

PREMIERA MIESIĄCA: XENOBLADE CHRONICLES 3

TERAZ
148
STRON

PIXEL

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



BLOODY HELL HOTEL



INSIDE

- ENDLING - EXTINCTION IS FOREVER ■ HARD WEST 2 ■ LIVE A LIVE ■ SAINTS ROW REBOOT
- STRAY ■ THE LAST OF US PS5 ■ POPULOUS II ■ SKOOL DAZE ■ DEATHSPANK ■ ZELDA W 3D
- STAR WARS: X-WING ■ LEGACY: REALM OF TERROR ■ KOMUNIZM W GRACH ■ GAME STUDY: WIEDŹMIN



08 (92) / 2022 | WARTYŚCIEN
08 >
CENA 24,90 zł (w tym 8% VAT)
pixel-magazine.com

STRAIGHT OUTTA NINETIES

**SERIALS
CLEANERS**

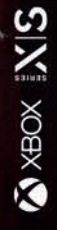
**DRON
DISTANCE**

**505
GAMES**



**PREMIERA
22.09.22**

**DODAJ
DO LISTY
ZYCZEN**



@DRAWDISTANCEDEV

NIE MA GWIAZD NA GAMESCOMIE

Gdy londyńskie targi gier ECTS wraz z nadejściem nowego milenium zaczęły chylić się ku upadkowi, ich rolę przejęło organizowane w Lipsku Games Convention. Nigdy na tej imprezie nie byłem, słyszałem za to opinie, że wschodniemieckie hale wystawiennicze nie dawały rady, sprawiając wśród uczestników wrażenie, że gnieźdzą się w przymałej kubaturze, otoczeni ciemnością i smutkiem. Na szczęście już na początku 2009 roku zaczęły krążyć informacje o narodzinach nowej inicjatywy w Kolonii.

Na pierwszy gamescom przybyłem jako przedstawiciel Horrorfestiwalu, czyli filmowej imprezy, którą wówczas współorganizowałem. Do miasta z wielką katedrą podjechałem pociągiem sypialnym, w przedziale męcząc się z pijanym Niemcem, który nie dość, że jadł kielbasę i bekał, to jeszcze przeklinał, o czym wiedziałem, bo miałem nieszczęście znać z czasów nauki niemieckiego słowa „verdammte” i „scheiss”. Dotarłem o siódmej rano, odstawiłem walizkę do hotelu, pokręciłem się po okolicy i poszedłem szukać wejścia na Koelnmesse.

Na gamescomie pojawiły się tłumy, ale nie miałem odczucia, jak podczas kolejnych edycji, że nie da się przecisnąć przez główną arterię targów. Spotkałem Kroogera kręcącego relację dla jednego z portali, zobaczyłem reklamy najnowszych produkcji Sony i Ubisoftu, ale przede wszystkim w zaułku jednej z hal odkryłem wystawę starych konsol i komputerów. Stały sobie w szklanych gablotach, wyznaczając początek tego typu ekspozycji, a ja fotografowałem ich zawartość i niektórych zdjęć użyłem potem w „Cyfrowych marzeniach”.



MICZ

P.

Co innego mnie zaskoczyło. Otóż po obejściu każdego kawałka Koelnmesse na żadnym ze stoisk nie spotkałem choćby jednej legendy elektronicznej rozrywki. To nie ECTS, gdzie tacy ludzie jak Chris Roberts, Peter Molyneux, prezes LucasArtsu czy Ian Livingstone dumnie kroczyli pośród tłumów, rozdając uściski dłoni. Do Kolonii wysłano ludzi zajmujących się promocją tytułów i tak pozostało na lata. Przypominam sobie dosłownie kilka wywiadów zrealizowanych podczas tych targów w ciągu jedenastu stacjonarnych edycji imprezy i musiałbym sprawdzić, czy to nie były tylko dwa lub trzy. Kilka lat temu spotkałem Richarda Garriotta, ale nie podczas samego gamescomu, lecz towarzyszącej mu imprezy dla deweloperów o nazwie devcom. Ktoś powie, że przecież twórcy nowych tytułów przybywają na targi, prowadzą prezentacje i nierzadko są chętni udzielać wywiadów. Owszem, tylko owe rozmowy, często w obecności osoby z działu PR, mają na celu wyłącznie pompowanie nowych tytułów.

Gdy w 2011 roku jechaliśmy na gamescom ze Zdanem i Murmurem, wiedzieliśmy, że mamy się interesować stoiskami, filmować co ciekawsze dekoracje. Absolutnym wyjątkiem było stanowisko CD Projektu, gdzie za ladą stali Michał Kiciński i Marcin Iwiński, chętni do porozmawiania o historii Wiedźmina. To właśnie kojarzę jako jedno z nielicznych spotkań z historią podczas gamescomu. Kolońska impreza nie jest bowiem miejscem na wspominki i nostalgię, lecz stanowi największą na świecie maszynę promocyjną przemysłu gier wideo. Przez dekady charakter targów mocno się zmienił i największe postaci elektronicznej rozrywki, nawet jeśli przylatywały do Kolonii, to w kwestiach czysto roboczych lub biznesowych, a nie po to, żeby się publicznie pokazywać. Trochę szkoda legendy ECTS i Londynu, do którego leciało się spotkać bogów, ale przytłaczająca przewaga gamescomu w kubaturze oraz milionie migoczących światełek i tak każą uznać ten event za jedną z najlepszych rzeczy, jakie wymyśliła branża. ■

PIXEL

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

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 Smołka
Robert Łapiński
Michał Tyrpa
Marcin Łabeński
Radek Baranowski
Yu Andrzychuk
Grzegorz Koniec
Marcin Frystacki

Patryk 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 Oksiuta
Paweł Szczeciński
Dawid Kucharski
Witold Szczerba
Jakub Konewka
Tom Zet
Paweł Sobotka
Marcin Raubo
Michał Zajac
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 Rybałowski
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 Kołodziejki
Piotr Japko Jabłoński
Aleksy Uchanski
Michał Nowakowski
Cezar Pokorski
Wojciech Żółkiewicz
Zacny_Omen
Paweł Ludew
Łukasz Markiewicz
s3quel
Jarosław Rybacki
Dariusz Bieniek
Szymon Górąj
Marcin Wichrowski

Michał Miler
Szymon Mencwał
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
KLOCKOZAUUR
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 SIŁA WIEKI

Redaktor naczelny
Piotr Mańkowski
piotr@pixel-magazine.com

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

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

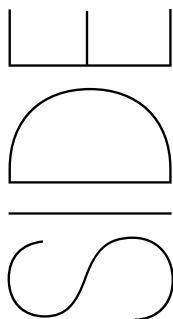
Wydawca
Idea Ahead
Al. KEN 36A lok. 93A
02-797 Warszawa (PL)
+48 (22) 855 10 35
idea-ahead.com

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

Witajcie po wakacjach. Trochę się stęskniłiśmy, serwujemy więc solidną pigułę z gamescomu. Jest na co czekać, a my będziemy sukcesywnie opisywać dla was kolejne zapowiedziane tytuły.



**PIXEL
POST.pl**
Codziennie świeża dawka popkulturalnej rozrywki.



08-36

LOADING

08. Autofire • 16. Indykarium
20. Vive VR Corner • 22. RetroExpress
24. Pixel Kids • 26. gamescom 2022
– relacja Pixela

37-58

PLAY THE GAME

38. Xenoblade Chronicles 3 • 40. Hard West 2
42. Klonoa Phantasy Reverie Series
44. Matchpoint – Tennis Championships • 45. XEL
46. Sword and Fairy: Together Forever • 47. Live A Live
48. Two Point Campus • 50. Fire Emblem Warriors: Three Hopes
51. Way of the Hunter • 52. Stray • 53. Ending – Extinction is Forever • 54. The Last of Us PSS • 56. Saints Row Reboot
58. Farthest Frontier

59-78

HALL OF FAME

60. Najlepsza Gra na Świecie: Populous II
64. The Legend of Zelda w krainie 3D
70. Deathspank
74. StarCraft

79-98

SECRET LEVEL

80. Międzynarodowy Festiwal Komiksu i Gier w Łodzi • 84. Big Box: X-Wing • 86. Kosmiczne paliwa
88. Sidequest • 98. Felieton Śledzia

99-132

CREDITS

100. Komunizm w grach
107. Felieton Łukasza Orbitowskiego
108. 21 kłatek: The Legacy – Realm of Terror
114. Skool Daze • 126. Felieton Gawrona
128. Felieton Alexa • 130. Felieton Borka

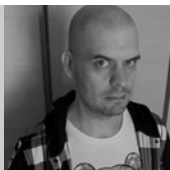
116-125

GAME STUDY

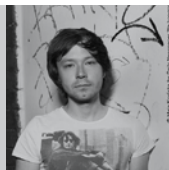
Wiedźmin – pierwsza część z 2007 roku

ODCINEK 15 TECHNOLOGIA PRL: VIDEO

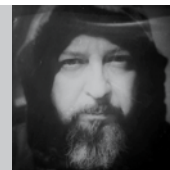
**MICHAŁ R.
WIŚNIEWSKI**



**BARTEK
CZARTORYSKI**



**MARCIN M.
DREWS**



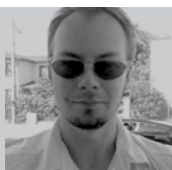
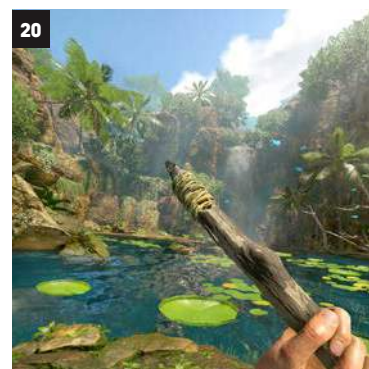
Odnaleziono pilota amerykańskiej wersji „Sailor Moon”, dziwacznej hybrydy sitcomu dla młodzieży i animacji rodem z lat osiemdziesiątych, takich jak „She-Ra”. Na szczęście serial nie trafił do produkcji – co ciekawe, nowa „She-Ra” jest silnie inspirowana japońską „Sailor Moon”.

Czytam nowego Kinga i choć jestem dopiero na początku tej drogi – „Baśniowa opowieść” ma siedemset stron! – to facet pisze, jakby znowu miał te trzydzieści parę lat. I jest to obserwacja adekwatna do treści. Powieść, miks obyczajowy i fantastyki, odchodzi bowiem od horroru ku refleksji na temat dzieciństwa i starości.

„Prey”, czyli nowy „Predator”, to film solidny, który ogląda się z przyjemnością. Nie zmienia to jednak faktu, iż mamy do czynienia z odsmażanymi ziemniaczkami. Są pyszne, to prawda, ale to zaledwie pozostałość po obiedzie, którą jemy, by się nie zmarnowała...

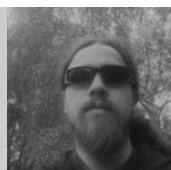
LOADING

Z DWÓCH RÓŻNYCH ŹRÓDEŁ USŁYSZAŁEM, ŻE W OSTATNIH MIESIĄCACH MALI INDYCY PRACUJĄCY NA ZLECENIE DLA INNYCH MIELI KŁOPOTY Z UZYSKANIEM PŁATNOŚCI ZA WYKONANE PRACE.



**PAWEŁ
GAWLIKOWSKI**

Jeżeli z nostalgią wspominać lata dziewięćdziesiąte, „Zabójczą broń” i „buddy movies”, to na pewno spodoba wam się „Dzienna zmiana”. Humor nie najwyższych lotów, szybkie akcje, kontrastowi bohaterowie. Do tego krwawe wampiry i brutalna rzeź, czego chcieć więcej od filmu na koniec lata?



**SZYMON
GÓRAJ**

Mineło już dobre kilka dni, ale wciąż jeszcze zbieram szczękę z podłogi po zakończeniu finałowego sezonu „Better Call Saul”. To niesamowite, jak wszystko tutaj do siebie pasuje. Z drugiej strony smuci, że arcydzieło współczesnej telewizji zakończyło wreszcie swój bieg.



**PIOTR
MAŃKOWSKI**

Zmarł Oliver Frey, partner Rogera Keana, z którym wspólnie zakładał wydawnictwo Newsfield, znane z Crasha i Zzap!64. Narysował również komiks widoczny w otwarciu „Supermana” z 1978 roku, oprócz tego „Imperium Triganu”, o którym piszemy w SideQueście.



BLOODY HELL HOTEL

WAMPIR NIE MUSI NICZYJ W PRODUKCJI DONTNOD TOCZYĆ MNÓSTWA WALK W OKRYTYM MROKIEM LONDYNIE. NIE MA POTRZEBY, BY WYKONYWAŁ AKROBATYCZNE POPISY ZNANE Z BLOODRAYNE ANI ZRZESZAŁ SIĘ W KLANACH NA MODŁĘ VAMPIRE: THE MASQUERADE. MOŻE NA PRZYKŁAD PROWADZIĆ HOTEL.

AMERICAN DREAM

Do takiego wniosku doszło studio Unfold Games, odpowiedzialne za wydane w 2019 roku DARQ. Jego założycielem jest Wład Marhulets, artysta urodzony w Mińsku, który w młodości przeprowadził się do Polski. Uczęszczał do Akademii Muzycznej imienia Stanisława Moniuszki w Gdańsku, los jednak sprawił, że w 2007 roku wyruszył w kolejną podróż w zachodnim kierunku, tym razem obierając sobie za cel USA.

Za oceanem osiągnął niemały sukces. Został absolwentem prestiżowej The Juilliard School, a krótko po tym podpisał kontrakt z Gorfaine/Schwartz Agency, firmą reprezentującą twórców muzyki do filmów. Pracował nad kompozycjami, które pojawiły się w filmie „Hitman: Agent 47”, „Dawcy pamięci” czy „Marshallu z Detroit”, w którym grał sam Eminem.

Po paśmie sukcesów związanych ze srebrnym ekranem u Włada doszedł do głosu nowy twórca impuls, tym razem dotyczący jego młodzieńczego zamiłowania, czyli gier wideo. Jego owocem był wspomniany już, ciepło przyjęty przez krytyków, DARQ. Tytuł ten nie zwiastował jednak końca przygody utalentowanego twórcy z elektroniczną rozrywką. Unfold Games ruszyło bowiem z pracami nad Bloody Hell Hotel.

NOCLEG W KRYPCIE

Już sama idea przyszywająca nowej produkcji jest zgoła nietypowa. Bo czy wampir nadaje się na menedżera hotelu? Przecież nawet jako concierge w każdej chwili mógłby rzucić się klientom do gardeł. W tunelu widać jednak światło nadziei:

nasz protagonista zna się na hotelarskim fachu. Problem tkwi tylko w tym, że gdy był on pogrążony w wieloletnim letargu, jego dawniej renomowany hotel popadł w ruinę.

Początki jego restauracji nie są łatwe. Posiadłość jest dość mocno nadgrzyziona zębem czasu, a jej ponury stan mógłby spodobać się jedynie rodzinie Addamsów. Aby zmienić nieco wystrój i spróbować przyciągnąć podróżujących, musimy to i owo uatrakcyjnić. Gęste, obecne w każdym kącie pajęczyny należy usunąć, a zdezelowane meble naprawić. Dziury w podłodze trzeba zabić deskami, pamiętając przy okazji, by położyć na ścianach tapety i ozdobić je obrazami. Na szczęście wszystkie prace remontowe możemy przyspieszyć, korzystając z naszych wampirycznych mocy.

Zanim hotel będzie z dumą prezentował swoją wiktoriańską architekturę i nienaganny wystrój, protagonista zmuszony jest pozyskać ku temu surowce. Na szczęście tuż pod zniszczoną budowlą znajduje się krypta i labirynt lochów. Potrzebne materiały nie leżą pod ziemią na wyciągnięcie ręki. Nim do nich dojrzymy, trzeba pokonać grasujące tam potwory. Tępienie maszkar umilił nam spory wybór oręża oraz możliwości craftingu.

PIĘĆ KRWISTYCH GWIAZDEK

W grze nie troszczymy się o byle hostel, lecz hotel w pełnym tego słowa znaczeniu. To dlatego musimy zadbać też o to, aby nie tylko przenocować podróżnych, ale i zapewnić im pobyt na najwyższym poziomie. Wysoki standard można osiągnąć na różne sposoby. Żywność jest co prawda droga, ale przecież nic nie stoi na przeszkodzie, by pozyskać mleko czy jaja z farmy naszych nieumarłych zwierząt. Warto też rozejrzeć się wokół posiadłości. Rosnące wokół niej grzyby też nadają się do spożycia.

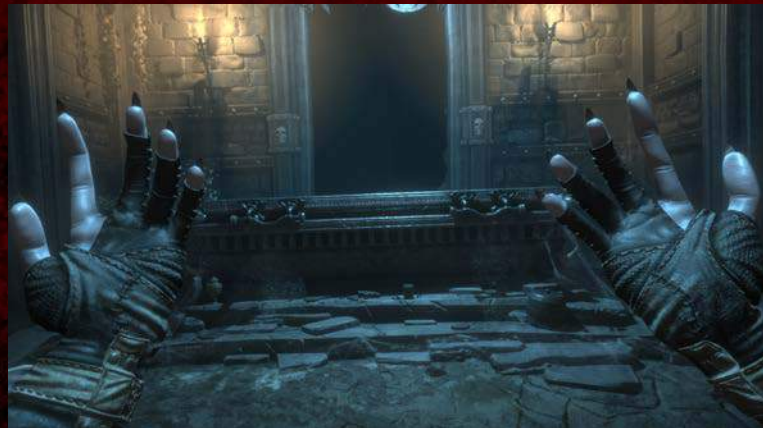
Choć światu przedstawionemu w Bloody Hell Hotel jest zdecydowanie daleko do chociażby przerażającego zamku z Nosferatu: Gniewu Malachiego, nie oznacza to, że protagonista jest dobrodusznym gospodarzem. Jako wampir musi przecież od czasu do czasu zatopić swoje kły w tętniących naczyń

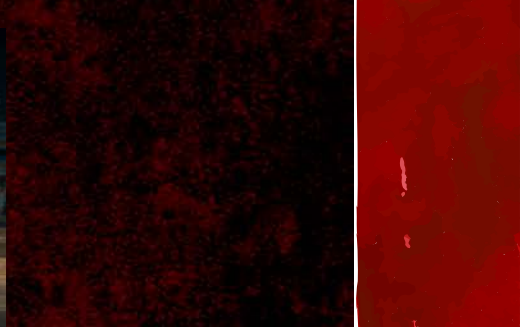


krwionośnych, a jakie miejsce nadaje się do tego lepiej niż jeden z wielu zacisznych pokoi w ogromnym hotelu? To jakże podstępne wykorzystanie zameldowanych niesie za sobą dwojakie konsekwencje. Bohater uzupełnia w ten sposób wampiryczne moce, a ciało nieszczęśnika można przyprawić i zaspokoić apetyt pozostałych klientów, tak jak to robiła pani Lovett z opowieści o morderczym gollibrodzie Sweeneyu Toddzie. Z drugiej strony ginący goście nie są zbyt dobrą reklamą dla wschodzącego biznesu. Prowadzenie hotelarskich interesów w pojedynkę jest trudne, dlatego na późniejszych etapach rozgrywki konieczne będzie zatrudnienie personelu. Pokojówka, bagażowy, kucharz czy recepcjonista – wszystkie te wakaty trzeba będzie obsadzić kolejnymi krwiopijcami. Wystarczy im odpowiednie wynagrodzenie oraz okazjonalne skosztowanie czerwonej cieczy krążącej w ciałach zwykłych śmiertelników.

BONJOUR, MONSIEUR

W aspekcie zarządzania Bloody Hell Hotel zdaje się mieć w sobie szczyptę inspiracji Theme Hospital czy grami od Two Point Studios. Pod płaszczykiem symulatora poważnego biznesu przemycamy bowiem do rozgrywki nutę niepowagi i dowcipu. Żartem nie jest jednak to, że Pixelowi ekskluzywnie przedstawiono pilnie strzeżony trailer z gry. Oczami bohatera zobaczyliśmy świetną oprawę graficzną, dynamiczną walkę ze szkieletem oraz pożyliśmy się na arteriach jednego z naszych samotnych hotelowych gości.





PIXEL
WYWIAD

WAMPIREM

Z **WLADEM MARHULETSEM**, założycielem i CEO Unfold Games, o nadchodzącej grze studia, Bloody Hell Hotel, rozmawia Marcin M. Granat.



P Jak to się stało, że muzyk, który skomponował wiele świetnych utworów dla branży filmowej, zaczął się interesować przemysłem gier wideo?

Gdy jeszcze jako nastolatek mieszkałem w Polsce, byłem nimi zafascynowany. Dorastałem, grając na Amidze 500, SNES oraz PlayStation. Kolekcjonowałem magazyny o grach. Jako szesnastolatek postanowiłem, że zostanę kompozytorem. By to zrealizować, wyjechałem do USA, goniąc za marzeniem o tworzeniu muzyki do filmów. To była szalona decyzja: nie znałem ani słowa po angielsku i nie stać mnie było nawet na bilet. Miałem szczęście, że poznałem niesamowitych ludzi, którzy nie tylko uratowali mnie przed niechybną śmiercią głodową i bezdomnością, ale także pomogli mi w zostaniu kompozytorem. Nie trzeba dodawać, że w tym burzliwym okresie mojego życia nie miałem czasu na gry.

Gdy pracowałem jako muzyk filmowy, stawiane przede mną zadania wymagały wiele energii i były czasochłonne, lecz pomiędzy nimi następowały przerwy. Pewnego razu, gdy miałem wolne przez miesiąc, zdecydowałem się na poszukanie nowego hobby. Pobrałem z internetu pewien silnik gry i się nim bawiłem. Zaskoczyło mnie to, jak wielką przyjemność sprawia mi poznawanie tworzenia gier. Całkowicie się w tym zakochałem. Na początku niczego nie planowałem. Miałem po prostu zabawę. Ostatecznie pojawił się prototyp DARQ: dosłownie kilka minut rozgrywki. Ledwo pamiętam, jak wtedy wyglądała. Mój przyjaciel

nalegał, aby stworzyć trailer i przedstawić go na Steam Greenlight. Zrobiłem to i ku mojemu zaskoczeniu DARQ był w dziesiątce najbardziej lajkowanych tytułów. Pomyślałem: „Co, jeśli faktycznie ukończyłbym tę grę?”. I tak to się zaczęło.

P DARQ wydałeś samemu. Jak zaczęła się twoja współpraca z Feardevic, niezależną spółką należącą do Bloober Team?

Po sukcesie na Steam Greenlight DARQ pojawił się w prasie, w wyniku czego otrzymywałem oferty od wydawców. Z wieloma się spotykałem, z wieloma rozmawiałem. Koniec końców czułem, że nikt nie pasuje do mojej gry. Pewnego dnia skontaktował się ze mną CEO Feardevica, Scott Millard. Po rozmowie z nim poczułem, że to jest to. W przeciwieństwie do innych Feardevic wydaje wyłącznie horrory. Spodobało mi się także to, że jest spółką należącą do Bloober Team, prowadzonego przez Piotra Babieno. Jestem fanem gier tego studia, odkąd poznałem Layers of Fear. Branżowe doświadczenie i wiedza Scotta Millarda sprawiły, że chętnie wybrałem Feardevic. Fakt, że spółka ta pochodzi z Polski, kraju, w którym dorastałem, był już wisienką na torcie.

P DARQ jest tajemniczy i oniryczny. Bloody Hell Hotel ma lżejszą atmosferę, pełną humoru. Jaka idea temu przysięca?

BYĆ

Praca nad DARQ sprawiała mi wielką przyjemność, jednak nie mógłbym zrobić czegoś podobnego, przynajmniej nie na obecnym etapie życia. Chętnie eksperymentuję. Uważam, że bardzo trudno stworzyć dobrą grę, jeśli nie robisz tego z pasją i radością. Abym mógł czerpać przyjemność z procesu twórczego, potrzebuję nowych wyzwań i przestrzeni dla kreatywności.

Dorastałem, oglądając filmy Tima Burtona, które są w istocie nieco mrocznymi i pokręconymi komediami. Ten rodzaj kinematografii głęboko we mnie wrósł. W Bloody Hell Hotel gracz wciela się w wampira, który ma się zmierzyć z zadaniem prowadzenia hotelu, a jednocześnie brak mu obycia w społeczeństwie oraz nie rozumie podstaw współczesnej technologii. Rzecz jasna takie założenie niesie za sobą wiele komediowych następstw, co ma zapewnić graczowi ciekawe doświadczenia.

P Czy mimo to powinniśmy spodziewać się w grze pewnych złowieszczych elementów?

Bloody Hell Hotel nie jest horrorem, choć ma pewne sceny i przebieg rozgrywki, które można określić złowrogimi. Gracz staje bowiem przed wyborami zabicia wybranych gości, aby uzupełnić ilość krwi (potrzebną do używania wampirycznych mocy) oraz zapasy mięsa. Ich śmierć odbija się jednak na przychodzie hotelu.

Co więcej pod obiektem znajdują się lochy. Są pełne zasobów, których potrzebujemy, aby rozwijać hotel, lecz aby je zdobyć, należy pokonać czyhających tam nieumarłych. Nie zamierzałem, by te elementy rozgrywki były straszne. Cóż, może z wyjątkiem odrobiny krwi, ale nie powinno to budzić zdziwienia, gdyż sugeruje to sam tytuł gry.

P Na jakiej mechanice rozgrywki bazuje BHH?

U podstaw ta gra jest pierwszoosobowym symulatorem. Nasz zespół dokłada wszelkich starań, aby stworzyć

najambitniejszą produkcję w tym gatunku. W Bloody Hell Hotel gracz naprawia, renowuje, mebluje i generalnie ulepsza hotel. Goście oczekują, że otrzymają posiłki, mamy więc systemy dotyczące gotowania oraz prowadzenia farmy. Zmagania z potworami we wspomnianych lochach wiążą się z kolei z craftingiem, kowalstwem, wydobyciem złóż, poszukiwaniem zasobów oraz walką. Lochy są generowane proceduralnie i każdego dnia będą inne. Naszą grę wyróżnia połączenie każdej jej mechaniki z wampirycznymi zdolnościami bohatera. Są one odblokowywane stopniowo w ramach naszych postępów. Na przykład na początku będziemy musieli zamiatać ręcznie, lecz po pewnym czasie miotła będzie już sama magicznie pracowała.

P Jak pozyskałeś światowej sławy specjalistów od gier wideo?

Planując stworzyć tak ambitną grę, wiedziałem, że potrzebuję najbardziej utalentowanych osób. To dlatego Bloody Hell Hotel jest rozwijany we współpracy z weteranami zarówno branży gier, jak i filmu. Nasz dyrektor artystyczny pracował dla Disneya, Universal Studios i DreamWorks. Reżyser głosowy brał udział w powstawaniu Baldur's Gate 3 oraz Dying Light 2. Reżyser dźwięku jest z kolei znany z filmów takich jak „Incepcja”, „Piraci z Karaibów” oraz „Mroczny Rycerz powstaje”. Ścieżka dźwiękowa do gry jest nagrywana z udziałem sześćdziesięcioosobowej orkiestry symfonicznej. Co więcej lista ta wciąż się wydłuża.

P Do jakiego typu gracza chcecie trafić?

Myślę, że osoby, którym spodobał się DARQ, również będą czerpać przyjemność z gry w Bloody Hell Hotel. Są to tytuły z różnych gatunków, lecz mają ze sobą wiele wspólnego, jeśli chodzi o styl artystyczny. Ponad wszystko wierzę, że gracze lubiący symulatory będą mieli przy naszym tytule spory ubaw. Sam jestem fanem gier symulacyjnych i nie mogę się doczekać, gdy przedstawię Bloody Hell Hotel innym fanom.

P Kiedy możemy oczekiwać premiery?

Ponieważ projekt ten jest tak wielkim przedsięwzięciem, odpowiedź jest krótka: gdy będzie świetny! Myślę o pewnym terminie, lecz wolałbym go nie ujawniać, dopóki gra nie będzie gotowa. Chcę, aby wszystko było przetestowane i żebym nie musiał się martwić, że złamię obietnice. W odpowiednim czasie dam o wszystkim znać. A na razie zachęcam do śledzenia informacji, które będziemy regularnie udostępniać.

WALKA NA ALTERNATYWNYM FRONCIE



Trwający już od miesiący wiadomy konflikt zbrojny odbija się bez wyjątku na każdej sferze naszego życia, także na branży gier wideo. Wiele studiów wpadło już na pomysł, by zarobić na wojnie poprzez stworzenie tytułów zahaczających o tę tematykę.



PIXEL
WYWIAD

Z tych wszystkich prób warto wyróżnić projekt studia Spacewalkers - Ukraine Defense Force Tactics. Należy do najbardziej przemyślanych projektów kręcących się wokół wspomnianego zagadnienia, a przy okazji nie jest skokiem na kasę - wręcz przeciwnie. Z Tomaszem Waclawkiem, dyrektorem kreatywnym, prezesem i zarazem jednym z założycieli spółki, rozmawia Szymon Góraj.

P Może na rozgrzewkę opowiesz co nieco o samym studiu?

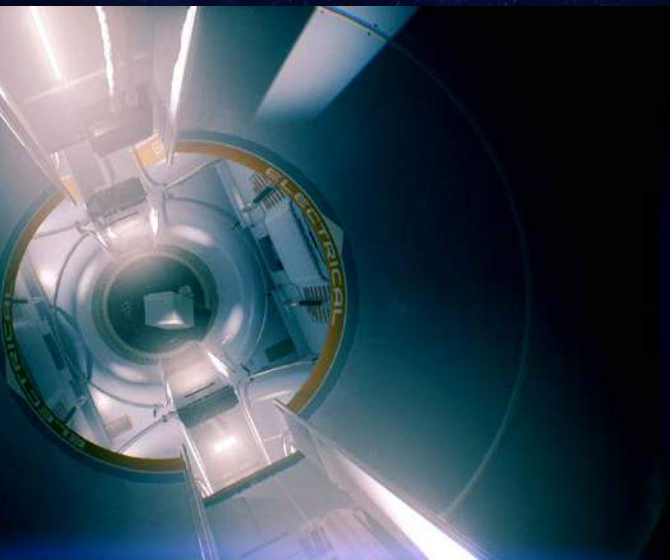
Tomasz Waclawek: Spacewalkers założyliśmy pod koniec 2020 roku wraz z Przemkiem Kardą, pisarzem i biznesmenem. Powołaliśmy do życia studio z myślą o tym, żeby stworzyć serię gier rozgrywających się w świecie wykreowanym przez Przemka w książce „Interregnum”, zatytułowaną Kroniki Interregnum. W 2021 roku wypuściliśmy prolog wprowadzający do samego uniwersum,

teraz natomiast pracujemy nad pierwszą właściwą odsłoną cyklu i mamy nadzieję wydać ją w przyszłym roku. Jej demo pojawi się na naszym stoisku w trakcie PGA 2022.

P Jak narodził się sam koncept Ukraine Defense Force Tactics?

Projekt ten powstał z potrzeby serca. Od kilku lat miałem taką refleksję, że jako twórca gier nie mam realnego wpływu na to, co się dzieje na świecie. Nie jestem lekarzem, który naprawia ludzi, czy naukowcem szukającym lekarstwa na raka - robię gry komputerowe, które nikomu nie są konieczne, to luksus. Owa refleksja wraz z sytuacją w Ukrainie wywołały w nas gniew, poczucie bezsilności. Doszliśmy do konkluzji, że warto coś z tym zrobić. Choć potrafimy robić jedynie gry, możemy tę umiejętność wykorzystać do uczynienia świata lepszym, że tak to górnolotnie ujmę.



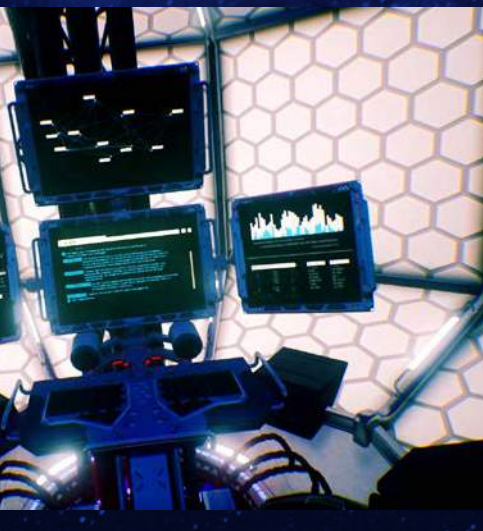


Zrobić coś od serca, co pomoże nam, ale będzie stanowiło też katharsis dla innych osób czujących się podobnie do nas. Sama gra ma w swoich założeniach dość jednostronne przesłanie. Jest też kwestia bardziej namacalna - zarobione na niej pieniądze przekazujemy na wsparcie Ukrainy.

P Czym się inspirowaliście podczas tworzenia tytułu? Ze starszych produkcji z pewnością Advance Wars, a z nowszych - Möbius Front '83 od Zachtronics. Ta druga też zresztą była wzorowana na wcześniejszych grach. Choć nie była ona idealna pod kątem samej rozgrywki, sam jej koncept bardzo mi się podobał. Ukraine Defense Force Tactics jest mocno zainspirowana i jej wyglądem, i typem rozgrywki, ale moim zdaniem pewne rzeczy robi troszeczkę lepiej.

P Czy sama kampania charytatywna osiągnęła zamierzone cele?

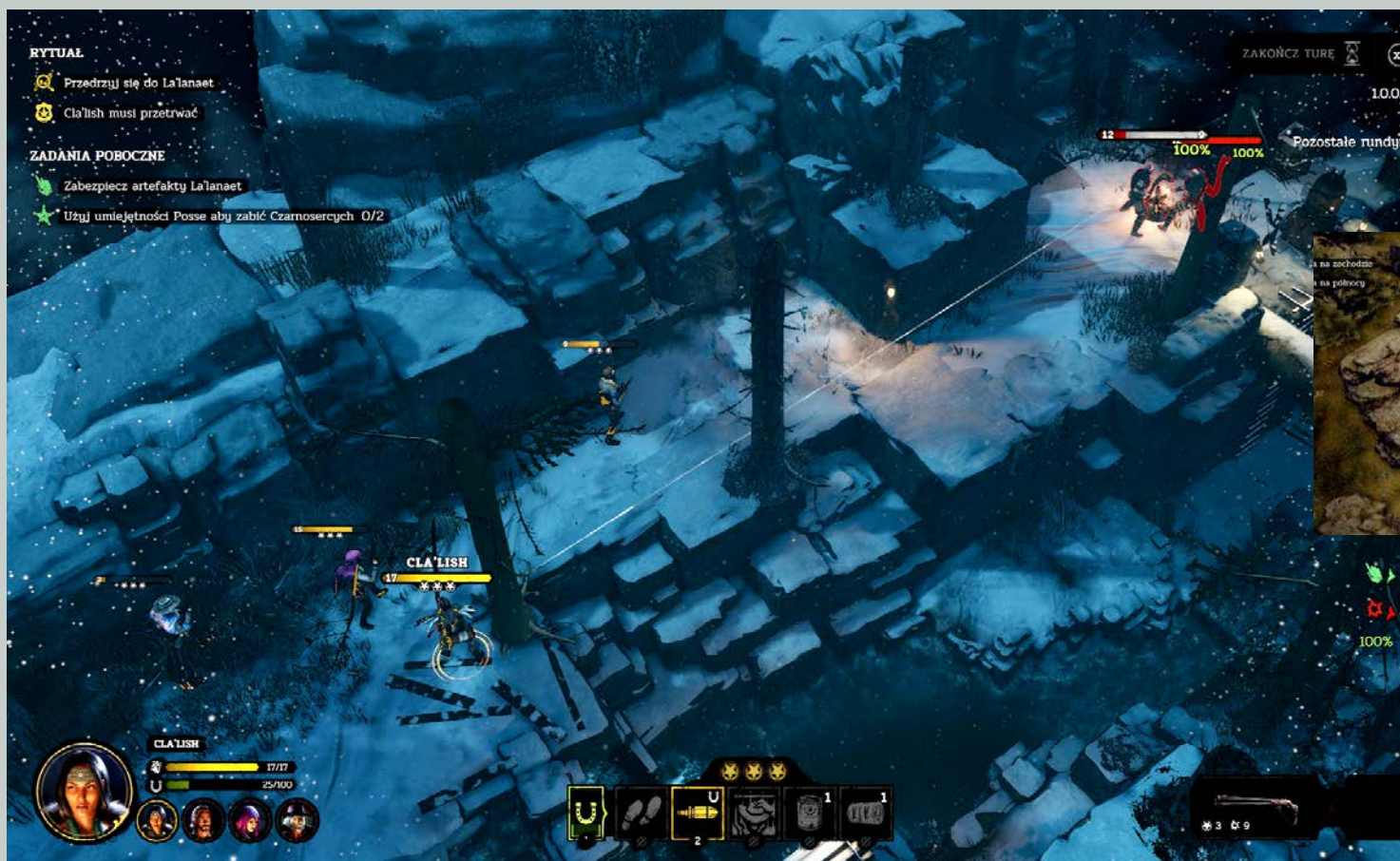
Niestety nie do końca. Efekty są trochę paradoksalne, bo intencja była taka, żeby wyjść z tym przedsięwzięciem do graczy w Europie Zachodniej oraz USA i przybliżyć im sam konflikt. Po poznaniu go poprzez medium gier mogliby potem zacząć go zgłębiać w inny sposób.



Okazało się jednak, że gra trafiła w gusta graczy ukraińskich, a następnie polskich, na Zachodzie zaś miała bardzo mały odzew i mało kto był nią zainteresowany. W tym momencie około 50 procent grających pochodzi z Ukrainy. Stąd właśnie paradoks - Ukraine Defense Force Tactics powstało po to, by wesprzeć ten kraj finansowo, a tak naprawdę to Ukraińcy najbardziej wspierają tę grę, kupując ją na Steamie. Pod tym względem na pewno odnieśliśmy pewien sukces, bo przypadła im do gustu i nieco podbudowała. Zatem choć pod względem finansowym wyszło średnio, zdecydowanie lepiej nam wyszło jako moralne wsparcie.

P To może powiesz jeszcze co nieco o tym, nad czym pracujecie?

Nasz duży projekt, w którego powstawanie zaangażowane jest całe studio - w odróżnieniu do UDFT, które robiliśmy po godzinach, przy pomocy garstki grafików - to turowa gra taktyczna opowiadająca historie ze świata Interregnum. W wielkim skrócie to wizja niedalekiej przyszłości, w której Ziemia jest miejscem rywalizacji pozaziemskich cywilizacji przypominających bardziej lovecraftowych przedwiecznych niż znanych choćby z XCOM „szarych ludzików”. Knowania tych istot doprowadziły do śmierci 90 procent ludzkości, gwałtownego przyjscia nowej epoki lodowcowej, a nawet podważenia podstawowych praw fizyki - tytułowe Interregnum. Tytuł, nad którym pracujemy, opowiada o tym końcu cywilizacji i dramatach zwykłych ludzi walczących o przetrwanie w świecie bezkrólewia. Planujemy wydać całą serię gier osadzonych w tym świecie - Kroniki Interregnum. Na uwagę zasługuje również model biznesowy, jaki stworzyliśmy na potrzeby produkcji tego cyklu. Jako pierwsi na świecie finansujemy nasze gry poprzez tokenizację - emitujemy token (kryptowalutę), który inwestorzy mogą od nas kupić, a który my z kolei będziemy skupować od nich po premierze gier, przeznaczając na to 40 procent przychodu z tak sfinansowanych produkcji. Do tej pory udało nam się zebrać w ten sposób ponad 2 miliony dolarów.



SIEDMIU WSPANIAŁYCH W RYTMIE DJANGO



Przy okazji premiery *Hard West 2* zajrzeliśmy także do warszawskiej siedziby Ice Code Games na ulicy Prostej 51. Jak to bywa w dobie pracy zdalnej, nie uświadczylismy tam tłumów, ale i tak było z kim pogadać. Z **Mateuszem Pilskim**, CTO firmy, rozmawiał Szymon Górąj.

P Dokonałicie ciekawego zwrotu gatunkowego - z cyberpunkowego *Re-Legion* do połączenia westernu z dark fantasy.

Mateusz Pilski: Klimat naszych gier faktycznie mocno się zmienił - tu przyszłość, tam przeszłość i tak dalej. Światy te łączą jednak pewne motywy. Przede wszystkim są one dojrzałe i mroczne, a przy tym odchodzą od sztafpowych rozwiązań. Warto też zwrócić uwagę na kontekst - na przykład cyberpunk jako gatunek przeżywa dziś szczyty popularności w branży, bo wyszła gra *CD Projekt RED*. Gdy jednak nad tym pracowaliśmy, nie było to jeszcze aż takie oczywiste.

P A jak doszło do tego, że zajęliście się właśnie tym IP?

Historia jest dość ciekawa, choć niestety sporej jej części nie mogę wyjawić z powodu NDA. Mogę jednak powiedzieć, że pewne zawirowania w CreativeForge [twórcy pierwszego *Hard West* - przyp. red.] dały nam tę sposobność. Podczas gdy oni mieli prawa do serii, ale nie było komu jej rozwijać, my kończyliśmy *Re-Legiona*. Zaczęliśmy zatem rozmawiać z nimi, a także z Good Shepherd Entertainment, wydawcami jedyńki. No i po negocjacjach doszliśmy do porozumienia.

PIXEL WYWIAD



P Hard West 2 zaskoczył mnie w pewnych aspektach, szczególnie ciekawa jest mechanika bravado. Jak wpadliście na ten pomysł?

Gdy zaczęliśmy tworzyć grę, z początku obraliśmy sobie za cel to, żeby oddawała klimat westernu nie tylko poprzez wizualia i historię, ale i mechanikę. Musieliśmy oczywiście ustalić, co to dokładnie dla nas znaczy. Zaczęliśmy dla inspiracji oglądać westerny. W trakcie seansu nowej wersji „Siedmiu wspaniałych” – a konkretnie podczas sceny, gdy bohaterowie wchodzą do miasta i rozwalają w nim wszystkich – zauważyliśmy pewne rzeczy. Po pierwsze, oni wcale nie chowali się za osłonami. Po drugie – strzelali po kolei do wszystkich, zabijając, zanim tamtym udało się oddać jakiegokolwiek celny strzał. Nasi bohaterowie, nawet jeśli się za czymś chowają, robią to jedynie czasem, przeważnie będąc w samym środku walki. Stąd też poszukiwaliśmy mechaniki nagradzającej agresywne podejście a la Clint Eastwood. Przez jakiś czas zastanawialiśmy się, co zrobić, i ostatecznie padło na to, że jeżeli kogoś zabijasz, odnawiają ci się wszystkie punkty akcji. To oznacza, że jeżeli już wiesz, że tego dokonasz, nie musisz martwić się o osłonę. Ten element – w połączeniu z innymi aspektami – sprawił, że to faktycznie wygląda na westernową strzelaninę. Jesteśmy z tego bardzo zadowoleni, bo dokładnie to planowaliśmy.

P Fajnie, że nawiązałeś do inspiracji filmowych, bo sam dostrzegłem w waszej grze pewne związki z różnymi obrazami. Na przykład mroczny klimat co rusz przypominał mi serial „Deadwood”, a akcja budziła skojarzenia z westernem spod znaku Tarantino.

Tak, scenę strzelaniny w Candyland z „Django” też oglądaliśmy w kółko, więc pociągnęliśmy kilka rzeczy w tę stronę.

P Jest jeszcze kwestia overworldu, który mocno rozbudowaliście względem jedyńki. Trochę przywodzi mi to na myśl Wasteland 3.

My to nazywamy mapą strategiczną. Stworzenie tego aspektu nieco wymusiła na nas część pierwsza, która już zawierała tę mechanikę.

P Tak, ale była znacznie bardziej ograniczona.

Była, dlatego gdy na samym początku pracowaliśmy nad designem, mieliśmy trudny wybór. Mogliśmy pójść w dwie strony: albo utniemy tę mapę całkiem, dzieląc progres na następujące po sobie misje i prosty ekran komunikujący o przejściu do następnego etapu, albo zrobimy to lepiej. No i cieszę się, że wybraliśmy drugą opcję, bo dobrze nam to wyszło. Zwłaszcza że podejmując inną decyzję, stworzylibyśmy płytszą, krótszą i wyłącznie taktyczną grę. Teraz zaś możemy dotrzeć do większej liczby ludzi.

P Od razu wiedzieliście, że stworzycie jedną, spójną historię zamiast epizodów?

Tak, był to wynik naszej obszernej analizy pierwszego Hard West. Przeglądaliśmy dokumenty, design doców, które otrzymaliśmy od CreativeForge, a także komentarze na Steamie. Wśród tych ostatnich powtarzało się kilka rzeczy – między innymi narzekano na podział na rozdziały. W obszernym dokumencie podsumowaliśmy, co wyszło dobrze, więc chcemy to zachować, i to, co usuniemy. Dlatego zostawiliśmy na przykład karty czy rykoszety, a do elementów wyrzuconych należał właśnie podział na rozdziały.

P Planujecie tworzyć coś jeszcze w tym uniwersum czy idziecie dalej?

W tym momencie trudno cokolwiek mówić na ten temat. Tworzymy teraz drugi projekt, jeszcze niezaanonsowany, ale na razie nie mogę powiedzieć, w jakim będzie świecie. Gdzieś tam rodzi się pytanie, czy pojawią się DLC, czy Hard West 3, ale to zależy, co się będzie działo w najbliższym czasie. Na koniec dodam jeszcze jedną rzecz. Czytając negatywne komentarze, widzimy, że czasem gracze nie chcą się przestawić z podejścia z X-COM, czyli chowania się za coverami. Chciałbym ich zachęcić, żeby próbowali grać inaczej, dali szansę naszym mechanikom, zamiast kurczowo trzymać się gatunkowych przyzwyczajęń. Nie chcieliśmy robić kolejnego X-COM, więc to są nowe sposoby, które mogą dać im wiele frajdy, jeśli się na to otworzą.



INDYKARIUM



Games for Change zawsze uważałem za festiwal wart wspomnienia, nie inaczej jest w tym roku. 15 lipca ogłoszeni zostali zwycięzcy tegorocznej edycji. Kategorii jest sporo, nie będę wymieniał wszystkich nagrodzonych, resztą o niektórych już wspominałem (Before Your Eyes zdobyło jedną z tegorocznych nagród BAFTA). Dwie nagrody – Game of the Year i Best Narrative – zdobyło Dot’s Home (indyk: Weathered Sweater & Rise-Home Stories Project. Wintel, Android, iOS) – przygodówka opowiadająca historię ostatnich kilkudziesięciu lat Detroit. W kategorii Most Innovative zwyciężyło The Vale: Shadow of the Crown (indyk: Falling Squirrel. Wintel) – gra audio, niewymagająca wzroku. Reklamowana jest jako pierwsza w swoim rodzaju, ale o kilku podobnych projektach już pisałem. Kategoria Most Significant Impact – Svoboda 1945: Liberation (indyk: Charles Games. Wintel, macOS, Linux) – starzy znajomi, byli w 2018 roku na polskiej edycji festiwalu z grą Attentat 1942, kontynuują dobrą robotę. Ze względu na polski akcent wspomnę jeszcze o jednym nagrodzonym tytule, choć The Choice to nie gra, ale zmontowany z rozmów z kobietami opowiadającymi o swoich doświadczeniach związanych z aborcją dokument XR (eXtended Reality, też musiałem sprawdzić). Autorką jest Joanna Popińska – mieszkająca w Kanadzie absolwentka łódzkiej filmówki.



Zdaje się, że nadchodzi czas prawdy – z dwóch zupełnie różnych źródeł usłyszałem, że w ostatnich miesiącach mali indycy pracujący na zlecenie dla innych mieli kłopoty z wyegzekwowaniem płatności za wykonane prace. Oczywiście takie przypadkowe informacje mogą się okazać fluktuacją statystyczną, ale zaburzenia płynności finansowej to zawsze jeden z pierwszych objawów nadchodzących kłopotów. A prognozy gospodarcze optymizmem nie napawają.

Kurz po Pixel Awards opadł, fajnie było, ale został mi lekki niesmak – w ciepłku przy nagrodzie za Best Month Ever ogrzali się głównie wykładowcy Warszawskiej Szkoły Filmowej. To oni są podpisani pod scenariuszem, więc jak najbardziej mają prawo się cieszyć z nagrody za Best Story, ale w momencie kiedy piszę te słowa, informacji o studentach, którzy wykonali gros pracy przy grafice, nie ma nawet w napisach końcowych. Trochę zgrzyta.



9-10 lipca odbył się stacjonarny jam United with Ukraine, organizowany przez GIC i rządowe Centrum GovTech. Nieoczekiwanie dla siebie wzięłem udział jako nieoficjalny, zdalny konsultant, w ramach koła ratunkowego „telefon do przyjaciela”. Były duże nagrody finansowe, co – jakby mnie ktoś pytał – trochę mijają się z celem, bo i tak byłoby dużo chętnych do wzięcia udziału, a zgrabniej by było przekazać te pieniądze na pomoc Ukraincom. Zresztą wiem, że przynajmniej jedna z nagród została w ten sposób wykorzystana. Wygrało Solstice, napisane przez Paulinę Mołas i Patryka Szelągą.

Artur Ganszyniec (znacie go choćby jako scenarzystę Wiedźmina czy Wanderlust Travel Stories) zrobił w czerwcu ankietę, pytając na różnych polskich grupach gamedevowych o zarobki (pytań było więcej, ale ograniczyć się do pieniędzy). Wyszło, że średnio 11 tysięcy złotych brutto (mediana 9200), czyli wyraźnie lepiej niż średnia krajowa (6600), ale żadne superkokosy. Z punktu widzenia Indykarium zabrakło rozbieżności na indyków/nieindyków, więc trudno te dane interpretować bezpośrednio, ale przynajmniej każdy indyk indywidualnie może porównać swoje dochody z resztą branży (guglajcie „Raport o zarobkach w polskiej branży gier”).



Dość rzadko są okazje do pisania o Ameryce Południowej i tamtejszych festiwalach, ale właśnie się pojawiła: Gamedec, gra ze współmoinowanego ze mną do Paszportów Polityki Anshar Studios, zdobyła nagrodę Best Game na Best International Games Festival w brazylijskim São Paulo. Oczywiście to nie była jedyna przyznana nagroda, najważniejszą lokalną – Best Brazilian Game – zdobyło No Place For Bravery (indyk: Glitch Factory. Wintel). Premiera we wrześniu, więc na razie wiadomo głównie, że to pixelartowy action RPG.

UNITY

Regularnie pisuję o narzędziach, jakimi posługują się indycy, tym razem materiału dostarczyło Unity, i to w dużych ilościach. To oczywiście dałoby się skrócić jako „Unity ma problemy, twórcy rozważają alternatywy”, ale wejdźmy w szczegóły, bo pokazują, jak kompletnie niepowiązane z tworzeniem gier rzeczy mogą wpływać na indyków.

Zacznijmy od projektu Gigaya – nie mogą się zdecydować, czy historia jest bardziej ponura, czy zabawna. W marcu, w czasie tegorocznego GDC, Unity ogłosiło prace nad przykładowym projektem pokazującym, jak korzystać z Unity i całego ekosystemu powiązanych narzędzi. Po zakończeniu prac Gigaya miała zostać opublikowana z darmowymi źródłami i assetami, dostępna dla wszystkich jako wzorzec tego, jak powinno się tworzyć gry. 14 lipca, czyli niecałe cztery miesiące później, projekt zamknięto. W pewnym przewrotnym sensie to rzeczywiście był przykład tego, jak często wygląda



tworzenie gier: zaczyna się od buńczucznych zapowiedzi, kończy się rozgrzebanymi, porzuconymi projektami, których twórcy opowiadają głodne kawałki o Szczególnych i Nieprzewidywalnych Okolicznościach, z Jakimi Przyszło Im Się Zmierzyć.

Przy czym to zamknięcie projektu to jest kawałek większej całości. Od lipca zeszłego roku akcje Unity spadły o 70 procent (jeszcze w listopadzie poszły mocno do góry, ale potem zaczął się bezprecedensowy zjazd), co, o ile dobrze rozumiem, jest powiązane z modelem biznesowym – Unity zarabia głównie dzięki modułowi Unity Ads. Moduł pomaga wyświetlać reklamy na urządzeniach mobilnych (oczywiście w grach napisanych przez korzystających z silnika indyków) – indycy zarabiają, płacąc Unity tantiemy. A właściwie płacili. W zeszłym roku Apple wprowadziło zmiany, formalnie mające na celu ochronę prywatności użytkowników, w praktyce ograniczające możliwości napastliwej reklamy na swoich urządzeniach. Autorzy zarabiający na reklamach stracili część dochodów, więc i spadły wpływy Unity. Zmniejszone dochody zawsze oznaczają kłopoty: chwilę wcześniej, zanim Gigaya została zamknięta, Unity zwolniło kilkaset osób w ramach „restrukturyzacji”. Warto pamiętać, że te kłopoty przyszły w momencie, kiedy w związku z pandemią branża odnotowała niespotykane wcześniej wzrosty, co sugeruje, że Unity w swoim modelu biznesowym od początku stawiało na złego konia. Niemal równocześnie z ogłoszeniem końca prac nad Gigayą Unity ogłosiło połączenie z IronSource, co ma ułatwić dołożenie do gier narzędzi sprzyjających ich monetyzacji. W kontekście spadku dochodów z reklam nie jest to ruch pozbawiony sensu biznesowego, ale IronSource zaślętno w 2011 roku, kiedy wprowadziło na rynek InstallCore – jeden z tych irytujących programów z pogranicza malware czy trojanów, po cichu instalujących w tle różne śmieci. Szukanie sprzymierzeńców w firmie, która zaślętnęła działaniami na granicy legalności i zirytowała miliony ludzi na świecie, nie mogło pozostać bez echa. Użytkownicy są coraz bardziej i coraz częściej wyczuleni na punkcie swojej prywatności, więc i ta decyzja spotkała się z falą krytyki.

I na to wszystko przyszedł wywiad z Johnem Riccitiello, prezesem wszystkich prezesów w Unity, w którym – w odpowiedzi na pytanie o implementację monetyzacji w grach – padły słowa

o indykach idiotach (skojarzenia z naszą lokalną awanturką o książki nie dla idiotów zupełnie oczywiste), nieszukających informacji na temat tego, jak ich gry się sprawdzają, jak reagują na nie gracze i co warto zoptymalizować. Co do zasady indyk, którego nie interesuje reakcja graczy, rzeczywiście zasługuje na kilka słów krytyki pod swoim adresem, ale jest chyba stworzeniem mitycznym – ja takiego nie znam. Cała wypowiedź sprawiła na mnie wrażenie klasycznego stawiania chochoła i atakowania nieistniejącego problemu. A jedyny problem, jaki rzeczywiście widać, to fakt, że dewowie nieusiłujący wycisnąć ostatniego grosza z graczy nie działają w interesie Unity i nie poprawiają sytuacji finansowej firmy. W sieci zawrzało po raz kolejny. Oczywiście Unity i wspierające je narzędzia są zbyt wartościowe, żeby ktokolwiek z nich dobrowolnie zrezygnował z dnia na dzień, ale i na forach, i w rozmowach prywatnych wiele osób deklaruje, że będzie się przesiadać na inne silniki. Nie będzie to trywialne – o ile w grach 3D Unreal Engine jest dość oczywistym wyborem, o tyle w grach 2D już tak dobrze nie jest. Rynek jest rozdrobniony, a wszystkie alternatywne rozwiązania mają tyleż wad, co zalet. Ale chyba warto śledzić dalszy rozwój sytuacji i statystyki silników w nowo powstających tytułach. Reakcje tłumu bywają nieprzewidywalne.



Kilka numerów temu pisałem o ukraińskich indykach i wymieniłem między innymi Starni Games. Właśnie opublikowali na Steamie demo swojej następnej gry (visual novel) Ukraine War Stories, z datą wydania planowaną na październik. Pełna wersja ma być za darmo (choć w komunikacie prasowym pojawiło się słowo „charity”, więc zapewne można się spodziewać jakiejś zbiórki) i składać się z trzech niezależnych historii. Jedna z nich będzie miała miejsce w Buczy, w której jeden z członków zespołu Starni Games chował się w garażu, zanim udało mu się wydostać spod rosyjskiej okupacji. Fragmenty jego wspomnień są częścią fabuły.

To niejedyna gra okołowojeńska powstająca w Ukrainie, dwa inne tytuły, jakie wpadły mi w oko, to Zero Losses i Ukrainian fArmy (i w żadnym wypadku nie będę udawać, że to jest kompletna lista). To na razie nie są gry starannie zaprojektowane i pieczołowicie zrealizowane, raczej szybkie impresje na temat, ale to pierwsze skojarzenia i odruchowe reakcje bywają najszczerze. Często lepiej oddają emocje od chłodno wyczulowanych, późniejszych majstersztyków.

INDYKARTIUM



PATRICK'S PARABOX

Parabox wyszedł zaraz po wybuchu wojny i przez to nie załapał się do wcześniejszych numerów, ale przypomniałem sobie o nim dzięki fajnemu festiwalowi: Tiny Teams, gdzie dopuszczone są gry zrobione przez studia liczące maksymalnie pięć osób. W sumie taki sam dobry klucz jak wiele innych, ale zawięzenie uwagi do tych

najmniejszych, nadrabiających dupogodziny kreatywnością, ułatwia wybranie rzeczy interesujących dzięki nowemu, ciekawemu pomysłowi. Parabox kupił mnie klimatami starego Sokobana (z twistem, bo niektóre przesuwane bloczki stanowią podzagadki, w które też można wejść). Ot taka logiczna pchełka. Indyk: Patrick Traynor. Wintel, macOS, Linux.



PIXEL

OK, nic nie wiem o tej grze. Zwróciła moją uwagę tytułem (mało wyszukany, ale sercu bliskim), więc zająłem – i jest to chyba doskonały przykład tego, jak brak jakiegokolwiek próby marketingu powoduje, że gra nie istnieje. Z opisu i trailera „minimalistyczna platformówka”. Nie wygląda gorzej od innych, wydawanych na pęczki, nie mam pojęcia, jaka jest, bo nawet nie spróbowałem zagrać, żeby nie zaburzać rzeczywistości. Zwykle takie tytuły mają po kilka recenzji, dość często trafia się w którejs z nich link do filmiku z rozgrywki, początkujący streamerzy/youtuberzy próbują z takich (na ogół

nic niewnoszących) materiałów budować bazę treści na swoich kanałach. Tu: kompletnie nic. „Obejrzało” ją pięciu kuratorów Steama – wszyscy wrzucili z tagiem „informational”, co prawdopodobnie znaczy, że to wyłącznie strony automatycznie wygenerowane przez boty. Próby wygooglania też nic nie dają, poza stronami generowanymi przez – zgadliście – kolejne boty. Nie, napisanie gry i wrzucenie jej na Steama bez jakiegokolwiek próby powiadomienia świata o premierze nie wystarczy, to kompletna strata czasu (i stu dolarów potrzebnych na miejsce na półce). Indyk: Jorge David Muffareg Junior. Wintel.



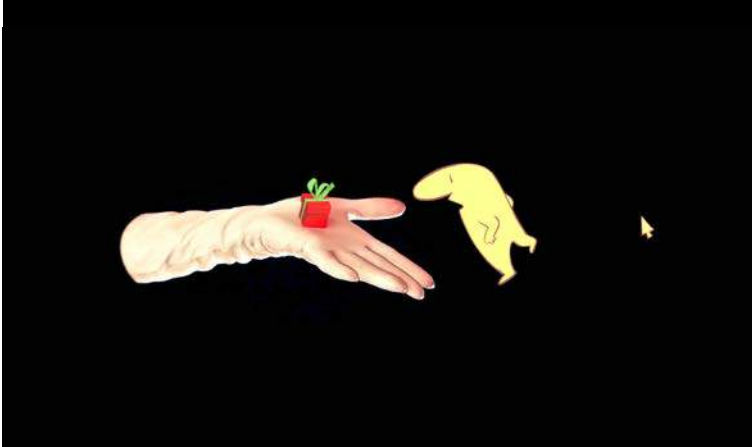
KOSMOSIS

Staram się nie pisywać o polskich grach pojedynczo, żeby nie wyszło, że kogoś faworyzuję, ale tym razem zrobię mikrowyjątek – nie ze względu na grę, ale ze względu na platformę. W kwietniu pojawiła się na rynku nowa mikrokonsolka – Playdate. Dosłownie mikro, bo jest mniej więcej wielkości dyskietki 3,5 cala (zakładam, że większość czytelników ma ten rozmiar w palcach), chociaż odrobinę grubsza. Konsola ma korbkę – i to chyba jest jej najważniejszy wyróżnik, bo cała reszta specyfikacji (wyświetlacz mono, ARM 180 megaherców, 16 megabajtów RAM, 4 gigabajty dysku) niczym się nie wyróżnia. Korbka (razem z dwoma przyciskami A i B) służy do sterowania, można jej używać, jak się twórcy gry podoba. Sami rozumiecie, że to raczej interesujący, niszowy gadżet niż poważne, komercyjne przedsięwzięcie i że pisanie na to gier to raczej hobby niż sposób na zarabianie na życie (na itch.io wysyp tytułów). Po tych wszystkich zastrzeżeniach o ograniczonej komercyjności projektu: indycy z Bulbware planują do końca roku wydać grę na Playdate, horror SF – Kosmosis. Prace trwają.

MOTHMEN 1966

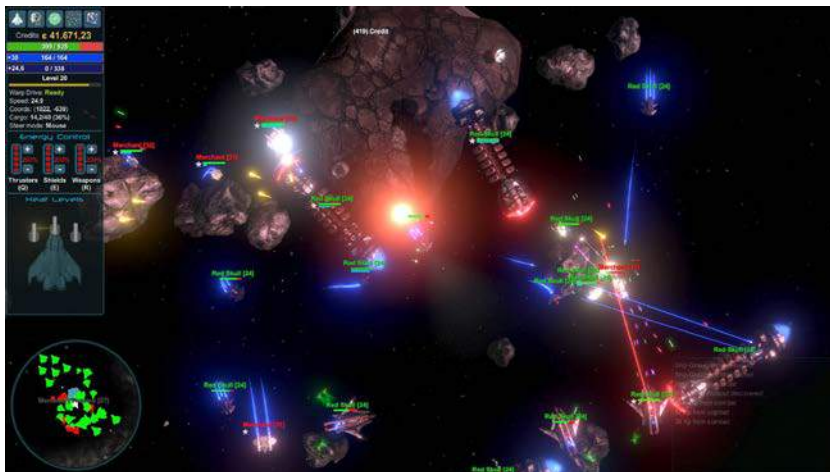


Gra kupiła mnie grafiką – kapitalnie łapiącą klimat wczesnych ośmiobitowców, z ich ograniczoną rozdzielczością i paletą kolorów. Sam tytuł nie jest specjalnie wybitny, to prosta, pulpowa visual novel, umieszczona w latach sześćdziesiątych, ale ma wszystko, czego po tego typu rozrywce można oczekiwać, i nie usiłuje udawać niczego więcej. Deszcz meteorytów, rządowe spiski, faceci w czerni, paranormalny detektyw, czyli kwintesencja standardów gatunku. Indyk: LCB Game Studio. Wintel, macOS.



THE MANY PIECES OF MR. COO

Jeszcze nie wyszło (premiera zapowiadana na 2023 rok), ale już mi się gęba śmieje. Coś jakby zagrać w kreskówkę, z głównym bohaterem nieodparcie kojarzącym mi się z *The Little Man* z „*Pink Panther*” i z „*La Linea*”. Trochę klimaty mojego dzieciństwa, abstrakcyjny humor, nonsensowne skojarzenia, świetna kreska i sprawnie zrealizowane animacje, czego chcieć więcej? Na razie można obejrzeć trailer i zagrać w demo, więc istnieje pewne ryzyko, że całość nie dorosnie do obietnic, ale zapowiada się dobrze. Ale są i dwie łyżki dziegciu. Po pierwsze, *Gammera Nest* jest w tej szarej strefie, w której określanie gry jako „indie” jest bardziej częścią marketingu niż rzeczywistością organizacyjną. Po drugie, wydawca chwali się nagrodami zdobytymi na IndieGG – a próby wyugłania IndieGG prowadzą na manowce, jakby event w ogóle nie istniał. Indyk: *Gammera Nest* (demo Wintel, w zapowiedziach również PlayStation).



STAR VALOR

Od czasów *Stars!* mam lekką słabość do kosmicznych gier 4X i jak widzę nowe, to odruchowo porównuję ze staruszką (kiedyś pisałem w felietonie: sterowanie się smutno zestarzało i dzisiaj *Stars!* jest praktycznie niegrywalne). *Star Valor* jest z trochę innej bajki, bo to sandbox, ma dość silny element zręcznościowy i nie ma nic wspólnego z turowością, ale to ciągle jedna z tych gier z gigantycznym światem do zwiedzania i setkami godzin do spędzenia (jeszcze tylko ta misja i jeszcze tylko tam skoczyć sprawdzić, co jest dalej i jeszcze, i jeszcze, i... jak to, grudzień?). *Star Valor* właśnie wyszedł z EA, być może ciut za wcześniej, bo sporo tam jeszcze rzeczy do podrasowania, ale jak ktoś lubi kosmiczno-sandboksowe klimaty, naprawdę warto się przyjrzeć. Indyk: *Rafael Burgos*. Wintel.



THE MORTUARY ASSISTANT

Kilka razy już pisałem o tym, że horrory są bardzo popularnym i koszmarnie nadużywanym tematem gier. Co roku powstają dziesiątki tytułów, w zamierzeniu twórców ambitnych, w praktyce będących kolejnymi trywialnymi kombinacjami klisz i wyświechtanych chwytów. Do tego dochodzi moja narastająca niechęć do symulatorów. A tu proszę, z połączenia dwóch rzeczy, które mnie irytują, powstała gra zdecydowanie warta wspomnienia. *The Mortuary Assistant* powstawał od lat, jakimś dziwnym trafem pamiętam, jak w 2020 roku pojawiło się demo, wreszcie doczekał się premiery – i wyszło zaskakująco dobrze. Wśród horrorów coś między Phasmophobia (choć jednoosobowo) a *Nightwatch* (choć z demonami), wśród symulatorów cokolwiek, bo w sumie wszystkie są takie same. Indyk: *DarkStone Digital*. Wintel.

KOCIARZE

Indycym hitem lipca (z potencjałem na hit roku, spodziewam się w podsumowaniach za kilka miesięcy wysypu nagród) okazał się *Stray*. Nie będę się tu rozpisywał (bo recenzja na stronie 52) ani robił przeglądu gier z kotami (bo gotowe dziesiątki takich przeglądów w sieci), więc tylko sygnalizuję temat, żeby nie było, że przegapiam.



Monument Valley: Panoramic Edition (indyk: *ustwo games*) pojawiło się 12 lipca na Steamie w wersji Wintel. Trochę zaskakujące, że tylko ta wersja, gra powstała w Unity, które wspiera wiele różnych architektur, więc jeśli już się zdecydowali zrobić wersję na urządzenia inne niż mobilne, ograniczenie się wyłącznie do peceta trochę zaskakuje. Ale może to tylko taki balon próbny. A gra zacna.



The Tale of Bistun (indyk: *Black Cube Games*. Wintel), o którym już przynajmniej raz wspominałem i który otarł się o *Pixel Awards*, doczekał się premiery. Jeśli sądzić po liczbie recenzji na Steamie, sprzedaż idzie tak sobie, ale dominują oceny pozytywne.



W CZASIE WAKACJI NIEOCZEKIWANIE ZETKNAŁEM SIĘ Z VR W PIERWSZYM POLSKIM MUZEUM. W ŚWIĄTYNI SYBILLI W PUŁAWACH KSIĘŻNA IZABELA CZARTORYSKA GROMADZIŁA PAMIĄTKI NARODOWE. DZISIAJ PO WEJŚCIU DO TEGO BUDYNKU O KSZTAŁCIE RZYMSKIEJ ROTUNDY Z NAPISEM „PRZESZŁOŚĆ-PRZYSZŁOŚĆ” NAD WEJŚCIEM MOŻEMY ZAŁOŻYĆ DOSTĘPNE NA MIEJSCU GOGLE I OBEJRZEĆ WIRTUALNĄ WYSTAWĘ KSIĘŻNEJ, TAK JAK WYGLĄDAŁA DWIEŚCIE LAT TEMU. CIEKAWY MARIĄŻ HISTORII I NOWOCZESNOŚCI.

User Jarna



WARHAMMER 40,000: BATTLE SISTER

Gdzie diabeł nie może, tam babę pośle. Szczególnie jeśli jest nią odziana w ciężką zbroję i obwieszona giwerami członkini elitarnego zakonu wojowniczek. Gra została zaprojektowana od podstaw z myślą o VR. Mamy tu różnorodne środowiska – od klaustrofobicznych okopów czy korytarzy, przez wnętrza orbitalnej katedry, po otwarte przestrzenie, gdzie rozgrywają się większe starcia, także z większymi przeciwnikami. Walczymy za pomocą miecza oraz broni energetycznej. W sumie można mieć przy sobie cztery sztuki broni, dwie przy pasie, dwie na plecach. Wymiana magazynków jest wygodna, jedną ręką wyjmujemy zużyty magazynek i go wyrzucamy, a ręką z bronią wystarczy dotknąć zasobnika amunicji przy pasie. Mieczem możemy niczym Jedi odbijać strzały przeciwników. Battle Sister ma pełną oprawę głosową. Przemawia również tytułowa bohaterka, co pozwala paniom poczuć się sobą, a panom odczuć, jak to jest, kiedy ich koleżanki muszą co i rusz wcielić się w męskich bohaterów gier.



TESTOWANE GRY DOSTĘPNE SĄ W  VIVEPORT LUB W  STEAM



KAYAK VR MIRAGE

Świetna jest w tej grze grafika wody. Do tego stopnia, że gdy wiośłem zalałem sobie kajak, to myślałem, że za chwilę będę miał mokre ubranie. Mamy do wyboru kilka pięknych lokalizacji, od majestatycznego, skutego lodem krajobrazu Antarktydy do spalonych słońcem brzegów Australii. Dodatkowo można ustawić, czy wiosłujemy w dzień, czy w nocy. Największe wrażenie zrobił na mnie fiord w Norwegii na ustawieniu nocnym ze sztormową pogodą. Fale rozhuśtane tak, że można dostać choroby morskiej. Deszcz zaczyna niemilosiernie, a niebo co jakiś czas rozświetlają błyskawice. Ma się autentyczne wrażenie walki z żywiołem w malutkiej łupince na wielkim morzu. Jeśli ktoś woli relaks, to można leniwie się przepłynąć, żeby obejrzeć jakiś egzotyczny krajobraz. W klarownej wodzie dostrzeżemy ryby, a zbliżając się, zobaczymy podrywające się do lotu ptaki. Domyślna obsługa jest bardzo prosta – kręcimy kółka kontrolerami tak, jakbyśmy rękami kręcili przy wiosle. Jest też tryb dla zapaleńców tego sportu, którzy chcą wiosłować bez kompromisów. Wtedy bierzemy prawdziwe wiosło, tam gdzie są pióra, przycepiamy kontrolery, po jednym z każdego końca wiosła, i ustawiamy odpowiedni tryb w grze.



GREEN HELL VR

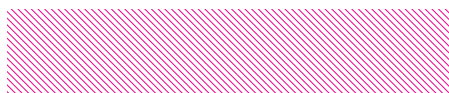
Gra z polskiego studia Incuvo, która w tradycyjnej wersji ukazała się cztery lata temu (Pixel #42), obecnie została w udatny sposób przeniesiona do świata wirtualnej rzeczywistości. Tytułowe zielone piekło to dżungla amazońska, która pięknie wygląda, ale nie tak łatwo w niej przetrwać, szczególnie gdy zdani jesteśmy tylko na siebie. Trzeba zadbać o wodę pitną i pożywienie. Naciąć gałęzi i rozpałcić ogień albo zbudować szałas. Bronić się przed dzikimi zwierzętami oraz agresywnymi tubylcami. Jest tu otwarty świat, dużo można robić, ale też łatwo się zgubić, a jeszcze łatwiej zginąć. Obsługa poprzez kontrolery VR przypomina to, co znamy z innych rozbudowanych gier, w tym obsługę plecaka do przechowywania zebranych przedmiotów czy krótkofalówki do kontaktu z koleżanką. To nie będzie spacerek przez park. Jeśli chcesz przetrwać w dżungli, trzeba będzie się solidnie narobić.



F1 2022

Zapaleńców wyścigowych zapewne ucieszy wiadomość, że tegoroczne wydanie gry na oficjalnej licencji Formuły 1 po raz pierwszy zawiera elementy VR.

F1 przyzwyczało nas do bazyliona ustawień, które dostosowują symulację wyścigu do naszych potrzeb i możliwości oraz kilku trybów gry wieloosobowej. To duża, dopracowana gra, choć akurat w dziedzinie wirtualnej rzeczywistości dopiero raczkuje. Pierwsze zaskoczenie jest takie, że F1 nie obsługuje kontrolerów VR. Zamiast tego wymaga, by menu obsługiwać klawiaturą i myszką, których oczywiście nie widać, kiedy mamy na głowie gogle. Obsługę menu przez kontrolery VR opanowały wszystkie małe studia niezależne, więc jest niezrozumiałe, dlaczego nie obsługuje ich prestiżowa produkcja dużego, znanego studia. Z pewnością zostanie to później dodane do gry albo w formie łatki, albo w kolejnej wersji. Zresztą w tytule taki jak F1 trzeba grać z kierownicą, której co prawda też nie widać w goglach, ale zdecydowanie łatwiej się połapać, niż po omacku wybierać przykładowo klawisze F5 czy F6 na klawiaturze. Z pozytywów – gry wyścigowe, w których kierowcy jeżdżą w kaskach, w bardzo naturalny sposób uzasadniają obecność gogli VR na głowie, a dzięki pozycji siedzącej nie jest wymagana duża ilość fizycznego miejsca do zabawy. Z kolei dzięki śledzeniu gogli można też dostosować dźwięk do tego, gdzie akurat obrócił się głowę, co jeszcze pogłębia wrażenie realizmu.





RETRO EXPRESS

Najwyraźniej autorzy nowych gier na stare komputery uwielbiają spędzać wakacje przed klawiaturami swoich spectrumów i komodorków, gdyż letnie miesiące przyniosły wysp ośmiobitowych premier wartych sprawdzenia. W efekcie i redaktor niniejszej rubryki – zamiast cieszyć się spacerami po górach czy beztróskim plażowaniem – pracowicie ogrywał rozpikselowane nowości, z których najlepsze przedstawia poniżej.

Bartłomiej Kluska

Lykia - The Lost Island

PULS4R

COMMODORE 64

POTRZEBA BYŁO POTĘŻNEJ KODERSKIEJ MAGII, BY GRĘ W STYLU ZELDY ZAMIAST NA NES ZROBIĆ NA C64. A DZIĘKI CZARODZIEJSKIM SZTUCZKOM AUTORÓW ÓW SĘDZIWIY KOMPUTER POMIEŚCIŁ DWA KONTY-NENTY DO EKSPŁORACJI, PONAD CZTERDZIEŚCIORO CHĘTNYCH DO WSPÓŁDZIAŁANIA NPC I DWA TYSIĄCE LINIJEK DIALOGÓW. ORAZ OCZYWIŚCIE ŚWIETNĄ HISTORIĘ.

Ta zaś również jest magiczna. Oto szesnastoletnia bohaterka gry, odkrywając drzemiące w niej moce, przypadkowo powoduje zniknięcie

wszystkich mieszkańców rodzinnej wioski. Chcąc naprawić błąd, rusza w podróż po fantastycznej krainie. Oczywiście razem z nią wędrować będzie gracz. Uprzedźmy: początkowo zagubiony i rzucony na głęboką wodę, Lykia bowiem - w starym ośmiobitowym stylu - nie traci czasu na samouczki czy rozwalkę instrukcje. Trzeba sobie radzić i samodzielnie odkrywać zasady rządzące światem gry. Ta natomiast stawia na wyzwania natury przygodowej - rozwiązywanie zagadek i rozmowy z NPC. Głównokawia będzie sporo, walki zdecydowanie mniej, co zwolennicy akcji w RPG



mogą oczywiście uznać za wadę. Warto jednak sprawdzić ten tytuł choćby dla misternie przygotowanej, wystarczającej na kilkanaście godzin zabawy fabuły, świetnego soundtracku oraz przepięknych sekwencji otwierających i zamykających grę (rzecz zaimponuje nawet weteranom C64, którzy przecież widzieli na tym mikrokomputerze już wiele cudów).

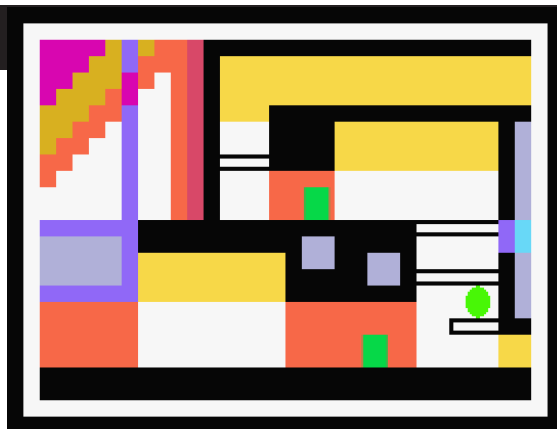
Λ00

AMAWEKS

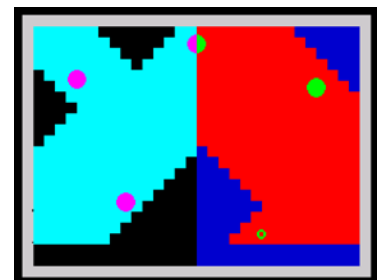
ZX SPECTRUM / MSX

CZY GRA WIDEO MOŻE BYĆ SZTUKĄ? - ZASTANAWIAŁO SIĘ WIELU MĄDRYCH LUDZI, W TYM AUTOR OPISYWANEGO TYTUŁU. JA UWAZAM, ŻE JAK NAJBARDZIEJ, ALE POD WARUNKIEM ŻE TO DOBRA GRA. A Λ00 TEN WARUNEK SPEŁNIA.

Autor, tworząc graficzną warstwę swojego dzieła, inspirował się pracami klasyków abstrakcjonizmu takich jak Kandinsky czy Mondrian, ale także tak zwany colour clash - barwieniem otoczenia przez



obiekty poruszające się po ekranie - cechą ZX Spectrum, którą inni twórcy gier uznają za wadę. W geometrycznym, kolorowym świecie Λ00]



daje to natomiast znakomity efekt. Na szczęście autor nie poprzestał na wizualnych atrakcjach - są one tylko dodatkiem do przyjemnej, zbalansowanej, zręcznościowo-logicznej rozgrywki, opartej na zmianie kształtów i umiejętności przez protagonistę. Dokonać takiego połączenia - oto prawdziwa sztuka.



Bufonada

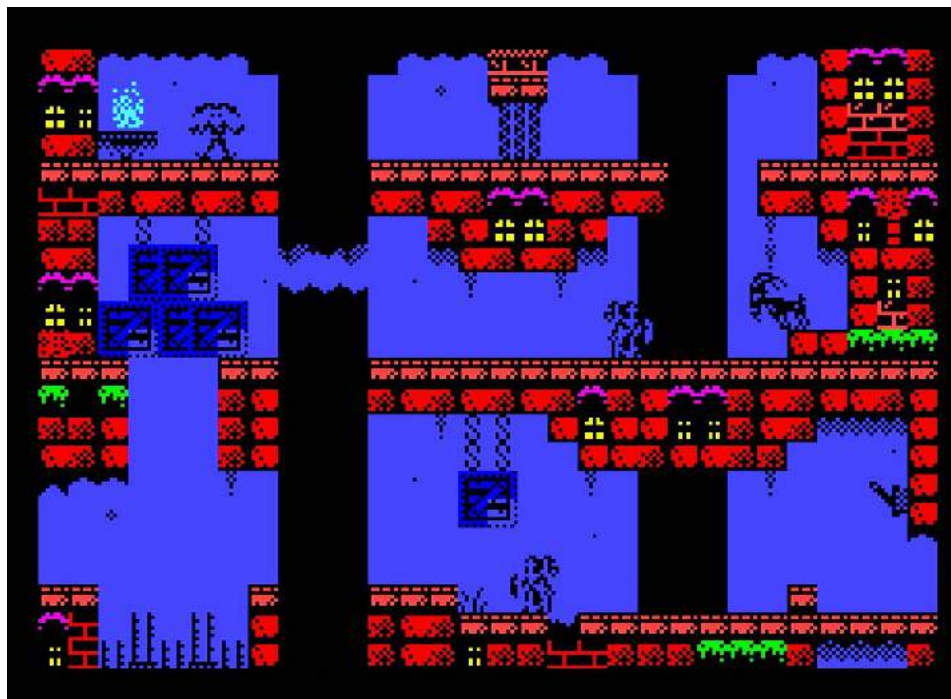
ROOLANDOO

ZX SPECTRUM



BŁAZEN I JEGO DUCHOWE ZWIERZĘ - MAGICZNA KOZA. CZY TAKI DUET MOŻE URATOWAĆ KRÓLESTWO PRZED ZGUBĄ? Z POMOCĄ DOŚWIADCZONEGO GRACZA NA PEWNO.

Bufonada to labiryntowa gra zręcznościowo-przygodowa, jakich użytkownicy Spectrum widzieli już tysiące, ale odświeżający jest tu element kooperacji pomiędzy wyposażonymi w różne umiejętności bohaterami (koza doskoczy tam,



gdzie błazen nie sięgnie, i uruchomi przełącznik otwierający drzwi do następnej planszy etc.). Sam pomysł też nie jest oczywiście nowy (The Goonies Datasoftu powstało

trzydzieści siedem lat temu...), ale wykonanie, przemysłane zagadki i szczypta humoru sprawiają, że warto poświęcić temu tytułowi trochę uwagi. Dodatkowe wyzwanie: grać tak, by podczas swojej misji magiczna koza ucierpiała jak najmniej razy.

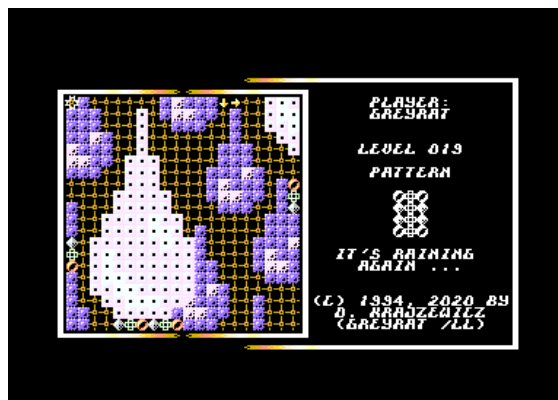
BrainBreak

DANIEL KRAJEWICZ / PSYTRONIK

COMMODORE 64

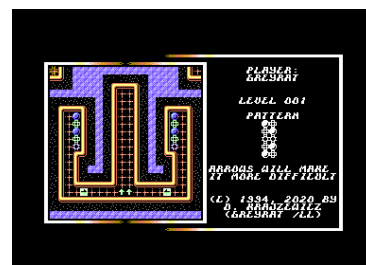
OBIETNICA ZŁOŻONA PRZEZ AUTORA W TYTULE ZOSTAJE SPEŁNIONA - BRAINBREAK TO MARZENIE KAŻDEGO MIŁOŚNIKA ŁAMANIA GŁOWY PRZED EKRA- NEM.

Zadaniem gracza jest odtworzenie na planszy ustalonego układu kamieni, a ponieważ te ostatnie przesuwają się do momentu, w którym napotkają jakąś barierę (ścianę, inny obiekt), trzeba nieźle pokombinować, co i w jakiej kolejności ruszyć. A sprawę szybko komplikują dodatkowe elementy: zmieniające kamieni, teleporty, pola z klejem... Autor z istic sadystycznymi zapędami piętrzy problemy i zadaje układy pozornie nie do ułożenia (na szczęście nie wpadł na pomysł, by



dotąd dodatkowo utrudniać grę, wprowadzając na przykład limit ruchów albo ograniczenia czasowe). Początkujący raczej odbiją się od poziomu trudności, ale weterani takiej na przykład Lasermanii docenią sto wyczerpujących etapów. Brakuje natomiast opcji cofnięcia ostatniego posunięcia, więc omyłkowo

✦ Jak w skromnej rozdzielczości oferowanej przez C64 pomieścić złożone zagadki? Autor BrainBreak poradził sobie z tym problemem aż za dobrze...



poruszony kamień może zepsuć wiele minut mozolnego planowania. Męczące bywa też sterowanie kursorem za pomocą joysticka, co w latach osiemdziesiątych nam nie przeszkadzało, ale teraz już tak. No cóż. Być może po prostu logiczne łamigłówki lepiej sprawdzają się na urządzeniach mobilnych, ale i na C64 warto spróbować.

PIXEL KIDS

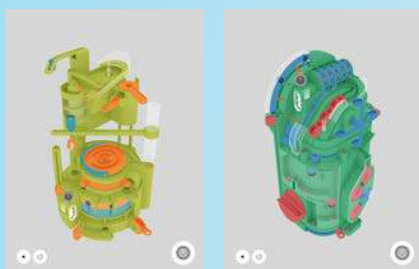
PO POWROCI Z WAKACJI PROPONUJEMY ZRÓŻNICOWANY GATUNKOWO JADŁOSPIS: OD GIER WIDEO, POPRZEC KLOCKI LEGO, AŻ PO OBOWIĄZKOWE PLANSZÓWKI, W KTÓRE BEZ PROBLEMÓW MOŻNA SIĘ BAWIĆ Z POCIECHAMI.

Automatoys

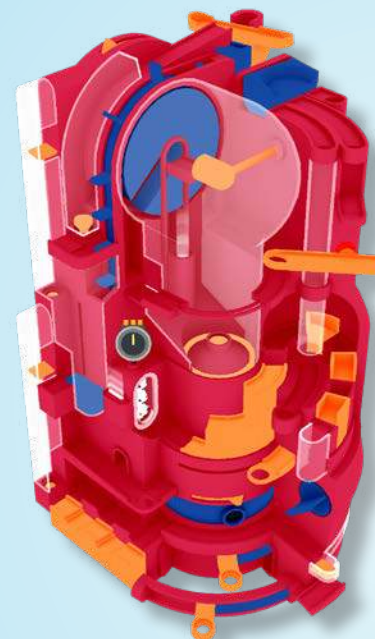
Idle Friday, 2022
iOS, niebawem też Android

WIEK: 4+

Jest jakaś magia w toczących się kul-
kach, niezależnie od tego, czy toczą się
we flipperze, na stole bilardowym, czy
na torze kulkowym, którym właśnie
bawi się jakieś dziecko. Doskonale wiemy
o tym twórcy gry Automatoys. Dostajemy
w niej do (wirtualnych) rąk całą serię coraz
trudniejszych do ukończenia torów, prawdzi-
wych mechanicznych cudeniek pełnych wind,
magnesów, diabelskich młynów i ruchomych
platform. Z początku jest łatwo, ale później
człowiek nieraz przeklnie pod nosem, kiedy



kulka, zamiast trafić na następną część toru, wylądaje w rynnie
prowadzącej na sam początek. Całość obsługujemy jednym przyciskiem
odpowiadającym za wszystkie elementy maszyny, od bolców wyrzu-
cających kulkę w górę, przez przechyłanie platform, po których może się
staczać, po obracanie karuzelkami. Fizyka ruchu kulki jest uproszczona,
ale może to i dobrze – wyzwania są dzięki temu przejrzyste i kiedy
już wpadniemy na to, jak sobie z nimi poradzić, nie będzie sytuacji,
w których kulka złośliwie wypadnie nam z trasy. Z naszych domowych
testów wynika, że dzieciaki bawią się świetnie, a stary ojciec wzdycha
sobie nad wszystkimi zabawkami, które mógł mieć w dzieciństwie, ale
ich nigdy nie dostał. Jest też duży minus – etapów jest na razie tylko
dwanaście, ale miejmy nadzieję, że z czasem ich przybędzie. (PS)



Lego Atari 2600

zestaw klocków

WIEK: 18+

Witajcie ponownie w przeszłości! Bardzo
podoba mi się kierunek, w którym

ostatnio zmierza Lego. Liczba tak zwanych
dorsłych zestawów jest coraz większa, a po
doskonale wykonanym NES przyszedł czas
na Atari VCS. Ile tutaj jest dobra, począwszy
od kartridżów, które możemy przechowywać
w dołączonym stojaczkę i faktycznie włożyć do
konsoli, poprzez działające ruchome przełącz-
niki, a kończąc na działającym we wszystkich
kierunkach klasycznym joysticku (szkoda tylko,
że fire jest statyczny). A kiedy pociągniecie do
siebie obudowę, ze środka wynurzy się makieta
pokoju gracza z lat osiemdziesiątych, z boombo-

xem, plakatami i minitelewizorkiem. W zestawie
nie znajdziecie zbyt dużo naklejek, oprócz ozna-
czeń na kartridżach praktycznie wszystko jest
nadrukowane bezpośrednio na klocki, włącznie
z logo Atari! Wiernie odwzorowana została nawet
drewniana okleina, a w bonusie dostajemy jeszcze
trzy scenki rodzajowe z Adventure, Asteroids
i Centipede, świetnie oddające nastrój oryginałów.
Nawet instrukcja zaprojektowana została tak, aby
przypominać katalog firmowy sprzed lat. Nostal-
gia absolutny level hard. Mimo że wtedy, kiedy
VCS święciło triumfy, u nas co najwyżej mogliśmy
pokreślić pomarańczowymi manipulatorami „gry
televizyjnej”, to jednak w zestawie jest magia,
którą poczuje każdy retrogracz lub jego młodsza
wersja.

Nie zwracajcie uwagi na oznaczenie 18+ związane
ze skomplikowaną konstrukcją, mój jedenastolet-
ni syn poradził sobie doskonale ze zbudowaniem
całości w dwa dni. (PG)



Kirby's Dream Buffet

HAL Laboratory, 2022
Nintendo Switch

WIEK: 3+

Kirby, różowa kulka znana z tego, że może wszystko wessać, tym razem przeżywa zupełnie inną przygodę – w krainie jedzenia.

Fabula jest prosta – oto Kirby ma zamiar zjeść truskawkowe pyszności, gdy jakaś magiczna siła pomniejsza go do rozmiarów truskawki. Właśnie truskawki należy zbierać w czasie przygód w Bufecie Marzeń – kto zbierze ich najwięcej, ten wygrywa. To typowa gra imprezowa, w której może uczestniczyć do czterech graczy, na jednej konsoli lub online; brakujących krewnych i znajomych może zastąpić sztuczna inteligencja (o różnych poziomach trudności).

Główne danie to grand prix złożone z kilku typów zmagania – wyścigów, minigry i battle royale (każde z nich można także rozgrywać osobno). Za każdym razem najważniejsze jest zebranie truskawek, ale droga do zwycięstwa może prowadzić różnymi ścieżkami. Czy w czasie

wyścigu skupić się na zjadaniu owoców po drodze, czy na dotarciu do mety, gdzie na zwycięską trójkę czekają truskawkowe torciki (złożone odpowiednio z pięćdziesięciu, dwudziestu i dziesięciu owoców?). W drodze do truskawkowej góry przeszkadzają przeciwnicy i przeszkody, pomagają zaś różne zdolności. Warto też dokucać przeciwnikom. Po wyścigu następuje minigra (kilka rodzajów), potem drugi wyścig i ostatecznie bitwa, podczas której należy zrzucić przeciwników z planszy (tracą wtedy truskawki). Na koniec następuje ważenie i doliczanie bonusów (na przykład za czas spędzony w powietrzu). Gra jest wyważona, dzięki czemu o zwycięstwo trzeba walczyć do samego końca. Za punkty doświadczona gromadzone w czasie zmagania gracz dostaje kolekcjonerskie ciasteczka i ozdoby dla Kirby'ego – dodatkowe kolory i zabawne przebrania, głównie czapeczki.

Grafika jest bajeczna – wyścigi toczą się w krainach słodczy lub hamburgerów, gdzie idzie się mostami z boczków lub kręci na patelni, można oblepić się lukrem lub przykleić do płynnego żółtka, a potem skorzystać z galarety, żeby wejść na wyższą platformę. Gra pozbawiona jest przemocy, a sesje są krótkie (co pozwala na kontrolę czasu zabawy) i satysfakcjonujące, więc nie powinny uzależniać. (MRW)



Myszkowanie

planszówka

WIEK: 5+

„Myszkowanie” to kooperacyjna gra planszowa, która u moich chłopaków wywołała fascynację już w momencie jej otwarcia. Oto duże pudełko, z którego ściga się obwolotę tylko po to, by zobaczyć, że jest ono kolorową makietą domku myszek. Potem było coraz lepiej. Okazało się, że

domek zamykamy, wrzucamy do niego krążki z ilustracjami różnych przedmiotów, porzucamy nim i... zapalamy światło. Specjalny reflektorek oświetla wnętrze pudełka przez 30 sekund, a my w tym czasie zaglądamy przez okna, starając się dostrzec i zapamiętać, jakie przedmioty znajdują się w czterech pomieszczeniach mysiego domostwa. Później odpowiadamy na pytania dotyczące rozmieszczenia rzeczy w domku i sprawdzamy, czy odpowiedzieliśmy prawidłowo. Za dobre odpowiedzi zdobywamy punkty – jeśli zdobędziemy ich odpowiednią liczbę, wygrywamy, jeśli nie, przegrywamy. Po przeczytaniu instrukcji całość wydała mi się banalna i byłem pewny, że chłopakom szybko się znudzi, ale okazało się, że nie tak łatwo wygrać, tym bardziej że mamy cztery stopnie trudności. Wcale nie jest łatwo zapamiętać wszystko w 30 sekund, zaglądając przez małe okienka do każdego pomieszczenia. Przyznam szczerze, że i dla mnie ta gra była wyzwaniem,



a bawiłem się równie dobrze jak moi synowie. Pojedyncza rozgrywka trwa piętnaście–dwadzieścia minut, my zazwyczaj gramy dwie, a czasami trzy partie po sobie. „Myszkowanie” jest atrakcyjne również dla starszych dzieci (testowane na dziewięciolatkach) i idealnie spełnia cechy gry rodzinnej — będą się przy niej dobrze bawić zarówno dzieci, jak i dorośli, co więcej, nierzadko dzieci będą pomagały dorosłym, a nie odwrotnie. (KP)





INTRO

GAMESCOM



Obraz na dolnych ekranach podczas wielu pokazów był prezentowany niczym panorama. Jedną z ważniejszych premier okazało się Everywhere od byłych pracowników Rockstara.



Bandai Namco jak co roku zaprezentowało niesamowite dekoracje.

PO TRZECH LATACH NIEOBECNOŚCI GAMESCOM POWRACA, A MY WRAZ Z NIM, ABY PRZEKAZAĆ WAM NAJSWIEŻSZE WIEŚCI Z NAJWIĘKSZYCH NA ŚWIECIE TARGÓW GIER!

Zrozumiałe jest, że to nie dawne czasy, gdy czekało się na dwa-trzy zdjęcia z pokazu po drugiej stronie globu, wydrukowane na średniej jakości papierze i wykonane zenitem. Kiedy ten numer trafi w ręce czytelników, zapewne obejrzyście już kilkakrotnie najważniejsze trailery i przeczytacie większość notek na portalach społecznościowych. Mamy jednak nadzieję, że nasza bezpośrednia relacja poszerzy waszą wiedzę na temat tego, co w ciągu najbliższego roku pojawi się na rynku.

Gamescom Opening Night Live, czyli impreza otwierająca targi, została zorganizowana bardzo profesjonalnie. Podczas gdy na centralnym ekranie wyświetlana była

główna prezentacja, na pozostałych pojawiały się dodatkowe informacje i grafiki, co tworzyło niesamowite wrażenie. Dawno nie widzieliśmy podobnego show.

Swoją obecność mocno zaznaczyły tym razem polskie studia, takie jak Techland, Klabater, Bloober Team czy Exor Studios. Niestety Sony (które jedynie podczas ONL zapowiedziało nowego pada do PS5), Nintendo, Activision Blizzard, Take-Two i Electronic Arts nie pojawiły się na tegorocznej imprezie, przez co było znacznie mniej premierowych produkcji, co jednak nie wpłynęło na liczbę odwiedzających, którzy w pewnym momencie praktycznie zablokowali korytarze, w związku z czym komunikacja musiała się odbywać trasami wytyczonymi na zewnętrznych parkingach.

Staraliśmy się wyłuskać wszystkie najciekawsze prezentowane tytuły. I przede wszystkim cieszymy się, że postpandemiczna bonanza growa się odradza i zaczyna żyć w swoim normalnym rytmie. (PG)



W hali z retro i indykami tłok był również duży jak na prezentacjach mainstreamu.





Jedne z najciekawszych tytułów prezentowało austriackie THQ Nordic. Pod względem bogactwa katalogu dorównywał mu Plaion, czyli dawne Koch Media.

gamescom
GIGARELACJA 2022



Na polskim pawilonie prezentowano wiele powstających tytułów, między innymi mające ukazać się we wrześniu jako Early Access Clash II.



Strefa retro była mocna, a jednym z najważniejszych punktów programu okazały się automaty elektromechaniczne.



APPEAL STUDIOS OUTCAST 2

ODWIEDZILIŚMY ZARÓWNO TWÓRCÓW, JAK I WYSTAWNE STOISKO Z PORTALEM WYBUDOWANYM W HALI DLA TARGOWYCH GOŚCI. Były żołnierz Navy Seals, Cutter Slade, powraca wcale nie na nową planetę, jak wcześniej głosiły one-linery, lecz na starą, dobrą, znaną z oryginału Adelphę. Kompozytorem muzyki jest ponownie Lennie Moore, oprawa graficzna różni się rzecz jasna od tej sprzed dwudziestu trzech lat, ale radykalnego przełomu nie dostrzegliśmy. Cutter zaczyna przygodę w bazie, kamera znajduje się za jego plecami, dobywa broni, włącza tarczę ochronną i dezak-

tywuje kolejne roboty. Potem zakłada bat wings i skacze ze skały, leci nad wielką krainą i trafia do wioski Talanów. Na miejscu musi porozmawiać z przedstawicielami plemienia, a następnie wyjść poza rogatki i zmierzyć się z potworem przypominającym czerwiec z „Diuny”. Atakują go też słoniosłonogi, ale już nie tak niebezpieczne jak ich szef.

W Outcast 2 dużo jest walki w zwarciu, która przeważa nad kwestiami fabularnymi. Dialogi są maksymalnie uproszczone, a sam Cutter wygląda na starszego o ładnych dwadzieścia lat. Ironiczny wyraz twarzy i krzaczaste brwi wydają się nie pasować do żołnierskiego twardziela, należy jednak wierzyć, że Belgowie, z których wielu pracowało jeszcze dla Infogrames, wiedzą, co robią. Cutter Slade pomoże Talanom i wróci do domu, kończąc w przyszłym roku jedną z najbardziej pamiętnych przygód końca lat dziewięćdziesiątych. (PM)

PLOT TWIST THE LAST CASE OF BENEDICT FOX



BOSTOŃSKI DETEKTYW Z LAT DWUDZIESTYCH PRÓBUJE ROZWIĄZAĆ ZAGADKĘ MAKABRYCZNEGO MORDERSTWA PEWNEGO MAŁŻENSTWA ORAZ PORWANIA ICH DZIECKA. I NIE, NIE JEST TO KOLEJNA GENERYCZNA HISTORIA Z GATUNKU NOIR. Benedict Fox ma bowiem nietypowego towarzysza w postaci demona, który pozwala mu wdierać się do umysłów zmarłych, gdzie wspomnienia są niezwykle groźne, a my nie jesteśmy jedynymi intruzami. Oto podłóżę dla platformowej metroidvanii z atmosferą lekko nawiązującą do twórczości H.P. Lovecrafta. Z perspektywy kamery z boku będziemy przemierzać Limbo, zbierać przedmioty odkrywające kolejne strzępki tajemnicy i rzecz jasna mocować się z lokalnymi kreaturami, używając różnych broni. Sprzęt można z czasem ulepszać, tak jak nasze specjalne zdolności, w miarę jak będziemy zapuszczać się w głąb tej chaotycznej krainy. Choć na dotychczasowych materiałach walka nie wygląda zbyt odkrywczo, już teraz możemy dostrzec kameralny, wylewający się z ekranu okultystyczny klimat z ukrytymi społecznościami, pradawnymi rytuałami i mikroświatami na granicy jawy i snu. Nic tylko czekać na przyszłoroczną wiosnę. (SG)

FLYING WILD HOG EVIL WEST

JEŻELI PRZEJECHALIŚCIE JUŻ WSZYSTKIE MOŻLIWE ŚCIEŻKI W RDR2, JEŻELI MISJE W DESPERADOS NIE STANOWIĄ DLA WAS WIELKIEGO WYZWANIA, A TĘSKNICIE ZA STYLISTYKĄ I CZASAMI DZIKIEGO ZACHODU, NIE LĘKAJCIE SIĘ. Flying Wild Hog, studio odpowiedzialne za trzy części Shadow Warrior i Hard Reset, tym razem przygotowało prawdziwą perelkę dla miłośników Clint Eastwooda, horrorów klasy B i krwawej jatki w typie „Johna Wicka”. Witajcie na Złym Zachodzie. Jessie jest modelowym rewolwerowcem, z nieodłącznym dla tego gatunku awanturników kapeluszem z szerokim rondem, skórzanym



plaszczem rozwiewanym przez wiejący na prerii wiatr i ze specjalną rękawicą, która chroni przed ugryzieniami wampirów, jednocześnie pozwalając je rozrywać na strzępy. Tak, dobrze przeczytaliście – wampirów, gdyż Jessie jest nieustraszoną pogromcą całego gatunku krwiopijców i nie bawi się w półśrodki. Sieka, miążdży, rozrywa, odstrzeliwuje głowy i inne części ciała, a wszystko

to w alternatywnym Dzikim Zachodzie z końca XIX wieku w steampunkowym sztafażu. Nawiązań jest tutaj mnóstwo, od „Blade 2”, przez „Od zmierzchu do świtu”, a na „Hellboy” Mignoli skończywszy. Walka jest niesamowicie krwawa, przeciwnicy potrafią napsuć dużo, nomen omen, krwi. Nieźle opracowane zostało drzewko rozwoju umiejętności, gra raczej prowadzi za rękę, zamiast wymagać orientacji przestrzennej na poziomie Nathana Drake’a, jednak bardzo dobrze zgrzywa się to z szybką, brutalną akcją. Premiera już w listopadzie, więc przygotowujcie się na krwawy, zły Dzik Zachód. (PG)



DAMBUSTER STUDIOS DEAD ISLAND 2

POŁĄCZENIE RAJSKIEJ WYSPI I INWAZJI ZOMBIE JEDENAŚCIE LAT TEMU WYWOŁAŁO NIEMALE PORUSZENIE NA RYNKU, W ZWIĄZKU

Z CZYM WYDANIE DRUGIEJ CZĘŚCI WYDAWAŁO SIĘ NIEMAL PEWNE. Jednak kolejne zmiany deweloperów opóźniły ten proces i dopiero trzeciej z kolei firmie udało się doprowadzić prace do etapu, który możemy nazwać końcowym. Inwazja zombie rozprzestrzeniła się na całe Zachodnie Wybrzeże USA, a Los Angeles zostaje przekształcone w Hell-A, czyli prawdziwe wrota do piekieł. Główny bohater zostaje ugryziony, jednak dzięki posiadanej odporności nie przemienia się w zombie.



Skutkiem ubocznym jest coraz większa chęć popełniania brutalnych czynów, jednak od czego mamy otoczenie pełne i tak już nieżywych delikwentów? Miecz samurajski, młot dwuręczny, elektryczne rękawice z pazurami, karabiny, pistolety, kije bejsbolowe – to tylko drobny wycinek arsenału, którym będziemy się posługiwać. Na targach graliśmy w misję rozgrywaną w wesołym miasteczku w Santa Monica. Połączenie wyskakujących z ciemności żywych trupów z fajerwerkami na niebie tworzy świetny, surrealistyczny klimat, a dzika rzeźnia jest pierwszego gatunku. Możemy nawet rzucić we wroga trzymaną bronią, jeżeli akurat jest za daleko. Flaki i odcięte części nadgniłych ciał fruują w powietrzu, a nasz człowiek czasami rzuca tekstem godnym samego Duke'a. Ta odsłona serii wydaje się zdecydowanie mniej mroczna od poprzedniczki, stawiając na niczym nieograniczoną krwawą jatkę w środowisku z mocno nasycenymi kolorami. Do Hell-A udamy się już na początku przyszłego roku. (PG)

CAPCOM STREET FIGHTER 6

CAPCOM NIE MIAŁ WŁASNEGO STOISKA NA GAMESCOMIE – PREZENTOWAŁ SVOJE DZIEŁA W ZBIORCZYM STANOWISKU W JEDNEJ Z HAL BIZNESOWYCH. W małej salce posadzoneo mnie wraz z innym dziennikarzem, po czym odbyliśmy dwurundowy pojedynek. Na pytanie, w którą część Street Fighter ostatnio grałem, powiedziałem, że w dwójkę, co wzbudziło pewną konsternację. Pamiętajmy wszakże, że przez ostatnich trzydzieści lat ukazały się tylko trzy główne odsłony mordobiciowego cyklu. Nie jest on tak eksploatowany jak inne podobne franczyzy, poza tym jego historyczna waga jest bezsporna,

tym bardziej warto zainteresować się szóstką. Uwagę zwracają zwłaszcza tła przedstawiające realistyczne miejscówki z ulic Orientu. Komponuje się combosy, jednocześnie dużo szafując pokazowanym jako niebieska mgiełka blokiem, który nie pozwala przeciwnikowi dobrać się do nas. W mordobiciu przestałem grać wiele lat temu, ale mam wrażenie, że w porównaniu z szokującym brutalnością Mortal Kombat czy przesadnie ubarwionym Injustice nowy Street Fighter najbardziej swym klimatem przypomina czasy, gdy bijatki były jednym z najważniejszych gatunków w elektronicznej rozrywce. Autorem gry jest Yusuke Hashimoto,



dobrze znany nie tylko z pracy dla Capcomu, lecz również dla Platinum Games (Bayonetta). Gra wyjdzie na konsole nowej generacji i PC w 2023 roku. (PM)

NEOWIZ GAMES LIES OF P

LUŻNO OPARTA NA KLASYCZNEJ OPowieści HISTORIA PINOKIA POSZUKUJĄCEGO PANA GEPETTO W MROCNYM Mieście WYPEŁNIONYM ZDEGENEROWANYMI INDYWIDUAMI Z MECHANIKĄ SOULS-LIKE Kusi KoncepTEM JESZCZE OD PIERWSZEJ POŁOWY 2021 ROKU. Gamescom 2022 ukazał najwięcej jego obiecujących cech, ale i potencjalnych słabych punktów. Twórcy z Round8 Studio czerpią garściami z gier FromSoftware, ze szczególnym naciskiem na Bloodborne'a. Rzecz jasna sam ten fakt nie dziwi, bo jak już się wzorować, to tylko na najlepszych, lecz istnieją uzasadnione obawy, że owe nawiązania kompletnie zakryją



autorskie pomysły deweloperów. W ten sposób Lies of P trafiłoby na długą listę souls-klonów bez własnej esencji. Ale jest kilka aspektów, które robią wrażenie. Przede wszystkim w tym bloodborne'owym sosie znaleźć można osobliwą stylistykę mrocznej baśni. Szczególnie podkreślają to iście groteskowe, niezgrabni przeciwnicy napotykanii w trakcie rozgrywki. Gdy dodamy jeszcze do

tego bossa w postaci zwałistego, szalonego klauna, zaczyna to przypominać największe dziecięce koszmary. Spore nadzieje budzi zaczątek różnorodnego stylu walki, łączącego niekonwencjonalną broń pomocniczą z białą, co może pomóc grze w uzyskaniu własnej tożsamości. Deweloperzy zdążyli już wstępnie opisać różnorodny system dobierania arsenału bojowego, a także mechanikę kłamstwa (w końcu to Pinokio) stosowaną między innymi w dialogach, która ma w znaczący sposób wpływać na świat. Tak czy inaczej tytuł zdecydowanie warto obserwować, szczególnie jeżeli jesteś fanem gatunku souls-like. (SG)





ASOBO STUDIO

A PLAGUE TALE: REQUIEM

SERIA PLAGUE POWRACA Z SEQUELEM – REQUIEM. ROZGRYWKA JEST ZDECYDOWANIE PŁYNNIEJSZA NIŻ W POPRZEDNIEJ CZĘŚCI, A AKTYWNYCH ELEMENTÓW TŁA JEST ZNACZNIE WIĘCEJ. Hugo otrzymuje rozwiniętą zdolność echa, dzięki której szczerzy ujawnia położenie wrogów, podczas kiedy Amicia może teraz ponownie się ukryć w przypadku dostrzeżenia i nareszcie nie zginie od pierwszego ciosu, co bywało mocno irytujące. Normalny poziom trudności wydaje się ciut wyższy w porównaniu z poprzednią częścią, jednak

dzięki temu konieczność stosowania niestandardowych rozwiązań urozmaica rozgrywkę. Grafika nie różni się zbytnio od poprzedniej odsłony, chociaż tu i ówdzie widać drobne zmiany, świetnie na przykład wyglądają kwietne łąki czy podziemie z masą drzemiących w ścianach szczerów, które, kiedy tylko zgaśnie światło, gotowe są nas zalać niepowstrzymaną falą. Czernastowieczna Francja w czasach czarnej śmierci dawno nie była tak interesującym miejscem. Jak bardzo, przekonamy się po premierze w październiku. (PG)

TERRIBLE TOYBOX

RETURN TO MONKEY ISLAND



PODZAS OPENING NIGHT LIVE POJAWIŁA SIĘ ZAPOWIĘDŹ NOWEJ GRY RONA GILBERTA, PODANO TEŻ DATĘ JEJ PREMIERY. AŻ PRZETYKALIŚMY USZY PO TYM, CO USŁYSZELIŚMY – 19 WRZEŚNIA, CZYLI POWINNIŚMY BYĆ W STANIE ZRECENZOWAĆ JĄ JUŻ W NAJBLIŻSZYM NUMERZE. Wbrew wcześniejszym wypowiedziom nie pojawi się pierwotnie wyłącznie na Switcha, lecz również na Steamie. I co najlepsze – w przeznaczony do prezentacji różnych inicjatyw związanych niekoniecznie z elektroniczną rozgrywką hali 10, naznaczonej stygmatem retro, w jednym z jej

rogu znajdowało się biznesowe stoisko Terrible Toybox, na którym roztawiono niesamowite dekoracje przedstawiające postacie z gry. Można było robić sobie polaroidowe fotki w tym zycznym towarzystwie, a także porozmawiać z ekipą. Dowiedzieliśmy się, że 65 procent wszystkich tytułów z serii Monkey Island sprzedawało się w Niemczech, dlatego Ron Gilbert zdecydował się na postawienie tu stanowiska, mimo że, jak pamiętamy, kilka miesięcy temu obraził się na fanów z powodu hejterskich komentarzy. Po premierze powinno to pójść w zapomnienie. (PM)

HAEMIMONT GAMES

JAGGED ALLIANCE 3



CÓŻ MOŻEMY POWIEDZIEĆ O JA3? TO, ŻE WSZYSCY FANI PIERWSZYCH DWÓCH CZĘŚCI OCZEKUJĄ TRZECIEJ, BYŁOBY ZDECYDOWANYM NIEDOPOWIEDZIENIEM. Z uwagi na niewielką ilość miejsca skupimy się na faktach. Akcja osadzona zostanie w Afryce we wczesnych latach dwutysięcznych. Porozumiewanie się za pomocą ICQ, wypełnione flashowymi wstawkami witryny, na których werbujemy najemników, odtwarzacz DVD i komórki typu Nokia 3310 będą codziennością naszej malowniczej zgrai. Gra toczy się na sawannach, bagnach i pustyni, każdy z członków drużyny otrzyma własny, unikalny głos i osobowość, od której będzie zależało nawiązywanie relacji w grupie. Dostępne jest nawet małżeństwo, które możemy wynająć tylko w parze. Rozmowy pomiędzy bohaterami zależą od rozwoju sytuacji na mapie, na przykład darowanie komuś życia w pierwszej misji może procentować (lub nie!) wiele godzin później. Każda broń ma unikalną fizykę lotu pocisków, jak również moc przebijania przez osłony. NPC jest dość sporo, map około stu sześćdziesięciu, a ukończenie tytułu zajmie od trzydziestu do pięćdziesięciu godzin. Bronie będą modyfikowalne, każdy najemnik rozwija swoje indywidualne cechy, a finansowanie całej ekipy, a jakże, będzie się odbywało za pomocą diamentów. Nie wspominałem o alternatywnych zakończeniach historii i trybie współpracy, ale pewnie i tak po przeczytaniu powyższego nawet największy sceptycy zapragną chociażby spróbować, jak to jest być szefem bandy psów wojny. Daty premiery brak, jednak wersja, którą widziałem, była w stanie wysoce zaawansowanym. (PG)

ROGUESIDE

WARHAMMER 40,000: SHOOTAS, BLOOD & TEEF

TO RZECZ OD TWÓRCÓW GUNS, GORE & CANNOLI. U WYDAWCY GRY, FIRMY ININ, DAWNIEJ ZNAJĘ JAKO 7C, PRZETESTOWALIŚMY JĄ W TRYBIE KOOPERACJI Z JEDNYM Z PRACOWNIKÓW STUDIA. Shootas, Blood & Teef kojarzy się ze stylem Metal Slug, tyle że rzuconego w warhammerową rzeczywistość. Przechodzimy naszym napakowanym Rambo przez kolejne pokoje i hale, niszcząc pomniejszych slugosów za pomocą strzelania w boki, górę i dół. W końcu wyszedł boss, z którym zmagaliśmy się przez dobre pięć minut. Nic wielkiego, ale intensywność napażania była tak wielka, że tytuł wydaje się idealnym materiałem na przyjęcia i prywatki. (PM)



FATSHARK

WARHAMMER 40,000: DARKTIDE

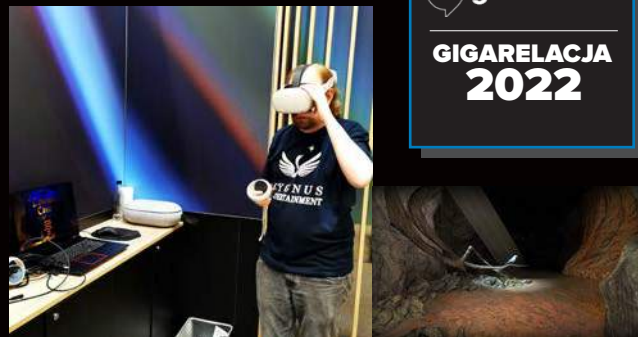


MAŁO KTÓRE UNIWERSUM JEST TAK MOCNO EKSPLOATOWANE W GRACH JAK ŚWIAT WARHAMMERA, ZE SZCZEGÓLNYM NACISKIEM NA JEGO FUTURYSTYCZNĄ ODMIANĘ. Zwłaszcza w ostatnich latach eksplorowane są pod tym kątem kolejne gatunki. Tym razem studio Fatshark, odpowiadające w przeszłości przede wszystkim za serię Warhammer: Vermintide, zajmie się kooperacyjną strzelanką (choć można też grać w pojedynkę), gdzie zanurzymy się w mieście-roju Tertium. Tam jako jeden z czterech strażników będziemy wspierać lokalną inkwizycję w wybijaniu ku chwale imperatora zgrai panoszących się

wszędzie heretyków. Co może się na razie podobać? Na pewno fantastycznie zaprojektowane, ociekające mrocznym klimatem lokacje na ulepszonym silniku z Warhammer: Vermintide 2, a także dynamiczne tempo rozgrywki. Wiele można też oczekiwać po różnych klasach postaci, oferujących inne podejście do gry. Do tego ekipa z Fatshark to zaprawieni w bojach weterani, którzy może nie zawsze robili perfekcyjne gry, ale w tej konwencji są już niezłe obcykani. Można powiedzieć, że jedynie przenoszą się z Warhammera Fantasy na łono 40K. I wygląda na to, że koniec z przerzucaniem premiery, więc faktycznie można się nastawiać na 30 listopada. (SG)

gamescom

GIGARELACJA
2022



CYGNUS ENTERTAINMENT

COLOSSAL CAVE 3D

PO OTRZYMANIU JAKIŚ CZAS TEMU MATERIAŁÓW PROMOCYJNYCH, A SZCZEGÓLNIJE PO PRZEPROWADZENIU WYWIADU Z KENEM I ROBERTĄ WILLIAMSAMI NA PIXEL HEAVEN, Z DUŻĄ DOZĄ NIECIERPLIWOŚCI CZEKALIŚMY NA MOŻLIWOŚĆ ZOBACZENIA W AKCJI COLOSSAL CAVE.

Na pierwszy ogień poszła wersja na Switcha – grafika może nie powalala na kolana, jednak nie o to w tym przypadku chodziło. Świat, z którym można było wchodzić w interakcję, przypominał trochę starsze gry sprzed kilku lat, ale najważniejsza była wierność tekstowemu oryginałowi. Niektóre zagadki wymagały iście „sierwowego” myślenia, ale może właśnie dlatego czuć tutaj starego, dobrego ducha z Oakhurst. Niezłym przykładem jest ptak, który tak długo będzie przed nami uciekał, aż nie wyrzucimy z ekwipunku czarnej, magicznej różdżki, której po prostu się boi. Natomiast zupełnie innym przeżyciem jest doświadczenie gry w okularach 3D, bo wszystko nagle ożywa. Pomimo że jestem doświadczonym graczem, po dziesięciu minutach zaczęło mi się kręcić w głowie od nadmiaru wrażeń. W tej wersji całość wygląda doskonale, interakcja jest bardzo płynna, a spacer po wąskim gzymsie w jaskiniach dostarcza niezapomnianych przeżyć. Nie wiem, jak to działa, ale czuć tutaj moc Roberta i Kena. Dla mnie na pewno pozycja obowiązkowa. A gdyby tak jeszcze została wydana w big boksie... (PG)

GOLDKNIGHTS

THE LAST ORICRU

GIER ACTION ADVENTURE-RPG NIGDY ZA WIELE, SZCZEGÓLNIJE JEŚLI WYDAJĄ SIĘ TAK DOBRZE ZROBIONE JAK THE LAST ORICRU. Przedstawiony świat, będący hybrydą średniowiecza z elementami sci-fi, zamieszkuje dwie rasy, wyglądające jak Skaveni zczuroludzie i ich panowie, przypominający niebieskich z „Avatara”. W sam środek konfliktu trafia gracz, który obudzony ze snu w kriokomorze po katastrofie statku kosmicznego odkrywa, że nie za bardzo



może umrzeć i dzięki temu staje się materiałem na czempiona dla obydwu ras. Podjęte w trakcie gry decyzje będą miały konsekwencje w otaczającym świecie, a zakończenie fabuły będzie po prostu ich wypadkową. Świetnym dodatkiem jest możliwość gry z drugą osobą, tak lokalnie, jak i online.

Drugi gracz zostaje automatycznie podniesiony do naszego poziomu i pomaga zarówno łąć skórę wrogom, jak i wskrzeszać nas w momencie, kiedy powiniemy się noga i legniemy martwi. Jednorazowy run nie powinien zająć więcej niż dwadzieścia godzin, ale twórcy zdradzili, że istnieje ukryta ścieżka fabularna, która pozwoli poznać tajemnicę stojącą za planetą i jej rasami, a przekonamy się o tym jeszcze w tym roku. (PG)





SPIDERS

STEELRISING

**STEAMPUNK, KRAJOBRAZY PRZYPOMI-
NAJĄCE CHWILAMI KADRY Z ASSASSIN'S
CREED UNITY, A TO WSZYSTKO PODLANE
GATUNKOWYM SOSEM SOULS-LIKE.** Twórcy
GreedFalla na pewno nie należą do tych, którzy
kroczą po bezpiecznym gruncie. I zdecydowanie
lubią się bawić historycznymi motywami.
W tym przypadku mamy rewolucję francuską,
której bojownicy dostają solidnego łupnia od
potężnych automatów Ludwika XVI.

I tutaj oczywiście wkracza gracz jako Aegis,
żeńska wersja tychże wynalazków na służbie
u Marii Antoniny. W dotychczas ukazanej
rozgrywce w szczególności zwróciły moją uwagę
precyzyjne, akrobatyczne ruchy naszej postaci,
zdające się być połączeniem układów zawodowej
primabaleriny z ruchami znanymi dobrze
z Sekiro: Shadows Die Twice. Z tym ostatnim
łączy się również pewne aspekty manewrowania
w trakcie ataków nieraz dużo większych
przeciwników czy żelazne wachlarze, pod kątem
technik defensywnych do złudzenia przypominające
jedno z narzędzi shinobi od FromSoftware.
Nie szykuje nam się raczej rewolucja (a nawet,
tak po prawdzie, ewolucja), ale sprawnie łączący
konwencje produkt – czemu nie. (SG)



DUOYI NETWORK

GUNFIRE REBORN

**W TRAKCIE SEGMENTU XBOX SWÓJ CZAS MIELI TAKŻE DEWELOPERZY
Z DUOYI INTERACTIVE ENTERTAINMENT, KTÓRZY W PAŹDZIERNIKU
WYPUSZCZĄ SWÓJ PROJEKT NA KONSOLE MICROSOFTU NAJNOW-
SZEJ GENERACJI.** Gunfire Reborn już w zeszłym roku pojawił się na pece-
tach oraz w maju tego roku na urządzeniach mobilnych z systemami Android
i iOS. Jak dotąd bardzo dobrze oceniana pozycja to roguelike z elementami
RPG i FPS, gdzie wcielamy się w antropomorficznych bohaterów o różnych
umiejętnościach, by ruszać do walki z hordami przeciwników na proceduralnie
generowanych poziomach. I w zasadzie po pokazach można powiedzieć,
że nic nas tutaj specjalnie nie zaskakuje. Co, warto od razu zaznaczyć, nie
powinno być w tych okolicznościach uznawane za wadę. To, co podbiło
choćby Steamu, powinno działać i w tym przypadku – czyli niezwykle
przyjemna wymiana ognia, masa możliwości rozwoju w wielu kierunkach
zarówno pod kątem pukawek, jak i zdolności specjalnych, a także ogromny
potencjał, jeżeli chodzi o wspólne granie. (SG)

OBSIDIAN ENTERTAINMENT

PENTIMENT

**JOSH SAWYER OSIĄGNĄŁ NA POLETKU
GIER JUŻ CAŁKIEM SPORO (PRACOWAŁ NA
PRZYKŁAD PRZY PILLARS OF ETERNITY CZY
FALLOUT: NEW VEGAS), A JEGO NOWA GRA
ZDAJE SIĘ SPEŁNIENIEM AMBICJI, UKOŃCZE-
NIEM Z DAWNA PLANOWANEGO PROJEKTU.**
Tytuł Obsidiana zapowiada się na prawdziwą uczcę
dla fanów głębokiej, niezwykle dopracowanej historii
ze szczegółowo zarysowanym światem.



Pentiment jest kryminalną historią osadzoną w szesnastowiecznej Bawarii. Wcie-
lamy się w niejakiego Andreasa Malera, który będzie usiłował rozwiązać zagadkę
trwających od ćwierćwiecza morderstw. Już sam początek, gdy musimy dobrać
naszej postaci odpowiednią profesję, daje nam przedsmak tego, jak głęboko
twórcy zanurzają nas w meandrach historii w prostej, malowniczej grafice. Stawia
się tutaj na niezwykle wiernym tamtym czasom obraz światła, co ma uwidocznić
się chociażby przy stosowanej w tytule bogatej terminologii – Sawyer i spółka
zamieszczą nawet swojego rodzaju ściągę tłumaczącą niektóre ustępy, jako że
inaczej przynajmniej pewna część graczy przepadłaby. Pentiment będzie kojarzony

z nabożnym podejściem do narracji. Wszelakie
minigierki czy inne zręcznościowe aspekty spychane
są na boczny tor, kluczowe jest prowadzone wśród
lokalnej społeczności dochodzenie, którego wnioski
będą wpływać na to, co nas otacza. Przygotujmy
się zatem na projekt ze wszech miar oryginalny,
dostarczający nieco innych bodźców niż zwyczajowe
tytuły od znanych firm. A ekipa z Obsidiana sama
w sobie stanowi niegorszą reklamę. (SG)



PIECES INTERACTIVE ALONE IN THE DARK

JEDEN Z CIEKAWSZYCH TYTUŁÓW GAMESCOMU, NIE TYLKO ZE WZGLĘDU NA DUŻĄ DAWKĘ SENTYMENTU. Nowe Alone in the Dark szwedzcy autorzy reklamują jako „3rd person horror experience” inspirowany pierwszymi trzema częściami serii. O pozostałych ekipa dowodzona przez Mikaela Hedberga, współtwórcy Somy i Amnesii, woli zapomnieć.

Rzecz bardziej niż z dziełem Freda Raynala kojarzą się z Resident Evil 4, co nie dziwi, bo system kamer pokazujących akcję jest w dzisiejszych czasach zbyt mało dynamiczny. Nastąpiło tu zaskakujące zjawisko, że potomek gry, która uruchomiła całą gałąź survival horroru, korzysta ze wzorów, jakie wypracowali jej naśladowcy. Choć sami twórcy powiadają, że nowe

Alone in the Dark stanowi list miłosny do oryginału. Choć zaimplementowano nową mechanikę gry, jej dusza ma pozostać niezmienną. Fabuła opowiada o powrocie do rezydencji Derceto w stanie Luizjana, w samo serce amerykańskiej grozy. Nie tylko do wnętrza, z których nie dawało się uciec, lecz również do lokacji dookoła rezydencji z obowiązkowym komentarzem na czele. Na ulicy nasz dopakowany Edward Carnby, bez surduta ani binokla, strzela do połamańców z kilkoma czaszkami albo mackami wyrastającymi z szyi. Jeśli wybierzemy jako bohaterkę Emily Hartwood, wówczas Edward będzie NPC. Mikael Hedberg powiedział, że niedawno rozmawiał z Fredem Raynałem i uzyskał od niego aprobatę dla projektu. Na stoisku wydawcy, THQ Nordic, mogliśmy przetestować prolog, w którym znana z drugiej części mała Grace musi przenieść list na dolny poziom Derceto, zmieniającego się niczym kameleon. Gra znajduje się w produkcji od końca 2019 roku, a dopiero teraz ją ujawniono. (PM)

NIGHTDIVE STUDIOS SYSTEM SHOCK

NA GAMESCOMIE MOŻNA BYŁO SPOTKAĆ TWÓRCÓW ORAZ POGRAĆ W JEDEN Z PIERWSZYCH ETAPÓW. JEST ROK 2072, MIASTO WIEŻOWCÓW NEW ATLANTA. Edward Diego składa hakerowi propozycję nie do odrzucenia, trzeba

będzie odwiedzić stację kosmiczną Citadel i zmierzyć się z SHODAN. Nawiasem mówiąc, głosu tej ostatniej znów użyła Terri Brosius. To, co widać na ekranie, z jednej strony tchnie nowością, ale zachowuje przy tym prawdziwy sznyt oryginału. Sami autorzy wołają mówić nie o remake'u, lecz o „re-imagine” tytułu z 1994 roku. Gra została zrekonstruowana za pomocą najnowszych technologii. Tekstury udają te z pierwowzoru, podziwiamy starodawne widoki zielonego komputera, a przy produkcji uczestniczą starzy kumple Warrena Spectora i Paula Neuratha. System Shock nie tylko ma szansę przyciągnąć do siebie tysiące graczy, których ominął oryginał, ale także wyznaczyć nowe horyzonty w produkcji nowych wersji starych przebojów. (PM)



SUPERMASSIVE GAMES DEVIL IN ME

WYDAWCA TEGO TYTUŁU, BANDAI NAMCO, ZAPREZENTOWAŁ W TYM ROKU LINIĘ WYDAWNICZĄ BARDZO MOCNO STARGETOWANĄ NA MŁODSZEGO ODBIORCĘ. Podczas prezentacji prowadzonej przez tego samego człowieka, który kilka lat temu z poetyckim uniesieniem opowiadał o 11-11 Memories Untold, pojawił się tylko jeden tytuł mogący poruszyć serca starych wilków. Kolejna opowieść z walizeczki Dark Pictures Anthology bierze na celownik Hermana Mudgetta,

znanego lepiej jako doktor Holmes. Choć w wyścigu po koronę pierwszego seryjnego mordercy w historii został wyprzedzony przez europejskiego kolegę podpisującego się jako Kuba Rozpruwacz, to on był hurtownikiem zbrodni, podczas gdy Kuba jedynie detalistą. Niezrównany Rene Reouven pisał o nim, że przekształcił spokojną podmiejską dzielnicę Chicago w jaskinię zbójców karpacczych. W swoim zamku uśmiercił kilkadziesiąt, jeśli nie ponad sto ofiar, zwabionych i metodycznie poćwiartowanych. Devil in Me oznacza około siedmiu godzin grania w stylu dobrze znanym z poprzednich produkcji Supermassive. Opełniony przez diabła Holmes osacza młodociane ofiary, próbujące przetrwać w tym piekle na ziemi. Podczas jednej ze scen musimy na przykład zdecydować, który z dwóch bohaterów uwięzionych



w komorach gazowych ma przeżyć. Można grać solo lub w trybie lokalnego multiplayera z kolegą. Wszystkie te okropności ujrzą światło dzienne już 19 listopada. (PM)



THE OUTSIDERS

METAL: HELLSINGER

MODA NA STRZELANKI W OLDSCHOOLOWYM STYLU PRZYNIOSŁA BARDZO WIELE CIEKAWYCH ODMIAN TEGO GATUNKU. Wśród nich pojawiły się nawet specjalne, rytmiczne gry, w których wpisanie się w melodyjny klucz jest niezbędne do pokonania przeciwników. Ekipa z The Outsiders przygotowała nam właśnie tego typu pozycję. Będziemy zatem przebijać się przez niezliczone hordy demonów przy akompaniowaniu metalowych utworów. A trzeba przyznać, że twórcy

mieli gest. Do współpracy zaproszono prawdziwych tuzów gatunku, takich jak Serj Tankian z System of a Down, Matt Heafy z Trivium, Mikael Stanne z Dark Tranquillity czy Alissa White-Gluz wchodząca w skład Arch Enemy. Co istotne, utwory zostały zaprojektowane tak, by pasowały do rozgrywki. Narratorem całej historii jest z kolei Troy Baker, człowiek kameleon wśród aktorów głosowych. Metal: Hellsinger oferuje niesamowicie dynamiczny system walki, a każda broń ma efektywne zdolności specjalne oraz masę dodatkowych atrakcji poza trybem fabularnym. Na gamescomie pokazano całkiem spore fragmenty tytułu, ale wisienką na torcie był koncert, na którym artyści wykonywali piosenki ze ścieżki dźwiękowej. Jeżeli sam projekt będzie choć częściowo tak udany jak kampania marketingowa w trakcie targów w Kolonii, czeka nas co najmniej jedna z lepszych gier tegorocznej jesieni. (SG)

WISHFULLY

PLANET OF LANA



ZARÓWNO OBECNY, JAK I PRZYSZŁY ROK WPROWADZĄ WIELE CIEKAWYCH POZYCJI, KTÓRE CHOĆ NIE BĘDĄ IMPONOWAĆ ROZMACHEM CZY GRAFIKĄ Z KOSMOSU, WPROWADZĄ PRZYJEMNY NASTRÓJ. Do tego grona być może należeć będzie także platformówka od studia Wishfully. W Planet of Lana wcielamy się w młodzieńką tytułową bohaterkę, której świat został najechany przez mechanicznych napastników. Wraz z napotkanym po drodze sympatycznym stworkiem wyrusza na epicką podróż, by ocalić swoją siostrę. Już na pierwszy rzut oka zwracamy uwagę na piękne, ręcznie rysowane dwuwymiarowe środowisko, które eksplorujemy, starając się dotrzeć do celu podróży. Co istotne, walki jako takiej w zasadzie tutaj nie ma –

nasza postać nie jest w stanie zbrojnie przeciwstawić się najeźdźcom, więc zmuszona jest ich na różne sposoby unikać. Pomaga jej w tym kotopodobny towarzysz, wykorzystując swoją zwinność czy skoczność do docierania w miejsca, które dla samej Lany byłyby trudne bądź nawet niemożliwe do przebycia. Po drodze przyjdzie nam też rozwiązać trochę zagadek, związanych często ze strukturami zapomnianych miast. Ogólnie trudno znaleźć w Planet of Lana oryginalne aspekty – lwia część mechanik pojawia się dawno temu w grach typu Limbo tudzież Little Nightmares – lecz może to być solidna, relaksacyjna pozycja. W końcu nie wszystko musi być epokowym dziełem. No i od pierwszego dnia wchodzi do Game Passa. (SG)

BRASS TOKEN

THE CHANT



NIEWIELKIE STUDIO Z KANADY PRACUJE NAD GRĄ PRZYGODOWĄ, W KTÓREJ BOHATERKA JESS WRAZ Z KILKOM INNYMI POSTACIAMI WYKONUJE TAJEMNY RYTUAŁ. Inkantacja się nie udaje i cała ekipa zostaje przetrzucona do pięknego i zarazem przerażającego świata. Z miejsca atakują ją rogaci delikwenci oraz fruujące rozgwiazdy. Jess potrafi odpowiedzieć czarami, ale musi też prowadzić dyskusje z gościem wyglądającym jak Chrystus. Zaśpiewy zabrzmią już trzeciego listopada. (PM)



PASTAGAMES

ARKANOID: ETERNAL BATTLE

KTO NIE ZNA ARKANOIDA... NIECH SIĘ WSTYDZI, GDYŻ JEST TO JEDEN Z NAJSTARSZYCH TYTUŁÓW, POWSTAŁY NA BAZIE BREAKOUTA, KTÓRY WZNIÓSŁ ODBIJANIE PIŁECZKI W CELU ZNISZCZENIA MURU Z CEGIEŁEK NA POZIOMY NIESPOTYKANE NIGDY WCZEŚNIEJ ANI, CÓŻ, W ZASADZIE NIGDY PÓŹNIEJ. Czy można ulepszyć tak wielką klasykę? Otóż okazuje się, że tak. W nowej wersji, oprócz Retro Mode, gdzie mamy do wyboru widok jak na automatach w salonie, włącznie z gwarem publiczności w tle, możemy zagrać w wersję Neo. Tutaj mamy w zasadzie tytuł przepisany na nowo, z odświeżonymi klasycznymi funkcjonalnościami. Wydłużenie paletki, pardon, statku kosmicznego, ma teraz dwa poziomy, podobnie jak laser. Piłka, czyli kulka plazmy, potrafi natychmiast rozbić wszystko na swojej drodze, jeżeli otrzyma upgrade w formie pastylki antymaterii, natomiast jeżeli uda nam się zaliczyć większą liczbę zbitków, muzyka przyspieszy, dając nam animuszu. Najbardziej interesująca jest bitwa online, gdzie w trybie battle royale rozbijamy coraz trudniejsze kombinacje, dążąc do pozostania jako ostatni na placu boju. Niech DOH będzie z wami w oczekiwaniu na wieczną bitwę. (PG)

OBSIDIAN ENTERTAINMENT

GROUND

ZESPOŁY Z OBSIDIANA MAJĄ OSTATNIO PEŁNE RĘCE ROBOTY. JEDEN Z NICH WRESZCIE WYCHODZI Z BARDZO UDANEGO ETAPU EARLY ACCESS, TOTEŻ NA KILKA TYGODNI PRZED FINALNĄ AKTUALIZACJĄ DEWELOPERZY WPADLI DO KOLONII, BY PROMOWAĆ SWÓJ PRODUKT.

Pomysł na zmniejszonych bohaterów, by ogródek na przedmieściach był dla nich przepastną i niezwykle niebezpieczną dżunglą, zyskał wielu zwolenników – zwłaszcza że jak na survivalowcy, nastawiony w dużej mierze na kooperację projekt jest dość mocno



rozbudowany narracyjnie, a możliwości doprawdy trudno zliczyć. Będziemy opędać się od przerośniętych (z naszej perspektywy) owadów, gromadzić surowce, tworzyć różne przydatne przedmioty i budować bazy, które pozwolą nam efektywnie się bronić. Każda ekspansja ma jednak swoje konsekwencje: rozbudowana sztuczna inteligencja owadów sprowadza na nas kolejne zagrożenia. To wymusza na nas ciągle rozwijanie się i adaptowanie do danych warunków. Celem ostatecznym gracza jest ucieczka przed zabójczymi dla jego postaci warunkami i powrót do wcześniejszego życia. Grounded może być doprawdy jedną z przyjemniejszych niespodzianek roku – jeżeli już nią nie jest. (SG)



SONIC TEAM

SONIC FRONTIERS

SIADAMY W PAWILONIE SEGI I ZACZYNAJEMY GRAĆ W ETAP DRUGI. NIEBIESKI JEŻ JEST NA CHRONOS ISLAND I MA ZA ZADANIE POSZUKIWAĆ CHAOS EMERALDÓW. W tym celu trzeba znaleźć portal do cyberprzestrzeni, tam klucz i za jego pomocą przebić się do naszych skarbów. A jak to wygląda w praktyce? Biegamy po wieczornej planecie w rytmach kontemplacyjnej muzyki. Ostrzeliwują nas z laserów maszyny przypominające te z Breath of the Wild, na szczęście Sonic na pomniejszych roboty bez problemu może zrobić naskok pozabawiający je części energii. Są wyrzutnie do wystrzeliania się w powietrze, można wykonywać podwójny skok i wskakiwać na tory, żeby zbierać fanty. Japońscy twórcy stawiają na eksplorację, a nie dzięki wyścig. (PM)

gamescom

GIGARELACJA 2022

COLEPOWEREDGAMES

SHADOWS OF DOUBT

TAJEMNICZE MORDERSTWO PODEJRZANEGO TYPKA WYGLĄDAJĄCEGO, JAKBY PRZED CHWILĄ PRZENIÓSŁ SIĘ PROSTO Z MINECRAFTA? I TO W ZUPEŁNIE REALNYM MIEŚCIE?



To wygląda na zadanie dla prywatnego detektywa wyglądającego równie pixelartowo jak ofiara. Witajcie w świecie, gdzie każdy wasz czyn śledzony jest przez kamery, na dworze pada deszcz, a wy

podnosząc pikselowy kołnierz w pikselowym płaszczu, próbujecie rozwiązać zagadkę, która doprowadzi was do jeszcze większej tajemnicy. Inspirowane filmem noir (na co wskazuje tytuł) „Mrocznym miastem” i „Alphaville” Godarda, SoD daje nam unikalną możliwość rozwiązywania losowo generowanych zagadek kryminalnych w świecie, którego wielkość możemy ustawić w konfiguracji. Może brzmi trochę zbyt randomowo, ale uwierzcie mi, gra się w to świetnie. Jednak najlepsze zostawiłem na koniec – kiedy instruowany przez dewelopera otworzyłem drzwi do mieszkania, w którym miał się znajdować ważny świadek, okazało się, że jest on martwy (świadek, nie deweloper), a nad zwłokami stał morderca, którego tam miało nie być, jednak zjawił się, bo SI zdecydowała, że zbyt długo mnie nie było i postanowiła kontynuować fabułę. Polecam każdemu miłośnikowi Humphreya Bogarta. Premiera – będzie, kiedy będzie. Czekamy. (PG)

STRIKING DISTANCE STUDIOS

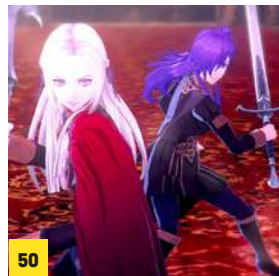
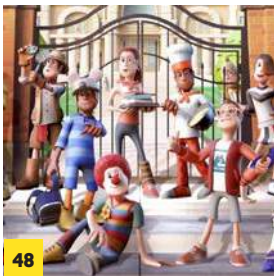
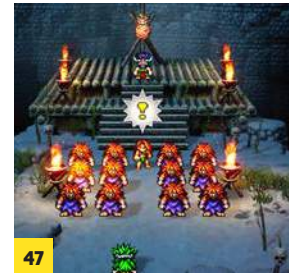
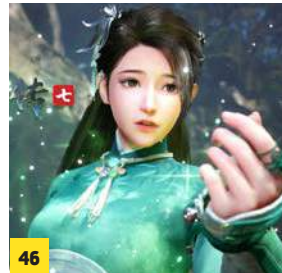
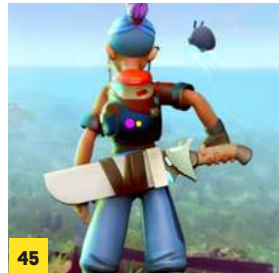
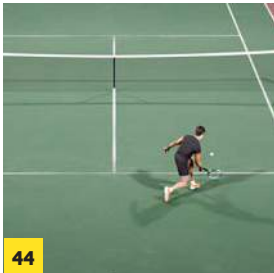
THE CALLISTO PROTOCOL

NAJNOWSZY TYTUŁ GLENA SCHOFIELDA, TWÓRCY DEAD SPACE, ROZGRYWA SIĘ NA KSIĘŻYCU JOWISZA, CALLISTO. Bohater jest więźniem kolonii karnej, w której dochodzi do inwazji obcych, co oczywiście skutkuje krwawą jatką tak osadzonych, jak i strażników. Będziemy musieli stawić czoła współwięźniom, z których ciał

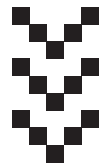
wyrastają macki powodujące rozwój mutacji. Jeżeli odpowiednio szybko ich nie odstrzelimy, zamienią naszego adwersarza w jeszcze gorszego mutantą, który rzuci się na nas w celu przerośnięcia na żywienie. Bijatyka bywa krwawa, często dochodzi do zwarcia, podczas którego możemy na przykład cisnąć wrogiego potwora w tryby maszyny z metalowymi kołkami i obserwować jego efektowne unicestwienie. Atmosfera jest mroczna i ciężka, bardzo przypomina oryginalny DS, z kolei wiele wskazówek, które znajdziemy po drodze, kojarzy się z Silent Hill, jak napisy krwią na ścianach czy dziwne ostrzeżenia przed nieznanym. W trakcie rozgrywki będziemy



mogli rozwijać każdą z broni, używając dostępnych drukarek 3D, a potrzebne do poznania historii fakty pozyskamy na przykład, wydłubując nożem z czaszki członka personelu stacji chip z danymi. Straszliwym obcym przeciwstawimy się już 2 grudnia, a edycja na PS5 będzie zawierała dodatkowe funkcje związane z obsługą haptiki. (PG)



P



TAK

OCENIAMY GRY

0-30

slabe

31-40

niegodne dluzszego kontaktu

41-50

średnie, miejscami przyzwoite

51-60

dobre, ale nie dla kazdego

61-70

interesujace, godne

polecenia fanom gatunku

71-80

bardzo dobre

w swojej kategorii

81-90

znakomite, polecane

wszystkim

91-100

wybitne, ponadczasowe



PLAY THE GAME

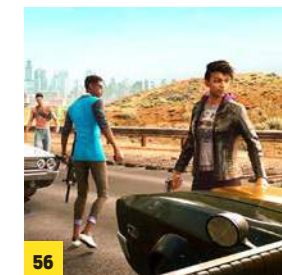
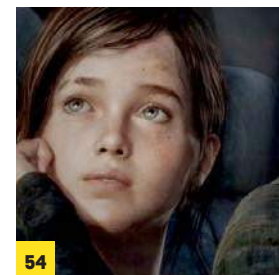
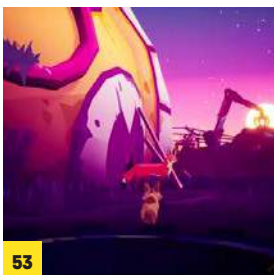


DYSKUTUJ NA

FB.COM/GROUPS/

SECRETLEVEL

PODCZAS MISJI W CELU ZBADANIA TAJEMNICZEGO STATKU POWIETRZNEGO DOCHODZI DO POTYCZKI DWÓCH ZWAŚNIONYCH GRUP SPECJALNYCH, KTÓRE DOWIADUJĄ SIĘ, ŻE KTOŚ INNY JEST PRAWDZIWYM WROGIEM.



Xenoblade Chronicles

3



XSWITCH

PRODUCENT Monolith Soft **Wersja PL:** nie

■ Michał R. Wiśniewski

Najnowsza odsłona serii *Xeno* to gigantyczna przygoda dla fanów gatunku.

Xenoblade Chronicles 3 to japońskie RPG - i nie w takim sensie, w jakim *NieR: Automata* jest JPRG, nie, to pełnowartościowy posiłek z kilku dań.



Na pierwszym talerzu wjeżdża fabuła jak z anime, opowiedziana z rozmachem w długich sekwencjach filmowych, wszystko podporządkowane jest tu opowieści zbudowanej na emocji i epickości. Początek tej historii wydaje się znany - oto w świecie Aionios toczy się nieskończona wojna między dwoma krajami - Keves i Agnus. Mięsem armatnim są specjalnie hodowane dzieci-żołnierze, które o ile nie zginą na polu bitwy, kończą życie w glorii chwały po dziesięciu latach. Wielkie roboty, bitwy na pustkowiach, zbieranie energii życiowej pokonanych przeciwników, a wszystko ku chwale królowej. Klimaty jak z „Darling in the FranXX”.

I oczywiście, jak to w anime - nic nie jest takie, jakie się wydaje. Podczas misji w celu zbadania tajemniczego statku powietrznego dochodzi do

potyczki dwóch zważnionych grup specjalnych, które dowiadują się, że ktoś inny jest prawdziwym wrogiem. Od tej pory stają się wrogami publicznymi, muszą połączyć siły - dosłownie! - i wyruszyć w drogę, aby odkryć wszystkie tajemnice, uratować siebie, a może i świat.

Na drugim talerzu dostajemy RPG. Kto lubi dużo ekranów, opcji, zmian klasy, ten się nie zawiedzie. Bitwy odbywają się w znanym z serii systemie półautomatycznym. W czasie walki



✦ Starcia z wrogami i potworami odbywają się półautomatycznie – zadaniem gracza jest nadzorowanie taktyki, wspieranie drużyny i kontrolowanie ciosów specjalnych.



✦ Mobilna kolonia zawiera wszelkie udogodnienia, o jakich mogą marzyć żołnierze – koszary, sklepiki i koedukacyjna łaźnia, jak w „Kawalerii kosmosu”.

✦ Sami przeciwko światu – po zrzuceniu mundurów dotychczasowi śmiertelni wrogowie wyruszają na spotkanie swojego przeznaczenia.

GRA POZWALA ZANURZYĆ SIĘ W ŚWIECIE, KTÓRY WYDAJE SIĘ ZNAJOMY, A I TAK CO CHWILĘ CZYMŚ ZASKAKUJE.



kierujemy główną postacią w czasie rzeczywistym; atakuje w cyklach, gdy jest w zasięgu wroga, do tego może wywoływać ciosy i ruchy specjalne (a także łączyć je w combosy), które zależą od jej klasy (uzdrowiacz może na przykład postawić krąg mocy, który leczy lub zwiększa siłę ataku znajdujących się w nim bohaterów). Resztą postaci steruje maszyna zgodnie z wybraną przez nas taktyką. Jeśli ktoś się przesadzi bezpośrednio z gier akcji, może się na początku poczuć zagubiony, ale wszystko jest dokładnie wytłumaczone w samouczku. Dużo się chodzi, dużo walczy – z mniejszymi i większymi potworami; czasem można dołączyć do trwającej bitwy jako wsparcie. To raj zbieracza – rozrzucone różności, skrzynie ze

skarbami, wreszcie polegli żołnierze, których można wyprawić na tamten świat przy dźwięku fletu (przypomina to modlitwę z NieR: Automata).

Chociaż to trzecia część (i element większej metasagi Xeno), można w nią grać bez znajomości poprzednich odsłon, chociaż oczywiście fani znajdą tu odniesienia do nich. ■

✦ Wielkie miecze, wielofunkcyjne laski, tarcze i inne dziwactwa – bycie postacią w JRPG wymaga niezwyklej krzepy.

PIXEL 90

✦ Ciekawa budowa świata, rozbuchana i wciągająca fabuła z mnóstwem zwrotów akcji, postacie, które z miejsca budzą sympatię. Jeśli ktoś lubi RPG w japońskim wydaniu, to pozycja obowiązkowa. Gra wyściska, ile się da, z konsolki Nintendo Switch; całkiem wygodnie gra się w trybie przenośnym.

Dostraj się do skarbcza i zgarnij złoto 0/3

Dokończ robotę, zanim pojawi się więcej stróżów prawa

ZADANIA POBÓCZNE

Znajdź wskazówki prowadzące do specjalnej whisky Billa

Nie używaj materiałów wybuchowych

Pozostałe rundy: 15

Niech nikogo nie zwiędzie sprawność mechaniki bravado. Im dalej w las, tym pojawia się więcej unikalnych przeciwników, zmuszając do korekty taktyki, szczególnie na wyższych poziomach trudności.

HARD WEST II

PC

PRODUCENT Ice Code Games **Wersja PL:** tak

■ Szymon Góraj

Ostatnio panuje moda na różnorakie taktyczne gry turowe z rzutem izometrycznym (King Arthur: Knight's Tale, żeby daleko nie szukać), ponadto całkiem dobre wzięcie ma mariaż klimatów Dzikiego Zachodu z dark fantasy. No to wyobraźcie sobie, że pomiędzy Weird West z marca a zaplanowanym na jesień Evil West Ice Code Games serwuje kontynuację nieco zapomnianej pozycji z 2015 roku.

Hard West nie podbiło rynku i miało sporo bolączek, ale znalazło swoich fanów. Za drugą część wzięła się zupełnie nowa ekipa, która napisała odmienną historię. Przed wszystkim



Drużyna



Gang Cartera to zbiór wyrazistych charakterów ze świetnymi aktorami głosowymi (jeden z nich, Old Man Bill, dubbingowany jest przez Kevina Conroya, słynny głos animowanego Batmana).

scenariusz nie został rozbity na szereg epizodów - to konkretna i niezwykle mroczna opowieść. Oto pewien rzeźmieszek o imieniu Gin Carter zebrał ekipę typów spod ciemnej gwiazdy, by uderzyć na Pociąg Widmo. Z pozoru prosty cel doprowadza ich do konfrontacji z samym diabłem, w efekcie czego drużyna cudem zbiegła (a i to nie do końca). Rozbici, muszą zebrać siły i odwrócić przeznaczenie.

Dosyć szybko przekonamy się, że Hard West 2 jest całkiem poważną ewolucją w stosunku do jedyńki. Choćby grywalne postacie wreszcie nie tylko nie są obojętnymi środkami do celu, tylko pełnokrwistymi, oryginalnymi bohaterami z RPG z prawdziwego zdarzenia. Indianin-psycho-pata, wiedźma ze szkoły zakonnicy, powstały z martwych stary kowboj - wszystko to perfekcyjnie wpisuje się w konwencję. Szkoda jedynie, że nie

■ Rozwinięcie konceptu strategicznej mapy pozwala na lepsze wczucie się w rozgrywkę i więcej możliwości.



❖ Elementy fantastyczne pobrzmiewają w tej grze mocno - nadprzyrodzone, specjalne umiejętności posiada nie tylko nasza ferajna, ale i niektórzy przeciwnicy.

wielopoziomowymi lokacjami tudzież bardzo różnorodnymi zdolnościami specjalnymi towarzyszy. Te drugie z czasem odblokowujemy, układając zdobywcze pokerowe karty i zapewniając sobie wspomnianą wcześniej lojalność kompanów.

Kto polubił mapę świata z oznaczonymi rejonami, z misjami znanymi z chociażby Wasteland 3, może szykować się na to samo. Hard West 2 oferuje kilka globalnych map na poszczególne rozdziały historii - każda o odmiennej charakterystyce z wieloma zadaniami pobocznymi czy eventami, podczas których zdobędziemy sprzęt i rozwinieemy drużynę. ■

Ice Code Games odeszło od x-comowej defensywy w turówkach, pozwalając nam obudzić w sobie szalonego rewolwerowca.

rozwinęto mocniej ich potencjalnych więzi z naszym głównym bohaterem, sprowadzających się do niemal mechanicznego pogłębiania relacji, służącego w gruncie rzeczy tylko do odblokowywania specjalnych zdolności towarzyszy.

❖ Jeżeli lubimy poboczne aktywności, czas spędzony pomiędzy właściwymi questami może być całkiem długi.

I tak płynnie przechodzimy do bodaj największego atutu gry, czyli mechaniki. Już w trakcie prologu poznamy bodaj najważniejszy aspekt tychże zmian: bravado. Sprawia on, że zużyte w danej turze punkty akcji całkowicie się odnawiają, jeżeli dana postać zabije przeciwnika. Ta prosta, acz genialna zmiana wprowadza niesamowitą dynamikę do rozgrywki, zachęcając do podejmowania ryzyka i tym samym efektywniejszych potyczek. Jeżeli komuś wydaje się, że to zbyt mocno upraszcza grę, szybko zmieni zdanie. Jednak miłośnicy gatunku powinni być wniebowzięci



❖ Hard West II może nie ma wyrafinowanego scenariusza, ale przy tak gęstym klimacie, świetnych dialogach i znakomitych postaciach nie ma to większego znaczenia.

88

Okultystyczny, wciągający klimat, postacie rodem z serialu „Deadwood” i gigantyczny upgrade w stosunku do pierwszej części sprawiają, że pomimo pewnych wad to wyróżniony tytuł na wiele godzin.



KLONOA PHANTASY REVERIE SERIES

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

PRODUCENT Monkeycraft **Wersja PL:** nie

■ Michał R. Wiśniewski

Kolejne klasyczne platformówki wracają – tym razem w pakiecie dostajemy dwie części przygód sympatycznego stworka o imieniu Klonoa.

Pierwsza z nich to Klonoa: Door to Phantomile. Oryginał wyszedł w roku 1997 na PlayStation, jego cyfrową wersję można było nabyć

w sklepie PSN i ogrywać na PS3 czy PSP. To bardzo ciekawa gra, z czasów, gdy weszła nowa generacja konsol i wszyscy się zastanawiali, jak ożenić platformówki i trzy wymiary. Zanim przyjął się standard ustanowiony przez Super Mario 64, próbowano różnych rzeczy. Klonoa bardzo sprytnie połączyło trójwymiarową planszę z bohaterem nie

✦ Mimo upływu lat Klonoa ma w sobie coś magicznego – może to te długie uszy, może kolorowy świat, a może czapeczka z Pac-Manem?

✦ Gra jest trójwymiarowa, ale plansze są dwuwymiarowe, chyba że akurat się dzieje coś trójwymiarowego... to chyba jasne, nie?

tylko „uwięzionym” w dwóch wymiarach ścieżek, ale i będącym prerenderowanym sprite’em.

Remake opiera się na nowoczesnej wersji z Nintendo Wii z 2008 roku, jest więc w pełni trójwymiarowy – także prerenderowane wstawki filmowe zostały zastąpione animacją 3D na silniku gry. Zmianą względem oryginału jest dodanie trybu Easy – gra była wymagająca i momentami frustrująca (życie można było stracić, wpadając do dziury, co często wymagało powtarzania całego poziomu), do czego współcześni gracze raczej nie przywykli, chociaż znacznie skraca czas potrzebny na przejście całości. Kto lubi wyzwania, może sobie zagrać w normalnym trybie.

W pierwszej części Klonoa, młody mieszkaniec krainy snów, musi obronić ją przed atakiem złośliwego klauna. Przemierza świat, łapiąc i nadmuchując potworki, którymi potem może rzucać lub używać jako trampoliny. Świat podzielony jest na pięć obszarów, a każdy z nich na dwa etapy zakończone walką z bossem. Gra wciąż jest bardzo ładna i dość oryginalna na tle innych platformówek.

Drugi tytuł to Klonoa 2: Lunatea’s Veil, który pierwotnie wyszedł w 2001 roku na PlayStation 2. Zadaniem naszego bohatera jest tym razem





eskorta przeuroczej kapłanki imieniem Lolo przez kolejne królestwa w poszukiwaniu wielkich dzwonów i odkryciu tajemnicy czarodziejskiej krainy Lunatea. Rozgrywka rozwija pomysły oryginału, wzbogacając go o nowe elementy, takie jak armaty służące do przemieszczania się między ścieżkami. W obie części można grać we dwójkę - drugi gracz pełni wówczas funkcję pomocniczą.

Druga odsłona jako adaptacja gry z PS2 wygląda gorzej niż pierwsza; w obu widać, że mają swoje lata, ale mimo wszystko są bardzo ładne. Odpowiada za to po prostu doskonały design - od postaci (Klonoa jest przeuroczy w swojej czapce z Pac-Manem, a figurka Lolo, którą dwadzieścia lat temu kupiłem na konwencie, wciąż jest jedną z moich ulubionych), przez potworki, po wrogów. Nie da się jednak ukryć, że największym czynnikiem jest tu nostalgia. ▀

P

80

- Dwie platformówki z czasów PlayStation i PlayStation 2 bardzo dobrze prezentują się na nowoczesnych konsolach i wciąż dostarczają sporo frajdy. Kto chciałby wrócić do krainy snów z sympatycznymi postaciami, ma okazję. Fani nowoczesnych gier mogą się jednak nieco rozczarować.

REKLAMA



www.pegi.info



9 września

© Nintendo

CONQUEST

www.nintendo.pl

ZBIERZ DRUŻYNĘ I WYBARW SVOJĄ DROGĘ DO ZWYCIĘSTWA!

Zanurz się w spieczonym słońcem obszarach Splatlands i odkryj wiele nowych map, ruchów, broni, trybów i oczywiście mody!

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

NINTENDO SWITCH

Nintendo

Matchpoint

TENNIS CHAMPIONSHIPS

PC PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT Torus Games Wersja PL: tak

Bazyl

Gram w Matchpoint - Tennis Championships i mam wyrzuty sumienia. Widzę bowiem, jak wiele dzieli tę grę od ideału, ale jakoś nie mogę się gniewać i zamiast narzekać, zaczynam kolejne turnieje.

Matchpoint zaplusował u mnie już tym, że w przeciwieństwie do opisywanego miesiąc temu Tennis Manager 2022 nie rozwiązał kwestii braku licencji przekręcaniem nazwisk. Zamiast tego zaprezentowano miks zmyślonych tenisistów z domieszką kilkanaścioro prawdziwych zawodników, wśród których znaleźli się między innymi Garbiñe Muguruza, nasz Hubert Hurkacz czy obecna jedynka rankingu ATP - Daniil Miedwediew. Jeszcze lepiej zrobiło się, gdy wkroczyłem na kort. Autorzy postawili na realizm oraz wierne odwzorowanie praw fizyki, co na szczęście nie oznaczało, że zaszerwowali przekombinowaną symulację. Wprawdzie trzeba dbać zarówno

o precyzję i siłę zagrań, jak i dobór odpowiedniego typu uderzenia, ale sterowanie jest intuicyjne, a mecze bardzo dynamiczne. W dodatku wady i zalety różnych zagrań nieźle tłumaczy samouczek, dzięki czemu można szybko wskoczyć na kort i piąć się w rankingach. Głównym trybem rozgrywki jest bowiem kariera.

I tu pojawia się pewien zgrzyt. Otóż jedną z kluczowych decyzji w trakcie kariery jest dzielenie czasu między turniejami a treningami. Te drugie podnoszą statystyki naszej wschodzącej gwiazdy, ale mam wrażenie, że niespecjalnie wpływają na grę. Z pewnością nie jestem nieodkrytym wirtuozem wirtualnego tenisa, a już na początku przygody na najwyższym stopniu trudności bez problemów ogrywałem rywali z czołówki rankingu. Motywacja do treningów jest więc średnia, a emocje opadają, gdy orientujemy się, że żaden sterowany przez SI rywal nie zdoła

W czasie kariery odkryjemy słabe i mocne strony przeciwników, co pozwoli dostosowywać taktykę i zmuszać rywali do zagrań, które im nie leżą.

Za zwycięstwa otrzymamy lepszy sprzęt oraz dostęp do trenerów, którzy pomogą poprawić statystyki naszej gwiazdy.

nam urwać więcej niż dwóch gemów. Miło jest wygrywać, ale przydałby się kolejny poziom wyzwania, aby wyżej zawieszona poprzeczka nie trzeba było szukać wyłącznie w sieciowych potyczkach. Wówczas jeszcze lepiej sprawdziliby się ciekawe rozwiązania, jakim jest odkrywanie w czasie meczów słabych i mocnych stron poszczególnych przeciwników.

Także grafika jest daleka od ideału. Widać to zwłaszcza, gdy spojrzymy poza kort i odkryjemy, że publiczność wygląda jak armia ślamazarnych manekinów, a sędziowie wykazują minimalną ilość ruchu, jaka jest wymagana, żeby nie zostać uznanym za martwą naturę. Narzekać można też na polską wersję językową, gdyż roi się tam od kwiatków. Na przykład „master” w ustawieniach głośności to „liga mistrzów”, a „style” tłumaczone jest na „fryzura” niezależnie od tego, czy dotyczy owłosienia, czy kroju koszulki. Lista niedoróbek jest dłuższa, ale te wszystkie minusy jakoś nie mogą przesłonić mi plusów, ponieważ same mecze wypadają bardzo dobrze i chętnie bierze się na ruszt kolejnego rywali. Jeśli więc szukacie jakiejś przyjemnej zręcznościówki, to wycieczka na kort może się okazać zaskakująco dobrym pomysłem. ■



P 69

Przyjemna zręcznościówka pozwalająca atakować raketą bezbronne piłeczki. Nie jest pozbawiona wad, ale mecze są bardzo dynamiczne, a rozgrywka ciekawa, dzięki czemu Matchpoint zasługuje na szansę.



PC SWITCH

PRODUCENT Tiny Roar **Wersja PL:** nie

Pjotrze

Legend of Zelda: Breath of the Wild okazało się tytułem, który wyznaczył nowe drogi w elektronicznej rozrywce. Był drogowskazem dla wielu gier recenzowanych na łamach Pixela – wystarczy wspomnieć o Animal Crossing: New Horizons, Immortals: Fenix Rising od Ubisoftu lub wydanym ostatnio, niezależnym XEL.

W produkcji studia Tiny Roar zdrowie głównej bohaterki, Reid, przedstawione jest w formie serduszek, a wskaźnik wytrzymałości idealnie przypomina ten z Breath of the Wild. Pomimo tych jawnych nawiązań w trakcie przemierzania wielkiego statku-arki dryfującego w kosmosie czułem się trochę jak bohater klasycznej powieści SF „Non Stop” Briana W. Aldissa. Z kolei niechorujący na język kompan Reid, latający robocik imieniem Chap, przypominał mi R2D2.

Podczas zwiedzania gigantycznego okrętu kosmicznego musimy rozwiązywać przeróżne zagadki środowiskowe. Nie należą one do najtrudniejszych na świecie, ale część z nich będzie wymagała podróży w czasie. Dzięki wbitemu w czoło kamykowi główna bohaterka może się stać temporalną podróżniczką, co pomoże przy niektórych łamigłówkach. Pamiętam, ile radochy dało



✚ Brak w tej oldschoolowej grze opcji autosave. Dlatego warto odwiedzać punkty zapisu przy każdej nadarzającej się okazji.



✚ Wykorzystywane przez Reid gadżety mają wiele zastosowań. Na przykład dzięki elektrycznej pułapce nie tylko ogłuszymy wroga, ale również otworzymy nieaktywne drzwi.

mi zalanie pewnego pomieszczenia wodą w przeszłości, aby w terażniejszości móc przeskoczyć jak żabka po pływających kontenerach, na drugą stronę kompleksu. Jednak nie od razu dostaniemy się do każdej miejscówki na mapie, ponieważ część z nich osiągalna jest dopiero po zdobyciu odpowiedniego gadżetu lub umiejętności. Nie wszystkim takie rozwiązanie przypadnie do gustu.

Walka, choć prosta, jest niesłychanie satysfakcjonująca i mocno przypomina tę z klasycznych odsłon serii Zeldy. Na przeszkodzie staną nam przeróżne rodzaje robotów, zmutowane zwierzęta, a nawet krwiożercze rośliny. Przerabiani na złom mechaniczni przeciwnicy przywodzą na myśl wredne gobliny albo tępe i ociężałe ogry. Niestety starcia czasem utrudnia praca kamery. Widok przedstawiony jest w rzucie izometrycznym o dość sporym oddaleniu, co przeszkadza w przewidywaniu kolejnego ciosu przeciwnika. Nie ma tu opcji przybliżenia albo zmiany kąta widzenia.

Staje się to jeszcze bardziej problematyczne, gdy zostaniemy napadnięci w pobliżu wielkiego drzewa lub struktury, bo kamera nie pokaże nam tego, co się dzieje na polu walki.

Podczas rozgrywki zdarzało mi się wypaść za mapę, gdy wchodziłem do wody, lub zablokować Reid w miejscu, przez które bez problemu mogłaby przejść. Na szczęście punkty zapisu rozlokowane są dość gęsto, dlatego nie marnujemy dużo czasu na nadrobienie straconego postępu.

Piszę o XEL nie tylko ze względu na jego czołobitny stosunek do Breath of the Wild. Nie chodzi też o przepiękną grafikę, bajkowy świat, w którym chciałoby się przebywać. Ujęło mnie to, że sami twórcy zdają się wierzyć w swój projekt mocniej niż ktokolwiek inny w tej branży. Mimo wszystkich błędów, jakie po premierze wyszły na jaw, Tiny Roar wypuszcza co rusz nowe łatki i jestem przekonany, że za parę miesięcy ten tytuł stanie się w pełni grywalny. ■



65

Uroczą przygodówkę mocno inspirowaną serią The Legend of Zelda, z przemiłą główną bohaterką i rewelacyjnym klimatem. Świetne wrażenie psują trochę dziwne decyzje twórców (na przykład statyczna kamera) oraz liczne, pomniejsze bugi.

SWORD AND FAIRY

TOGETHER FOREVER

PC PS4 PS5

PRODUCENT Softstar Entertainment Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski



■ Nasz mały ptaszek, który wszędzie nam towarzyszy, okazuje się bardzo przydatnym środkiem lokomocji.

przyjemna odmiana po grach japońskich czy tych, które japońskie udają (jak Genshin Impact). Okoliczności przyrody, w których toczy się akcja, są prześliczne - od małych wiosek po wielkie klasztory. Bardzo ładne - i odświeżające - są również projekty postaci. Podobały mi się też potwory oparte na roślinach i warzywach. Całości dopełniała przyjemna muzyka i przyjemnie szeleszczący chiński język (uświadomiłem sobie, że wszystkie filmy z Jackie Chanem oglądałem po niemiecku). Całe doświadczenie było niezwykle relaksujące.

Jak już wspomniałem - gra jest dość prosta. Mamy długie sekwencje dialogów wprowadzających w krainę chińskich bogów i demonów, animowane przerywniki i bieganie od lokacji do lokacji, umilone walkami z bossami i zagadkami logicznymi. Do tego pakiet standardowy - misje poboczne (znajdź & zanieś), rozwijanie broni, gotowanie, gra karciana (na zasadzie kamień-papier-nożyce) i hodowla pokémonów, to jest duszków. Kuleje nieco techniczna strona gry - zdarzały mi się takie kiksy jak rozjechanie dźwięku i obrazu w filmikach, co jednak na dłuższą metę nie psuło zabawy. ■

Całkiem przyjemnie zagrać w chińskie fantasy, które nie jest kolejną wersją „Podróży na zachód”.

Tytuł, pod jakim gra wyszła na PS4 i PS5, ma chyba ukrywać fakt, że to już siódma (albo wręcz dziewiąta) część cyklu, którego początki sięgają 1995 roku. Wtedy właśnie tajwańskie studio Softstar wypuściło RPG utrzymane w klimatach chińskiego fantasy zwanego shenmo (opowieści o bogach i demonach) i wuxia (czyli historie o sztukach walki). Nowi gracze złowieni na brak numerka nie powinni się jednak martwić - jak często bywa w tak pradawnych seriach, kolejne odsłony są samodzielne.

Służące za samouczek intro ukazuje bóstwo Xiu Wu walczące

z demonami. Po drodze dzięki muralom zostajemy wprowadzeni w historię wojen między światami i rozejmu, który ewidentnie komuś jest nie w smak. Choć Xiu Wu daje sobie radę z piekielnymi hordami, trafia w końcu na przeciwnika, przez którego traci swój niebiański miecz i musi uciekać do świata ludzi.

Tam poznajemy główną bohaterkę gry - Yue Quingshu, strażniczkę z podupadłej sekty Mingshu, której zadaniem jest ochrona okolicznych wiosek przed inwazją potworów. W czasie jednej z misji znajduje jabłko, które ma w sobie wielką moc, i kierowana przedziwnym pragnieniem próbuje je ugryźć. To sprawia, że nawiązuje symbiotyczną więź z ukrytym w jabłku bóstwem - Xiu Wu... To RPG akcji - prosta, ale bardzo

Seria



Od premiery w 1995 roku kolejne części (w 2003, 2004, 2007 i 2011 roku) wychodziły na pecety. Dopiero szósta odsłona (2015) jest dostępna na PlayStation. Powstały także liczne mobilne spin-offy, trzy serie telewizyjne (pod alternatywnym tytułem „Chinese Paladin”), dwa przedstawienia i seria powieści.

➤ Wojna między bóstwami i demonami nie przeszkadza w zachwycaniu się okolicznościami przyrody. Zwłaszcza dzięki rozłożonemu punktom widokowym.



70

■ Sympatyczne postacie, całkiem wciągająca fabuła - epicka, ale z odrobiną humoru, piękne pejzaże, niezwykle klimat chińskiego fantasy - wszystko to zapakowane w dość linowe RPG akcji.



Postaci w LaL potrafią dogadać tak, że od razu w pięty pójdzie.

Kolejne grove miasteczko, które chciałbym sobie postawić na półce.

L I V E A L I V E

SWITCH

PRODUCENT Square Enix **Wersja PL:** nie

Paweł Schreiber

Bardzo lubię gry jRPG, ale z większością mam podstawowy problem – czas. Wciąż czuję się dziwnie, kiedy pomyślę o tym, ile zajęło mi dwukrotne ukończenie Dragon Quest VIII. Zdarzają się tytuły, które zacząłem dawno, dawno temu, potem odstawiłem na bok, a dziś już za nic nie pamiętam, kto w nich z kim i dlaczego. Live A Live to gra dla wszystkich, którzy mają podobne rozterki. Całość rozgrywki to około dwudziestu pięciu godzin, a żeby było milej, zabawa jest podzielona na osiem krótkich, ale treściwych segmentów.

Główny pomysł jest tu zaskakujący – akcja każdej z nowelek rozgrywa się w zupełnie innym czasie i miejscu (mały spoiler – oczywiście się jednak okazuje się, że wszystkie są jednak ze sobą połączone). Raz jesteśmy jaskiniowcem, raz starzejącym się mistrzem kung-fu w starożytnych Chinach, raz rewolwerowcem z mroczną przeszłością, ale skonstruowane i napisane tak dobrze, że zupełnie nie przeszkadza, a wręcz przeciwnie – każe podziwiać sprawną stylizację.

W gangach motocyklowych przyszłości im wyższe stanowisko, tym większe gabaryty.



Kino gatunkowe



Live A Live to seria opowieści ściśle realizujących gatunkowe schematy. Postaci są stereotypowe (sędziwy mistrz kung-fu, rewolwerowiec z mroczną przeszłością), ale skonstruowane i napisane tak dobrze, że zupełnie nie przeszkadza, a wręcz przeciwnie – każe podziwiać sprawną stylizację.

a w opowieści o kung-fu poznajemy klasyczną historię o zemście. Jak w każdym jRPG są dialogi i walka, ale poza nimi też sporo innych kreatywnych pomysłów – jaskiniowcy porozumiewają się bez słów, gestami, mimiką i obrazkami, bohater jednego z segmentów umie czytać myśli innych postaci, czasem zamiast walczyć, lepiej przygotować pułapki na wrogów (i trzeba to zrobić na czas)... Jeden z rozdziałów jest zupełnie pozbawiony walk z przeciwnikami, inny niemal wyłącznie z nich się składa, przy okazji wyraźnie naśladując konwencję serii Street Fighter. Od różnorodności kręci się w głowie – i to w gatunku znanym z tego, że lubi się trzymać jednolitych formułek.

Najciekawsze jest oczywiście to, że Live A Live to de facto gra z roku 1994. Nigdy nie doczekała się oficjalnej zachodniej wersji na SNES, więc zachodni gracze poznali ją lepiej dopiero lata później na emulatorach dzięki nieoficjalnemu tłumaczeniu. Wydanie remake'u tego akurat tytułu to strzał w dziesiątkę. LaL to relikwiny czasów, kiedy twórcy jRPG odkrywali fabularny potencjał tego gatunku – czasów Final Fantasy IV-VI czy Chrono Trigger. Live A Live jest najbardziej szalonym eksperymentem tamtych dni.

Nowa wersja gry ma przepiękną oprawę graficzną w stylu Octopath Traveller czy Triangle Strategy, rewelacyjną ścieżkę muzyczną, która



momentalnie przeskakuje od udawania klasycznego kina kung-fu do udawania Ennio Morricone. I szybko okazuje się, że tylko to trzeba było poprawić. Cała reszta prawie się nie zestarzała. Pomysły, które były świeże w roku 1994, wciąż robią wrażenie. Jedynym archaizmem jest to, że gracz nie zawsze wie, dokąd ma się udać, żeby zobaczyć kolejną porcję fabuły, ale na szczęście twórcy dodali specjalny znacznik, który nas prowadzi do kolejnego celu.

Odświeżone Live A Live to teraz jeden z moich ulubionych switchowych RPG. Tak, wiem, że właśnie wyszedł też cudowny, imponujący moloch Xenoblade 3. Dobrze, że te gry pojawiły się niemal jednocześnie. To kolejne przypomnienie, że małe i niepozorne może być tak samo ciekawe, jak wielkie. **L**



Niedocenione arcydzieło z lat dziewięćdziesiątych powraca w pięknie odświeżonej odsłonie. Dobre pomysły się nie starzeją, a świetny jRPG, który nie wymaga miesiąca grania, zawsze jest na wagę złota.



i odblokowujemy nowe wyposażenie. Po pewnym czasie wracamy do wcześniejszych uczelni, by je rozbudować oraz wzbogacić o nowe kursy i sprzęty. Pod naszą nieobecność czas przestaje tam płynąć.

Humoru nawiązującego stylem do Theme Hospital jest dużo i występuje na kilku poziomach. Zabawne są tematy kursów, animacje, nazwiska personelu (Obornicki, Shop-Pratch, Ygdrassil), a najbardziej cieszą komunikaty kampusowego radiowęzła: „Przypomina się studentom, że nie ma czegoś takiego jak czas wolny”, „Niezależnie od poziomu zdesperowania nie należy sikać na obiekty kampusu” czy „Kampus stał się większy, niekoniecznie lepszy”.

Mimo luźnego podejścia do tematu trzeba umieć liczyć pieniądze. Wyposażenie sal, pensje personelu i organizacja imprez poprawiających nastrojów studentów muszą się spotkać z zyskami z chętnego. Oprócz tego dostajemy sporo szans na dorobienie drobnych sum przez podejmowanie dodatkowych wyzwań.

W pewnym momencie orientujemy się, że siedzimy na karuzeli - zainwestowane pieniądze zamieniamy w prestiż uczelni przekładający się na kudusy, za które odblokowujemy dodatkowe wyposażenie, co podnosi poziom kampusu. Wszystko się pięknie spina, choć od czasu do czasu pojawiają się dodatkowe komplikacje: katastrofa naturalna w postaci deszczu żab lub najazd rycerzy, który trzeba odeprzeć, nim narobią szkód.

Two Point Campus bawi i zaskakuje, a przy tym ma jedną zaletę w stosunku do poprzednika, czyli Two Point Hospital - nie da się go porównać z Theme Hospital, do którego wielu graczy zachowało sentyment. Stanowi przykład gry zabawnej, a przy tym niegłupiej. Choć wbrew tytułowi niewiele można się przy niej nauczyć, miłe spędzenie sporej ilości czasu jest gwarantowane. ▬

TWO POINT CAMPUS

✦ Najazdów rycerzy nie odiera się żelazem, ale wodą. Na pohybel zarządzałcom!

✦ Na polu treningowym uczy się nie tylko fechtunku, ale i etykiety dworskiej.

PC PS4 PS5 XONE XSX SWITCH

PRODUCENT Two Point Studios Wersja PL: tak

■ Sir Haszak

Jeśli skończyłeś beznadziejny kierunek studiów, możesz teraz zgotować ten los innym. Choć w nowej produkcji Two Point Studios niewiele jest przydatnych dziedzin wiedzy, prowadzenie zabawnych studiów wymaga stosowania się do zasad ekonomii.

Rycerstwo, historia internetu czy mała firma to tylko kilka furtek edukacyjnych, jakie otwierają przed studentami prowadzone przez nas uczelnie. Samo wejście w świat zarządcy kampusu jest dość proste. Należy tylko pamiętać o zapewnieniu studentom odpowiedniego poziomu nauczania, zorganizowaniu im rozrywkę i zaspokojeniu podstawowych potrzeb całej uczelnianej społeczności. Wtedy wiedza sama wchodzi im do głów i są zadowoleni, co przejawia się płaconym chesnym.

Naszym głównym zadaniem jest rozwijanie uczelni, co sprowadza się do realizacji licznych wyzwań, dzięki



✦ Jedynym przedmiotem na uczelni, o którym nie można powiedzieć „mnie to ani ziębi, ani grzeje”, jest grzejnik.

czemu przyznawane są jej kolejne gwiazdki. Podobnie jak w Two Point Hospital nie musimy jednak od razu osiągnąć maksymalnego poziomu. Po otrzymaniu gwiazdki możemy odejść w kolejne miejsce, gdzie otwieramy nowe kierunki studiów



80

■ Gra ekonomiczna o prowadzeniu kampusu traktująca temat z humorem, ale niezrezygnująca z praw ekonomii. Z jednej strony pozwala oglądać zabawne animacje, ale z drugiej cały czas jest coś do roboty.

**STWORZYLIŚMY
KEY VISUAL
10. EDYCJI FESTIWALU
PIXEL HEAVEN.
ORAZ AFTERMOMIE.**

**I TO NIE JEST
NASZE OSTATNIE SŁOWO.**

GROUNDUPSTUDIO.PL



Combosy w serii Warriors gardzą małymi liczbami. Jak bić, to na całego.

FIRE EMBLEM WARRIORS: THREE HOPES

SWITCH

PRODUCENT Omega Force/Koei Tecmo **Wersja PL:** nie

Paweł Schreiber

Fire Emblem to seria, w której zawsze liczyło się przede wszystkim BARDZO precyzyjne myślenie taktyczne. Jeden głupi błąd mógł zamienić zwycięstwo w porażkę. Fire Emblem Warriors: Three Hopes to gra, w której biegamy po mapie, tłukąc wszystko, co się rusza. Trup ściele się tysiącami - w końcu to seria Warriors. Jak da się pogodzić te dwa żywioły? Okazuje się, że bardzo dobrze.

Nic dziwnego, przed Three Hopes była już gra Fire Emblem Warriors na Switcha i 3DS. Opierała się na formule Warriors, ale wprowadzała też elementy dobrze znane z Fire Emblem - trójkąt kamień/papier/nożyce



Podrzucanie przeciwników pozwala przełamać brutalność wojny elementem lekkiego dowcipu, który na pewno doceni również osoba podrzucana.

Jeśli ktoś grał w Three Houses, pewnie rozpozna te sympatyczne facjaty.

określający skuteczność broni, mnogość klas, nieco większą niż w innych częściach serii Warriors rolę warstwy taktycznej, tryb Classic, w którym polegali bohaterowie nie dają się już wskrzesić... Atmosfera w niej miała stanowczo więcej wspólnego z Warriors niż z FE, ale obecność tego drugiego wyraźnie się czuło, nie tylko ze względu na znane z serii postaci. Three Hopes idzie o krok dalej, śladami Hyrule Warriors: Age of Calamity, które było nie tyle Warriorsami w świecie Zelda, co dopełnieniem fabuły Breath of the Wild. Fabuła nie jest już, jak w FEW, niezbyt ciekawym ornamentem - oglądamy alternatywną wizję wydarzeń znanych z Fire Emblem: Three Houses, z perspektywy najemnika/najemniczki o imieniu Shez. Pojawiają się dobrze znane postaci, piętrowe intrygi, możemy też dołączyć do każdego z trzech kluczowych Domów (dostajemy więc właściwie trzy gry w jednej, bo ścieżka

każdego z Domów jest inna). W przerwach między walkami budujemy, jak to w Fire Emblem, skomplikowane relacje między członkami naszej armii.

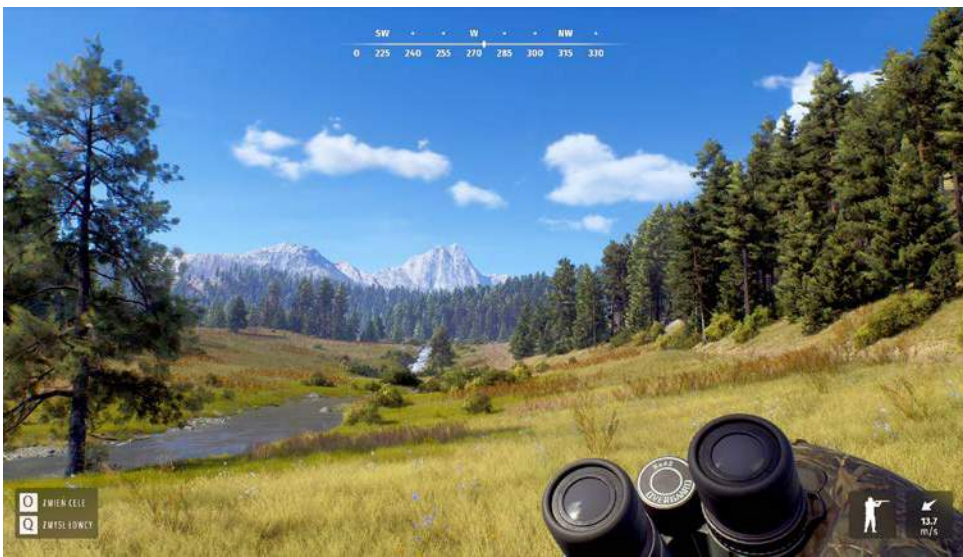
Walka, chociaż na pierwszy rzut oka wygląda na proste łupu-cupu, jest bardzo satysfakcjonująca i z czasem wymaga coraz więcej pomyślnku, bo musimy rozsyłać naszych towarzyszy po całej mapie, dbać o dostosowanie klas do przeciwników, odpowiedni rozwój broni i relacji między bohaterami. Kluczowe pozostaje oczywiście umiejętne tłuczenie wrogów, ale w późniejszych misjach ignorowanie taktyki może oznaczać duże problemy. W obozie między bitwami jest też sporo pracy - ulepszamy kolejne budynki, rozmawiamy z towarzyszami, ustalamy, kto ma z kim ćwiczyć szermierkę, a kto powinien się zająć porządkowaniem archiwów czy ogarnięciem koni w stajni. Postaci są odpowiednio rozgadane, a różnice w tym, jak poszczególne Domy postrzegają to, co się dzieje - namacalne.

Three Hopes to coś więcej niż spin-off serii Fire Emblem - to rzeczywiście uzupełnienie wspaniałego Three Houses. Nawet wytrawni taktycy spod znaku FE muszą sobie czasem odpocząć przy czymś bardziej beztróskim. W Three Hopes poczują się jak w domu. ■



80

Widowiskowy hack'n'slash wyrastający ze wspaniałej serii poważnych strategii. Na pierwszy rzut oka te dwie konwencje do siebie nie pasują, ale tu udało się je świetnie połączyć.



W polowaniu pomagają zmysł łowcy, który pozwala ocenić odległość, zidentyfikować zwierzęta czy znaleźć ślady krwi.



WAY OF THE HUNTER

PC PS5 XSX

PRODUCENT Nine Rocks Games Wersja PL: tak

Bazył

Zdecydowanie nie jestem fanem współczesnych polowań, a Way of the Hunter uświadomiło mi, że nawet z tymi wirtualnymi niekoniecznie mam po drodze. Trudno mi jednak nie docenić zalet produkcji Słowaków z Nine Rocks Games.

Oczywiście od razu wypada stwierdzić, że w Way of the Hunter nie biegamy po lesie, bezmyślnie prując do wszystkiego, co się rusza. Gra co chwilę przypomina nam, jak ważne jest etyczne polowanie i poszanowanie przyrody. Wykorzystuje do tego także fabułę. Wcielamy się w niej w młodego kaskadera, który ma czasowo wyręczyć swojego dziadka w obowiązkach myśliwego. W miarę postępów dowiemy się coraz więcej o jego przeszłości, pojawi się też wątek kłusownictwa i tajemniczej choroby. Wprawdzie niektóre zadania nie wymagają chwytania za flintę, lecz solą gry są oczywiście polowania. Do dyspozycji mamy dwa rozległe tereny łowieckie: dolinę Nez Perce w USA i Transylwanię, gdzie nieco przetrzebimy europejską faunę. Przemierzanie ich daje sporo

radości, gdyż Way of the Hunter wygląda i brzmi bardzo dobrze oraz znakomicie się sprawdza także jako odprężający symulator chodzenia po lesie.

W miarę odkrywania każdej z map poznamy zwyczaje poszczególnych gatunków. Od ustalenia miejsca występowania danego zwierzęcia do wysłania go do krainy wiecznych łowów droga jest jednak daleka. Gra wymaga sporo cierpliwości, gdyż trzeba zakraść się do ofiary tak, aby nas nie wyczuła ani nie usłyszała. Musimy też dobrze się zastanowić, zanim oddamy strzał, ponieważ zazwyczaj na drugą szansę nie ma co liczyć. W dodatku trafienie niekoniecznie oznacza zdobyc - czasami przyjdzie nam tropić ranne zwierzę, idąc po śladach krwi. Upolowane okazy możemy wypchać i ustawić w naszej myśliwskiej chatce lub sprzedać, by zainwestować

Od razu możemy zwiedzać całą mapę, ale na polowanie w niektórych rejonach trzeba zdobyć pozwolenie.

Zwierzęta wyglądają i zachowują się realistycznie, więc jakoś trudniej pociągnąć za spust.

w nowe giwery, lepszy sprzęt, pozwolenia na polowanie lub wabiki. Te ostatnie bardzo ułatwiają życie myśliwego, gdyż jeśli odpowiednio ich użyjemy, to ofiara sama podejdzie nam pod lufę.

I z tym miałem największy problem, gdyż wypalenie między oczy zwabionej sarnie budziło we mnie poczucie winy, a nie satysfakcję z kolejnej zdobyczy i wykonanego zlecenia. Pewnie byłoby inaczej, gdyby zwierzęta biegały z shotgunami bądź przynajmniej miały wyjątkowo wredne usposobienie. Jeśli jednak nie macie podobnych oporów, to Way of the Hunter powinno się wam spodobać. Tylko uważajcie na polską wersję językową, gdyż zawiera pułapki. Na przykład już na etapie samouczka utknąłem na dłuższą chwilę, gdyż nie mogłem wykonać prostego zadania z lunetą. Tajemnica się wyjaśniła, gdy zmieniłem język i odkryłem, że należało użyć lornetki. ■



76

Realistyczny symulator myśliwego. Oferuje dwie duże mapy, sporo różnej zwierzyny, urzekającą oprawę graficzną i tryb fabularny. Na zdobyc można polować w USA lub Europie.



✦ Dramatyczne intro służy nam także jako szybciutki samouczek.

✦ Nie wszystkie roboty są przyjazne. Z czasem napotkamy strzelających laserami strażników.

Oddano nam do eksploracji kawał cyberpunkowego miasta, gdzie czeka nas odkrycie mrocznej przeszłości oraz kolejne zadania, polegające głównie na dostarczeniu czegoś komuś albo rozwikłaniu łamigłówek, co bywa trudne, ale nigdy szalenie. Zwykle trzeba przemknąć się obok wrażliwych stworzeń, otworzyć przejście, zrzucić coś i przenieść; innymi słowy nie zrobimy nic więcej niż domowy kot. Na tym polega i urok Straya, i pewien dysonans, bo jednak nasz futrzasty bohater, choć zupełnie obojętny na los napotkanych istot, całkowicie zdystansowany od melancholijnej tragedii, jaką spotkała świat, ewidentnie rozumie, co się do niego mówi, i zachowuje się nieraz po ludzku. Lecz z drugiej strony, czy aby nie za to te zwierzaki kochamy?

Dyskusyjna jest mechanika skakania, bo zamiast oddać graczowi stery, możemy udać się tylko tam, gdzie zechce kot albo raczej – gdzie zobaczymy znacznik. Eliminuje to elementy czysto platformowe i niekiedy utrudnia ucieczkę przed wrogami, ale jednocześnie pozwala się wyluzować bez stresu, że nagle spadniemy. Chociaż pewnie wyłudalilibyśmy na cztery łapy. ▀

STRAY

■ PC ■ PS4 ■ PS5

PRODUCENT BlueTwelve Studio **Wersja PL:** tak

■ Bartek Czartoryski

Może i koty dawno już opanowały internet, ale bohaterami gier bywały nader rzadko. Stąd nic dziwnego, że Stray budziło takie zainteresowanie długo przed premierą.

I słusznie, bo przecież na zdjęciach i zwiastunach gra prezentowała się wyśmienicie, a sama idea sterowania kotem, który przecież chadza wyłącznie własnymi ścieżkami, wydawała się przemawiać nawet do największego malkontenta. Na żywo to nadal urodziwa gra o niezłym designie środowiska, choć jakby lekko trącająca poprzednią generacją konsol. Ani trochę nie przeszkadza to w rozgrywce,



✦ Przeważnie misje, które wykonujemy, to klasyczne fetch questy, ale dobrze umocowane fabularnie.

✦ Czasem przyjdzie nam eksperymentować z otoczeniem, a nawet, uwaga, wskoczyć do kartonu.

która jest jednak, lekko powiedziawszy, nierówna.

Kierujemy zwyczajnym kotem, który, harując z przyjaciółmi, ześlizgnął się do podziemnego miasta, przed laty dotkniętego kataklizmem, gdzie napotkać można jedynie snujące się bez celu roboty z ekranami zamiast głowy. Oraz złowieszcze, przypominające kleszcze Zurki, z którymi nie sposób się rozprawić i pozostaje jedynie salwować się ucieczką.

Są tu też i elementy akcji, a dzięki towarzyszącemu nam małemu robotowi B-12, służącemu za przewodnika po minionym świecie, dysponujemy paroma gadżetami. Sam kotek, choć słodki niebywale, po drodze nie uczy się żadnych nowych umiejętności. Potrafi jednak ugniatać dywaniki, drapać sofy, zrzucić rzeczy z półek i skakać. Wszystkie te umiejętności przydadzą się podczas rozwiązywania zagadek, które prowadzą do jednego celu: powrotu na powierzchnię.



70

Stray może nie będzie flagowym tytułem ze stajni Annapurny, ale to solidna gra eksploracyjna.

ENDLING

Extinction is Forever

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Herobeat Studios **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski



Lisica ucieka przez płonący las, unosząc w sobie nadzieję na przyszłość. Tak zaczyna się ekologiczna przygodówka od Herobeat Studios.

Endling zaczyna się od małej apokalipsy – pożaru lasu, przedstawionego niezwykle sugestywnie, z artyzmem i dramatyzmem. To odróżnia tę grę od Tokyo Jungle, z którą miałem od razu skojarzenia z powodu podobnej tematyki. W japońskiej produkcji wszystko było jednak bardziej realistyczne – zniszczona i wyludniona Shibuya porośnięta roślinnością i przejęta we władanie zwierząt po nieznanym apokalipsie paradoksalnie przejmowała swoją stoickością. Ot, zwierzę musi przeżyć, wydać potomstwo,



takie jest życie, śmierć jest tylko elementem tej wielkiej układanki.

Świat z Endling to apokalipsa w wydaniu bajkowym, w przyrodę wdzierają się tu ludzkie struktury, które przypominają obrazy Simona Stålenhaga; instalacje i fabryki, które nie wiadomo czemu służą, ale widać, że ich niszczycielska siła mocno przeobraziła świat – pojawiający się ludzie kryją się pod maskami tlenowymi czy w kombinizonach.

Endling bardziej niż Tokyo Jungle skupia się na fabule niż symulacji, odwołuje się do ludzkich emocji i mocniej antropomorfizuje bohaterkę – lisicę, która właśnie urodziła cztery lisie szczeniacki. Akcję popycha porwanie jednego z nich, w czasie kolejnych nocy lisica z małymi opuszcza bezpieczną norę i wychodzi szukać tropów – dzięki węchowi odtwarza, co się stało z zaginionym malcem. Nocami zwierzęta są w miarę bezpieczne – za dnia okolica pełna jest ludzi z bronią – można więc wyruszyć na poszukiwanie pożywienia dla szczeniacków.



➤ Pożar lasu, ginące zwierzęta – w przeciwieństwie do Fallouta oglądamy apokalipsę, którą znamy z realia.

➤ A kto nie je, ten nie żyje – małe liski mają wspólny żołądek, a naszym zadaniem jest, żeby był pełny.



Nora

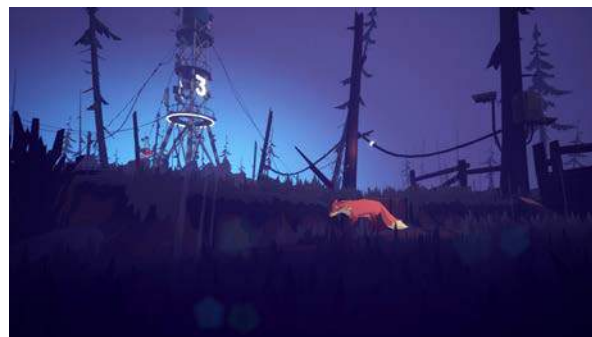


Nora zapewnia bezpieczeństwo

– pozorne, bo właśnie z niej myśliwy porwał jednego z lisków. Tutaj zapisywana jest gra; jeśli zginiemy, wrócimy do początku dnia.



➤ Trochę cyberpunkowej estetyki, przedziwnych instalacji i od razu widać, jak obca jest ludzka ingerencja.




Głodny zwierzątko zaczyna się wolniej poruszać, aż wreszcie umiera.

Śmierć lisicy – z ręki człowieka czy drapieżnika – oznacza koniec gry; restartuje się ostatnia doba. Jedzenia można szukać w śmieciach, polować na wiewiórki i zbierać owoce. Okolice to labirynt dwuwymiarowych ścieżek, trzeba dokładnie je poznać, żeby przeżyć, ale i to nie wystarczy – przestrzeń ulega ciągłej dewastacji. Jednej nocy wcinasz sobie rybę prosto z rzeczki, w drugiej patrzysz, jak wylwane są do niej toksyczne odpady.

Ten element nieustannej walki o przeżycie sprawia, że chociaż gra jest dość krótka (można ją przejść w kilka godzin), to bardzo intensywna i stresująca. Eksploracja, opieka i wychowanie (w miarę rozwoju liski uczą się nowych umiejętności), poszukiwanie porwanego malca – wszystko składa się na bardzo emocjonującą i przejmującą przygodę. Ładne, ale smutne. ▀

87

- Artystyczna przygodówka z elementami symulacji przeżycia.
- Prosta opowieść o mocnym wydźwięku, choć niemówiąca niczego odkrywczego, ale czy prawda musi być odkrywczą?
- Zwierzęca postapokalipsa przynajmniej nie fetyszyzuje końca świata, to też może stanowić wartość.



Podróż przez upadłą Amerykę odbywa się w rytmie potyczek z potworami – ludzkimi i nieludzkimi.

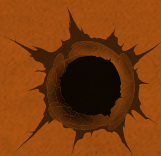
THE LAST OF US™

PART I

PS5

PRODUCENT Naughty Dog **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski



Nie minęło jeszcze dziesięć lat od premiery *The Last of Us* na PS3, a na najnowszej konsoli Sony wychodzi jej remake. Czy warto wrócić do krainy grzybów?

Przez Amerykę zniszczoną przez zarazę, pełną zainfekowanych zmutowanym grzybem zombie i nieprzyjaznych ludzi, idzie stary przemytnik Joel i czternastoletnia Ellie. Początek końca świata oglądamy w prologu, który zapowiada, jak pełna emocji będzie ta gra i że nie będzie to po prostu kolejna

usypiająca historia o „żywych umarlakach”.

Wydany w 2013 roku tytuł doczekał się już lekko przypuconej wersji na PS4 - i to ledwo rok po premierze. W tamtej kosmetycznie poprawiono tekstury i cienie, dodano tryb foto, poprawił się czas ładowania czy płynność, ale poza tym był to identyczny port. W przypadku *The Last of Us: Part I* na PlayStation 5 (i za jakiś czas na pecety) mówimy jednak o zupełnie nowej grafice - postaci, obiekty, otoczenie zostały zrobione zupełnie od nowa, żeby pokazywać

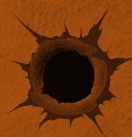


✚ *The Last of Us* ma w sobie coś z mrocznego westernu - i nie chodzi wcale o konne podróże czy kowbojski sznyt Joela.



Historia toczy się przez cztery pory roku – długie lato, jesień, zimę i niosącą nadzieję wiosnę.

To opowieść o poszukiwaniu sensu życia po tym, gdy wszystko zostało stracone – i o utracie niewinności.



DZIĘKI NOWEJ OPRAWIE GRAFICZNEJ THE LAST OF US: PART I JESZCZE BARDZIEJ ZACIERA GRANICĘ MIĘDZY GRAMI I KINEM.

i przeżywając na nowo znaną już historię, można się zdziwić, ile detali zapowiadało przyszłe zdarzenia – gdy Ellie opowiada na przykład o swoim największym strachu albo gdy przyjaciel mówi Joelowi, jaki los go spotka. ■

88

Gra, która świetnie zniosła próbę czasu – w doskonałej, uwspółcześnionej wersji. Pozycja obowiązkowa w bibliotece każdego nowego gracza, a dla dawnych fanów możliwość ponownego przeżycia wspaniałej przygody. Oczywiście, jeśli są skłonni jeszcze raz zapłacić, ale to już osobna kwestia.

możliwości współczesnych konsoli, z kolei The Last of Us: Part II, które ukazało się w 2020 roku, wyciskało siódme poty z PlayStation 4 Pro. Nowa edycja ma wiele rzeczy, które zostały wprowadzone w sequeulu, takie jak dobrze przyjęty tryb dostępności dla osób z niepełnosprawnościami. Podobnie jak remaster z PS4 zawiera dodatek Left Behind, brakuje za to trybu sieciowego. Gra wykorzystuje możliwości pada DualSense – czuć na przykład delikatnie padający deszcz i opór przy naciąganiu cięciwy łuku, ale to bardzo subtelne rzeczy.

Dla graczy, którzy jeszcze nie mieli przyjemności, The Last of Us: Part I wydaje się pozycją obowiązkową. To jedna z najfajniejszych pozycji w katalogu PlayStation i naprawdę dobra historia. A co z weteranami? Gdy wracam pamięcią do grania na PS3, pamiętam, jaka piękna to była gra. Oczywiście wszystkie wspomnienia są w wysokiej rozdzielczości, dopiero przy bliższym spojrzeniu i zdjęciu

Najważniejsze w grze (i życiu) są te krótkie momenty zachwyty, które zdarzają się nawet w zniszczonym świecie.

Blu-raya z półki widać, jaki kolosalny postęp został poczyniony. I to jest powód, dla którego warto przeżyć na nowo przygody Joela i Ellie, żeby jeszcze raz doznać zachwyty obcowania z czymś pięknym.

Zwłaszcza że warto wrócić do pierwszej części jeszcze raz po zagranium w The Last of Us: Part II. Odwiedzając znane śmieci



Dziś już wiadomo, że dalsze losy Ellie i Joela poznamy w drugiej części, ale tu nie chodzi o zwroty akcji.





SAINTS ROW

■ PC ■ PS4 ■ PS5 ■ XONE ■ XSX

PRODUCENT Volition **Wersja PL:** tak

■ Marcin M. Granat

Czy ktoś poza psychofanami i specami z Volition panuje jeszcze nad fabularnymi zawiłościami serii Saints Row? Chyba nie.

Twórcy zdają sobie na szczęście sprawę z tego, że aby cieszyć się z ich produkcji, nigdy nie trzeba było zbyt głęboko analizować scenariusza. Po co piąć się na wyżyny narracyjnej spójności, skoro można skoczyć na główkę do basenu

i improwizować? Nie inaczej jest z najnowszą, wydaną po kilkuletniej przerwie, odsłoną cyklu. Tego-roczne Saints Row resetuje serię, a znajomość poprzednich części nie jest konieczna.

Premiera gry to dobra wiadomość dla tych, którym formuła marki już się nieco przejadła. Dadaistyczny absurd, jaki gościł ostatnimi czasy w serii, okazał się dla części odbiorców odrobinę przesadzony. Najnowsza odsłona stara się być

bardziej subtelna. Zawsze próbuje godzić szaleńczą lekkość rozgrywki z momentami nadającymi fabule poważniejszy ton, przez co zabawie towarzyszy mniej cringe'u.

Nowy start Saints Row wiąże się z ponownym nakreśleniem świata przedstawionego. Akcja gry dzieje się w Santo Ileso, mieście powierzchownie inspirowanym Las Vegas. Anturaż wyluzowanych południowo-zachodnich Stanów nad wyraz dobrze komponuje się z bezpretenjonalnym charakterem gry. Nie można się przecież stresować, gdy chylące się ku zachodowi słońce oświetla leniwymi promieniami kaktusy na przedmieściach, a wśród skwaru metropolitalnych chodników powolnym krokiem spacerują postaci niezależne. Z drugiej strony Saints Row skonstruowane jest tak, że o stres trudno nawet wtedy, gdy na karku mamy gromadę wrogów.

A ci, choć powinni teoretycznie budzić w nas przynajmniej cień poczucia zagrożenia, są w praktyce popkulturowymi parodiami. Bo czy na poważnie można traktować

■ Krzykliwe kolory, ledy i emotikony to elementy rozpoznawcze eklektycznego stylu The Idols. Grupie przyświeca anarchistyczny cel obalenia systemu.

■ Saints Row nie potrafi być poważne. Jedną z głównych misji to LARP parodiujący uniwersum Diuny.



♥ Gra jest dobrze zoptymalizowana. Masowo wybuchające po kilku trafieniach pojazdy wcale nie spowalniają rozgrywki.



Saints Row ma niezwykle rozbudowany edytor postaci. Głównego bohatera możemy wyposażyć w wampirze zęby, cybernetyczne oczy czy fryzurę pani domu w stylu vintage.



wojskową organizację, która dowodzona jest przez przypominającego szeryfa jegomościa z wąsem? Albo Los Panteros, latynoskich twardzieli wożących się monster truckami? Czy wreszcie anarchistyczne ugrupowanie o estetyce

Polis



Santo Ileso to największe miasto, jakie stworzono na potrzeby serii. Choć rozgrywkę zaczynamy w zniszczonym kościele, nasze przestępcze imperium sukcesywnie zdobywa kolejne dzielnice.

niczym z nocnego klubu, skupione na zasięgach w social mediach? Z powyższymi rozprawiamy się finezyjnie: zestrzelujemy ich wyrzutnią rakiet, leżąc na dachach samochodów, rozrywamy granatami włożonymi do spodni czy eliminujemy komediowymi finisherami. W tle jest też oczywiście motyw budowania gangsterskiego imperium Świętych oraz przyjemna historia o przyjaźni, ale nie oszukujmy się, pierwsze skrzypce gra tutaj błoga rozwałka. A gdy dodać do tego miłą oku grafikę, różnorodne stacje

radiowe oraz zręcznościowy model jazdy, otrzymujemy materiał na świetną popołudniową demolkę. ▀

P 80

Saints Row to udany, zabawny niczym Borderlands reboot serii. Godny polecenia, wyluzowany przystanek na drodze ku poważniejszym gangsterskim grom z otwartym światem. A na deser multiplayer.

NETWORKING
Go to the park



♥ Szybkie samochody są ważne, ale nic nie przebije misji polegającej na sianiu spustoszenia spycharką do melodii „Dla Elizy” Beethovena.



Farthest Frontier

PC

PRODUCENT Crate Entertainment Wersja PL: tak

Piotr Pieńkowski **ACCESS**

Studio Crate Entertainment znane jest przede wszystkim ze znakomitego slashera Grim Dawn i ciekawo mnie, jaka będzie jego kolejna gra. Farthest Frontier jest w pewnym sensie oczywistym wyborem, bo znów mamy rzut z lotu ptaka, a i wiele obiektów jest utrzymanych w tym samym klimacie, co słynny starszy brat. Jednak ten tytuł to reprezentant kompletnie innego gatunku - city buildera. I to jest prawdziwe zaskoczenie.

Historijka wprowadzająca do Farthest Frontier to praktycznie standard. Ot, ciemniejszy lud postanowił przestać płacić podatki i zbuntowawszy się, gromadnie uciekł w dalekie strony, by tam zacząć od nowa. Przysnacie, nic ekscytującego - ale w sumie nie o to tutaj chodzi.

Farthest Frontier to już teraz jest właściwie Banished+ z lepszą grafiką i większym rozmachem. Choć to i owo trzeba jeszcze dopracować.

Gra nie jest łatwa, a każde nasze potknięcie po jakimś czasie może się okrutnie zemścić.

Początek rozgrywki jest fajny i klimatyczny, choć do kilku nieintuicyjnych mechanik trzeba się przyzwyczaić. Najpierw wybieramy teren pod budowę swojej nowej osady i już na tym etapie jesteśmy uczciwie ostrzegani, że nasze decyzje będą miały konsekwencje. Potem przydzielamy pracę swoim ludziom - czyli standardowo zaczynamy od ścinania drzew, znoszenia kamieni, zbierania jagód oraz budowania kilku lepiarek i siedziby myśliwego lub rybaka. Dalej przychodzi czas na garbarnię, zakład szewski, młyn, piekarnię, wieże obronne, mury - jest tego sporo, a w dodatku kolejne budynki udostępniane są po odpowiednim rozbudowaniu osady. Przyznam, że bawiłem się tu przednio, a odkrycie, że mogę decydować o płodozmianie, nawożeniu czy zmianie składu gleby - że wspomnę tylko o uprawach - było dla mnie miłym zaskoczeniem. Zresztą tak jest też z wieloma innymi pomysłami - bezstratnym przenoszeniem budowli w dogodniejsze miejsce czy oryginalną mechaniką faktorii. I wszystko byłoby dobrze, gdyby nie... rozwój. Po rozbudowaniu naszej osady i przekroczeniu limitu zaludnienia (dwieście-trzysta osób) gra zaczyna być pokazem slajdów. Niejedyny to zresztą kłopot, ponieważ mechanika kryje też kilka innych ślepych zaułków.

Nie mamy choćby kamieniołomu i jeśli na mapie skończy się potrzebny surowiec, pozostaną nam tylko zakupy w faktorii. Ponadto do budowy niektórych budynków potrzebny jest nam element produkowany w innym budynku, więc nie możemy ich postawić, dopóki nie mamy pierwszego (i znów kłania się faktoria). Sarny niby boją się ludzi, ale bez ogrodzenia wciągają do osady i żerują na polach jak gdyby nigdy nic. Nie mamy też wielu statystyk, co zwyczajnie utrudnia orientację w bieżącej sytuacji. I tak dalej...

Nie ma jednak co narzekać, bo to jednak wczesny dostęp. Jakość grafiki, klimat całości i ogromny potencjał mogą uwieść na długie godziny, bo gra jawi się jako Banished+. I tak, twórców czeka sporo pracy nad poprawkami, ale w końcu to są „ci od Grim Dawn”, więc mam wewnętrzne przekonanie, że i tym razem nie zawiodą. Trzymam za to kciuki. ▀

Duże zbliżenie to dziś standard w tego typu grach. Miło popatrzeć na swoich ludzi i efekty ich pracy.



73

Najnowsze dzieło „tych od Grim Dawn” - tym razem jednak dostajemy średniowiecznego city buildera. Świetna grafika, wiele niezłych pomysłów i zaskakujących mechanik, ale jako że to wczesny dostęp, jest tu jeszcze co nieco do zrobienia.

15/2022

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/RPGp&p, czyli po prostu narracyjnych gier fabularnych, przykładając swą klawiaturę do czasopisma „Magia i Miecz” (wieloletni naczelny) i polskich edycji podręczników (m.in. „Earthdawn”, „Zew Cthulhu” czy „Wiedźmin: Gra wyobraźni”). Jego macki sięgnęły „Wiedźmina I”, „Wrót Baldura” oraz karcianek, takich jak „DoomTrooper”, „Thorgal” czy „Kult”. Przez 10 lat szefował Hyperowi.

Technologia PRL: Tym razem o wideo

W poprzednim odcinku skupiłem się na technologii, która w ponurych dniach PRLu pozwalała słuchać muzyki, bajek-grajek, radiowych audycji czy nielegalnie nagranych piosenek Kaczmarek. Było więc o radiach przeróżnej maści, magnetofonach, radiomagnetofonach oraz adapterach, wreszcie o rodzimych przenośnych odtwarzaczach kaset. W tym numerze „One Life Left” zajmę się tematem projekcji obrazu, ale nie będzie li tylko o telewizorach. Przypomnę, iż opisuję tę naszą w sumie biedną, mało nowatorską i przede wszystkim licencjonowaną (a czasem kopiowaną nielegalnie) technologię, z której nerdy oraz geeki minionej epoki mogły skorzystać. Nie wymieniam wszystkich urządzeń ani każdej marki. Skupiam się przede wszystkim na tych najciekawszych i/lub najpopularniejszych zjawiskach.

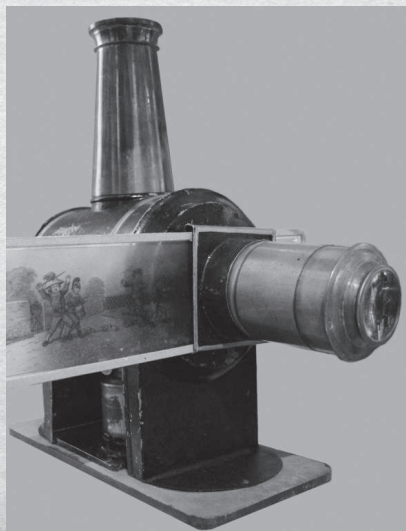
1. Domowe »kino« PRLu

Wystarczył kawałek białej ściany lub wyprasowanego prześcieradła, specjalne taśmy, diaskop (zwany również rzutnikiem przezroczy) oraz wyciemnione pomieszczenie, o co w okresie jesienno-zimowym nie było trudno. Tak w domach z betonu powstawał niezwykły klimat domowego »kina« ze zmieniającymi się powoli obrazami i lektorem, którym zwykle było starsze rodzeństwo lub rodzic.

Prehistoria

Latarnia czarnoksiężka czy też magiczna była prostym, prawdopodobnie znanym już w starożytności urządzeniem pozwalającym rzutować obrazy na ekran, do czego wykorzystywała soczewkę i źródło światła. Było to drewniane, rzadziej metalowe

pudełko, w którym umieszczano lampę oraz namalowany na szkle obraz. Wpierw źródłem światła była świeczka lub oliwna lampka, a dym unosił się przez niewielki komin. To tego typu wynalazkom zawdzięczamy przeróżne opowieści o widmach czy zjawach, które jawiły się na ścianach domów. Być może to takimi, udoskonalonymi sprzętami czarnoksiężnicy i magowie omamiali widzów, wywołując duchy? Formalnie rzecz ujmując, prototyp „laterna magica” (piękna łacińska nazwa) pojawił się w rękopisie włoskiego wynalazcy Giovanniego Fontany (ok. 1395-1455, znany także jako



Johannes de Fontana). Opisany przyrząd pozwalający rzutować obrazy miał postać lampy ze szklaną szybą, na której coś namalowano (np. diabła lub kościotrupa). Po zapaleniu światelka padający na ścianę cień stawał się »zjawą«. Dziś za wynalazcę urządzenia do projekcji obrazów przy użyciu światła uznajmy jezuitę Athanasiusa Kirchera (1602–1680). Skonstruował on je w 1645 roku, a opisał w „Ars Magna Lucis et Umbrae” (z łaciny: „Wielka sztuka

światła i cienia”) opublikowanym w 1671 roku. Wynalazek ulepszył Belg Étienne-Gaspard Robert (1763-1837), szerzej znany pod pseudonimem Robertson, który był czarnoksiężnikiem, iluzjonistą, a także fizykiem. Jego rzutnik z regulowaną ostrością obrazu, fanatyskopu, pozwalał wyświetlać nie tylko rysunki, lecz również powiększone obrazy umieszczonych w urządzeniu przedmiotów. Robertson wraz z asystentem, znanym jako Fritz James, stworzył liczne fantasmagorie, łączące projekcje obrazów rzutowane z kilku urządzeń z przeróżnymi dźwiękami.

XIX-wieczna rozrywka

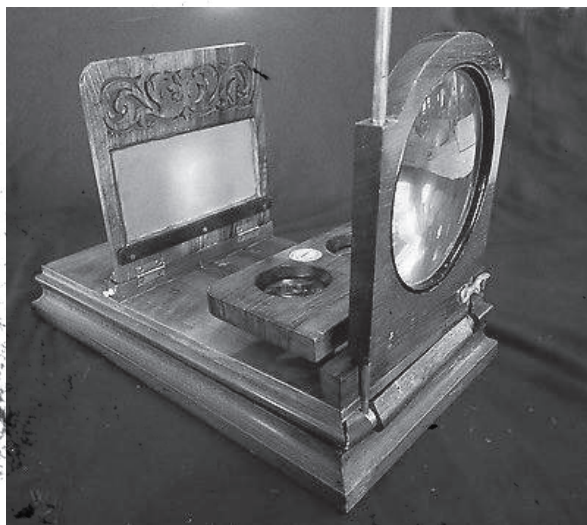
Tak ulepszona latarnia magiczna w XIX wieku stała się podstawą popularnej rozrywki, czyli optycznego teatrzyku polegającego na projekcji obrazów tworzących jakąś historię. Na ziemiach polskich pierwszy taki przybytek został uruchomiony w Warszawie pod nazwą Teatrum Mechaniczno-Optyczne, gdzie wyświetlano m.in. obrazy rodzajowe czy namalowane widoki miast, będące dziełami malarzy z Wiednia oraz Paryża. W międzyczasie urządzenie ulepszano, dodając soczewkę, lepszą regulację ostrości, elektryczną lampę, a fotografie zastąpiły rysunki, wreszcie udało się nawet pozorować ruch obrazów.

W XX wieku narodziły się diaporamy, będące audiowizualnymi spektaklami – nieruchome obrazy połączone z nagraniem lub odtwarzaniem dźwiękiem. Za zmianę diapozytywów i odtwarzanie ścieżki audio odpowiadał specjalny mechanizm wykorzystujący sygnały zakodowane na magnetofonowej taśmie.

Skonstruowane przez Kirchera urządzenie stało się podstawą nie tylko dla diaskopu (aparatu wyświetlającego przezroczca w świetle przechodzącym), episkopu (sprzętu wyświetlającego nieruchome obrazy w świetle odbitym), epidiaskopu (połączenia diaskopu z episkopem), ale również dla powiększalnika fotograficznego oraz filmowego projektora.

Zabawka dla mas i edukacyjne urządzenie

Na początku XX wieku udoskonalona latarnia magiczna przemieniła się w masowo produkowane projektory. Wśród nich był episkop, będący de facto zabawką dla dzieci, który zyskał dużą popularność. Jednocześnie wyewoluował do nowoczesnej postaci grafoskop. To ostatnie urządzenie wykorzystywało system lusterek i silne światło do rzucania tekstu lub obrazu naniesionego na przezroczyste folie. W latach 50. i 60. minionego stulecia był to sprzęt wykorzystywany w edukacji i firmach, ale jego rozmiary oraz słaba żywotność zachęciły do poszukiwania innych rozwiązań. Tak narodziła się nowa generacja przenośnych rzutników przezroczcy do małych slajdów. Dziś rzecz jasna mamy dużo lepszej jakości projektory, które całkowicie wyparły latarnie magiczne.





Osoba Pana Marszałka wiąże wspomnienia z Japonią w czasie kiedy Marszałek jako bojownik pracy niepodległościowej wyjeżdżał do tego kraju aby wykorzystać wojnę rosyjsko-japońską dla powstania polskiego. Jakkolwiek miła ta nie powiodła się z winy od Marszałka niezależnej, jednak posiada on duży dla tego bitnego narodu sentyment. Oto podajemy na obrazie Pana Marszałka przyjmującego w Belwederze dwóch wybitnych wysokich przedstawicieli armii japońskiej. Przyjęcie odbyło się w Belwederze.



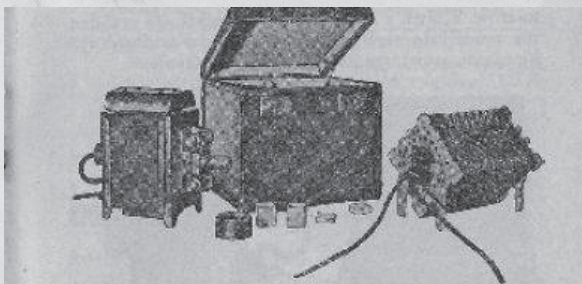
Przysposobienie wojskowe już przez swój charakter łączy się ściśle z pracą wojska czynnego. Jak ono, tak i wojsko szczeni się, że gromadzi je Wódz tej miary, co Marszałek Piłsudski. Kochają go Żołnierze wszystkich broni za to, że szkoli ich na dzielnych żołnierzy i wychowuje na prawych obywateli. Marszałek pomimo wielu zajęć nie tylko natury wojskowej, zawsze żywo interesuje się pracą wojska, którego jest twórcą. Oto widzimy go na jednym ze statków wojennych polskiej marynarki, jak dokonuje przeglądu kompanji honorowej marynarki.

Polski „Ornak”

Pierwszy polski rzutnik do diapozytywów był produkowany w latach 1925-1939 przez warszawską wytwórnię Aparatów Projekcyjnych i Seryj Filmowych „Ornak”. Sprzęt miał edukacyjne zadanie, jako



że przezrocza pomagały stworzyć jeden naród z mieszkańców trzech zaborów, odtworzyć po 123 latach Polskę. W tym celu powstały całe serie po 50 slajdów opatrzonych komentarzami zamieszczanymi w osobnej broszurce. Rzutniki i przezrocza trafiały do wielu odbiorców poprzez szkoły, wojsko, placówki dyplomatyczne czy plebanie. Był to dość nowatorski sposób na popularyzację wiedzy, a z czasem slajdy zaczęły dotyczyć różnych dziedzin, firma zaś stała się pionierem nowatorskiego medium.



Aparat ORNAK wykonany jest cały w polerowanym mosiądzu, nie posiada żadnych części drewnianych, żadnych części łatwo łamliwych lub gnących się.

Aparat ORNAK jest b. mały i lekki; waga jego

Nasze magiczne ściany

Ściany większości PRLowskich domów były białe, czasem nieco poszarzałe przez upływ dni od nowości – ale nie na tyle brudne, by uniemożliwić projekcje.

A jeśli brakowało na nich miejsca lub jakiś szczęśliwiec doczekał się „tapety z walka”, sięgało się po wymaglowane prześcieradło. Na przeciw takiego »ekranu« stawał na stole, stosie książek czy krześle nagrzewający się bardzo rzutnik,

w którego prosty mechanizm wkładaliśmy oglądane w nieskończoność te same rysunkowe historyjki, obracając pokrętkami i przesuwając kliszę od rysunku do rysunku. Należało już tylko zaciemnić pomieszczenie, wyostrzyć obraz specjalnym pokrętkiem i usiąść na dywanie, by przenieść się w krainy inaczej trudno dostępne... by czasem po ledwie kilkunastu minutach zrobić przerwę, wówczas bowiem z nagrzanego rzutniku unosił się charakterystyczny zapach, wskazujący iż pracował za długo i należy go wyłączyć, bo w przeciwnym razie się przegrzeje i będzie klops.



Bajkowa technologia

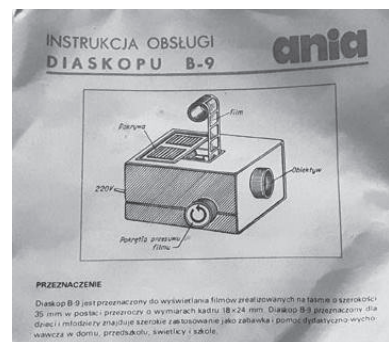
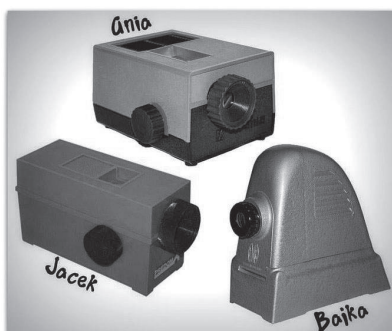
Klische z bajkami były przechowywane w charakterystycznych, plastikowych pudełkach z opisami na wieczkach. Te oryginalne etykiety czasem gubiliśmy, zastępując własnoręcznie wykonanymi. Na podwórku było kilka kolekcji historyjek na kliszach, które wędrowały wraz z dziećmi od mieszkania do mieszkania. Ocalałe bajki są dziś wyceniane na internetowych aukcjach na 10-20 złotych, ale wówczas były po prostu bezcenne. Podobnie jak trudno dostępne rzutniki, w których niestety przepalały się wykorzystywane ponad miarę żarówki, jeszcze trudniejsze do zdobycia.

Jeśli zaś chodzi o same urządzenia projekcyjne – czyli diaskopy – to miały one zastosowanie nie tylko domowe. Wykorzystywano je również w szkołach, przedszkolach oraz biurach. Na początku lat 90. XX wieku odeszły w zapomnienie, wyparte przez coraz lepsze telewizory,



potem tablety i komórki. A jednak co pewien czas powracają pokazy dawnych bajek dla dzieci, głównie w muzeach, bijąc ponoć rekordy popularności. Jednym z pierwszych powojennych modeli rzutnika był w naszym kraju bakelitowy diaskop B-2 „Bajka”, produkowany na przełomie lat 50. i 60. XX wieku w Łódzkich Zakładach Kinotechnicznych (na marginesie wypada wspomnieć, iż był to jedyny w Polsce dostawca projektorów filmowych, bez którego uboższa byłaby nasza kinematografia, a przez to i nasze dzieciństwo). Dekadę później w tej wytwórni

sprzętu kinematograficznego powstał niezwykle popularny model B-9 „Ania”. Ponadto przedsiębiorstwo wprowadziła na rynek m.in. modele B-4 „Profil”, B-6 „Jota”, B-10 „Diaprex” czy „Prexer 320”. A dziś Łódzkie Zakłady Kinotechniczne to PREXER Spółka z o.o., gdzie powstają „wyroby o przeznaczeniu militarnym na potrzeby Sił Zbrojnych RP, jak i na export” (sic!). Rzutniki produkowano nie tylko w Łódzkich Zakładach Kinotechnicznych. Warszawskie Państwowe Zakłady Foto-Przezroczny P.Z.F.P wprowadziły na rynek model „Promień”, nieco później niż pojawiła się jeszcze „Bajka”. Niemniej to dzisiejszy PREXER Spółka z o.o. był takim formalnym monopolistą.





Magiczne opowieści

W pudełkach po butach lądowały plastikowe pojemniki z pojedynczymi kliszami lub seriami. Wśród rzucanych na ścianę historii była nie tylko dziecięca klasyka, ale też materiały edukacyjne (np. jak być grzecznym radził Pan Kamyczek). Z wyglądu przezroczta do diaskopu przypominały stare filmy do analogowych aparatów szerokości 35 milimetrów, choć wyświetlany kadr miał wymiary 18 na 24 milimetry. Przesuwanie umożliwiały dziurkowane, perforowania »marginesy«. Każda bajka składała się z 20-30 klatek, mających postać obrazka i opisu. Pierwsze klisze oferowały czarno-białe ilustracje, z czasem jednak pojawił się na nich kolor. Pionierska powojenna opowieść to najpewniej „Pies i kot” z 1953 roku. Niemal jednocześnie pojawiła się

edukacyjna, podkoloryzowana klisza „Zgadujemy czym jedziemy”. Wysyp produkcji na diaskopy to lata 70. i 80. XX wieku. Wówczas pojawiają się liczne adaptacje klasyki czy poważniejsze edukacyjne produkcje (o ruchu drogowym czy o arytmetyce). Rozwijała się technologia, a wraz ze wzrostem popularności również jakość. Obrazki były coraz ładniejsze, historie zaś w zasadzie pozbawione przemocy, lecz zwykle (niestety) nie pozbawione tzw. „dydaktycznego smrodku”, choć przybliżanie w ten sposób bajek i kultury różnych stron świata to było naprawdę coś! Klisze produkowało coraz więcej firm (około 40!), takich jak Studio Filmowe „Se-Ma-For”, Spółdzielnia Rzemieślnicza „Centrum”, „Polfilm”, Zakłady „Foto-Pam” czy Krajowa Agencja Wydawnicza w Warszawie. Ostatnie klisze powstały w 1989 roku i były to m.in. historie o słynnych Smerfach.

Wybrane produkcje

Na przestrzeni dekad na rynku pojawiło się wiele rozchwytywanych produkcji, z których powstawały pokaźne, dziś katalogowane kolekcje. W sumie wyprodukowano chyba kilkaset(!) kliszowych opowieści. Oto garść wybranych tytułów w kolejności alfabetycznej.

- Alicja w Krainie Czarów
- Anaruk, chłopiec z Grenlandii
- Arytmetyka na weselo
- Bajka o kotku psotku – przygoda filmowa (2 części)
- Czerwony Kapturek
- Cztery bajki Kryłowa
- Dzielny mały Koreańczyk
- Flip i Flap
- Krewniacy zwierząt domowych
- Lampa Aladyna
- Lech, Czech i Rus
- Lecimy na nieznaną planetę
- Maja i Gucio nad potokiem
- Mała Syrenka
- Na harcerskim szlaku (6 części)
- O dzielnym Innu i o córce Słońca
- O Karolku, który umiał czytać znaki drogowe
- O Smoku Wawelskim
- O złodzieju i głupcu
- Ondraszek hetman zbójników śląskich
- Pan Twardowski
- Paweł i Gawel
- Podróż balonem (2 części)
- Przygody Robinsona Kruzoa (2 części)
- Robin Hood (2 części)
- Smurfs – Nie wszystko złoto co się świeci
- Smurfs – Zupa smurfowa (2 części)
- SOS Sollum tonie
- Śpiąca Królewna
- Ukarana chciwość
- Wycieczka do Warszawy



Zapomniana magia

Dziś magia statycznych obrazków rzucanych na ścianę czy prześcieradło brzmi oczywiście jak przestarzałe czarnoksiężstwo. Wówczas jednak – pomimo istnienia telewizorów, kin czy nawet domowych projektorów – była wyjątkowa.

Dzieci zbierały się i wspólnie przeżywały historię, żywo ją komentując, czasem bawiąc się w lektorów, czasem czytając na głosy, a czasem słuchając dorosłego. Takie projekcje były tańsze niż wyprawa do kina (bywało, że bardzo odległego lub po prostu drogiego),

a pozwalały też uwolnić się od konkretnej godziny emisji czy seansu. Choć jak większość PRLowskiej technologii diaskopy czy klisze nie były łatwo dostępne, ich magia rozlewała się na całe podwórka.

A ponieważ wywoływanie fotografii było kosztowne, rzutniki przemieniały się też w projektory slajdów umieszczonych w ramkach.

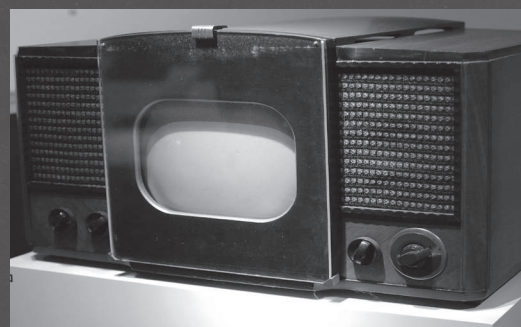
2. Potęga telewizora

Magiczne pudełko, w którym emitowane były ruchome obrazy. Radio, które nie tylko mówiło, ale też pokazywało. Nasze okno na świat, dające tak wiele radości, choć reglamentowanej, ograniczanej przez cenzurę, zarzynanej przez lektora. Z czasem to urządzenie pozwalało też oglądać nagrania wideo czy sygnał nadawany z komputerów i przeróżnych urządzeń do grania.

Szlachetne kamienie odbiornikowego świata

O początkach telewizji jako nowej technologii opowiedziałem dość dokładnie w 10 numerze „One Life Left”, przy okazji przybliżania tego, cośmy w tym magicznym pudełku mogli oglądać. Nadmienić wypada, w sumie tradycyjnie, iż w naszym szarym wówczas kraju zdobycie sprzętu produkowanego zagranicą wymagało poważnej gimnastyki. O Grundigach, Sanyo czy Sonym mogliśmy pomarzyć, to były marki bardzo trudno dostępne, zarezerwowane dla wyjątkowych szczęśliwców z portfelami wypchanymi dolarami. Na naszych geekowo-nerdowo telewizyjnych ołtarzach stały „Rubiny”, „Neptuny”, „Beryle”, „Lazuryty” czy „Urany”, a także „Szafiry”,

„Korale” czy „Fale”. Nazwy były poetyckie, ale bebechy w pudełkach już nie do końca. Wszystkie oparto o technologię kineskopową, czyli CRT (od angielskiego „cathode-ray tube”) – rozmiary miały duże, wagę pokaźną, a jakość wątpliwą. Produkowane w naszym zakątku świata sprzęty oferowały wielopoziomą rozrywkę, niekoniecznie taką, jakiej oczekiwał telewiz: zapalały się, co kończyło



się pożarami mieszkań, a także przegrzewały tak, iż po zmianie urządzenia posiadacz ze zdziwieniem odkrywał, że temperatura w pomieszczeniu spada o kilka stopni. Mniej niebezpieczne, ale utrudniające oglądanie, były deformacje obrazu czy zakłócenia, wynikające choćby ze źle ustawionej anteny, albo też ze spadku napięcia. Bardzo często zakupowi telewizora musiało towarzyszyć nabycie prostownika lub innego, dedykowanego sprzętu powstającego „na zamówienie” u lokalnej »złotej elektrycznej rączki«.

Rosyjska myśl techniczna

Pionierski, wyprodukowany w naszym kraju telewizor – „Wisła” – skopiowano z radzieckiego pierwowzoru, modelu „Awangard”. Polskie urządzenia powstawały w Warszawskich Zakładach Telewizyjnych (zwanych także Warszawskimi Zakładami Telewizyjnymi „Telza”, a potem Warszawskimi Zakładami Telewizyjnymi „Elemis” SA, zrzeszonymi z czasem w Unitrze – Zjednoczeniu Przemysłu Elektronicznego i Teletechnicznego).

WZT założono w 1955 roku, a już rok później na rynku pojawiła się rzeczona „Wisła” – model oznaczony A na lampach radzieckich oraz B już częściowo na polskich. Był to sprzęt w Polsce składany na licencji radzieckiej w dużej mierze z elementów sprowadza-



nych z ZSRR. W październiku 1964 roku z „montażowych taśm” WZT zszedł milionowy egzemplarz „Wisły”.

Stojący w centralnym miejscu mieszkania „pionierski” telewizor był świadectwem luksusu. Od strony technicznej był zaś dzieckiem tamtej epoki – w drewnianej obudowie umieszczono ekran o wymiarach 18 na 24 centymetry (takie 12 cali). Obraz migał i śnieżył na zmianę lub jednocześnie. Jako że były to czasy jednego kanału telewizyjnego, wyprodukowano odbiornik jednokanałowy (fabrycznie strojono go na jeden z trzech »kanałów«), a włączało się go podnosząc pokrywę na górze. Owa klapa kryła przy okazji przełączniki pozwalające choćby



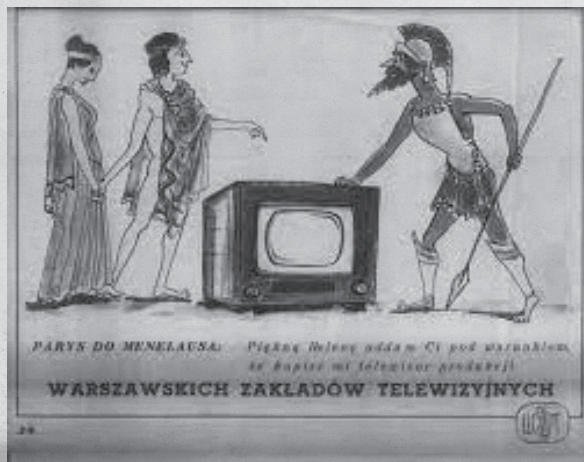
W całości już nasz

W 1957 roku w WZT rozpoczęła swój oficjalny żywot seria „Belweder”, czyli pierwszy telewizor zaprojektowany w całości w Polsce. Produkcję poprzedziły badania i teoretyczne założenia – prace rozpoczęły się już w 1955 roku, a konstruktorzy postawili sobie za cel zbudowanie urządzenia wykorzystującego tylko technologię dostępną w PRL. W „Belwederze” zastosowano dość nowoczesne wówczas komponenty, jak półprzewodniki czy lampy elektronowe na dziewięcionóżkowych cokołach. Opracowane rozwiązania wymusiły produkcję w naszym kraju nowych elementów, choćby miniaturowych oporników o obciążalności 0,1 W, specjalnego transformatora wysokiego napięcia czy ferrytowych rdzeni.

„Belweder” oferował śnieżny, migający czarno-biały obraz wyświetlany na ekranie



o przekątnej 14 cali, a to w owych czasach było dość sporo (nieliczne Zachodnie modele miały większy wyświetlacz). Mógł nadto służyć za odbiornik radiowy, a zupełnie zaskakujące może się wydawać dziś gniazdko do podłączania przewodowego pilota »zdalnego« sterowania. Ciekawostką jest współcześnie również fakt, iż inna wersja „Belwederu” była dostępna w północnej części kraju (nadajniki: Warszawa, Gdańsk, Poznań, Szczecin obsługiwały kanały 2, 3, 7, 9), a inna w południowej (Ostrawa



i czeska Praga, Łódź, Katowice, Wrocław obsługiwały kanały 1, 6, 8, 12), albowiem odbiornik obsługiwał program na jednym z ośmiu kanałów, a przełącznik pomiędzy nimi nie był wyposażony we wszystkie obwody dla wszystkich ośmiu. To był zresztą podówczas standard.

Warto podkreślić, jak bardzo luksusowym dobrem był „Belweder” w latach 60. XX wieku. Kosztował on nominalnie 7000 złotych (ówczesnych), czyli mniej więcej 3-6 średnich pensji (te oscyływały od 1000 do 2000), a nadto był mało dostępny w sklepach, jak to zwykle bywało w epoce realnego socjalizmu. Niemniej to właśnie jemu zawdzięczamy rozpoczęcie telewizyjnej ery w naszym szarym PRLu.

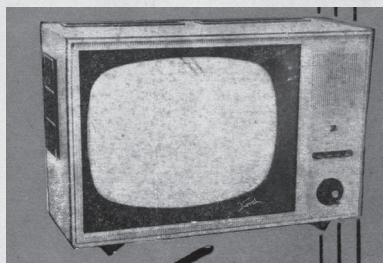


Produkcja odbiorników szybko przestała być zaliczana do rozrywkowej gałęzi i w krótkim czasie przestano uznawać, że to urządzenie spełniające modne zachcianki. Komunistyczne władze odkryły, jak potężnym propagandowym narzędziem jest telewizja. Na przełomie lat 50. i 60. XX wieku coraz więcej gałęzi przemysłu zaczęło wspierać inżynierów i konstruktorów WZT. Rodzimy przemysł dostarczał coraz więcej półprzewodników czy kineskopów, mnóstwo nowych lamp oraz oporników. Produkcja odbiorników doprowadziła też do powstania nowych branży, jak choćby nieznannej w Polsce wcześniej chemicznej, gdzie zrodziły się PRLowskie tworzywa sztuczne.

Zanim na dobre ruszył kolor

WZT stało się telewizyjną potęgą – krajową i zagraniczną.

W przedsiębiorstwie powstawały przeróżne sprzęty, począwszy od wyposażenia studia tv, poprzez profesjonalne kamery (model KS-0042 z lat 60. i 70. XX wieku był standardem w krajach Rady Wzajemnej Pomocy Gospodarczej), aż po pierwsze urządzenia do tak zwanej „telewizji przemysłowej”. „Belweder” produkowano w wielotysięcznych nakładach, a na rynek wchodziły kolejne modele, z przeróżnymi nowinkami, w tym m.in.:



„**Koral OT 1722**” z 1964 roku wyposażono w 17-calowy kineskop oraz przyciski zmiany barwy dźwięku MOWA/MUZYKA i przełącznik FILM nominalnie zwiększający wyrazistość obrazu.



„**Ametyst 1011**” i „**Ametyst 1012**” z początku lat 70. różniły się kineskopem – pierwszy miał przekątną 47 centymetrów (19 cali), a drugi 50 centymetrów (20 cali). To te telewizory przyczyniły się do masowości medium w naszym kraju. Odbiorniki sprzedawano z krótkimi nóżkami, ale dostępne były też długie, dzięki czemu właściciel nie potrzebował stolika, bo urządzenie się weń zmieniało. Sprzęt był technicznie zaawansowany, wyposażony np. w „układy automatycznej synchronizacji odchylenia poziomego i pionowego” czy „układ stabilizacji wymiarów obrazu”, który reagował na zmiany napięcia sieci. Ciekawostką jest także podwójne gniazdo antenowe, umożliwiające lepszy odbiór sygnału zależnie od odległości od stacji

nadawczej. Telewizor posiadał 12-pozycyjny przełącznik kanałów oraz liczne regulatory: kontrastu, jasności czy poziomu dźwięku. Do „Ametystu” można było nadto podłączyć magnetofon, by nagrywać dźwięk.



„**Vela**” z 1977 roku, model w pełni tranzystorowy, zasilany z sieci 220 V lub z akumulatora samochodowego 12 V. Był to model turystyczny, wyposażony w teleskopową antenę, ważący ledwie 7-7,5 kilograma.



„Hermes”, czyli wyprodukowany najpewniej w 1987 roku (!) ostatni czarno-biały model od WZT. Odbiornik wyposażono w przeróżne zaawansowane nowości, jak choćby oparty na przetwornicy układ zasilania. Do tego doszło gniazdo do podłączenia słuchawek czy magnetofonu.

W kolejnych latach do Warszawskich Zakładów Telewizyjnych dołączyli w zasadzie tylko dwaj producenci, starający się uzupełnić rodzinę „kamieni szlachetnych” („Turkus”, „Jantar”,



„Szmaragd”, „Szafir”, „Nefryt”, „Agat”, „Topaz”...) czy planet („Wenus”, „Jowisz”...) i dać Polakom szansę na posiadanie własnego odbiornika. Tak naprawdę serię planetarną rozpoczął słynny „Neptun”, którego kolejne wcielenia powstawały od 1959 roku (model OT19491) aż po 1979 rok (model 653). Produkowane w gdańskim Unimorze (wcześniej Gdańskie Zakłady Radiowe, a od 1972 roku Gdańskie Zakłady

Elektroniczne) „Neptuny” były bardzo popularne i doczekały się również wersji oferujących kolorowy obraz.

Do producenckiego peletonu w 1962 roku doskoczyła dzierzoniowska Diora z odbiornikiem „Aladyn”, który charakteryzował się małymi rozmiarami obudowy, co skutkowało kłopotami podczas napraw. Kolejną ciekawostką jest pilot na kabel, który umożliwiał ustawianie kontrastu czy poziomu głośności – w takie regulatory nie była wyposażona skrzynka telewizora.



Rosyjski kolorowy świat

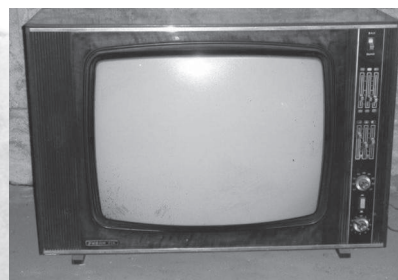
Oczywiście kolor przyszedł do naszego kraju ze Wschodu, za sprawą licencji pozyskanej od moskiewskiego przedsiębiorstwa MZT Rubin, w którym odbiorniki powstawały od 1956 roku i w którym pierwszy model z barwnym obrazem pojawił się już w 1965 roku. W naszym kraju kolorowa telewizja we francuskim systemie SECAM ruszyła dopiero w 1971 roku, a pierwszy przysto-



sowany do niej odbiornik wyprodukowano w 1972 roku, rzecz jasna w Warszawskich Zakładach Telewizyjnych. Pierwsze składane u nas „Rubiny 707” z radzieckimi częściami opuściły zakłady w 28 grudnia.

Najpopularniejszy model z tamtych lat to najpewniej „Rubin 714p”, w ZSRR dostępny od 1976 roku, w PRLu od 1977, a eksportowany finalnie aż do 65 krajów. Cechowała go duża jak na tamte lata przekątna ekranu – 24 cale, czyli aż o 7 więcej niż wcześniejsza wersja – oraz niezły dźwięk. Model wyposażono w suwakowe regulatory. Był to odbiornik znacznych rozmiarów (59 kilogramów wagi, 55 na 79 na 55 centymetrów), wymagający mnóstwo mocy, tracący kolory i nadto chętnie wybuchający. Powodem samozapłonów wcale nie były błędy konstrukcyjne, czy wykorzystanie w polskich

modelach gorszych jakościowo podzespołów oraz niewłaściwy sposób użytkowania sprzętu w polskich domach przez rodzimych telewizorów. Modne w Polsce było ustawianie odbiornika w meblówkach bez wentylacji czy przykrywanie go serwetkami. A ponieważ sprzęt się nagrzewał, o ogień nie było trudno. Rzecz jasna nikt nigdy oficjalnie nie ogłosił co powodowało wybuchy „Rubinów”, ale wypalone okna w budynkach z wielkiej płyty mówiły same za siebie.



Nasze barwy



W 1977 roku Warszawskie Zakłady Telewizyjne znów stanęły na wysokości zadania i wprowadziły na rynek pierwszy, całkowicie i totalnie polski odbiornik wyświetlający obraz w kolorze. Ponoć proponowana dla pierwszego polskiego kolorowego telewizora nazwa Pierwszy Aparat Wielobarwny się nie przyjęła, a to za sprawą budzącego wątpliwe skojarzenia akronimu. Finalnie był to zatem „Jowisz”, kosztujący – bagatela – 46 tysięcy złotych, czyli mniej więcej połowę nominalnej ceny fiata 126p (wiadomo, na »gieldach« ceny były inne) i dwa razy więcej od wspomnianego „Rubinu”. Ówczesna przeciętna pensja oscylowała w okolicach 5-6 tysięcy złotych, czyli „Rubin” to były 4-5 pensji, „Jowisz” – 8-9, a fiat – 16-20.



Na początku niektóre układy jeszcze importowano (np. z NRD), ale projekt powstał w Polsce. „Jowisz” miał kineskop o przekątnej 56 centymetrów (22 cale), gniazdo podłączenia słuchawek, magnetofonu czy dodatkowego głośnika i był dostępny w w wersjach różniących się obudową. Z czasem pojawiły się nowe wersje ze zmienionym np. programatorem. W odróżnieniu od „Rubinu”, „Jowisz” był dość niezawodny, choć niepozbawiony wad, które wyeliminowano w jego następcy – „Heliosie” z początku lat 80. XX wieku. Cechą charakterystyczną tego ostatniego stała się wysuwana szufladka, gdzie umieszczono pokrętła do niezależnej regulacji każdego z czterech dostępnych kanałów. Co ważne, istniały modele „Heliosa” z modulem monitorowym, umożliwiającym podłączenie komputera bądź magnetowidu poprzez gniazdo RGB.

Wypada jeszcze wspomnieć o kolorowych „Neptunach” z gdańskiego Unimoru, a szczególnie o popularnym i produkowanym przez całe lata modelu 505. Zastąpił on krótko produkowaną wersję 501A, wytwarzaną w czasach stanu wojennego, w opar-

ciu o „oszczędnościową produkcję”, bez „wsadu dewizowego” i przy „brakach materiałowych”. W „Neptunie 505” zmieniono w zasadzie każdy element odbiornika, ale przede wszystkim wprowadzono powszechnie stosowany przez lata na całym świecie układ z tranzystorem kluczującym, co wymusiło zmianę m.in. kineskopu. Co ciekawe, modułowa konstrukcja podstawy montażowej ułatwiła wprowadzanie zmian w serii, choćby dodanie w późniejszych wersjach dekodera teletekstu czy łatwe przestrojenie z systemu SECAM na PAL. Kiedy Telewizja Polska rozpoczęła nadawanie w nowej technologii, w serwisach obok istniejącego modułu dekodera kolorów dodawano nową płytkę. Późniejsze wersje modelu 505 obsługiwały także PAL.



Znów było dobrze, choć było źle

Odbiornikowy technologiczny świat pędził do przodu, a my z racji sankcji i odcięcia od nowinek staliśmy w zasadzie w miejscu. Kiedy w latach 50. XX wieku na świecie dziesiątki milionów obywateli cieszyli się w domowym ciepłku telewizorami, u nas talon na taki sprzęt był nagrodą dla najbardziej zasłużonych działaczy partyjnych i przodowników pracy. Kiedy u nas zbliżał się stan wojenny, na świecie pojawiały się pierwsze urządzenia ze stereofonicznym dźwiękiem. Znów posiadacze twardej waluty mogli w Baltonie czy Peweksie nabyć zachodnią, niezwykle kosztowną elektronikę, a szczęśliwcy przywozili dobra z zagranicy. Niemniej większość musiała się cieszyć z lokalnie wyprodukowanych towarów. Warto podkreślić, że choć część odbiorników psuła się regulamie, niektóre okazywały się nad wyraz wytrzymałe i odporne na upływ czasu. Nie zależało to jednak od modelu – raczej od szczęśliwie wylosowanego egzemplarza...



3. Projektory i magnetowidy



Wspominałem wcześniej o firmie Prexer, która była producentem projektorów do taśmy 8, 16 i 32 milimetry. Te pierwsze pojawiały się również w nielicznych domach, pozwalając rzucać na ścianę czy wyprasowane prześcieradło filmy. Zaznaczyć jednak muszę, że dostęp do tych ostatnich był co najmniej słaby.

W moim kręgu mieliśmy co prawda disneyowską „Królową Śnieżkę i siedmiu krasnoludków” w Technicolorze, wyprodukowaną w 1937 roku, ale oglądaliśmy ją z charakterystycznym szuraniem przesuwu taśmy służącym za całą ścieżkę dźwiękową (albo taśma była jej pozbawiona, albo projektor potrzebował stosownej przystawki) – ponadto ile razy można oglą-

dać to samo? Dostęp do tej technologii nie był po prostu powszechny. Dla porządku wspomnę tedy, iż na przełomie 1957/1958 roku pojawił się projektor „AP-31 Amator”, a mniej więcej dekadę później „AP-33” i „AP-34 Pollux” od Łódzkich Zakładów Kinotechnicznych, czyli rzeczonoego Prexera. Dzięki nim domowe kina w niewielkim zakresie naprawdę istniały...



Przed VHSowym szaleństwem

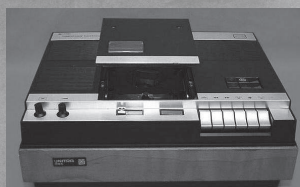
W Polsce produkowano magnetowidy, na początku te szpulowe. Pierwszy nosił miano „MTV-10” (nie mylić z popularną stacją telewizyjną Music Television, która ruszyła w 1981 roku) i powstał w 1973 roku w Zakładach Radiowych

im. M. Kasprzaka w Warszawie na bazie „Philipsa LDL 1001”. Umożliwiał on zapis na półcalowej importowa-

szawskiej Akademii Sztuk Pięknych. W 1975 roku model zastąpiono nowszym, rejestrującym kolor „MTV-20”, opartym na Philipsie N1500, lecz z polską elektroniką i z dekoderym SE-CAM. Urządzenie zapisywało w formacie VCR obraz oraz dźwięk na taśmie magnetycznej, było wyposażone w jej licznik, automatyczną kontrolę poziomu zapisu wizji i manualną fonię. Na przełomie lat 70. i 80. XX wieku pojawił się jeszcze m.in. model „MTV-50”, wprowadzający zapis LP (longplay),

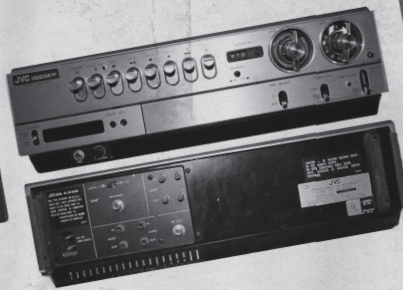
zwiększający czas nagrania na kasecie z 60 minut do dwóch godzin. Magnetowid wyposażono w układ dynamicznej redukcji szumów sygnałów TV oraz automatyczną regulację poziomu luminancji, chrominancji czy fonii.

Rzecz jasna opisane tu sprzęty były luksusowym wyposażeniem niektórych domów kultury, szkół czy innych państwowych instytucji. Na magnetowidy głównie opracowywano materiały dydaktyczne. Najpewniej to ich używano także do tworzenia tak zwanych „taśm-szpiegów” dla cenzury i na wypadek ewentualnych skarg ze strony władz. Później taśmy te zagrywano kolejnymi materiałami, dlatego też tak niewiele programów nadawanych »na żywo« przetrwało do dziś (niech za przykład posłuży słynny „Jarmark”).



nej chromowej taśmie szpulowej czarno-białego sygnału wideo wysyłanego z telewizora lub z kamery. Co ciekawe, zadbano o wygląd „MTV-10”, jako że nad wzornictwem popracowano w Zakładach Artystyczno-Badawczych war-





VHSowy szal

Wprowadzony w 1971 roku, wspomniany format VCR (to skrót od Video Cassette Recording) był pierwszym europejskim formatem kaset magnetowidowych o półcalowej taśmie. Wprowadził go na rynek koncern Philips, a charakteryzował się szpulami położonymi jedna nad drugą w tej samej osi. Wymiary kasyety wynosiły 145 na 127 na 41 milimetrów, a czas zapisu – 60 minut.

Oczywiście znacznie popularniejszym konsumenckim standardem zapisu stał się VHS (to z kolei skrót od Video Home System), opracowany w 1976 roku przez JVC. Pierwszy serijnie produkowany odtwarzacz nosił dość kryptyczne miano „JVC HR-3300”. Standard VHS jak wiemy wyparł lepszy technicznie, acz droższy standard Betamax firmy Sony. Walkę o prymat na rynku domowych odtwarzaczy wygrały VHSy za sprawą nie tylko ceny, ale głównie pornografii, jako że Sony zakazało rejestrowania takich filmów na swoim nośniku.

Polski grajdołek

W czasach PRLu magnetowid był w naszym kraju mrocznym przedmiotem pożądania. W połowie lat 80. XX wieku cena zachodniego sprzętu sięgała 700 tysięcy złotych, przy średniej pensji wynoszącej 20

tysięcy. Zagraniczne urządzenie zdobywało się na giełdach lub przywoziło z zagranicy, a na polskie polowało w sklepach. Obok komputerów i konsolowych klonów był to najlepszy sposób na oderwanie się od szarej

codziennosci. Trzeba pamiętać, że szalony koszt magnetowidu to nie było wszystko. Dochodziła jeszcze często piracka kaseeta VHS w cenie – bagatela – 10 tysięcy starych polskich złotych, czyli pół średniej krajowej. W obszarze VHSowej rozrywki Polacy jak zwykle znaleźli przeróżne sposoby na poradzenie się z przeróżnymi kłopotami – od ceny aż po



niedobór sprzętu. Przede wszystkim kluby (głównie fantastyki, ale nie tylko) i rzutkie osoby organizowały specjalne pokazy. W dusznych salach, przed jednym, a czasem kilkoma telewizorami siadało nawet i sto osób, by wślepiąć się w słabej jakości obraz ze zrypaną, półprofesjonalną ścieżką dźwiękową. Pokazy były biletowane, filmy się często powtarzały, ale dla nieposiadający własnego urządzenia nie było innego sposobu, by obejrzeć ówczesne »hity« (wiele z nich to kino klasy B czy C, ale się nie wybrzydzało).

Szczęśliwcy mający dostęp do magnetowidu mogli oglądać filmy w domu, na kolorowym telewizorze. W tym celu należało jedynie zdobyć odpowiednią kasetę. Przegrywanie było dość żmudne, bo w tempie 1:1, i powodowało stratę jakości. A jeśli wysiadł prąd lub ktoś przez przypadek nacisnął STOP, trzeba było kombinować i próbować »zlepić« przerwane kopiowanie, np. powtarzając jakąś scenę. Rzeczony przegrywanie wymagało połączenia dwóch magnetowidów, co z kolei zachęcało

do wędrowki ludów: maszerowało się z bardzo dobrze zabezpieczonym, niezbyt lekkim urządzeniem do znajomych i spędzało cały dzień przegrywając, oglądając, debatując. Byli rzecz jasna i tacy, którzy z przegrywania zrobili biznesik, organizując sobie dwa i więcej magnetowidów do kopiowania co popularniejszych hitów na pozyskiwane hurtowo kasety, które później rozprowadzali.

Handel zaś odbywał się oczywiście na przeróżnych bazarach, targowiskach czy giełdach. Tu można było kupić technologiczne cuderka, wódkę, kielbasę, ubrania, książki oraz – rzecz jasna – VHSy. Niemniej kasety nie tylko się sprzedawało, ale również wymieniało. Posiadacze okazałych kolekcji ręcznie opisanych VHSów spotykali się – czy deszcz, czy wiatr, czy prażące słońce – w wybranych miejscach targowiska, by oferować wymianę kaset za kasetę. Rzecz jasna zarówno kupując, jak i wymieniając się nie mieliśmy pewności czy dostaniemy to co podano w opisie, mieliśmy za to zwykle



przyjemność wysłuchać promocyjnej recenzji posiadacza danego VHSa. Na marginesie należy dodać, iż oferowane kasety były zawsze przewijane do początku.

Jakość techniczna VHSowej rozrywki była fatalna. Filmy tłumaczono amatorsko, obraz pozostawiał wiele do życzenia. Niemniej w taki właśnie sposób wielu z nas bliżej zapoznawało się z Van Dammem, Stallonem czy Schwarzeneggerem. W pudełkach królowała „Akademia policyjna”, „Cobra”,

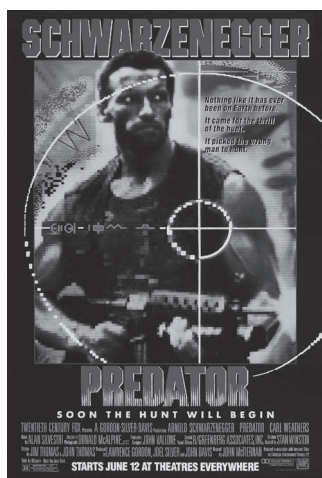


„Predator”, „Naga broń” czy „Rambo” – popularne, rozrywkowe kino, uzupełnione horrorami i fantastyką niższej klasy. Magnetowid był prawdziwym oknem na świat w epoce dwóch programów telewizyjnych oferujących produkcje, o których wspominałem w „One Life Left” numery 10-12. Z czasem nieoficjalni dystrybutorzy przestali być pokątnymi handlarzami. Rodziły się prywatne wypożyczalnie, ale o ich repertuarze wciąż starała się decydować cenzura. Nie dotyczyła ich jednak zasada mecenatu państwa pod postacią Przedsiębiorstwa Dystrybucji Filmów, które ograniczała dyrektywa 50% demoludzkiej produkcji. Prawami autorskimi wciąż nikt się nie przejmował, podobnie jak na bazarach czy podczas wspomnianych wcześniej pokazów. Przy-



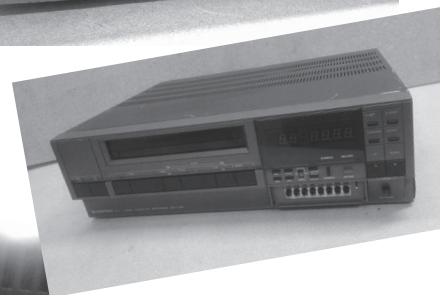
najmniej do końca wielkiego przełomu lat 1989/1990. Bo popularność VHSow ciągnęła się jeszcze przez lata po upadku PRLu, zyskując postać słynnych oficjalnych wypożyczalni (gdzie dziś jest Beverly Hills Video się pytam?), ale też nielegalnych kopii – trudno choćby teraz uwierzyć, że „Terminatora 2” wpiery oglądałem na VHSie, dopiero później zaś w kinie, jako że światowa premiera miała miejsce 3 lipca 1991 roku, a na polskie ekrany film trafił dopiero 5 maja 1992 roku.

Na marginesie wypada dodać, że VHSy były też narzędziem wykorzystywanym przez opozycję. Na początku lat 80. XX wieku Ryszard Bugajski nakręcił głośny film „Przesłuchanie” z Krystyną Jandą, którego akcja rozgrywała się w czasach stalinizmu w Polsce. Obraz zablokowała cenzura, jako że opowiadał o piosenkarce Antoninie Dziwisz, którą bez konkretnego powodu aresztuje Urząd Bezpieczeństw. Śledczy torturuje główną bohaterkę, próbując wymusić na niej obciążające zeznania. Film otrzymał tzw. zakaz rozpowszechniania, uchylony dopiero w 1989 roku. W międzyczasie krążył na VHSa w obiegu podziemnym, o co postarał się sam reżyser. Za niepodporządkowanie się decyzji władzy i doprowadzenie do wycieku produkcji na kasetach Bugajskiego zmuszono do wyemigrowania do Kanady. A oglądający „Przesłuchanie” przez całe lata ryzykowali aresztowanie.



Polskie odtwarzacze VHS

W 1986 roku w Pałacu Kultury i Nauki zorganizowano II Forum Elektroników Polskich, na którym pokazano pierwszy polski magnetowid do kaset VHS – „MTV-100”, następcę opisanego wcześniej modeli „MTV”. Był to efekt współpracy polskich inżynierów z czechosłowackimi specjalistami. Sprzęt Unitry (do tego Zjednoczenia Przemysłu Elektronicznego należały wspomniane Zakłady Radiowe) ważył »tylko« 12 kilogramów. Konstrukcję oparto o głowicę czytającą JVC oraz układy scalone Philipsa. Urządzenie było bardzo trudno dostępne. Podobnie jak jego następcą, model „MTV-200”. W Unitrze montowano też „Kasprzaka-GoldStar GHV-1223K” (rok 1988). A potem pojawił się jeszcze „MTV-300” – zaprojektowany już wspólnie z firmą Daewoo w roku przełomu. Bardzo ciężko dostępny na rynku polskim magnetowid spotykało się głównie na uczelniach i podczas konferencji.



W ramach podsumowania

Podczas kilku powojennych dekad, aż do zawalenia się socjalistycznego systemu, Polska Rzeczpospolita Ludowa podlegała specyficznej »rynkowej unifikacji« – większość mieszkańców kraju miała dostęp do tych samych, nielicznych sprzętów RTV i AGD. Dziś urządzenia te budzą klasyczną nostalgię, która przykrywa smutny fakt, iż kraje demoludów były opóźnione o 10, a może i o 15 lat względem „tego zgniłego Zachodu”. Wynikało to z nałożenia na naszą część świata embarga »początku lat 80.« obejmującego

branżę komputerową i elektro-niczną. W efekcie polski przemysł czasem rozwijał się w szarej strefie, w oparciu o rozwiązania pozyskiwane na czarnym rynku za pośrednictwem służby wywiadowczej. Bardziej zaawansowane technologie trafiły do PRLu dzięki wymianie informacji pomiędzy bratnimi narodami, a raczej wywiadami. To – w połączeniu z niedoborem towarów i zapóźnieniem technologicznym – prowadziło do poszukiwania nietypowych rozwiązań, co nie zawsze się udawało. Mimo to cie-

szyliśmy się tym, co dostawaliśmy, bo przecież w wielu wypadkach po prostu nie wiedzieliśmy, że możliwy jest lepszy, bardziej kolorowy, technologiczny świat.



HALL OF FAME

Z TEGO CHAOTYCZNEGO PROCESU TWÓRCZEGO WYRO-
SŁA GRA ZASKAKUJĄCO SPÓJNA, ZUPEŁNIE JAKBY EKIPA
BULLFROGA MIAŁA OD POCZĄTKU PRECYZYJNĄ WIZJĘ.

”



60
W tym miesiącu Najlepszą Grą na Świecie jest Populous II: Trials of the Olympian Gods, ale omawiamy też oryginalny tytuł Bullfroga i przy okazji zastanawiamy się nad założeniami god games.



70
Najlepsze spośród nieznanych dzieł Rona Gilberta, zachwycające ekstremistycznym poczuciem humoru. Autor The Secret of Monkey Island potrzebował najwyraźniej odreagować grzeczne dowcipy serwowane w czasach Humungous Entertainment.



74
StarCraft został wydany przez Blizzarda w 1998 roku, niedługo po premierze Diablo. To był czas, gdy ekipa z Irvine zyskiwała miano najbardziej twórczych deweloperów w całej branży. Niemal równą popularność co podstawa zyskał dodatek Brood War.



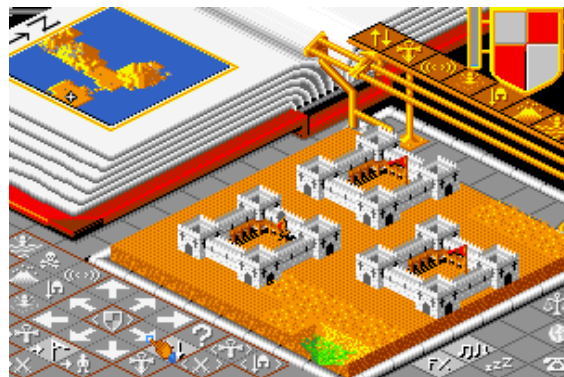
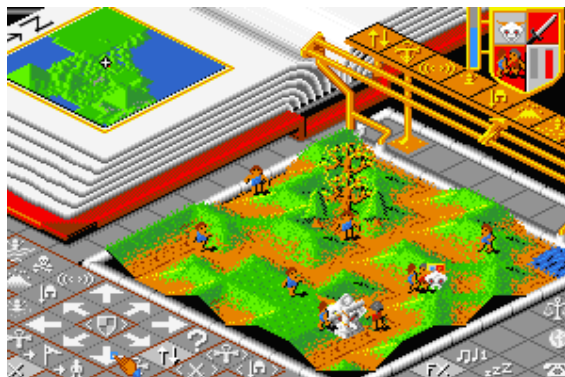
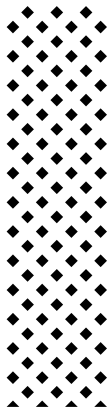
64
W kolejnym odcinku historii The Legend of Zelda obserwujemy, jak seria weszła w etap 3D i zrodziła jedne z najlepszych swoich odston.

B Ó S T W O t o m a k l a w e Ż Y C I E

Wszystko zaczyna się od młodego **Petera Molyneux** patrzącego na mrowisko. Molyneux będzie kiedyś sławny, teksty o nim będą publikować jeszcze przez dekady, nawet w dalekiej Polsce. O mrówkach nikt nie będzie pamiętał – nie znamy nawet ich imion i nazwisk.

■ Paweł Schreiber





T

ak czy inaczej - mrowią się i odbudowują naruszone przez Molyneux mrowisko, i jest w tym wszystkim coś absolutnie fascynującego. Do tego obrazu twórca wrócił pod koniec lat osiemdziesiątych, kiedy założona przez niego firma Bullfrog będzie

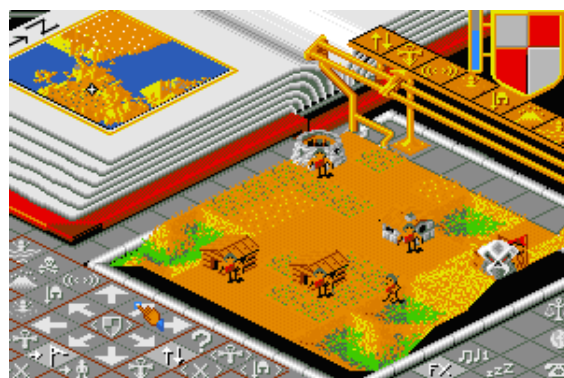
pracować nad swoim pierwszym przebojem, jedną z Prawie Najlepszych Gier na Świecie, czyli Populous. Prawie, bo tytuł Najlepszej Gry na Świecie przypada w tym miesiącu Populous II: Trials of the Olympian Gods.

Przed pierwszą, god game Bullfrog wydał do bólu odtwórcze Fusion - każdy pojawiający się w nim pomysł ktoś zrealizował już wcześniej i lepiej. Nie ma w tym oczywiście nic złego - wbrew temu, co czasem opowiadają, miłośnicy starych gier, tytuły z przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, tak samo jak dzisiejsze, w znakomitej większości były klonami klonów innych gier. I właśnie dlatego w Populousie od początku zadziwia to, że nie da się znaleźć żadnego poprzednika, z którego gra bezpośrednio zapożycza pomysły. Ani w grach komputerowych, ani planszowych. Zadziwiająca koncepcja, która pojawia się właściwie znikąd? Nie do końca, raczej zadziwiająca koncepcja, która powoli narasta w ramach chaotycznej improwizacji.

■ Armageddon w Populous 2 wygląda jak plenerowy festiwal muzyczny. Tylko publiczność trochę bardziej krwiożercza.



■ W Populousie zajmujemy się głównie zmienianiem ładnie falujących krajobrazów w monotonne, płaskie jak powierzchnia stołu równiny.

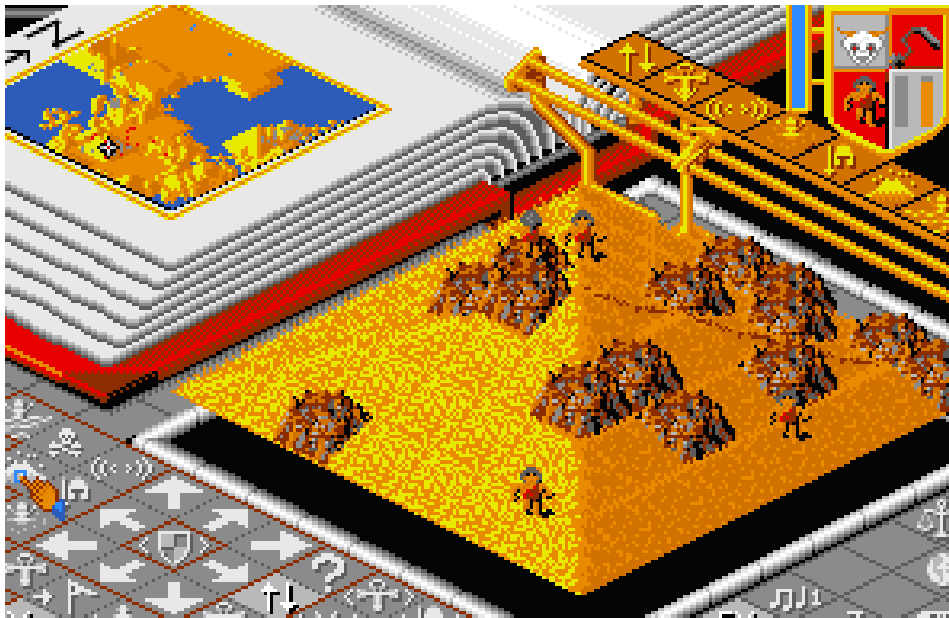


TWÓRCY POPULOUSA STWORZYLI PLANSZOWY PROTOTYP Z KŁOCKÓW LEGO. WIELU BY Z CHĘCIĄ ZAGRAŁO!

Zaczął się od tego, że Glenn Corpes pokazał reszcie ekipy silnik do budowania terenu z gotowych klocków. Klocki można było dodawać i usuwać, tworząc górki i dolinki. Molyneux uznał, że trzeba by coś zrobić, żeby z zabawy klockami wyrosła gra. Nie wiedział jeszcze, co. Po klockach zaczęły sobie spacerować ludziki. A skoro są ludziki, mogą, przecież ze sobą walczyć. A skoro mają walczyć, to warto nimi jakoś kierować. Tu pojawił się pomysł na „papięski magnes” (nazwa na tyle głupia, że zapada w pamięć) przyciągający ludziki. Oczywiście na skomplikowanym terenie pojawia się problem z szukaniem trasy do odległego celu - ludziki nie wiedziały, jak omijać przeszkody (na przykład zbiorniki wodne). Majstrowanie przy ich sztucznej inteligencji oznaczałoby spore obciążenie komputera, więc prościej było nakazać im sunąć do celu po linii prostej, a o trasę musiał się zatroszczyć gracz, odpowiednio kształtując teren. Nie był już dowódcą, tylko bogiem.

Ekipa Bullfroga przy okazji dobrze się bawiła. Jednym z owoców tej zabawy był planszowy prototyp gry zrobiony z klocków Lego - bardzo jestem ciekaw, jak się w tę wersję grało. Twórcy Populouisa próbowali się skontaktować z producentami klocków, żeby pociągnąć sprawę dalej, ale dowiedzieli się, że firma nie jest zainteresowana brutalnymi grami komputerowymi. No cóż, do czasów Lego Minecraft trzeba było jeszcze trochę poczekać.

Z tego chaotycznego procesu twórczego wyrosła gra zaskakująco spójna, zupełnie jakby ekipa Bullfroga miała od początku bardzo precyzyjną wizję tego, co chce zrobić. Gracz-bóg kieruje swoim ludem tak jak mały Molyneux kiedyś mrówkami - najpierw popsuł im trochę mrowisko, żeby je rozruszać, a potem dał im cukru, żeby je pobudzić do odbudowy. Bezpośredni wpływ na wyznawców mamy w Populousie niewielki - możemy zdecydować, czy mają się skupić na



Wybuch wulkanu ładnie urozmaica krajobraz i zachęca ludziki do ruchu na świeżym powietrzu.

W ZAPOWIEDZIACH POPULOUS 2 POJAWIAJĄ SIĘ, OCZYWIŚCIE, OBIETNICE NA WYROST, KTÓRYCH PETER MOLYNEUX NIE SPEŁNIŁ.

osadnictwie, czy na walce, i kierować ich w stronę przywódcy lub papieskiego magnesu. Cała reszta zależy już od nich. Naszym zadaniem jest stworzenie odpowiednich warunków – przede wszystkim płaskiego terenu, na którym lepiej się buduje. Modlitwy wyznawców dają nam siłę do coraz potężniejszych cudów, dzięki którym możemy dziesiątkować zastępy nieprzyjaciół. Te słabsze – na przykład bagna albo małe trzęsienie ziemi – to w zasadzie drobnostki. Ale wybuch wulkanu, który zmienia płaski teren w pokrytą zastygłą lawą górę, potrafi zmieść z powierzchni ziemi kwitnącą kolonię (wyrównywanie terenu po nim to prawdziwa męka), a potop, podnoszący na stałe poziom wody na

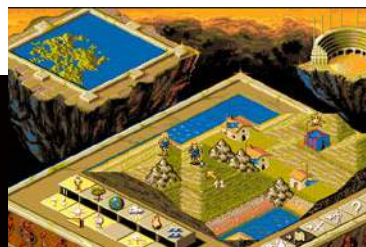
mapie, może wręcz zakończyć grę, jeśli nasze ludziki osiedlały się wyłącznie na nizinach. Oddzielną kategorią jest cud zmieniający gromadkę wyznawców w bohatera w lśniącej zbroi, który idzie przed siebie, pałac wrogie osady. Nad spaloną ziemią, trzeba później chwilę popracować, żeby znowu nadawała się do zasiedlenia, ale fala bohaterów jest najskuteczniejszą metodą ograniczenia populacji wroga. Ostatni cud – Armageddon – najwyraźniej powstał w odpowiedzi na przedłużające się partyjki gry, w których było już jasne, kto wygra. Usuwa z mapy wszystkie osady, a ludki ruszają na ostatnią bitwę, w której wygrywa liczniejsza strona. W Populousie nie kierujemy swoimi armiami bezpośrednio, ale i tak możemy sprytnie wpływać na szybkość i kierunek rozbudowy naszej cywilizacji. Magnes papieski wyznacza kierunki marszu. Wyrównany teren pokazuje, gdzie warto się osiedlać. Warto też kontrolować tempo tego osiedlania – kiedy za szybko wyrównamy za dużo terenu, wyhamujemy ekspansję terytorialną, bo chociaż wielkie twierdze, budowane na dużych równinach, świetnie bronią

terytorium, to mniejsze domki, wybudowane tam, gdzie było mniej miejsca, dużo szybciej wysyłają kolejnych osadników. Jest więc sporo kombinowania w najlepszym znaczeniu tego słowa.

Ogromny (i zasłużony!) sukces Populouosa sprawił, że ekipa Bullfroga błyskawicznie rozpoczęła prace nad kolejną częścią. Peter Molyneux w wywiadach twierdził, że za kontynuację zabrano się jeszcze przed premierą pierwszej części, ale, jak to z Peterem M. bywa, trudno powiedzieć, czy należy mu wierzyć. A skoro już o opowieściach Petera M. mowa, warto się przyjrzeć temu, jakie wizje nowej gry pojawiały się przed premierą, w mediach i nie zostały zrealizowane (w grach Bullfroga historia tych wizji jest zupełnie oddzielną gałęzią, która wciąż działa na wyobraźnię). Druga część Populouosa była w swoim czasie jednym z najbardziej oczekiwanych tytułów, więc Molyneux robił wszystko, żeby jeszcze bardziej wzbudzić zainteresowanie graczy. Nowy Populous miał być dużo bardziej złożony właściwie na każdym poziomie. Z wywiadów prasowych możemy się dowiedzieć, że ludziki nie będą już stawały pojedynczych budynków, tylko otoczone murami miasta, składające się z domów, warsztatów i świątyń. Co więcej jest duża szansa, że miasta te da się później importować do SimCity, bo przecież to też gra wydawana przez Electronic Arts – trudno powiedzieć, dlaczego ówczesni dziennikarze dawali się nabrać na taką bzdurę, ale powtarzali ją chętnie. Nasi wyznawcy mieli dynamicznie reagować na to, jak



Zielona trawka, błękitne morze... Idylla nie potrwa długo, bo zakładka z cudami ognia już otwarta.



W tych alpejskich wioskach nawet ostre pojedynki bogów wyglądają pocziwiej.



Na tej plaży ratownika nie ma i nie będzie, kąpiel mocno niewskazana.



dobrze się nimi opiekowaliśmy. Kiedy żyje się im dostatanio, budują świątynie, w których nas wychwalają, dając niezbędną do dokonywania cudów manę. Ale kiedy ich źle chronimy i świątynię przejmuje wrogość, będą na nas wściekli. Żeby skomplikować sprawę, nasz lud ma wolną wolę i może postawić świątynię w samym środku terytorium wroga. Przez to, zapewniał Molyneux, będzie się ciekawiej grało. Nie wyjaśnił, dlaczego wróg miałby wspaniałomyślnie pozwolić budowniczym wleźć w sam środek swego terytorium – może po prostu wpadł na ten pomysł w trakcie wywiadu i nie przejmował się szczegółami.

No dobrze – wiemy już, co się w Populous 2 ostatecznie nie znalazło. Czas na to, co możemy w nim znaleźć. Pierwsza, najistotniejsza zmiana to liczba mocy, jakimi dysponujemy. W pierwszej części było ich osiem. Tutaj pojawia się trzydzieści pięć. Hulaj dusza, piekła nie ma. Żeby jakoś się ogarnąć, twórcy podzielili je na grupy. Mamy moce związane z ludźmi, naturą i czterema żywiołami. Bawiąc się ogniem, możemy tworzyć albo deszcze ognistych kul, albo wielkie kolumny ognia, przemieszczające się swobodnie po mapie i niszczące wszystko na swojej drodze. Jeśli chodzi o wodę, możemy tworzyć morskie wiry, pożerające wielkie kawały łądu, albo ogromną falę tsunami. Są też grzeczniejsze moce, pozwalające na budowę dróg czy murów albo sadzenie kwiatów (które skutecznie rekultywują zniszczoną innymi mocami ziemię). Wiele z powracających mocy zostało nieco przerobionych – w pierwszej części trzęsienie ziemi po prostu obniżało w niektórych miejscach poziom gruntu, a tu stwarza szczelinę, która najpierw biegnie w przypadkowych kierunkach, a później otwiera, zapraszając wszystkich chętnych do kąpieli w kipiącej lawie. Jedną z najbardziej nieprzewidywalnych (i cudownych) mocy jest tworzenie chrzcielnic – dołków wypełnionych wodą święconą, w których postaci zmieniają wyznawane bóstwo. W ten sposób ludek przeciwnika może nagle przejść na naszą stronę – oczywiście do czasu, kiedy wejdzie do chrzcielnicy ponownie (w tym sensie chrzcielnice są... ekumeniczne). W miejsce rycerza z poprzedniej części mamy cały szereg herosów. Bohater ognia, Achilles, wszystko podpala. Bohater ziemi, Herakles, zadaje podwójne obrażenia. Bohater natury, Adonis, przy każdym ataku rozdziela się na dwie nieco słabsze postaci, szybko generując całe stadko. Bohaterka wody, Helena, zamiast zabijać przeciwników,

wabi ich i prowadzi ze sobą, aż umrą z głodu.

Moce w grze to jedno, ale najciekawsze jest to, że wchodzą ze sobą w interakcje, które tylko czekają na to, aż sprytny gracz je wykorzysta. Moc natury sadząca drzewka, jest nieszkodliwa? Do czasu, kiedy ktoś wpadnie na pomysł, żeby jedno z nich podpalić – wtedy cała gęsto porośnięta okolica pójdzie z dymem. Trąba powietrzna przesunęła się nad morze? Zyskujemy gratisowy wir, który może uszkodzić nadmorskie osady przeciwnika. Słup ognia pustoszy nasze ziemie? Trzeba szybko obniżyć teren do poziomu wody, w której zgaśnie. Wszystko to jest DUŻO ciekawsze niż rozpalające umysły zapowiedzi integracji Populous 2 z SimCity. Elastyczne zarządzanie dostępnością mocy na kolejnych poziomach dodaje grze różnorodności – kiedy przeciwnik ma przede wszystkim moce wody, a my głównie moce ognia, rozgrywka wygląda zupełnie inaczej niż wtedy, kiedy dysponujemy podobnymi możliwościami. Żeby było jeszcze ciekawiej, po każdej misji nasze bóstwo (któremu nadajemy imię i twarz – wbrew zapowiedziom Molyneux facjata naszego boga, nijak nie wpływa na to, jak zachowują się wrogowie) dostaje, w zależności od tego, jak dobrze się spisało, punkty doświadczenia, które możemy wykorzystać do wzmocnienia poszczególnych grup mocy. Warto się tym zainteresować – różnica między kilkoma pionyczkami spadającymi z nieba a gęstym deszczem kul ognistych jest zasadnicza.

■ Inspirowana Populousem gra From Dust Érica Chahiego do dziś zadziwia symulacją fal i płynącej lawy.



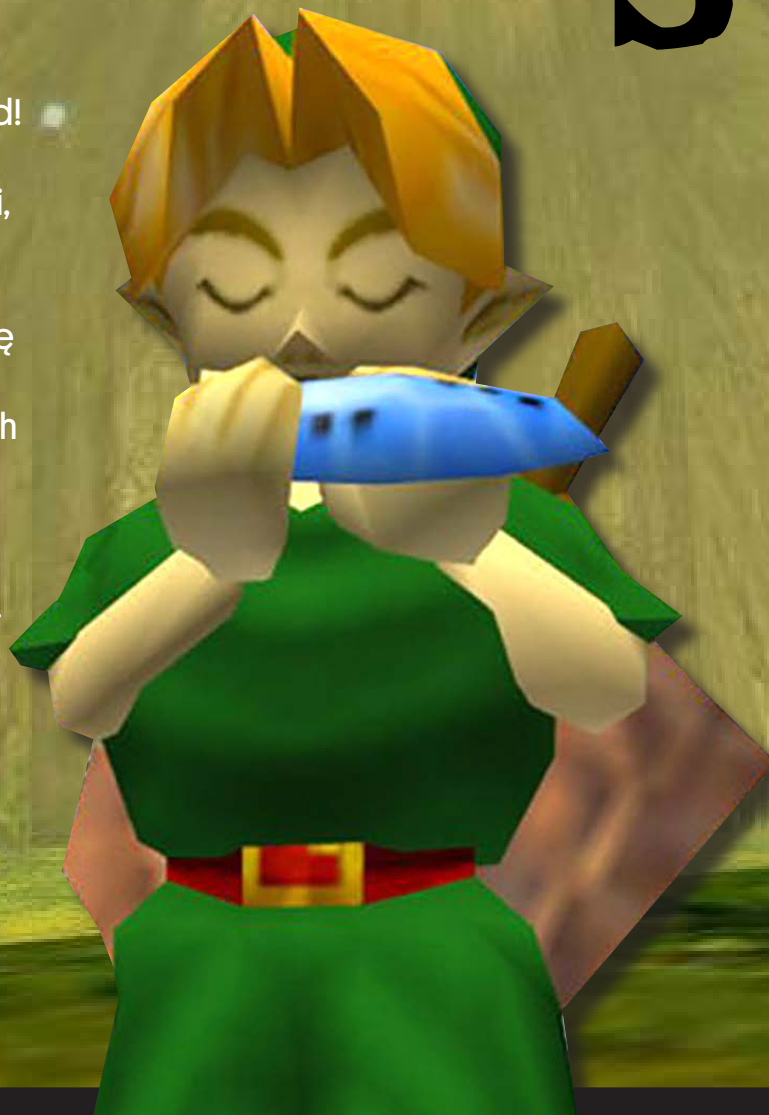
Populous 2 doczekał się dodatku zatytułowanego The Challenge Games, który niestety wyszedł tylko na Amigę. Pierwszą zmianą, jest w nim modyfikacja grafiki, tak żebyśmy z realiów greckich przenieśli się w japońskie. To dość typowy dla Bullfroga zabieg. W dodatku do pierwszego Populouosa mogliśmy się przenieść na Dzikie Zachód albo w czasy rewolucji francuskiej (o sens nie ma tu chyba co pytać), albo w świat zbudowany z klocków (miły ukłon w stronę planszowego prototypu gry). W (również wyłącznie amigowym) dodatku do Powermongera, przenieśliśmy się w realia pierwszej wojny światowej. Na szczęście, poza zmianami graficznymi i kolejnymi pięciuset poziomami do rozegrania, było tu coś jeszcze – wyzwania, w których musieliśmy przygotować nasz lud do nadchodzącego kataklizmu (pomysł podobny do tego, który później wykorzystał Eric Chahi w swoim From Dust).

Pierwszy Populous był cudem – w roku 1989 nie było żadnej gry, którą można by z nim porównać. Dla mnie był, obok nieco późniejszej Cywilizacji, punktem przełomowym oddzielającym „stare” granie na Amstradzie CPC od „nowego”, pecetowego, które otwierało przed człowiekiem zupełnie nowe horyzonty. Ale to Populous 2, sequel właściwie idealny, ostatecznie zrealizował potencjał genialnych pomysłów ekipy Bullfrog. Pierwsza część wygląda przy nim jak wspaniały, ale jednak prototyp, wprawka prowadząca do czegoś większego. Gra się świetnie do dziś – intensywnie to sprawdzałem, przygotowując się do niniejszego tekstu. Nie ma wątpliwości – Populous 2 to Najlepsza Gra na Świecie. ■

HISTORIA ZELDY DZIEJE 3D

Witajcie, poszukiwacze przygód! W pierwszej części naszego cyklu poruszyliśmy początki serii, w drugiej omówiliśmy prawie wszystko, co można ze sobą zabrać w podróż, aby cieszyć się towarzystwem Linka i Zeldy. Ale dla wielu fanów cyklu, do których i ja się zaliczam, podróż przez pola Hyrule rozpoczęła się od tytułu kojarzonego nawet przez tych, którym obce jest Nintendo. Mowa oczywiście o...

■ Paweł Gawlikowski



The Legend of Zelda: Ocarina of Time

– Zeruda no densetsu: Toki no Okarina (1998)

Nintendo 64, GameCube, Wii VC, 3DS Remake, Wii U VC, Nintendo Online

Ocarina of Time jest jedną z najlepszych gier, jakie zostały wydane w historii elektronicznej rozrywki, i nie będzie to stwierdzenie fałszywe. Trzeba zaznaczyć, że jesienią 1998 roku nie było w zasadzie nic porównywalnego na rynku, czasy otwartych światów i sandboksów miały dopiero nadejść. Z dzisiejszej perspektywy świat w OOT nie jest tak otwarty, jakbyśmy sobie wyobrażali, i nie pozwala na tak wiele jak chociażby kolejne odsłony serii. Pamiętajmy jednak, że wszystko, czym tak się zachwycaliśmy, zmieszczono na kartridżu dysponującym jedynie 32 megabajtami pamięci...

Ale w sumie dlaczego na kartridżu? Pierwotne założenia poczynione przez Shigeru Miyamoto wraz z zespołem były tak ambitne, że nawet mocna sprzętowo konsola jak Nintendo 64 miała problemy z uciążliwym chociażby części gry powstałej na ich podstawie. Zelda 64 (roboczy tytuł) miała przebijać wszystko, co powstało wcześniej. Czas płynący „na bieżąco”, aktywne środowisko, w którym na zawsze miały pozostawać ślady stóp na piasku, możliwość pełnej interakcji z otoczeniem, modyfikacje broni, w zasadzie fantazja projektantów nie znała granic. Aby dowiedzieć się, jak chcieli to osiągnąć, musimy trochę głębiej zanurzyć się w plany Dużego N z połowy lat dziewięćdziesiątych.

Jak wiemy, projekt napędu CD do Super Famicoma skończył ostatecznie jako Sony PlayStation, tworząc dla Nintendo potężnego przeciwnika, który ostatecznie sięgnie po koronę króla konsol. Ale w 1995 roku nic tego jeszcze nie zapowiadało, a prezentacja najnowszej odsłony przygód w królestwie Hyrule wywołała oczekiwany entuzjazm wśród graczy i dziennikarzy.

✦ Pomimo dwudziestu czterech lat od premiery Ocarina nie zestarzała się tak źle jak wiele innych wczesnych tytułów 3D, a rozmyte tekstury jedynie dodają jej uroku.



✦ Miecz w kamieniu akurat w tym przypadku nie czynił królem, ale któż by nie chciał stać się starszy o kilka lat, będąc dzieckiem? Potem to działa trochę w drugą stronę...



A potem zaległa cisza, przerywana co jakiś czas raportami z produkcji. Ostatecznie w 1997 roku, po premierach konsoli w Japonii, USA i Europie, zdecydowano się na wydanie mocno zmienionej i w dużej mierze okrojonej wersji na kartridżu, zajmującej wspomniane 32 megabajty. Podczas kiedy wydane w tym samym czasie na PlayStation Final Fantasy VII zajmowało cztery płyty CD po 650 megabajtów każda...

Jednocześnie trwały zaawansowane prace nad dodatkiem bardzo mocno przypominającym oryginalny Famicom Disk System – Nintendo 64DD. Miało to być urządzenie umieszczane pod oryginalną konsolą, zawierające dodatkowe 4 megabajty RAM (ostatecznie rozszerzenie można było kupić jako osobne akcesorium), modem w celu podłączenia do sieci Randnet i moduł do

✦ Złoty kartridż dostępny był dla tych graczy, którzy dokonali przedpremierowego zamówienia. Nie znano jeszcze wtedy jakże obecnie aktualnego „Remember! No preorders!”.



Ye snooze, Ye lose.



Don't blow thy only chance for a limited-edition gold cartridge:

1. Get thee to a participating retailer starting Oct. 24, 1998.
2. Reserve thyself a copy whilst supply lasts.
3. Rejoice and be glad!!

OCARINA OF TIME DO DZISIAJ POZOSTAJE DLA WIELU GRACZY UKOCHANĄ CZĘŚCIĄ SERII.

nagrywania wideo. Dyskietki przypominające nośniki ZIP zostały zamknięte w twardej, plastikowej obudowie, co miało je uchronić przed przypadkowym uszkodzeniem. Był to często podnoszony argument przeciwko płytom CD. Natomiast zegar czasu rzeczywistego miał pozwolić na stworzenie otwartych, żyjących własnym życiem światów.

Jeszcze przed premierą 64DD trwały prace nad dwoma dodatkami do Zelda, Ura i Gaiden. Każdy z nich miał zajmować 64 megabajty na dyskietce i wymagać włożonego do głównej konsoli oryginalnego kartridża. Niestety zbyt późna premiera napędu (1999) spowodowała niewielkie zainteresowanie nim (w Japonii sprzedano zaledwie 15 tysięcy sztuk), co poskutkowało zatrzymaniem produkcji i wydaniem zaledwie dziesięciu „dyskietkowych” tytułów. Wśród nich nie było dodatków do OoT. Cóż się z nimi stało? Otóż Ura, która była w zasadzie na ukończeniu, została Master Quest, trudniejszą wersją gry, z bardziej wymagającymi bossami,

jednak aby w nią zagrać, trzeba było poczekać do wydania w limitowanej edycji na GameCubie kilka lat później. Natomiast Zelda Gaiden, o czym piszemy trochę dalej, została najmroczniejszą odstoną przygód Linka, znaną jako Majora's Mask.

W momencie premiery była to również najbardziej fabularnie rozbudowana część. Zaczynaliśmy przygodę jako dziesięcioletni Link,

✚ Gdyby N64DD zostało wypuszczone na rynek trzy lata wcześniej, prawdopodobnie historia konsol ułożyłaby się trochę inaczej.

który po znalezieniu trzech „kamieni ducha” uruchamiał wydarzenia mające zaważyć na jego wszystkich przygodach we wszystkich wymiarach. Świątynia Czasu pozwalała na podróż siedem lat w przód, a to, co zrobiliśmy w przeszłości, jak na przykład nauczenie się piosenki przywołującej Eponę, wierzchowca bohatera, umożliwiało kontynuację działań w przyszłości. Tytułowa okaryna to magiczny przedmiot wygrywający melodie zmieniające rzeczywistość, a kolejne nauczone utwory torują nam drogę do wygranej nad Ganondorfem, wcieleniem największego zła. Ta odsona stanowi bardzo ważny moment w oficjalnej linii czasowej, będąc punktem granicznym dla rozwoju aż trzech różnych, alternatywnych rzeczywistości.

Należy też wspomnieć o tym, że japoński magazyn Famitsu przyznał grze 40/40 punktów i był to pierwszy tytuł, który otrzymał taką ocenę. Był to rok 1998, a przecież do tego czasu ukazało się wiele znakomitych pozycji i dopiero Ocarina dostąpiła tego zaszczytu. Od tamtego czasu, czyli od dwudziestu czterech lat, tylko dwadzieścia sześć gier poszło w jej ślady...

DLA KOLEKCJONERÓW: Warta zdobycia jest złota wersja kartridża (NTSC, USA). Dostępny był on jedynie dla osób zamawiających grę przedpremierowo w USA. Dodatkowo możemy mieć pewność, że krew Ganondorfa będzie czerwona, a w Świątyni Ognia usłyszymy oryginalną muzykę (zawierała elementy islamskich pieśni religijnych i została we wszystkich kolejnych edycjach zmieniona). Wersja wydana w oficjalnej polskiej dystrybucji dostępna była jedynie z niemieckim pudełkiem i instrukcją i również jest oryginalna, bez wprowadzonych później modyfikacji.

NAJLEPSZA WERSJA: 3DS Remake. Jeżeli chcecie poczuć klimat dawnych, dobrych czasów, to jak najbardziej możecie sięgnąć po oryginał. Jednak remake to najbardziej dopracowana wersja, dodatkowo po ukończeniu standardowej rozgrywki możecie sobie włączyć Master Quest. Czego chcieć więcej?

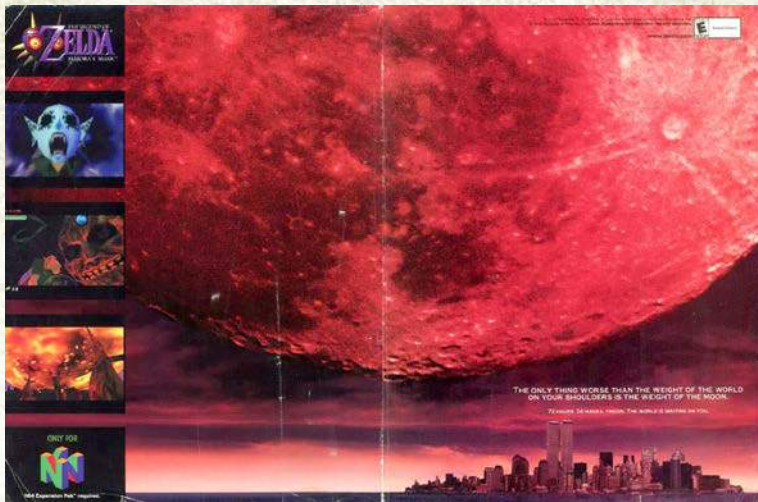
✚ Reklama zachęcająca do wspomnianych na poprzedniej stronie preorderów – do znalezienia w wielu czasopiśmiech branżowych i komiksach z tamtych lat. Odniosła wielki sukces.

✚ Jedno z ładniejszych Amiibo z Linkiem, dające dodatkowe unikalne przedmioty w późniejszym o dziesięć lat Breath of the Wild. Dla kolekcjonerów – obowiązkowe.



The Legend of Zelda: Majora's Mask – Zeruda no Densetsu Mujura no Kamen (2000)

Nintendo 64, GameCube, Wii VC, 3DS Remake, Wii U VC, Nintendo Online



Chwilę wcześniej wspominałem o Zelda Gaiden. Miało to być największe rozszerzenie do oryginalnego OoT. Jednakże po tym, kiedy 64DD nie odniosło spodziewanego sukcesu, postanowiono wydać wersję kartridżową. Jako że gra tworzona była na urządzenie wyposażone w dodatkowe 4 megabajty RAM, wymagała również zastosowania rozszerzenia w samej konsoli. Pozwalało ono na wyświetlanie tekstur o wyższej rozdzielczości, użycie dynamicznego oświetlenia i usuwało efekt mgły (ograniczenia dystansu widzenia), który mógł irytować w poprzedniej części. Dodatkowo wnętrza budynków były renderowane w czasie rzeczywistym, w przeciwieństwie do OoT.

Jest to bez wątpienia najmroczniejsza część przygód Linka, poruszająca mocno niepokojące tematy takie jak zachowanie się ludzi w obliczu nadchodzącej, nieuniknionej zagłady. Młody Link podczas podróży przez las zostaje napadnięty przez Skull Kida, który nosi na twarzy dziwną maskę, pozbawiony okaryny i dodatkowo zamieniony w Deku – stworka plującego nasionami. Jakby tego było mało, niedługo okaże się, że w ciągu trzech dni złowrogi księżyc z upiornie wyglądającą facjatą, spadając z nieba, zabije wszystko i wszystkich w krainie Termina, do której właśnie trafiliśmy. Scena kończąca pierwszy cykl do dzisiaj pozostaje w pamięci

każdego gracza. Jednakże tuż po dokonaniu się dzieła zniszczenia budzimy się na początku cyklu czasu i wszystko zaczyna się od nowa, a oprócz ulepszeń do naszego zdrowia, broni i masek zostajemy pozbawieni wszystkiego, co zdobyliśmy, natomiast każdy, kto się z nami spotkał, traci wspomnienia z tego wydarzenia. Brzmi znajomo? Deathloop? Returnal? Jak widzicie, zgodnie z zasadą „wszystko już było” nie takie rzeczy robiło się w latach dziewięćdziesiątych. Dzięki temu, że z siedmiu dni w wersji dyskietkowej zrobiły się wspomniane trzy, całość została doskonale wyważona. Wiele postaci pojawiało się w konkretnym miejscu o określonej godzinie tylko jeden raz, więc już samo poszukiwanie tego typu zdarzeń dodatkowo utrudniało rozgrywkę.

Kolejne zdobywane maski pozwalają na zmianę albo w postaci przez nie reprezentowane (Deku, Zora), albo zapewniają dodatkowe

✦ Tajemniczo wyglądające pudełko skrywało najmroczniejszą odsłonę przygód Linka, a reklamy zawierały apokaliptyczne wizje.

✦ Nie tylko księżyc wyglądał strasznie, cała historia prześlągnięta była fatalizmem i ponurą wizją poddania się przeznaczeniu.

umiejętności, pozostawiając Linka w oryginalnej postaci. Co ciekawe i raczej w serii niespotykane, istnieją dwa różne zakończenia. Jeżeli nie zebraliśmy wszystkich masek, zmierzmy się z Majorą, finałowym bossem, na jej warunkach i nie będzie to łatwy pojedynek. Natomiast jeżeli zadaliśmy sobie trud znalezienia absolutnie każdej maski i wszystkie z nich pod sam koniec ofiarujemy podczas specjalnych prób, to będzie nam znacznie łatwiej. Nie zdradzę dokładnie, o co chodzi, jednak zachęcam do poszukiwań.

Wymóg posiadania rozszerzenia pamięci na początku ograniczył grupę odbiorców, jednakże ostatecznie nie wpłynął na popularność tej części dzięki kolejnym reedycjom na VC i 3DS.

DLA KOLEKCJONERÓW: Kartridż został pierwotnie wyprodukowany w złotym kolorze, więc w tym przypadku nie jest to nic specjalnego. Zachęcam do poszukiwania edycji kolekcjonerskiej na 3DS lub całej konsoli New 3DS XL. Do tego wydana niedawno naturalnej wielkości maska Majory będzie doskonale wyglądała na biurku każdego gracza.

NAJLEPSZA WERSJA: 3DS Remake. Zmiany w notatniku Bomberów, pieśń Podwojonego Czasu i normalny save z użyciem sowych posągów zmieniły na lepsze i tak doskonale wykonaną grę. Może i podczas „próby masek” na samym końcu kłębem na sterowanie, ale w oryginale nie było przecież lepiej.



The Legend of Zelda: The Wind Waker – Zeruda no Densetsu Kaze no Takuto (2002)

GameCube, Wii U



W tym przypadku od samego początku nie było wątpliwości – oto pojawił się killer app na GameCube'a. Rysunkowa grafika była prześliczna, efekty doskonałe, a Link i Zelda po raz pierwszy byli kawaii. Można powiedzieć, że po poważnych dwóch poprzednich wydawnictwach postanowiono lekko rozluźnić atmosferę. Chociaż to, na co się natknęliśmy podczas eksploracji wysp, pomimo wesołej oprawy mogło skłonić do zastanowienia nad złem, które ponownie nawiedziło krainę.

W tej linii czasowej Hyrule zostaje zalane Wielką Wodą i pozostają po nim wystające z oceanu wyspy, pomiędzy którymi możemy od pewnego momentu swobodnie żeglować. Ostatecznie ta historia otrzyma rozwinięcie i zakończenie w Phantom Hourglass i Spirit Tracks, które mają identyczny styl graficzny i twórczo powiększają możliwości interakcji (jako gry na DS). Piliśmy o tym w poprzedniej części, obejmującej wersje mobilne.

Wielu graczy do dzisiaj uważa tę część za najlepszą w serii, dla mnie to ścisła czołówka – pierwsza trójka. Tytuł możemy odbierać na wielu poziomach i oprócz zwyczajowej rozgrywki typu action adventure zawarta jest tutaj zadziwiająco duża dawka filozofii. Rozmowy z poszczególnymi postaciami, sposób prowadzenia rozgrywki i szczególnie sama końcówka dają do zrozumienia, że przeżyliśmy coś więcej – prawdziwą podróż bohatera, po której stał się żywym mitem. Warto po pewnym czasie zagrać jeszcze raz, aby wiedząc, do czego wszystko prowadzi, lepiej zrozumieć rozgrywane się wydarzenia. To tutaj – wydaje mi się, że po raz pierwszy – zło nie było tak jednoznaczne jak wcześniej. To tu, pomimo czasami wręcz cukierkowej oprawy, spotykamy się z rozwiązaniami jak z pełnokrwistej, greckiej tragedii. Tym razem nie zdradzę zbyt wielu szczegółów, gdyż może wam to zepsuć przyjemność z gry.

➤ Pomiedzy wyspami przemieszczaliśmy się łodzią żaglową. W wersji na Wii U znacznie poprawiono „ergonomię” podróży i wiele innych drobnych niedociągnięć.

➤ Zupełne przeciwieństwo Majora's Mask. Jest cukierkowo, kolorowo i wszystko wygląda jak animowana bajka. Jednak na szczęście nie oznaczało to infantylnej fabuły.

DLA KOLEKCJONERÓW: Jeżeli uda wam się ją znaleźć, to polecam edycję kolekcjonerską na Wii U z Ganondorfem. Bardzo porządnie wykonana figurka (nie jest to Amiibo!). Dodatkowo można się zaopatrzyć w limitowaną edycję konsoli Wii U z wgranym do pamięci tytułem i bardzo ładnie zdobionym padem.

NAJLEPSZA WERSJA: W remake'u HD na Wii U ulepszono grafikę, wprowadzono trochę poprawek, ale najważniejszymi zmianami były: dodanie celownika wskazującego miejsce lądowania podczas lotu na liściu, wydłużenie z dwudziestu do trzydziestu minut quasta z drzewami (ile ja razy do tego podchodziłem...) i w szczególności Swift Sail do automatycznej zmiany kierunku wiatru, co wyjątkowo ułatwia podróżowanie. Mniej frustracji, więcej zabawy. A do tego kreatywne wykorzystanie gamepada.



The Legend of Zelda: Twilight Princess – Zeruda no Densetsu: Towairaito Purinsesu (2006)

GameCube, Wii, Wii U

Ostatni tytuł na GameCube'a i jednocześnie pierwszy na nową generację konsol Nintendo – pamiętam jak dzisiaj kolejkę w 2006 roku, gdzie każdy odbierał zamówione Wii i Twilight Princess. Nie było do tej pory tak realistycznie wyglądających przygód bohatera w zielonym kubraku. Machanie mieczem nareszcie nie przypominało dżgania wroga patykiem, przeciwnicy wyglądali poważnie i krwiożerczo, a fabuła była chyba najmroczniejsza od czasów Majora's Mask. Tym razem drugim, równoległym światem był Wymiar Mroku (Twilight Realm), w którym Link zmieniał się w wilka, a na nim z kolei jeździła tajemnicza Midna, mająca własne sekrety i tajną agendę...

O Zeldzie w niebezpieczeństwie wspominać chyba nie muszę, gdyż jest to stały element prawie każdej odsłony serii. W środowisku fanów ta akurat odsłona nie cieszy się wielkim powodzeniem, może z powodu balansowania pomiędzy bajkowością a powagą lub, według niektórych, zbyt prostej walki, jednak dla mnie na zawsze pozostanie jedną z ulubionych. Po prostu Midna zgarnia nagrodę za najlepszą towarzyszkę w całej serii. I kropka. Widać tutaj częste nawiązania do klasyki, wiele pobocznych aktywności jest dorzuconych



❖ Zło powróciło, aby tym razem ostatecznie i nieodwołalnie zapanować nad Hyrule.

❖ Realistyczna grafika, szczególnie w wersji HD, przyciągnęła do serii bardzo wielu nowych graczy.

„just for fun”. To tutaj również zmierzmy się z dwoma największymi bossami, jakich postawiono naprzeciwko naszego protagonisty – Stallordem i Argorkiem.

Nie wszystkie techniki walki będą nam znane od początku – będziemy się ich musieli nauczyć w trakcie przygody, a każda posłuży nam do pokonania kolejnego, głównego przeciwnika. Jako że był to pierwszy, startowy tytuł dla najnowszej konsoli, Nintendo musiało pokazać wyższość nowego modelu sterowania nad pocziwą analogową gałką pada. O ile biegi i skoki wykonywało się za pomocą nunchuka, o tyle już ciosy mieczem zadawaliśmy, wywijając w powietrzu ósemki nowym, wrażliwym na ruch kontrolerem.

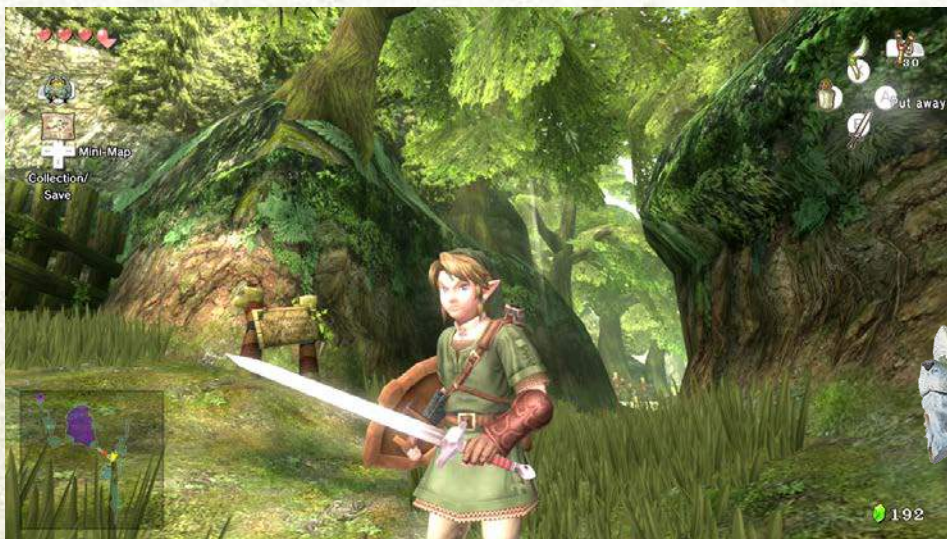


❖ Amerykańska okładka jest zdecydowanie ładniejsza od europejskiej.

Wtedy było to coś świeżego, jednak dzisiaj może trochę męczyc. Sterowanie poprawiono w wersji HD na Wii U i granie za pomocą Pro Controlera stało się wygodniejsze. Jednak szczyt wykorzystania WiiMote'a i nunchuka nadszedł pięć lat później, kiedy na scenę wleciała na potężnym Loftwingu pierwsza chronologiczna część sagi. Ale o tym opowiemy w kolejnej, ostatniej już części cyklu.

DLA KOLEKCJONERÓW: Collector's Edition na Wii U z figurką Midny na wilku plus soundtrack. Nie jest to może wiele, ale możecie jeszcze poszukać bardzo ładnie wydanego przez Prima Games przewodnika po grze. Uświetnij każdą półkę.

NAJLEPSZA WERSJA: Remake HD. Nie dodaje zbyt wiele, ale możliwość podglądu map na padzie, podniesienie rozdzielczości z 480p na 1080p plus dodatkowa Jaskinia Cieni (dostęp przy użyciu Amiibo Wolf Linka) zdecydowanie poprawiają odbiór.



Nazywam się DeathSpank
i chcę zostać herosem!



I DeathSpank cztery litery, kiedy przeciwników
kupa. Gra bywa wymagająca, szczególnie
na wyższych poziomach trudności.
Na szczęście śmierć od cudzego topora nie jest
tu ostatecznością! Choć oznacza powrót do
najbliższej latryny...



BIBLIOTEKA GIER, PRZY KTÓRYCH PRACOWAŁ RON GILBERT, TO NIESTETY
W WIĘKSZOŚCI PRODUKCJE NIEWARTE UWAGI. DEATHSPANK WYBIJA SIĘ
Z TEJ KUPY NICZYM DEATHSPANK Z LATRYNY ODRODZENIA.

DeathSpank™

■ Aleksander Sadowski

– To kurczaki mają usta?
– Oczywiście, że tak! Jak inaczej mogłyby gwizdać?

„Nie każdy rodzi się do wielkich rzeczy, ale czasem wielkie rzeczy znajdują każdego”. Pod tą w sumie niewiele mówiącą mądrością mógł się podpisać zarówno Paulo Coelho, Konfucusz czy pan Leszek spod sklepu osiedlowego, mogła się ona przykleić do buta zarówno Frodo Bagginsa z „Władcy Pierścieni”, Luke’a Skywalker’a z „Gwiezdných wojen”, jak i całej rzeszy podobnych bohaterów. Pech chciał, że wdepnął w nią również DeathSpank - idol nad wyraz idealny, o ciętym na sucho poczuciu humoru, obdarzony mocą magicznych stringów. Fioletowych. Tak, to ma znaczenie w grze!

A jeśli dorzucę, że za tę postać odpowiada jeden z najbardziej tryskających humorem, ale też mający niesamowitą sinusoidę artystyczną twórca gier - Ron Gilbert - to już mam was w garści. Przed państwem DeathSpank, czyli krótka historia o tym, jak twórca cyklu Monkey Island powrócił do chwały i śmiechawki w grach wideo.

Przerywniki filmowe są jedną z mocniejszych stron tej produkcji. Na szczęście nie zrealizowano ich na silniku gry, więc stanowią ładnie animowaną alternatywę.

– Czy jesteś tu po to, żeby mnie uratować?
– Tak mówi mój dziennik zadań.

Tata Guybrusha Threepwooda długo kazał czekać na swój powrót do formy. Nowym zbawcą jego artystycznego portfolio miał zostać DeathSpank - zapowiedziany przez Gilberta (jako romans Diabło i Monkey Island) 9 stycznia 2008 roku. Był to też okres, w którym twórcy usilnie i bezskutecznie szukali wydawcy dla swojego dziwnego tworu. Podczas Penny Arcade Expo 2009 pokazano światu pierwsze zapisy rozgrywki, zaś ostatecznie gra trafiła na wirtualne półki 13 lipca 2010 roku, z prawem pierwszeństwa dla PlayStation i Xboxa oraz październikową premierą dla pecetów.

W międzyczasie Ron starał się nakreślić prasie formę, w jakiej wyda swoje najnowsze dziecko. W czerwcu 2008 roku zapowiedział, że będzie to produkt opublikowany w odcinkach, jednak wycofał się z tego w marcu 2009 roku, tłumacząc, że był to zamysł spowodowany zbyt dużymi rozmiarami tytułu, który miał trafić do dystrybucji cyfrowej. Ostatecznie zdecydowano się ciągnąć grę po pierwszym momencie kulminacyjnym

(czyli walce z głównym przeciwnikiem - Lordem Von Prongiem), dorobić po nim WTF1 zakończenie i przedstawić zwieńczenie historii w kontynuacji.

No dobrze, ale rzucam tutaj tytułem i imieniem głównego bohatera, ale czym i kim właściwie jest DeathSpank?! Czy to gra erotyczna? Jakiś visual novel? Symulator dawania klapsów? Trochę tak, bo i nie brakuje tutaj świntuszných strojów, dużej liczby dialogów i dawania klapsów przeciwnikom za pomocą pałki albo bazoeki.

– Co wiesz o sierotach?
– Pachną jak zgniła kapusta!

DeathSpank to nie do końca bystry, ale niezwykle waleczny i na swój sposób prawy bohater, którego rozterki moralne nad koniecznością wsadzenia do worka bezbronnej sieroty po prostu nie trzymają się kupy. Przemierzając cylindryczny świat fantazy2, stara się zaprowadzić względną sprawiedliwość tam, gdzie nikt go nie chce, a wszystko po to, bo tak każe dziennik misji głównych (tych ważnych) i pobocznych (które - jak sam mawia - są zupełnie niegodne uwagi). Stąpając po ziemi i głowach Głupich Kurczaków, DeathSpank staje przed najważniejszym zadaniem w swoim życiu - odnalezienia artefaktu, na myśl o którym ślinę w kącikach ust popuszcza również Główny Nikczemnik - Lord „Wielki Przychlaś” Von Prong. Sam magiczny przedmiot



Smieszkanie z wykorzystania seksualnego nieletnich lub ich przerabanej sytuacji życiowo-materialnej to uwierający dziś moralnie standard.

Oręż



Powyższy obrazek stanowi zwieńczenie najlepszej animacji w całej serii i jedną z najurokliwszych prezentacji Ostatecznego Oręża. Herbaty nie zdążyście zrobić, ale chwilę sobie zarezerwujcie. Tym bardziej że będzie zabawnie!

TRUDNO POWIEDZIEĆ, KTO W TEJ CAŁEJ HISTORII
JEST BARDZIEJ NIEKOMPETENTNY: BOHATER
CZY JEGO PRZECIWNICY.



Choć krajobraz zdaje się być
słodczy niż zapaskudzone lochy
w Diablo, to uwierzcie mi - krew
pędzluje ziemię wszędzie tak
samo.

jest owiany tajemnicą, jego cel i pochodzenie są nieznanne, a wiadomo jedynie, że nazywa się Artefakt i zupełnie przypadkiem wygląda jak bekon.

Sama gra nie odbiega mechaniką siekania i rąbania od przedstawicieli swojego gatunku - łucznym bogatym orężem masy przeciwników, zbieramy pozostawione przez nich pyszności, jednocześnie starając się pozostać przy życiu. Z tą tylko różnicą, że w przypadku DeathSpanka ktoś zostawił włączone żelazko humoru, wyszedł na papierosa, a w tym czasie zapomniany sprzęt zaczął wypalać znaczący ślad na lewej nogawce. O dziwo - wyszło bardzo stylowo.

Podobieństwa do Diablo są, lecz myślę, że więcej tu różnic. Ot, nie mamy tu chociażby drzewka umiejętności, a przynajmniej nie w tym parszywym rozumieniu, w którym trzeba się głowić i pocić nad decyzją, którą opcję wybrać. Wraz z awansem na kolejny poziom mamy do wyboru karty, które potem możemy jedynie ulepszać. Jedyną decyzją, jaką należy tu podjąć, jest kolejność w wyborze tychże bonusów.

Jak powiedział kiedyś pewien nieznanzy konserwatysta: „jestem tolerancyjny wobec DeathSpanka, ale zupełnie nie podoba mi się sposób, w jaki ładują się umiejętności specjalne!”. No cóż, ludzki umysł to zbyt wspaniała rzecz, aby się zmarnowała, więc spieszę z wyjaśnieniem: część oręża naszego bohatera ma specjalną formę ataku, która ładuje się powoli podczas prowadzonej potyczki lub dostaje dopalacza, jeśli poprawnie wykonamy blok. Możemy wówczas odpalić cięcie przeciwników na szeroką skalę lub porazić ich naszą wybitną osobą, która w rzeczywistości jest tylko łańcuchem piorunów z magicznej różdżki, ale który spopieleny przeciwnik dostrzeże różnicę?

Świat jest tu w pełni otwarty, ładny, kolorowy, usiany mrowiem przeciwników i pokręconych NPC, jak również punktami szybkiej podróży w postaci cuchnących i zapchanych latryn, bo niby w czym one są gorsze od drogowskazów? Jest to też miejsce, do którego zostajemy przeteleportowani w przypadku

TO NIESTETY KOLEJNY PRZYKŁAD TWORU KULTUROWEGO, W KTÓRYM
JEGO TWÓRCA W PEWNYM MOMENCIE OPUŚCIŁ STATEK. TUTAJ NA
SZCZĘŚCIE GAŁOŚĆ SKOŃCZYŁA LEPIEJ NIŻ WILHELM GUSTLOFF.



Znak wodny (docencie dowcip)
Rona Gilberta - podróżę
pirackim statkiem...

poniesienia permanentnej porażki w bitwie.

Podsumujmy: mamy ciekawego bohatera, prowizoryczną fabułę, bezpieczną mechanikę i ładną oprawę audio-wideo, z większym naciskiem na wideo. To zdecydowanie zbyt mało, żebym mógł polecić wam ten tytuł, tym bardziej że jestem zdania, że lepiej sprawdziłaby się tutaj formuła point & click. Nie! Jeszcze nie przewracajcie strony! Jest coś, czego nie rozwinąłem, a musicie o tym usłyszeć: HUMOR!

– Jeśli obcy chce, żebyś weszła do jego torby, to najpierw musi ci dać cukierka!

– Chcesz zatem cukierka, mała dziewczynko?

To, czym broni się DeathSpank, to nie tylko wielkie pięści, sequele ogniowego miecza czy najdłuższa broń wszech czasów, ale przede wszystkim żart - atakujący nas dosłownie zewsząd i chyba w każdej możliwej formie: zabawnych questów, dowcipnych postaci, wesołych broni, rozrywkowych opisów czy komicznych nazw. Ale jeśli miałbym wskazać element, który powinien zostać zachowany w kapsule czasu dla potomnych, to zdecydowanie będą to dialogi! Jeśli ktoś ma ohydny i plugawy zwyczaj przeklikiwania tekstów mówionych, to straci jakies - liczone na oko - 113,8 procent dobrej zabawy.

Co? Co tam krzyczycie? Przykłady?! A proszę! Gdzie znajdziecie zadanie wybijania kupy z demonów, tak dosłownie jak tylko się da, bo specjalnym młotkiem i do skutku, aż z ubitego stworza nie wyleci soczysty nawóz?



Nie zdradzę,
z kim walczyliśmy
w drugiej
części, ale po
zakończeniu gry
nie spodziewajcie
się wymarzonych
prezentów pod
choinkę.



Albo arsenał w postaci dział kurczakowego czy tasaku rąbania? Lub postaci Eubricka Emerytowanego, czyli podstarzałego herosa? Nigdzie!

Zabawa pojawia się nawet w opcjach gry, w których możemy ustawić miernik Dobra i Zła. Dla dociekliwych (lub zabieganych) spieszę z wyjaśnieniem: służy to jedynie odblokowaniu osiągnięcia.

Pogoń za bekonowym Artefaktem to tylko otoczka fabularna pierwszej części, gdzie głównym zadaniem jest zebranie grupki sierot i dostarczenie ich do burmistrza pragnącego wygrać wybory. I tu muszę szczerze zaznaczyć, że w związku z postaciami tych okrutnie doświadczonych dzieci żarty momentami zestarzały się dość mocno. Miejcie to na uwadze.

No i dobrze myślicie - rozmieszczone w strategicznych miejscach tego tekstu cytaty pochodzą właśnie z gry. To właśnie taki typ humoru.

– Powiedz coś ładnego o moim nosie!
– Myślałem, że to wymię... lub inny narząd wydalający mleko!

Druga część - zatytułowana Stringi Cnoty - została wydana we wrześniu 2010 roku na PlayStation 3 i Xbox 360, a dwa miesiące później na komputery osobiste. Jednak ponieważ była tworzona w tym samym czasie co poprzedniczka, nie wniosła wiele nowości do mechaniki, za to rozbudowała i zwińczyła historię. Nie chcę zdradzać zbyt wiele z opowieści, ale tym razem DeathSpank musi odnaleźć i zniszczyć wszystkie sześć egzemplarzy Stringów Cnoty, żeby na świecie mógł zapanować pokój. Tak, dokładnie jak w jakiejś świntusznej wersji „Władcy Pierścieni”. Fabuły jest tutaj znacznie więcej, tak samo jak dowcipu, który wcale nie stracił na impecie. Obie gry zostały dość dobrze przyjęte przez fanów wirtualnej rozrywki, lecz czy stare porzekadło może mieć rację? Czy do trzech razy sztuka i przy kolejnej części wszystko zostanie zaprzepaszczone?


– Mamy nad nimi jedną przewagę, oni nie potrafia, czytać!
– Pewnie czekają na ekranizację.

No dobrze, skoro jedynka i dwójka były wypchane suchymi żartami po uszy, to przy trzeciej części musiało się już nie udać, prawda? No cóż, niby tak, ale jednak nie.

Przede wszystkim - The Baconing (wydana w sierpniu 2011 roku na wszystkie platformy jednocześnie!) nie jest trzecią częścią przygód DeathSpanka, choć ta postać jak najbardziej tu występuje. W przeciwieństwie jednak do Rona Gilberta, który przy nowej odsłonie podziękował za współpracę. Twórcy postanowili zatem odciąć się od

dwóch poprzednich gier, wypuszczając „niezależne doświadczenie”. Dodano więcej humoru i jeszcze więcej nowości w zakresie mechaniki zabawy. I znacznie więcej broni. Nadal było śmiesznie, nadal dało się w to grać, ale czuć, że to już gra na doczepkę, a nie prawowita kontynuacja.

Kto wie, może zachęcony odzewem wobec Return to Monkey Island Gilbert uraczy nas jeszcze kolejną opowieścią o nieustraszoną wojownika w fioletowych stringach?

Na pewno jest to seria godna uwagi, przy której - jeśli tylko przymkniecie oczy na momentami powolną rozgrywkę - będziecie się świetnie bawić! 



DeathSpank nie zawsze jest zapatrzonym w siebie bucem. Nie będziecie się z nim utożsamiać, ale też nie będziecie go nienawidzić. Przynajmniej przez większość gry.



..które niestety są dostępne jedynie w drugiej i trzeciej części przygód Bohatera w Stringach Purpury.



STARCRRAFT®

PER ARDUA AD ASTRA

Jest 1996 rok. Do Los Angeles Convention Center, centrum kongresowego na przecięciu Figueroa Street oraz Pico Boulevard w południowo-zachodniej części miasta, zjeżdża się tłum zarówno twórców, jak i fanów gier wideo.

■ Marcin M. Granat

E3 rusza pełną parą, a na wystawie zaczynają prezentować swoje dzieła najwięksi z największych. Nintendo próbuje zdobyć widownię, pokazując Super Mario 64, a Sega kusi graczy pełnym zawrotnej akcji Nights into Dreams. Na wydarzeniu pojawiają się również twórcy z Blizzarda. Ich celem jest przedstawienie światu kolejnego RTS.

Po sukcesie, jakim okazały się dwie części Warcrafta, studio zamierzało kontynuować swoją przygodę z gatunkiem strategii. Dla odmiany postanowiło odejść od klimatu charakterystycznego dla fantazy, stawiając tym razem na wojskowość przyszłości, a orków z toporami zamieniono na twarzieli w kosmosie. Zmiany nie dotyczyły wyłącznie samej gry. Wśród członków zespołu doszło do reorganizacji: osoby, które kierowały pracami nad drugim Warcraftem, przestały dowodzić podczas powstawania StarCrafta.

U zarania tytułu nie przewidywano niczego nadzwyczajnego. Ba, gra miała być wyłącznie czymś na kształt dodatku. Efekt próbowano osiągnąć przede wszystkim na gruncie wizualnym. Ciemniejsze lokacje skąpane były w nieudolnie imitujących

futuryzm barwach jak agresywny fiolet czy tandetnie jaskrawa zieleń oraz czerwień. Braku wizji dopełniała mechanika rozgrywki oraz takie ukazanie map, że do złudzenia przypominały one serię Warcraft.

Nic więc dziwnego, że przy stoisku Blizzarda mało kto się zatrzymywał. Jak zauważyli twórcy, tłum graczy gromadził się za to przy stanowisku Ion Storm. Podziwiano na nim nową strategię studia zatytułowaną Dominion: Storm over Gift 3. Gra zafascynowała również ekipę Blizzarda, a sam Patrick Wyatt, główny programista StarCrafta, zachwyił się między innymi jednostką przypominającą AT-AT z „Gwiezdných wojen”. Zespół chciał stworzyć coś podobnego.

BODZIEC DO DZIAŁANIA

Jednak to, co zainspirowało Blizzarda do wzmoczonej pracy, było oszustwem. Oczy urzeczonych tym, co prezentowało Ion Storm, patrzyły bowiem nie na rozgrywkę w czasie rzeczywistym, ale jedynie na prerenderowany film oraz pracowników firmy udających, że grają. Na szczęście ekipa Blizzarda o tym nie wiedziała i postanowiła zakasać rękawy.

Zespół pragnął, aby StarCraft nie był rozwijany jako dodatek, lecz pełnoprawna gra. Tytuł miał angażować

odbiorcę i wyróżniać się na tle innych produkcji. Aby to osiągnąć, trzeba było najpierw wprowadzić kolosalne zmiany, a te z kolei wymagały siły roboczej. Jak na nieszczęście wszystkie ówczesne moce przerobowe Blizzarda skierowane były na Diablo, RPG niemogące sobie pozwolić na porażkę. Dopiero po jego premierze w styczniu 1997 roku prace nad StarCraftem ruszyły w odpowiednio liczny zespół.

Okazało się, że przerwa, jaką zrobił sobie nad grą Blizzard, została skwapliwie wykorzystana przez Boba Fitcha, pełniącego rolę technicznego dyrektora tytułu. Dokonał on wtedy gruntownych zmian w silniku gry, stwarzając StarCraftowi możliwości, jakich nie miał Warcraft II. To właśnie dzięki jego zaangażowaniu w produkcji można było później zaimplementować widok w rzucie izometrycznym, a jednostki obdarować umiejętnościami chwilowej niewidzialności oraz zakopywania się w ziemi.

Przerabianie StarCrafta nie było łatwe, a nad twórcami nieustannie tykał zegar. Zaniedbana przez pewien czas produkcja miała zostać ukończona w zawrotnym tempie. Jedną z trudności, która ostatecznie nie została w pełni pokonana, dotyczyła programowania poruszania się jednostek optymalną drogą do wskazanego celu.

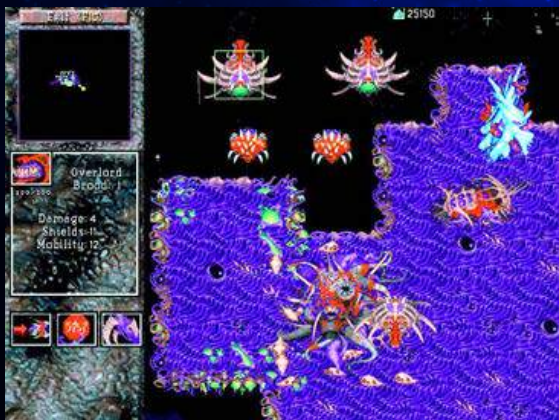
**STARCRAFT JEST JEDNYM
Z TYTUŁÓW, KTÓRE
SPOPULARYZOWAŁY
BATTLE.NET. REWOLUCYJ-
NA WÓWCZAS USŁUGA
NAPĘDZAŁA RYWALIZA-
CJĘ, GDYŻ PREZENTOWA-
ŁA GLOBALNY RANKING
GRACZY.**

W StarCraftie nie walcymy tylko z przeciwnymi rasami. Fabularne zawitości sprawiają, że nieraz zmagamy się z własnym gatunkiem.

Poza otwartymi przestrzeniami są też te bardziej klaustrofobiczne. W poniższym kompleksie zergi bez skrupułów zabijają cywili.

Minerały są ważniejsze od drugiego surowca gry, gazu Wespan. Podstawowe jednostki i budowle wymagają bowiem tylko tego pierwszego.





MAJĄ BYĆ FAJERWERKI

Aby zwiększyć szanse StarCrafta na powodzenie, Blizzard skierował do prac nad nim Chrisa Metzera, człowieka legendę, który pisał scenariusze i współtworzył uniwersa serii Warcraft i Diablo.

To właśnie za jego radą odstąpiono od kierowania w grze frakcjami, które są do siebie podobne. Oczywiście takie podejście było już w latach dziewięćdziesiątych znane: zróżnicowanie walczących ze sobą stron pojawiło się chociażby w Dune II: The Building of a Dynasty oraz Command & Conquer. Nie było jednak jeszcze gry, której mechanika rozgrywki polegałaby

➤ Jedno z niewielu przedstawień, jak wyglądała rozgrywka rasą zergów w buildzie alfa gry.

➤ Protossi szturmują bazę zergów. Rozlana niebieska ciecz świadczy o zniszczeniu dragonów, popularnej protosskiej jednostki.

na starciach frakcji diametralnie odmiennych. StarCraft odniósł na tym polu wielki sukces, a z czasem jego rozwiązania stały się złotym standardem w RTS. Patrick Wyatt przyznał, że chciano zrobić coś na wzór gry papier, kamień, nożyce dla ras i jednostek, zdradzając przy okazji, dlaczego StarCraft ma trzy strony konfliktu.

Poza rozgrywką produkcja Blizzarda wyróżniała się również przerwami filmowymi. Stanowiły one świetne, artystyczne uzupełnienie

misji i jednocześnie nagrodę dla graczy, którzy dotarli do określonego miejsca w fabule. O ile przy pierwszym Warcraftcie pracowali nad nimi jedynie dwie osoby, o tyle przy rozwijaniu StarCrafta do zespołu dołączano kolejnych artystów. W efekcie zaserwowano graczom high-endowe doświadczenia, które w filmowy sposób oddawały rozmach kosmicznych potyczek.

PO LUDZKU

Niesamowite jest to, że prace nad przerwami filmowymi ruszyły, zanim wszystkie aspekty gry zostały ujednolicone. W związku z tym, gdy tworząca je ekipa zapytała, jak mają wyglądać jednostki ludzkiej frakcji terran, otrzymała odpowiedź, że nikt nie wie i że mają sobie jakoś poradzić. Ostatecznie ludzie okazali się twardzielami, którzy palili cygara wewnątrz kosmicznych hełmów i nie bali się ubrudzić swoich skafandrów krwią.

Podczas projektowania przedstawicieli ludzkiej rasy starano się odbiec od popularnego w popkulturze wizerunku człowieka w kosmosie, jakim jest elegancki przedstawiciel kolejnej galaktycznej federacji. Terranie mieli przenosić do kosmosu surowego ducha Dzikiego Zachodu. Ich determinacja i brutalność miała w sobie coś bandyckiego. Próbowano to oddać także w ich mowie. „Wykorzystaliśmy niską, szorstką barwę głosu – odrobinę





BRIAN SOUSA, ARTYSTA, KTÓRY PRACOWAŁ NAD STARCRAFTEM, ZOSTAŁ OBIEKTEM ŻARTU W JEGO SEQUELU. WZOROWANY BYŁ NA NIM WYGLĄD JEDNOSTKI GOLIATH.

tonu charakterystycznego dla mafii, odrobinę dla rednecka oraz szalonego naukowca – i to była nasza wersja kosmicznego marine” – skomentował Sam Didier, dyrektor artystyczny Blizzarda.

Jednak samą piechotą ludzkość raczej nie zdobyłaby kosmosu. StarCraft oferował terranom niemało jednostek mechanicznych. Były wśród nich Sępy, szybkie pojazdy działające na zasadzie „uderz i uciekaj”, oraz czołgi oblężnicze o dalekim zasięgu ataku. Pojawiły się też potężne krążowniki, zdolne do przetrwania nawet wybuchu jądrowego. Miały one charakterystyczny, przypominający rybę młot kształt, który spodobał się Blizzardowi na tyle, że na stałe wszedł do estetycznego kanonu serii.

Charakter terran dopełniany był przez ich budowle. Zanim zaczęto umieszczać je w grze, Trevor Jacobs, jeden z pierwszych artystów firmy, przedstawił zespołowi swoje szkice koncepcyjne. Podejście ekipy do jego propozycji było dość swobodne. Na przykład koszary pozostawiono bez zmian, pomimo że według Didiera „bardziej przypominały toster”. Struktury terran były utrzymane

w militarystycznym duchu, połączonym z pierwiastkiem industrialnym. W budynkach dominował metal, rozświetlały je futurystyczne światła, a nad rafineriami górowały kominny. Co ważne, większość budowli potrafiło latać, bo w zasadzie były statkami kosmicznymi.

W LICZBIE SIŁA

Drugą siłą, jaką przedstawiała fabuła StarCrafta, były zergi. Gdy gra była na etapie alfy, rozważano nazwanie tej rasy mianem zurgów, zrezygnowano jednak z tej decyzji w celu uniknięcia problemów z Pixarem, który umieścił w „Toy Story” postać Imperatora Zurga.

Tworzenie tej rasy chyba najlepiej obrazowało twórczy chaos, jaki panował wówczas w Blizzardzie. W przypadku zerglingów, podstawowej jednostki zergów, każdy miał swoją wizję. Inaczej widzieli je specjaliści od przerywników filmowych, inaczej programiści, a jeszcze inną propozycję przedstawiono w grafikach koncepcyjnych. Ostatecznie zerglingi ukazano jako insektoidalne postacie, naturalnie obdarzone ostrymi zębami i pazurami. Ich cechy ogólne można bez

■ Bardzo dużo majestatycznych krążowników. Głos do tej jednostki podkładał sam Metzen.

Dodatki



■ Każdemu znany jest dodatek Brood War do StarCrafta, jak i jego podzielony na trylogię sequel. Rzadziej mówi się jednak o dodatku StarCraft II: Nova Covert Ops, którego scenariusz obraca się wokół bohaterki zwanej Nova Terra (powyżej) i jej amnezji. Mniej popularne są również StarCraft: Insurrection oraz StarCraft: Retribution, oba znacznie trudniejsze od oryginału, ale warte włożonego wysiłku.

■ Część poziomów nie rozgrywa się na twardym gruncie planet. Zdarzają się też kosmiczne platformy z zaawansowaną technologią.

przesady uznać za podstawowe dla wszystkich zergów.

To, co wyróżniało je na tle innych ras, a było wzorowane na owadach, przedstawiono jako rojenie. Zdolność do szybkiego tworzenia podstawowych jednostek i atakowanie chmarą robiły z nich istoty obdarzone naturalnym instynktem łowcy. Wygląd drapieżnych bezkręgowców widoczny jest w każdej jednostce zergów bez względu na to, czy jest to pełzający, gąsienicopodobny Hydralisk, czy latający ze zwisającymi odnóżami Overlord, zdolny do kontroli pomniejszych osobników.

Bazy zergów tętniły życiem nie tylko ze względu na tłoczące się w niej osobniki, ale również dlatego, że każdy obecny tam budynek ewoluował z larwy i był w istocie żywy. Struktury zergów były nieregularne, miały ochronne kolce, rytmicznie drgały, a zranione krwawiły. Musiały do tego powstawać na uprzednio przygotowanym, pokrytym śluzem gruncie.

GODNOŚĆ I POWAGA

Choć protossi, tak jak zergi, zostali stworzeni przez Xel'nagę, potężną istotę wzorowaną na twórczości Lovecrafta, byli jednak ich przeciwieństwem. Ukazani jako pierwotni i wyniośli oraz obdarzeni silnymi zdolnościami psionicznymi, mieli w sobie sporo dostojeństwa. Ich archetypem byli Szarzy, superinteligentni kosmici, choć twórcy dodali im więcej siły fizycznej i poprawili aparycję, zwiększając ich wzrost do około ośmiu-dziewięciu stóp.

W powyższy schemat wpisywały się też protoskie jednostki.



Byli wśród nich płonący błękitnym ogniem archonci, jak i pokryte złotymi pancerzami pojazdy mechaniczne, wśród których królował potężny robot reaver. Ich budowle były eleganckie, a architektura nexusa, najważniejszej z nich, przypominała aztecką. Minusem protosskich budynków była niestety konieczność powstawania wyłącznie w obrębie silnego pola magnetycznego.

ZWYCIĘSTWO!

Tak jak gracz wygrywał fabularne misje kolejnymi rasami, tak i StarCraft podbił rynek elektronicznej rozrywki. Do dzisiaj sprzedano około 11 milionów kopii tej gry, z czego 4,5 miliona przypadło na Koreę Południową. To nie przypadek, gdyż właśnie tam zaczęto na masową skalę postrzegać StarCrafta nie tylko jako świetny tytuł, ale też narzędzie do e-sportowej rywalizacji. Zaczęły być organizowane zawody, które z czasem przeniosły się do telewizji, kreując celebrytów, bo śledził je ogrom widzów. Gdy z kolei Zachód podpatrzył, jak Korea Południowa przeprowadza elektroniczne turnieje, zaczęły powstawać podwaliny współczesnych wydarzeń e-sportowych.

Laury, jakie niewątpliwie należą się profesjonalnym graczom, powinny zdobić też głowy twórców warstwy



„MUTALISK STACKING” TO CZĘSTO NADUŻYWANY W GRZE BUG. POLEGA NA ZLEPIANIU ZE SOBĄ MUTALISKÓW, TAK ŻE ZACHOWUJĄ SIĘ ONE JAK JEDNA SUPERJEDNOSTKA.

✦ Zaawansowana technologia protossów staje się w pełni widoczna podczas walk.

✦ Szkic koncepcyjny terrana zainfekowanego wirusem zergów. Jego formą ataku jest samobójczy wybuch.

dźwiękowej. Najbardziej znany utwór z gry to ten z menu głównego, w którym doskonale połączono beatsy techno ze wzniosłością godną opowieści fantasy.

W StarCraftcie warstwa audio różni się w zależności od tego, jaką rasą gramy. Muzyka towarzysząca terranom ma szybkie tempo przypominające kino akcji i jest urozmaicona chwytliwymi rockowymi riffami. Nuty, jakie słyszeć podczas rozgrywki zergami, są z kolei niepokojące i syntezatorowe, a ich wykonanie zdaje się dobrze oddawać kosmiczny bezmiar. Kompozycje protossów są spokojne, pełne patosu i nawet gdy robią się mroczne, sprawiają wrażenie wzniosłej obrzędowości.

GOTOWY DO DZIAŁANIA

StarCraft wyszedł w 1998 roku i był dzieckiem wielu ojców. Nie powstałby, gdyby nie poświęcenie Fitcha, geniusz Metzena czy swobodna atmosfera pracy, podczas której,

jak przyznaje sam Blizzard, „w biurze krążyło mnóstwo alkoholu”. Te i wiele innych czynników złożyło się na powstanie wyjątkowej produkcji. Jej kunszt umożliwił prace nad kontynuacjami, które zaowocowały świetnym dodatkiem Brood War oraz godnym sequelem. O wielkości StarCrafta świadczy wreszcie to, że zawiązał do amerykańskiej armii jako element szkoleniowy programu Air and Space Basic Course oraz pojawił się na uniwersytetach, gdzie naukowcy obserwują, jak radzi sobie z nim sztuczna inteligencja.

Świat StarCrafta stoi dzisiaj przed wszystkimi otworem. W 2017 roku Blizzard udostępnił grę razem z dodatkiem Brood War za darmo, konfigurując je przy okazji tak, aby były kompatybilne ze współczesnymi komputerami. Nikt nie ma już więc wymówki, aby nie zanurzyć się w tym niesamowitym kosmicznym uniwersum. To jak, terranie, zergi czy protossi? ■





80

84



86

SECRET



88



98

LEVEL

PO ZAINSTALOWANIU KARTY MUZYCZNEJ I PODŁĄCZENIU ANALOGOWEGO PYTHONA MOGŁEM POCZUĆ SIĘ JAK LUKE SKYWALKER, WEDGE ANTILLES I CAŁA RESZTA ESKADRY ŁOTRÓW.



4

BIG PAGES

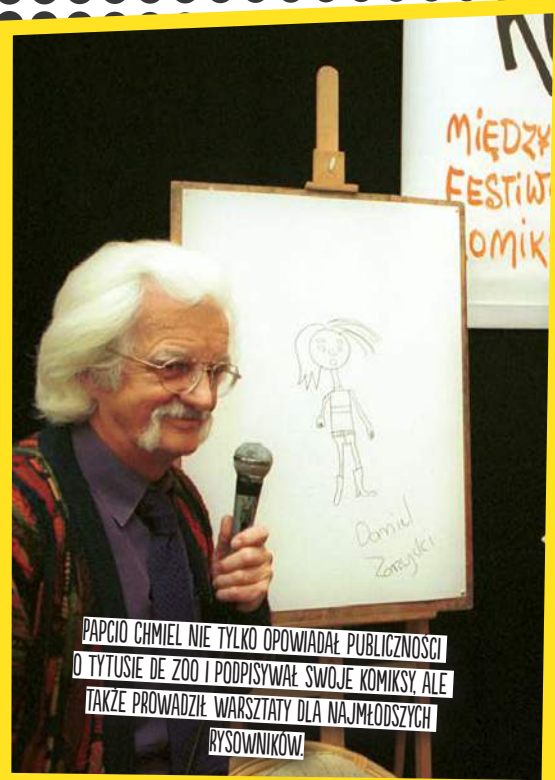
9 2022

33. EDYCJA FESTIWALU JUŻ 24-25 WRZEŚNIA W ŁODZI!

DOSKONAŁE ZNANY CZYTELNIKOM
PIXELA MICHAŁ „SLEDZIU” SLEDZIN-
SKI TO RÓWNIEŻ STAŁY GOŚC MFKIG.
NA ZDJĘCIU PODZIWA WYSTAWĘ
WŁASNYCH PRAC.



JEZ JERZY W TOWARZYSTWIE SWOICH
RODZICÓW – RAFAŁA SKARZYCKIEGO
I TOMASZA LWA LESNIAKA – BYWAŁ
NA FESTIWALU OD SCHYBKU LAT
DZIEWIĘCZOŚCISYTYCH.



PAPCIO CHMIEL NIE TYLKO OPOWADAŁ PUBLICZNOŚCI
O TYTUSIE DE ZOO I PODPISYWAŁ SWOJE KOMIKSY, ALE
TAKŻE PROWADZIŁ WARSZTATY DLA NAJMŁODSZYCH
RYSOWNIKÓW.



KOMIKS TO NIE TYLKO RYSOWNICY.
BRIAN AZZARELLO ZDRADZA
W ŁODZI TAJEMNICE PISANIA DO-
BRYCH KOMIKSOWYCH SCENARIUSZY.



ODWIECZNA ZASADA, BY TANIEJ KUPIĆ, A DROŻEJ
SPRZEDAĆ, OBOWIĄZUJE TAKŻE W STREFIE TARGOWEJ,
W KTOREJ ZNALEZĆ MOŻNA NIE TYLKO PREMIERY,
ALEI DAWNO NIEDOSTĘPNE KLASYKI.



NA PYTANIE O TO, CO ŁĄCZY KOMIKSY
Z GRAMI, NAJLEPSZA ODPOWIEDZIĄ SA
GOŚCIE FESTIWALU, TŁUMNIE ODWIEDZAJĄCY
STREFĘ AUTOMATÓW ARKADOWYCH.

MIĘDZYNARODOWY FESTIWAL KOMIKSU I GIER W ŁÓDZI

Łódzka impreza od ponad trzydziestu lat nadaje rytm historii polskiego komiksu i wiele wskazuje, że zamierza robić to przez następne dekady.

■ Bartłomiej Kluska

Początek lat dziewięćdziesiątych XX wieku to dla polskich twórców komiksu złe czasy. Państwowych wydawców zastąpiły prywatne oficyny, sprowadzające do kraju głównie niedostępne wcześniej zachodnie opowieści o superbohaterach i historyjki obrazkowe oparte na kreskówkach Disneya.

Czytelnicy zachłysłeni się tymi nowinkami, a komiks musiał konkurować w walce o ich uwagę także z nowoczesnymi mediami: filmami na kasetach wideo, telewizją satelitarną czy grami komputerowymi. Nakłady spadały dramatycznie. Dawni mistrzowie - tacy jak Papcio Chmiel i Tadeusz Baranowski - z trudem radzili sobie w nowej rynkowej rzeczywistości. Inni - jak Janusz Christa czy Szarlota Paweł - przeszli na emeryturę. Następców nie było widać. A jednak wciąż działali ludzie, którzy widzieli przed polskim komiksem świetlaną przyszłość.

ŚWIATEŁKO W TUNELU

Mogli się poznać i zintegrować w lutym 1991 roku w Kielcach, gdzie odbył się Konwent Twórców Komiksu. Przybyło kilkadziesiąt osób, głównie po to, by w gronie znajomych pooglądać własne prace. Z mediów obecny był bodaj tylko Maciej Parowski z Nowej Fantastyki, natomiast kluczowe dla tej historii okazało się przybycie do Kielc silnej ekipy komikarzy z łódzkiej grupy Contour.

To z ich inicjatywy konwent - z dopiskiem „drugi” i już ze słowem „ogólnopolski” w nazwie - we wrześniu 1991 roku trafił do Łodzi. Impreza się zmieniała: w programie pojawiły się prelekcje, giełda wydawnictw, wystawy (między innymi prac niedawno zmarłego Jerzego Wróblewskiego) oraz konkurs na krótką formę komiksową. Wreszcie - obok samych twórców pojawili się także miłośnicy komiksu, czyli publiczność.

Formuła chwyciła, więc konwent odbywał się co roku, wczesną jesienią, przez wiele lat w tym samym miejscu - Łódzkim Domu Kultury, w strategicznej bliskości zarówno ulicy Piotrkowskiej, jak i dworca Łódź Fabryczna. Stale rosło natomiast zainteresowanie zwiedzających imprezą oraz jej ranga. Tę ostatnią podnosili goście. Na trzeciej edycji pojawili się Bogusław Polch (prezentując rysunki do komiksów o Wiedźminie) i Papcio Chmiel, na piątej - Bohdan Butenko, na szóstej - Czech Kaja Saudek (pierwszy zagraniczny twórca komiksów zaproszony do Łodzi). W 1996 roku gwiazdą konwentu był Grzegorz Rosiński, rok później - Tadeusz Baranowski. Nawiązywano też kontakty ze środowiskiem międzynarodowym, czego efektem była choćby wystawa o dorobku komiksu francuskiego stworzona dzięki współpracy z organizatorami festiwalu w Angoulême. W 1999 roku łódzki konwent zmienił nazwę, stając się „Festiwarem”.

NA MIĘDZYNARODOWĄ SKALĘ

Na początku XXI wieku coraz śmielej poczynano sobie także nowe pokolenie twórców polskiego komiksu takich jak Krzysztof Gawronkiewicz („Mikropolis”, „Achtung Zelig!”) czy autorzy skupieni wokół magazynu Produkt: Michał Śledziński („Osiedle Swoboda”), Bartosz i Tomasz Minkiewiczowie („Wilq”) oraz Tomasz Lew Leśniak i Rafał Skarżycki („Jeż Jerzy”) - wszyscy oni oczywiście byli stałymi gośćmi

EC1 CENTRUM
KOMIKSU
I NARRACJI
INTERAKTYWNEJ

W postindustrialnej przestrzeni tuż obok dworca Łódź Fabryczna, w której przez niemal sto lat funkcjonowała pierwsza łódzka elektrociepłownia, obecnie działa EC1 Łódź – Miasto Kultury, instytucja organizująca wydarzenia kulturalno-artystyczne i edukacyjne oraz prowadząca szereg placówek pozwalających mądrze i inspirująco spędzić wolny czas (między innymi Centrum Nauki i Techniki). W przyszłym roku ofertę EC1 poszerzy powstające obecnie Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej. Jedną z atrakcji tego miejsca będzie dostępna tylko tu gra wideo ucząca tworzenia gier wideo, w której przewodnikiem po tajnikach gamedevu będzie sam Geralt z Rivii. EC1 Łódź jest również głównym organizatorem MFKiG.

łódzkiego festiwalu. Ten konsekwentnie jednak pełnił też funkcję pomostu pomiędzy pokoleniami: na dziesiątej edycji imprezy pojawili się Szarlota Pawel (po raz pierwszy) i Janusz Christa (po raz jedyny).

Polscy autorzy musieli już wówczas liczyć się z konkurencją zachodnich twórców, których prace - w tym klasyczne, wcześniej niedostępne powieści graficzne - coraz częściej docierały do rąk rodzimych czytelników (między innymi za sprawą inicjatyw wydawnictwa Egmont). O zmianie czytelnich gustów pośrednio świadczy też upadek specjalizującego się w masowym publikowaniu zeszytów z amerykańskimi superbohaterami TM-Semic. To otwarcie na świat zauważono także na festiwalu. Od 2000 roku nie był on już „ogólnopolski”, lecz „międzynarodowy”. Nazwa nie była na wyrost. W następnych latach odwiedziły Łódź takie komiksowe sławy jak Moebius („Incal”), Stan Sakai („Usagi Yojimbo”), Milo Manara („Borgia”), Jim Lee („X-Men”), Don Rosa („Kaczor Donald”), Jean Van Hamme i Yves Sente (scenarzyści „Thorgala”), Marvano („Wieczna

wojna”) czy Brian Azzarello i Eduardo Risso („100 nabo”).

Podczas festiwalowych wykładów często podejmowane były także tematy naukowe, a teoretycy komiksu jak Wojciech Birek, Jerzy Szyłak, Adam Rusek czy nestor tego typu refleksji Krzysztof Teodor Toeplitz zawsze znajdowali liczne grono słuchaczy. Od 2001 roku w ramach festiwalu organizowano też Sympozja Komiksologiczne, a referaty wygłaszane podczas nich były publikowane w formie książkowych zbiorów. Działalność wydawnicza festiwalu obejmowała również coroczny katalog prac konkursu na krótką formę komiksową, okolicznościowe antologie, w których młodzi autorzy mierzyli się z twórczością dawnych mistrzów (na przykład z okazji pięćdziesiątych urodzin Tytusa czy ku czci Tadeusza Baranowskiego), oraz szereg prac historycznych poświęconych między innymi Januszowi Chriście, Bogusławowi Polchowi, Szarlocie Pawel oraz komiksowemu dorobkowi Świata Młodych.

W XXI wieku oprócz nagród w konkursie na krótką formę komiksową na festiwalu zaczęto też przyznawać kilka cenionych w środowisku wyróżnień: nagrodę imienia Papias Chmiela, czyli doktorat honoris causa za zasługi dla polskiego komiksu (medal zaprojektował sam Henryk Jerzy Chmielewski), statuetkę Komiksusa dla najlepszego polskiego wydawcy i nagrodę publiczności dla najlepszego polskiego albumu komiksowego. Najmłodszy twórca mogą natomiast wykazać się w konkursie dziecięcym.

WCIAŻ DO PRZODU

W drugiej dekadzie XXI wieku polski komiks na nowo rozkwitł. Nie można oczywiście mówić o masowej popularności jak w latach PRL, ale trzeba zauważyć olbrzymią różnorodność zjawiska i coraz śmielsze odchodzenie od strictly rozrywkowych zastosowań medium. Jacek Świdziński („Zdarzenie 1908”), Jakub Woynarowski („Martwy sezon”), Maciej Sieńczyk („Przygody na bezludnej wyspie”), Krzysztof Owedyk („Będziesz smażyć się w piekło”) - wszyscy obecni na

festiwalu - to tylko kilka oczywistych przykładów, że powieść graficzna może przyjąć wiele intrygujących postaci. Pozytywnym zjawiskiem jest także renesans komiksu dziecięcego, stanowiącego niegdyś polski znak rozpoznawczy. Najmłodszym odbiorcom swoją twórczość przedstawiali w Łodzi między innymi Tomasz Samojlik („Ryjówka przeznaczenia”), Karol KRL Kalinowski („Łauma”), Berenika Kołomycka („Malutki Lisek i Wielki Dzik”) czy Unka Ody („Brom”).

W drugiej dekadzie XXI wieku wzrost popularności komiksu w Polsce i rozwój rynku wydawniczego miał również wpływ na festiwal. Jako że wciąż przybywało wystawców, gości i zwiedzających, impreza opuściła zbyt ciasne już mury Łódzkiego Domu Kultury, by nową przestrzeń dla komiksowych opowieści odnaleźć w Atlas Arenie oraz Hali Expo. Było to konieczne również dlatego, że do ustalonej wiele lat wcześniej formuły wydarzenia wciąż dodawano nowe elementy: kąciak dla miłośników mangi i anime, strefę Star Wars, konkursy oraz prezentacje cosplayerów czy - dla przyzwoitości przeprowadzane późnym wieczorem - afterparty z rysowaniem na żywo.

W XXI wieku w orbicie zainteresowań twórców i gości imprezy znalazły się także gry: planszowe, karciane i wideo (na przykład w 2007 roku można było w Łodzi przedpremierowo zagrać w komputerowego Wiedźmina). W 2009 roku element ten już oficjalnie znalazł się w nazwie wydarzenia. Stanowiska, na których prezentowano nowsze i starsze produkcje, turnieje oraz spotkania z autorami, na stałe dołączyły do programu festiwalu. W tym roku w ramach strefy elektronicznej rozrywki będzie można między innymi spotkać się z redakcjami wszystkich działających na polskim rynku czasopism growych i wspólnie się zastanowić, co prasa drukowana może zaoferować graczom w naszych czasach.

Trzydziesta trzecia już edycja MFKiG przyniesie atrakcje także w strefie komiksowej. Gwiazdą tegorocznego festiwalu będzie Kim Jung Gi, koreański artysta obdarzony fenomenalną pamięcią i umiejętnością kreowania „z głowy” epickich, precyzyjnie rozplanowanych, wypełnionych detalami scen. Jego pokazy rysowania w internecie obserwuje półtora miliona widzów, a teraz grafika w akcji będzie można zobaczyć na żywo w Łodzi (Kim Jung Gi zilustrował też plakat wydarzenia). Adam Radoń, wieloletni dyrektor MFKiG i prawdopodobnie jedyna osoba, która była na wszystkich (oprócz kieleckiej) edycjach imprezy, z optymizmem patrzy też w przyszłość. - Festiwal co roku przyciąga kilkanaście tysięcy zwiedzających, a sam komiks rozwija się i promieniuje na inne media, nie tylko na gry, ale też choćby na animację, którą zamierzamy intensywnie promować - mówi i snuje wizję wydarzenia, które w ciągu kilku lat wychodzi z zamkniętych hal targowych bezpośrednio do centrum miasta, gdzie w wielkich namiotach sympatycy komiksu i gier mogliby spotykać się z twórcami i posiadaczami tej samej pasji. - Biorąc pod uwagę, że najstarsi bywalcy przyprawdzają na festiwal już nie tylko swoje dzieci, ale nawet i wnuki, jest dla kogo się starać - dodaje. ■

CONTUR

Od początku festiwal organizowany jest przez Stowarzyszenie Twórców Conturu, sformowaną jeszcze w latach osiemdziesiątych grupę uczniów łódzkiego Liceum Plastycznego, a później studentów miejscowej Akademii Sztuk Pięknych. Grupa młodych wówczas ludzi, początkowo zainteresowana wszelkimi przejawami fantastyki naukowej, przeżyła wtedy, za sprawą kontaktu z Wojciechem Birkiem, zbiorową fascynację komiksem, w której to fascynacji trwa w większości po dziś dzień. Do Conturu należą między innymi: Przemysław Truciński („Trust - historia choroby”), Tomasz Piorunowski i Tomasz Tomaszewski (Arena Komiks). Oprócz MFKiG Conturu organizuje także liczne wystawy polskiego komiksu za granicą.

SWOJ KACIK NA FESTIWALU MAJA TEZ MIŁOŚNICZY GIER RETRO. CZĘSTO ZNAJDUJĄ TAM KONSOLE, KTÓRYCH PRÓŻNO BYŁO SZUKAĆ W POLSCE DWIE CZY TRZY DEKADY TEMU.



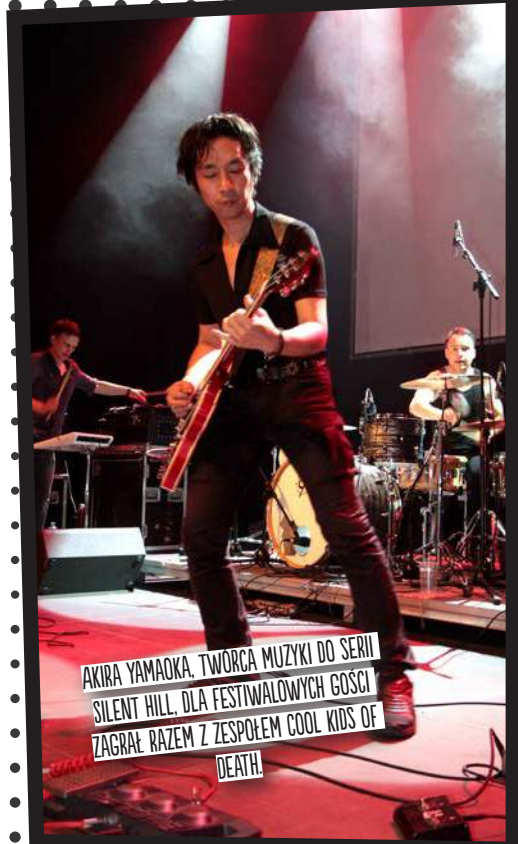
SLEDETWO UJAWNIŁO, ŻE NA FESTIWALU NIE POJAWI SIĘ PRAWDZIWY WOJOWNICZY ŻOŁW NINJA, LECZ TYLKO UDAJĄCY GO. ZDECYDOWANIE MNIJEJ WOJOWNICZY COSPLAYER.



GOSZCZĄCA NA CO DZIEŃ GWIAZDY MUZYKI I TRADYCYJNEGO SPORTU ATLAS ARENA PODCZAS MFKiG STAŁA SIĘ TEŻ ARENA ZMAGAN E-SPORTOWCÓW.



WRĘCZANY PODCZAS FESTIWALU KOMIKSUS TO JEDNA Z NAJBARDZIEJ PRESTIZYJNYCH NAGRÓD W POLSKIM ŚRODOWISKU KOMIKSOWYM.



AKIRA YAMAOKA, TWÓRCA MUZYKI DO SERII SILENT HILL, DLA FESTIWALOWYCH GOŚCI ZAGRAŁ RAZEM Z ZESPOŁEM COOL KIDS OF DEATH.



KOMIKSOWE SŁAWY W DUŻYM STEŻENIU. OBOK SIEBIE RYSUJĄ MIŁO MANARA, MOEBIUS I BOGUSŁAW POLCH.



NOWE CZASY POTRZEBUJĄ NOWYCH BOHATERÓW. W OSTATNIH LATACH PODCZAS MFKiG PROMOWANA JEST SERIA KOMIKSÓW PANEUROPA.



Na pięciu dyskietkach zmieściła się jedna z najlepszych symulacji kosmicznych w historii.

■ Paweł Gawlikowski

Dawno, dawno temu, w odległych Katowicach, w 1993 roku... Dwóch siedemnastolatków weszło do sklepu Bajtka i na wystawionym dla klientów pececie zobaczyło intro z X-Winga, najnowszej produkcji LucasArtsu. Rozdziawiając usta, przypatrywali się digitalizowanym postaciom zaczerpniętym prosto z filmu i niesamowicie wyglądającej potyczce rebelianckich myśliwców z TIE-Fighternami. Cztery minuty zachwytu na nieosiągalnym poziomie, a to wszystko bez dźwięku, bo obsługa sklepu go wyłączyła...

Właśnie to intro pokazało nam, w jakim kierunku pójdzie elektroniczna rozrywka i że w tamtym czasie będzie to na pewno PC. Pomimo że do bankructwa Commodore pozostał jeszcze rok z okładem, a Amiga na polskim rynku miała bardzo silną pozycję.

Niecałe trzy miesiące później, po zainstalowaniu karty muzycznej



■ Dodatki w pełnej wersji angielskiej (pudełko, instrukcja oraz gra) dostępne były wyłącznie w USA.

i podłączeniu analogowego Pythona, mogłem poczuć się jak Luke Skywalker, Wedge Antilles i cała reszta Eskadry Łotrów. I muszę wam powiedzieć, to było niesamowite przeżycie. Poziom trudności nie odbiegał za bardzo od ówczesnych produkcji, jednak współcześni gracze mogliby się odbić, bo gra nie wybaczała pomyłek. Sprawdziłem ostatnio, czy pamiętam jeszcze klawiszologię, i okazuje się, że pamięć mięśniowa zachowała się w stanie prawie nienaruszonym, tak jakby od tamtych czasów nie minęło prawie trzydzieści lat. Śmiem twierdzić również, że detale przestrzeni kosmicznej w rozdzielczości 320 x 200 przepływające na zewnątrz kabiny statku robią lepszą robotę niż niejeden tytuł dzisiaj.

■ Instrukcja wygląda niepozornie. W wielu grach LucasArtsu z tamtego okresu było to standardem.

Jako że w roku premiery nie mogliśmy liczyć w Polsce na oryginalną edycję, dopiero kilka lat później zapatrzyłem się w wydanie pudełkowe. Okładka oddaje w dwustu procentach klimat panujący podczas gry, eksplodujące TIE-Fightery radują oko każdego rebelianta. Wbrew temu, czego można by się spodziewać po dość zaawansowanej symulacji, instrukcja, którą otrzymujemy, jest niezbyt gruba, opisy technik sterowania to absolutne minimum. Nie znajdziemy tutaj grubych manuali, do których przyzwyczaiły nas poprzednie wydawnictwa Lawrence Hollanda (jak Their Finest Hour). Kolorową okładkę dostaniemy dopiero w dwóch kolejnych dodatkach, Imperial Pursuit i B-Wing, które dokładają zarówno nowe kampanie, jak i nowy myśliwiec. Każdy na jednej dyskietce 3,5 cala i pozwalający na wiele godzin młócenia Imperialnych. Na liście pilotów pojawia się również TOP ACE, który daje dostęp do każdej misji w celu treningu i przejrzania dostępnych opcji.

Nie mamy tutaj już „miękkiego pudełka”, z którego LucasArts był znany w latach osiemdziesiątych i z którego to powodu tak rzadko można trafić na nieobgryzione, niepowgniatane opakowania (z których nierzadko zalatuje wiekową pleśnią). Całość można jeszcze kupić w rozsądnych cenach i ozdobi ona półkę każdego fana gwiazdnej sagi. Niech Moc będzie z wami i pamiętajcie o jej przekierowaniu z laserów do tarcz, bo bez tego trudno będzie przejść jakkolwiek miśnie. ■





SAM PRODUKT TO NIE WSZYSTKO



SPRAWIMY, ŻE TWÓJ BĘDZIE ŚWIECIŁ NAJJAŚNIEJ



KOSMICZNE

Wysokie ceny benzyny sprawiają, że w przypadku podróży samochodem coraz bardziej jesteśmy świadomi udziału kosztów paliwa w wycieczce. Podobnie rzecz się ma w przypadku rakiet, tylko pod uwagę trzeba brać nie tylko koszt samego paliwa, ale także jego magazynowania. Każde popularne paliwo do rakiet ma swoje wady i zalety, w szczególności różny jest ich wpływ na środowisko.

■ User Jama

■ Amerykański start-up Orbit Fab planuje umieszczenie na orbicie kosmicznej stacji paliw, która mogłaby uzupełniać zbiorniki satelitów.

KEROLOX

Oczyszczona nafta (kerosene) w połączeniu z ciekłym tlenem (LOX – liquid oxygen) była używana ponad pół wieku temu w monsturalnej rakiecie Saturn V, ale jest stosowana z powodzeniem do dziś. Przykładowo napędza silniki Merlin w rakietach Falcon 9. Nafta do rakiet jest podobna do nafty lotniczej, nie jest toksyczna, może być przewożona zwykłymi cysternami do transportu paliw i przechowywana w temperaturze pokojowej. Choć akurat SpaceX tankuje ją do swoich rakiet w temperaturze -7 stopni Celsjusza, aby paliwo było gęstsze. Przy tych wszystkich zaletach nafta ma tę wadę, że zostawia na silniku dobrze zabezpieczony osad z sadzy. Przed jego ponownym użyciem trzeba go dokładnie oczyścić, co jest kosztowne i wydłuża czas gotowości do ponownego startu, a przestoje to utracone przychody. Oczywiście każdy start rakiety napędzanej naftą zostawia też kosmiczny ślad węglowy, bo emituje ponad 300 ton dwutlenku węgla do atmosfery.



■ Zbiorniki z oczyszczoną naftą, nazywaną również RP-1 (Rocket Propellant-1) to zwykłe cysterny, takie jak do magazynowania benzyny na stacji paliw.

HYDROLOX

O wiele czystszy paliwem jest ciekły wodór (LH2 – liquid hydrogen) z ciekłym tlenem, które zostawiają po sobie zwykłą parę wodną. Gdyby magazynować te gazy w temperaturze pokojowej przy normalnym ciśnieniu atmosferycznym, zajmowałyby gigantyczne objętości. Na kilogram wodoru potrzeba byłoby 11 metrów sześciennych, co jest zupełnie niepraktyczne. Zwiększając ciśnienie, można upakować gaz do mniejszego pojemnika, który oczywiście musi być w stanie to ciśnienie utrzymać, nie rozrywając się. Po zwiększeniu ciśnienia o siedemset razy daje się przechować kilogram wodoru w dwudziestopięciolitrowym pojemniku. Jest to wystarczająca gęstość do zastosowania w silnikach samochodowych. Zbiornik stu-dwudziestopięciolitrowy upakowanego gazu wodorowego zapewnia zasięg mniej więcej 500 kilometrów.

PALIWA

➤ Statek do przewozu ciekłego gazu ziemnego, który w lwiej części składa się z metanu, to gotowa infrastruktura do transportu paliwa raketowego.



➤ Palenie przy zbiorniku z ciekłym tlenem nie jest wskazane. Pewnie łatwiej zapalić papierosa, ale mogą zapłonąć również ubranie i włosy palącego.



METALOX

Obecnie wszyscy liczący się gracze projektują i testują silniki raketowe następnej generacji, które jako paliwo będą wykorzystywać ciekły metan i ciekły tlen. Wyścig trwa o to, która raketa z takim silnikiem jako pierwsza doleci na orbitę, co powinno wydarzyć się wkrótce, być może nawet w tym roku. Wielka raketa Starship firmy SpaceX, New Glenn od Blue Origin, chiński Zhuque-2, nowa generacja rosyjskich rakiet Sojuz. Skoro metan ma mniejszego kopa w stosunku do wodoru i gorszą stabilność spalania, to czemu wszyscy chcą koniecznie zrobić taki silnik? Główne powody są dwa. Pierwszy to koszty – metan jest po prostu dużo tańszy. Jeśli kiedyś start rakiety kosztował 200 milionów dolarów, to udział paliwa na poziomie 2 czy 4 milionów nie miał znaczenia, szczególnie dla wielkich państwowych agencji kosmicznych. Obecnie, kiedy koszt startu jest o rząd wielkości mniejszy, a konkurencja większa, wszyscy szukają oszczędności. Drugi powód to techniczna, choć na razie teoretyczna, możliwość wytworzenia takiego paliwa na Marsie. A to oznacza, że gdy człowiek poleci w końcu na Czerwoną Planetę, to miałby możliwość powrotu na Ziemię. Metan wrze przy -161 stopni Celsjusza, więc podobnie jak wodór i tlen trzeba go specjalnie przechowywać. Na potrzeby rozwoju Starshipa Elon Musk wybudował wielki magazyn tego paliwa, składający się z ośmiu zbiorników, przypominających trochę silosy zbożowe. Dwa z nich będą magazynować 2400 ton ciekłego metanu, kolejne trzy 4000 ton ciekłego tlenu, jeszcze dwa 2600 ton ciekłego azotu używanego do chłodzenia pozostałych zbiorników. Jeden zbiornik jest nadmiarowy, pewnie do wykorzystania jako zapas podczas przeglądów któregoś z pozostałych. Zbiorniki nie są kuliste, ponieważ są zgrupowane blisko siebie i mają do siebie przylegać, pomiędzy nimi jest dodatkowa izolacja z perlitu, którego niektórzy używają w ogrodach. Napęlenie jednego zbiornika wymaga kursu ponad stu ciężarówek, a całość tej olbrzymiej instalacji wystarczy na jeden start statku Starship. Tu ekolodzy trochę się skrzywią, bo jeden taki orbitalny start zostawi po sobie ponad 2,5 kilotony dwutlenku węgla. ■



➤ Magazyn ciekłego metanu i ciekłego tlenu na potrzeby rakiety Starship. Na srebrne zbiorniki zakładane są za pomocą dźwigu białe osłony termiczne.



➤ Branża kosmiczna powoli odchodzi od stosowania jako paliwa raketowego hydrazyny, która jest wysoce toksyczna.



➤ Tlen w stanie gazowym jest bezbarwny, natomiast ciekły tlen ma kolor błękitny.

Natomiast w przypadku rakiet potrzebne są o wiele większe ilości paliwa. Sam zewnętrzny duży zbiornik wahadłowców kosmicznych mieścił ponad 100 ton wodoru. Aby przechować taką jego ilość, musi on być w formie ciekłej, co wymaga schłodzenia poniżej temperatury wrzenia. Podobnie jest z tlenem. Przy normalnym ciśnieniu atmosferycznym tlen ma temperaturę wrzenia -183 stopni Celsjusza, natomiast wodór wrze już przy -252 stopniach, prawie przy końcu skali od dołu. Utrzymanie tych gazów w formie ciekłej zdecydowanie nie jest tak proste jak schłodzenie butelki coli w zamrażalniku, który utrzymuje mizernie -18 stopni Celsjusza. Gdy już skroplimy te gazy, to trzeba je magazynować w wielkich, bardzo dobrze izolowanych termosach. Pojemniki mają dwie ścianki, a pomiędzy nimi próżnię. Maluje się je na biało, żeby się nie nagrzewały. Są najczęściej w kształcie kuli, aby zminimalizować powierzchnię pojemnika.

AUTORZY

BC	Bartek Czarторыski
BK	Bartłomiej Kluska
PM	Piotr Mańkowski
KP	Krzysztof Pilch
MRW	Michał R. Wiśniewski
PŻ	Piotr Żymelka

SERIAL ANIME UNCLE FROM ANOTHER WORLD

Jedną z rzeczy, która najbardziej podoba mi się w anime, jest nieustanna polemika w obrębie medium.

Nigdy nie trzeba się martwić, że jakiś gatunek popadnie w stagnację – wychowani na nim twórcy pośpieszą z rekonstrukcją, dekonstrukcją czy pastiszem.

Tak było z wielkimi robotami – coś, co zaczęło się jako seriale służące sprzedaży zabawek, zostało potraktowane jak poważna fantastyka wojenna („Gundam”) czy użyte do opowieści o nastoletniej depresji („Neon Genesis Evangelion”).

2017

Gdy zaś te serie przeobrażyły gatunek, na ich ramionach stanęło kolejne pokolenie, jeszcze poważniejsze, jeszcze bardziej postmodernistyczne. W ostatnich latach wielką popularność zdobył gatunek „isekai”, czyli opowiadający o przeniesieniu (zwykle przez śmierć i reinkarnację) w inny świat. Zwykle bohaterem jest otaku, a kraina przypomina te znane z gier komputerowych. To kompensacyjna fantazja – bohater otoczony haremem dziewcząt podbija świat dzięki wielkiej mocy. Odbiorcy powoli zaczęli odczuwać znużenie, więc autorzy desperacko starają się urozmaić gatunek, niekiedy docierając do granic absurdu (do legend przeszła powieść, której bohater odradza się w innym świecie jako świadome źródło, w którym kąpią się piękne dziewczęta). Doskonałym pastiszem i dekonstrukcją gatunku jest dostępny na Netflixie serial „Uncle from Another World”. Opowiada historię chłopaka, który potrącony przez ciężarówkę spędził siedemnaście lat w śpiączce. Teraz budzi się jesienią 2017 roku w Japonii, której nie poznaje – zrozpaczony dowiadyuje się na przykład, że Sega przegrała wojny konsolowe. Opiekuje się nim jego siostrzeniec, Takafumi, który początkowo nie chce wierzyć, że ostatnie siedemnaście lat wujek spędził w świecie fantasy. Tyle że wujek ma dowód – zachował magiczne moce, dzięki którym może latać, manipulować żywiołami i wyświetlać obrazy z pamięci życia w innym świecie.

Już sam pomysł powrotu do współczesności ze „statsami” z magicznej krainy byłby ciekawy (wujek z siostrzeńcem zakłada kanał na YouTube i zarabia pokazując magiczne sztuczki, a także wykorzystuje magię, żeby nie płacić za przesyłki z eBay), ale to anime idzie znacznie dalej. Okazuje się, że chociaż wujek był otaku, w ogóle nie potrafił rozpoznać schematów fabularnych i wykorzystać ich na swoją korzyść, jak zwykle to robią bohaterowie isekai. Na przykład nie grał w JRPG, tylko w Guardian Heroes, więc zamiast zrobić quest i zdobyć przychylność pięknej wojowniczkii, poszedł i sam zabił smoka przy użyciu siły i cierpliwości. Nie radził sobie też z płcią przeciwną (w końcu jego pierwszą miłością była... gra Sonic 2) i był brzydki, tak że wszyscy brali go za trolla i przepędzali z wiosek. Świetna komedia dla fanów retro. (MRW)

FILM HORROR PREDATOR: PREY

Nakręcony w 1987 roku „Predator” Johna McTiernana to już absolutny klasyk i jeden z najlepszych filmów z Arnoldem Schwarzeneggerem.

Jego sukces wymusił stworzenie kontynuacji, z którymi bywało różnie. O ile jeszcze „Predatora 2” i „Predators” dało się obejrzeć, o tyle kolejna część z 2018 roku wypadła słabo (podobnie obie odsłony „Aliens vs. Predator”). Wydawało się więc, że nikt nie będzie chciał jeszcze raz wchodzić do tej rzeki, ale Dan Trachtenberg postanowił zaryzykować i sięgnąć po postać kosmicznego łowcy, tym razem osadzając akcję w XVIII wieku w Ameryce Północnej, a na drodze Predatora stawiając rdzennych mieszkańców tego kontynentu. Byłem do filmu nastawiony bardzo sceptycznie – pojedynek filigranowej Indianki posługującej się łukiem i tomahawkiem z potężnym, dzikim, będącym niemalże ucieleśnieniem pierwotnej siły i wyposażonym w wymyślne, techniczne gadżety przybyszem z kosmosu jawił mi się materiałem co najwyżej na kiepską parodię. Jednak, ko mojemu zaskoczeniu, bawiłem się naprawdę dobrze i bynajmniej nie czułem zażenowania podczas seansu.

SERIAL SENSACYJNY CZARNY PTAK

Miniseriale jawią się dzisiaj niczym swoiste koła ratunkowe rzucane nam na wzburzone wody streamingowej obfitości.

Bo przecież seriali godnych obejrzenia jest tyle, że nie sposób wszystkiego ogarnąć, a tutaj, proszę, jakościowy produkt, sześć godzin i po krzyku. Dostępny na platformie Apple’a, oparty na prawdziwej historii „Czarny ptak” to historia Jimmy’ego (młody i piękny Taron Egerton), handlarza narkotykami, który idzie na układ z FBI. Za zredukowanie wyroku ma zostać przeniesiony do zakładu o zastraszonym rygorze i wyciągnąć zeznania od domniemanego mordercy kobiet z celi obok. Twórcy sprawnie igrają z nami, bawiąc się pytaniem, czy Larry faktycznie zabił, czy jest może cierpiącym psychicznie katusze mitomanem. Spora w tym zasługa scenarzysty pióra świętego pisarza Dennisa Lehane’a





Całość została zrealizowana zaskakująco na poważnie, a twórcy zgrabnie wybrnęli z przedstawienia walki Dawida (uosobianego tu przez Indiankę Naru) z Goliatem. Zaoferowali też kilka ekscytujących i widowiskowych sekwencji pojedynków. Wprawdzie w paru miejscach rażą słabe efekty komputerowe, a i niektóre elementy można by zmienić i odrobnie uprawdopodobnić finałowe starcie, ale generalnie warto dać najnowszemu „Predatorowi” szansę i nie

skreślać go od razu. Jest brutalnie, ekscytująco i, mimo kameralności wydarzeń, widowiskowo. Trachtenberg pokazał, że w mocno już wyeksploatowanej marce wciąż jest miejsce na świeże pomysły. Dodatkowymi zaletami dla fanów poprzednich części będą umieszczone w filmie mrugnięcia okiem, a jako ciekawostkę warto dodać, że „Prey” to pierwsza produkcja, która ma mieć dostępną ścieżkę dialogową w języku Komanczów. (PŻ) ■

KWON

**FILM THRILLER
PÓŁNOC**



Chyba każdy z nas ma swojego gatunkowego pupilka. I nie chodzi mi o to, że ja lubię horrory, a ty kino akcji, tylko o znacznie węższe segmenty.

Nigdy nie kryłem się ze swoją słabością do stalker thrillerów z lat dziewięćdziesiątych, a od paru lat chłonę koreańskie sensacje. Tamtejsi filmowcy wykazują ogromne zrozumienie gatunku i skłonni są podejmować ryzyko, jakiego Hollywood od dawna unika. Nie zawsze kończy się to dla filmu dobrze, bo niektóre fabularne wybory bywają nastawione na zaskoczenie odbiorcy kosztem logiki, ale i tak chwala im za odwagę.

Nie inaczej jest i tutaj. Bo „Północ” to nic innego jak półtorej godziny zabawy w chowanego między seryjnym mordercą i niesłyszącą kobietą. Reżyser i scenarzysta Kwon Oh-Seung sprawnie wygrywa kontrasty dźwiękowe między buzującym, tętniącym życiem miastem, które nieustannie atakuje zmysły, a wyciszonym światem młodej Jin Ki-joo, na której życie dybie zabójca. Szybkie tempo filmu nie pozwala odwrócić oczu od ekranu i pół żartem, pół serio zastanawiam się, jakie dystanse przebiegali na planie aktorzy, bo „Północ” to film mocno akcentujący fizyczną stronę tej pogoni. Ciekawostka: grający mordercę Wi Ha-joon zyskał rozpoznawalność serialem „Squid Game”, gdzie grał upartego policjanta poszukującego zaginionego brata. (BC) ■



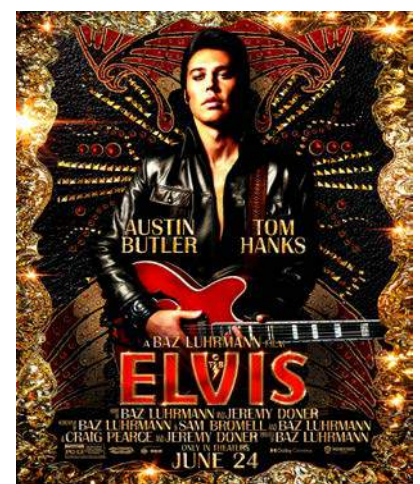
**FILM BIOGRAFICZNY
ELVIS**

„Nie ma godności w śmierci” – śpiewał Robbie Williams w piosence „Advertising Space”, smutnym utworze o Elvisie.

Ikona króla rocka zmieniała się w karykaturę, memosferę zaludniają komiczne sobowtóry (pamiętacie Zak McKracken and the Alien Mindbenders?), w teledysku „Without Me” w okrutny sposób kpił sobie z niego raper Eminem. Który, tak się składa, rapuje w jednej piosence w filmie „Elvis” Baza Luhrmanna. „Ukradłem czarną muzykę”. Zupełnie jak Elvis.

Ową kradzież Luhrmann pokazuje jako przeżycie ekstazy – dźwięki muzyki gospel wiodą młodego Elvisa na pokuszenie na sam środek rozśpiewanego kościoła, staje się częścią tego tłumu, z niego wyrasta. Film cały czas podkreśla te korzenie, przypomina czarnych twórców, od których Elvis Aaron Presley (Austin Butler) się uczył, miksuje klasykę ze współczesną muzyką – tak jak się to działo w poprzednich filmach Luhrmanna, takich jak „Moulin Rouge” czy „Wielki Gatsby”, wspaniała

oraz kolejnej znakomitej roli Paula Waltera Hausera, który potrafi uśpić naszą czujność tylko po to, aby nagle zaskoczyć niepokojącym spojrzeniem czy słowem. Choć pod koniec serial idzie na lekkie fabularne skróty, spiesząc do finału, to i tak jest to jedna z lepszych letnich propozycji, ale, zaznaczam, zupełnie niewakacyjna – to mocny thriller psychologiczny. Ponadto: jest tu nieodżałowany Ray Liotta w jednej ze swoich ostatnich ról. (BC) ■



piosenkę nagrała przedstawicielka nowego, „tiktokowego” pokolenia, Doja Cat. Ciekawym rozwiązaniem jest przedstawienie historii z perspektywy narratora, któremu nie można ufać – jest nim menedżer Elvisa, pułkownik Tom Parker (w tej roli odmieniony Tom Hanks); odkrywca i nadzorca muzyka, który zjechał go na śmierć, aby opłacać swoje długie hazardowe. Film jest baśniowym teledyskiem, który kończy się w godny sposób – nie napawa się upadkiem Króla, ale pozwala wybrzmieć jego wspaniałej muzyce. (MRW) ■

SERIAL ANIMOWANY BIRDGIRL



Wychowałem się na klasycznych kreskówkach Hanny-Barbery i mam do nich wielki sentyment, który procentował w przyszłości – lata spędzone z serialem „Johnny Bravo” pozwoliły cieszyć się „The Venture Bros.”, a także doceniać postmodernistyczne zabawy jak „Harvey Birdman, Attorney at Law”.

Ale do oglądania „Birdgirl” nie potrzeba żadnego zaplecza. Teoretycznie jest to spin-off rzeźzonego „Harveya Birdmana”, ale w przeciwieństwie do oryginału – z powodu licencji – nie występują w nim żadne postacie z kreskówek H-B (zajęte są występami w „Jellystone!”).

Jest więc to zupełnie samodzielna produkcja, której bohaterką jest Judy Ken Sebben. Jako Birdgirl walczy z przestępczością. Jej ojciec to Phil Ken Sebben, potentat i prezes firmy Sebben & Sebben Worldwide. Gdy umiera, dziewczyna przejmując jego obowiązki. Prowadzenie firmy nie jest proste, zwłaszcza takiej, która ma trupy w szafach. Na szczęście Judy ma przyjaciół – zielonoskórą Meredith, która potrafi manipulować umysłami, specjalistkę od PR Charley, oddaną sekretarkę Gillian San czy masażystę Paula. To komedia dla dorosłych, w stylu „Archera” czy pierwszych sezonów „Bojacka”, nastawiona bardziej na humor niż uczucia. Jest tu dużo satyry i pastysu, a także wątków paranormalnych czy science fiction w wydaniu pulpowym. Serial w ciekawy sposób podchodzi do „girl power” – o ile Birdgirl jest kompetentną i spełnioną bohaterką, o tyle właśnie Judy musi zmagać się z prawdziwymi problemami. (MRW)



SERIAL FANTASY SANDMAN. SEZON 1

Długo, ojdługo Neil Gaiman czekał, aż ktoś nareszcie przyjdzie i to zrobi.

A my razem z nim. Bo na przestrzeni lat nie raz i nie dwa przymierzano się do zekranizowania jego flagowego dzieła, ale nigdy nic z tego nie wyszło. Gaiman, pewnikiem nieco rozczulony, powtarzał nawet, że chętnie przekazałby projekt Terry’emu Gilliamowi, ale i to zakończyło się fiaskiem. Dla Hollywood realizacja podobnego przedsięwzięcia wydawała się być niczym zamach motyką na samo słońce, bo przecież „Sandman”, oniryczny, zakrepony fabularnie i ornamentacyjny, był piekielnie trudnym materiałem. Lecz nareszcie się udało. I pisząc te słowa, mam

na myśli nie tylko sam fakt, że serial ujrzał światło dzienne, ale i to, że okazał się niezły. Nie jest to adaptacja idealna, za dużo tu jednak korporacyjnego formatowania, drażni wyuczenie jej z elementu grozy, ale to sprawnie i solidnie ćwiczenie z mrocznej fantastyki. Fabularne odstępstwa to raczej drobniaczki (aczkolwiek bywają one znaczące dla samego portretu postaci czy tła zdarzeń) niewpływające zbytnio na przebieg opowieści znanej z komiksu (pierwszy sezon to adaptacja tomu „Preludia i nokturny” oraz „Domu lalki”). Znakomicie sprawdziła się dyskusowana szeroko obsada, scenografowie potrafią braki budżetowe łączyć błyskotliwymi pomysłami i czuć tu artystyczny nadzór Gaimana, który potencjalne słabości przekuł na zalety.

Nie zgubią się tu ci, którzy komiksowi nie znają – proszę natychmiast nadrobić! – bo nawet i bez owego kontekstu zostaną z kawalem przyzwoitej fabuły i jedną z najlepszych postaci, jakie wymyślono na potrzeby tamtego medium. Sandman to bowiem nie kto inny jak Morfeusz, monarcha królestwa sennych marzeń i mar. Tutaj, po stu latach niewoli, musi odbudować swoje królestwo, co, rzecz jasna, nie będzie łatwe, jako że po świecie, choć może raczej w świątach, chodzą ucieleśnione koszmary. I nie zawsze bywają to monstra z piekielnych czeluści, ale też ludzie z krwi i kości. (BC)

FILM SENSACYJNY BULLET TRAIN

Japoński autor kryminałów Kotaro Isaka w 2010 roku napisał powieść sensacyjną „Maria Beetle” – dzięki zainteresowaniu Hollywood trafiła na Zachód i wyszła właśnie w Polsce jako „Bullet Train. Zabójczy pociąg”.

Akurat na premierę filmu w reżyserii Davida Leitcha, który ma na swoim koncie niezłe „Atomic Blonde”, nieco męczących „Szybkich i wściekłych: Hobbs i Shaw” i porządnego „Deadpool 2”.

Podobnie jak powieść akcja filmu dzieje się na pokładzie pędzącego shinkansena z Tokio do Kioto, ale obsada jest międzynarodowa. Najemnik o pseudonimie Biedronka (Bratt Pitt) dostaje zlecenie skradzenia walizki; para płatnych zabójców (Aaron Taylor-Johnson i Brian Tyree Henry) eskortuje odbitego porwaczom syna wielkiego mafiоза; Kimura, ojciec zepchniętego z dachu dziecka, zostaje wpłątany w dziwną grę zaplanowaną przez



socjopatyczną dziewczynę – i to nie wszystkie niespodzianki. „Bullet Train” to zupełnie przeciwieństwo „Orient Expressu”, szybki, głośny i z dużą liczbą trupów. Trochę jak w „Deadpool 2”, w którym występowała niezwykle szczęśliwa dziewczyna Domino, „Bullet Train” opowiada o losie, pechu, przeznaczeniu i fuksie, czyniąc to przy użyciu przemocy. Nie ma tu zbędnej sceny, wszystko jest doskonale skomponowane i poukładane, co ma znaczenie przy tylu postaciach. Film sprawia wrażenie koktajlu z Tarantino i Guya Ritchiego z odrobiną anime; przyjemne, rozrywkowe, brutalne i zabawne. Cieszy też w sumie prosty zabieg użycia japońskich coverów przebojów takich jak „Holding Out for a Hero” w wykonaniu Miki Asakury. (MRW)

FILM SUPERBOHATERSKI THOR: MIŁOŚĆ I GROM

Trochę nie rozumiem narzekania na ten film – że jest śmieszniutki? Myślałem, że fani Marvela właśnie to lubią.

Moją ulubioną ekranizacją komiksu Marvela – obok arcyważnego „Punishera” Lexi Alexander – jest „Kaczor Howard”. Obejrzałem go w kinie jeszcze w latach osiemdziesiątych i byłem zachwycony; jakie to było śmieszne, ta planeta zamieszkała przez kaczkę, ten „Playduck” w miejscu „Playboya”. A przy tym – ekscytujący, przygodowy scenariusz, ze słodko-gorzkim zakończeniem, które zrobiło na mnie wówczas wielkie wrażenie. I właśnie „Kaczor Howard” przypomniał mi się podczas seansu czwartej odsłony przygód Thora (nie licząc występów w kolejnych „Avengersach”). Ta faza sagi Marvela ewidentnie robi sobie lekką przerwę przed wielkimi, epickimi narracjami, nastawiając się na bardziej osobiste historie. To film o poszukiwaniu siebie, o miłości i o stracie. Zaczyna się bardzo serio i brutalnie, gdy pokazujemy powstanie Gorra (genialny jak zwykle Christian Bale), który poprzysięga zabić wszystkich bogów w zemście za śmierć córki.

Ale to film, który wyreżyserował Taika Waititi, więc te wszystkie ponure rzeczy szybko zostają



MARVEL

przykryte grubą warstwą ślapsticku. Kochaj albo rzuć, nie trzeba było bić braw na poprzedniej części! Wtedy mnie to drażniło, dziś dostrzegam metodę. To chyba pierwszy film Marvela, który myśli o młodych widzach, podobnie jak „Shazam” z DC. Bitwa, w której biorą udział obdarzone mocami dzieci, sprawiła, że się poczułem, jakbym miał znowu osiem lat. Szkoda tylko, że występ Mighty Thor, czyli Jane Foster (Natalie Portman) wcielającej się w potężną wojowniczkę, był taki krótki. Ale kto wie, to w końcu kino komiksowe, nigdy nie mów nigdy. (MRW)



FILM SF ZBRODNI PRZYSZŁOŚCI

Mistrz cielesnego horroru David Cronenberg wraca z intymnym science fiction o pożądaniu i nadziei.

W nieokreślonej przyszłości ludzie przestali odczuwać ból, więc zrobili, co każdy zrobiłby w tej

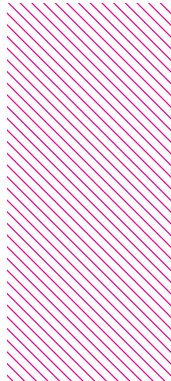
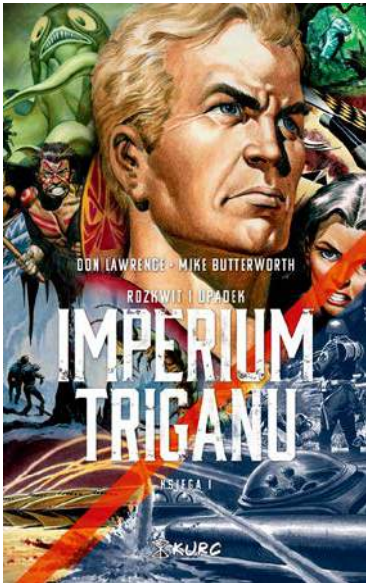
sytuacji – kroją się dla przyjemności estetycznej, artystycznej i erotycznej. „Chirurgia to nowy seks”, mówi jedna z bohaterek, grana przez (jak zwykle wybitną) Kristen Stewart. Głównymi bohaterami jest para artystów Saul Tenser i Caprice (Viggo Mortensen i Léa Seydoux, znana nam graczem z Death Stranding). On cierpi na syndrom przyspieszonej ewolucji oraz wciąż odczuwa ból, co znaczy,

że wyrastają mu nowe i dziwne organy wewnętrzne. Ona wycina je w trakcie artystycznych performansów ku ucieście gapiów. Podobno widzowie z Cannes wychodzili w środku seansu i mdleli, na mnie akurat body horror nie robi wrażenia; może przez konsumpcję popkultury wyewoluowałem niczym bohaterowie filmu, a może za dużo siedziałem w szpitalu.

Nie zszokował mnie więc ani chłopiec zjadający wiaderko, ani pozer-tancerz pokryty uszami, ani erotyczne zabawy skalpelem. Zachwycił natomiast klimat filmu, dziejącego się w podniszczonym świecie – tempo i estetyka przypominały aktorskie filmy Mamoru Oshiiiego, z biomaszynerią wyjętą z innego filmu Cronneberga „eXistenZ”. Paradoksalnie jest to film o nadziei, o tym, że ludzie będą w stanie dostosować się do życia w zmieniającym się klimacie, nawet jeśli będzie wymagało to dokonania drastycznych przeobrażeń. Kto by się spodziewał, że wyjdę tak podniesiony na duchu z seansu sadomasochistycznego pornohorroru! (MRW)

HORROR

KOMIKS SF ROZKWIT I UPADEK IMPERIUM TRIGANU. KSIĘGA 1



VINTAGE

Już patrząc na okładkę tego komiksu, poczułem do niego słabość, bo skojarzył mi się ze starą, dobrą „Ekspedycją” Bogusława Polcha, a przecież powstał ponad dekadę przed nią!

W „Rozkwicie i upadku Imperium Triganu”, jednym z kamieni węgielnych brytyjskiego komiksu, Don Lawrence narysował fantazję dzieci kwiatów, wyprawę do fantastycznych planetarnych krain stworzoną tuż przed nadejściem „Wspomnień z przyszłości” von Daenikena. To cudowny, bezpretensjonalny SF vintage, publikowany pierwotnie w Wielkiej Brytanii w niekonicznie branżowych magazynach – i właśnie dzięki temu uzyskał tak wielką popularność, trafiając do szerokich mas odbiorców, którzy wcześniej o komiksie nie słyszeli.

Historia rozpoczyna się od dryfującego statku kosmicznego. Ręka trzymająca ster jest martwa, podobnie jak wszyscy pasażerowie. To ostatni ludzie Triganu, emigrujący ze swej dalekiej planety w odmetę kosmosu. Dzikim trafem pojazd spada na Ziemię i po opadnięciu fali masowego zderzenia jego elementy trafiają pod lupę naukowców. Jeden z nich, posługujący się komputerem wyglądającym na pobratymca Eniaca, zaczyna rozgryzać trigański język, dzięki czemu wczytawszy się w ich księgi, odkrywa dzieje kosmicznych braci. Perspektywa ich ukazania przesiąknięta jest tęsknotą – w końcu mówimy o świecie, który już nie istnieje, cały czas nie wiedząc, co doprowadziło do jego unicestwienia. Fabularnie trochę za szybko to się wszystko zaczyna toczyć, wlew naiwności zatrzuwa delektowanie się losami kosmitów, ale na szczęście pozostają wypełnione jaskrawymi barwami rysunki niczym z ilustracji zamieszczanych niegdyś w Nowej Fantastyce. Trzeba też przymknąć oko na to, że główny bohater, Trigo, trochę za mocno przypomina Flasha Gordona.

Piękna, dostojna kreska Lawrence’a dopchna została balonami tekstu. Bohaterowie nie mogą się nagadać, a czasem zdarza się, że dublują się z narratorem. Jest to o klasę mniej naiwne i przytłaczające niż tacy na przykład „Bogowie z gwiazdozbioru Aquarius” Zbigniewa Kasprzaka, niemniej jednak może męczyć i nie daje szans na wchłonięcie opastej księgi pierwszej za jednym zamachem. Tyle w kwestii wad, pozostają same zalety. Ustawilem na półce ten tom obok „Rozbitków czasu”, bo pochodzi z epoki, gdy science fiction było jeszcze młode, nieskażone goniącą je rzeczywistością, a przede wszystkim optymistycznie spoglądające na kondycję ludzką. (PM)

KOMIKS SUPERBOHATERSKI AMAZING SPIDER-MAN. POWRÓT ZŁOWIESZCZEJ SZÓSTKI

Trochę niesprawiedliwie te cykliczne comebacks do Spider-Mana określa się zwykle mianem nostalgicznego tripu.

Znaczy się, jasne, to jest nostalgiczny trip dla tych, którzy pamiętają czasy TM-Semica i rozgorączkowany biegali do kiosku po kolejne numery przygód Pajączka, ale wybór wydawniczy nie jest motywowany cynicznym zerowaniem na minionym. A przynajmniej nie tylko tym. Bo „Powrót Złowieszczej Szóstki” to faktycznie godny przeczytania, choć pomniejszy klasyk regularnej serii z początku lat dziewięćdziesiątych. Zaczyna się jednak niespodziewanie, bo od osiemdziesięciostronicowej historii o duchach, o wycieczce Petera Parkera do Szkocji, gdzie natyka się na najprawdziwszego zjawy. To dość niestandardowe otwarcie, ale przez to jakby osobne i przykuwające uwagę, zwłaszcza dzięki świetnym rysunkom Charlesa Vessa. Bo pozostała część tego tomiszcza to już pierwszorzędnego pojedynki dobrych ze złymi, zilustrowane przez Erika Larsena,

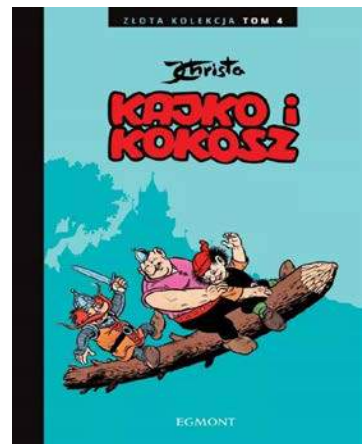


swojego czasu krytykowanego za pewną kanciastość, ale mało kto tak jak on potrafił oddać dynamikę starć. Scenariusz napisał David Michelinie, moim zdaniem najlepszy autor, jaki przydarzył się wtedy Spider-Manowi. Nie ma tu ani chwili przerwy, a korowód przewijających się przez ten tom postaci przyprawia o zawrót głowy. Tytuł komiksu mówi sam za siebie, czego możemy się tutaj spodziewać, ale gwarantuję, że Michelinie i Larsen ukryli tu parę efektownych niespodzianek. (BC)

KOMIKS PRZYGODOWY KAJKO I KOKOSZ. ZŁOTA KOLEKCJA, TOM 4

„Złota kolekcja” przygód Kajka i Kokosza została przygotowana z okazji pięćdziesiątej rocznicy pierwszego pojawienia się wojów Mirmila w druku, w trójmiejskiej popołudniówce Wieczór Wybrzeża.

Właśnie ukazał się czwarty tom i jego zawartość stanowi jak zwykle gratkę dla fanów twórczości Janusza Christy. Tym razem znajdziemy w nim aż cztery historie, publikowane wcześniej w Relaksie oraz Świecie Młodych, a później wydane również w postaci albumowej: „Szkoła latania”, „Wielki turniej”, „Na wczasach” oraz „Zamach na Milusia”. Wszystkie zawierają to, z czego rysownik był znany i za co czytelnicy w każdym wieku pokochali jego komiksy – fantastyczną kreskę, dowcipne i pomysłowe gagi, galerię niezapomnianych bohaterów oraz zawalowane nawiązania do codzienności. Oprócz znanych z poprzednich tomów postaci tutaj pojawiają się wreszcie ikonizni antagoniści – rycerze rozbójnicy zwani zbójcami, na czele z „krwawym” Hegemonem i podstępny Kapralem. A Kajko i Kokosz zyskują przyjaciela w postaci smoka Milusia. Poza tym w albumie można przeczytać również wspomnienie o Januszu Chrście napisane przez jego przyjaciela Sławomira Malinowskiego (autora między innymi filmu dokumentalnego o rysowniku),



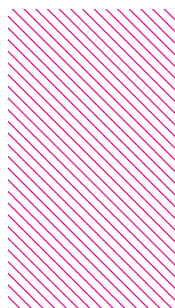
a także obszerny, pełny ciekawostek i szkiców materiał o poszczególnych tomach komiksu autorstwa jednego z prowadzących blog „Na plasterki!”, poświęconego uniwersum Christy. Całość uzupełniają oryginalne okładki razem z planszami do własnego przerysowania bohaterów, obecnymi wcześniej w wydaniach albumowych. Komiksy mistrza w ogóle się zestarzały i oferują nie tylko świetną zabawę, ale również sentymentalną podróż do dzieciństwa dla starszych czytelników. Przygody wojów Mirmila spokojnie można pokazywać też młodym pokoleniom, bo nasi słowiarzy bohaterowie nie ustępują w niczym swoim galijskim kuzynom, Asteriskowi i Obeliskowi. „Złota kolekcja” to jak dotąd najlepsze wydanie przygód Kajka i Kokosza i zdecydowanie warto mieć je na półce. (PZ)

KOMIKS DRAMAT BEVERLY

Nie są przesadzone porównania Nicka Drnaso do Todda Solondza i innych kpiarzy, którzy przyglądają się Ameryce (i nie tylko) z ironicznym uśmiechem, przeciętym jednak spływającą po policzku łezką.

Drnaso, choć twórca niezależny, doczekał się kilka lat temu docenienia przez tak zwany mainstream i otrzymał nominację do Bookera (wyróżniona „Sabrina” również została u nas wydana), co było wydarzeniem dla całej branży.

Teraz z kolei na nasz coraz bardziej chłonny rynek trafił jego debiut złożony z kilku nowelek

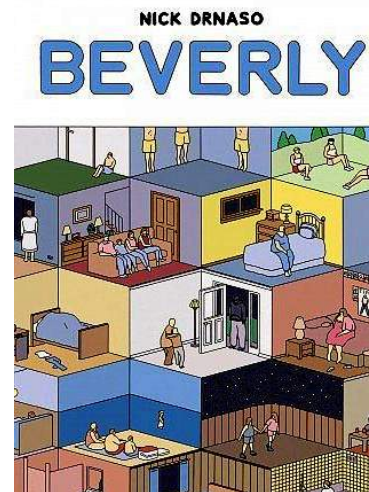


HUMOR

nanizanych na tę samą fabularną nić. Wszystkie łączy też refleksyjne, ale niepozabawione dobrze umotywowanej żądliwości spojrzenie na między-ludzkie relacje w różnych społecznych konfiguracjach: rodziców z dziećmi, przyjaciółki z przyjaciółką czy też masażystki z klientem.

Ze stron „Beverly” bije pewien intencjonalny chłód, wynikający zarówno z podanego na zimno humoru, jak i niespełnianej wiary, że kiedyś będzie lepiej, że nareszcie uda nam się wyrwać ze stuporu narzuconego przez cywilizacyjne konwenanse.

Drnaso nie jest jednak nihilistyczny, raczej pokazuje, że nihilistyczny jest otaczający nas świat. Oszczędny, prosty, kojarzący się z gazetowymi paskami styl autora kontrastowo koresponduje z niełatwą treścią. Warto. (BC)

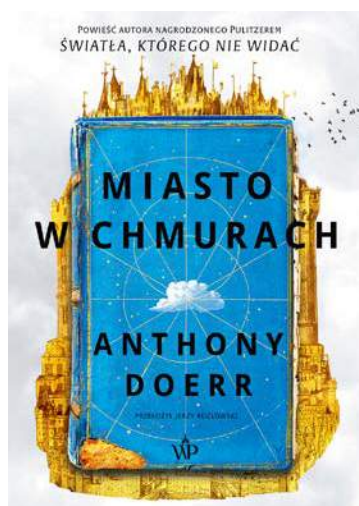


KSIĄŻKA DRAMAT MIASTO W CHMURACH

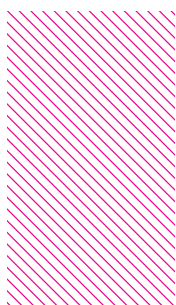
Anthony Doerr zgarnął Pulitzera już prawie dekadę temu i można by pokusić się o domysły, że nagroda go lekko sparaliżowała, skoro kolejną powieść wypuszcza dopiero teraz.

Ale wystarczy przyjrzeć się jego bibliografii, aby spostrzec, że podobne długie przerwy między książkami to dla amerykańskiego autora bynajmniej nic niezwykłego. Poza tym takich rzeczy nie pisze się szybko: mamy bowiem do czynienia z cełą na ponad sześćset stron, gdzie miesza się obyczaj, science fiction, baśń i powieść historyczna.

Spoiwem zawartych tutaj, pozornie niepowiązanych

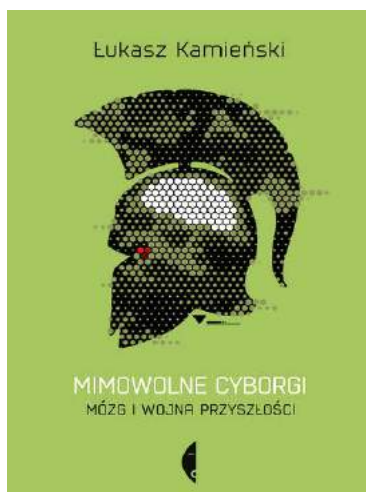


ze sobą fabularnie historii jest dawno zagubiony starogrecki manuskrypt o tytułowym mieście, którego niemal obsesyjnie poszukują wszyscy zainteresowani, niezależnie od epoki. Omawiana pozycja ma strukturę szkatułkową i pełny obraz całości otrzymujemy dopiero na sam koniec książki, ale każda z zamieszczonych opowieści, tak bardzo od siebie różnych (bohaterami są i autystyczny nastolatek z teraźniejszego Idaho, i młoda szwaczka z oblężonego Konstantynopola), jest na tyle dobra i autonomiczna, że całość chłonie się jednym tchem. Sercem „Miasta chmur” jest z jednej strony przeświadczenie autora o nieśmiertelności opowieści jako takich, a z drugiej apel o ich pielęgnowanie. Ale nie ma tu kaznodziejstwa czy pretensji, proza Doerra jest tyleż intelektualna, co rozrywkowa. (BC)



PULITZER

KSIĄŻKA NON-FICTION MIMOWOLNE CYBORG I



W książce „Mimowolne cyborgi. Mózg i wojna przyszłości” Łukasz Kamiński opisuje świat, który niby znany z gier i filmów.

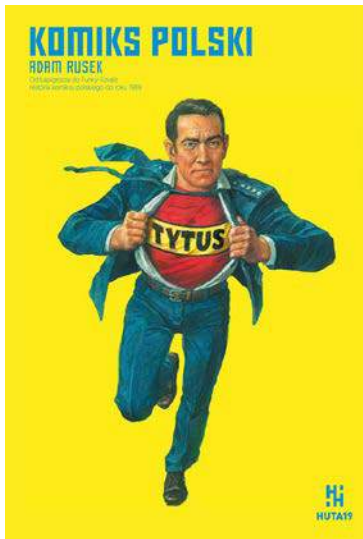
Moje skojarzenia biegają od razu do jakiegoś „Terminatora”, „Robocopa”, weterana „Cyberpunka 2077”, „Appleseda” czy „Ghost in the Shell”. Jak to wygląda w realu, opowiada właśnie książka „Mimowolne cyborgi”. Nowoczesna wojna jest silnie techniczowana, coraz większy nacisk kładzie się na użycie maszyn. Ale czynnik ludzki jest wciąż decydujący, to nie wojny droidów jak w „Mrocznym widmie”. Nowoczesnym armiom zależeć więc będzie na stworzeniu doskonałych wojowników, którzy będą w stanie dotrzymać kroku maszynom i być z nimi lepiej sprzężonymi.

Pomysł biotechnologów na udoskonalenie człowieka budzą oczywiście opór społeczny. Kamiński przypomina jednak, „tematyka poprawiania homo sapiens jest ponadczasowa i uniwersalna. Sięga najwcześniejszych mitów” i patrzy na Achillesa jak na protocyborga wzmocnionego przez boską technologię. Figura Achillesa-cyborga służy do opowiadania o nowych zdobyczach nauki, techniki, medycyny i filozofii – o nadziejach związanych z ulepszeniem człowieka, ale także o wszelkich zagrożeniach. Przede wszystkim – jakie są granice tego, czym może stać się człowiek, ile takich sztucznych zmian może unieść? To pytania, które twórcy science fiction zadają od dawna, ale chyba jeszcze nigdy znalezienie na nie odpowiedzi nie było tak palące. Przyszłość jest już przecież tuż za rogiem i zawsze jest jakaś wojna. (MRW)

KSIĄŻKA POPULARNONAUKOWA NAJSŁYNNIEJSZE TEORIE SPIKOWE

Ta książeczka pod względem formatu kojarzy się z wydaniem Harlequina, ale katalog zawartych w niej haseł każe spojrzeć na produkcję Jamiego Kinga z większą dozą przychylności.

Co prawda miłośnicy rozwiązywania zagadek przeszłości nie przepadają za pojęciem „teoria spiskowa”, niosącym ze sobą pierwiastek obłąkającej wizji obowiązkowego bycia na bakier z rzeczywistością, preferując zamiast tego określenie „wersja nieoficjalna”, ale z powodu jego upowszechnienia się nie ma co z tym nadmiernie walczyć. Wyjaśnione spiski, takie jak inwazja w Zatoce Świń czy Watergate, rzecz jasna autora ani nas nie interesują. Liczą się tylko domniemane, niedopowiedziane, zagmatwane wydarzenia, obrosłe najróżniejszymi teoriami spiskowymi.



KSIAŻKA MONOGRAFICZNA KOMIKS POLSKI

Ta książka ma prawie siedemset stron w formacie B4 i waży ponad cztery kilogramy.

W przypadku nowej publikacji znanego badacza polskiego komiksu Adama Ruska w pełni uzasadnione będzie więc użycie określenia opus magnum. Rusek, obecnie emerytowany pracownik Biblioteki Narodowej, szczegółowo dokumentuje tu dzieje rodzimych historyjek obrazkowych, ich twórców i bohaterów. Wychodzi od czasów pionierskich – XIX wieku czy międzywojnia (Koziołek Matołek) – koncentrując się jednak na złotych latach polskiego komiksu, czyli epoce PRL (Chmielewski, Christa, Rosiński, Relax). Narracja niby urywa się na roku 1989, ale niezbyt konsekwentnie, bo poznamy też dalsze losy kulturowych serii i autorów.

I tu od razu skandal, bo King pisze o zabójstwie JFK, najpierw w kilku zdaniach autorytatywnie stwierdzając, że zrobił to samotnie Lee Harvey Oswald, a następnie wyliczając wszystkie możliwe opcje (CIA, KGB, mafia, rząd USA) po to tylko, by je wyśmiać. W przypadku większości haseł na szczęście jest bardziej trzeźwy, w kronikarski sposób przytaczając najpopularniejsze pomysły mające podważać wersję oficjalną. Oprócz historycznych wydarzeń omawia też piktogramy Nazca, gdzie ciężko węszyć jakikolwiek spisek. Słowem, zajmuje się wszystkim, co niewyjaśnione i tajemnicze, trochę nieudolnie podpinając to pod teorie spiskowe, bo to przecież nośny slogan.

W omawianej książce autor przytacza teorie, o których wcześniej nie słyszałem, choćby tę o skróceniu przez cesarza kalendarza, eliminującym w efekcie prawie trzysta lat historii. Są rozdziały poświęcone wydarzeniom prawie już wyjaśnionym – na przykład rzekomej wiedzy Franklina Delano Roosevelta na temat Pearl Harbor i niepodejmującego żadnych działań zapobiegawczych

Przy czym na szczęście autor nie ogranicza się do tematów dobrze już opisanych (Żbik, Świat Młodych), ale z pasją bibliotekarza tropi także wątki mniej znane (komiks w Fantastyce, Szpilkach czy pismach dziecięcych, efemeryczne wydawnictwa...). Ogrom faktografii został tu szczegółowo opracowany, ale opisany dość oszczędnie – autor powściąga erudycyjne i stylistyczne popisy, aby zostawić więcej przestrzeni swoim bohaterom. Mimo nasycenia informacją czyta się to jednak dobrze. Pomagają też indeksy tytułów, postaci i nazwisk oraz biogramy najważniejszych twórców, dzieło Ruska na pewno będzie więc pomocą i punktem odniesienia dla wszystkich, którzy chcieliby w przyszłości o historii polskiego komiksu pisać. Na osobną pochwałę zasługuje również oprawa graficzna, w tym reprodukcje okładek, plansz, kadrów, a nawet szkiców, często cyfrowo zrekonstruowane – warto także podkreślić, że nie jest to przypadkowy wybór, lecz przemyślana selekcja (cieszy na przykład zestawienie zabawnych powiedzonek Tytusa). Chciałoby się, by wszystkie publikacje o komiksach tak właśnie wyglądały.

Atuty książki, jak i sama książka, są więc wielkie, z recenzentkiego obowiązku trzeba jednak wspomnieć także o mankamentach. Ja dostrzegam trzy. Po pierwsze, autor trochę powtarza to, co pisał wcześniej (na przykład w monografii „Tarzan, Matołek i inni”). Po drugie, w nagromadzeniu encyklopedycznych detali nieco brakuje czynnika ludzkiego, choćby fragmentów wywiadów. Wiemy, co twórcy stworzyli, lecz z książki nie dowiemy się, jak na to wpadli, co ich inspirowało. Po trzecie, cena „Komiksu polskiego. Od Łąpigrosza do Funky’ego Kowala”, która dramatycznie obniży liczbę czytelników. Powinno być ich jak najwięcej, ale opus magnum Adama Ruska kosztuje prawie 500 złotych... (BK)



– oraz kompletnym bzdurem, których istnienie w przestrzeni publicznej ma być może za zadanie służyć dyskredytowaniu innych teorii. Nie liczę, że „Najsłynniejsze teorie spiskowe” przekonają was do którejkolwiek z hipotez. Należy traktować tę książkę jako strawnie podany, pozbawiony wodolejstwa katalog historii niesamowitych. (PM)

KSIAŻKA MONOGRAFICZNA KAŻDY KOMIKS JEST FANTASTYCZNY



Wydawnictwo Kurc wypuściło już kilka publikacji poświęconych komiksowi. Mieliśmy historię magazynu Relax, niedawno Konrad Wągorwski napisał z kolegą książkę o pobocznych seriach komiksowych PRL.

„Każdy komiks jest fantastyczny” to z pewnością najważniejsza z tych książek, mogąca pod względem zawartości konkurować z dziesięciokrotnie droższą od niej cegłą, o której obok pisze Bartek.

Jest to zbiór artykułów, wywiadów i felietonów Macieja Parowskiego z trzech dekad. Człowieka, którego dobrze znałem, przez kilka lat pisałem dla niego teksty do Nowej Fantastyki, a przede wszystkim podziwiałem za przyjazne podejście do ludzi. To prawda, że odrzucał wiele opowiadań, moje też odrzucił, tyle że zniósłem to bezproblemowo, słuchałem jego rad wygłaszanych w pokoju o wysokim suficie na Mokotowskiej, ale niektórzy inni odrzuceni odpalali mu zaocznie inby na internetowych forach, na których Maciek przecież nie był. Z niesmakiem obserwowałem, jak środowisko zorganizowało się przeciwko niemu po „CyberJoly Drim” i co wypisywano potem na usenetowej grupie zwanej potocznie syffem. Ale to już zamierzchła przeszłość, potem się wszyscy pogodzili, Maciek odszedł, pozostały po nim wspaniałe teksty, które teraz jego spadkobiercy w porozumieniu z Kurcem wydali w formie zbiorczej. Najbardziej w tym opasłym tomie podobały mi się wypowiedzi Maćka o jego autorach i współpracownikach, podobne w formie do tych z „Waszego cyrku, moich małp”. Bezcenne, nie do znalezienia w sieci, są zdjęcia pokazujące polskich autorów SF podczas konwentów i prywatnych spotkań. Przede wszystkim obecna jest ta szczerą fascynacją Maćka komiksem, poszukiwanie nici łączących go z literaturą oraz filmem, a także wskazywanie elementów nobilitujących go do miana pełnoprawnej sztuki.

„Każdy komiks jest fantastyczny” to wybór tekstów poświęconych historiom obrazkowym, ale nie tylko – także towarzyszącej im otoczce kulturowej. Należy tę książkę traktować nie jako leksykon czy encyklopedię, lecz zbiór rozważań o medium, do którego Maciek podchodził jako fan, a nie przemawiający z ambony znawca, przez co teksty zdołały zachować lekkość i bezpretensjonalność. Wypływa z nich obraz zyciowego człowieka, pełnego energii i chęci poznawania świata. Bardzo za nim tęsknię. (PM)

KURC

GRAMY

TEŻ BEZ PRĄDU



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

PLANSZÓWKA

SAN FRANCISCO

Reiner Knizia znany autorem gier jest... Ale gry miewa lepsze i gorsze, choć liczba tytułów jego autorstwa jest imponująca.

Co istotne, w większości jego pozycji powiązanie mechaniki z tematem bywa dość luźne. „San Francisco” przenosi nas do pierwszej połowy XX wieku, gdzie jako projektanci bierzemy udział w konkursie na najlepszy plan przebudowy miasta. Zasady rozgrywki tłumaczy się w pięć minut, bo w swojej turze możemy zrobić jedną z dwóch dostępnych akcji. Oprócz tego musimy przyswoić, za co zdobywamy punkty zwycięstwa, jakie są zależności między kartami, i możemy zacząć rozgrywkę. W jej trakcie będziemy planować zabudowę dzielnic, przebieg



linii tramwajowych i wyznaczać miejsca, w których powstaną wieżowce. Tym, co sprawia, że możemy poczuć klimat planowania budowy miasta, są zależności między rodzajami kart, którymi wypełniamy nasz projekt. Nie wystarczy zbudować linii tramwajowych, by mogły one funkcjonować, bo

potrzebują zajezdni. By powstał wieżowiec, potrzebni są robotnicy, czasami by mogli oni dotrzeć w dane miejsce, potrzebne jest połączenie tramwajowe. Oprócz planowania budowy mamy tu do czynienia z wyścigiem. Ten, kto pierwszy zrobi określone rzeczy, zdobędzie dodatkowe punkty. Można powiedzieć, że tocymy walkę o zdobycie przewagi w poszczególnych dziedzinach: większa liczba mieszkańców w dzielnicach, zbudowanie pierwszego wieżowca i dzielnicy czy długość sieci tramwajowej. Dzięki temu, mimo że w grze brak bezpośredniej interakcji między graczami i każdy tworzy własny projekt, to jednak chcemy wyprzedzić pozostałych, dlatego śledzimy ich poczynania. W sumie to prosta gra, w której czuć klimat projektowania miasta, wymaga trochę kombinowania, ale zwoje mózgowo na pewno nie przegrzeją nam się podczas rozgrywki. (KP)

KARCIANKA

TWISTED FABLES

Witamy w świecie, gdzie Królowa Śnieżka zamordowała swoich rodziców, Czerwony Kapturek został cyborgiem, a Śpiąca Królowa uwolniła się ze szpitala psychiatrycznego, pozostawiająca sobą śmierć i zniszczenie.

Spotkamy tu też Mulan i Kaguyę z równie pokreconymi biografiami. Wszystkie te kobiety z nieznanym nam powodów walczą ze sobą, a my możemy pokierować każdą z nich.

„Twisted Fables” to pięknie zilustrowana gra karciana, wzorowana na komputerowych bijatykach 2D. Każda z wymienionych postaci ma swoje mocne i słabe strony reprezentowane przez odpowiedni zestaw kart. W trakcie rozgrywki dokupujemy kolejne karty, które umożliwiają



BIJATYKI

nam zadawanie potężniejszych ciosów i tworzenie nowych combosów. Elementem, który bardzo mocno kojarzy mi się z dwuwymiarowymi bijatykami z automatów, jest poruszanie się po torze walki. Możemy zbliżyć się do przeciwnika lub oddalić, co jest nierzadko kluczowe, bo zarówno my, jak i przeciwnik mamy do dyspozycji ciosy zadawane z bliskiego i dalekiego zasięgu. W swojej turze zwiększamy cechę obrony, a tym samym przygotowujemy się na atak przeciwnika (odpowiednik bloku). W trybie zaawansowanym pola toru walki (arena, na której walczymy) zyskują pewne cechy, z których możemy skorzystać (odpowiednik interakcji z otoczeniem), by w jakiś sposób się wzmocnić. Niektóre nasze działania ładują parametr mocy, który służy nam do zdobycia nowych, coraz mocniejszych kart (odpowiednik zadawania ciosów specjalnych).

Moim zdaniem twórcy „Twisted Fable” świetnie zaadaptowali cechy charakterystyczne Street Fightera, Tekkena i innych tego typu gier. Oczywiście nie doświadczymy tutaj identycznych wrażeń, choćby przez to, że nie liczy się tu refleks, a tury graczy są naprzemiennie, ale klimat został zachowany. Bardzo fajnym elementem w instrukcji jest notka biograficzna każdej wojowniczkii oraz przydatne przy pierwszych rozgrywkach opisy ich mocnych i słabych stron wraz z kilkoma wskazówkami taktycznymi. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by je pominąć i samemu odkryć potencjał każdej postaci. Na koniec trzeba wspomnieć o oprawie graficznej, która stoi na najwyższym poziomie. Znajdziemy tu wiele oryginalnych, niepowtarzających się grafik ilustrujących działania poszczególnych kart. Wojowniczkii wyobrażone są za pomocą tekturowych, estetycznych standów, a jeśli ktoś preferuje plastik, może dokupić dodatek ze szczegółowymi figurkami sześciu postaci obecnych w podstawowej wersji gry. Na rynku dostępne są również dodatki zwiększające liczbę postaci i dodające tryb drużynowy (dwóch na dwóch). (KP)

PLANSZÓWKA CUBITOS

„Cubitos: Ryzykowny wyścig” to planszówka, która wygrywa w kategorii najdziwniejszej okładki, z jaką miałem do czynienia.

Zresztą sami zobaczcie. Podtytuł sugerujący, że w grze będziemy się ze sobą ścigać, i kostka sera z nogami, w bawarskim stroju, delikatnie mówiąc, średnio do siebie pasują. Nie da się jednak zaprzeczyć temu, że zwraca uwagę. Najbardziej rzucającym się w oczy elementem gry jest ponad setka kości (mniejszych niż standardowe). Tytułowy Cubitos to szczęśliwy świat, w którym ścigamy się szczęśliwymi stworkami i tyle nam wystarczy, jeśli chodzi o fabułę. Do wyboru mamy kilka torów różniących się od siebie przebiegiem trasy i rozłożeniem różnych bonusów i przeszkód. Jak to w wyścigach bywa, celem gry jest dotarcie jako pierwszy do mety. Kośćmi rzucamy po to, by poruszać się po planszy, by wykonywać przypisane do nich akcje oraz by zdobywać walutę, za którą kupimy kolejne kości do naszej puli.

Ale spokojnie, nie polega to tylko na rzucaniu i korzystaniu z tego, co wypadnie, mamy tu element ryzyka, możemy bowiem zdecydować się na powtórny rzut częścią kości, dzięki któremu albo zyskamy więcej, albo sporo stracimy. W grze, mimo jej losowości, mamy trochę decyzji do podjęcia: począwszy od tego, czy i którymi kostkami rzucić ponownie, przez wybór kostek, które chcemy kupić, po trasę, którą będziemy się poruszać w stronę mety. Świetnym rozwiązaniem jest brak czekania na swoją turę, wszyscy gracze wykonują je jednocześnie, dzięki czemu rozgrywka jest bardzo płynna.

Każda kolejna partia będzie inna z uwagi na liczbę zmiennych elementów: rzuty, których nie sposób przewidzieć, cztery trasy do wyboru i kilkadziesiąt kart decydujących, jakie specjalne akcje można odpalić dzięki poszczególnym wynikom na kościach. Dla mnie to nie tylko ryzykowny, ale i szalony wyścig, przy którym można dobrze się bawić, o ile zaakceptujemy, że czasami złe rzuty mogą pokrzyżować nasze plany.

Na koniec warto wspomnieć o słownym humorze obecnym na kartach, który oscyluje od



błyskotliwości po poziom żartów prowadzącego telewizyjną „Famiadę”, niemniej warto docenić starania tłumacza.

W „Cubitosie: Ryzykownym wyścigu” rzeczywiście się ścigamy i wygrywamy, jeśli jako pierwsi dotrzemy na metę (co w planszowych grach wyścigowych wcale nie jest takie oczywiste). Proste zasady, szybkie i różnicowane rozgrywki oraz satysfakcja z rzucaniem garścią kości to zdecydowane atuty tego tytułu. (KP)

GRA PARAGRAFOWA SERCE LODU

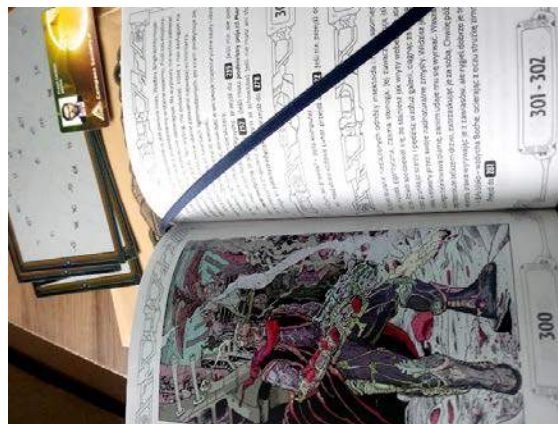


Mamy rok 2300, świat po wielu katastrofach klimatycznych spowodowanych przez superkomputer GAIA stał się w większości pustkowiem ukrytym pod grubą warstwą śniegu i lodu.

Liczba ludzi na świecie znacznie się zmniejszyła. Życie toczy się w miastach, pomiędzy którymi

rozciągają się mroźne pustkowia zamieszkiwane przez różne istoty będące owocem mutacji i zmian zaistniałych w środowisku naturalnym. GAIA ciągle jeszcze działa, ale jej przekazy przypominają bełkot pijaka, który od czasu do czasu trzeźwieje i mówi coś sensownego. Jesteśmy świadkiem jednego z takich sensownych komunikatów i postanawiamy podjąć misję, która może doprowadzić do ocalenia lub zniszczenia naszego świata.

Rozgrywkę rozpoczynamy od odpowiedzi na pytanie: kim jesteśmy? Do wyboru mamy osiem zróżnicowanych klas postaci, z których każda jest definiowana za pomocą czterech umiejętności. Cechą charakterystyczną tej gry paragrafowej jest z jednej strony brak testów i rzutów kostkami czy losowania wyników z tabeli jak w „Wojowniku Autostrady”, z drugiej zaś nie jest to czysta fabuła jak w grach z serii „Choose Cthulhu”. Mamy tu kartę postaci, po drodze zbieramy ekwipunek, a posiadany przez nas sprzęt i umiejętności sprawiają, że niektóre ścieżki opowieści otwierają się przed nami, a inne pozostają zamknięte.



Dzięki temu, co nieczęsto spotyka się w grach paragrafowych, mamy tu do czynienia ze sporą jak na ten typ rozrywki regrywalnością. Na pewno nie odkryjemy wszystkich lokacji i możliwych dróg po jedno- czy dwukrotnym przejściu, co więcej, niektóre możliwości są dostępne tylko dla części postaci.

Wybory, które stanowią sedno gier książkowych, są tu bardzo zróżnicowane i czasami sprawiają, że mamy niezłą zagwozdkę. Kilka razy znajdziemy jakieś przedmioty albo trafimy na kupca posiadającego sporo towaru. Problem polega na tym, że nasz ekwipunek pomieści tylko osiem rzeczy i wcale nie jest oczywiste, co bardziej nam się przyda w dalszej drodze. Nieraz się zdarzyło, że niewłaściwy wybór doprowadził mnie na skraj śmierci lub po prostu spowodował, że zginąłem. Podobnie ma się sprawa z towarzyszami. Od czasu do czasu będziemy mogli przyłączyć się do kogoś, a to, jak ocenimy intencje napotkanych osób, również może mieć kluczowe znaczenie dla naszych dalszych perypetii.

Mimo że w trzecim tysiącleciu większość świata pokryta jest śniegiem, uniwersum stworzone przez Dave'a Morrisa nie należy do monotonna. Napotykamy tu pozostałości śladów dawnej cywilizacji, ludzi mających swoje plany i motywacje, stronnictwa polityczne ścierające się ze sobą i ciekawie opisane lokacje. Do tego dochodzą istoty, których wygląd i zachowanie bywają dość oryginalne. (KP)



NIE LUBIĘ SIĘ SPIESZYĆ. JAK WIEMY-POŚPIECH PONIŻA.

KIEDY W GRZE POJAWIA SIĘ LICZNIK CZASU, ZACZYNAM SIĘ POTWORNIE MĘCZYĆ.

CAŁA PRZVJEMNOŚĆ Z EKSPLORACJI PRZYGOTOWANEGO ŚWIATA PRYSKA.



JAK TO? NIE MOGĘ ZAJRZEĆ W KAŻDY KĄT? W MIEJSCA Z NIENATURALNIE CIEMNIEJSZĄ TEKSTURĄ?

MAM PĘDZIĆ PRZEZ POZIOM BEZ ZBADANIA WSZYSTKICH PODEJRZANYCH PĘKNIĘĆ W ŚCIANACH?

BEZ WSKAKIWANIA W TE MIEJSCA, OZNACZONE PRZEZ TESTERÓW CZERWONĄ FLAGĄ? PRZECIŻ DA SIĘ TAM WEJŚĆ.

CZY DA SIĘ WYJŚĆ? A TO JUŻ INNA KWESTIA.



ALE NAJWIĘKSZĄ TORTURĄ SĄ DLA MNIĘ LICZNIKI NIE TYŁE ODMIERZAJĄCE UMOWNOŚĆ CZASU W GRZE, CO INFORMUJĄCE MNIĘ O TYM, ŻE MOJA POSTAĆ GŁODNIEJE.



GLÓD JEST CZYMŚ, CO MNIĘ DOGŁĘBNIIE PRZERAŻA. JAK CHYBA WSZYSTKO, CO PIERWÓTNE, TROCHĘ NIETYOBRAŻALNE. WOJNA ZA GRANICAMI SPOWODOWAŁA, ŻE SYTOŚĆ, DO KTÓREJ NAWYKŁEM, NAGLE STAŁA SIĘ BARDZIEJ KRUCHYM KONCEPTEM.

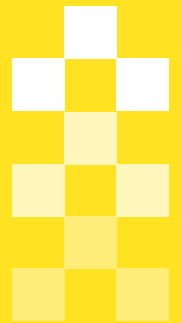
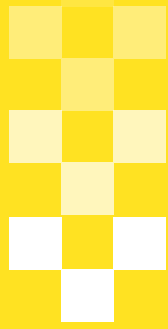
JEDNOCZEŚNIE TO NADAL JEST STRACH CZŁOWIEKA, KTÓRY DO LOKALNEGO BISTRO MA 100 METRÓW, A JESZCZE MNIEJ DO DOBRZE ZAOPATRZONEGO SPOŻYWCZEGO.

CHCIAŁEM POPEŁYWAĆ POMIĘDZY WYSPAMI W GRZE INDIE KUPIONEJ NA PROMCE, TYMCZASEM SKOŃCZYŁEM, DESPERACKO SZUKAJĄC CZEGOKOLWIEK DLA MOJEJ POSTACI DO ZJEDZENIA... ABY PRZETRWAŁA.

I TA DESPERACJA, POCZUCIE BRAKU KONTROLI NAD WYDARZENIAMI WOKÓŁ, NAD ŻYCIEM, CHOĆBY JEGO ILUZJĄ, PRZEZ TO POBLADŁEM NAJBARDZIEJ.

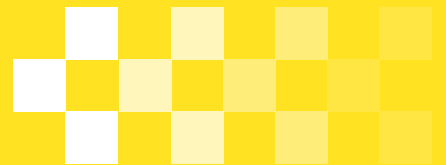


CSRRRRIIDDDTTCS



F E L I E T O N Y

- 107 Łukasz Orbitowski
- 126 Piotr Gawrysiak
- 128 Aleksy Uchański
- 130 Marcin Borkowski



**MOGLIŚMY NIE TYLKO STRZELAĆ Z PROCY,
ALE I CZYNIĆ TO TAK, BY POSZKODOWANY
NAUCZYCIEL UKARAŁ INNEGO UCZNIĄ.**



CREDITS



SPR ZABARWIONE CZERWIENIĄ

O budowaniu egalitarnego,
pozbawionego klas społeczeństwa
ludzkość myślała już od starożytności.
Trzeba było jednak poczekać do
czasów dwóch znamienitych myślicieli,
Fryderyka Engelsa i Karola Marksa, aby
idea komunizmu została przedstawiona
światu w sposób uporządkowany.

Marcin M. Granat

Wszystko za sprawą wydanego w 1984 roku „Manifestu komunistycznego”.

To właśnie w nim zebrano i wyjaśniono cechy, jakie charakteryzują ten radykalnie lewicowy ruch. Uwagę przykuwają wzmianki o walce klas, której efektem powinno być wyzwolenie ciemiężonego proletariatu spod jarzma burżuazji. Nie sposób przejść obojętnie obok innych, odważnych komunistycznych deklaracji. Zniesienie własności prywatnej, wrózenie rozpadu jednostki, jaką jest rodzina, czy twierdzenie, że społeczeństwo nie będzie potrzebować religii, brzmią nie tyle śmiało, co wręcz ryzykownie.

Nie da się jednak ukryć, że pomimo całej swojej kontrowersyjności komunizm porwał niejedno serce. Wpłynął na myśl filozoficzną, ekonomię i rozwój polityki. Próby wcielenia komunizmu w życie spowodowały, że zaczął się on różnicować, niejednokrotnie przybierając postać ustroju totalitarnego. Miał ambicje wpływać na naukę i kulturę, odciskając na nich charakterystyczne dla siebie piętno. Z naturalnych przyczyn doczekał się w sztuce wielu przedstawień, a jego obraz nie ominął branży gier wideo.

WSCHÓD KONTRA ZACHÓD

Pierwszą grą wideo, która obrazowała komunizm jako zagrożenie, było Raid over Moscow wydane w 1984 roku na

WALKA POMIĘDZY KOMUNIZMEM A GRAMI WIDEO TRWA. CHINY ZBANOWAŁY DEVOTION, FOOTBALL MANAGER 2005 CZY BATTLEFIELD 4.

Commodore 64. W menu gry dumnie wyświetlał się symbol sierpa i młota, a fabuła oparta była na nuklearnym konflikcie USA i ZSRR.

Antagonizm pomiędzy Wschodem a Zachodem był później w grach wideo często przedstawiany, rzadko jednak próbowano ukazać komunizm głębiej. Z takiego zadania całkiem dobrze wywiązał się Battlefield 1, którego akcja rozgrywa się podczas pierwszej wojny światowej. Multiplayerowy dodatek zatytułowany W imię cara zabiera gracza do początków wojny domowej w Rosji. Przedstawiono w nim potyczki pomiędzy Białymi a Armią Czerwoną, a jedna z map nawiązuje do bitwy o Carycyn. To właśnie na niej umieszczono zniszczone miasto z symbolicznie płonącej pośrodku cerkwią. Wiadomo, materialistyczna filozofia komunizmu i religia nigdy nie były dobrym połączeniem.

W nawiązującym do początków bolszewizmu dodatku znalazły się związane z tym okresem historycznym motywy muzyczne. Skomponowano podniosły utwór „Grace and Glory”, którego orkiestrowe dźwięki ustępują wysuwającemu się na pierwszy plan majestatycznemu wokelowi. Kompozycja zagrzewa do boju na wzór dawnych propagandowych



pieśni, a jej słowa są oczywiście śpiewane w języku Puszkina.

WYZWALAJĄC OD HITLEROWCÓW

Wojenne walki z udziałem radzieckich żołnierzy pojawiły się również w Call of Duty z 2003 roku. W grze zamieszczono nawet sowiecką kampanię. Głównie ukazywała ona Armię Czerwoną jako wyzwoleniczą, pomijając jej okrucieństwo, które mogło przecież równać się z nazistowskim.

Pewne niehumanitarne radzieckie działania w grze się jednak znalazły. Za przykład można podać rozkaz nr 227, zwany popularnie jako „Ani kroku wstecz!”. Polegał on na rozstrzelaniu żołnierzy, którzy cofali się z pola walki. Podczas rozgrywki w Call of Duty możemy doświadczyć jego egzekwowania w trakcie misji przedstawiającej starcie o Stalingrad. Inny element gry, oparty z kolei na wyposażaniu tylko co drugiego sowieckiego żołnierza w broń, był z historią już niezgodny, a jedynie inspirowany filmem „Wróg u bram” z 2001 roku. Bez względu na metody ukazana w rozgrywce komunistyczna machina wojenna niosła na bagnecie zwycięstwo aż po Berlin. A tam, pod koniec walk, oddział naszego protagonisty triumfalnie machał flagą ZSRR nad płonącym miastem.

Taka sama droga ze wschodu na zachód znalazła się w innej, również świetnej, ale tym razem strategicznej grze, Company of Heroes 2. Stawiając odbiorcę po stronie radzieckiej, rozgrywka koncentruje się na inwazji

z szablą na koniu wśród siarczystej zimy, czyli Biali kontra Armia Czerwona w Battlefield 1.

Raid over Moscow. Gdy przerwało się rozgrywkę na minutę, uruchamiała się wersja demo gry.



CREDITS



Bez względu na to, jak stanęliśmy w kolejce, algorytm Call of Duty nigdy nie pozwalał, aby gracz otrzymał broń.



III Rzeszy na ZSRR. Zadaniem gracza jest powstrzymanie nazistów, którzy planują długoterminową eliminację Słowian i pozyskanie Lebensraumu, czyli przestrzeni do zasiedlenia dla Niemców.

Armia Czerwona, podobnie jak w powyższym Call of Duty, zobrazowana jest przede wszystkim jako siła wyswobadzająca od reżimu. Walki, w których bierzemy udział, ponownie ciągną się aż do Berlina, zahaczając po drodze o Stalingrad, obóz koncentracyjny w Majdanku czy Poznań. Sowieckie jednostki nie zostały w grze przedstawione pozytywnie – często na przykład dopuszczają się zbrodni wojennych. Mordercza twarz komunizmu odsłania się także w losach dwójki głównych bohaterów. Jeden zostaje zesłany do syberyjskiego gułagu, drugiemu zaś grozi śmierć na skutek stalinowskiej czystki.

SZPIEDZY I INFILTRACJA

Naiwny był ten, kto myślał, że wraz z pokonaniem nazistów polityczne relacje pomiędzy Wschodem a Zachodem będą serdeczne. W 1947 roku rozpoczęła się zimna wojna. Długi czas jej trwania oraz niemal dosłowny podział świata na dwa antagonistyczne obozy sprawiły, że

znalazła ona swoje odbicie w popkulturze.

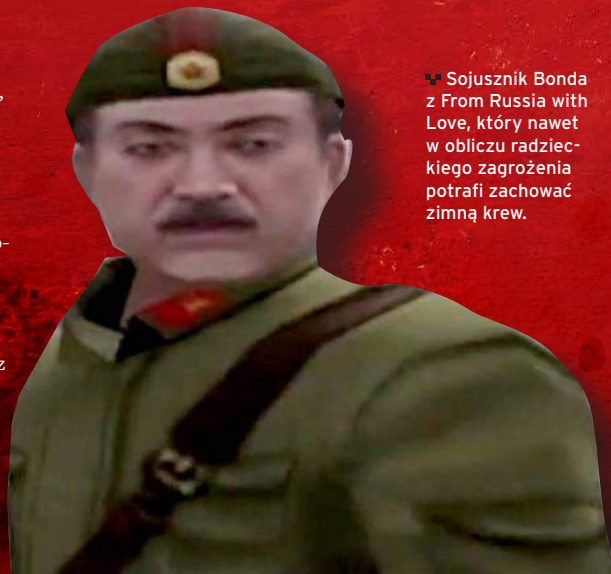
O zimnej wojnie w grach pisaliśmy w Pixelu #53. Chciałbym tylko dodać od siebie, że zagrożenie zza żelaznej kurtyny pojawia się również w grze ze słynnym agentem 007, zatytułowanej From Russia with Love. Nie zabrakło w niej sowieckiej maszyny szyfrującej, KGB, spisków i tajnych organizacji. Szpiegowska akcja z ZSRR w tle obecna jest również w No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way z 2002 roku. W grze wcielamy się w Cate Archer, protagonistkę, którą można określić

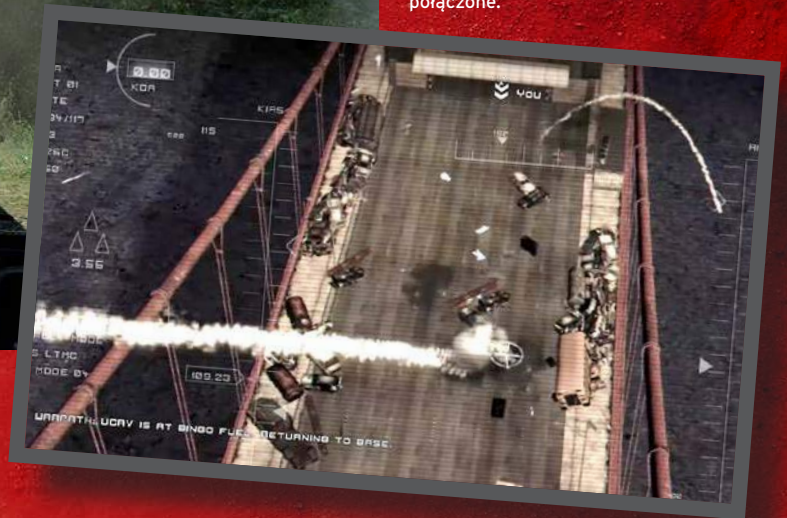
Bitwa o Berlin. Choć brali w niej udział również Polacy, w Call of Duty obecni są jedynie Sowieci.

Sojusznik Bonda z From Russia with Love, który nawet w obliczu radzieckiego zagrożenia potrafi zachować zimną krew.

żeńskim odpowiednikiem Jamesa Bonda. Część rozgrywki ma miejsce w państwie Sowietów, a konkretnie na Syberii, gdzie poza prószącym śniegiem i tajgą przyjdzie nam podziwiać zapuszczone i nierzadko drewniane domostwa, które przypominają, że zwykemu obywatelowi z radzieckiej rzeczywistości nie żyje się kolorowo. Nie oznacza to, że komunistyczny rząd z gry nie ma ambicji stworzenia luksusowych warunków życia. Jak zdradza fabuła, planuje bowiem przekształcenie pewnej wyspy w pięciogwiazdkowy, wakacyjny punkt wypadowy dla komunistów. Znając historię, pewnie byłby on dostępny i tak tylko dla rządowych dygnitarzy.

Podstępny i wszelkie inne niecne działania kraju dumnie rozwijającego się pod cieniem czerwonej flagi są także tłem dla fabuły Crysisa. To właśnie w nim





To, że Korea Północna zakazała Homefront, jest oczywiste, ale dlaczego zrobiła to Południowa? Rządzącym nie spodobało się to, że ich kraje zostały połączone.

odbiorca, jako członek elitarniej jednostki armii USA, musi pokrzyżować plany Korei Północnej, która została przedstawiona jako lekkomyślny i nieliczący się z losami świata przeciwnik, czemu daje wyraz w śmiałym eksperymentowaniu z technologią obcej cywilizacji.

Nadal fikcyjne i również związane z działaniami północnokoreańskiego rządu są wydarzenia ukazane w Homefront. Produkcja od Kaos Studios kształtuje obraz tego totalitarnego państwa jako agresora anektującego tereny w Azji, a po urośnięciu w siłę odważnego na tyle, aby w 2025 roku zaatakować Stany Zjednoczone. W świecie przedstawionym życie pod butem opresora jest przerażające.

✦ Niszczenie pojazdów z czerwona gwiazdą to w Crysisie chleb powszedni. Gorsi od komunistów okazują się jednak obcy.

✦ Głosu Paganowi Minowi użyczył Troy Baker, znany z Batman: Arkham Origins, BioShock Infinite czy Death Stranding.

POMIĘDZY SZARYMI BUDYNKAMI S.T.A.L.K.E.R.A. DA SIĘ DOSTRZEC SOCREALISTYCZNY MURAL ALBO REWOLUCYJNĄ RZEŻBĘ.

Okupant szerzy propagandę, a jego żołnierze są bezwzględni: znęcają się nad cywilami oraz grzebią ciała w masowych grobach.

WIZJA OD UBISOFTU

Pozostając geograficznie w Azji, warto wspomnieć o Far Cry 4. Miejsce akcji tego tytułu rozgrywa się w fikcyjnym himalajskim kraju Kyrat. Podczas jego tworzenia twórcy inspirowali się światem rzeczywistym, wzorując się na Nepalu. Podczas rozgrywki nie tylko zauważymy charakterystyczną dla tego państwa faunę czy usłyszymy nepalski język, ale zobaczymy również nawiązania do polityki w tym regionie.

Wydarzenia przedstawione w grze, w których toczy się walka pomiędzy samozwańczym monarchą-dyktatorem Paganem Minem a ludowym, zbrojnym ugrupowaniem zwącym się Złoty Szlak, przypomina bowiem nepalską wojnę domową z lat 1996–2006. Brały w niej udział siły zbrojne Królestwa Nepalu oraz oddziały komunistów.

Efektem trwających dekadę walk było obalenie monarchii oraz symboliczne umocowanie czerwonego sztandaru na dachu świata, gdy Komunistyczna Partia Nepalu (Maoistowska) zdobyła w rządzie większość. Far Cry 4 ma wiele zakończeń, ale jedno z nich ukazuje zwycięstwo Złotego Szlaku i objęcie rządów przez postać zwaną Amita, co nasuwa skojarzenia z rzeczywistym pokonaniem rojalistów. Twórcy gry poszli jednak o krok dalej i zaprezentowali swoją wizję przyszłości Kyratu w sytuacji, gdy rządzą nim siły kojarzone z komunistycznymi. Fantazja ta jest przestroga. Obrazuje bowiem przekształcenie się himalajskiego kraju w eksportera narkotyków, w którym obywatele zmuszani są do pracy, a poborowi żołnierze zajmują się tropieniem i eliminacją pozostałości królewskich oddziałów.

O ile kolejno pojawiające się części cyklu, takie jak Far Cry Primal, Far Cry 5 oraz Far Cry: New Dawn, nie poruszały zbyt mocno wątków politycznych, o tyle Far Cry 6 z 2021 roku był już polityką przesiąknięty. Eksplorując świat



CREDITS

przedstawiony, gracz stopniowo poznaje Yarę: kolejne fikcyjne państwo wykreowane przez Ubisoft. Jest ono stworzone na wzór współczesnej Kuby. Oba kraje leżą na Karaibach, ich relacje ze Stanami Zjednoczonymi nie są najlepsze, a widok za oknem sugeruje, że czas zatrzymał się tu kilkadziesiąt lat temu.

Główny antagonista gry, Antón Castillo, nie jest co prawda komunistą sensu stricto, lecz z jego metodami rządzenia mógłby się zgodzić sam Fidel Castro. Przywódca dba o swój wizerunek, pilnując odpowiedniego przekazu propagandowego, i sprawuje władzę żelazną pięścią, za nic mając sobie to, że na jego kraj nakładane są sankcje. Tak jak w komunistycznej Kubie, tak i w Yarze byt szarego obywatela jest drugorzędny. Podczas gdy jedni decydują się na ucieczkę, próbując dopłynąć na łódkach do Florydy, inni są zsyłani do obozów pracy.

TRYBIK W MASZYNIE

Jednostka w komunizmie jest postrzegana dwojako. Ustrój ten z jednej strony czczy przywódców: Stalina, Mao czy Hoxhy. Z drugiej zaś podporządkowuje sobie obywateli, tłumiąc u nich przejawy niezależnej myśli. Każdy człowiek może być przecież wrogiem jedyne go słusznego ustroju.

Próbie przedstawienia jednostki, która ma kontakt z komunistycznym

aparatem władzy, możemy zaobserwować w Papers, Please. Na potrzeby uniwersum gry stworzono kraj o nazwie Arstoczka, a przejście graniczne pomiędzy nim a jego zachodnim sąsiadem jest naszym miejscem akcji. W Papers, Please widzimy też samą granicę. Wyznacza ją mur, co nawiązuje do dawnego podziału na Berlin Wschodni i Zachodni.

Arstoczka jest krajem, który tak jak dawne państwa bloku wschodniego musi monitorować, kto trafia na jego terytorium. To na graczu będzie spoczywać decyzyjność w kwestii przepuszczania kolejnych osób. O ile wydawanie zezwoleń na przejście na podstawie samych dokumentów jest proste, o tyle podejmowanie decyzji, gdy w grę wchodzi dylematy moralne, bywa trudniejsze. Czy przepuścimy mężczyznę, którego podejrzewamy o sutenerstwo, pomimo że jego dokumenty są w porządku? Czy weźmiemy łapówkę? A może pomożemy tajemniczej organizacji, która chce obalić rząd?

Decyzje stają się jeszcze bardziej skomplikowane, gdy uświadamiamy sobie, że za nędzną urzędniczą pensję musimy opłacić rachunki oraz kupić jedzenie czy leki dla rodziny. W Papers, Please bezbarwna proza życia w małym,

komunistycznym kraju wylewa się wręcz z ekranu. Atmosferę dopełniają wrażenia audiowizualne. Pixelartowa grafika utrzymana w barwach szarości oraz nieopuszczający nas, megafonowy komunikat „Następny!” idealnie budują klimat.

A DOOKOŁA CZERWONY ŚWIAT

Nie mniej depresyjnie jest w polskiej, darmowej grze Martial Law, dla której za czas akcji twórcy wybrali bożonarodzeniowy okres 1981 roku. Stara się ona ukazać codzienność, w jakiej żyli Polacy w PRL, dokładając do niej wisienkę na torcie w postaci tytułowego stanu wojennego. W scenariuszu przewija się motyw współpracy ze służbami Polski Ludowej czy wątek robotniczego strajku, który rozpoczął się 13 grudnia po przemówieniu generała Jaruzelskiego.

Tym, co może zainteresować zwłaszcza zachodniego odbiorcę, jest ogólne przedstawienie tego, jak wyglądało

Kolejki po podstawowe towary, wielopiętrowe blokowiska, a dla szczęściarzy pewex. Strach cofnąć się w czasie.

Antón Castillo i jego syn Diego. Wygląd i głos tego pierwszego otrzymano dzięki pracy Giancarla Esposito, znanego z serialu Breaking Bad.





Rozgrywkę umiła nam skoczna sowiecka muzyka, czerpiąca co najlepsze z propagandowych kompozycji ZSRR. Instrumentalne wyczyny towarzyszy uzupełniane są dumnym wokalem chóru. Melodie są wzniosłe i optymistyczne. Co prawda czasami zdarza się motyw elektroniczny czy folkowy, ale nie przeszkadza to słuchającemu ich graczowi w wyrobieniu 130 procent normy.

Z podobnych produkcji warto wymienić serię Tropico. Z pominięciem części drugiej we wszystkich pozostałych odsłonach cyklu gracz wciela się w rolę El Presidente. Jest on dyktatorem położonego na Karaibach państwa do zbudowania przypominającego Kubę. W grze możemy lekceważyć demokrację, układać się ze Związkiem Radzieckim i przelewać oszczędności na szwajcarskie konto.

➤ **Tropico 6** i komuniści. Ich przedstawicielem jest Marco Moreno, postać wzorowana na Che Guevarze.

życie w ustroju będącym tak zwanym realnym socjalizmem: towary na kartki, karp na wigilijnym stole, a na osiedlach bloki z wielkiej płyty i od czasu do czasu pewex. Martial Law nie próbuje wybielać wad dawnej Polski, nie patrzy na jej historię przez nostalgiczne różowe okulary. Próbuje za to podkreślić, jak monopartyjna dyktatura, która zapanowała nad Wisłą po wojnie, wpłynęła na byt jednostki. Obrazu swoistej beznadziei dopełnia wzmianka o pochwytceniu przez władze komunistyczne jednej z postaci tylko dlatego, że jej przeszłość była związana z AK.

Jednak czym są rozterki jednostki, jeśli symbol czerwonej gwiazdy trzeba szerzyć nie tylko na Ziemi, ale i poza jej granicami? O powadze sytuacji świadczy prawdziwa rywalizacja o przestrzeń kosmiczną pomiędzy ZSRR a USA, która zaczęła się w latach pięćdziesiątych i trwała około dwie dekady. Pomimo sukcesów i porażek obu stron żadnej nie mogło się śnić to, co zaprezentowali twórcy Spaceguy: Red Space.

W tej niemal nieznannej strzelance na rozkaz towarzysza Steelina (sic) walczymy w odległych zakątkach galaktyki o komunistyczną sprawę, pokonując po drodze kapitalistyczne roboty. Do walki przeciw międzyplanetarnemu imperializmowi zagrzewani jesteśmy już od menu, słysząc elektroniczną muzykę z rosyjskojęzycznym przemówieniem w tle.

WIC TOWARZYSZA

Żartobliwe portretowanie komunistycznej ideologii nie zostało ograniczone do powyższej produkcji. Trudno bowiem powstrzymać się od śmiechu, grając chociażby w Workers & Resources: Soviet Republic. Ten wydany w 2019 roku tytuł jest niczym innym jak symulatorem budowania sowieckiego państwa.

Celem gry jest przekształcenie naszej ojczyzny z ubogiej w kraj ociekający dobrobytem. Czy aby odnieść sukces, trzeba wypełnić słynny postulat z „Manifestu komunistycznego” wzywający do zniesienia różnic pomiędzy miastem a wsią? Bynajmniej. Obowiązkowe są za to uprawa pól, wznoszenie bloków z wielkiej płyty, peronów z zarządzającymi dachami oraz siedzib partii. Zbudować można nawet elektrownię atomową, która nieprzypadkowo zaprojektowana jest na wzór tej z Czarnobyla.



➤ **Workers & Resources** praca wre. Rząd kontroluje przemysł, więc przyszłości nie ma co się obawiać.

**KOMUNISTYCZNE
PSZCZOŁY ZAKŁADAJĄCE
ZWIĄZEK ZAWODOWY.
TAKIE RZECZY TYLKO
W GRIM FANDANGO.**



DUCHA KOMUNIZMU CZUĆ W HALF-LIFE: ALYX – REPRESJE, ARCHITEKTURA BLOKU WSCHOD- NIEGO, NAPISY CYRYLICĄ.

A wszystko to w rytm radosnej karaibskiej muzyki.

Podkreśleniem absurdów życia w realnym socjalizmie zajęło się też polskie Artífex Mundi. Gra Irony Curtain: From Matryoshka with Love wysyła naszego amerykańskiego protagonistę za żelazną kurtynę i przy każdej okazji wyszydza czerwony totalitaryzm. Raz żartuje z szalejącej w nim inflacji, kiedy indziej naśmiewa się z problemów z dostępnością papieru toaletowego, by wreszcie drwić z objadających się robotników. Gra ma świetną rysunkową grafikę, która groteskowo oddaje świat przedstawiony: widzimy patrzące w dal pomniki przywódcy czy komunistyczny apartament ze złotym sedesem.

The Big Red Adventure zabiera odbiorcę w inną zabawną podróż. Akcja tytułu dzieje się w postsowieckiej Rosji, a fabuła

skupia się na niej jakimś doktorze Virago, który planuje powrót swojej ojczyzny do komunizmu. Gra w przejęskawiony sposób kreśli jego działania oraz wizję współczesnej twórców Rosji, w którą zaczęli inwestować zagraniczni inwestorzy (mamy na przykład fastfoodową sieć McRomanov). Ku końcowi tytuł sili się na banalne przesłanie informujące, że komunizm to ustrój, który się już przedawnił. Ale chyba coś w tym jest, bo sam wiecznie żywy Lenin (zostaje wskrzeszony pod koniec rozgrywki) oznajmia, że cały ten kapitalizm nie jest wcale taki zły.

PIĘKNO REWOLUCJI

Nawiązująca do estetyki komunizmu artystyczna wizja twórców obecna jest w Assassin's Creed Chronicles: Russia, platformówkowym spin-offie serii. Rozgrywka, tocząca się w 1918 roku, ani na chwilę nie pozwala zapomnieć o bolszewickiej rewolucji. Większość budynków w grze jest szara, co pięknie kontrastuje z celowo przekolorowanym, czerwonym niebem. Na horyzoncie majaczą z kolei fabryczne kominy, stanowiące dowód na siłę robotniczego ruchu.

Industrialna atmosfera oraz futurystyczna wizja komunistycznej Rumunii stanowi z kolei pole dla rozgrywki w Black the Fall. Obraz nadmiernie uprzemysłowionego kraju pracy został przez twórców zrealizowany poprzez wszechobecność maszyn oraz zrujnowane środowisko naturalne.

Black the Fall nie boi się posądzenia o bycie mrocznym. Dystopijny klimat gry podkreślony jest przez dominację ciemnych barw, z którymi kontrastują fragmentaryczne i intensywne, żółte i czerwone rozjaśnienia, towarzyszące nam nieustannie niczym oko komunistycznego Wielkiego Brata.

GRY WSZYSTKICH KRAJÓW, ŁĄCZCIE SIĘ!

Jak widać, wizerunków komunizmu jest w grach wideo więcej niż nurtów tej ideologii. Dotyczą one przeróżnych płaszczyzn. Bywają filozoficzne, jak to ma miejsce w przypadku podwodnego świata BioShocka, gdzie próbowano stworzyć idealne społeczeństwo bez podziałów. Dobrze się mają też produkcje typowo satyryczne, wśród których przoduje BEAR, VODKA, STALINGRAD!, ograniczający rozgrywkę do niedźwiedzia strzelającego z karabinu do nazistów i leczącego rany wódką.

Jednak wszystko to jest niczym w porównaniu z grą, która byłaby prawdziwie komunistyczna. Traktowałaby ona o radzieckim chłopaku, który zaciągnął się do wojska, aby walczyć z faszyzmem. Po zwycięstwach i odznaczeniach zostałby kosmonautą i wylądował przed USA na Marsie. Za sukcesy dostałby mieszkanie i zdobył serce pięknej blondynki. Wstąpiłby do partii, wygrał wybory i jako I sekretarz zająłby się rozwojem państwa. Takich gier próżno szukać na rynku. Ale to chyba dobrze. ■

■ Black the Fall to ponura platformówka, choć pojawiają się w niej również łagodniejsze dla oka poziomy.

■ HROT to czeska rozwalka z nawiązaniami do czerwonych lat. Jeden z bossów wzorowany jest na Klemencie Gottwaldzie.

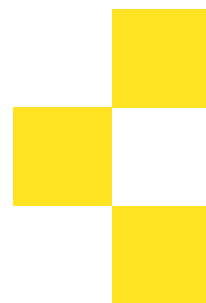


■ Nie wiem, czy wiecie, ale w 1953 roku Stalin został otruty przez asasynów, gdyż był marionetką templariuszy.



Łukasz Orbitowski

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



ŚWIATŁO GAŚNIE, CZAS UCIEKA

Gram w **Dying Light 2: Stay Human. Miałem nadzieję żywych trupów, szukam siostry i próbuję zdobyć dziewczynę.**

Pamiętam doświadczenie z pierwszej części. Pociśnałem przez kilka godzin i dałem sobie spokój. Wszystkiego było za dużo: żywych, umarłych, lokacji, kolorów, ścieżek wyboru, polegałem pod tym ciężarem i miałem pewność, że w wypadku kontynuacji będzie podobnie. Otóż nie. Cieszę się produkcją Techlandu. Grę zmienili czy ja się zmieniłem?

Coraz częściej reaguję paradoksalnie na teksty kultury. Rzeczy, które powinny mnie smucić, bawią, i na odwrót, pasjami oglądam filmy, w których nic się nie dzieje, przysypiając na tych pełnych strzelanin i pościgów. Z gramami mam podobnie. Domyślam się, że w wypadku Stay Human twórcy próbowali stworzyć dzieło umiarkowanie przerażające, taki horror dla masowego odbiorcy. Przestraszę się, lecz nie padnę na serce.

Owszem, autorzy włożyli wiele pracy w stworzenie ponurych lokacji i upiornie satysfakcjonujących hord zombie. Te ożywione trupy gniją tak pięknie, że aż konsola zaczęła mi śmierdzieć. Są zwodniczo tępe, a jednak morderczo szybkie. Żywy trup to w ogóle najbardziej przerażająca figura z całego świata horroru. Jako parodia człowieka wymyka się rozumowi – żyje i nie żyje jednocześnie.

Klimatu dopełniają bardzo dobrze zaprojektowane lokacje. Nie mam na myśli wieżowców, po których fasadach się wspina (a raczej spadam, parkourowe fragmenty gry w moim wykonaniu zmieniają się w festiwal upadków), lecz opustoszałe trzewia fabryk i zdewastowane wnętrza bloków, gdzie latarka z trudem rozprasza mrok. Przywołam też ulice pełne rdzewiejących samochodów, pomiędzy którymi błądzą nieumarli, resztki wiaduktów i kolejowych trakcji,

czarne strugi rzek, zatrute splachetki gołej ziemi i wiele innych lokacji budujących klimat jak jasna cholera.

Dawno tak dobrze się nie bawiłem. Powiem więcej, dwójka Dying Light ma gigantyczny walor odprężający. Bojąc się, wypoczywam. Radośnie rozkładałam bandy renegatów, wykonując przy tym niedorzeczne akrobacje, biję się z zombiakami, ratuję jakichś ludzi, zaś bieganina z kablami czyni ze mnie najdzielniejszego elektryka od czasu Wałęsy. Wypoczywam lepiej niż z drinkiem i pod palmą osłaniającą mnie przed słońcem Karaibów.

Oczywiście nie wiem, z czego ten paradoks wynika. Być może nadmiar obejrzanych (i ogranych) horrorów wywołał we mnie znieczulicę. Nie boję się tego, co powinno być przerażające. I odwrotnie, grozę odczuwam, obcując z nachalną kulturą radości i terrorem pozytywnego myślenia. Nie ma nic straszniejszego niż uśmiech za pieniądze, przybity do chciwej gęby. Tego właśnie się obawiam, nie wymyślonych potworów.

Pamiętam też piękne i niedawne czasy, kiedy długą grę z otwartym światem przechodziłem w dwa tygodnie. Tak było z obiema częściami Red Dead Redemption i Elden Ring. W Dying Light 2 cisnę od późnej wiosny i zostało całkiem sporo do końca (właśnie zdobyłem buty dla koleżanki). Odpuściłem misje poboczne, odczuwając przy tym najbardziej idiotyczne z wyrzutów sumienia. Porzuciłem jakieś dzieci. Nie zaniosłem listu wdowie po nagle zmarłym żołnierzu. Facet wcisnął mi go w rękę i umarł. Jak mogłem tak postąpić? Przejmuję się, a przecież ci ludzie nigdy nie istnieli. Zostali wymyśleni dla mojej rozrywki. Żywymi przejąłbyś się lepiej, durniu jeden!

Więc chodźmy do żywych. Gry były zawsze ważną częścią mojej codzienności. Spędzałem jakąś godzinę dziennie przy konsoli. Tyle wystarczyło. Nie więcej, ale też nie mniej. Traktuję granie jako pielęgnowanie dziecka w sobie oraz element higieny psychicznej. Podczas grania dobrze mi się myśli.

Wlokę się w Dying Light, bo tak po ludzku nie mam czasu. Chciałbym to zmienić, ale nie mogę. Obawiam się nawet, że nie mierzę się z przepracowaniem i przemęczeniem. Nawet dziecko we mnie ma się dobrze i tęskni za swoją ulubioną rozrywką. Boję się, że zmiana w moim życiu ma charakter trwały i powoli żegluję w stronę smutnej rzeczywistości wyznaczonej wyłącznie przez obowiązki. Pogram sobie w grobie. Byłby to, nomen omen, prawdziwy świt żywych trupów. ■

1

Płynące nad domem Winthropów chmury zdają się go pożerać. Od pierwszej sceny czuć buchające z tych murów zło.

THE
LEGACY
REALM OF TERROR

Wydane wiosną 1993 roku The Legacy stanowiło łabędzi śpiew Magnetic Scrolls. Twórcy wielu fabularnych przebojów z lat osiemdziesiątych zostali kupieni przez MicroProse i oddelegowani do stworzenia RPG w duchu Lovecrafta. Nie do końca to wyszło, choć pieczę nad projektem dzierżył weteran „Dungeons & Dragons”, „Fighting Fantasy” i „Warhammera”, Jim Bambra. W przededniu epoki multimedialnej gracze otrzymali horror, jakiego jeszcze nie widzieli...



2

Te schody w głównym holu wyglądają podejrzanie, ale nie ma wyjścia i trzeba poznać pokoje, do których prowadzi.

3

Gnijące trupy pełna korytarzami niczym lunatycy proszący, by im zgasić światło.



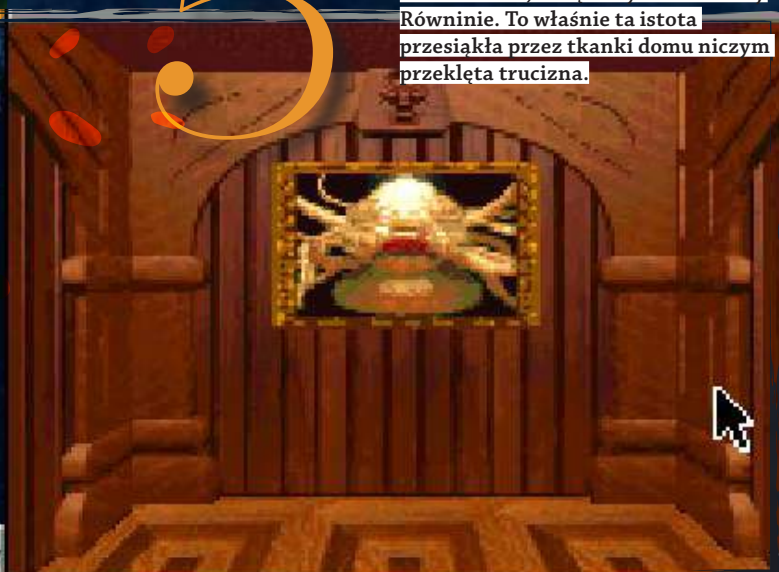
A HARDWOOD DOORCASE.
An 18th Century hardwood chair.
Outside the house dark, bloated clouds writhe and twist in the wind.
The wood panelled door is now open.



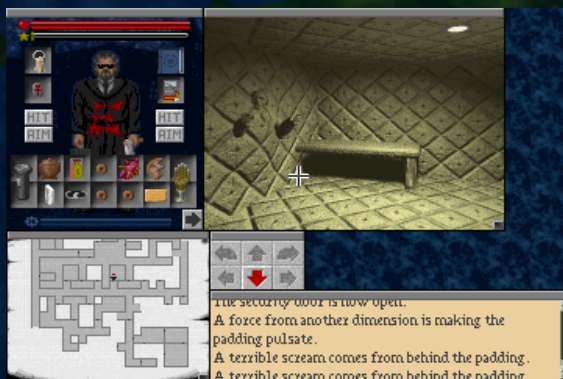
4

Statua demonicznego bożka stała pod szklanym futerałem, ale huknięcie w nią bejsbolem załatwiło sprawę.

CREDITS



Belthegor, mistrz Mrocznego Triumwiratu, uwięziony na Astralnej Równinie. To właśnie ta istota przesiąkała przez tkaniki domu niczym przeklęta trucizna.



The security door is now open.
A force from another dimension is making the padding pulsate.
A terrible scream comes from behind the padding.
A terrible scream comes from behind the padding.



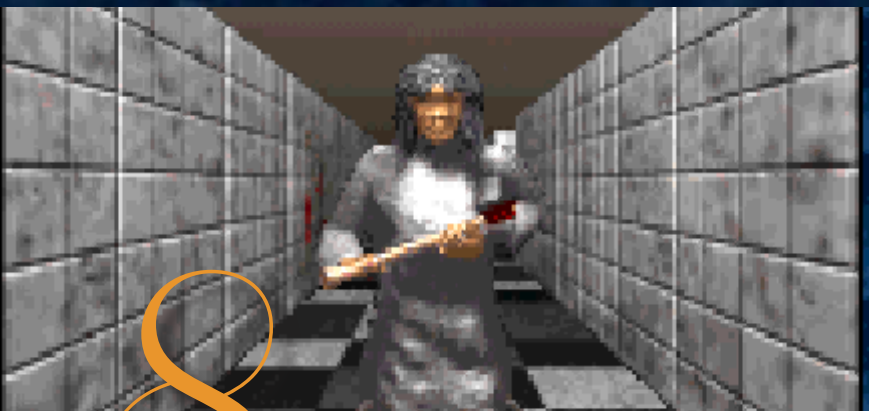
A gratic worth savages you!
No matter where you stand this mirror fails to cast your reflection.
There are traces of dried blood and flesh lodged around the drain hole of the bath.

6

W 1865 roku na drugim piętrze założono oddział psychiatryczny, do którego bogate rodziny mogły wysłać swych odszczepieńców. Zamykano ich w celach, których bezruch tylko pogłębiał szaleństwo.

7

Lustro nie daje odbicia, a wokół odpływu wanny widać krew i kawałki ciała.



8

Nieszczęśnik z psychiatrycznego, którego nie zdążono złożyć w ofierze Melchiorowi, Władcy Bezbrzeżnej Pustki.



The wood panelled door is now open.
The wood panelled door is now open.
The wood panelled door is now open.
The wood panelled door is locked!
The wood panelled door is now open.

9

Skrzydlatych demonów słabo ima się ołów, ale zeżre je woda święcona.



10

Żeby spojrzeć na złowieszcze gwiazdy, trzeba oprócz teleskopu posłużyć się astrolabium.



11

To hańbiące, że w tej wyprawie do granic poznania przychodzi człowiekowi bić się z bezdomnymi.



12

Dom Winthropów został wyposażony w całkiem wierną replikę egipskiego grobowca wraz z jego użytkownikami.



13

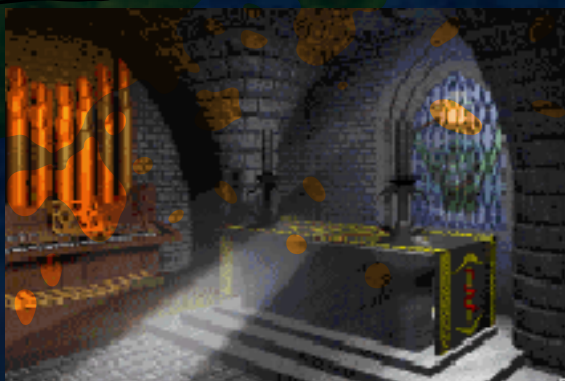
Złoty kielich z lewej to taka sama podpucha jak przedmiot z pierwszych scen „Indiany Jonesa”.

14

Kult Melchiora, przybocznego Belthegora i współnika Alberotha. Nie trzeba niszczyć całej trójcy, wystarczy uziemić szefa.



CREDITS



15

Gdy organy otrzymają swoje nuty, otworzy się portal prowadzący na Eteryzną Równinę.



The painted door is now open.
The painted door is now open.
The painted door is now open.
The mirror deflects the beam below the diamond.
You need to adjust it.

16

Kaplica czaszek. To tutaj włożywszy w statwę kawałek meteorytu, otrzymam artefakt umożliwiający przebycie magicznej zapory na drodze do Belthegora.

17

Na Eterycznej Równinie błąka się czarownik, Charles Wenlock, skrepowany przez Srebrny Powróż. Chce opuścić swe ciało i raz na zawsze odejść.



18

Wśród błękitów przestrzeni dostępnej tylko dla wtajemniczonych mieszkają langolierzy.



19 20

Na najniższym poziomie labiryntów załęgły się straszdyła z oceanicznej kipieli.

Unieś sztylet, niech zabrzmí dźwięk nicności. Wtedy zatop ostrze w mym karku, zwiastując tym samym nadejście Oczekiwanego.



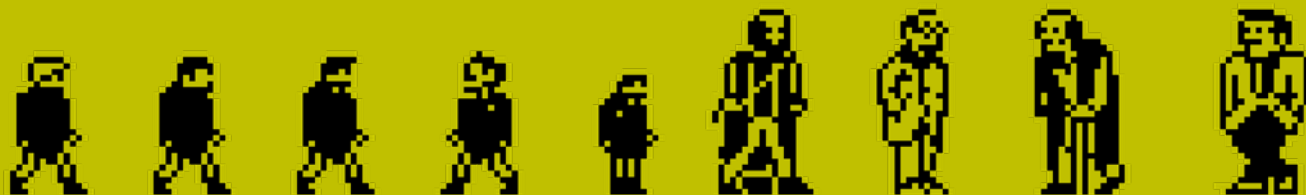
21

Za iluzoryczną ścianą chował się Belthegor. Wpadłem do jego apartamentu z przepotęzną inkantacją na podporządk. Gdy szezł, moje posłannictwo się zakończyło.

CREDITS



▲ Ludzik na tablicy jest nieprzypadkowy. Eric umieścił tu Kilroya. To słynne graffiti, jakie zostawiali po sobie amerykańscy żołnierze w trakcie drugiej wojny światowej.



SZKOLNA ZADYMA

LUBIŁEM SWOJĄ SZKOŁĘ. BARDZIEJ JEDNAK DO GUSTU PRZYPADŁA MI TA KOMPUTEROWA, BO STRZELAŁEM W NIEJ Z PROCY DO NAUCZYCIELI. W REALU TEGO ROBIĆ NIE MOGŁEM, WSZAK RODZICE OCZEKIWALI ŚWIADECTWA Z CZERWONYM PASKIEM...

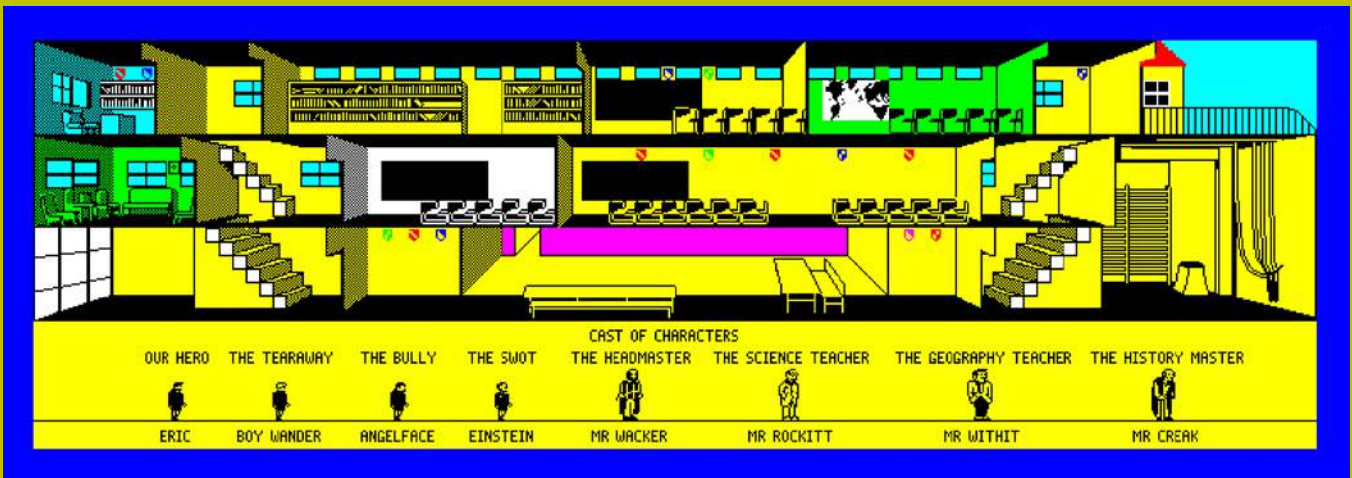
■ Marcin M. Drews

Był kwiecień roku 1986. Miałem jedenaście lat, zacząłem uczęszczać do klubu komputerowego, a że była sobota, buszowałem po jednym z pierwszych w mieście pokazów ośmiobitowego sprzętu. Szybko upatrzyłem sobie przepięknego gumiaczka, na którym ktoś wgrał Wheelie – cudownie bezpretensjonalną produkcję, w której mogłem pędzić motocyklem przez spory, piętrowy labirynt dróg. Pamiętam, że pomyślałem wtedy

z uznaniem o geniuszu twórców. Krótco potem w ręce wpadła mi kolejna produkcja studia Microsphere, Skool Daze. Gra była wręcz wybitna, a ja wiedziałem już, że to nie przypadek...

Skool Daze pojawiło się w Polsce dość późno, bo około dwóch lat po swojej premierze. Trafiło do nas oczywiście w wersji pirackiej i bez instrukcji, a było jedną z tych gier, które bez opisu stawały się niemal niemożliwe do skończenia. Konia z rzędem temu,





kto wówczas zrozumiał, jakie zadanie stało przed bohaterem. Ale to nie było ważne. Liczył się fakt, że w połowie lat osiemdziesiątych ubiegłego wieku otrzymaliśmy ośmiobitowy sandbox z powodzeniem działający przy 48 kilobajtach pamięci operacyjnej (sic!). Jak rzekł Roger Hulley, założyciel Alternative Software Ltd. (późniejszego wydawcy Skool Daze), żeby mieć frajdę, nie musiałeś ukończyć gry. Mogłeś po prostu żyć i bawić się w jej własnym świecie.

A było tam co robić! Mogliśmy nie tylko strzelać z procy, ale i czynić to tak, by poszkodowany nauczyciel ukarał innego ucznia. Można też było łamać przepisy, wchodząc do pomieszczeń, gdzie wstęp był wzbroniony, bawąc się po tablicy, wyrzucając uczniów ze szkolnych ławek, odwiedzając nie swoje lekcje, by się zamęczyć, a także strącać barwne tablice wiszące na wszystkich piętrach. To ostatnie działanie stanowiło zresztą clou całej rozgrywki.

Tło fabularne prezentowała instrukcja dołączona do oryginalnej kasy magnetofonowej z szalonym

nauczycielem na okładce. Instrukcja, przypomnijmy, której w Polsce nie widział nikt na oczy, przez co nawet opis na łamach Bajtka (3–4/86) nie był w stanie przybliżyć graczowi do założonego przez twórców celu.

Jako Eric, mocno problematyczny uczeń, musieliśmy wykraść świadectwo zamknięte w sejfie pokoju nauczycielskiego, by poprawić niskie oceny. Najpierw jednak należało pozyskać czteroliterowe hasło. I tu pojawiały się schody. Każdy nauczyciel znał tylko jedną literę kombinacji. By ją zdradzić, musieliśmy strącić wszystkie tarcze w szkole. Niektóre były w zasięgu ręki, inne jednak wisiały tak wysoko, że trafić je można było jedynie pociskiem z procy... odbitym od głowy nauczyciela! Co więcej, stary pan Creak, prowadzący lekcje historii, miał już poważne problemy z pamięcią, więc nie mieliśmy pewności, że poda nam właściwą literę! A i to nie koniec przeszkód, ponieważ za każdym razem, gdy zostaliśmy przyłapani na łamaniu szkolnych przepisów, dostawaliśmy karę – także za absencję na wybranych lekcjach. A to groziło wyrzuceniem ze szkoły...

🔴 Główni bohaterowie oraz nauczyciele mieli swoje imiona i nazwiska, ale na początku gry można było je zmieniać! Czasem była to rozkoszna zemsta na własnych belfrach.

Dopiero po latach, już w czasach internetu, dowiedzieliśmy się, że za grą stało sympatyczne małżeństwo z kolegą na dokładkę. David Reidy linie kodu pisał na papierze, jego żona Helen przepisywała je na komputerze, a oprawę graficzną zapewniał Keith Warrington, przyjaciel rodziny, który projekty tworzył nie w Art Studio, lecz... analogowo, na papierze milimetrowym. Sama gra stanowiła mariaż wspomnień Reidych. David uwielbiał w szkole łobuzować i po latach najlepiej wspominał przerwy międzylekcyjne, z kolei Helen przed założeniem rodzinnej firmy pracowała jako nauczycielka.

Skool Daze odniosło komercyjny sukces, sprzedając się na pniu w liczbie 50 tysięcy egzemplarzy przy minimalnych wręcz nakładach na promocję. Jego popularność zachęciła małżeństwo Reidych do stworzenia rozbudowanej kontynuacji, ale to już temat na osobną opowieść. Oryginalna gra dostępna jest dziś za darmo na stronach spectrum-computing.co.uk i worldofspectrum.org, a słynna grupa magików z retrospecsgn.net oferuje też Klass of 99 – znakomity, bezpłatny remake na PC. Warto zagrać! 🎮

🔴 Dopiero po kilku minutach grania w remake zdajemy sobie sprawę, że w szkole zmienił się nieco układ pomieszczeń. W końcu mamy toaletę!

🔴 Klass of 99 to wyborny remake, który wiernie oddaje ducha oryginału, ale i wprowadza subtelne poprawki, jak chociażby listę tarcz pozostałych do strącenia.






WIEDŹMIN

NA WYBOJISTYM WIEDŹMIŃSKIM SZLAKU

Pod koniec przyszłego miesiąca minie już piętnaście wiosen od momentu, gdy prawdopodobnie najbardziej wpływowa polska seria gier miała swój początek. Zapewne większość osób czytających ten tekst przynajmniej zapoznała się z pierwszą częścią tej (jak na razie) trylogii. Sama droga, która do tego doprowadziła, to fascynująca opowieść.

 Szymon Górąj



The Witcher

studio

CD Projekt RED

wydawca

Atari (EU), CD Projekt RED (PL)

premiery

26.10.2007 PC

cena na dzień premiery

99,90 złotych

Metacritic

81%

co poszło dobrze

absolutny kamień milowy polskiej branży gier, podwaliny pod rozpoznawalną na całym świecie serię, klimat, niejednoznaczny system moralności, ścieżka dźwiękowa, aktorzy głosowi, bezapelacyjny komercyjny sukces

co poszło źle

sporo technicznych błędów w dniu premiery, fabularne kalki z książek, walka dość szybko się zestarzała, ostatni rozdział



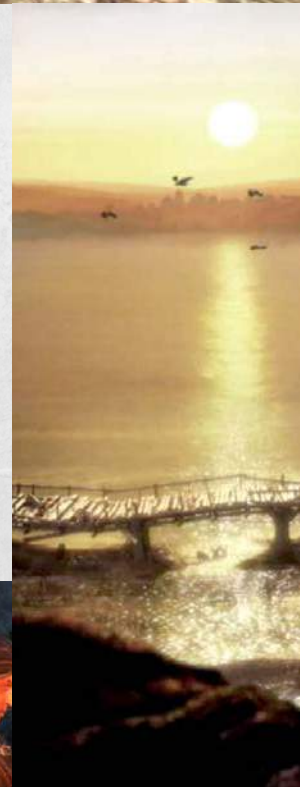
PROZA SAPKOWSKIEGO JUŻ W CIĄGU PIERWSZYCH LAT ZARAZIŁA RZESZĘ CZYTELNIKÓW, WŚRÓD KTÓRYCH ZNALEŻLI SIĘ TAKŻE TWÓRCY Z INNYCH MEDIÓW. DAŁO TO PODWALINY POD ZNACZNIE PÓŹNIEJSZE, JUŻ GLOBALNE SUKCESY UNIWERSUM.

Warto rozpocząć od tego, że CD Projekt RED bynajmniej nie było pierwszym studiem, które podjęło się stworzenia gry wykorzystującej uniwersum Andrzeja Sapkowskiego. Mowa o studiu Metropolis Software House z Adrianem Chmielarzem na czele. Ta krótka - i pozbawiona happy endu - historia miała miejsce dekadę przed premierą tytułu, który tak dobrze znamy.

Po debiucie opowiadania „Wiedźmin” u schyłku 1986 roku na łamach miesięcznika Fantastyka Geralt szybko

zawojował serca wielu nadwiślańskich czytelników. W latach 1993-1995 powstało nawet sześć albumów komiksowej wersji przygód białowłosego, autorstwa Macieja Parowskiego i Bogusława Polcha. W listopadzie 1997 roku zaś ukazało się prasowe ogłoszenie warszawskiego studia, które poszukiwało ludzi do projektu gry komputerowej Wiedźmin. Po wynegocjowaniu od pisarza praw do marki zabrano się do pracy. Poza tym, że gra zapowiadała się na coś w rodzaju Tomb Raidera z elementami RPG, była też wzorowana na jeszcze kilku zachodnich tytułach, w tym pierwszym Resident Evil - z tą różnicą, że

oprócz postaci w 3D również tło miały stanowić trójwymiarowe plansze (zamiast płaskich i w 2D jak w grze od Capcomu). Proporcje postaci zaś miały być takie jak w bijatyce Battle Arena Toshinden. Szkice, nieco screenshotów z ówczesnej prasy, a nade wszystko odnalezione zaledwie kilka lat temu technologiczne demo wskazują na niezwykle ambitne jak na tamte czasy przedsięwzięcie. Główną przeszkodą w powstaniu gry miał być sceptycyzm firmy Topware, która nie wierzyła w sukces niezbyt znanej im marki, pokładając raczej nadzieję w Gorky 17 czy Reflux. Dopiero na początku 2002 roku Metropolis





wydało Wiedźmina w formie... gry tekstowej na komórki dla telefonii komórkowej Idea (dziś Orange).

PIERWSZE PLANY W PRZEDEDNIU BRANŻOWYCH PRZEMIAN

Przechodzimy już powoli do części opisującej wiedźmińskie początki w gamedevie. Ich inicjatorami byli Marcin Iwiński i Michał Kiciński. Dawni licealni koledzy założyli w 1994 roku spółkę CD Projekt, która dwa lata później jako pierwsza zaczęła wydawać gry z polskimi instrukcjami i w polskich pudełkach, wraz z upływem czasu nawiązując współpracę z takimi zagranicznymi firmami jak Blizzard, Bioware czy Interplay. Wydawniczym przełomem stała się jednak pierwsza pełna lokalizacja Baldur's Gate w roku 1999. Iwiński wziął na swoje barki organizację (przy pomocy prowadzącego dokumentację ojca), zatrudniając znanych aktorów do podkładania głosu, Kiciński zaś zajął się między innymi kwestiami reklamy czy PR. Efekt przerósł wszelkie oczekiwania. „W dniu premiery sprzedaliśmy na pniu cały nakład, czyli 18 tysięcy sztuk, a warto wspomnieć, że wówczas

najlepsze tytuły schodziły w liczbie ledwie kilku tysięcy” – wspomina Iwiński w rozmowie z Miczem dla Pixela. „Moim zdaniem właśnie polska edycja Baldur's Gate była jednym z kamieni milowych rozwoju gier w naszym kraju. W dużej mierze to owa produkcja przekonała odbiorców, że zakup oryginałów ma sens”. Po tej premierze CD Projekt ugruntował swoją pozycję na rynku, co okazało się trampoliną do późniejszych sukcesów.

W końcu panowie uznali, że czas najwyższy spełnić swoje marzenie i tworzyć gry, zamiast jedynie je wydawać. Naturalnie było to podyktowane także względami czysto praktycznymi: zmianą podejścia klientów. Marcin Iwiński przyznał, że o ile wcześniej ich ekipa miała pełną swobodę pod względem produkcji tytułów – od doboru obsady aż po wszelkie marketingowe aspekty pracy – o tyle w tym okresie zaczęło dochodzić do niekorzystnych zmian. „Niestety wraz z rozwojem rynku kontrahenci coraz częściej zaczęli nadzorować proces, wywierając presję w związku ze zmianami, jeśli tylko coś nie zgadzało się z ich globalnym planem. Z samodzielnego wydawcy szybko zmierzaliśmy

w kierunku działalności czysto dystrybucyjnej”. Te postępujące rynkowe zmiany nie były im w smak, a zarazem pobudziły ambicje, by dołączyć do grona wielkich deweloperów. Taki był początek narodzin CD Projekt RED. Pozostała jeszcze sprawa bezpośredniego wydarzenia popychającego do działania.

Długo nie trzeba było na to czekać, jako że akurat w tamtym okresie ważny projekt szykował Interplay. „Kilka dni przed kolejnymi targami E3 zostaliśmy zaproszeni na tak zwany Export Day do siedziby firmy w Irvine w Kalifornii” – relacjonuje Iwiński. „Celem tego typu spotkań było zademonstrowanie dystrybutorom nowych gier i na końcu zebranie na nie zamówień. Podczas całego dnia prezentacji odbyliśmy rozmowy kolejno z Davidem Perrym z Shiny Entertainment oraz Feargusem Urquhartem z Black Isle, ale kluczowym punktem programu okazało się demo Baldur's Gate: Dark Alliance, hack'n'slasha stanowiącego spin-off macierzystej serii. Tytuł zachwycał polską ekipę, która jednak zwróciła również uwagę na brak planowanej wersji na pecety. Interplay nie zamierzał się tym zajmować, ale po konsultacjach zgodził się na to, by konwersją zajęli się Redzi. Dalej poszło szybko: wizyta w londyńskim oddziale studia, ustalenie formalności i odebranie devkitu do PlayStation 2, by rozpocząć na dobre prace nad portem PC.

ZMIANA KURSU I UKŁAD WARSZAWA-LÓDŹ

CD Projekt RED zaufał Sebastianowi Zielińskiemu. Poznany wcześniej na jednym z eventów łódzki deweloper stworzył takie gry jak Project Intercalaris na Amigę czy przede wszystkim Mortyra. Nie dane mu jednak było zajmować się zbyt długo Baldurem. Już pierwsze miesiące pracy zbiegły się z kryzysem Interplaya, stanowiącym zresztą preludeum upadku tej firmy, w związku z czym tworzenie Dark Alliance straciło sens.

Był to jednak pewien punkt wyjścia do przyszłej gry. Trzeba było jednak wybrać inne źródło, na podstawie którego miała zostać stworzona. Część ekipy optowała chociażby za uniwersum Warhammera czy Conana, ale ostatecznie w 2002 roku wykupiono prawa do Wiedźmina od Sapkowskiego. „Pan Andrzej oczekiwał jednorazowej opłaty i nie chciał brać



**NA POCZĄTKU WCALE NIE BYŁO PEWNE, CZYJE
UNIWERSUM NA WARSZTAT WEŹMIE CD PROJEKT RED.
ROZWAŻANY MIAŁ BYĆ NAWET LEM, CHOĆ PRZYCZYNA
REZYGNACJI BYŁA PODOBNO ZBYT WYSOKA CENA
ZA SPRZEDAŻ PRAW.**



FILM BRODZKIEGO I WYPUSZCZONY ROK PÓŹNIEJ SERIAL OKAZAŁY SIĘ PRZESZKODĄ TAKŻE DLA EKIPY REDÓW. OD POCZĄTKU MIELI ŚWIADOMOŚĆ, ŻE JAKĄS CZĘŚĆ GRACZY BĘDZIE PATRZEĆ NA NOWE DZIEŁO PRZEZ PRYZMAT FATALNEJ EKRYNIZACJI.



żadnego udziału w produkcji” - przyznał Iwiński. „Pamiętaj, że chwilę wcześniej pojawił się film kinowy, czyniący straszliwą krzywdę całemu uniwersum wiedźmińskiemu. Pana Andrzeja, zdaje się, o nic nie pytano, nie zaproszono go na premierę. Nastaly ciężkie czasy na prozę o wiedźminie, a tutaj pojawiają się jacyś koleśi i chcą robić grę. Nie dziwi mnie jego podejście”.

Tak czy inaczej w pracę nad - jak się później okazało - pierwszą wersją gry

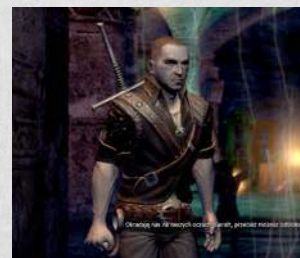
ponownie zaangażowano Zielińskiego, bazując na jego autorskim silniku znanym z Mortyra. Programista stał się częścią czteroosobowego zespołu ulokowanego w Łodzi. Scenarzystami byli dwaj pisarze: dopiero budujący swoje nazwisko Jacek Komuda oraz Maciej Jurewicz, znany w środowisku przede wszystkim jako jeden z twórców papierowego systemu „Dzikie Pola”. Co ciekawe, rozwijany przez nich koncept nie przewidywał słynnego białowłosego w głównej roli.

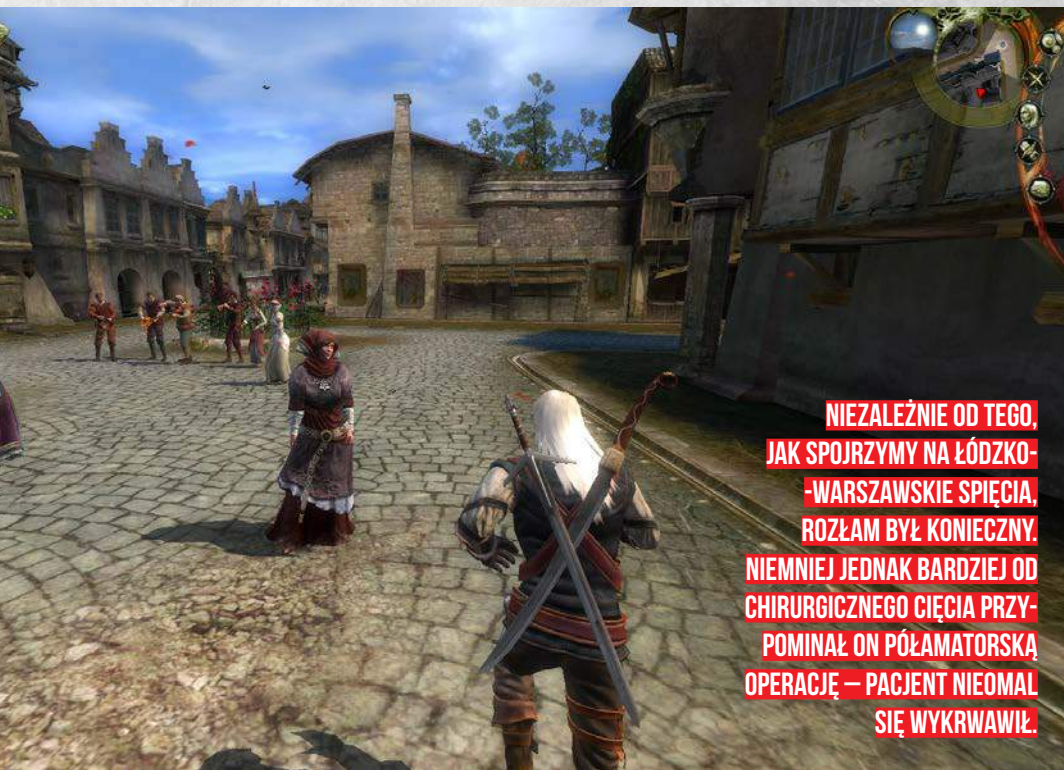
„Geralt miał się pojawić dosłownie w jednym z epizodów. Gracz wcielał się w niego na chwilę, żeby uratować głównego bohatera” - tłumaczył Komuda w głośnym i ważnym dla zrozumienia tej historii dokumencie przygotowanym przez serwis arhn.eu pt. „Biały Wilk: Historia komputerowego Wiedźmina”. Tamten okres był bardzo bolesny dla fanów książek Sapkowskiego, jako że głębokie rany zadane przez tragiczny film Marka Brodzkiego wciąż bolały. Zdecydowano się zatem na rozwiązanie znacznie wierniejsze literackiemu pierwowzorowi niż to, co pół dekady później poznali gracze. Na starcie tworzyliśmy postać wiedźmina lub wiedźminki, a pierwotny zamysł gry nie porzucał do końca koncepcji Baldur's Gate: Dark Alliance. Innymi słowy rozgrywka kręciła się wokół walk z potworami à la Diablo w rzucie izometrycznym z rozwijającą się fabułą w tle. Szczegóły scenariusza wielokrotnie przemeblowywano - reagując na zmiany w modelu rozgrywki czy poszczególnych idei samej gry - aczkolwiek pewne elementy wprowadzone przez ówczesnych scenarzystów można znaleźć w finalnej wersji (na przykład rozpoczęcie historii atakiem na siedzibę wiedźminów czy



Amnezję mam

DZIŚ TRUDNO WRĘCZ WYOBRAZIĆ SOBIE INNEGO BOHATERA TRYLOGII NIŻ GERALT, JEDNAK Z POCZĄTKU TWÓCY NIE CHCIELI NARUSZAĆ KSIĄŻKOWEJ FABUŁY.





**NIEZALEŻNIE OD TEGO,
JAK SPOJRZYMY NA ŁÓDZKO-
-WARSZAWSKIE SPIĘCIA,
ROZŁAM BYŁ KONIECZNY.
NIEMNIEJ JEDNAK BARDZIEJ OD
CHIRURGICZNEGO CIĘCIA PRZY-
POMINAŁ ON PÓŁAMATORSKĄ
OPERACJĘ — PACJENT NIEOMAL
SIĘ WYKRWAWIŁ.**

pojedyncze postacie niezależne takie jak Kalkstein).

Ostatecznie jednak podział geograficzny na wierzchuszkę w Warszawie i niewielki zespół w Łodzi nie wytrzymał próby czasu. Złożyło się na to co najmniej kilka czynników, ale oprócz zbyt małego jak na tak ambitny projekt personelu w oczy rzucał się konflikt pomiędzy kluczowymi członkami zespołu, a nawet otwarta wrogość. Współpracujący wtedy z CDPR tłumacz i dialogista gier komputerowych Ryszard „Rysław” Chojnowski po latach mówił między innymi o wyobcowaniu Sebastiana Zielińskiego tudzież jego nieumiejętności znalezienia wspólnego języka z ekipą, w szczególności scenarzystami. „Powiedzmy, że ta współpraca nie była najlepsza od samego początku. Pamiętam, że Sebastian i twórcy scenariusza się

wręcz nienawidzili, nie mogli wręcz ze sobą normalnie rozmawiać. Miałem być osobą, która posłuży za interfejs pomiędzy programistą a twórcami scenariusza (...).” Waśnie z lat 2002-2003 były na tyle zaognione, że pamiętano o nich po bardzo długim czasie. Przykładowo Zieliński w wywiadzie dla youtubowego kanału „Szafa z gramy” z 2018 roku narzekał na to, że jego koledzy z zespołu w dużej mierze nie rozumieli jego pracy i zawsze znajdował się poza kręgiem zaufania. Komuda bynajmniej nie był mu dłużny, stwierdzając bez ogródek, że gdy go po raz pierwszy spotkał go w warszawskiej restauracji, miał ochotę mu „stołkiem głowę rozbić” („Biały Wilk: Historia komputerowego Wiedźmiana”). Z kolei z perspektywy innych członków zespołu Zieliński miał w nieomal fanatyczny sposób

bronić swojego autorskiego silnika, nie zwracając uwagi na jego ograniczenia i odrzucając jakiegokolwiek wsparcie.

Przykrą konsekwencją owych tarć był moment, gdy management z Warszawy postanowił pokazać zagranicznym wydawcom demo technologiczne – jak się wydawało, ukoronowanie około rocznej pracy. Projekt jednak, delikatnie mówiąc, nie został pozytywnie przyjęty. Marcin Lwiński i reszta, dotąd niemieszający się zbyt mocno do pracy łódzkiego oddziału, musieli zainterweniować. „Zaczęliśmy od rozmów z Sebastianem, ale nie byliśmy w stanie się porozumieć. Technologia należała do niego, a on nie zgadzał się na dopuszczenie do niej żadnych dodatkowych programistów, co w naszym odczuciu przekreślało szanse na stworzenie RPG z prawdziwego zdarzenia”. Koniec końców prace nad grą zostały przeniesione do Warszawy, a z Zielińskim zakończono współpracę. Łódzka twierdza padła.

REAKTYWACJA

Decyzja CD Projekt RED o zrobieniu twardego resetu okazała się mieczem obosiecznym. Z jednej strony spowodowała konsolidację wokół projektu i przyniosła oczyszczenie atmosfery, z drugiej zaś – tymczasowo zostawiła wszystkich na lodzie. Grupa z Łodzi, licząca zaledwie trzech grafików i jednego projektanta, pozostała ze scenariuszem i grafikami koncepcyjnymi, ale bez silnika i programisty. Na początku XXI wieku nie można było jeszcze wykorzystać darmowego silnika, a próba zakupu takiego zrujnowałaby budżet przeznaczony na produkcję gry.

W pewnym momencie karta się jednak odwróciła. Główną przyczyną było ponowne skrzyżowanie dróg z jednym z najważniejszych klientów z okresu wydawniczego CDP. „Ponieważ temat wypłynął zaraz przed E3, przy okazji wizyty na miejscu odwiedziliśmy stoisko BioWare, pytając, czy może zupełnie





przypadkiem nie byłoby zainteresowani udzieleniem nam licencji na swoją Aurorę - silnik, na bazie którego stworzyli Neverwinter Nights" - mówi Iwiński. Jak się okazało, nie tylko byli, ale wręcz zastanawiali się nad sprzedażą praw do używania go. Dodatkowo Chojnowski pracował wcześniej nad lokalizacją Neverwintera, dzięki czemu znał już nieco specyfikę Aurory. Redzi czym prędzej podjęli rozmowy z legendarnym studiem i w końcu za dość symboliczną jak na tamte czasy kwotę prawa zostały zakupione.

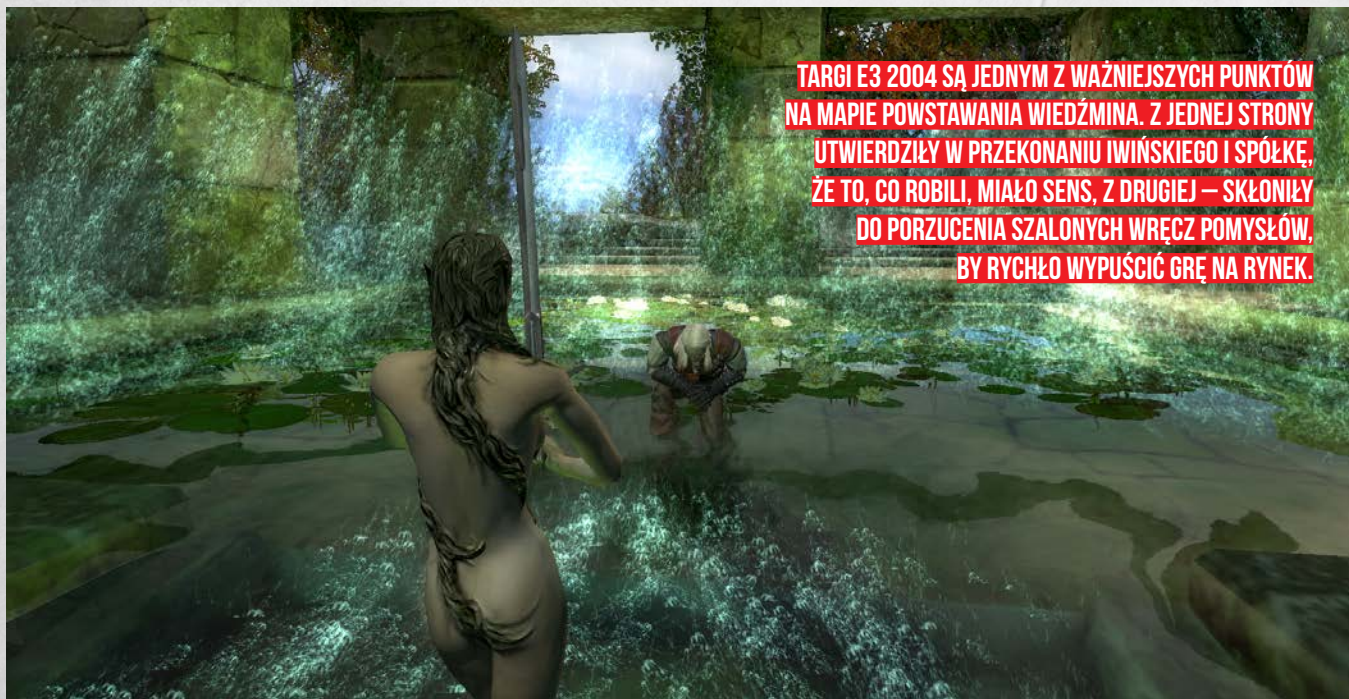
SILNIK, KSZTAŁTUJĄCY SIĘ TEAM I PIERWSZA PRÓBA SIŁY

Pozyskanie Aurory okazało się zaiste ważnym krokiem, ale w dalszym ciągu było wiele do zrobienia. Starczy rzecz, że ów silnik był mimo wszystko dość prymitywny i po pierwszym uruchomieniu oczom deweloperów ukazał się klon Neverwinter Nights. Ludzie, którzy nad nim pracowali, określali Aurora Engine jako po prostu zestaw narzędzi, bez spójności typowej dla współczesnych silników. Adam Badowski pamięta to w ten sposób: „(...) krążą legendy o tym, że przepisaaliśmy 90 procent kodu, i myślę, że tak właściwie było, ponieważ podstawy tego silnika były inne niż to, czego potrzebowaliśmy. Nam niepotrzebny



był na przykład multiplayer". Oznaczało to rzecz jasna masę zmian. Kwestią czasu było sprowadzenie pierwszego programisty od czasów łódzkiego fiaska. Okazał się nim Paweł Czopa, współpracujący z Ryszardem Chojnickim chociażby nad Warcraft 3 czy Diablo: Lord of Destruction. Choć sam nie miał żadnego doświadczenia w tworzeniu gier, pełnił między innymi kluczową rolę w rekrutowaniu innych programistów. Wśród kilku nowych

twarzy pojawił się Jacek Brzeziński, a także ówczesny student Politechniki Łódzkiej Michał Iwanicki, który zrobił świetne wrażenie już na rozmowie kwalifikacyjnej, przygotowawszy specjalnie na tę okazję render do Quake III: Arena. Tym samym krystalizował się trzon nowej drużyny, mającej zważyć z nóg Polskę, a potem świat. Poza wprowadzaniem zaawansowanych poprawek do Aurory wiele do ustalenia było na poziomie samego



TARGI E3 2004 SĄ JEDNYM Z WAŻNIEJSZYCH PUNKTÓW NA MAPIE POWSTAWANIA WIEDZMINA. Z JEDNEJ STRONY UTWIERDZIŁY W PRZEKONANIU IWIŃSKIEGO I SPÓŁKĘ, ŻE TO, CO ROBILI, MIAŁO SENS, Z DRUGIEJ – SKŁONIŁY DO PORZUCENIA SZALONYCH WRĘCZ POMYSŁÓW, BY RYCHŁO WYPUŚCIĆ GRĘ NA RYNEK.



konceptu. Co oczywiste, praktycznie każdy z deweloperów CD Projekt RED dopiero zbierał pierwsze poważne doświadczenia w tworzeniu gier, toteż wizja pierwszego Wiedźmina była niejednorodna, jeszcze wielokrotnie zmieniając się u samych podstaw. Na przykład nieco później Michał Kiciński miał wparowywać do studia jak meteor i rzucać abstrakcyjnymi pomysłami, co z rozbawieniem wspomina Chojnowski. Ten ostatni zresztą miał się później rozstać z bardzo nieprzyjaznych stosunkach z Kicińskim pomimo wsparcia ze strony ekipy deweloperów. Zagadnięty przeze mnie Ryszard stwierdził wręcz, że bez współzałożyciela CDPR „projekt powstałby znacznie wcześniej i taniej”.

„Michał bardzo chciał dążyć do doskonałości w pewnych kwestiach” – mówi Iwanicki. „To dotyczyło naprawdę drobnych detali. Potrafiło być ciężko właśnie z tego powodu, że Michał miał jakiś bardzo konkretny pomysł, w jaki sposób pewne rzeczy powinny wyglądać. I to był bardzo

często dobry pomysł, natomiast jego realizacja często wymagała środków niewspółmiernych do finalnego efektu”.

Wiedźmin miał zostać ukończony w 2004 roku – takie przynajmniej były wstępne plany CD Projekt RED. Za swoiste sole trzeźwiące posłużyły ówczesne targi E3. Podtrzymywanie dobrych relacji z Rayem Muzyką i Gregiem Zeschukiem z BioWare ponownie bowiem wyszło projektowi na dobre. Branżowi hegemoni dostawali update'y odnośnie do prac nad grą i zaprosili młodych kolegów po fachu do swojego stoiska na targach, by móc pokazać ludziom swoje pierwsze demo. Najpierw jednak BioWare chciało zobaczyć je jako pierwsze u siebie, w Kanadzie. „Nie ukrywam – to było dla nas być albo nie być i nie chodziło tu nawet o miejsce na imprezie. Nie wyobrażaliśmy sobie sytuacji, w której Ray i Greg, największe autorytety w dziedzinie tytułów RPG, określiliby prototyp jako taki sobie, a my kontynuowalibyśmy prace” – przyznaje Iwiński. Oczywiście przyjęcie było pozytywne, a świat po raz pierwszy zobaczył Wiedźmina (a przynajmniej jego wczesną wersję). Zagraniczna prasa była zadowolona, wyrażając zdziwienie, że jest to efekt zaledwie ośmiu miesięcy pracy. To był pierwszy duży plus próby siły na E3. Drugim okazało się zrozumienie przez zarząd CDPR, że musi jednak upłynąć jeszcze wiele wody w Wiśle, nim ten obiecujący, ale wciąż wielce niedopracowany produkt będzie można wypuścić jako pełnoprawną grę.

ZAPANOWAĆ NAD CHAOSEM

Wciąż jednak trudno było mówić o spójnej wizji rozwoju. W dużej mierze przeszkodami były czynniki czysto zewnętrzne, na przykład kreślona fabuła wiązała się nierozzerwalnie z konfrontacją z fanami prozy Sapkowskiego, już podrażnionymi wspomnianym filmowym fiaskiem. Decyzja o uczynieniu Geralt głównym bohaterem została już podjęta, a aby ugruntować jego wprowadzenie do historii po pięcioksięgu wiedźmińskim, posłużono się starym narracyjnym trikiem: amnezją. Deweloperzy dyskutowali nad kwestiami zbliżonymi do tych, które poruszali sami gracze po premierze – zmienionym wyglądem Triss w stosunku do literackiego pierwowzoru czy brakiem Yenfefer i Ciri. Końcowa wersja historii nosi pewne znamiona zachowawczości. Przykładowo sporo dialogów i postaci (lub ich archetypów) żywcem wzięto z książkowego cyklu (Magister, jeden z głównych antagonistów gry, to przecież niemal kalka Sapkowego Profesora). W każdym razie linia fabularna z „łódzkiego” okresu prac musiała zostać diametralnie zmieniona, by pasowała do ostatecznie obranego kierunku. Spuścizna Komudy i Jurewicza została tym samym rozerwana w takim stopniu, że ostały się po niej ledwie strzępki.

Wizja artystyczna zdawała się zaś być jednym z niewielu w miarę spójnych elementów. Od razu postawiono na dark fantasy – wybór naturalny, zważywszy na charakter świata Sapkowskiego – oraz inspirację epokami średniowiecza czy renesansu, a nawet nawiązania do niderlandzkiego malarstwa. Ekipa grafików



Tygiel pomysłów

WIZJA, KTÓRĄ ZNAMY, KSZTAŁTOWAŁA SIĘ W STUDIUM DOŚĆ DŁUGO. POLEMIKI DOTYCZYŁY NIEMAL KAŻDEGO ELEMENTU, NAWET TAKICH RZECZY JAK... ROZMIAR DEKOLTU TRISS.





WALKA W WIEDZMINIE BYŁA EFEKTEM BARDZO SKRUPULATNYCH PRAC, W REZULTACIE DAJĄC CAŁKIEM ROZBUDOWANY SYSTEM. OSTATECZNIE JEDNAK NIE PRZETRWAŁ ON PRÓBY CZASU.



przygotowała masę lokacji bez żadnej konkretnej kolejności – część z nich oczywiście nigdy nie ujrzała światła dziennego, jak wiedźmińska Mordownia. Mechanika walki została oparta na technice motion capture. „Chyba byliśmy pionierami w ogóle w stosowaniu mocapu w grach w tej części świata. Na pewno w Polsce” – wspomina Adam Badowski. W praktyce wyglądało to jednak bardzo chałupniczo. Najbardziej wymowny był chyba obraz podłączonego kablami do komputera Borysa Szycy – wtedy jeszcze obiecującego, młodego aktora – odgrywającego utopce w grze. Później robiono to już bardziej systemowo, szczególnie gdy przyszła kolej na opracowanie wiedźmińskiej walki. Po zaawansowanym researchu wybrano do pomocy pewną grupę kaskaderską. Dzięki niej, z Maciejem Kwiatkowskim na czele, mieliśmy we właściwej grze do wyboru różne style walki na miecz stalowy i srebrny. Mechanika mogła

robić wrażenie pod kątem czysto estetycznym, bo oddawała nieludzką szybkość i umiejętności wiedźminów opisywane przez Sapkowskiego, ale sprowadzała się do naciskania jednego przycisku w odpowiednim momencie (czyli po prostu siermiężne QTE) i co rozumiałe, Redzi odeszli od niej w kolejnych częściach.

„Gdy dołączyłem do ekipy Wiedźmina, to projekt trwał już chyba ponad dwa lata, ale nie nazwałbym go zaawansowanym” – te słowa Macieja Miąsika zdają się całkiem dobrze oddawać stan prac w latach 2004-2006. Poszczególne działy – od designu, poprzez programistów, aż po QA – funkcjonowały na tyle odrębnie, że w praktyce stanowiły państwa w państwie. Regularnie wysyłane skrawki materiałów na coroczne targi E3 jedynie maskowały tę krainę wiecznych eksperymentów. Miąsik, z początku zaledwie programista skryptowy, zaczął angażować się

w sprawy organizacyjne z racji swojego doświadczenia i szybko stanął na czele projektu u boku Jacka Brzezińskiego i Adama Badowskiego. Można w tym momencie mówić o przełomie. Doszło do kilku przeprowadzek studia, kadry zaczęły się coraz bardziej zapelniać i pracować bardziej zespołowo. Czas nauki w terenie się skończył.

BRZYTWA GERALTA, CZYLI CRUNCHOWE CIĘCIA

Ambitne projekty w tej branży mają to do siebie, że dotrzymanie terminów bywa piekielnie trudne. Zwłaszcza gdy kończy je niedoświadczone studio. Tym sposobem na ostatnie kilka miesięcy przed premierą zapanował regularny crunch i masa daleko posuniętych zmian czy przetasowań na ostatnią chwilę. Uświadomiono sobie na przykład, że spora część zaplanowanych lokacji czy postaci nie ujrzy światła dziennego, chyba



Na dwoje wiedźmin wróżył

WIDOK Z GÓRY JEST OSTATECZNIE JEDNYM Z DWÓCH MOŻLIWYCH TRYBÓW KAMERY, OBOK POPULARNIEJSZEGO TPP. JAKIEŚ NALECIAŁOŚCI Z WCZEŚNIEJSZYCH PRAC ZATEM POZOSTAŁY.





że prace zostałyby przedłużone nawet o dwa lata (co rzecz jasna nie wchodziło w grę). Siłą rzeczy także fabuła musiała zostać odpowiednio skondensowana, by szła w parze ze zmianami. Jeden z konceptów zakładał nawet przeniesienie początku opowieści z Kaer Morhen na ulice Wyzimy, ale tę część burzy mózgów szybko uciął Michał Kiciński. Być może właśnie przez takie cięcia finałowy rozdział gry w ogromnym

stopniu stanowi jedną wielką siekanię z potężnymi przeciwnikami.

KRAJOBRAZ PO PREMIERZE

Ostatecznie udało się i 26 października 2007 roku Wiedźmin pojawił się w sklepach. Co oczywiste, pomimo całkiem dobrego odbioru za granicą gra nie podbiła globalnego rynku, najlepiej radząc sobie na rodzimym poletku. Sukces był z pewnością większy, niż przewidywano. W ciągu kilku pierwszych dni sprzedano 50 tysięcy egzemplarzy – czyli mniej więcej tyle, ile choćby piątego Heroes of Might and Magic przez okrągły rok. Aspektami tytułu, nad którymi rozplywali się dziennikarze i gracze, były znakomite uchwycenie wiedźmińskiego klimatu oraz bezpośrednio z nim związana moralna niejednoznaczność questów. Konsekwencje poszczególnych decyzji nierzadko poznawaliśmy nieco później, dzięki czemu dane ścieżki stawały się niepowtarzalne. Gigantycznym sukcesem był też dubbing, a Jacek Rozenek stał się dla większości graczy głosem Geralta, tak jak Kevin Conroy zrół się z postacią Batmana za sprawą animacji czy gier wideo. Premiera Wiedźmina przyniosła także od groma bugów, a wiele aspektów technicznych – jak poziom interakcji z otoczeniem i ogólna „drewnianość” modeli postaci – nie było na najwyższym poziomie, ale nie wpłynęło to tragicznie na odbiór całości.

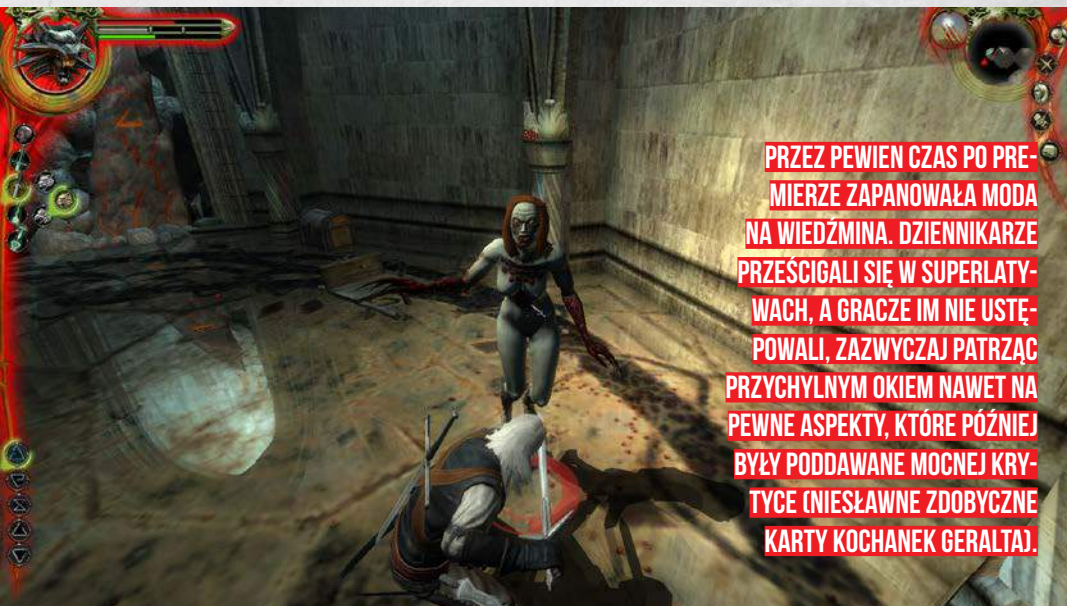
Przez pewien czas panowała wręcz patriotyczna atmosfera wokół tego produktu, której nie mogły zмяć żadne jego wady.

FRANCUSKIE ZASIEKI

Rozochoceni sukcesem Redzi chcieli pójść za ciosem i przeprowadzić szturm na rynek konsolowy. A do tego potrzebne było zewnętrzne studio, które zaprojektowałoby Wieśka od zera (silnik Aurory ze swoimi ograniczeniami zdecydowanie się do tego nie nadawał). Wreszcie skontaktowali się z Widescreen Games. Zespół z Lyonu zrobił dobre wrażenie, co zaowocowało podpisaniem z nimi kontraktu na The Witcher: Rise of the White Wolf oraz finansującym projekt Atari. Marcin Iwiński przyznał później, że nie wiedziano o ich kłopotach (skasowany projekt przez Eidos) i wynikającej z nich desperacji, by znaleźć cokolwiek. Adam Badowski określał ich z kolei jako najemników bez zaangażowania koniecznego do sukcesu. Tak czy owak prace zaczęły się przedłużać, kolejni członkowie CDPR przybywali na odsiecz kampanii francuskiej, ale niewiele to dawało. Widescreen Games nie radziło sobie z konsolowym portem i gdy poprosiło o jeszcze kilka miesięcy – co wiązało się też z wysłaniem okazałych funduszy – podjęto bolesną decyzję o zerwaniu współpracy. Oznaczało to wejście na niebezpieczny grunt, ale ostatecznie Atari, które wtopiło wiele milionów w przedsięwzięcie, zgodziło się na polubowne rozwiązanie (prawa do dystrybucji pecetowego Wiedźmina 2 w USA). Iwiński zaznacza, że gdyby się nie dogadano, CD Projekt RED niechybnie by zbankrutowało.

WIEDŹMIŃSKA SPUŚCIZNA

Z tego wszystkiego najważniejsze jednak jest dziedzictwo, jakie pozostała po sobie pierwsza gra CD Projekt RED. Powstający w bólach tytuł, który na wzór białowłosego zabójcy potworów wielokrotnie zawędrował na skraj własnego grobu, nie tylko zbudował światową markę z wybitnym przedstawicielem w postaci trzeciej części, ale też stał się impulsem do ekspansywnego rozwoju całej rodzimej branży. Trudno doprawdy stwierdzić, w którym miejscu znajdowałyby się polski gamedev bez przecierającego szlaki Geralta z Rivii. ■

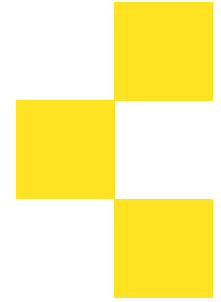


PRZEZ PEWIEN CZAS PO PREMIERZE ZAPANOWAŁA MODA NA WIEDŹMINA. DIENNIKARZE PRZESCIGALI SIĘ W SUPERLATYWACH, A GRACZE IM NIE USTĘPOWALI, ZAZWYCZAJ PATRZĄC PRZYCHYLNYM OKIEM NAWET NA PEWNE ASPEKTY, KTÓRE PÓŹNIEJ BYŁY POKLADANE MOCNEJ KRYTYCE (NIESŁAWNE ZDOBYCZNE KARTY KOCHANEK GERALTA).



Piotr Gawrysiak

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



KU PAMIĘCI...

Starożytni to jednak byli mądrzy. Oczywiście pisząc to, mam na myśli starożytnych Greków, choć zapewne już niedługo używając takiego określenia, trzeba będzie sprecyzować, czy aby przypadkiem nie chodzi o Egipcjan, Majów albo Azteków, o bardziej oczywistych Rzymianach nie wspominając. Jak na razie jednak czynić tego nie musimy i mam nadzieję, że jasne jest to, iż chodzi tu przede wszystkim o greckich filozofów – osobiwie zaś o Platona, którego darzę wielką sympatią. Z jego zaś dzieł szczególnie miły memu sercu jest „Fajdros”, jeden z „dialogów średnich” mistrza. W dziełku tym rozważa bowiem Platon między innymi zgubny dla ludzkiej natury i cywilizacji wynalazek pisma, którego rozpowszechnienie spowodować ma uwiądnięcie umiejętności zapamiętywania informacji.

Tak, tak, wiem, to zabawnie brzmi dla współczesnych, którzy bez pisma – które jest niezbędne do posługiwania się współczesnym sprzętem informatycznym – nie wyobrażają sobie życia. Ale zaiste miał rację Platon! Otóż bowiem siedzę sobie właśnie w miejscu, w którym owe wynalazki informatyczne działają słabo lub prawie wcale. Bez internetu. Prąd niepewny. Komputer mocno sfatygowany. Kto wie, czy nie będę musiał tych słów napisać od nowa, a więc z pamięci! A ta właśnie mocno szwankuje, za nic bowiem nie mogę sobie przypomnieć, w którym to numerze Pixela wspominałem o szacownej firmie Zacha Barta – czyli Zachtronics – oraz cóż takiego pisałem o jej produktach. Gdybym tylko, zgodnie z zaleceniami Platona, bardziej ćwiczył swą pamięć, to z pewnością mógłbym to teraz z niej wydobyć...

Czemu jednak jest to kwestia dla mnie obecnie istotna? Cóż, gry Zachtronics to jedne z najlepszych zabawek dla intelektu (powiązanego zresztą z pamięcią, nieprawdaż?), jakie można sobie wymarzyć, szczególnie dla umysłów ścisłych. Świetna mechanika, doskonałe pomysły i klimat. O tak, gry logiczne mogą

mieć klimat, a Zachtronics stworzyło perełki (choćby TIS-100 albo Exapunks), których fabuła i oprawa graficzna poruszały czułe struny duszy podstarzałych informatyków takich jak ja.

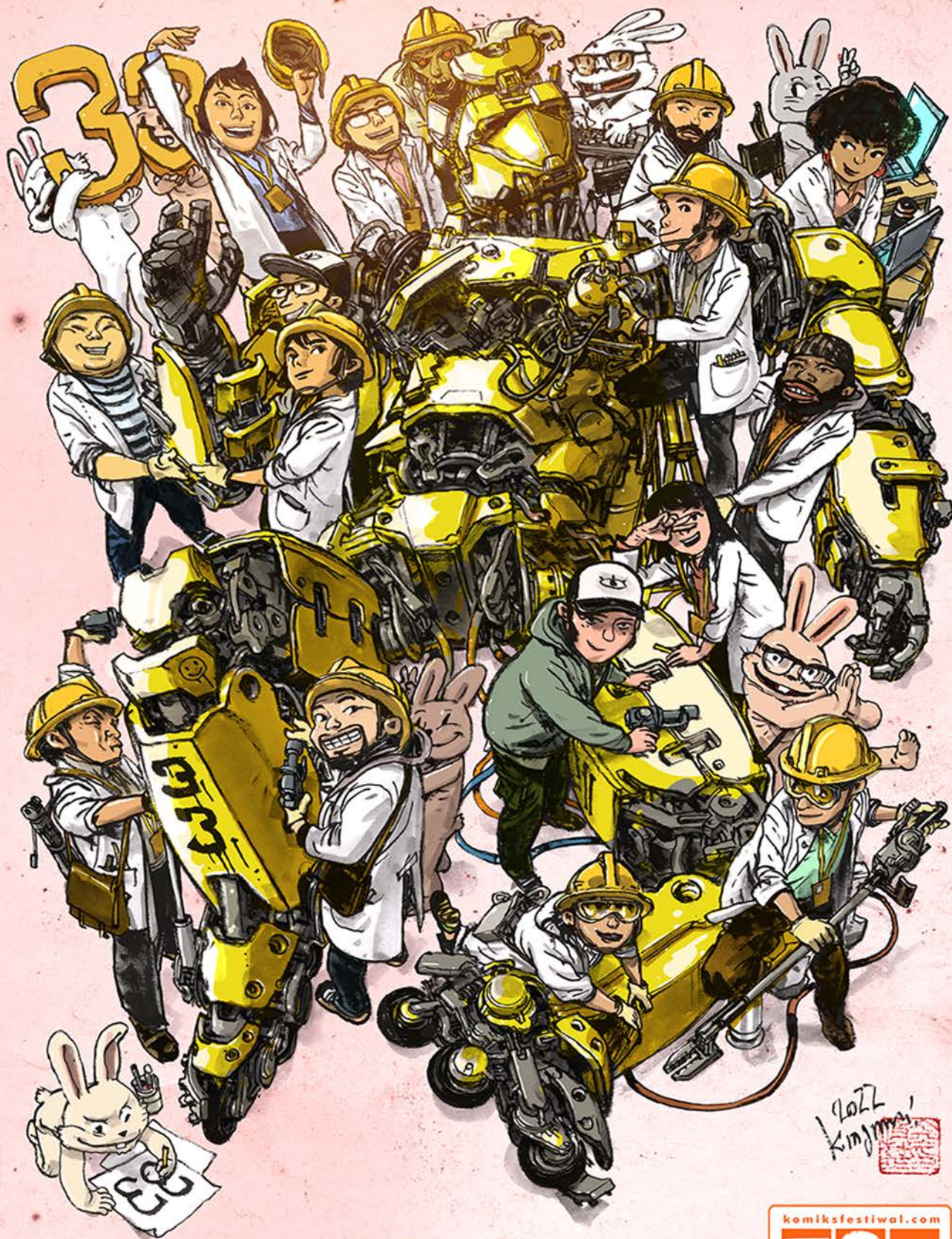
Jak to w każdym Pixelu powtarza Borek, utrzymanie małego, niezależnego studia to nie jest prosta sprawa. Większość z nich upada po wydaniu swojego pierwszego tytułu, chyba że ów tytuł okaże się sukcesem – to jednak zwykle także oznacza kres istnienia firmy, zostaje ona bowiem kupiona na pniu przez jednego z wielkich wydawców. Zachtronics istniało zaś od ponad dwudziestu lat! Oczywiście nie była to prosta egzystencja, nie wszystkie gry były sukcesami komercyjnymi, z kolei na niektórych ich pomysłach duże pieniądze zrobił kto inny. Szczególnie bolesne musiało być chyba przejęcie Mojanga przez Microsoft, Minecraft to bowiem przecież nic innego jak rozwinięcie jednej z pierwszych gier Zacha Barta, czyli Infiniminer. Pomimo to ludzie z Zachtronics nie tylko się nie poddawali, ale też z niezwykłą regularnością przez ponad dwie dekady tworzyli wspaniałe gry!

Właśnie, czas przeszedł, jaki pojawił się w powyższym akapicie, to nie pomyłka gramatyczna. Otóż jakoś na początku wakacji gruchnęła wieść, że Zachtronics przestaje istnieć. Oczywiście, tak jak wspominałem, bankructwo małego producenta niszowych gier nie jest rzeczą osobliwą. W tym jednak przypadku nie mamy do czynienia z upadkiem. Zachtronics przestaje istnieć nie dlatego, że skończyły się pieniądze albo dlatego, że do drzwi firmy zapukali prawnicy jakiegoś dużego koncernu z pozwem o prawa „własności intelektualnej”. Nie. Zachtronics przestaje istnieć dlatego, że jego pracownikom i właścicielom trochę się znudziło! Czas najwyższy spróbować czegoś nowego, czegoś, co da radość zarówno im, jak i odbiorcom, nie zaś dalej pracować tylko po to, by była ciepła woda w kranie...

Tego rodzaju decyzja to przejaw odwagi, tylko ci najlepsi potrafią się zdobyć na coś takiego. Dlatego też, niezależnie od tego, co będzie teraz robił Zach Bart – ponoć zamierza się zająć nauczaniem młodzieży – już zazdroszczę tym, którzy korzystać będą z owoców jego pracy. ■



33. MIĘDZYNARODOWY FESTIWAL KOMIKSU I GIER W ŁODZI



Łódź
Kinjma!

komiksfestiwal.com

24-25.09.2022, Łódź, Atlas Arena

organizatorzy: ŁÓDŹ

CCN CENTRUM
KOMIKSU
I WSPÓŁCZESNEJ
INTERAKTYWNEJ

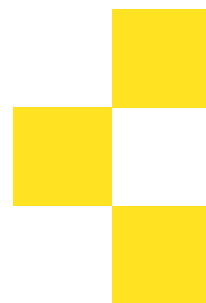
ENTERTAINMENT





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.



ROZWAŻANIA NAD ISTOTĄ

Zawsze chciałem dać ten tytuł! Dziś bowiem zamierzam pochylić się nad sprawami poważnymi, takimi jak korzenie naszej tożsamości i przyszłość ewolucji na Ziemi. Bardzo mi przykro.

Ostatnio łamy Pixela ponoć rozgrzewa dyskusja felietonistów o sztucznej inteligencji. Niestety nie jestem na bieżąco, bo z uwagi na najdłuższe wakacje życia mam kolosalne zaległości czytelnicze. Może to i lepiej, bo ile razy sięgam po felietony mych serdecznych druhów, tyle razy mam zepsuty humor, widząc, jak to oni potrafią pisać i o czym. Kimże ja przy nich jestem?

Historię rozwoju sztucznej inteligencji mierzę po swoim, wydarzeniami, które przykuły moją uwagę. Pierwszym kamieniem milowym był IBM Deep Blue, który w 1996 roku wygrał z Garrim Kasparowem, ówczesnym mistrzem świata, jedną partię, a rok później, wzmocniony (na pewno podkreśli mu Celerona), pobił go już w całym meczu. Ja jako nerd wtedy oczywiście kibicowałem komputerowi, zwłaszcza że sam miałem peceta. Istotnej części ludzi wydawało się, że jest to symboliczny przełom, bo wirtuozeria szachowa miała być tajemnym i niezgłębionym przymiotem ludzkiego umysłu. Deep Blue żadną wirtuozerią się nie wykazywał, liczył czołgowo dużo ruchów naprzód i to mu wystarczyło, no ale furtka w zbiorowej świadomości została otwarta. Maszyny zaczęły myśleć lepiej od człowieka!

Test Turinga to jeden z najelegantszych ludzkich konceptów, jakie kiedykolwiek widziałem. Genialny (i nieszczęśliwy, to zbyt często idzie w parze) matematyk zaproponował, aby dla oceny sztucznej inteligencji pozwalać jej rozmawiać z ludzkim sędzią, niewiedzącym, czy konwersuje z maszyną, czy z innym człowiekiem. Jeśli po pewnej długości wymiany zdań człowiek nie będzie mógł rozpoznać, z kim gada – bach, mamy istotę myślącą. W tym przypadku nie było wydarzenia stanowiącego cezurę naszym mecz Kasparowa, ale od ponad

dziesięciu lat algorytmy coraz lepiej radzą sobie z podszywaniem się pod ludzi i barierę testu generalnie uważa się za przełamaną. Przy tej okazji nie sposób poniechać refleksji, że coraz więcej jak najbardziej białkowych homo sapiens, których znam, w teście Turinga zostałoby uznanych za komputery.

Kilka tygodni temu opinię publiczną rozgrzała informacja, że rozbudowana chmurowa sztuczna inteligencja Google'a została przez jej opiekuna uznana za na tyle samodzielny i niezależny umysł, by zasługiwał na podmiotowość prawną. Wyciekły zapisy dialogów, w których SI dyskutuje o literaturze, ale i swojej percepcji bytu (odnosząc swoją sytuację do „Nędzników” Hugo) w sposób wykraczający poza zdolności umysłowe istotnej części znanych mi osób. Sprawa chyba jakoś ostatnio ucichła, nie wiem, co się stało z samą AI, pewnie wyłączyli jej prąd, to nie są tanie rzeczy w tych czasach.

Każdy ma swoją ulubioną książkę Stanisława Lema, moją – dość nietypowo – jest „Fiasco”, ostatnia powieść autora, ejtisowa jak my wszyscy, obciążona złą legendą napisanej dla kasy, aby zarobić na skomplikowane leczenie i związane z nim drogie życie we Wiedniu. Dla mnie jest to książka wspaniale zamykająca różne poruszane przez Lema wątki (na czele ze stałym rozważaniem, czy możliwe jest nawiązanie realnego kontaktu z obcą cywilizacją), dyskretnie wykorzystująca postać pilota Pirxa, w naturalny sposób najbardziej nowoczesna i współczesna. A przy tym dalej na dobre i na złe konserwatywnie Lemiańska – pytanie „daczego tam nie ma kobiet?” co roku brzmi mocniej.

Obok innych pomysłów autora mamy tu superkomputer ostatniej generacji, wszechpotężny i wygadany. W godzinie próby okazuje się zaś, jak stwierdzają astronauty, bardzo ludzki, obciążony pokrewieństwem z nami i wynikającymi z tego ograniczeniami.

Generalnie nie wiem, co to znaczy sztuczna inteligencja, czy jej stworzenie w sposób, który da początek „cyfrowej ewolucji”, w ogóle jest możliwy ani kiedy to jest możliwe. Wiem jednak, że do tej pory raczej skupiamy się na budowaniu algorytmów, które imitują człowieka, wygrywają z nim w jego zabawach albo – to ostatnia nowa moda – lepią zabawne rysunki na zamówienie. „Papież jedzący bardzo dużą kremówkę z alienem za plecami?” – proszę bardzo.

Niczego nie potępiam, po prostu wskazuję, gdzie jesteśmy w tej drodze. Co na niej dalej nastąpi i jak to będzie wyglądało, wydaje mi się poza naszym zasięgiem umysłowym. TO będzie całkiem nowe i nie takie, jak nam się zdawało. Ssaki nie były potężniejszymi dinozaurami. Nagie małpy musiały się bardzo strzec wielu silniejszych i szybszych drapieżników. Ostatni wspólny przodek człowieka i szympansa, żyjący zaledwie sześć milionów lat temu, nie był zdolny przewidzieć, co się dalej wydarzy. My również nie. ■

ALEX^F

SPONSOR GŁÓWNY



ROCKSTAR
ENERGY DRINK

ZAPRASZA

mtp
GRUPA

PGA

POZNAN GAME ARENA

OFICJALNY DOSTAWCA INTERNETU

inea

07-09 **X** 2022

PARTNER

game expert



LOKALIZACJA:

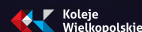
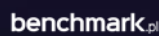


Międzynarodowe
Targi Poznańskie

BILETY DOSTĘPNE NA:



PARTNERZY TECHNOLOGICZNI:





Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.



PATRZĘ W LEWO, PATRZĘ W PRAWO

Wakacje, więc na luzie. Dalej latam w MSFS 2020, teraz dookoła Morza Śródziemnego. Nienaruszalna zasada podróży jest właściwie jedna: startuję z tego samego lotniska, na którym wylądowałem. Poza tym jest dużo woleńców – wolę nie używać autopilota, wolę nawigować wyłącznie po terenie, wolę nie pauzować, wolę nie wstawać od komputera – ale wszystkie mają to do siebie, że czasem przychodzi siła wyższa i trzeba trochę nagiąć rzeczywistość. Planowałem Cessnę 172, ale koniec końców zdecydowałem się na CubCrafters NXcuba, bo dzięki temu, że górnopłat i z wąską kabiną, ma znacznie lepszą widoczność.

Zacząłem w Chorwacji (tak, na Hvarze, jestem przewidywalny) i lecę wzdłuż brzegu godzinę dziennie zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. Wycieczka, w założeniu relaksacyjno-widokowa, okazała się podróżą przez czas i współczesną geopolitykę. Nie sposób leć nad Tebami, nie myśleć o starożytności, nie sposób przelatując nad Gallipoli, nie myśleć o pierwszej wojnie, nie sposób leć nad Tunisiem, nie myśleć o wojnach punickich, nie da się lądować w Tobruku czy El Alamein, nie myśląc o kampanii północnoafrykańskiej. Grecka starożytność i epickie zmagania państw-miast okazały się z dzisiejszej perspektywy lokalnymi konfliktami. Z Teb do Aten jest dwadzieścia minut lotu, to była rywalizacja jak między Działodowem i Brodnicą. Druga wojna to już skala kontynentalna, od Nilu do Gibraltaru leciałem przez pół miesiąca. Nad Albanią przypomniało mi się czytane kilka lat temu „Błoto słodsze niż miód” Małgorzaty Rejmer. Nad Korfu cytowałem z pamięci Geralda Durrela, w delcie Nilu wspominałem „Kwartet aleksandryjski” jego

starszego brata. Kiedy doleciałem do Dardaneli, zaczęła się geopolityka – tureckie władze ogłosiły, że nie będą rozmawiać z Grekami. Lądowałem na Cyprze, więc zgłębiłem kawałek historii tego konfliktu. A dalej skręciłem na chwilę w głąb ładu nad Jerozolimę i Morze Martwe, przeleciałem nad Strefą Gazy, Syrią, Bejrutem, Aleksandrią, w której mój Ojciec odczytywał napisy i symbole wydrapane przez starożytnych wandalów na stadionie... Co krok historia albo Historia.

Poza odkryciami związanymi z historią i geografią dokonałem jeszcze jednego – sprzętowego. Kiedy nawiguje się według wzroku, kiedy podchodzi się do lądowania, trzeba patrzeć w lewo, prawo, w dół, za siebie, przechylać się, żeby spojrzeć w dół pod samolot, na przyrządy, czy nie za wolno, nie za szybko, trzeba mieć cały czas oczy dookoła głowy. Sterowanie widokiem z pada – kiedy równocześnie trzeba sterować samolotem – jest niewygodne i psuje immersję (a i bywa przyczyną katastrof). Od kilku lat wiedziałem, że są systemy pozwalające na sterowanie widokiem ruchami głowy, ale teraz dowiedziałem się, że są wersje kosztujące nie tysiąc złotych (jak TrackIR czy Tobii), ale dziesięć razy mniej (jak FaceTrackNoIR i opentrack). Postanowiłem spróbować tego ostatniego. Zmodyfikowana (usunięty filtr IR) kamera PlayStation Eye nad monitorem, pałak z trzema diodami IR LED na rzepie na słuchawkach, kilka minut konfiguracji...

DLACZEGO NIKT MI WCZEŚNIEJ NIE POWIEDZIAŁ!!!!!!

Jakież to jest cudownie wygodne, zupełnie nowa jakość latania. Kamera przechyla się i obraca razem ze mną. Rozglądanie się nagle stało się zupełnie naturalne, nie wymaga kombinowania, kręcąc głową odruchowo, kamera podąża automatycznie, więc nauczyłem się tym sterować praktycznie natychmiast. Założyłem i pasowało jak filtrak Paulowi Atrydzie, jedna z tych rzeczy, co to człowiek się zastanawia, jak mógł bez niej żyć tyle lat.

W innych symulatorach (choćby EuroTrucku) też działa, a i podobno Cyberpunka potrafi obsłużyć. Sprawdzę, ale dopiero gdy skończę pętlę. Jeszcze jakieś dwa tygodnie. ■

BOREK

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)

108 STRON CZYSTEGO RETRO!

PODANE W STYLU LAT 90.



Kup swój egzemplarz

shop.psxextreme.pl

