

PREMIERA MIESIĄCA: RETURN TO MONKEY ISLAND

TERAZ
148
STRON

PIXEL

P K U L T U R A

PHANTOM HELLCAT

INSIDE

- SPLATOON 3 ■ JACK MOVE ■ IMMORTALITY ■ SERIAL CLEANERS ■ GTA VICE CITY
- STAR WARS: DARK FORCES ■ THEME HOSPITAL ■ RAMA ■ GAME STUDY: DYING LIGHT
- SUPERMASSIVE GAMES ■ QUANTIC DREAM ■ BARD'S TALE ■ TYTUS EMERYTEM
- CITY HUNTER ■ ROBERT E. HOWARD I JÉGO HEROSI ■ 21 KLATEK: NOCTROPOLIS

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098 0 9 >

9 72391 196206

CENA 29,99 zł (w tym 8% VAT)
pixel-magazine.com

83

09 (83) | 2022 | PAŹDZIERNIK

GAMEDEV & CREATIVE CAREERS EXPO 2022 FALL

25-26/11

CENTRUM ROZWOJU PRZEMYSŁÓW KREATYWNYCH
MIŃSKA 65 / WARSZAWA

Targi pracy w sektorach
kreatywnych

Pro Day (23/11)
Open Day (24/11)

Showcase
Beyond Games 2022

POWERED BY



PIXEL

PSX
EXTREME



SEKRET WYSPY MARZEŃ

Secret of Monkey Island zostanie ze mną na zawsze. Nie chodzi o to, że jest zabawną grą przygodową, lecz stał się doświadczeniem kształtującym wyobraźnię gracza.

Latem 1992 roku zbierałem pieniądze na kupno peceta. Obrazkami, które przekonały mnie do ostatecznego porzucenia zakurzonego Atari 800XL i rozejrzenia się za nowym wehikułem wirtualnych marzeń, było zobaczenie w empiku Amigi Format z kolumnami poświęconymi grze Hook. Gdy spojrzałem na siedzącego z wędką rybaka, stojącego obok niego chłopca, który następnie chodził sobie po jakiejś osadzie, zrozumiałem, jak daleko świat uciekł od czasu pozostającego wciąż w mojej głowie ideałem Maniac Mansion. Chwilę później pierwszy raz w życiu kupiłem pismo poświęcone grom komputerowym i był to numer Top Secretu z posępną warownią na okładce.

W tym wydaniu Borek zamieścił rozwiązanie do Secret of Monkey Island II. Tekstu nie czytałem, ale zobaczyłem zamieszczony z prawej strony ciąg bajecznie kolorowych obrazków z tropikalnej wyspy. Wówczas już wiedziałem, że muszę się wziąć w garść i sprzedać jeszcze więcej losów loterii Express, żeby szybciej zarobić na wymarzony sprzęt. Nawiasem mówiąc, pomógł mi wówczas Jerzy Brzęczek, którego drużyna wygrywała na igrzyskach, a ludzie kupowali więcej losów, wierząc, że szczęście się i do nich uśmiechnie.

Gdy już miałem wielką szarą budę z sercem oznaczonym sygnaturą 386SX, zacząłem kończyć po kolei wszystkie tytuły opisywane w Computer Studio, a także te z Top Secretów. Po przejściu wymarzonego Secret of Monkey Island II przyszedł czas na oryginał. Trafiłem na pogrążoną w granatach nocy wyspę Méléé i poczułem, że mogę stamtąd nie wychodzić. Snułem się po rynku, pomoście z tawerną, nabrzeżu z automatem do wydawania grogu,



MICZ

P.

rezydencją na skraju urwiska. Snułem się po ostępach Méléé, zwłaszcza po lesie pełnym świetlików, uświadamiając sobie, że tego właśnie szukałem w grach – odpoczynku w innym świecie, pozbawionym szarości i trudów rzeczywistości. Na automatych goniły mnie nieustannie klauny z kosmosu, a tutaj mogłem zwiedzać i napawać się widoczkami, jakże ładniejszymi od tych z Maniac Mansion. Poza tym to była wyspa, obszerny świat, a nie ciasne mury rezydencji z przylegającym do niej basenem.

Opuszczenie Méléé i popłynięcie do dalszych wysp archipelagu nie było już takim przeżyciem, ale wspomagany instrukcją wyprodukowaną w komputerowym studiu na Marsa 6 doszedłem szybko do finału, po którym ekran zgasł, a na czarnym tle zamigotał napis: „Wyłącz komputer i idź spać”. Faktycznie, była czwarta rano. Nie wiedziałem jeszcze wówczas, kto był twórcą tej gry, ale stało się jasne, że jak nikt rozumie umysły graczy. Byłem jednym z tysięcy jego fanów.

Pisząc „Cyfrowe marzenia”, znalazłem adres mailowy Rona Gilberta i zapytałem o parę rzeczy, prosząc go przy okazji o przesłanie jakichś unikatowych zdjęć do publikacji w książce. Odpisał! Stwierdził, że nie ma teraz czasu, ale postara się wkrótce coś znaleźć. Nigdy już nie odpowiedział, ale i tak byłem wdzięczny za tę wiadomość, tak bardzo dodającą otuchy, potwierdzającą, że bóg istnieje naprawdę.

Sto dwadzieścia miesięcy później spotkałem go w pokoju Marriotta w San Francisco, gdzie przez godzinę rozmawialiśmy o mitach Secret of Monkey Island. Siedzieliśmy we trójkę, z jego dziewczyną, a obecnie żoną, która włączając się czasem do rozmowy, przypominała Ronowi to, co wyleciało mu z pamięci. Czułem, że koło się zamknęło, młodzieńcze marzenia zostały w pełni przywołane i oswojone. Z tym większym zdziwieniem przyjąłem powrót Małpiej Wyspy, bo byłem przekonany, że pomiędzy Gilbertem a LucasArtem wyrósł raz na zawsze mur niezgody. Mam już Return to Monkey Island na dysku, uruchomiłem go nawet na chwilę, ale na razie nie wyszedłem poza wesołe miasteczko. Może kiedyś zdecyduję się ponownie odwiedzić krainę młodości. ■

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

Kamil Kłosek (Deveel)
Ma BI
Wojciech Jakóbczyk
widi999
Marcin Szałowski
Grzegorz Stanek
Jacek Sklepowicz
Rafał Szychowski
Tomasz Machnik
Bartek Czartoryski
Tomasz Kuc
Bartłomiej Feruś
Piotr Rybałtowski
Michał Karkuciński
Marta Hetman
Tomasz Mularczyk
Dominik Witczak
Iwona Karmowska
Michał Pisarewicz
Sulik
Rozpad Eternitu
Michał Dziwniel
Ewa Maria Szczepanowska
Igor Orwat
Maciej Segiet
Mantis Kozłowski
Grzegorz Surma
Don
Tomasz 'Ciacho'
Kamil Pietrzyk



Michał Kołodziejski
Piotr Japko Jabłoński
Aleksy Uchanski
Michał Nowakowski
Cezar Pokorski
Wojciech Żółkiewicz
Zacny_Omen
Paweł Ludew
Łukasz Markiewicz
s3quel
Jarosław Rybacki
Dariusz Bieniek
Szymon Górąj
Marcin Wichrowski
Michał Miler
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
KLOCKOZAUR
Mateusz Borowski
Michał Klimek
Rafał Michno
Koyomi Blog
Mateusz Kreft
starewilki.pl
Bartek Bogaczewicz
Scisle Tajne
Marcin Skierski
Sebastian Duchnicki
Leszek Wroński
R. Syre
Luke Czernal
Łukasz Maśko
Paweł Pawlak
Jacek Wolnicki
Łukasz Chmielewski
Jakub Jakubowski
Paweł Karwat
Xenor
Dariusz AXL Aksamit
Lepiej Wiedzieć

Grawitacyjny Antoni
Wiktor Czykin
Michał Marcysiak
TraP_zyx
Tomasz Motyka
Marcin Sztanderski
Jan Prociak
Zbigniew Wojtynek
Marcin Stępnicki
Arkadiusz Bis
Wiktor Zychla
Michał Starszczyk

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, Dariusz J. Michalski, Piotr Pieńkowski, Piotr Pocztarek, Paweł Schreiber, Piotr Stypka, Michał Sledziński, Aleksy Uchański, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdanczewicz, Piotr Zymelka

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

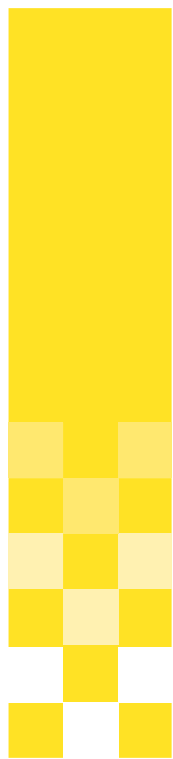
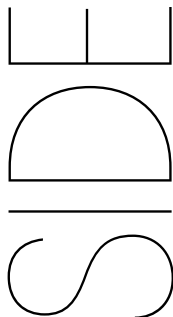
Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych, zastrzega sobie prawo do ich bezpłatnej publikacji oraz prawo do skrótków i redakcyjnego opracowania tekstów i innych materiałów przyjętych do druku. Za treść reklam i ogłoszeń redakcja nie odpowiada.

Sezon eventowy w pełni. My również w tym roku zapraszamy na wydarzenie: GameDev & Creative Careers Expo 2022 Fall. Więcej informacji: gcce.eu. Do zobaczenia!



**PIXEL
POST.pl**

Codziennie świeża dawka popkulturalnej rozrywki.



08-32

LOADING

08. Autofire • 16. Indykarium
20. Vive VR Corner • 22. RetroExpress
24. Pixel Kids • 26. Umowy wydawnicze
30. Wywiad z Tomem Heatonem z Supermassive Games

33-48

PLAY THE GAME

34. Return to Monkey Island • 36. Immortality
37. Serial Cleaners • 38. Splatoon 3 • 40. Gloomwood
41. Thymesia • 42. Steelrising • 44. There is Light
46. NBA 2K23 • 47. F1 Manager 2022 • 48. Jack Move

49-70

HALL OF FAME

50. Najlepsza Gra na Świecie:
Grand Theft Auto Vice City
56. Star Wars: Dark Forces
62. Theme Hospital
66. Rama

71-98

SECRET LEVEL

72. Tytus emerytem – o komiksach Papcia Chmiela
76. City Hunter • 80. Robert E. Howard i jego bohaterowie • 84. Big Box: Bard's Tale
86. Kosmiczne paliwa • 88. Sidequest
98. Felieton Sledzia

99-132

CREDITS

100. Wywiad z Michele Mrozkiem z Quantic Dream
104. Kłamstwa i kłamstewka w grach
109. Felieton Łukasza Orbitowskiego
110. 21 klatek: Noctropolis • 126. Felieton Gawrona
128. Felieton Alexa • 130. Felieton Borka

116-125

GAME STUDY

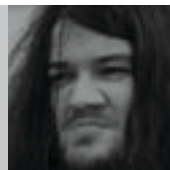
Dying Light – powstanie i dzieje fenomenu

ONE LIFE LEFT ODCINEK 16: Technologia PRL część 3

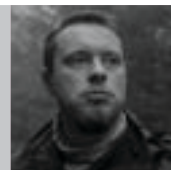
**MICHAŁ R.
WIŚNIEWSKI**



**MICHAŁ
ZDANCEWICZ**



**ANDRZEJ
BAZYL CZUK**



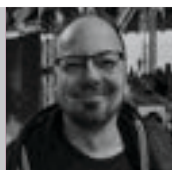
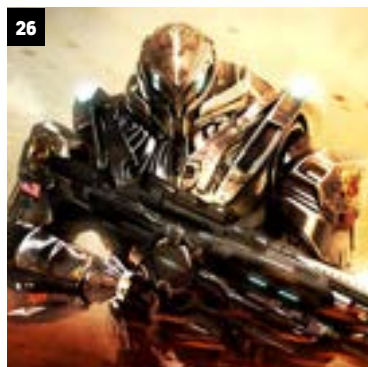
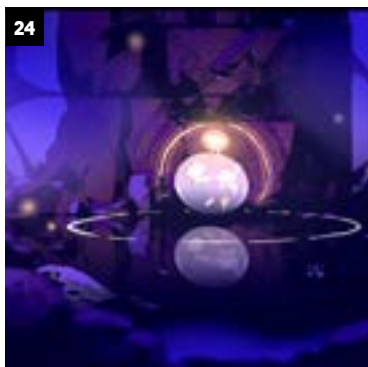
Zupełnie jak w piosence The Smiths – królowa nie żyje. Nie żyje też, spoiler, James Bond – ale pewnie ożywi go do nowego filmu. Jedno jest pewne: jeśli następne przygody 007 nie będą nosiły tytułu „On His Majesty Secret Service”, będzie to zmarnowana okazja.

Tym razem polecę coś dla ludzi o mocnych nerwach. Chodzi bowiem o świeżutki serial netfliksowy „Dahmer” – czyli pokazanie historii Jeffreya Dahmera bez cenzury i z często obrzydliwymi detalami. Jeśli tylko was to nie odrzuca, to bardzo zachęcam, bo rzecz jest świetnie zagrana i nakręcona.

W przyszłym roku naprawdę będę czekał na piłkę od EA Sports. Bardzo mnie ciekawi, czy dostaniemy po prostu Fifę pod zmienionym tytułem, czy może pojawią się jakies eksperymenty, które przez lata przegrywały z pokusą zarabiania w kółko na tej samej grze.

LOADING

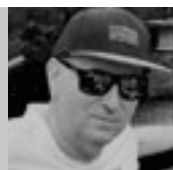
SUPERMASIVE JEST DZIŚ DUŻĄ FIRMA, W KTÓREJ PRACUJE TRZYSTA OSÓB. OCZYWIŚCIE ZNAMY WSZYSTKIE SVOJE GRY, GRAMY W NIE I WIEMY, CZEGO SPODZIEWAJĄ SIĘ ODBIORCY.



**PAWEŁ
GAWLIKOWSKI**



**BARTEK
CZARTORYSKI**



**PIOTR
MAŃKOWSKI**



Nowa książka Kinga to zazwyczaj zapowiedź bardzo dobrej przygody. „Baśniowa opowieść” nie zawodzi, jest trochę nowym „Talizmanem”, a trochę przygodami Dorotki w Oz prosto z koszmarnego snu. Niekoniecznie jest to horror, chociaż przerażających scen nie brakuje.

Ciekawostka z niedawnego pobytu w Norwegii. Spoglądając na moją koszulkę zespołu Satyricon, przewodnik po Bergen zaczął snuć opowieści o tamtejszej blackmetalowej scenie lat dziewięćdziesiątych. Ale gdy doszedł do tematu palenia chrześcijańskich świątyń, winę za pożary zrzucił na... trolle.

„Innowatorzy” Waltera Isaacsona to nie jest książkowa nowość, ale dopiero teraz ją przeczytałem. Dwa lata temu utknąłem na pierwszym rozdziale, skierowanym do przebudzeńców. Dalej jest cudownie. Isaacson odsłania całą historię komputerów w doskonale przystępny sposób!



PHANTOM HELLCAT

W DOBIE KOMPLEKSOWYCH GIER Z MNIEJ LUB BARDZIEJ OTWARTYM ŚWIATEM WCIĄŻ POZOSTAJE SPORO MIEJSCA NA TYTUŁY Z BARDZIEJ BEZPOŚREDNIM MODELEM ROZGRYWKI. DOBRYM NA TO DOWODEM JEST POWSTAJĄCY PROJEKT LICZĄCEGO NIECO PONAD DWADZIEŚCIA OSÓB MŁODEGO STUDIA IRONBIRD CREATIONS.

U podłoża konceptu Phantom Hellcat stoi dziedzictwo takich tytułów jak Devil May Cry czy NieR: Automata. Jeśli chodzi o narrację, deweloperom zależy przede wszystkim na uzyskaniu balansu pomiędzy odpowiednio wciągającą historią a rozgrywką, która nie jest rozwadniana przez fabularne meandry. Postawiono w takim wypadku na pewne czytelne motywy – żeby gracz mógł bez trudu w tę opowieść wejść – wokół których rozbudowywane jest złożone uniwersum. Tym samym naszym oczom ukazuje się magiczne więzienie, które zamknęło w teatralnych rekwizytach wszelkie zło świata, pilnowane przez tajemnicze bractwo. Główna bohaterka, Jolene, jest córką strażniczki owego więzienia. Gdy niemająca dobrych relacji z dorastającą dziewczyną kobieta chce wreszcie uświadomić jej, że nie jest zwykłą pracowniczką teatru, nasza postać popełnia błąd, uwalniając stwory, w tym antagonistę gry. Gdy porywają one matkę Jolene, musi ona stanąć na wysokości zadania i ją ocalić. Po tutorialowej części, służącej jednocześnie za fabularne wprowadzenie, przechodzimy już do właściwej zabawy.

Co się tyczy samej formy rozgrywki, poza tym że opiera się na tradycjach najlepszych slasherów,

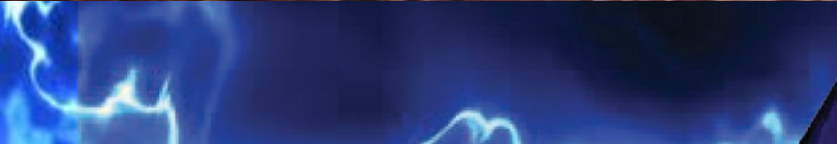
niezwykle ważnym elementem jest sprawienie, by każda z rozlicznych zdolności, jakie będzie nabywać Jolene, nie została nigdy zepchnięta na boczny tor. Przykładowo to, co w trakcie dynamicznej eksploracji pozwala nam się szybko przemieszczać, w walce może nam służyć jako unik. Bardzo dużo czasu poświęcono doszlifowaniu systemu walki. Cel jest taki, żebyśmy mieli pełną kontrolę nad Jolene i nie doszło do sytuacji, w której na przykład wykonuje ona skomplikowaną animację ataku po naciśnięciu przez nas jednego przycisku. Przeciwnicy będą mieli dość czytelny podział na typowe mięso armatnie i bardziej zaawansowanych przeciwników. Tych ostatnich zaleca się zgładzić w bardziej wysublimowany sposób (choćby da się to zrobić bardziej prostą metodą, ale wtedy otrzymamy znacznie mniej punktów za walkę).

Paliwem dla skilli mają być zaś specjalne teatralne maski, których zbieranie sprawia, że jesteśmy coraz silniejsi. Można je następnie ulepszać w klasycznym drzewku rozwoju, a fabularnie robią za źródło mocy tego symbolicznego teatru. Są zatem niezbędne, żeby pokonać finałowego bossa. Owe artefakty zostały poukrywane w specjalnych wymiarach stylizowanych na sztuki teatralne. Na razie wiemy jedynie o pierwszym levelu, stylizowanym na Transylwanię. Reszta ma zostać skrojona na podobną modłę, przybierając formę łatwych do rozpoznania popkulturowych tropów. Tak jak mogliśmy już zobaczyć na pierwszych materiałach, Phantom Hellcat będzie miało stale zmieniające się lokacje dzięki płynnemu przechodzeniu z perspektywy 2D w 3D oraz grze światła niczym w teatrze. Choć zostało jasno



określone, że zrezygnowano z misji pobocznych, w dalszym ciągu znajdzie się coś dla miłośników zbieractwa i odkrywania lore świata. Absolutnie nie jest to konieczne do przejścia gry, ale stanowi potencjalne przedłużenie zabawy. ■ ■ ■





PIXEL
WYWIAD

SLASHER

W PSTROKATYM TEATRZE

Z **ALEKSANDRĄ GODLEWSKĄ**, szefową
Ironbird Creations, rozmawia Szymon Góraj

P Czy wprowadzicie w Phantom Hellcat różne poziomy trudności?

Obecnie skupiamy się na tak zwanym core experience, tak by gra była dobrze zbalansowana pod kątem poziomu trudności, szczególnie jeśli chcemy po prostu podążać główną ścieżką, wprost ku zakończeniu. Niemniej jednak chcemy też zaoferować dodatkowe wyzwania dla graczy, którzy lubią się nieco bardziej nagimnastykować. Rozważamy też wprowadzenie łatwiejszego trybu rozgrywki - dla graczy, którzy chcą gładko przejść grę bez dodatkowych wyzwań. Jest to jednak przedmiot dyskusji, ponieważ zastosowanie tego zabiegu może zburzyć wspomniany wcześniej balans i zwyczajnie zepsuć doświadczenie, które chcemy zaoferować.

P Swoją drogą wydaje mi się, że w materiałach z rozgrywką dostrzegłem też pewne inspiracje Hollow Knight... Masz rację, jest to jedna z naszych nietypowych inspiracji. Hollow Knight świetnie radzi sobie z łączeniem mechaniki walki i platformingu, tak że pomagają sobie, zamiast wykluczać się nawzajem. Można więc powiedzieć, że jest to dla nas jeden z benchmarków, gdy testujemy, jak połączenie tych dwóch elementów sprawdza się w naszej produkcji.

P Szykujecie jakieś DLC?

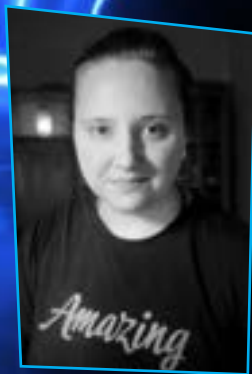
W trakcie produkcji mamy pewne furtki, które być może pozwoliłyby na jej rozszerzenie, natomiast w tym momencie o tym nie myślimy, aby nie zaburzyć pracy nad grą, która ma być pełnowymiarowym doświadczeniem.

P Czyli na razie będzie to integralny projekt.

Szykujemy pełny, kompletny produkt i na tym chcemy się skupić. W tym momencie możemy myśleć o oddaniu w ręce graczy kosmetycznych dodatków, nie jest to jednak na razie nic pewnego.

P Kiedy planujecie premierę?

Na razie nie mogę powiedzieć. Wydawca tytułu - All in! Games - to spółka publiczna, w związku z tym wszystkie kluczowe informacje na temat gry muszą być dostępne dla inwestorów w formie oficjalnego komunikatu. Produkcja idzie pełną parą, polecamy więc wypatrywać kolejnych wieści o Phantom Hellcat, mając nadzieję, że uda się nam pozytywnie zaskoczyć graczy. ■■■■





✚ Pod względem graficznym pierwotna wersja World of Warcraft przynajmniej na pierwszym rzut oka niewiele różni się od Dragonflight. Oto przykład mocno ustalonego kanonu!

WORLD OF WARCRAFT: DRAGONFLIGHT

PATRZĄC NA SYTUACJĘ NA POLETKU MMO RPG, MOŻNA ZARYZYKOWAĆ STWIERDZENIE, IŻ 2022 JEST ROKIEM SMOKA. POD KONIEC LUTEGO ARENANET WYPUŚCIŁO NA RYNEK DODATEK DO GUILD WARS 2, ZATYTUŁOWANY END OF DRAGONS, A W GRUDNIU FANI WORLD OF WARCRAFT DOCZEKAJĄ SIĘ ROZSZERZENIA O PODTYTUŁE DRAGONFLIGHT, Z KTÓREGO WERSJĄ BETA PRZYSZŁO MI SIĘ ZAPOZNAĆ.

Jedną z największych nowości, jaką niesie ze sobą nadchodząca produkcja Blizzarda, jest możliwość dosiadanania zięjących ogniem gadzin. Fruwanie na ich grzbietach potrafi sprawić więcej frajdy niż korzystanie z innych powietrznych wierzchowców i wydaje się być szybsze. Ważne jednak, aby w trakcie korzystania ze smoczego środka lokomocji zwracać uwagę na pasek wigoru zwierzaka, bo będziemy zmuszeni awaryjnie lądować. Mimo to skrzydlaty gad świetnie spisuje się w trakcie eksploracji Smoczyc Wysp, czyli nowej, rozległej krainy zaprezentowanej w dodatku. Szkoda, że nie pośmigamy na nim w innych częściach Azerothu.



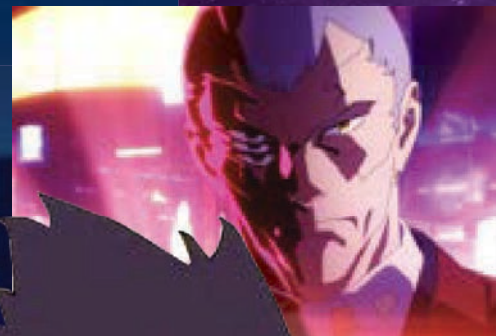
W Dragonflight sami możemy wcielić się w skrzydlatego gada, ponieważ nowa rasa debiutująca w rozszerzeniu, czyli Drachthyrowie, są hybrydą człowieka oraz smoka. Dosłownie w mgnięniu oka mogłem przemienić się pomiędzy tymi dwoma formami, což za kapitalna sprawa! Co więcej, sporo czasu spędziłem w samym kreatorze postaci, bo liczba opcji modyfikacji wizualnych doprawdy powala. Na starcie możemy dostosować nie tylko wygląd obu istot, ale również poszczególne elementy rynsztunku. Mam nadzieję, że twórcy pójdą za ciosem i jeszcze mocniej wzbogacą tę mechanikę, przy okazji rozszerzając ją na inne profesje oraz rasy już dostępne w grze.

Drachthyrowie – jako jedyni – mogą stać się tak zwanymi przywoływaczami. Naprawdę świetnie się bawiłem, gdy mój awatar zionąc ogniem, obracał w proch całe oddziały wroga lub eliminował ich za pomocą zaklęcia mrozu. Dodajmy do tego umiejętność krótkiego szybowania nad polem walki lub leczenia sojuszników i okazuje się, że evoker jest doprawdy wszechstronną klasą postaci. Dostosowanie tej profesji do swoich potrzeb nie powinno stanowić problemu, ponieważ drzewko talentów zostało przemodelowane, przez co stało się bardziej przejrzyste.

Do premiery Dragonflight pozostało jeszcze trochę czasu, ale zmiany, jakie przyniesie ze sobą ten dodatek, nastrojają pozytywnie. To dobrze, bo konkurencja nie śpi i jest coraz liczniejsza, a wielu czeka na powrót World of Warcraft w wielkim stylu. (PS)



EDGERUNNERS



„CYBERPUNK: EDGERUNNERS”, ANIMOWANY POWRÓT DO NIGHT CITY, ŁĄCZY W SOBIE PONURĄ EMOCJONALNOŚĆ PRODUKCJI CD PROJEKT RED I EKSTRAWAGANCJĘ JAPONSKIEGO STUDIA TRIGGER.

6 września 2022 roku ukazała się łątka 1.6 do gry Cyberpunk 2077, nazwana Edgerunners Update. Oprócz poprawy kilku drobniaków i dodania kilku ułilających życie detali (miłośników przebieranek ucieszy garderoba, dzięki której ciuchy na statsy i ciuchy do wyglądanania nie muszą już być tymi samymi ciuchami; cieszy też możliwość zagrania na automacie w przygodę Płotki) doszło kilka nowych questów. Jeden z nich prowadzi na śmietnik za jednym z megabloków, na którym V znajduje zapis Brain Dance. Po odpaleniu okazuje się, że to zapis z potyczki policji i opętanego cyberpsychozą ciężkiego cyborga. A także zachęta, żeby poznać losy niejakiego Davida Martineza. V udaje skontaktować się z kimś, kto mógł go znać, ale ten nie chce o tym gadać, zostawia jednak prezent – żółtą medyczną kurtkę z zielonym glifem ER.

Na szczęście dla nas możemy odpalić Netflixa i poznać losy młodej legendy Night City. Pomysł na stworzenie serialu wyszedł od Rafała Jakiego, byłego już pracownika CD Projekt RED, znanego

jako projektant karcianki „Gwint” czy scenarzysta mangi „Wiedźmin: Ronin”. Dlaczego akurat anime – to dość oczywiste. Nie tylko dlatego, że Jaki jest fanem, ale to naturalne medium dla cyberpunka. Wstępny projekt pokazujący założenia serialu przygotował Robert Adler, który ma na koncie cyberpunkowe komiksy z serii „Status 7”. Trudno przegapić w nich mangowe wpływy. Cóż, japoński animowany wkład w ten gatunek nie ma sobie równych – od „Akiry” i „Ghost in the Shell”, które zdefiniowały, czym może być animowane kino SF, po wiele przygodowych, nasyconych seksem i przemocą tytułów, popularnych na Zachodzie w latach dziewięćdziesiątych. Serial czerpie z obu podejść – jest tu miejsce i na zadumę nad ludzkim losem uwikłanym w cyfrowy kapitalizm (zupełnie zresztą jak w grze wnioski wydają się dość nihilistyczne), jak i to bombastyczne przedstawianie mrocznej przyszłości jako melanżu cyków, flaków, chromu i okablowania. Znów – prawie jak w grze, tylko znacznie bardziej. To pierwsze to zasługa scenarzysty Bartosza Sztybora, który już w serii





komiksów towarzyszących grze pokazał, jak czuje Night City i nędzę życia jego mieszkańców. Za to drugie odpowiada strona japońska. Założone przez byłych pracowników Gainaksu studio Trigger było jednym z kilku, które Redzi widzieli jako potencjalnych współpracowników – wybór okazał się strzałem w dziesiątkę.

„Cyberpunk: Edgerunners” siłą rzeczy nie jest typowym anime Triggera – związane silnie ze światem gry i miastem Night City nie pozwala na kompletny odlot jak w przypadku „Kill la Kill” (2013), ale mimo to już od pierwszych scen widać odciski palców reżysera Hiroyukiiego Imaishiego. To człowiek zdolny do wszystkiego, co pokazał shortem „Sex and Violence with Machspeer” czy serialem „Panty & Stocking with Garterbelt” (2010). Umie też opowiadać historie, w których najważniejsze są postacie – jak „Tengen Toppa Gurren Lagann”. Efekt końcowy jest wynikiem burzy mózgów polskich i japońskich twórców, którzy wiedzieli, jak pewne rzeczy ze scenariusza należy przerobić, żeby

pasowały do medium animacji. Projekt postaci stworzył kolejny weteran – Yoh Yoshinari. Z Netflixem można kojarzyć jego seriale – uroczą „Little Witch Academia” i posthumanistyczne „Brand New Animal”, ale jego lista płac jest znacznie dłuższa – pracował jako animator przy „Evangelionie” czy „FLCL”. Za muzykę odpowiada zaś legendarny Akira Yamaoka.

To, co rzuca się w oczy, to idealne oddanie miasta. Japończycy nie tylko sfotografowali je całe przy użyciu narzędzi deweloperskich, ale spędzili też wiele godzin w grze – tak że znali Night City jak własną kieszeń. Na spotkaniu z dziennikarzami Szybor podzielił się anegdotą – oto bohaterowie mieli wedle scenariusza wracać pewną drogą, ale ludzie z Triggera zauważyli, że przecież powinni wybrać znacznie krótszą – i to ona znalazła się ostatecznie w anime. To precyzyjne oddanie miejscówek spowodowało nową zabawę dla fanów gry – szukanie ich i porównywanie kadrów. Nie tylko tła zostały oddane z taką pieczołowitością

– wszelkie dźwięki, interfejsy, broń czy pojazdy, łącznie z nawiązaniem do nieporadnego kierowania przez początkującego gracza.

Oryginalny scenariusz i ścieżka dialogowa są japońskie, ale kto chce większej spójności z grą – może odpalić anime w wersji angielskiej lub polskiej (ta ostatnia zdaje się podchodzić kreatywnie do dialogów). Niezależnie od wybranej wersji w serialu słychać polskich muzyków – zakończenie „Let You Down” (po angielsku) zaśpiewał cyberwąsaty Dawid Podsiadło, w tle przygrywa zaś na przykład Zjednoczenie Soundsystem (efekt jest niezwykły). Osobną produkcją jest teledysk do piosenki Podsiadły. To prequel serialu, którego reżyserem jest Ilya Kuvshinov, znany z projektów postaci do netflixiowego anime „Ghost in the Shell SAC_2045”.

Serial został doskonale przyjęty, co z kolei wzbudziło ponowne zainteresowanie grą. Łatka 1.6 daje radę, a w przyszłym roku ma się pojawić DLC Phantom Liberty. Kto wie, może twórcy CP2077 jeszcze nas czymś zaskoczą? (MRW) ■■■■



D23 EXPO: DISNEY & MARVEL GAMES SHOWCASE

MOŻE REWOLUCJI NIE BYŁO, REWELACJI TEŻ NIE, ALE JEDNO JEST PEWNE: DISNEY NARESZCIE PODCHODZI DO GIER POWAŻNIE I PO LATACH NIEKIEDY BEZMYŚLNEGO LICENCJONOWANIA BODAJ WSZYSTKIEGO, CO POPADNIE I KOMU POPADNIE, STARANNIEJ WYBIERA I SZYKOWANE PROJEKTY, I STUDIA PARTNERSKIE.

Nie ma chyba sensu rozwodzić się zbyttno nad tym, co już zostało zapowiedziane przed tygodniami albo nawet i miesiącami, tudzież poświęcać cennego miejsca na gry przeznaczone na telefony komórkowe, ale nie sposób nie zadumać się nad tymi wszystkimi markami znajdującymi się pod jednym parasolem. Bo przecież teraz i Aliens: Dark Descent, którego rozgrywkę zaprezentowano na pokazie, i Avatar: Reckoning, shooter MMO na urządzenia mobilne, i Disney Speedstorm, odpowiedź na Mario Kart i pochodne tytuły, a także Marvel's Midnight Suns, czyli taktyczne RPG z superbohaterami, to

jedna i ta sama stajnia. A już sama godna podziwu gatunkowa różnorodność zaprezentowanych gier, ich mnogość oraz szykowany podbój bodaj wszystkich możliwych platform pozwalają mówić o prawdziwym disneyowskim szturmie. Podczas D23 Expo, czyli trzydniowej kalifornijskiej imprezy, na której Disney zapowiada nadchodzące produkcje filmowe, serialowe i inne, gry nie były może najważniejsze, ale poświęcono im półtoragodzinny panel na drugiej największej sali. Spośród szykowanych na kolejny rok tytułów zdecydowanie najciekawiej wygląda Disney Illusion Island, czyli klasyczna z ducha, dwuwymiarowa platformówka przeznaczona wyłącznie na Switcha. Sterując klasycznymi postaciami wymyślonymi jeszcze przez samego Walta Disneya, mamy, oczywiście, uratować świat. Rozgrywka w Illusion Island ma nawiązywać do epoki szesnastobitowej, a stylem do oldschoolowych animacji, dlatego akwarelowe tła pożeniono tu z pozorowanym trójwymiaorem. Niewykluczone, że coś jest na rzeczy i Disney niebawem

VECUBE



podejmie kolejną próbę ożywienia pewnej marki z lat osiemdziesiątych, bo była ona na D23 mocno eksponowana. Także podczas panelu z grami. Szykowanemu dopiero TRON: Identity poświęcono nawet krótką dyskusję, ale, jako że nie pokazano żywego materiału z gry, a jedynie krótki teaser, trudno to wszystko sobie wyobrazić. Wiemy tyle, że będzie to visual novel z hybrydową rozgrywką, łączącą liczne dialogi z łamiętkówkami do rozwiązania. Wcielmy się w program detektywistyczny Query i przyjdzie nam rozwikłać sprawę kradzieży, która okazuje się być jedynie czubkiem





góry lodowej. Trzecim najważniejszym projektem zapowiedzianym podczas D23 była nienazwana gra przygodowa realizowana do spółki przez Marvel Entertainment i Skydance New Media, za której sterem stanie Amy Hennig. Wiadomo jednak tylko tyle, że jej bohaterami będą młody Kapitan Ameryka, Czarna Pantera, Nanali, wakandyjska szpieżka, oraz Gabriel Jones, amerykański komandos, a akcja osadzona będzie w czasie drugiej wojny. Jest to pierwszy projekt AAA nowej komórki podjętej pod wytwórnictwo filmową Skydance, odpowiedzialnej wyłącznie za gry wideo.



Listę nowo zapowiedzianych produkcji zamyka Gargoyles: Remastered, którego wydany przed prawie trzydziestoma laty oryginał wyszedł jedynie na Segę Genesis, i to tylko na rynku amerykańskim, oraz wykorzystujące technologię rzeczywistości rozszerzonej Marvel World of Heroes, za które odpowiada Niantic. Niestety nie zajęknęto się choćby jednym słowem ani o Star Wars Eclipse, ani o Indianie Jonesie, ale, cóż, trzeba mieć czym czarować publiczność za rok. (BC) ■ ■ ■



INDYKARIUM

■ Borek

To jest na swój sposób dalszy ciąg tej samej awantury, której częścią był proces wytoczony przez Epic Apple'owi i Google'owi. Jeśli nie pamiętacie: w tamtym procesie jednym z elementów pozwu było żądanie obniżenia trzydziestoprocentowej prowizji pobieranej przez gigantów od każdej operacji sprzedaży (Epic procesu nie wygrał, ale prowizje zaczęły się ruszać). Teraz mamy do czynienia z podobną sytuacją: ta sama przyczyna (30 procent), ale inny rynek (brytyjski), inny pozwany (Sony PlayStation) i inny powód (zbiorowy). Brytyjczyści aktywnie wystąpili do sądu z pozwem, twierdząc, że Sony korzystając ze swojej monopolistycznej pozycji na rynku PlayStation, zdarło z graczy i deweloperów 5 miliardów funtów. Oczywiście z tego na razie kompletnie nic nie wynika, ale walka o obniżenie tej uznawanej za standard w branży prowizji zatacza coraz szersze kręgi, więc prędzej czy później prawdopodobnie ustali się nowy, niższy standard. Z korzyścią albo dla graczy, albo dla wydawców i deweloperów, albo dla obu grup.



Niestety po fakcie, ale taka jest specyfika pracy w miesięczniku i redagowania comiesięcznej kolumny – bardzo często dowiadujemy się o ciekawych imprezach z bardzo krótkim wyprzedzeniem. Związka że wydarzenia online można zorganizować w kilka-kilkanaście dni. W sierpniu najpierw GOG zorganizował wyprzedzą ukraińskich gier, a chwilę potem (w dniach 22-28 sierpnia) na Steamie odbył się Ukrainian Games Festival. Na tym drugim pokazywano dwieście dwadzieścia dwa tytuły, nie licząc DLC. Festiwal (i wyprzedzą) oczywiście dawno się skończyły, ale lista gier na stronach Steama ciągle wisi, więc po raz kolejny można sobie obejrzeć, co robią nasi sąsiedzi.



18 sierpnia skończyło się Indie Cup Germany '22. To nie jest do końca nowa impreza, Indie Cup w poprzednich latach zbierał indyków z Europy Wschodniej, teraz próbuje się rozwijać i organizować dodatkowe, lokalne wydarzenia. Problem w tym, że organizatorzy to Ukraińcy, wojna w oczywisty sposób zaburzyła w tym roku ich plany. Edycja, o której piszę, dotyczyła indyków niemieckich, ale rozumianych dość swobodnie, wystarczyło,

że w zespole pracowała przynajmniej jedna osoba z Niemiec. Indycy zgłaszają swoje gry, jury wybiera najlepsze. Jeśli format nie wydaje wam się specjalnie innowacyjny, nie jesteście sami, ale to się sprawdza, więc po co kombinować, zwłaszcza jeśli znaleźli się sponsorzy gotowi ufundować nagrody pieniężne i sprzętowe. W głównej kategorii wygrało Chained Echoes (indyk: Matthias Linda, Wintel, macOS, jest demo na Steamie, ale rzecz jeszcze nie wyszła). Jak na grę tworzoną solo wygląda zaskakująco obszernie. Pozostałe nagrodzone tytuły też trzymają bardzo solidny poziom.

Częścią mojego comiesięcznego rytuału przy redagowaniu Indykarium jest przeglądanie gier i recenzji na Steamie. Wiele z tych produkcji nigdy się nie przebijają i jedne opinie na ich temat pochodzą od kuratorów, więc mam trochę obserwacji, jak to działa. Czasami tak, jak powinno – są kuratorzy, którzy działają poważnie, zamieszczają uczciwe i interesujące komentarze i są wari obserwowania. Niestety te same mechanizmy są wykorzystywane przez dużą grupę cwaniaków wyciągających od wydawców klucze (daj dzieś sztuk, to damy pozytywa). To jest jeden z wielu raków, jakie toczą Steamie i przeszkadzają wydawcom – tak samo indycy, jak i duży. Doświadczenia z Valve i Steamem sugerują, że liczenie na zmiany, które uszczelnia system, to strata czasu, więc ludzie biorą sprawy w swoje ręce. Wiem z prywatnych rozmów, że mali indycy specjalnie tego nie rozgłaszają, zdecydowali się ignorować kuratorów, właśnie taką samą decyzję otwarcie i oficjalnie ogłosiło 11 bit studios – nie będzie kluczy dla kuratorów i koniec. Oczywiście w przypadku dużej firmy z poważnym budżetem marketingowym taka decyzja jest dużo łatwiejsza niż w przypadku indyka solo, który na ogarnięcie marketingu ma odłożone 100 dolarów. Ręcznie wybierani kuratorzy bywają przydatni, niestety ich selekcja wymaga czasu.

Skoro o spostrzeżeniach z rutynowych przeglądów: jeszcze jedna pułapka gier z wczesnym dostępem. Kilkakrotnie trafiłem na sytuacje, w których produkcje miały wszystkie opinie w większości pozytywne, ale z ostatniego miesiąca głównie negatywne. Za każdym razem okazywało się, że są to tytuły, które właśnie wyszły z wczesnego dostępu – i według graczy zbyt wcześnie. Za dużo błędów, za mało zawartości. To oczywiście może być statystyczna fluktuacja, ale zdarzyło się na tyle często, że zwróciło moją uwagę. Albo oczywiście deweloperzy pewnego dnia mają dosyć dalszej walki z tytułem (który nie przynosi oczekiwanych zysków) i rzucają ręcznik, albo udają im się obietnicami rozbudzić oczekiwania graczy do poziomu, którego nie są w stanie zaspokoić. Tak źle i tak niedobrze.

Dzieś wyżej pisałem, że liczenie na Valve to strata czasu, ale jednak czasem w końcu reagują. Otóż była sobie gra, której twórca – indyk solo – pozwalał sobie na niewybredne, transfobiczne komentarze w notatkach opisujących patche do niej. Miał tendencje do takich uwag i w innych miejscach, ale trzymajmy się jednej, związanej tematycznie platformy. I tak to trwało, trwało, aż w końcu przebrała się miarka i Valve go zbanowało i wywaliło grę ze sklepu. Niby z reakcjami problem, ale czasem jednak zapisy regulaminu stają się podstawą do zdecydowanych działań. A tytuł gry – nie będę przecież promował kogoś, kto nie umie się po ludzku zachowywać w przestrzeni publicznej, ale kto pomyśli (albo grał w pendraka), może zgodnie.



Jak już wspominałem, rzadko się zdarza, żebym mógł coś zapowiedzieć, a nie napisać, że było, ale o ile numer się nie opóźni (czego – z uwagi na sytuację na rynku papieru – wykluczyć się nie da), jest okazja. Indycy: jest do wzięcia 4 tysięcy euro, jeśli udam się przekonać jury, że wasza gra jest najlepsza pod słońcem. Termin zgłoszeń upływa 18 października, zgłaszać można tytuły wydane po 1 października 2018 roku. Haczyk? Trzeba będzie w listopadzie pojechać do Bilbao i tam w trzy minuty przedstawić swój projekt. Szukajcie Bilbao Indie Games Contest.



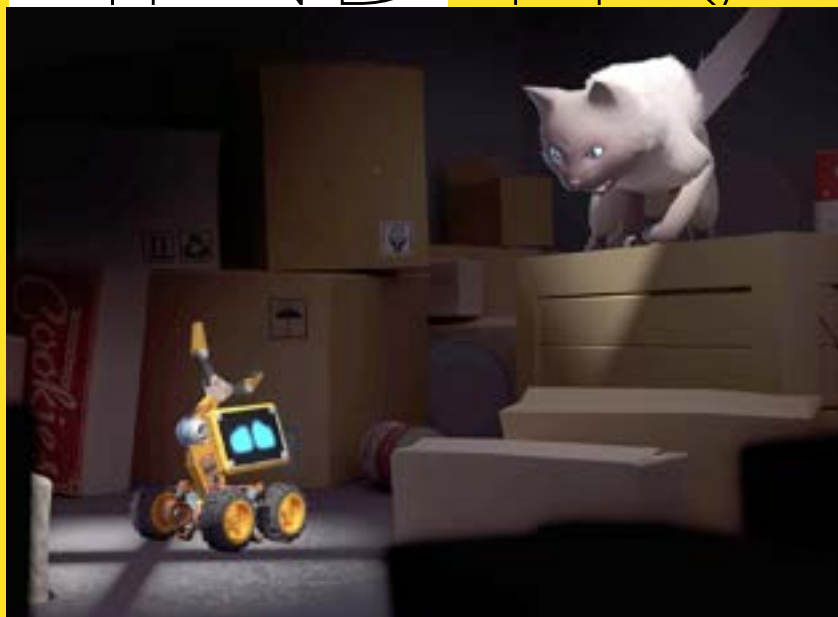
Od czasów sukcesu Her Story (2015) śledzę w Indykarium losy kolejnych gier indyka: Sam Barlow. W 2019 roku wyszło Telling Lies, 30 sierpnia była premiera Immortality (recenzja na stronie 35). Mam wrażenie, że Barlow gdzieś zgubił ten koncept, za który gracze polubili Her Story, i szuka nowych pomysłów, ale nie może trafić. Immortality jest intrygujące, to na pewno, ale chyba zbyt oderwane od rzeczywistości. W Her Story potrafiłem uwierzyć, tu mam wrażenie, że ktoś mi opowiada bajki, usiłując ukryć za zagmatwanymi planami wydumaną głębię. Takie pierwsze wrażenie, ale dam drugą szansę. Sądząc po pierwszych reakcjach graczy – nie jestem sam ze swoimi wątpliwościami.



Inkulinati zdobyło właśnie na gamescomie dwie nagrody: za najlepszą grę niezależną i za najbardziej oryginalny tytuł. Rzecz nie jest nowa, w 2019 roku tytuł zgłoszono do Pixel Awards i pisałem o nim wtedy w Indykarium. Wygląda intrygująco, ale sama rozgrywka była – co tu dużo mówić – słaba i mało porywająca. Na którymś kolejnym Pixel Heaven rozmawiałem z chłopakami z indyka: Yaza Games, trochę narzekali, że kilka razy się odbili od wydawców, bo najpierw były achy i ochy po zobaczeniu warstwy wizualnej, ale po wysłaniu wersji do ogrania kontakty się urywały. Ale prac nie przegrali, walczyli dalej, szlifowali grę i może te nagrody to w końcu będzie jakieś światełko w tunelu. Trochę mnie martwi zapowiedź wyjścia w EA – biorąc pod uwagę stan tego, co było prezentowane kilka lat temu, spodziewałem się gry praktycznie gotowej, a nie szycowanej do dalszego rozwoju. Ale trzymam kciuki.

Znowu juroruję w CEEGA (więcej w felietonie, zapraszam na ostatnią stronę). W odróżnieniu od Pixel Awards CEEGA to od razu finał finałów, tu praktycznie nie ma gier słabych, bo trafiają do nas wyłącznie tytuły wytypowane przez krajowe organizacje indyckie. A że do finału dotrzeć może tylko kilkanaście, interesujących przegranych nie brakuje – wspominać o nich na następnej rozkładówce. Zwykle w Indykarium koncentruję się na tych, które się nie przebiły, tym razem zrobię drobne wyjątki, bo dobrze mi się łączy z resztą materiałów. O finalistach i nagrodzonych i tak usłyszycie, chociaż w momencie, kiedy to piszę, zwycięzcy jeszcze nie zostali wyłonieni, nawet nie zaczęliśmy ostatecznego głosowania. Jurorzy o ostatecznych wynikach dowiadują się – tak jak wszyscy – w trakcie gali. Zresztą nawet gdybym jakimś cudem coś wiedział, to i tak bym pary z geby nie puścił.

INDYKARTIUM



BEAR AND BREAKFAST



Bez nominacji. O ile Birds with Feelings mnie zaintrygowało, ale potrafię zrozumieć, dlaczego nie zwróciło niczyjej uwagi w jury, o tyle to, że Bear & Breakfast kompletnie przepadło, dość mocno mnie zaskoczyło. Solidny tytuł, wyszedł w lipcu i już sprzedał się w co najmniej kilkudziesięciu tysiącach egzemplarzy, ma bardzo pozytywne opinie od graczy i robi takie fajne, ciepłe wrażenie. Może to znowu kwestia kategorii – B&B było wystawione w Best Game i Visual Arts, które były wyjątkowo mocno obsadzone. Skrzyżowanie przygodówki ze strategią ekonomiczną, budujemy pensjonat, a przy okazji dowiadujemy się czegoś o otaczającym nas lesie. Indyk: Gummy Cat, Wintel.

TIME LOADER

Zawsze jest tak, że ktoś musi odpaść. Sympatyczna i nieźle zrobiona gra, a nie załapała się na nominację w żadnej kategorii. Zdalnie sterowany robot, podróż w czasie, coś między przygodówką i platformówką. Jak ktoś w tych sprawach nie siedzi, może nie zauważyć, ale to jedna z tych gier mocno opartych na silniku fizycznym odpowiedzialnym za większość tego, co się dzieje na ekranie. Indyk: Flazm, Wintel. Jest demo, więc można sprawdzić za friko.

BIRDS WITH FEELINGS



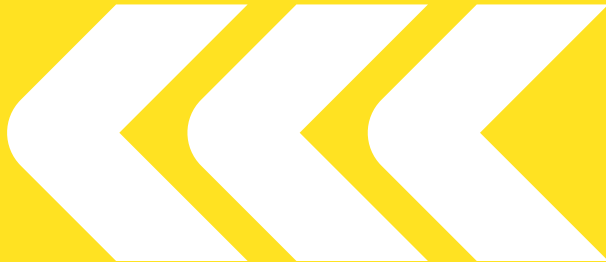
Bez nominacji i z mikroskopijną sprzedażą, a to interesująca kombinacja kilku konwencji. Nieraz powtarzam, że coraz trudniej wymyślić coś zupełnie nowego, ale ciągle jeszcze można próbować szukać zaskakujących mieszanek gatunkowych. Birds with Feelings to dobry przykład gry zgłoszonej w nieszczęśliwie wybranej kategorii (patrz felieton). Indyk: Bird Pals SIA, Wintel.

LAST DAYS OF LAZARUS



Bez nominacji. Przygodówka 3D z pogranicza horroru. Zaintrygowała mnie stopniem pokręcenia, coś jak abstrakcyjny sen mieszający różne porządki. Horror zwykle operują mrokiem i szarymi brunatnościami, a tu chwilami obraz jest pełen jarmarcznych kolorów splecionych z prawosławną ikonografią. Bardzo intrygujące połączenie. Indyk: Darkania Works i GrimTalin, Wintel.





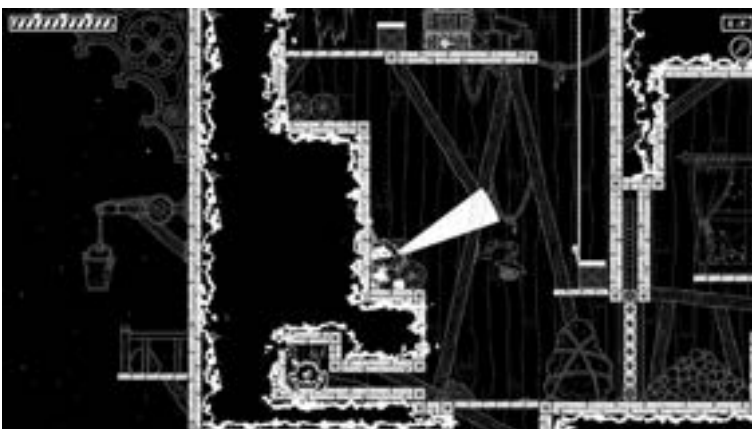
LAZY GALAXY 2



Bez nominacji, ale też nie ma w tej grze niczego mocno ją wyróżniającego. Takie sympatyczne klikadełko z elementami RTS. To dlaczego wspominam? A bo zgrabnie gra na retrosentymentach. Nie ma wątpliwości, że pod spodem siedzi silnik wymagający komputera co

najmniej trzydziestodwubitowego, ale grafika i dźwięk to kwintesencja najlepszych produkcji z czasów ośmiobitowców. Leśnym dziadkom pamiętającym czasy Bajtka wystarczy trailer, żeby im się gęba uśmiechnęła. Indyk: Coldwild Games, Wintel, macOS, Linux.

EYES IN THE DARK



Dwie nominacje, więc w porównaniu z innymi wspomnianymi tytułami potentat. Ale i tak chcę o niej wspomnieć, żeby zwrócić waszą uwagę na kapitalną grafikę. Operującą wyłącznie czernią i bielą, bez żadnych odcieni szarości, fenomenalnie rozgrywającą sam pomysł nawiązującej do czarno-białych, niemych filmów platformówki, w której do walki i eksplorowania terenu używa się światła. Trochę mi zgrzyta interfejs użytkownika (zarówno jego wygląd,

nie do końca utrzymujący się w manierze, jak i system sterowania, chwilami psujący zabawę). Zaskakująco gra zdobyła nominacje w kategoriach Hidden Gem i Design, a na Visual Arts się nie załapała (moim zdaniem nominacje wyszły od czapy, ale jak wiele razy podkreślałem: to, że mi się wynik naszego głosowania nie podoba, nie oznacza, że go kwestionuję). Obejrzyjcie sobie trailer, bo nieruchome rzuty ekranu nie oddają efektu. Indyk: Under the Stairs, Wintel.



CATIE IN A MEOWMEOWLAND

Stylistycznie i graficznie trochę mi się kojarzy z grami Amanity (której Happy Game załapało się na nominację do Best Game), ale o ile Amanita zbiera nagrody niemal seryjnie, o tyle indyk: ARTillery nie miał szczęścia i nie przeszedł przez sito. Przygodówka. Trochę absurdalnych klimatów z „Alicji w Krainie Czarów” i dużo kotów. KOTY SA MIŁE. Wintel, macOS, Linux.

ARTFORMER ANCIENT STORIES



Żałapało się na Hidden Gem, ale wspominam o nim, bo to w pewien sposób krewny Inkulinati, o którym już w tym numerze pisałem. Inkulinati korzysta w grafice z ilustracji pochodzących ze średniowiecznych manuskryptów, ArtFormer bardzo zgrabnie wykorzystuje stylizacje na sztukę naskalną, egipskie malowidła, grafikę z greckiej ceramiki i rzymskie mozaiki. Jeszcze nie wiem, czy rozgrywka dorasta do wyglądu, czekamy (my, juryrzy) na kody, żeby ograć. Indyk: Jan Šídlo, Adam Hrubý, Wintel.

INDYK: CHARLES GAMES



Refleksja trochę poboczna, bo mam z nimi narastający problem. Charles Games tym razem z dwoma zgłoszonymi tytułami, Train to Sachsenhausen (Wintel, Android, iOS) i Svoboda 1945: Liberation (Wintel, macOS, Linux). Oba mówią o różnych okresach drugiej wojny światowej, oba poruszają ważne historycznie tematy, z potencjalnie całkiem aktualnymi odniesieniami. Ale zaczynam czuć przesyt. Bardzo dobrze, że takie gry powstają, ale moja potrzeba szukania rzeczy nowych w połączeniu z choćby zupełnie świeżą wojenną rzeczywistością Ukrainy powodują, że najchętniej dałbym Charles Games jedną dużą nagrodę za całokształt i konsekwencję w działaniu i przynajmniej przez jakiś czas nie oglądał ich kolejnych produkcji poświęconych wydarzeniom sprzed osiemdziesięciu lat w kolejnych konkursach. Nazwijcie to zmęczeniem materiału.



CHOCIAŻ NAJCHĘTNIEJ UŻYWAMY WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI DO ROZRYWKI, TO NIE ZAPOMINAJMY, ŻE TA TECHNOLOGIA MA TEŻ CAŁKIEM POWAŻNE ZASTOSOWANIA. PROJEKTANCI SUPERSAMOCZODÓW BUGATTI PRZESTAWILI SIĘ NA VR PRZY TWORZENIU MODELU W16 MISTRAL Z SILNIKIEM O MOCY 1600 KONI MECHANICZNYCH I CENIE 5 MILIONÓW DOLARÓW. W TRADYCYJNYM PROJEKTOWANIU WYKORZYSTYWALI FIZYCZNE MODELE KAROSERII, KTÓRYCH BUDOWA ZAJMUJE CZAS I KOSZTUJE. NATOMIAST W NOWOCZESNYM, WIRTUALNYM PROCESIE Z GOGLAMI VIVE PRO MOGĄ OBEJRZEĆ MODEL W SKALI 1:1 NATYCHMIAST, ZA UŁAMEK KOSZTÓW.

■ UserJama

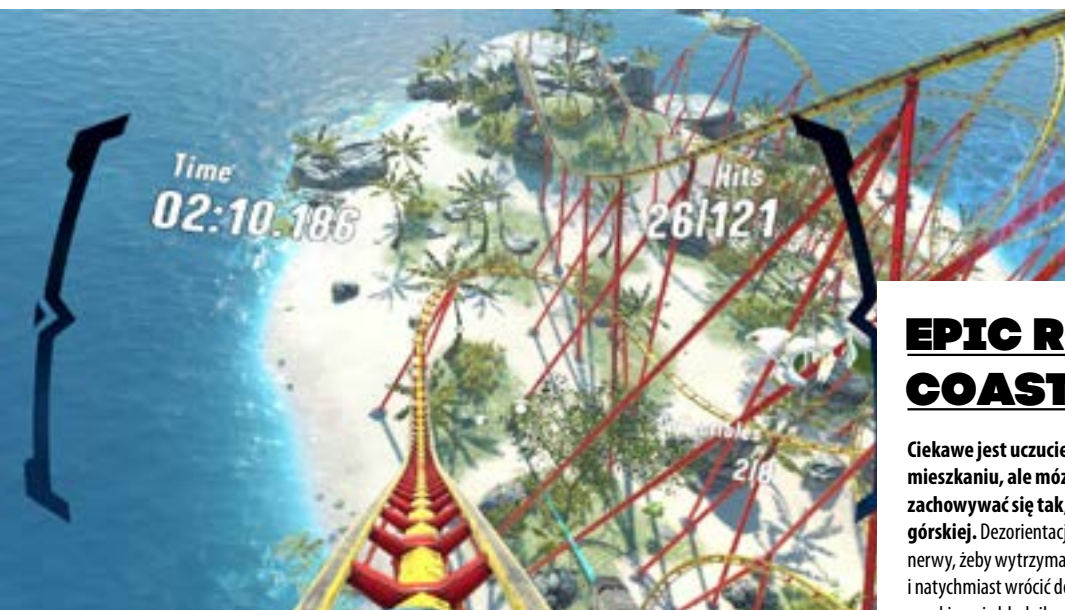


SWARM

Kiedy oglądamy w kinie, jak Spider-Man przemierza miasto na pajęczych linach, wszystko wydaje się niesamowicie proste. To dlatego że oglądamy te wyczyny z boku, siedząc w fotelu. Trochę inaczej ma się sprawa, kiedy jesteśmy w centrum akcji, o czym możemy się przekonać, grając w zręcznościówkę Swarm. Pomysł jest prosty, ale mocno wciągający. Nad ograniczonym terenem wiszą w powietrzu platformy, do których możemy wypuścić linę z jednej lub obu rąk. Jednocześnie poruszając ręką w górę i dół, możemy napiąć linę, żeby się wyżej wybić. Oczywiście samo utrzymanie się w powietrzu jest dziecinnie proste, wystarczy wycelować w platformę. Nieco trudniej jest tak skalkulować lot, żeby trafić z trajektorią w określone miejsce i złapać wiszące w powietrzu bonusy. Czasem zdarza się, że zaczniemy owijać linę wokół platformy, zataczając coraz ciaśniejsze kręgi. Czasem w czasie lotu nie trafimy we właściwą platformę albo stracimy na chwilę orientację w przestrzeni. To jednak nie wszystko, bo do opanowania zasad rządzących ruchem na linach dochodzi strzelanie do tytułowego roju roboczków. Warto zacząć od ustawienia poziomu trudności na łatwy i stopniowo go zwiększać wraz z nabytą wprawą.



TESTOWANE GRY DOSTĘPNE SĄ W  VIVEPORT LUB W  STEAM



EPIC ROLLER COASTERS

Ciekawe jest uczucie, kiedy wiemy, że stoimy w pokoju, w swoim mieszkaniu, ale mózg, biorąc pod uwagę obraz z oczu, zaczyna zachowywać się tak, jakbyśmy właśnie pędzili na kilku pętach kolejki górskiej. Dezorientacja, podchodzenie żółądka do gardła, trzeba mieć żelazne nerwy, żeby wytrzymać do końca. W razie czego można zdjąć z głowy gogle i natychmiast wrócić do rzeczywistości. W Epic Roller Coasters oprócz elementu oszukiwania błędniaka mamy też strzelanie do obiektów umieszczonych po obu stronach trasy, za co otrzymujemy dodatkowe punkty. Uwaga, za strzelanie do przelatujących mew dostajemy punkty ujemne. Wydaje się, że tego typu gra, która sama w sobie nie jest nadzwyczajnie pociągająca, może być pomocna w oswojaniu się z dynamicznymi zmianami orientacji przestrzennej oraz w ćwiczeniu umiejętności strzeleckich.



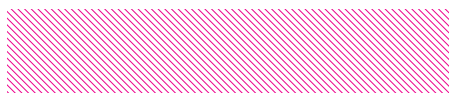
COMPOUND

Jakimś odległym echem ta strzelanka kojarzy mi się z Wolfenstein 3D, który nota bene też jest dostępny na VR jako projekt fanowski. Jest tu grafika w stylu retro, są poziomy, które trzeba przeczesać, i przeciwnicy, których trzeba zlikwidować. Różnica oczywiście jest taka, że tutaj znajdujemy się wewnątrz tego trójwymiarowego świata, łatwiej wczuć się w akcję, większe jest zaskoczenie, gdy ktoś zaczyna strzelać zza winkla. Kule przeciwników poruszają się nieco wolniej, aby można było robić uniki, wykonując fizyczne ruchy głową. Są tu różne śmieszne napisy na ścianach, typu ogłoszenie o publicznych egzekucjach co wtorek, na które zapraszają z rodziną i przyjaciółmi. Do wyboru mamy kilka rodzajów broni, od najprostszego pistoletu, który znajduje się w gablotkach, niczym wąż gaśniczy, do wykorzystania w razie awarii, po karabiny i granatnik. Ogólnie im większego kopa ma broń, tym mniej razy możemy z niej wystrzelić bez uzupełniania amunicji.



READY PLAYER ONE OASIS BETA

Choć ta gra została wydana mniej więcej w tym samym czasie co film Spielberga, czyli cztery lata temu, to zaskakująco dobrze się starzeje. Sama koncepcja multiświata OASIS, czyli Ontologicznie Antropocentrycznej Sensorycznej Immersyjnej Symulacji, jest wymarzoną zastosowaniem technologii VR. W filmie i grze OASIS podzielona jest na elementy kostki Rubika na dwadzieścia siedem sektorów, chociaż w grze tak naprawdę mamy do czynienia z czterema minigramami w różnych światach, w których strzelamy z łuku lub broni palnej. Grafika dalej wygląda przyzwoicie. Są pomysły, które się sprawdziły, takie jak uzupełnianie energii. Podchodzimy do półmiska z pieczonym kurczakiem, odrywamy ręką udko, zbliżamy do twarzy raz, żeby wziąć gryza, potem drugi raz, żeby dokończyć obgryzać. Rewelacja. Są też pomysły takie jak rozplanowanie sterowania kontrolerami, które zostały z biegiem czasu zastąpione wygodniejszymi, bardziej intuicyjnymi rozwiązaniami. Prawdziwie OASIS być może zostanie zrealizowane w postaci głośnego ostatnio Metaverse'u.





RETRO EXPRESS

Jeśli za miarę świetności platformy gamingowej uznamy to, jak długo funkcjonuje ona po zakończeniu produkcji sprzętu, obchodzący właśnie czterdzieste urodziny C64 jest maszyną wybitną. Firma Commodore zbankrutowała prawie trzy dekady temu, a wciąż ukazują się nowe gry na ten wspaniały mikrokomputer. Sześćdziesięciu czterech najlepszych „pogrobowców” opisałem w książeczce „Commodore 64: Życie po życiu”, którą można już kupić w pixelowym sklepie. Kolejne tytuły co miesiąc wzbogacają Retroexpress.

Bartłomiej Kluska



położone poziomo planszy. Mimo ekscytującej otoczki rodem z Tomb Raider jest to więc przede wszystkim gra logiczna, ale szare komórki w dżungli nie wystarczą (proszę zapytać Nathana Drake'a)! Przyda się również sprawność fizyczna, a precyzyjnie wymierzony cios maczetą wciąż stanowi najlepszy sposób na przykład na agresywnego węża.

VECTOR5GAMES

COMMODORE 64

NIE CHĘ WYJŚĆ NA DZIADA, KTÓRY MARUDZI NA WSPÓŁCZESNĄ MŁODZIEŻ, ALE NAPRAWDĘ CORAZ SŁABSI IDĄ DO ZAWODU POSZUKIWACZA SKARBÓW. GDZIE TE CZASY, PANIE DZIEJU, GDY HARRY PITFALL CZY RICK DANGEROUS DZIARSKIM, WYMIERZONYM CO DO PIKSELA I CO MILISEKUNDY SUSEM UNIKALI CZYHAJĄCYCH NA NICH W DŻUNGLI NIEBEZPIECZEŃSTW. JUNGLE JOE CHCIAŁBY BOGACTW I SŁAWY, A NIE POTRAFI NAWET SKAKAĆ!

No cóż. Bohater nie oderwie się od ziemi, ale umie przynajmniej budować drabiny i mosty z zebranych po drodze gałęzi, co daje cię nadziei na szczęśliwe zakończenie naszej misji. Niestety drewna jest niewiele, trzeba więc wciąż myśleć, co i gdzie postawić, by przejść dalej i nie utknąć na niższej platformie bez nawet jednej deseczki. Wyzwań umysłowych znajdziemy więcej: zamiast, jak Indiana Jones, uciekać przed toczącym się głazem, Joe sam toczy głazy, by uczynić z nich podesty prowadzące na wyżej



Shallow Domains

DRMORTALWOMBAT

COMMODORE 64

DOBRA WIADOMOŚĆ DLA UŻYTKOWNIKÓW C64. KONIEC Z WPRASZANIEM SIĘ W GOŚCINĘ DO KOLEGÓW AMIGOWCÓW NA PARTYJKĘ BATTLE ISLE. OTO POJAWIŁA SIĘ DOBRA STRATEGIA NA HEKSACH DLA NASZEGO ULUBIONEGO OŚMIOBITOWCA.

Przyszłość. Błąd w kodzie sztucznej inteligencji sprawia, że zwraca się ona przeciwko swojemu stwórcy. Dochodzi do wojny ludzi z maszynami. Tą pierwszą armią kieruje gracz, co daje nam pewne szanse na zwycięstwo, ale łatwo nie będzie, wszak drugą armię



ma pod kontrolą potężny przeciwnik - mikrokomputer Commodore 64. Shallow Domains to dość tradycyjny przedstawiciel gatunku strategii turowych, lecz zaskakuje stopień złożoności programu. Walki toczą się na heksagonalnych mapach o różnych typach terenu (jest też fog of war!), obie strony konfliktu dysponują dużą liczbą jednostek, które mają rozmaite

parametry i możliwości (a te bardziej zaprawione w boju poprawiają w trakcie bitwy swoją efektywność), każda z bitew zawiera też inne wyzwania dla dowódców. Warto więc wracać do gry, by poszukiwać nowych strategii prowadzących do sukcesu. Pochwalić należy również wykonanie - czytelny interfejs, zagrzewające do boju motywy muzyczne czy minimapę ułatwiającą orientację na polu walki. Do pełni szczęścia brakuje chyba tylko trybu multiplayer. Si, nawet tak mocna jak w przypadku C64, nigdy nie dorówna żywemu przeciwnikowi.

Knights & Slimes

MONTE BOYD

COMMODORE 64

CZASEM BYWA I TAK, ŻE NA KRÓLESTWO - ZAMIAST TRADYCYJNEJ ARMII POTWORÓW DOWODZONEJ PRZEZ ZŁEGO MAGA - NAPADNĄ PO PROSTU KOLOROWE GLUTY. NO CÓŻ. ODPOWIEDNIO WYSZKOLENI RYCCERZE PORADZĄ SOBIE I Z TAKIM ZAGROŻENIEM.

Knights & Slimes to zręcznościówka pełna radosnego skakania po platformach i dynamicznych walk z glutami. Plansze są jednoekranowe, a wypadnięcie poza dolną krawędź powoduje natychmiastowy powrót na górę (jak w Bubble Bobble), gluty natomiast rozbijamy na mniejsze precyzyjnymi cięciami mieczem (uwaga jednak, bo przeciwnicy, jak to gluty, mogą łączyć się w coraz większe organizmy). W realizacji misji pomagają różne magiczne power upy, a rycerze (których jest do wyboru ośmiu) z czasem zyskują nowe umiejętności pozwalające toczyć boje z jeszcze potężniejszymi monstrami. Wszystko w stylu salonów arcade lat osiemdziesiątych, choć na szczęście nie trzeba co chwilę wrzucać monet do wnętrza maszyny, wystarczy jednorazowo zapłacić autorowi 3 amerykańskie dolary za plik do emulatora. Warto dodać, że poziomy



są generowane losowo, więc do gry można wracać wielokrotnie, a na osobne wyróżnienie zasługują też wpadające w ucho motywy muzyczne. Byłoby idealnie, gdyby autor dodał jeszcze tryb kooperacji - zawsze różnie rozprawiać się z glutami w parze z drugim dzielnym rycerzem.

PIXEL

KIDS

PRZESZUKUJEMY ZASOBY SEZAMU GIER I JEGO OKOLIC PO TO, ŻEBY WYŁUSKAĆ NAJBARDZIEJ FAMILIJNE TYTUŁY. NIEKONIECZNIE NAJNOWSZE, ALE ZAWSZE NADAJĄCE SIĘ DO SPĘDZANIA CZASU Z POCIECHAMI.

Zamek rycerzy herbu Lew

Lego

WIEK: 18+



Inspirowane średniowieczem zestawy to jedna z ikonicznych, chociaż ostatnio nieco zapomnianych serii Lego. Z okazji dziewięćdziesięciolecia firmy zdecydowano się znów sięgnąć do świata rycerzy i zaprezentować największy zamek w historii słynnych klocków.

Nowa forteca składa się z ponad 4,5 tysiąca elementów, więc czeka nas sporo budowania. Satysfakcja z ukończonego dzieła jest jednak spora, gdyż warownia w rzeczywistości wygląda równie imponująco jak na reklamowych fotkach (w końcu Lego to nie McDonalds...). Co ważne, dopiero po jej wzniesieniu można w pełni nacieszyć się takimi jej atutami jak mechanizmy i ruchome części, w tym opuszczane za pomocą pokręteł bramy i most zwodzony czy tajne przejścia. Poszczególne skrzydła są zaś na zawiasach, więc można je rozłożyć, by przejść w tryb „domu dla lalek” i zajrzeć do poszczególnych komnat.

Nowy zamek to element obchodów jubileuszu firmy, więc aż kipi od nawiązań do dawnych zestawów. Mamy między innymi klasyczne frakcje, w tym Rycerzy Lwa, Czarne Sokoły i Leśnych Ludzi, komnaty zdobione przez tarcze z herbami zaczerpniętymi z pierwszych zestawów, miniaturową słynną żółtą wieżę, który w 1978 roku dał początek całej średniowiecznej serii, oraz czarodzieja Majisto, chociaż tym razem nie ma on swojej świecącej w ciemnościach różdżki. Zabrakło też innych fluorescencyjnych elementów, co oznacza, że wśród dwudziestu dwóch mieszkańców zamku nie znajdziemy duszka, który straszyl rycerzy Lego od 1990 roku. Jeszcze większą bolączką może być cena. Zestaw jak dotąd nie trafił do szerokiej dystrybucji, więc dostępny jest wyłącznie w oficjalnych sklepach Lego w cenie 1899 złotych. Warto więc zacząć się na promocje, aby zapłacić nieco mniej lub załapać się na jakiś bonus. (AB)

Kotki i smoki

Paragrafówka

WIEK: 5+

Komiksy paragrafowe są obecne w moim domu, odkąd pojawiły się na rynku.

Grałem już w tytuły dla dorosłych i dla dzieci, choć nie znalazłem niczego dla swojej najmłodszej pociechy.

Tę lukę postanowiło zapłacić wydawnictwo Fox Games, wydając dwa tytuły z nowej linii dla młodszych czytelników: „Kotki i smoki” oraz „Kalinka i Chojrak. Misja: Ucieczka”. To, co rzuca się w oczy po wzięciu ich do ręki, to dużo większy format i litery w porównaniu z komiksami dla starszych, co ułatwia dzieciom czytanie, choć w moim przypadku i tak w te paragrafówki gramy wspólnie. Drugim, praktycznym elementem



jest mnóstwo kolorowych „zakładek”, które bardzo ułatwiają czytanie. Gdy mamy przenieść się do jakiegoś kadru, to jest on oznaczony nie tylko liczbą, ale również kolorem, przez co znajdujemy go dużo szybciej.

Historie, które tu przeżywamy, są bardzo bezpieczne – w tym sensie, że niemożliwe jest, by mój Ignacy czegoś się przestraszył. Nie ma tu przemocy, krwi, karykaturalnych potworów, jest za to mnóstwo pozytywnego przekazu na temat wagi przyjaźni, budowania poczucia własnej wartości itp. A do tego podejmowania samodzielnych decyzji i poszukiwania przedmiotów, które są nam potrzebne do wykonania różnorodnych zadań. Całość buduje bardzo pozytywne wrażenia, kolory uspokajają, a historie są ciekawe. „Kalinka i Chojrak” to opowieść o zaginionej księżniczce uwięzionej w wieży, która nie czeka na ratunek, ale sama postanawia się uwolnić, oczywiście z pomocą przyjaciół. W „Kotkach i Smokach” wcielamy się w Mo – dzielnego księcia kociego królestwa, który wyrusza na poszukiwania smoka Cukrasa siejącego postrach wśród mieszkańców.

I na koniec – wydaje się, że nie ma co się obawiać, że starsze dzieci uznają te komiksy za zbyt infantylne. Dolna granica wieku sugerowana przez wydawcę to trzy lata, ale w moim domu zainteresowały one zarówno sześciolatniego Ignacego, jak i ośmioletniego Dominika. Bardzo polecam i mam nadzieję, że ta linia będzie rozwijana. (KP)



VOYAGE

Venturous, PC/PS5/PS5/NS/XBOX

WIEK: 3+

Voyage to szwedzka przygodówka dla jednego lub dwójki graczy, w której zagadki opierają się na współpracy dwójki przemierzających obcą planetę postaci.

Gra wygląda jak film animowany, łatwo dostrzec tu fascynację stylistyką znaną chociażby z filmów Studia Ghibli. Chociaż Voyage nie osiąga aż takich wyżyn sztuki, jest całkiem sympatycznym doznaniem estetycznym.

Pozbawiona przemocy i dość spokojna (komuś, kto właśnie skończył mecz w Splatoon 3, może się wydać wręcz nudna), zagadki nie są trudne i wymagają po prostu podstawowej spostrzegawczości. Bohaterowie nic nie mówią, mogą za to się przytulić. Fabuła to połączenie science fiction, fantasy i historii w stylu gry Journey, gdzie bardziej chodzi o odczuwanie emocji niż dokładne zrozumienie, co dokładnie się tam wydarzyło. Nawet na tle innych



przedstawicieli tego gatunku Voyage wydaje się bardzo tajemnicza, ale w przypadku dziecka może to okazać się zaletą – wszelkie niedopowiedzenia i niejasności mogą być doskonałym ćwiczeniem dla wyobraźni.

Mimo prostych zasad gra stara się być różnorodna, pomagają w tym zróżnicowane krainy; oprócz dość oklepanych (las, ruiny, pustynia) odwiedzamy mniej uczęszczane miejsca (płonący statek kosmiczny). Jedyne, co jest mało przyjazne młodemu odbiorcy, to emocjonalne zakończenie, pokazujące pełną poświęcenia rozłąkę bohaterów. To dość częsty motyw fabularny, tymczasem niektóre dzieci przeżywają to nawet znacznie mocniej niż ekranową śmierć. Wydaje mi się to nieco tanie i psujące cały przekaz gry. (MRW)

Pokémon TCG: Battle Academy 2022

Planszówka/karcianka

WIEK: 6+

Gra w prosty sposób wprowadzająca w zasady karcianki „Pokémon”.

Chociaż mijają lata, szła na Pokémony nie przemija.

Na Nintendo wychodzą coraz nowsze gry, w serwisach streamingowych pojawiają się nowe odcinki serialu, prędnie rozwija się smartfonowy Pokémon Go, a dzieciaki wciąż zbierają karty z tymi stworkami i wymieniają się nimi (uwaga na chińskie podróbki!). Istnieje więc duża szansa, że młody człowiek wróci ze szkoły z chęcią zbierania i grania w karty. Jeśli ktoś nigdy nie nauczył się w nie grać, powinien nabyć Battle Academy 2022.

W zestawie znajdują się trzy talie liczące po sześćdziesiąt kart – żółta (Pikachu V), pomarańczowa (Cinderace V) i niebieska (Eevee V). Ta ostatnia przeznaczona jest dla bardziej zaawansowanych graczy. Oprócz



tego zestaw zawiera medal (potrzebny do losowania), żeton energii oraz planszę. Ta ostatnia jest w zasadzie zbędna, ale znacznie ułatwia naukę gry, pokazując, gdzie i jakie karty rozłożyć. Jest też wygodna, gdy nie chcemy grać przy stole, a na przykład na kanapie.

Niezwykle przemyślany jest proces nauki gry – otóż część kart z talii jest ponumerowana; dwójka graczy dostaje broszurki z instrukcją, co ma dokładnie robić za pomocą właśnie tych „znaczonych” kart. Krok po kroku broszurki przeprowadzają przez krótki przykładowy pojedynek, po którym można już brać się za prawdziwą grę.

Rozgrywka jest samowystarczalna i nie potrzebuje dodatkowych kart. Dołączone talie wystarczają na długą zabawę i pozwalają przetrenować podstawowe ruchy. Kto poczuje się na siłach, może sięgnąć po nieco trudniejszą do rozgrywania talię niebieską. Czy będzie to początek, czy koniec przygody z karcianką Pokémonów – zabawa jest wysmienita. (MRW)

Umowy wydawnicze

na złe i dobre czasy

Popularne powiedzenie głosi, że umowy pisze się na złe czasy. Z popularnymi powiedzeniami nie warto się spierać, ale warto dodać, że umowy pisze się również po to, żeby „złych czasów” uniknąć. Dobrze napisana umowa to inwestycja w przewidywalną współpracę z kontrahentem, a nie formalność do odhaczenia.

■ Marcin Balicki

Jaka umowa jest napisana dobrze? Najkrócej rzecz ujmując - taka, która jest syntetyczna, zrozumiała i odzwierciedla założenia biznesowe jej stron w granicach, na jakie pozwalają przepisy prawa. Jeżeli zobowiązania obydwu stron zostaną w umowie wyrażone jasno, to ryzyko powstania sporu będzie mniejsze, a jego rozwiązanie łatwiejsze. Umowy wydawnicze są najważniejszymi kontraktami, jakie zawiera producent gry, więc warto poświęcić czas i uwagę na wynegocjowanie ich treści. Zresztą oparcie działalności na dobrze sformułowanych umowach ułatwia potencjalnemu inwestorowi decyzję o przeznaczeniu środków firmie tworzącej gry.

PACTA SUNT SERVANDA

Od czasów prawa rzymskiego aktualna jest zasada, że umów należy



Retro



Niewykonanie umowy przez jedną ze stron bardzo opóźniło wydanie Axiom Verge na Wii U.

dotrzymywać. No właśnie - umów. Zobowiązaniami stron jest to, co trafiło do ich treści, a nie to, co było omawiane z wydawcą podczas niezobowiązującego spotkania na targach. Niejasne sformułowanie zobowiązania to zarzewie potencjalnego sporu. Przykładowo, czy grę mają promować „wybrani przez wydawcę streamerzy”, czy streamerzy wybrani przez wydawcę, ale mający minimalną liczbę subskrybentów i popularność na kluczowych rynkach? Oczywiście nieuzgodnienie w umowie niektórych kwestii nie zawsze oznacza, że nie są one w ogóle uregulowane między stronami - źródłem niektórych zobowiązań mogą być przepisy prawa. Jeśli obowiązek zapłaty kar umownych nie będzie w umowie uregulowany, to faktycznie nie będzie on istniał, ale jeśli nie wskażemy terytorium, na jakim udzielana jest licencja, to domyślnie

będzie to jedynie terytorium Rzeczypospolitej Polskiej (zakładając, że licencjodawca ma tutaj siedzibę).

Obowiązek dotrzymywania postanowień umowy nie oznacza, że one same są wyryte w kamieniu albo w innym NFT. Proces produkcji gry trwa zwykle kilka lat, podczas których nieplanowane „features” staną się „must have”, „deadline’y” rozminą się z „milestone’ami”, a najlepsza formuła Excela nie pogodzi kolumny „budżet” i „faktury do zapłacenia”. Nieuniknione zderzenie z rzeczywistością można zamortyzować dzięki mechanizmom kontraktowym, przewidującym na przykład możliwość przesuwania terminów dostarczenia kolejnych wersji gry lub negocjowania dodania do niej nowych funkcji. Takie postanowienia nie gwarantują, że postulaty zmian przekształcą się w aneks do umowy, ale sprzyjają prowadzeniu rozmów.

➤ Między twórcami a wydawcą Call of Duty: Finest Hour rozegrała się prawdziwa batalia prawna.



➤ Produkcja mobilnej wersji Halo utknęła na sporze prawnym między studiem In-Fusio i Microsoftem.



➤ Negocjacje studia z wydawcą. Ilustracja pogłębiona.

Rzadko się zdarza, żeby oczekiwania biznesowe stron były tak skromne jak fabuła przeciętnego FPS. Startujemy raczej od poziomu action RPG, a dojść można i do złożoności strategii Paradoxu. Dlatego równie rzadko się zdarza, żeby projekt umowy przedstawiony przez wydawcę od razu odpowiadał na wszystkie potrzeby studia. Negocjowanie umowy to nie afront dla wydawcy, tylko jedyna droga do wypracowania optymalnych warunków współpracy. Nie bez przyczyny większość procesu negocjacyjnego jest często prowadzona przez adwokatów - reprezentanci stron biorą na siebie rozwikływanie rozbieżności, a strony angażują się, kiedy większość spornych kwestii została już uzgodniona.

MILESTONE'Y UMOWY WYDAWNICZEJ

Podstawowy obowiązek studia brzmi prosto - dostarczyć wydawcy na

premierę dobrą grę. Jednak jeżeli jej produkcja jest finansowana przez wydawcę, to wcześniej studio musi dostarczać kolejne wersje - wystarczająco dobre, żeby je odbierał (akceptował) i płacił kolejne raty wynagrodzenia. Żeby odbiór miał realne znaczenie dla oceny postępów prac nad grą, łączna liczba odbiorów nie powinna być zbyt duża. Poza tym każdy odbiór to wysiłek organizacyjny dla zarządu i zespołu studia - zbyt wiele oznacza dłuższy czas pracy nad grą. Na szczęście nie musi się on kończyć odbiorem bez zastrzeżeń albo odmową odbioru przedstawionej wersji gry - między dwiema skrajnościami rozciąga się szara sfera odbioru z zastrzeżeniami. Odbioru, który zobowiązuje studio do usunięcia drugorzędnych usterek najpóźniej przy kolejnym odbiorze, ale nie blokuje finansowania produkcji.

Zobowiązania wydawcy mogą się ograniczać do dystrybuowania gry

bądź obejmować cały wachlarz różnorodnych świadczeń - finansowych, organizacyjnych lub prawnych, na przykład uzyskanie licencji na popularny znak towarowy czy sprawdzenie listy symboli zakazanych w danym państwie. Im więcej tych świadczeń będzie, tym więcej czasu należy poświęcić na wynegocjowanie ich dokładnej treści. Weźmy grafiki zapewniane przez wydawcę - termin ich dostarczenia producentowi gry, ich jakość oraz zasady, na jakich są licencjonowane. Podobnie w przypadku usług - marketingowych, QA, lokalizacji oraz portowania gry. W przypadku tych ostatnich warto rozstrzygnąć, czy prawa do rezultatów pracy tłumaczy i autorów portu przechodzą na wydawcę, czy na studio. To z kolei przeważnie zależy od tego, kto ma trzymać w garści własność intelektualną (IP) do gry. Pozornie garści do wyboru są tylko dwie - producenta gry albo wydawcy. Jednak IP można kroić na mniejsze kawałki i zonglować nimi między wydawcą a studiem.

Wydawcy finansującemu produkcję gry zależy na zabezpieczeniu swojej inwestycji. Dlatego jest zainteresowany nabywaniem praw do jej kolejnych odbieranych wersji. Na wypadek nagłego zaprzestania współpracy przez producenta wydawca będzie miał kontrolę nad materiałem i dalsze prace powierzy innemu studiu. Po premierze gry takie ryzyko znacząco spada, a do jej dystrybuowania wystarczająca jest licencja. Prawa do gry mogą więc „wrócić” do producenta. Oczywiście są też modele współpracy, w których wkład wydawcy w powstanie produkcji jest tak duży, że o zwrotnym przeniesieniu praw do niej na producenta nie ma mowy. To sam producent będzie potrzebował licencji od wydawcy na utrzymywanie gry, tworzenie DLC lub portów. Przestrzeni do rozmów można

PAKT

➤ Enigma: Rising Tide - dla graczy potyczki na morzach, a dla producenta potyczki z wydawcą na sali sądowej.





też szukać, przyglądając się IP gry pod lupą: sequel można zrobić, mając jedynie znak towarowy na tytuł – porównajmy Duke Nukem 2 oraz 3D; narzędzia i know-how związane z produkcją gry zasadniczo nie są wydawcy potrzebne.

Niezależnie od losów IP wydawca będzie oczekiwał przyjęcia przez producenta odpowiedzialności za wady prawne gry. Taką wadą jest włączenie do gry modelu postaci z asset store, na którego użycie producent nie kupił licencji. Tutaj relacja kontraktowa z wydawcą zależeć będzie od umów zawieranych przez studio z pracownikami i współpracownikami, a przede wszystkim – z wszelkiej maści bankami oferującymi użyteczne elementy na bardzo ograniczonych licencjach. Jednym słowem prawa do IP gry są tak mocne jak ich najsłabsze ogniwo.

Wreszcie – zasady ustalania wysokości wynagrodzenia studia, czyli postanowienia, które nieraz mają więcej wspólnego z wróżeniem z lotu ptaków niż z kalkulacjami finansowymi. Czy będzie to ryczałt, czy procent od przychodów ze sprzedaży gry? Jakie są warunki wypłaty kolejnych rat wynagrodzenia – dostarczenie wersji gry bez żadnych błędów czy tylko bez błędów poważnych? Jak strony rozumieją przychód ze sprzedaży gry? Przede wszystkim jakie obciążenia podatkowe i poniesione przez wydawcę koszty mogą zostać odliczone od wpływów ze sprzedaży gry? Nie ma przeszkód, żeby załącznikiem do umowy była symulacja wysokości wynagrodzenia – nawet jeżeli rzeczywiste warunki ekonomiczne i biznesowe nie będą identyczne (przykładowo zmieni się wysokość podatków), to takie

wyliczenia będą stanowiły dla producenta punkt odniesienia w ocenie prawidłowości rozliczeń. Ponieważ kontrola jest najwyższą formą zaufania, producent powinien mieć prawo audytowania stosownych dokumentów finansowych wydawcy lub przynajmniej dostęp do danych platformy, na której gra jest sprzedawana, i warto zapewnić sobie taką możliwość.

Niezależnie od intencji stron czasem współpraca nie układa się dobrze i lepszym wyjściem jest jej zakończenie niż usilne kontynuowanie – na przykład gdy wydawca regularnie spóźnia się z płatnościami. Zakończeniu współpracy w sposób możliwie najmniej konfliktowy służą postanowienia tak zwanego exit plan. Rozstrzygają one zwłaszcza o losach IP do rozrzuconej produkcji, rozliczeniu niedokończonych prac i przekazaniu pałeczki innemu studiu.

Wspomniałem wcześniej, że niektóre wymagania prawne lub zobowiązania stron mogą wynikać z przepisów prawa, a nie z postanowień umowy. Chociażby nierzadkie przekładanie „amerykańskiej umowy o pochodzeniu internetowym” na prawo polskie kończy się nieskutecznością postanowień dotyczących praw autorskich.



✚ W pozwie wydawca Rune II zarzucił Human Head Studios między innymi sabotowanie produkcji gry i porzucenie jej tuż po premierze.

✚ Spór sądowy między producentem i wydawcą gry Section 8 trwał cztery lata. Szybciej byłoby rozstrzygnąć go w jej multiplayerze.



✚ Być może dzięki ugodzie między wydawcą i dotychczasowym deweloperem kolejny Descent doleci wreszcie do premiery.

Dlatego lepiej nie lekceważyć, jakiemu prawu umowa będzie podlegać oraz jaki sąd będzie właściwy do rozstrzygnięcia sporów. Te lokalizacje nie muszą być tożsame, ale oczywiście sąd kraju, którego prawo wybierzemy, będzie miał łatwiejsze zadanie, rozstrzygając spór zgodnie z przepisami, które zna. Jeżeli studio i wydawca mają siedziby w różnych państwach, można zdecydować się na prawo i sąd właściwy siedziby jednego z nich albo – w pewnych granicach – na prawo i sąd państwa trzeciego – w razie sporu żadna ze stron nie będzie miała przewagi własnego boiska. Wybór odległej (prawnie i dystansowo) jurysdykcji jest ryzykowny dla studia niedysponującego stosownymi zasobami gotówki – koszty procesowania się, na przykład w USA, mogą przekroczyć wartość sporu. Interesującym (choć zwykle nietanym) rozwiązaniem jest też arbitraż.

DZWONI PAPUGA, MÓWI, ŻE MUSI SIĘ UDAĆ

Przeciętne studio na pewno specjalizuje się w produkowaniu gier, ale niekoniecznie w produkowaniu kontraktów. Dlatego przed złożeniem na umowie wydawniczej odręcznego lub cyfrowego podpisu warto skonsultować jej treść z adwokatem. Nie tylko zna on przepisy, ale dodatkowo ma doświadczenie nabyte przy doradzaniu innym klientom. Dlatego z jednej strony potrafi przełożyć oczekiwania producenta na projekt postanowień umowy, a z drugiej strony wychwycić te postanowienia, które są dla studia niekorzystne. To, czy uda się wprowadzić do umowy wszystkie postanowienia z pierwszej grupy i usunąć wszystkie z drugiej, to już kwestia negocjacji. Na stronie <https://spcgblog.pl/ip/wzor-umowy-wydawniczej/> znajdziecie wzór krótkiej umowy wydawniczej z naszym komentarzem. Może ona stanowić punkt wyjścia do negocjacji z wydawcą. ■



Squirrel & Bear: Rascal's Escape The Good Evil



KREATYWNA EUROPA MEDIA



Interkosmos 2000 Ovid Works



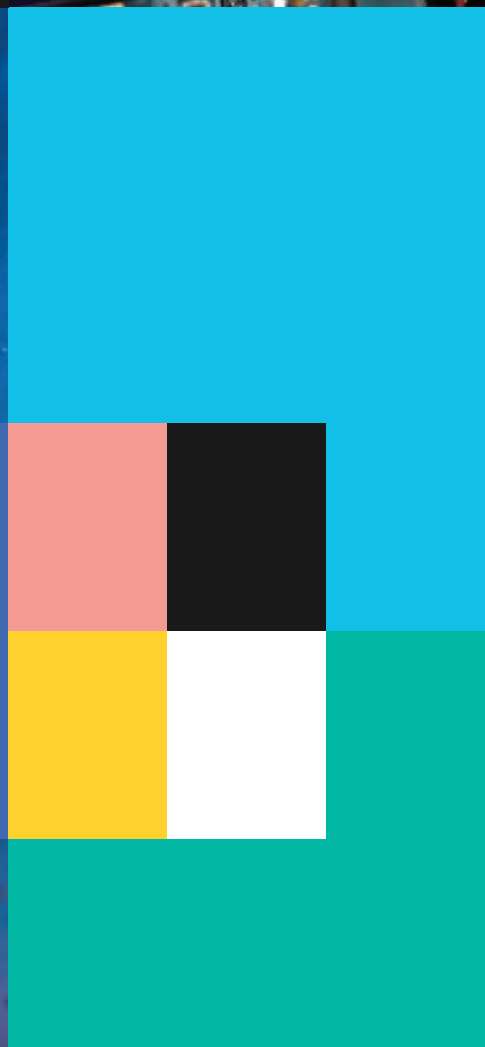
Wspieramy **europejskie**
historie od **1991 roku**

#ProudToSupportTheBest



Kreatywna
Europa
MEDIA

Aragami 2 Lince Works



HORROR CZŁOWIEKA

z Tomem Heatonem, reżyserem gry
The Devil in Me, rozmawia Michał R. Wiśniewski.



**TOM
HEATON**

Tom rozpoczął swoją przygodę z grami, tworząc mapy i mody do Quake III Arena.

Pracował jako projektant przy Quake III Revolution na PS2. Przeniósł się do branży mobilnej – był głównym projektantem i producentem w Pocket Studios, Climax i Player One. Pracował jako projektant zewnętrzny gier kazełowych w Eidocie. W 2009 roku dołączył do Supermassive Games, gdzie pracował przy Tumble na PS3 Move i Until Dawn oraz jako reżyser Tumble VR i Man of Medan.

P Jak radzicie sobie z oczekiwaniami graczy – po fabularnych twistach w Man of Medan czy Little Hope odbiorcy zaczęli się ich spodziewać...

Wszystkie nasze opowieści są inne, wszystkie nasze gry są różne. Czasem pojawia się podobieństwo w strukturze czy zasadach gry. W kolejnych pozycjach antologii Dark Pictures widać wiele różnic – zaczęło się od statku-widmo, potem były procesy czarownic z Nowej Anglii, później potwory na pustyni. Teraz pokażemy coś nowego – inspirację historyczną postacią H.H. Holmesa, hotel pełen pułapek. Za każdym razem wyzwaniem jest opowiedzenie dobrej historii, która wcale nie musi mieć twistów, ale musi dostarczać rozrywki. Są zwroty fabularne, które utrzymują zaangażowanie graczy, ale staramy się nie używać wciąż tych samych motywów, szukamy nowych pomysłów. Główne wyzwanie to zachowanie świeżości, na szczęście pomagają w tym zmiany gatunków.

P Twój pierwszy tytuł z antologii, Man of Medan, i najnowszy, Devil in Me, łączy to, że są oparte na prawdziwych wydarzeniach. Czy bazowanie na czymś, co jest znane, stanowi większe wyzwanie?

Historia, na której oparty jest Man of Medan, jest tak naprawdę mitem, ludzie o niej słyszeli, ale nie znamy wielu szczegółów. W przypadku „morderczego zamku” jest znanych znacznie więcej detali – wiadomo, że

Holmes istniał, że istniał jego hotel, że przyznał się do dwudziestu siedmiu zabójstw, powstawały o nim książki. Każdy może sprawdzić fakty, ale oprócz tego jest też dużo legend. Gdy został schwytany w Chicago, prasa oszalała, to była bardzo ekscytująca sprawa, z której zrobiono sensację; drukowano mapy zamku, spisy ofiar. Sam Holmes był mitomanem, lubił na siebie zwracać uwagę – tak że trudno dziś czasem ustalić, co było prawdą, a co zmyśleniem. Jest więc z czym pracować. Poza tym przyjęliśmy podejście dystansu historycznego – większość naszej gry ma miejsce współcześnie, opowiada o morderstwach zainspirowanych Holmesem. Mamy więc duże pole do manewru i bogaty materiał. Wiadomo, że to okropna postać, ale z drugiej strony jest interesujący i pomysłowy, nic dziwnego, że budzi taką fascynację.

P Podobało mi się otwarcie The Quarry, które chociaż nie należy do antologii, ma parę podobieństw. Trochę oczekiwałem więc, że prolog rozegra się podobnie jak w Dark Pictures.

Nad The Quarry pracował osobny zespół, Supermassive jest dziś dużą firmą, zatrudniająca trzysta osób. Oczywiście znamy wszystkie swoje gry, gramy w nie i wiemy, czego spodziewają się odbiorcy, więc możemy z tymi oczekiwaniami pogrywać. Wszystkim nam zależy na tym, żeby odbiorca spędził dobrze czas i dobrze się bawił.



ZA KAŻDYM RAZEM WYZWANIEM JEST OPOWIEDZENIE DOBREJ HIS- TORII, KTÓRA MUSI DOSTARCZAĆ ROZRYWKI. GŁÓWNE WYZWANIE TO ZACHOWANIE ŚWIEŻOŚCI.

Na to składa się dobry scenariusz, dobre aktorstwo, ale także zwroty akcji – dawanie publiczności czegoś więcej, niż oczekiwała, albo czegoś, czego w ogóle nie oczekiwała. Często zamieszczamy też małe żarty dla wiernych fanów serii. W założeniu antologii Dark Pictures chodziło o ustanowienie konkretnych reguł, by kolejne gry je rozwijały.

P Bardzo interesuje mnie postać Kuratora, która spaja wszystkie gry. Czy jest tylko narratorem, czy bohaterem jakiejś metanarracji?

Nie mogę za dużo mówić o tej postaci, ale owszem, ma swoją opowieść. Segmenty z Kuratorem bardzo się różnią od reszty gry, pełni on rolę gospodarza, który wprowadza w historię, przedstawia temat, co jakiś czas robi przerwę i pyta, jak sobie radzisz. Nie zawsze jest pomocny, czasem bywa wręcz onieśmielający. Ale tak, jest rozwijana narracja z nim i jej kolejne fragmenty można znaleźć w *The Devil in Me*.

P Na czym polega reżyserowanie historii interaktywnej? Czy widzisz ją jako jedną opowieść o wielu rozgałęzieniach, czy kilka niezależnych, alternatywnych historii? Podejrzewam, że każdy twórca ma inne podejście. Dla mnie polega to na tym, że muszę ustalić zestaw prawd o grze. Poszczególni bohaterowie muszą mieć jakieś jądro, na którym będzie można się oprzeć. Na przykład w *The Devil in Me* jest Kate, która jest prezydentką w ekipie

✚ Tym razem bohaterowie gry – ekipa filmu dokumentalnego – zmierzają się z zabójcą zafascynowanym H.H. Holmesem i jego słynnym „morderczym zamkiem”. Na graczy czekają zabójcze pułapki i trudne decyzje.

**PIXEL
WYWIAD**

kręcącej dokument. Jest niepełna siebie, zarazem bardzo sprytna, napędza ją pasja robienia właściwych rzeczy. To jest jej esencja, niezależnie od tego, co się robi. Ale gdy ją kontrolujemy, możemy wybierać, co powie, tym samym delikatnie regulując postać.

Nadal jest sobą, ale nieco inna – i to wpływa na historię i relacje między bohaterami. Podobnie jest z miejscem akcji – gdy gra zaczyna się na dobre, wiadomo, gdzie się dzieje, co może, a co nie może się stać. Gdy się rozkręca, jest podzielona na kilka odcinków w alternatywnych wersjach. Trzeba zawsze o tym pamiętać, mieć świadomość tych wszystkich możliwości, żeby nie wchodziły ze sobą w konflikt, bo wtedy mogą się dziać rzeczy bez sensu. Należy też mieć na uwadze różne ścieżki, którymi dochodzi się do jakiegoś wydarzenia, bo mogą one być zupełnie różne – do sceny dramatycznej mogła prowadzić scena akcji, ale mogła się też nie wydarzyć – i wtedy odbiór jest zupełnie inny. Trudno to wszystko spamiętać, dlatego ważna jest dokumentacja. Najciekawszą rzeczą jest praca z aktorami, którzy są przyzwyczajeni, że grają jedną rolę wedle liniowego scenariusza. Tu czasem trzeba się wtrącić i zwrócić uwagę „osoba, z którą rozmawiasz, właśnie została pobita albo może nic jej nie jest”, czasem trzeba nakręcić dwie wersje.

P Czy masz swoją ulubioną ścieżkę scenariusza, którą uważasz za „najprawdziwszą”?

Nie! Bardzo staramy się nie robić takich rzeczy. Używamy takich pojęć jak złota ścieżka, która zwykle jest najbardziej „filmowa” – na przykład bohaterowie giną jeden po drugim, a na końcu zostaje tylko jedna postać, tzw. final girl. Nazywamy to złotą ścieżką, ale to dość mylące, bo nie ma w niej nic szczególnego. Potem robimy srebrną ścieżkę, która jest jej przeciwieństwem – bohaterowie podejmują odwrotne decyzje. A potem robimy graf i zaczynamy od nowa.



Co skrywają po-
grążone w mroku
pokoje hotelu?
To okaże się już
wkrótce...

W SLASHERACH LUBIĘ POSTAĆ BEZWZGLĘDNEGO, POWOLNEGO MORDERCY, KTÓRY CIĘ WYTROPI I ZA- BIJE, BEZ ŻADNEJ EMOCJI.

Nie mam ulubionej ścieżki, bo cały czas myślę o wszystkich alternatywach. Wydaje mi się, że jeśli preferowałbym jakiś przebieg gry, musiałbym się zastanowić, co w takim razie jest nie tak z pozostałymi? Może trzeba je poprawić, żeby były bardziej atrakcyjne?

P No właśnie, final girl – to chyba główna różnica między horrorami kinowymi i grami. Filmy ogląda się, żeby patrzeć, jak nastolatki giną jeden za drugim, a w grze chcemy wygrać i ocalić wszystkich. Wydaje mi się, że to częściowa prawda – widzowie idą oglądać śmierć, ale mam wrażenie, że ludzie chcą ocalić tych bohaterów filmów i właśnie dlatego się denerwują, gdy postać wchodzi do ciemnego pokoju za dziwnym odgłosem. To jest ciekawe w grach – wielu graczy stara się ocalić wszystkich, a potem odpala tytuł od nowa i wszystkich zabija z ciekawości, jak umierają. Większą różnicą jest interaktywność – oglądając film, jesteśmy w kontrolowanym środowisku, siedzimy sobie, a na ekranie dzieją się rzeczy, na które nie mamy wpływu. To z kolei daje dużo wolności reżyserowi. W grze oddajemy znaczną kontrolę graczowi, „OK, to co teraz zrobisz?”. To stawia twórców przed dużym wyzwaniem – jak zaprojektować narrację i strachy. Z drugiej strony, ponieważ gracz odczuwa odpowiedzialność za postać, którą steruje, zwiększa się poczucie strachu. Zwłaszcza gdy wiadomo, że czyni mają konsekwencje, co wpędza w poczucie niepewności. To dużo bardziej intensywne doświadczenie.

P Dlaczego ludzie lubią horrory?

Na to pytanie jest wiele odpowiedzi. Moja ulubiona jest taka, że horror bardzo szybko zabiera widza w miejsce, w które większość dzieł sztuki w ogóle się nie zapuszcza. Ten gatunek długo był traktowany jak coś gorszego,

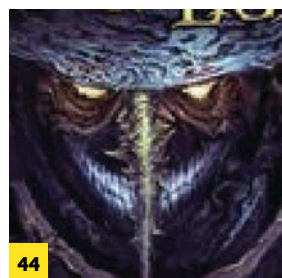
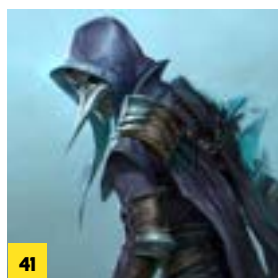
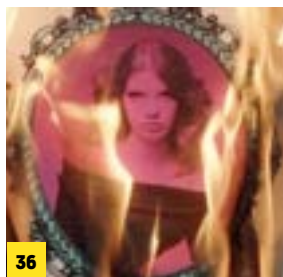
w złym smaku – tak mówili ludzie, którzy lubią myśleć o sobie same dobre rzeczy. Tymczasem horror to odbiera, pokazuje, że człowiek jest tylko workiem krwi, którego życie jest bardzo kruche, stawia pytania „jak byście sobie poradzi z takimi okropnościami?”. Poza tym horror zajmuje się traumami, które przedstawia jako metafory – tak było w Little Hope, gdzie taką metaforą stały się procesy czarownic i demony. To bardzo użyteczny aspekt społeczny – nawet jeśli nie przeżyliśmy traumy, w trakcie seansu możemy spróbować ją sobie wyobrazić. Można to traktować wręcz jako coś w rodzaju terapii – obejrzenie horroru, odczucie realnego strachu, ale w bezpiecznym miejscu. Można go wyłączyć, zrobić sobie herbatę. To doświadczenie może się okazać pomocne w przygotowaniu na jakiś realny strach.

P Mówiłeś o tym, że ważna jest rozrywka – czy ważniejsze są fajne tematy, czy potencjalne metafory? Rozrywka to pojemne pojęcie i może brać się z różnych rzeczy – z tego, że coś jest ciekawe, z tego, że jest ekscytujące. Wydaje mi się, że House of Ashes ma wspaniałe założenia – jest głębokie, skłania do myślenia, ale to nadal jest rozrywka. Proces kreatywny polega więc na tym, że jak w przypadku Devil in Me – zaczynamy od pomysłu, H.H. Holmes, morderczy zamek, seryjny zabójca, jeszcze nie wiadomo, co z tego będzie, testujemy różne koncepcje, tworzymy wczesny, bardzo surowy scenariusz, żeby mieć postacie i sytuacje. Ale potem dzielimy go na fragmenty, niektóre wyrzucamy, poprawiamy, mówimy, co nam się podoba, wreszcie analizujemy postacie i piszemy scenariusz. Jest dużo pracy redakcyjnej, zwłaszcza nad bohaterami.

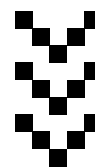
P Jakie filmy zainspirowały tę odsłonę antologii? Przyjrzelśmy się serii „Piła”, bo jest zbliżona tematycznie – zamknięta przestrzeń, morderca, który toczy z ofiarami grę. Zwracaliśmy też uwagę na slashery, które swoją drogą są moim ulubionym gatunkiem, „Piątek trzynastego”, „Psychoza” i tak dalej. Lubię postać bezwzględne, powolnego mordercy, która występuje w slasherach; ten mężczyzna, bo to prawie zawsze są faceci, który cię wytropi i zabije, bez żadnej emocji, bo po prostu musi. I oczywiście „Lśnienie”, które kocham, to w końcu gra o hotelu, więc dokładnie przyjrzelśmy się, jak Kubrick pracował kamerą. Korytarze, otwarte drzwi, to uczucie niesamowitości. ■

Horror pokazuje, że człowiek jest tylko workiem krwi, którego życie jest bardzo kruche.

To jest ciekawe w grach – wielu graczy stara się ocalić wszystkich, a potem odpala tytuł od nowa i wszystkich zabija z ciekawości, jak umierają.



P



TAK
OCENIAMY GRY

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

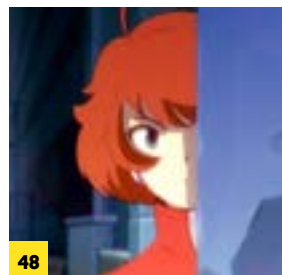


PLAY THE GAME



DYSKUTUJ NA
FB.COM/GROUPS/
SECRETLEVEL

ZGODNIE Z ZAPOWIEDZIAMI PRZYGODA ROZPOCZYNA SIĘ DOKŁADNIE W FINALE MONKEY ISLAND 2. PRZEZ PONAD TRZYDZIEŚCI LAT GRACZE ZASTANAWIALI SIĘ, O CO CHODZIŁO RONOWI GILBERTOWI ...





■ PC ■ MAC ■ SWITCH

WYDAWCA Terrible Toolbox **Wersja PL:** nie

■ Piotr Żymelka

Zapewne pamiętasz, czytelniku, gdy dawno temu, po szkole, przyniosłeś do domu nową grę, odpaliłeś ją i niemal od razu, w momencie ujrzania obrazka tytułowego zanurzałeś się we wspaniałej, epickiej przygodzie. Wydawałoby się, że teraz, po latach drzwi do tamtego świata są zamknięte i nie ma do niego powrotu.

Wszak już starożytni filozofowie głosili przecież, że nie można wejść dwa razy do tej samej rzeki. Na szczęście zdarzają się jeszcze tytuły, które oferują nowoczesną mechanikę i współczesne rozwiązania, a jednocześnie jakimś cudem stanowią portal

Statek



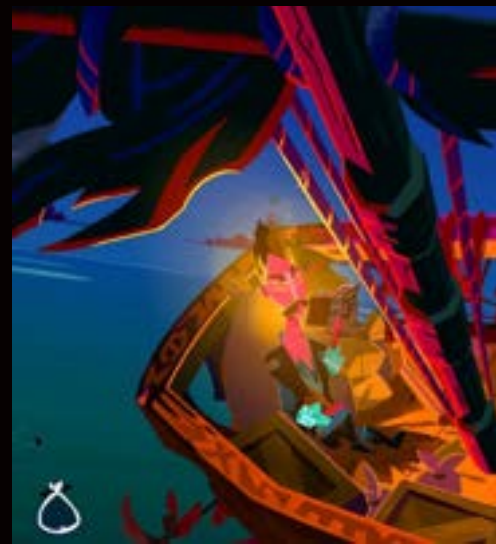
W przygodzie na morzach południowych nie mogło zabraknąć rejsów okrętem. Oczywiście Guybrush zdobywa go w typowy dla siebie sposób, zaś jako galion służy jeden z wygadanych starych znajomych...

do czasów minionych. Jeden z nich właśnie się ukazał i jest to kolejna część legendarnej serii o przygodach Guybrusha Threepwooda.

Więść o realizacji nowej Małpiej Wypsy gruchnęła kilka miesięcy temu jak grom z jasnego nieba. Co więcej okazało się, że powraca dwóch z trzech oryginalnych twórców - Ron Gilbert i Dave Grossman. Do współpracy zaproszono również inne znane ze złotego okresu LucasArts nazwiska - Davida Foksa czy kompozytorów Michaela Landa i Petera McConnella. Ten przygodówkowy dream team musiał zmierzyć się z legendą serii, wysoko zawieszoną poprzeczką oraz rozbudzonymi nadziejami graczy. Tym bardziej że pierwsze screeny i zwiastuny spotkały się z krytyką przyjętego stylu graficznego. Teraz jednak, gdy tytuł w końcu się ukazał, jest dowodem, że antyczni myśliciele nie mieli racji.

Zgodnie z zapowiedziami przygoda rozpoczyna się dokładnie w finale

Monkey Island 2. Przez ponad trzydzieści lat gracze zastanawiali się, o co chodziło Ronowi Gilbertowi w kuriozalnym zakończeniu drugiej części. I dostaliśmy wreszcie odpowiedź. Odpowiedź nie dość, że przewrotną i zaskakującą, to jeszcze





Gra powstawała przez ponad dwa lata. Ron Gilbert chwalił w wywiadach współpracę z Disneyem, podkreślając, że Myszka Miki nie ingerowała w proces twórczy.

niewykluczającą żadnej z późniejszych odsłon serii oraz czytelną nawet dla nowicjuszy w uniwersum Monkey Island. Co więcej, żadna z setek fanowskich teorii się nie sprawdziła.

Tym razem Guybrush ma odnaleźć legendarny Sekret Małpiej Wiospy. Oczywiście po drodze zwiedzi on kilka różnorodnych, karaibskich wysp, zgodnie z tradycją serii będzie niszczył, kradł i oszukiwał (w końcu to pirat!), rozwiąże mnóstwo zagadek oraz spotka zarówno starych znajomych, jak i kilkanaście nowych postaci.

■ Guybrush się nie zmienił przez lata. To wciąż ten sam ciapowaty, sympatyczny i w gruncie rzeczy zaradny pirat, którego pokochali gracze na całym świecie.

Co ważne, mimo że znajdzie się tutaj sporo ukłonów w stronę fanów, to każdy z bohaterów ma swoje miejsce w fabule i nie został do niej dodany tylko dlatego, że musiał się pojawić, bo „to Monkey Island”.

Kontrowersyjny styl graficzny sprawdza się doskonale. Byłem do niego nastawiony sceptycznie, ale w momencie, gdy zobaczyłem całość w ruchu – płynną animację postaci i wygodny interfejs – wszelkie wątpliwości rozwiały się jak dym z fajki bosmana podczas tropikalnego sztormu. Gra się w to świetnie i, co mogłoby wydawać się niemożliwe, patrząc na screeny, wszystko doskonale ze sobą współgra, stwarzając poczucie całkowitej immersji. W grze aż roi się również od drobnych smaczków i ułatwień – na morzu pokład okrętu sprawiamy, że postać przyspiesza. Można też w kilku momentach zginąć, ale zostało to zrealizowane na wzór Monkey Island 1.

Gra oferuje dwa stopnie trudności różniące się liczbą zagadek (podobnie jak w drugiej i trzeciej części). Ja wybrałem ten trudniejszy i bawiłem się przednio. Do wyboru jest również rozszerzony wariant dialogów. Problemy stawiane przed Guybrushem



■ Demon Flambe to jedna z najbardziej barwnych nowych postaci. Mówiący z francuskim akcentem członek załogi LeChucka jest leniem, który tylko patrzy, jak wymigać się od roboty.



■ Na Mélé Island zmiany, zmiany, zmiany. Trzej piraccy przywódcy zostali wyrzuceni z interesu i musieli zająć się pracą w handlu rybami.

zawsze da się rozwiązać samemu,, są one logiczne (czasami w pokrętny, ale przystający do świata przedstawionego sposób), niekiedy wymagają elementarnej, ogólnej wiedzy lub spostrzegawczości. Nie ma natomiast absurdów w rodzaju „monkey wrench” z MI2. Co ważne, wynikają one wprost z interesującej i angażującej fabuły, która stanowi idealny motywator dla gracza. W każdej chwili można skorzystać z podpowiedzi, dostępnych w formie książki znajdującej się w inwentarzu. Ponadto Guybrush zbiera rozrzucone wszędzie karty z pytaniami sprawdzającymi naszą wiedzę o Monkey Island – taka dodatkowa, opcjonalna minigra. Wreszcie, jest kilka różnych zakończeń.

Zachowano również wysokiej jakości humor. Dialogi są błyskotliwe i skrzę się od dowcipów, podkreślanych jeszcze przez doskonale dobrane głosy (Dominic Armato jako Threepwood jak zawsze bryluje) oraz nawiązania do popkultury.

Return to Monkey Island stanowi więc idealny mariaż nostalgii z nowoczesnością. Jednocześnie wpisuje się w standardy przygodówek i wyznacza nowe trendy. Jest prawdziwą ucztą dla fanów gatunku i świetną propozycją dla pozostałych graczy. Grać! ■

PIXEL 92

■ Pełnokrwista, piracka przygoda z doskonałym humorem, zaskakującymi twistami fabularnymi, wybornymi zagadkami i dającym do myślenia, pozostawiającym pole do interpretacji zakończeniem.



✚ Poczucie obowiązku to u gliniarza dość ważna sprawa.



Immortality

PC XSX

PRODUCENT Sam Barlow Wersja PL: tak

■ Paweł Schreiber

Immortality, gra stworzona pod kierownictwem Sama Barlowa, jest w zasadzie kontynuacją serii rozpoczętej przez Her Story (a może nawet wcześniej, przez Silent Hill: Shattered Memories), kolejną opowieścią o kilku postaciach sklejaną z rozsypanych fragmentów ich życia.

Od czasu Her Story Barlow konsekwentnie tworzył tytuły FMV, w których zadaniem gracza było szukanie drogi w gąszczu klipów wideo. Tak było w Telling Lies i w nieudanym WarGames. Immortality jest jeszcze bliżej filmu, bo opowiada o karierze fikcyjnej aktorki Marissy Marcel, występującej w trzech obrazach, z których żaden nigdy nie trafił na ekrany. Oglądamy fragmenty filmów i materiały pokazujące proces ich tworzenia - zdjęcia z planu, rozmowy twórców, próby przed właściwym nagraniem. Mamy do odkrycia podstawową tajemnicę - co się właściwie stało z zaginioną Marcel - ale po drodze pojawia się też sporo mniejszych, bo poznajemy kolejne sekrety postaci zaangażowanych w tworzenie filmów z jej udziałem. Wszystko to jest na tyle dobrze napisane i zagrane, że wciąga.

Z rozsypanych kawałków składamy fabuły trzech bardzo różnych od siebie (i pełnych intryg) filmów, relacje między postaciami i historię młodej dziewczyny wciąganej w tryby przemyślu filmowego. Jest co robić.

Mechanizm przeszukiwania klipów jest zupełnie inny niż we wcześniejszych pozycjach Barlowa. Tam wpisywaliśmy słowa, a gra wyświetlała wybrane klipy, w których ktoś je wypowiadał. W Immortality jest na pierwszy rzut oka prościej i efektywniej - klikamy na elementy obrazu (twarz aktora, świeczka, kartka papieru) i przeskakujemy do innego klipu, w którym też się pojawiają. Skutek jest taki, że nawigacja jest dużo bardziej arbitralna i przypadkowa. W Her Story i Telling Lies prowadziliśmy w miarę świadomie skomplikowane śledztwa, a tu raczej dajemy się ponieść fali wizualnych skojarzeń, bo często się zdarza, że związek między kolejnymi fragmentami wideo

18+



Nagość i seks w grach wideo zwykle nie wypadają zbyt dobrze - gry bywają albo zbyt purytańskie, albo traktują kwestie seksualne trochę infantylnie, jako atrakcję dla mniej lub bardziej młodocianych odbiorców. Immortality jest tu chlubnym wyjątkiem. Nagość jest tu jak na grę wideo sporo, ale nie jest ona ornamentem, tylko ważnym składnikiem opowieści.

✚ Życie policjanta przenikającego do środowiska Andy'ego Warhola to nie przelewki.



jest bardzo luźny. Liczy się co innego - kiedy już odpowiednio długo przewijamy do przodu i do tyłu filmy z Marcel, nagle orientujemy się, że za tymi nagraniami kryje się... coś jeszcze. Tak jakby taśma filmowa była nawiedzona. Chronologia i tożsamości zaczynają się płatać. Nic dziwnego, bo jednym ze współscenarzystów jest tu Barry Gifford, odpowiedzialny między innymi za „Dzikość serca” i „Zagubioną autostradę” Davida Lyncha. Skojarzenia z Lynchem sięgają tu głęboko - mamy i postaci o niezdefiniowanej, trochę metafizycznej tożsamości, i poczucie narastającego niepokoju, i eksplorację najbardziej ponurych zakamarków duszy. Wszystko to podane w bezkompromisowej formie - seksu i przemocy jest tu dużo więcej niż w poprzednich grach Barlowa. O właściwym śledztwie niestety nie mogę już pisać bez spoilerów, więc pozostaje mi po prostu zachęcić do zanurzenia się w kolejną dobrą grę twórcy Her Story. ■

77

- Kolejna filmowa rozsypanka od Sama Barlowa.
- Na pierwszy rzut oka historia nieznannej aktorki, nad którą ciążyło tajemnicze fatum.
- Na drugi - dużo, dużo więcej. Film interaktywny żyje!



✦ Słom między krawężnikami to jedna z dróg do mety, w której chowane są ciała.

zależy od odpowiedniego wykorzystania rutyny stróżów prawa, którzy patrolują okolice w przewidywalny sposób, a na niespodziewane sytuacje reagują dokładnie tak, jak można się spodziewać. Zleceń podejmować się będziemy jako czterej różni bohaterowie o znacznie odmiennym modus operandi. Klasyczne sprzątnięcie synchroniczne, prowadzone do taktu wybijanego przez patrolujących policjantów, to tylko jedna z opcji. Reprezentuje ją Bob, bohater pierwszej części gry.

Balet z dowodami i ciałami może być teraz doprawiony brutalną siłą i piłą mechaniczną. Zamiast starać się przemykać niezauważenie obok stróżów prawa, można przypuścić szarżę, pozbawić przeszkadzających przytomności i ułożyć do snu w miejscu, w którym nie będą już nas kłopotać. Tak działa Psycho. Jego antytezą jest Vip3r, filigranowa hakerka, dla której wyzwaniem jest przeciągnięcie ciała, ale za to jest w stanie skryć się tam, gdzie wzrok nie sięga. Na dodatek po dostaniu się do klawiatury komputera umie wciągnąć pod pantofel każde podłączone do sieci urządzenie. Prawdziwą sztukę - i to dosłownie - potrafi z usuwania ciał zrobić ostatnia z bohaterek, Lati. Jak na diwę przystało, lubi być na świeczniku, z wrodzoną gracją i szybkością lawirując między przeszkodami i wodząc za nos próbujących przeszkodzić jej policjantów, wprowadzając sprzątnięcie na zupełnie nowe poziomy.

Akcja Serial Cleaners toczy się w latach dziewięćdziesiątych XX wieku, co pokazuje utrzymana w stylu z tego okresu grafika, z charakterystycznie skonstruowanymi modelami postaci i ogólnym nasyceniem świata budzący mi nostalgię akcentami. ■

Serial Cleaners

PC PS4 PS5 XONE XSX SWITCH

PRODUCENT Draw Distance Wersja PL: tak

Michał Tomaszewicz

Za sukcesem każdego zabójcy stoi utalentowany konserwator powierzchni płaskich. Sekrety mistrzów zamiatania dowodów i ciał pod dywan poznamy, grając w Serial Cleaners.

Sprzątnięcie ekstremalne w wyjątkowo niebezpiecznych okolicznościach pracy - to najkrótsze podsumowanie Serial Cleaners. Zadaniem gracza jest wyczyszczenie miejsca zabójstwa i uprzątnięcie wszystkich ciał, dowodów oraz wyjątkowo bogato chlapiącej na wszystkie strony krwi.



Operacja sterylizacji miejsca zbrodni toczona jest przed czujnymi oczami policjantów i strażników. Nie wystarczy więc być dobrym w obsłudze odkurzacza i wynoszeniu śmieci - trzeba zrobić to tak, by żaden z pilnujących nie przyłapał nas na wykonywaniu obowiązków służbowych. Sukces

✦ Odpowiednie zastosowanie piły mechanicznej zmienia duży problem z ciałem na kilka mniejszych.

✦ Do sprzątnięcia jest zazwyczaj kilka ciał i dowodów oraz hektolitry krwi.



71

■ Sprzątnięcie, jak się okazało, potrafi dawać satysfakcję. Urok lat dziewięćdziesiątych pojawia się jak za dotknięciem czarodziejskiego odkurzacza, szczególnie w momentach wciągania krwistoczerwonych kresiek.



SWITCH

PRODUCENT Nintendo **Wersja PL:** nie

■ Michał R. Wiśniewski

Seria Splatoon łączy prosty, ale efektowny pomysł na rozgrywkę z fabułą, której nie powstydziliby się Hideo Kojima – i robi to w doskonałym stylu.

To trzecia część serii, która zadebiutowała na Wii U. W 2017 roku dwójka ukazała się na Switcha. Teraz nadchodzi kolejna odsłona ewolucji tego wciąż świeżego – jak na Nintendo, którego franczyzy sięgają lat osiemdziesiątych – tytułu. Ewolucji, bo o żadnej rewolucji względem poprzedniej części nie można mówić, chociaż

poprawiono kilka uprzykrzających życie detali.

Co czeka nas w postapokaliptycznym świecie zamieszkałym przez zmiennokształtne, humanoidalne ośmiornice? Dużo zabawy w bardzo rozwiniętą wersję paintballa. Podstawowy tryb online (gra wymaga wykupionych usług sieciowych Nintendo) to Turf War, wojna o wpływy – czwórka graczy walczy z przeciwną drużyną o to, kto w krótkim czasie zamaluje swoim atramentem planszę. Różne bronie – od prostych pistoletów i karabinków po wielkie pędzle, wiadra bojowe i rolki, którymi można rozwalcować przeciwnika – pozwalają na dostosowanie taktyki do umiejętności i temperamentu zawodników.





✦ W mieście spotkamy innych graczy i sklepy, nie trzeba jednak po nim biegać, bo do każdej miejscówki prowadzi wygodna mapa.

✦ Grę zaczynamy na pustkowiu, a potem z naszą wierną rybką wyruszamy robić karierę w wielkim atramentowym mieście.



✦ W trybie dla jednego gracza odwiedzimy kanały w poszukiwaniu elektrycznej ryby zasilającej miasto. To doskonały trening przed potyczkami.

Może ktoś woli precyzyjne strzały z daleka (odradzanie się w bazie zajmuje chwilę), może ktoś lubi wjechać jak czołg. Do tego dochodzą rozmaite bronie dodatkowe - bomby, miny, czołgi i tak dalej. Forma humanoidalna strzela, a ośmiornica może szybko pływać w atramencie. W miarę zdobywania doświadczenia zwiększa się wybór broni i trybów walki. Clam Blitz dodaje elementy... futbolu amerykańskiego, a Splat Zones i Tower Control wymagają zmiany podejścia. Kto zamiast walki woli współpracę, może udać się na połów jaj. Czteroosobowa ekipa zostaje wysłana na wyspę atakowaną przez zmutowane ryby - musi odparować ataki i zbierać jaja zostawiane przez bossów, których nie powstydziliby się Death Stranding. Nie zabrakło też trybu fabularnego, w którym nasza ośmiorniczka wyrusza na wyprawę w celu odzyskania elektrycznej ryby. Oprócz walki z botami czekają tu ciekawe labirynty, w których trzeba popisać

✦ Kluczem do sukcesu jest znalezienie odpowiedniej broni, jak również szybka orientacja, jak grają członkowie naszej losowej drużyny.



się opanowaniem sterowania (przyda się w czasie potyczek).

Zarobioną w walkach i połowach walutę możemy inwestować w wygląd. Ciuchy można kupować w sklepiku albo - jeśli podoba nam się styl napotkanego w mieście gracza - zamawiać „online”. Wyrazimy też siebie, rysując czarno-białe kartki pocztowe, a także dekorując szafkę - przedmioty i naklejki czekają w osobnym sklepiku. Możemy też rozwijać postać, dodając różne zdolności, które pozwolą lepiej wprowadzać w życie naszą strategię i styl gry. ■

PIXEL 90

Ekstremalnie stylowa i ekstremalnie zabawna gra, która wciąż wnosi powiew świeżości do gatunku strzelanek online. Nowa odsłona nie wprowadza zbyt wielu zmian względem poprzedniej (nowe bronie, plansze, zmiana liczby frakcji), ale od początku zapewnia dużą bazę graczy.



G L O O M W O O D



PRODUCENT New Blood Interactive **Wersja PL:** nie

Paweł Schreiber **7:11 ACCESS**

Jak powszechnie wiadomo, najlepsza seria gier w historii wszechświata to Thief (do części trzeciej włącznie). Od pewnego czasu nadzieje trawionych obłędem fanów tego tytułu (takich jak ja) rozbudzały zapowiedzi Gloomwooda, podparte całkiem niezłym demem. Miał on atmosferę, miał cienie, w których można się było chować, miał nawet kłamki do złudzenia przypominające te z dwóch pierwszych Thiefów.

Po długim oczekiwaniu pojawiła się wreszcie wersja Early Access. Od razu powiedzmy uczciwie, że jest króciutka – na razie starcza na około trzy godziny rozgrywki na trzech połączonych ze sobą sporych etapach. Ale dodajmy też – jest w tych trzech godzinach więcej dobra niż w niejednej grze ciągnącej się pięć razy dłużej. Podobnie jak w tytule, który zainspirował Gloomwooda, skradamy się w ciemnościach, orientując się na bieżąco, jak dobrze jesteśmy ukryci, za pomocą



światłoczułego kryształu. Klimat świata przypomina nieco Thief 2 – trafiamy w realia steampunkowe, ale z wyraźną domieszką lovecraftowskiego horroru (nadmorskie miasteczko zajęte przez ponurych kultystów). Twórcy Gloomwooda nie ograniczają się do inspiracji z zewnątrz, bo przecież mają własny, rozpoznawalny język, łączący grafikę 3D w stylu retro, niepokój i makabrę – kto grał w Duska, ten wie.

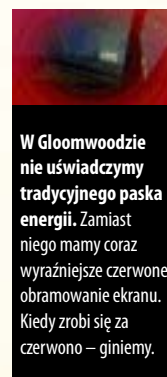
Skradanie wypadła dobrze. Dzięki kryształowi zawsze wiemy, jak bardzo jesteśmy widoczni. Liczy się też (choć chyba w mniejszym stopniu niż w Thiefie) dźwięk. Bezpośrednie starcia z przeciwnikami są ryzykowne, tym bardziej że stan gry możemy zachowywać tylko w rzadko rozmieszczonych checkpointach. Rumakować więc można, ale nie warto. Pojawia się tu dość mocna broń palna, która na pierwszy rzut oka przeczy idei strzelanek, ale, po pierwsze, jest do niej dość mało amunicji, a po drugie – zwala nam na głowę strażników z całej okolicy, którzy często też mają strzelby. Przed strzałem warto się więc dobrze zastanowić. Co najważniejsze w grze thiefopodobnej – całość da się przejść w ogóle bez użycia broni. Dla weteranów przydałaby się większa wrażliwość strażników na dźwięk (na razie można się za nimi dość swobodnie przekradać), ale źle nie jest.

Gwoździem programu są tu projekty poziomów, pełne alternatywnych dróg i ukrytych drobiazgów. Raz do celu dojedziemy po Bożemu

Uroki tego miasta poznamy dopiero w kolejnych wersjach w ramach wczesnego dostępu.



Czerwona ramka



W Gloomwoodzie nie uświadczymy tradycyjnego paska energii. Zamiast niego mamy coraz wyraźniejsze czerwone obramowanie ekranu. Kiedy robi się za czerwono – ginimy.

W Thiefie zawsze lubiłem zrzucać obezwładnionych strażników w tym samym miejscu. Gloomwood to nowy Thief.

windą, a dopiero później odkryjemy, że można było wyjść innymi drzwiami, wspiąć się na dach i wybić szybę na pierwszym piętrze. Jest mnóstwo ciekawych kryjówek i miejsc, w które da się wabić przeciwników, a to hałasem (ludzi), a to smakowitym kawałkiem mięsa (potworne ogary). Drzwi można rozbijać, przeciwników podpalać... Tak jak w pierwszych częściach Dark Souls od czasu do czasu gwiżdżemy z podziwem po otwarciu kolejnego błyskotliwie umieszczonego skrótu do wcześniej odwiedzanych miejsc. Świetnie skonstruowanych, wielotorowych poziomów do skradania z Gloomwooda nie powstydziliby się nawet firma Arkane (której pracownicy dali zresztą wyraz swoim zachwytem).

W finałowej scenie wersji Early Access pojawia się postać, która mówi głosem Terri Brosius. To SHODAN z System Shock, Victoria i Laurel z Thiefów, Ava Johnson z Deus Ex: Invisible War; współscenarzystka serii Thief i Dishonored. Właściwa osoba na właściwym miejscu. Jeżeli reszta gry utrzyma poziom tego, co jest teraz we wczesnym dostępie, Gloomwood będzie godnym spadkobiercą Thiefa. **■**



Wspaniała skradanka z najlepszą możliwą inspiracją – serią Thief. Jedyny minus – na razie wersja Early Access to tylko trzy godziny gry.



THYMESIA

■ PC ■ PS5 ■ XSX ■ SWITCH

PRODUCENT OverBorder Studio **Wersja PL:** nie

■ User Jama

Aby chronić się przed zarazą, prawdziwy doktor plagi pod dziób wonności takie jak jałowiec czy kamfora. Natomiast w grze wcielamy się w bardziej skutecznego doktora, który zarazę i jej nosicieli wycina w pień żelazem.

Intro jest tu zrobione zdecydowanie po tanioci - jedna plansza z napisami to jednak trochę mało jak na wprowadzenie, nawet w grze, której sednem jest brutalna walka. Natomiast już podczas rozgrywki fantastyczna jest mroczna atmosfera świata, wizualnie dopieszczona i uzupełniona adekwatnymi dźwiękami tła. Zawodzące jęki gdzieś w oddali, groźnie brzmiące warczenie trawionego zarazą mutantą, potępieńczy szloch, trzaskanie ognia, kiedy zbliżamy się do zawieszonej na ścianie pochodni. Poziomy są tu swoistymi labiryntami, do których nie ma mapy. Pozostaje znalezienie wszystkich przejść metodą prób i błędów. A prób będzie bez liku, bo jest to jeden z tych RPG akcji, gdzie łatwo i często się ginie. Thymesia mocno kojarzy się z Mortal Shell, ale oczywiście większość tego typu gier inspirowane jest mechaniką serii Dark Souls.

Bohater nie skacze, ale może się wdrapywać wyżej za pomocą drabin albo zeskoczyć na niższy poziom. Podobną ułomność przejawiają czasem przeciwnicy. Jeśli atakujemy kogoś na przykład na skraju muru, to nawet mocnym atakiem nie damy rady zepchnąć go za krawędź. Dopiero gdy zginie, to z niego zleci. Walka jest bardzo szybka - tak szybka, że czasem kamera najjeżdża tak blisko, że widać włoski w nosie wroga, ale nic więcej.

Na plus jest tu cały system rozwoju statystyk bohatera, poznawania i ulepszania umiejętności, a także pozyskiwania i rozbudowywania magicznych broni, wszystko w miarę pokonywania kolejnych przeciwników. Nie zmienia to faktu, że trzeba mieć bardzo zręczne i szybkie palce, żeby móc dotrzymać kroku przeciwnikom w skomplikowanym tańcu ataków zwykłych, ataków silnych i magicznych, uników, bloków, uzupełniania zdrowia za pomocą eliksirów czy przerywania ataku krytycznego wroga za

■ Jaki piękny, jesienny dzień... Liście już częściowo spadły z drzew i tak myślę sobie, ile osób dzisiaj definitywnie uwolnię od zarazy.

■ Ten elegancki dżentelmen w kapeluszu jest dużo bardziej ruchliwy, niż na to wygląda, i o wiele bardziej zabójczy.



■ Kiedy dojdziemy w grze do większej otwartej przestrzeni lub komnaty, zwykle czeka tam komitet powitalny. Im większy przeciwnik, tym więcej zabawy.



pomocą pierzastych strzałek. Czasem wystarczy jedna pomyłka w sekwencji i wracamy do checkpointu. Zdarza się, że pokonamy silniejszego wroga, a wyčerpanych nas zakłuje za rogiem jakiś parobek albo odgłosy walki z jednym wrogiem zwabią kilku jego wypoczętych koleżków.

A już w starciach z bossami, większymi i silniejszymi niż nasz wątły postury doktor plagi, ginie się raz za razem. Podczas nich czujemy się jak Dawid z Goliątem - jak rąbną bronią, to cała okolica się trzęsie. Bossowie są zwinni, bezpardonowi i mają swoje unikalne ataki. Nie mają tylko podkładu głosowego. Kiedy wielki jak dąb rycerz podczas morderczej walki ryczy, że zaraz zrobi z nas kotleta mielonego, to trzeba czytać to w napisach, co już nie robi takiego wrażenia. ■

75

■ Udany debiut OverBorder Studio. Kilka rzeczy do poprawy nie przeważa głównej zalety: walki są wciągające, płynne i dynamiczne, a pokonanie różnorodnych przeciwników sprawia zasłużoną satysfakcję.

STEELRISING

PC PS5 XSX

PRODUCENT Spiders Wersja PL: tak

Pjotsze

W latach pięćdziesiątych brytyjski matematyk Alan Turing zaproponował stworzenie testu, dzięki któremu będzie można sprawdzić, czy badana maszyna osiągnęła samoświadomość. Żeński robot Aegis, czyli główna bohaterka Steelrising walcząca z mechaniczną armią oszalełego Ludwika XVI, bez wątpienia osiągnęłaby w tym zadaniu dość wysoki wynik.

Ludzie ze studia Spiders lubią bawić się konwencją. W Mars: War Logs i Technomancerze wymieszali magię z postapokaliptycznym sci-fi, za miejsce akcji wybierając Czerwoną Planetę, z kolei przy GreedFallu mocno inspirowali się europejskim barokiem oraz klimatami fantasy. Fabuła ich najnowszej produkcji toczy się w czasie rewolucji francuskiej, a mianowicie w Paryżu, na którego ulicach terroryzują krwiożercze roboty.

W odróżnieniu od swoich poprzedniczek Steelrising nie jest RPG, ale grą typu soulslike i znajdziemy tu wszystko, czego można się spodziewać po przedstawicielce takiego gatunku. Rozgrywka jest dość wymagająca, nawet najsłabsze automaty stanowią tu zagrożenie, szczególnie gdy damy się zapędzić do narożnika lub wdamy się w bójkę z przeważającymi liczebnie siłami wroga. Nie zapomnę chwili,



✦ Haki mocno pomagają w eksploracji i odszukiwaniu pokrywanych skrzyżowań z ryzsztunkiem. Zdobywamy go po ubiciu pierwszego bossa.

✦ Mechaniczne wstęki są miejscami, w których możemy ulepszać wszelkie zdolności oraz sprzęt Aegis. Podobną funkcję pełni mechaniczny powóz. Warto o tym pamiętać.

gdy w trakcie walki z uzbrojonym w armatę feniksem dałem się podejść dwóm wybuchowym, mechanicznym kotom. Można powiedzieć, że Aegis z hukiem odeszła na tamten świat.

W Steelrising pojawia się cała zautomatyzowana menażeria: proste automaty uzbrojone w szpady, wtapiające się w otoczenie węże, a nawet powolne, twarde niczym czołg tarany. Jednak największe wrażenie zrobili na mnie plujący ogniem trębacze oraz reszta ich muzycznych kuzynów. Gdy słyszałem wygrywaną przez nich, wywołującą gęsią skórę melodię, czułem, jakbym uczestniczył w jakimś diabelskim, cyrkowym przedstawieniu. Oczywiście Aegis nie jest bezbronna. Do dyspozycji dostajemy sporo żelastwa, za pomocą którego możemy przerobić adwersarzy na złom. Na starcie wybieramy jedną z czterech klas postaci oraz przypisane jej narzędzie walki, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby w trakcie rozgrywki dobrać pasujący nam ryzsztunek. Co ważne, poszczególnymi klasami broni włada się inaczej i doskonale da się wyczuć różnicę pomiędzy ogromną halabardą a lekkimi wachlarzami lub szponami.

Jak na produkcję soulslike z elementami RPG przystało, umiejętności bohaterki możemy rozwinąć za

pomocą pozostawionej po wrogach esencji, a nawet wzmocnić heroinę specjalnymi modułami zapewniającymi bonusy. Trzeba jednak dobrze przemyśleć rozwój atrybutów Aegis, ponieważ z każdym poziomem koszt ulepszeń mocno szybuje w górę, a o resetowaniu wydanych już punktów możemy zapomnieć. Choć w Steelrising próżno szukać opcji wyboru poziomu trudności, to autorzy zaimplementowali szereg ułatwień, w sam raz dla początkujących graczy. Jakiś niemilec bije za mocno? Nic prostszego, wystarczy pogrzebać w menu ustawień.

Studio Spiders kolejny raz udowodniło, że potrafi zaserwować graczom coś intrygującego, a wraz z kolejnymi produkcjami poczyna sobie coraz odważniej. Właśnie dlatego z jeszcze większym optymizmem czekam na zapowiedziane niedawno GreedFall 2. ■



77
PIXEL

Wart ograniczenia soulslike osadzony w alternatywnej wersji osiemnastowiecznego Paryża. Dobry system walki, ciekawa historia oraz piękne – choć zniszczone – rewolucyjną pożogą – miasto to plusem tej produkcji.



```
function(position, distance) {
  // ...
}
// ...

```

```
function(position, distance) {
  // ...
}
// ...

```

```
function(position, distance) {
  // ...
}
// ...

```

```
function(position, distance) {
  // ...
}
// ...

```

```
function(position, distance) {
  // ...
}
// ...

```

```
function(position, distance) {
  // ...
}
// ...

```

```
function(position, distance) {
  // ...
}
// ...

```

```
function(position, distance) {
  // ...
}
// ...

```

```
function(position, distance) {
  // ...
}
// ...

```

505 GAMES

SERIATERS
CLEANERS

DRAW
DISTANCE



JUŽI
DOSTĚPNE!



PS4 PS5 NINTENDO SWITCH XBOX ONE XBOX SERIES X

@DRAWDISTANCEDEV

■ Otoczenie może być sobie bluźniercze, obrzydliwe czy nawet totalnie z kosmosu, ale jedno jest ważne - przyjemne kolorki!

There is NO LIGHT

■ PC ■ PS4 ■ XSX ■ SWITCH

PRODUCENT Zelart **Wersja PL:** nie

■ Zdan

Dobrze jest czasem stawiać sobie wyzwania. Ot tak - podnieść poprzeczkę, próbować przebiec dalej, zrobić więcej pompek, przysiadów czy przewalić więcej żelastwa na siłowni. Odpowiednio postawione wyzwanie to właściwie istota dobrze przemyślanego growego „mięsa”.

Za łatwo - i nie ma żadnej przyjemności z poszatkowania w kosteczkę kolejnej hordy demonów czy inszych obrzydlistw. Za trudno i niestety często pozostaje tylko rzucenie

kontrolerem o ścianę oraz wycie do księżycy z powodu frustracji. Nie wiadomo, co gorsze. Choć osobiście chyba wolę, jak jest za łatwo...

There Is No Light jest dla mnie nie lada zagwozdką. Teoretycznie wszystko powinno mi pasować - gra akcji z elementami RPG, klimaty rodem z horroru i potężne czerpanie z Lovecrafta, trudność wzorowana na grach soulsopodobnych i przepiękny pixel art. Czyli wszystko na swoim miejscu. Niby tak, ale w pewnym momencie pojawia się wspomniana frustracja. Bo tak - walka jest dynamiczna, lokacje mroczne, historia ujawniana powoli, a potwory obrzydliwe. Tylko co z tego, jeśli twórcy źle zrozumieli słowo „trudne” oraz drugie ważne wspomniane





NINTENDO
SWITCH™

➤ Jeśli coś ma ogniste włosy, miecz większy od naszego bohatera, a otoczenie przypomina arenę, to istnieje niezerowa szansa, że mamy do czynienia z bossem.



już słówko, czyli „wyzwanie”. Czym innym jest bowiem nauczenie się tego, jak atakują przeciwnicy jak w Soulsach, a czym innym wybitnie sztuczne budowanie owej trudności. Ot prosty przykład - wrogowie w pewnym momencie niby ci sami, tylko jest ich dużo więcej i nie ma jak manewrować, bo jesteście na małej platformie. Przy dziesiątym podejściu do tego samego fragmentu ręce opadają i nie chce się po prostu dalej w to brnąć. Mimo że świat przedstawiony to cukiereczek i chciałoby się zobaczyć, co dalej, to zdenerwowanie bierze górę. Wtedy cały misternie budowany klimat - a gra jest go pełna, przynajmniej - bierze w łeb, a ja idę zaparzyć rumianek na uspokojenie i się położyć. Szkoda, że tak jest, bo tytuł prezentuje się wybornie, a podstawowa mechanika walki opierająca się na przerywaniu ataków przeciwnika swoimi jest ciekawa. Może ktoś lepszy ode mnie zaśmieje się w tym momencie z tych narzekań, ale ja polegam.

Wiecie co? Nadal nie znalazłem odpowiedzi na pytanie, czy można wam There Is No Light polecić. Z jednej strony ta gra mnie zuroczyła swoim klimatem i światem, a z drugiej była powodem wrzasków i bardzo niecenzuralnych wypowiedzi. Sam już nie wiem. Tam kryje się naprawdę ciekawy tytuł, ale to, co zrobiono z poziomem trudności, to moim zdaniem wielka pomyłka. Sprawdźcie, może to ja po prostu jestem jednym wielkim cieniem. ■

➤ Bardzo podoba mi się kontrast ciepłych kolorów, światła oraz obrzydliwych potworów, które potem trzeba poszlachtować.



➤ Zawsze zastanawiałem się, co jest z grami RPG i wrakami pociągów. Co jakiś czas to się pojawia i nie wiem, czemu. Ktoś mi wyjaśni?!

70

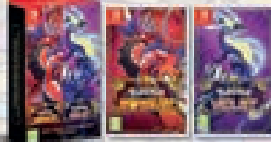
■ Świetnie wyglądająca i bardzo klimatyczna gra akcji/RPG z totalnie skopanym balansem i za wysokim poziomem trudności, który psuje odbiór.



7
www.pegi.info

Otwarty, tętniący życiem świat czeka!

Podróżuj przez region Paldea, odkrywaj nowe Pokémony i baw się z rodziną oraz przyjaciółmi w trybie multiplayer!



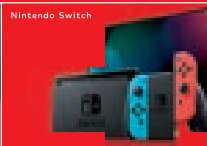
18 listopada 2022 r.

©2022 Pokémon. ©1995-2022 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. Pokémon and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo.

CONQUEST

www.nintendo.pl

KONSOLA Z RODZINY NINTENDO SWITCH



ZAPROJEKTOWANE DO GRANIA W DOMU I W PODRÓŻY



Nintendo Switch Lite

WYŁĄCZNIE
TRYB PRZEŃNIENIA

Podobnie jak rok temu - posiadacze PC i last-genów bawią się na łodzi, a next-genowcy dostali całe miasto.



W Jordan Challenge odtworzymy piętnaście pamiętnych meczów Jego Powietrznej Wysokości.

NBA 2K23

PC PS4 PS5 XONE XSX SWITCH

PRODUCENT Visual Concepts **Wersja PL:** nie

Bazyl



Sama rozgrywka zmieniła się niewiele, ale na przykład trudniej jest wykończyć alley-oopy.

Hasto, że zwycięskiego składu się nie zmienia, musi wisieć na honorowym miejscu w siedzibie Visual Concepts, gdyż jest ono najwyraźniej główną zasadą, którą kieruje się studio. W efekcie NBA 2K23 to - zgodnie z tradycją - odświeżona wersja poprzedniej edycji.

Dobra wiadomość jest taka, że oznacza to, że znów dostajemy napakowaną zawartością grę, w której może zatracić się każdy fan elektronicznej koszykówki. Wracają więc znane tryby MyCareer, MyTeam i MyLeague, a na miłośników zabawy z innymi graczami znów czeka Neighborhood.

Pewną nowością jest za to pojawienie się znanego z NBA 2K11 trybu Jordan Challenge. Trudno mieć pretensje o jego recykling, gdyż edycja z numerkiem 23 jest wręcz idealna, żeby ponownie pobawić się w odtworzenie wyczynów najlepszego koszykarza w dziejach. Zresztą tym

razem tryb ten rozwinęto i przed każdym spotkaniem możemy wysłuchać wywiadu, a mecze stylizowane są na relację telewizyjną z danego okresu.

Zmiany w innych trybach też się pojawiły. Na przykład w MyCareer zrezygnowano z zaczynania zabawy w drużynie uniwersyteckiej i od razu wskakujemy do NBA. Fabuła kręci się zaś wokół konfliktu z gościem, który ma straszny ból śledziony, że został wybrany w drafcie niżej od naszego herosa. Oczywiście wyżyn scenopisarstwa i aktorstwa nie uświadczymy, ale jest całkiem interesująco. Z kolei z MyTeam zniknęły kontrakty i z zebranych zawodników można łatwiej korzystać, a Clutch Time dostępny jest także w trybie dla jednego gracza. Jak widzicie, wprowadzone zmiany idą w dobrą stronę, ale trudno mówić tu o rewolucji. Jaśniejszą stroną wydawania co roku niemal tej samej gry jest to, że NBA 2K doprowadziło swoją formułę oraz rozgrywkę niemal do perfekcji. Mimo to w najnowszej części znalazło się nieco kuriozalnych błędów jak konieczność zmieniania

W trybie MyTeam znów budujemy drużynę od zera i nawet strojów czy logo nie przetrzucimy z poprzedniej części.



kamery po każdym wejściu na boisko w MyCareer czy odwrotne podpisanie składów gracza i SI. Może nie psuje to zabawy, ale irytuje.

Poza tymi niedociągnięciami NBA 2K23 prezentuje się bardzo dobrze, ale Jordan Challenge to moim zdaniem jedyny powód, by w ogóle rozważać jej zakup, jeśli ma się już w kolekcji którąś z ostatnich odsłon cyklu. Cały czas liczę, że odżyje NBA Live lub pojawi się inny tytuł, który sprawi, że NBA 2K będzie musiała spróbować czegoś nowego. Z radością przyjąłbym też zmianę polityki i wydawanie nowej odsłony co kilka lat, a w międzyczasie wypuszczanie płatnych aktualizacji lub nawet wprowadzenie abonamentu na grę w sieci. Aby do tego doszło, nie wystarczą jednak narzekania graczy i recenzentów. Potrzebne byłoby głosowanie portfelem i wyraźny spadek sprzedaży kolejnych, bliźniaczo do siebie podobnych koszykówek od 2K. Póki do tego nie dojdzie, będziemy oglądali coroczny konkurs rzutów odgrzanym kotлетem. ■



- Najnowsza odsłona NBA 2K znów nie przynosi rewolucji, więc jeśli macie jedną z ostatnich części, a nie przekonuje was tryb Jordan Challenge, to spokojnie możecie ją sobie odpuścić.
- Za to każdy fan basketu, który miał dłuższy rozbrat z jego elektroniczną wersją, powinien być zachwycony.

Ulepszanie elementów bolidu jest żmudne, bo daje niewielkie zyski. Rozwój samochodu widać po dłuższym czasie.



F1 MANAGER 2022

PC PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT Frontier Developments Wersja PL: tak

Sir Haszak

Nie miałem szczególnych oczekiwań względem tej gry. Może dlatego przeżyłem pozytywne zaskoczenie. Jego ilustracją niech będzie to, że na początku starałem się przewijać wyścigi. Dość szybko jednak zacząłem jeździć w czasie rzeczywistym. Rzeczywiste są także emocje, jakie wzbudza rozgrywka.

W dwóch trzecich wyścigu Sainz prowadzi. Wyprzedza maruderów i odrywa się od Verstappena, który traci dystans i nie może już skorzystać z DRS (systemu wspomagającego wyprzedzanie). Do końca wyścigu jeszcze kilkanaście okrążeń i jedna zmiana opon. Przewaga przekracza pięć sekund i rośnie, więc wydaje się, że nic nie odbierze Sainzowi zwycięstwa. I wtedy lider blokuje koła! Verstappen wyprzedza go, a potem pierwszy wyjeżdża z padoku. Ostatecznie Sainz kończy na trzecim miejscu. Sytuację ratuje kolega z zespołu Ferrari, Leclerc, który dzięki wytrwałej pogoni przesuwa się z czwartego na pierwsze miejsce!

Niby zwykła gra menedżerska: kierowcy, samochody, liczby, tuning, badania, strategie na torze. Trzeba przygotować bolidy do wyścigu, w czym pomagają trzy sesje treningowe,

potem przejść trzy rundy kwalifikacji i ruszyć po punkty w Grand Prix. Już od pierwszej chwili widać, że twórcy mieli licencję F1. W intrze filmy z zawodów wymieszali z grafiką, by graczowi zlało się w jedno palenie gumy i ryk silników realnych i wirtualnych.

Jako osoba niespecjalnie znająca się na wyścigach Formuły 1 miałem pewne obawy, przygotowując samochód do wyjazdu na tor. Okazały się nie do końca uzasadnione. Samochód prowadzi przez wszystkie opcje za rękę. Ustawianie parametrów bolidu jest pozostawione graczowi, ale daje się ogarnąć. Wszelkie informacje pojawiają się w formie e-maili, więc mimo złożoności gry nic nie umyka uwadze.

Oczywiście esencją jest sam wyścig. Podczas niego potwierdza się parę prawd. Choćby to, że samochód

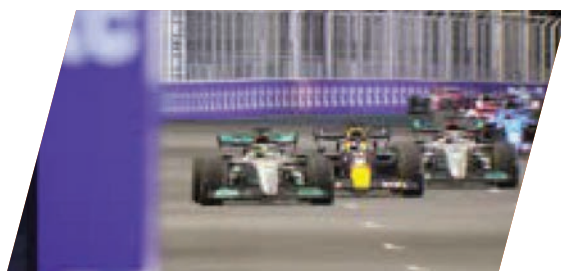
Ulepszanie elementów bolidu jest żmudne, bo daje niewielkie zyski. Rozwój samochodu widać po dłuższym czasie.

jest ważniejszy od człowieka, dlatego na początku z Ferrari trudno wygrać. Albo to, że jazda w tunelu aerodynamicznym oszczędza paliwo. Albo to, że deszcz rozwala najlepszą strategię i na torze tworzy się taki rozgardiasz, że może wygrać każdy. W każdym razie do podjęcia jest mnóstwo decyzji i to w określonym czasie. Przekonałem się o tym, gdy podczas zjazdu do padoku wymieniałem uszkodzoną część, a zapomniałem o oponach. Kosztowało to mojego zawodnika z pięć miejsc i sporo punktów.

W grze twórcy ukryli też kilka smaczków. Chyba bali się, żeby gracze nie przysypiali podczas wyścigów, więc wprowadzili ręczną aktywację DRS. Dzięki temu co okrążenie należy puknąć jego przycisk do sześciu razy. Gdy kierowcy są blisko siebie i mają kogo wyprzedzać, robi się z tego niemal element zręcznościowy. Z kolei w części turowej są dodatkowe wymagania sponsorów, do których wykonania można się zobowiązać. Ich realizacja daje spore pieniądze, ale niepowodzenie zabiera część gwarantowanego budżetu. I stawka wyścigu rośnie! 📌



Strefa DRS, więc jadący na czele Mercedes zaraz straci prowadzenie.



84

Menedżer Formuły 1, gdzie nawet komunikaty podawane z padoku wyglądają realistycznie, a każda decyzja ma znaczenie. Fani tego typu gier, nawet nieznający F1, powinni poczuć się jak u siebie w domu.



JACK MOVE

PC MAC

PRODUCENT So Romantic Wersja PL: nie

Zdan

Człowiek czasem potrzebuje po prostu odsapnąć. Wiecie, tak zwyczajnie się zrelaksować. Ja wiem, że rozwój, że trzeba ku nowemu, że warto sięgać po to, co nieznanne, ale ileż można?

Łatka leca, nostalgia coraz większa, bóle w krzyżu jakby silniejsze, to ciągnie człowieka do tego, co zna i lubi. Jak głosi bowiem znana ludowa prawda: „najbardziej podobają się nam te piosenki, które już znamy”. Śmiem twierdzić, że to samo dotyczy też gierczek. Wystarczy pociągnąć odpowiednie struny i od razu dany delikwent ma uśmiech na twarzy. Zobaczcie, jak łatwo było ze mną i Jack Move - RPG, cyberpunk, pixel art à la gry ze SNES.

Uwielbiam takie tytuły jak Jack Move. Niby wykorzystują bardzo proste elementy składowe, a efekt mimo to jest znakomity. Osobno bowiem

✚ Aby oszczędzać benzynę, nie dymić, nie stać w korkach i przemieszczać się szybko, należy wybrać podróż czymś w rodzaju drona. Ładowanie może być twarde, ale cóż...



✚ Niby dystopia, niby cyberpunk, a jaki zmysł architektoniczny! Korporacja nazywa się Monomind i czy widzicie to piękne, wielkie M? Zaiste robi wrażenie!



✚ Jest wszechobecny deszcz, jak nakazuje konwencja, oraz wszechobecne, palące się stale beczki. Ciekawe, co wygra? Ogień czy woda?

niby nic w tej grze nie powala. Mamy do czynienia z prostą, ale efektowną pixelartową grafiką, klimatyczną, ale nie powalającą muzyką i cyberpunkowym światem. Niby to wszystko już było, ale od samego początku połączono to tak, że chce się zobaczyć jeszcze fragment historii czy choćby zagadać do kolejnego przechodnia. Może dlatego, że Jack Move kładzie mocny nacisk na element „punk” w „cyberpunk”. Jesteśmy bowiem hakerką, nasi przeciwnicy to często członkowie gangu, punki i oczywiście wszechobecne sługusy korporacji, z którą to walczymy. To wszystko nadaje tej niezbyt długiej grze specyficzny smaczek, który mnie utrzymywał przy – powiedzmy sobie – dość prostej rozgrywce. Walka jest bowiem turowa i dość standardowa. Mamy ataki fizyczne oraz różne programy imitujące zaklęcia, którymi możemy uszkadzać oponentów, leczyć czy wpływać pozytywnie albo negatywnie na ich status. Generalnie totalny standard. Podane jest to jednak z sensem i ciekawie – mamy ograniczoną ilość miejsca na programy czy dodatkowe komponenty pomagające nam podczas walki i często trzeba je wymieniać, żeby

optymalnie radzić sobie z korporacyjnym ścierwem. Sama historia to rzecz błaha, ale sprawdza się moja teoria RPG – jeśli polubimy postacie, to nawet takie fabuły wciągają. A tutaj właśnie tak jest – Noa Solares, czyli nasza główna bohaterka, da się lubić. Przeżywa dramaty, potrafi się odgrzyźć, rzucić żartem – jest niezłe zarysowaną postacią. Wielki plus za to!

Jak mówiłem – uwielbiam takie gry jak Jack Move. Pojawiają się znikąd, są krótkie, konkretne, przemyślane i nastawione na dawanie wielkiej frajdy. Jeśli ktoś lubi cyberpunka i klasyczne RPG, to może spokojnie zainwestować w ten tytuł. Szczere mówiąc, nie widzę w nim żadnych wad, nawet gdybym miał się czepiać. ■

85

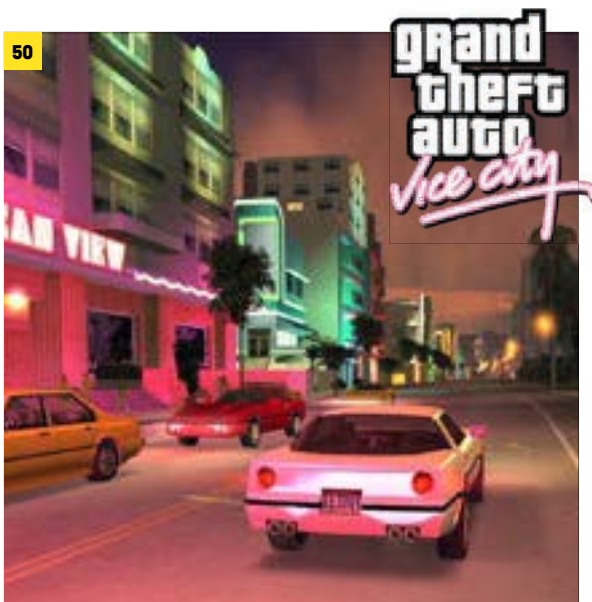
■ Świetny kawałek krótkiego i bardzo konkretnego RPG, jakby rodem z szesnastobitowców. Dowód na to, że nie potrzeba gry AAA, by opowiedzieć ciekawą historię i wciągnąć niby znaną, ale nadal bardzo grywalną mechaniką.



HALL OF FAME



KYLE DOSTAJE SIĘ DO PILNIE STRZEŻONEGO KOMPLEKSU I POZYSKUJE PRÓBKĘ METALU UŻYWANEGO DO PRODUKCJI ZBROI MROCNÝCH SZTURMOWCÓW.



Vice City było obok San Andreas tytułem, który zbudował markę Grand Theft Auto. Gra nie wymyślała koła na nowo, tylko korzystała z wzorców zaczerpniętych z „Miami Vice”. Robiła to tak sprawnie, że stała się Najlepszą Grą na Świecie.



Powstanie Star Wars: Dark Forces oznaczało dołączenie się LucasArtsu do wyścigu producentów strzelanin 3D. Rzucono wszystkie ręce na pokład, zaprzęgnięto gwiazdnowojenną licencję i stworzono tytuł, który w ciekawy sposób rozwijał mitologię Expanded Universe.



Theme Hospital powstał w schyłkowym okresie działalności Bullfroga, gdy brytyjska firma, kupiona przez Electronic Arts, wykonywała polecenia z centrali w Redwood City. A jednak się udało!



Historia „Ramy” Arthura C. Clarke’a w popkulturze nie potoczyła się, jak mogłoby się to wydarzyć, pozostawiła jednak trwały ślad – także w elektronicznej rozrywce. To opowieść o kalibrze mogącym się równać z „Diuną”.

16/2022

Niezależny
dodatek
do magazynu
PIXEL

ONE
LIFE
LEFT



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



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

Technologia PRL: Nostalgiczna reszta

Współcześnie dzieła inżynierów z czasów Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej budzą mieszane uczucia. Naprawdę dali radę to skonstruować? Świetnie to wykombinowali! Dlaczego to się nieustająco psuje? Nie dało się lepiej?! Te sprzęty przypominają też dni, kiedy po najdrobniejsze technologiczne dobro stało się w kolejkach, zdobywało po znajomości, wyszukiwało na bazarze albo uzyskiwało wykorzystując kartkowy system. Albo oglądało w filmach czy komiksach, przez co stawały się niedostępnym popkulturowym dobrem. PRL nie był krainą mlekiem i miodem płynącą, a taką ograniczającą wolność i dostęp również do technologii. Tym bardziej posiadacze wszelkich gadżeciarskich »cudeniek« cenili je w tej szarej Polsce ponad miarę. I chyba dlatego dziś patrzeć na nie budzi nostalgiczne westchnienia.

Notatka o wytrzymałości

Współcześnie często narzekamy, że komputery, drukarki czy zmywarki psują się tuż po okresie gwarancji; że trzeba je regularnie wymieniać, bo tak „planują” producenci; że przed laty sprzęty były wytrzymalsze. I owszem, wiele gadżetów sprzed dekad wciąż działa – są jednak dużo mniej skomplikowane niż aktualnie produkowane. Popatrzcie choćby na maszynę do pisania, czysto mechaniczną. Albo XX-wieczną lodówkę, która nie posiada żadnych czipów czy super-zaawansowanych systemów no-frost. Nie inaczej ma się sprawa z niektórymi produktami PRLowskimi. Część z nich wciąż działa i nawet niespecjalnie się psuje. To bez wątpienia pochwała dla inżynierskiej i robotniczej doskonałości. Ale też potwierdzenie świadomości, iż prostsze sprzęty są mniej awaryjne. Wreszcie świadectwo czasów, albowiem ówczesni wytwórcy mieli na uwadze również ograniczenia rynkowe – wiedzieli, iż sprzęt musi

działać możliwie długo. Czasem to się udawało, a czasem wręcz przeciwnie (o czym było w dwu poprzednich numerach „One Life Left”). Dodać trzeba, iż nie wszystkie egzemplarze danego modelu były wytrzymałe – raczej te wyjątkowe, trafione, odporne i traktowane z szacunkiem oraz dbałością oferowały użytkownikom długie życie. Te właśnie przetrwały do dziś.

Aco najczęściej wciąż działa w różnych domach albo czeka na strychu, by znów się przydać? Rzecz jasna farelka do ogrzewania, grzałka do wody, suszarka do włosów, sokowirówka, miksery, maszyny do szycia, wspomniane lodówki, niektóre pralki czy AGD rodem z NRD. Często sprzęt ten żre prąd ponad miarę. Czasem się psuje i łatwo go naprawić. Wreszcie umiera lub odchodzi w zapomnienie.

Cały ten kram

Czas na alfabetyczny spis ciekawych moim zdaniem urządzeń z czasów PRL, które wówczas mogły zachwycić geeków i nerdów, gdyby tacy istnieli. Oczarowywały czasem inżynierską myślą, albo samym faktem swego istnienia. Dziś bywają w muzeach, ale i w rękach prywatnych.

Aparat fotograficzny



Rzecz jasna aparaty fotograficzne nie są wynalazkiem nowym – ba, camera obscura (czyli najprostszy przyrząd do rejestracji obrazu) liczy sobie tysiąc lat, jako że urządzenie to opisał matematyk Ibn al-Hajsam (965–1040), a nad »prototypami« pracowali Arystoteles czy Euklides. Bardziej współczesna pierwsza trwała fotografia powstała

niemal 200 lat temu – francuski wynalazca Joseph-Nicéphore Niépce (1765-1833) wytworzył w 1826/1827 roku obraz na wypolerowanej cynkowej płytce pokrytej asfaltem syryjskim, co wymagało raptem 8 godzin ekspozycji na słońce. Nieco ponad pół wieku później George Eastman (1854-1932) wypro-



mował specjalny żel, dzięki któremu fotografowie mogli zrezygnować z płytek i ciężkich chemicznych substancji. W czerwcu 1888 roku na rynek wszedł pierwszy aparat jego firmy zwiącej się Kodak reklamowany hasłem „You press the button, we do the rest”. Jeśli zaś chodzi

o barwy, to pierwsze kolorowe zdjęcie wykonał w 1861 roku szkocki fizyk James Clerk Maxwell (1831-1879).

W powojennej Polsce aparaty fotograficzne oczywiście istniały. Pierwszym był „Start”, produkowany od początku lat 50. przez Warszawskie Zakłady Kinotechniczne czy Polskie Zakłady Optyczne. Na przestrzeni lat powstało kilka modeli tego dwuobiektywowego urządzenia.

Znacznie bardziej wygodny był aparat z serii „Ami”,



lżejszy od wcześniejszego „Druha”, bo jego obudowę wykonano z polistyrenu. Wadą urządzenia była spalająca się żarówka lampy błyskowej, z którą współpracowało. Niemniej głównie zaglądaliśmy „Smienom w oczy hienom” (o czym dalej).

Grzałka do wody

Zanim rozpowszechniły się elektryczne czajniki, grzałka była głównym źródłem gorącej wody u studenckiej braci i wśród tych osób, któ-

rym brakowało dostępu do kuchni. Dlatego też grzałka nurekowska stawała się niecenionym wakacyjnym gadżetem, choć niezbyt bezpiecznym. Specjaliści gotowali przy jej użyciu nie tylko wodę, ale i jajka czy produkowali grzane piwo.



Kalkulator

Wrocławskie Zakłady Elektroniczne „Elwro” w 1959 roku powołał do istnienia minister przemysłu ciężkiego, by zwiększyć liczbę produkowanych w Polsce telewizorów, podówczas produkowanych głównie w stolicy. Za siedzibę przedsiębiorstwa służyły budynki starej zrujnowanej cukrowni, ale nigdy nie powstały w nim ani jeden telewizor (choć produkowano tam obrotowe przełączniki kanałów). Dyrektor zakładów, Marian Tarnkowski, zaplanował dla nich inną wizję: produkcję elektronicznych maszyn cyfrowych.





To tu powstała „Odra 1001”, „Odra 1003” czy seryjnie montowane komputery „Jednolitego Systemu R-32”.

We Wrocławiu powstały też bardziej przyziemne i dostępne »maluczkim« urządzenia, jak jeden

z pierwszych w Polsce elektronicznych kalkulatorów biurowych „Elwro 105LN” z zielonkawym wyświetlaczem dwunastocyfrowym, chronionym osłonką, której zamknięcie wyłączało sprzęt. Włączało się go zaś za pomocą suwakowego przełącznika. Kalkulator obsługiwał czterech podstawowe działania arytmetyczne, ale nie miał pamięci. Zasilany był tylko z sieci.

Bardziej rozwinięte modele to „Elwro 441” i „Elwro 481” – odpowiednio »Bolek« oraz »Lolek« (jak w tej animacji, wiecie, he he). Pierwszy oferował cztery podstawowe działania matematyczne, pamięć, procenty, odwrotności, pierwiastek kwadratowy czy podnoszenie do kwadratu. Bateria na wiele czasu nie starczała, ale na szczęście było też zasilanie sieciowe. LEDowy wyświetlacz miał 8 miejsc i w świetle mało co było na nim widać. Urządzenie uzupełniała niepewnie działająca klawiatura.

W identycznej do »Bolka« obudowie produkowany był »Lolek«: kalkulator naukowy z potęgą x do y, logarytmami, funkcjami trygonometrycznymi, wielkościami kątowymi w stopniach, nawiasami czy pamięcią. Oferował zapis stało- (8 cyfr) i zmiennoprzecinkowy (5 cyfr).

Wady jak słabszy »Bolek«.

Lodówka



Sprzęt konieczny w każdym domu – niemal odkąd został wynaleziony. Podobnie do kuchenki gazowej, również obecny w czasach PRLu. Jeśli chodzi o lodówki, to najbardziej rozpowszechnione były modele Polaru, choć nie brakowało też radzieckich, topornych Mińsków. Oba sprzęty chłodzące działają do dziś, choć ciężko jest nazwać energooszczędnyymi.

Sprawa tak oczywista, że nie będę się rozpisywał.



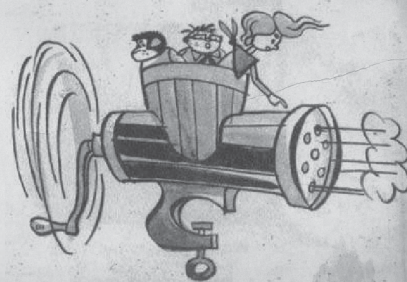
Maszyna do szycia

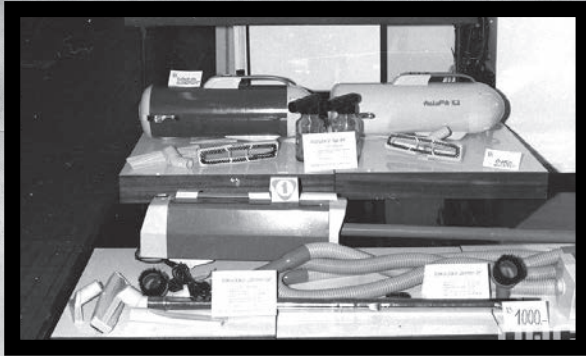
Najstarsze sprawnie działające maszyny do szycia powstały w XIX wieku, a za wynalazcę współczesnej wersji uznaje się twórcę Singer Corporation, Isaaca Merritta Singera (1811-1875). W Polsce rzecz jasna najpopularniejsza i istniejąca do dziś jest w tym segmencie marka „Łucznik”.

Firma powstała w 1925 roku i na początku produkowała rowery czy broń, by dopiero po wojnie zmienić specjalizację. W 1954 roku pojawiły się pierwsze Łuczniczki przeznaczone do domowego użytku, które szybko trafiły do wielu PRLowskich mieszkań. Dzięki nim pasjonaci krawiectwa mogli modyfikować odzież i ubierać rodzinę, a co bardziej rzutcy specjaliści – zarabkować. Dziś oczywiście poprawki czy domowe szycie to domena chyba głównie cosplayerów. Wówczas jednak salonów mody było niewiele, ale i o wykreje nie było łatwo – pozyskanie niemieckiej „Burdy” z odpowiednią wkładką wymagało wszak posiadania wymiennej waluty.

Maszynka do mielenia

Oczywiście ręczna maszynka do mielenia mięsa to było coś, bo i mięso się dawało zrobić smaczne, i pojazd dla Tytusa, Romka i A'tomka nieżył z tego wyszedł. Niemniej ten napędzany siłą mięśni gadżet w latach 80. XX wieku zastąpiło cudowne urządzenie „Predom-Mesko Jaga”. Co prawda przede wszystkim korzystały zeń stółki, ale szczęśliwi posiadacze znajomości również mogli po nie sięgnąć we własny domu.





Odkurzacz

Kolejne urządzenie ułatwiające codzienność i kolejne, które było mniej dostępne niż na to zasługiwało. Niezwykłą popularność zyskał odkurzacz „Alfa K2”, który pojawił się na polskim rynku w latach 60. XX wieku, zastępując „Alfa II” (typ A5), a potem ustępując miejsca produkowanemu do pierwszej połowy lat 80. „Alfa K-3”. To urządzenie powstawało w zakładach ówczesnego monopolisty, czyli w Rzeszowskiej Fabryce Sprzętu Gospodarczego, a po zmianie (1967 rok) w Zakładach Elektromechanicznych im. Augustyna Micała w Rzeszowie „Zelmer”, potem „Predom-Zelmer” (od 1973 roku). Jamnikowy, workowy, często psujący się odkurzacz wzbudził furorę w wielu domach. Nie spełniał żadnych norm, siły ssania nie dawało się regulować, a o filtrach HEPA nikt wówczas nie marzył (za takowy służył worek, z którego po sprzątaniu pokoju dziecięcego wygrzebywało się drobne zabawki). Z czasem „Predom-Zelmer” wprowadził na rynek wiele modeli – obłych, kanciastych, zgniłozielonych i buraczkowych – ale wszystkie cechowały dwie rzeczy: znaczący hałas i potężna moc. Odkurzacze z rodziny „Alfa”, „Zelmer”/„Predom-Zelmer” produkował niemal ćwierć wieku. Nie posiadały one kółek, więc suwało się je po podłodze na szynach lub nóżkach (zależnie od modelu), które zmniejszały nieco tarcie. Niektóre wersje umożliwiały podłączenie suszarki do wlotu lub rozpylacza cieczy (wody w lany poniedziałek, a farby w dniu malowania).



Pralka

To rzecz jasna jeden z najważniejszych sprzętów w PRLowskich domach. A kiedy myślimy o pralce z tych szarych lat, od razu przychodzi na myśl słynna „Frانيا”, która w latach 70. była cudem techniki, obecnym ponoć w niemal 80% gospodarstw domowych. Wówczas świadczyła o statusie, a dziś potrafi wciąż działać. Trafia też do muzeów, obok „Marysi” z lat 30. XX wieku, pierwszej polskiej mechanicznej konstrukcji pralniczej. „Frانيا” powstała w epoce poprzedzającej nadejście pralek bębnowych, gdzie wciąż jeszcze w Polsce czyszczący mieli na podporządku balię i tarę. Władza wyliczyła wówczas, że ręczne upranie bielizny czteroosobowej rodziny wymaga rocznie 430 godzin – dawało to 54 dni robocze i wysiłek porównywalny do górniczego. Rozwiązanie przyszło z kieleckich Zakładów Wyrobów Metalowych, z Huty „Ludwików”, słynącej przed wojną z produkcji motocykli. Po „Franiu” nadeszły „Ewy” i „Kasie” o podobnej konstrukcji, ale żaden model nie poruszał tak serc rodaków. Bo to „Frانيا” stała się synonimem wszystkich pralek wirnikowych. Produkowana seryjnie od 1958 roku w pierw miał postać dwóch cylindrycznych komór z emaliowanej blachy. Jedna z nich, ta na spodzie, była ocynkowaną komorą pralniczą,





- wyposażoną w wirnik. Konstrukcję uzupełniła wyżymaczka,
- a w późniejszych modelach dano nawet możliwość ustalenia czasu prania czy podgrzewania wody. Szczytem technologicznego rozwoju była elektryczna pompka pozwalająca opróżnić zbiornik.
- W pierwszych modelach „Frانيا” wymagała napełnienia ciepłą wodą. Następnie należało wsypać wystany w kolejkach proszek do prania (np. „IXI” czy „Cypisek” do prania tetrowych pieluch). Po włączeniu prądu rozlegał się charakterystyczny odgłos, z jakim silnik wprowadzał w wir wodę i ubrania. W odpowiednim momencie należało włączyć przycisk

raz jeszcze – rozlegał się wówczas charakterystyczny klik – a potem niepokojące wibracje powietrza odczuwało się jeszcze bardziej. Gdy maszyna skończyła pracę, mokre ubrania z gorącej wody Polacy wydobywali drewnianymi szczypcami i umieszczali je w wyżymaczce, czyli pomiędzy dwoma wałcami poruszonymi za pomocą korby. Namydloną, brudną wodę wylewało się za pomocą węża do wiaderka, sedesu czy gdziekolwiek indziej.

Warto wspomnieć, że „Frانيا” miała funkcję bardzo przypominającą ówczesne telewizory. Była Facebookiem, Tweeterem i Spotify’em tamtych dni. Zanim sprzęt stał się ogólnodostępny, na praniu spotykała się sąsiedzka grupa, która gadała, plotkowała, opowiadała oraz pomagała sobie nawzajem. „Frانيا” wymuszała też zaangażowanie mężczyzn, przez co stawała się zaczątkiem rodzinnej współpracy. Doczekała się swojego hitu: w 1973 roku krakowski zespół Tropicale Tahiti Granda Banda wydał płytę, którą otwierała piosenka „Robotna Frانيا”.

„Frانيا” była prawdziwie wielofunkcyjnym gadżetem. Umożliwiała nie tylko pranie, ale również farbowanie tkanin. Spryskiarce-gadżeciarze produkowali we „Franiach” masło, ciasto na gofry, majonez, beton, albo alkohol. Domowi medycy i rehabilitanci sugerowali domową rehabilitację w ciepłej, wirującej wodzie. Pralkowe wyżymaczki przemieniały się zaś w drukarską prasę i stały się symbolem poligrafii drugiego obiegu.

„Frانيا” produkowano do 1986 roku, zalewając rynek 6 milionami egzemplarzy i różnymi modelami. Markę już bardziej współcześnie przejęła firma Emalia Olkusz, wprowadzając na rynek nową wersję. Na przełomie 2008 i 2009 roku





się elektrycznych piekarników. Wciąż można je kupić, choć oczywiście w nowocześniejszej wersji. Te stare zresztą często wciąż oddają swe usługi fanom starych smaków.

Saturator

PRLowskie ulice nie mogły się obejść bez saturatorów, czyli dystrybutorów wody sodowej, którą na naszych oczach sprzedawca nasyczał gazem, uzupełniając domieszką soku »owocowego«. Potocznie ciecz owa była zwana gruzliczanką, a do problemów zdrowotnych po napiciu przyczyniał się zapewne brak higieny, jako że szklane szklanki tylko przemywano w specjalnej fontannie urządzenia, metodą »natryskową«.

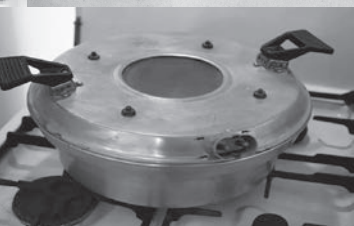
Saturator miał postać wózka – szerzej zwanego „punktem handlu detalicznego” – na który składały się koła, aparat do saturacji, szafka, duża butla ze sprężonym gazem oraz słój z dozownikiem syropu. Do tego dochodziły węże, szklanki, czasem parasol. Wodę pobierano z miejskiej sieci, np. z hydrantów przeciwpożarowych. Ponoć przez lata był tylko

- pojawiła się różnokolorowa „Frانيا”, by ponoć szybko znaleźć 30 tysięcy nabywców; rocznie. Tyle że w 2014 roku Emalia Olkusz upadła.

- Niemniej stara „Frانيا” przetrwała – w memach oraz nowych zastosowaniach, jako hokery, doniczki czy stoły. I choć była jednym z najpopularniejszych sprzętów AGD minionej epoki, to nie znaczy, iż jednym urządzeniem piorącym. Od 1971 roku powstawały w PRL bębnowe pralki automatyczne, wyprodukowane przez „Polar”, w oparciu o rozwiązania jugosławińskiej marki Gorenje. Zmiana z „Frانيا” na nowoczesny sprzęt, jak choćby na „Polar PS 663 Bio”, było przełomowa dla rodziny i sąsiadów.

Prodiż

Ogrzewane, metalowe naczynie z pokrywą z okienkiem i grzałką zasilaną prądem (rzadziej gazem). Służy do pieczenia ciast, zapiekanek czy mięs, no i tej naszej PRLowskiej piccy (sic!). Prodiże były w Polsce popularne przed rozpowszechnieniem





jeden producent tych przyciągające uwagę dzieciaków urządzeń: „Domgos” z Rudy Śląskiej.

Poza saturatorami mobilnymi były też stacjonarne, umieszczone przy lokalach gastronomicznych, a także samoobsługowe, importowane z ZSRR,



które po wrzuceniu 50 groszy napelniały szklanę sodówką, a po wrzuceniu złotówki – sodówką z sokiem.

Saturator był jeszcze w czasach PRLu bohaterem piosenek (Wały Jagiellońskie z Rudim Schubertem) i seriali („Zmiennicy”).

Później powrócił, jak choćby na EP rapera O.S.T.R. (rok 2000, kasetą „Saturator”) czy w serialu „Świat według Kiepskich” (Ferdek tak zarabiał, a nawet poczęstował saturowaną wodą samego Edwarda Gierka).

Ponoć dziś zdobycie działającego saturatora graniczy z cudem. Sprzęt wyceniany bywa nawet na 50 tysięcy złotych. I przeżywa drugą »młodość« na przeróżnych imprezach. Posiadacze nie mogą się opędzić od zamówień... Na marginesie: Nazwa urządzenia wywodzi się od „saturacji”, czyli od procesu nasycania cieczy gazem.

Sokowirówka



Kolorowe kartony pełne soku – tego w czasach PRL oczywiście nie było. Miłośnicy owocowych czy warzywnych napojów musieli wyprodukować je sobie samodzielnie.

Z jednej strony problemem był materiał do ich produkcji (najczęściej były to jabłka lub marchew i zero konserwantów). Z drugiej – narzędzie, czyli rzeczona sokowirówka. W szarych latach minionej epoki nie każdy mógł sobie na taki luksusowy sprzęt pozwolić czy go zdobyć. Szczęśliwcy posiadali urządzenie „Predom Mesko SW-3”, które trafiło na rynek w 1982 roku, lub jego następcę – „Katarzynę”. I często produkowali soki dla rodziny oraz sąsiadów. Sokowirówka była niemal niezniszczalna, wyciskała jak się patrzy, tyle że dźwiękowo spełniała chyba tylko normy przeznaczone dla samolotów.



Syfon

Butelkowana sodówka to dziś normalna rzecz, ale jeszcze przed tymi 3-4 dekadami produkowało się ją w domu za pomocą słynnego syfonu. Miał on postać grubej, ciężkiej, metalowej butli napelnianej wodą, u góry której umieszczaliśmy nabój (kupowany w warzywniaku) ze sprężonym dwutlenkiem węgla – po zakręceniu głowicy uwalniał on gaz. Tak powstawała woda sodowa, która uderzała do głowy domownikom. Samo jej nalewanie było zabawą, bo zbyt mocno wciśnięta dźwignia oznaczała mokrą fontannę na stole i okolicach. Możecie się domyślić, iż syfony były nie tylko w użytku około-gastrono-





micznym, bo dziecięca wyobraźnia uwalniała się wraz z kolejnymi psiknięciami (ciężka butla stawała się choćby elementem kosmicznych walk – działem obcych niszczącym plastikowe żołnierzyki). Dodatkową pożywką była różnorodność butli, które oferowały ciekawe wrażenia estetyczne.

Telefon tarczowy



Zanim dostaliśmy telefony z przyciskami, zanim nadeszły słuchawki bez kabla i komórki bez stacji bazowej, wreszcie na długo przed smartfonami – na co dzień korzystaliśmy z urządzeń z tarczami. Rzecz jasna nie zawsze we własnym domu, bo przecież nie każdy miał podciągnięty kabel. Na

pomoc przychodziły porzucane czasem w losowych miejscach budki telefoniczne na żetony lub monety. Za wynalazcę telefonu uznajemy Aleksandra Bella (1847-1922), który opatentował opracowywane już wcześniej urządzenie w 1876 roku. Jeden z pierwszych działających prototypów skonstruował w 1857 roku Antonio Meucci (1808-1889). Na ziemiach polskich pierwszy telefon pojawił się już w 1877 roku, a do testów wykorzystano 14-kilometry odcinek toru telegrafu kolei warszawsko-wiedeńskiej.

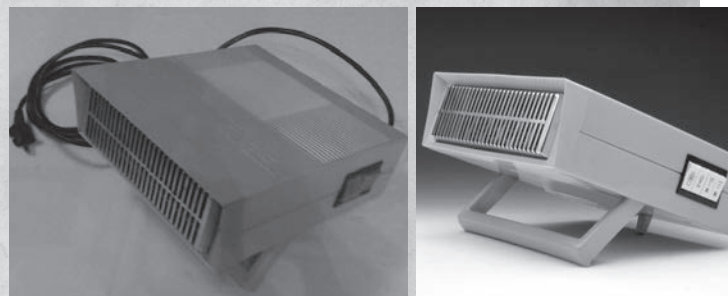


Rok później w Warszawie publicznie zaprezentowano możliwości urządzenia. W pionierskich czasach telefonizacji nasi rodacy mieli też znaczny wkład w rozwój technologii – choćby Henryk Machalski (1835–1919) w 1879 roku opatentował mikrofon proszkowy i wykorzystujący ten wynalazek telefon.



Produkcja tak zwanych dziś telefonów tarczowych ruszyła w Polsce w Dwudziestoleciu Międzywojennym, m.in. w Państwowych Zakładach Tele- i Radiotechnicznych, które po wojnie odtworzono i przekształcono w Zakłady Wytwórcze Urządzeń Telefonicznych, a także w Polskiej Akcyjnej Spółce Elektrycznej Ericsson. Po II wojnie światowej ruszyła produkcja w Zakładach Wytwórczych Aparatów Telefonicznych, później zwanych „Unitra Fonica”. Rzecz jasna ogrom egzemplarzy dostarczała podległa Zjednoczeniu Przemysłu Teletechnicznego w Łodzi Fabryka Telefonów T-4 w Radomiu (działająca w przejętych budynkach Polskiej Akcyjnej Spółki Elektrycznej Ericsson), nazywana kolejno Zakładami Wytwórczymi Aparatury Teletechnicznej (ZWAT) i Radomską Wytwórnią Telefonów (RWT) – zaczynała z niecałymi 100 pracownikami, a w 1988 roku było ich ponad 2 tysiące, produkując od około 600 tysięcy aparatów rocznie (lata 70.) do ponad 1,5 miliona (lata 80.).

Termowentylator



Popularna, wciąż używana nazwa tego urządzenia wywodzi się od nazwy firmy, w której powstawało. W firmie Farel nie zwracano sobie głowy marketingową tytułacją, stąd i dziś zamiast termowentylatorów kupujemy farelki. Te elektryczne grzejniki nie tylko zapewniały ciepło, ale też pożerały energię, przy okazji zdobiąc wnętrza charakterystycznym pomarańczowym kolorem żarników. Farelki ratowały niedograne mieszkania, okazywały nieocenione usługi przy suszeniu i awariach ciepłowniczych. Był z nimi taki kłopot, że potrafiły wywalić korki w bloku, gdy wszyscy po nie sięgali...

Wspomniane przedsiębiorstwo powstało w 1948 roku na terenie niemieckich koszar jako Centralne Warsztaty Sprzętu Sportowego, by w latach 60. przekształcić się w Kętrzyńską Fabrykę Sprzętu Elektrotechnicznego Farel, gdzie produkowano nie tylko termowentylatory, ale również suszarki do włosów. Warto podkreślić, że firmę przejął w latach 90. Philips Lighting Poland i działa ono wciąż jako Philips Lighting-Farel Mazury.

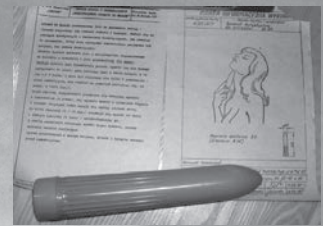
Turystyczny aparat do masażu

Nie ma co się sugerować wyglądem czy kształtem tego gadżetu wyprodukowanego przez Spółdzielnię Inwalidów „Telsin”. Był to faktycznie produkt niezbędny podczas relaksu po długich wyprawach turystycznych. W instrukcji wszak wprost napisano, iż „aparat do masażu przeznaczony jest do masowania twarzy /przede wszystkim/ jak również



tułowia i kończyn. Nadaje się do zabiegów wykonywanych w Gabinetach Kosmetycznych, jak również do masażu, który może wykonywać samodzielnie pacjentka lub pacjent, bez pomocy kosmetyczki. Obudowa aparatu wykonana jest z poliwęglanu dopuszczonego do kontaktu z żywnością i jest nieszkodliwa dla skóry. Obsługa aparatu jest niezmiernie

prosta. Aparat ten nie wymaga podłączenia do sieci, gdyż zasilany jest z dwóch baterii R14 /po 1,5 V każda/ i może być stosowany nie tylko w pomieszczeniach zamkniętych, ale również na otwartym powietrzu /np. na plaży, w lesie itp./ Przed użyciem, bezpośrednio przekręca się nakrętkę zgodnie z oznaczeniem /w prawo/, aby wprawić aparat w rytmiczne drgania i ruchami okrężnymi lekko masuje się zadany odcinek skóry”.



Żelazko

Zbiorniki na wodę czy dmuchanie parą? Tego w żelazkach z czasów PRL nie było. Za to były one niemal niezniszczalne i pozwalały na ustawienie temperatury. Miały też naprawdę fajnie sprawdzające się ciekawie pomyślane wersje turystyczne. Jednym z hitów było żelazko „Dezamet 275” od Zakładów Metalowych Dezamet z Nowej Dęby. Obok żelazek powstawały tam czajniki, opiekacze, silniki motocyklowe oraz amunicja. Obecnie Dezamet SA należy do Polskiej Grupy Zbrojeniowej SA i zbiera m.in. Nagrody Defender.



Obcy kram

Rzecz jasna poza naszą rodzimą produkcją mieliśmy w Polsce jaki-taki dostęp do zagranicznej technologii. Były to z jednej strony urządzenia wyprodukowane w bratnich krajach, a z drugiej – najbardziej pożądane dzieła „ze zgniłego Zachodu”. Te pierwsze można było nabyć w zwykłych sklepach, te drugie zaś przywieźć lub zakupić w Pe-weksie bądź Baltonie za walutę. A czego pożądaliśmy? O walkmanach, radiach, magnetowidach i telewizorach wspominałem wcześniej. Do tego dochodziły komputery czy CD Playery (oficjalnie zwane cyfrowymi gramofonami laserowymi czy dyskofonami, składanymi też u nas w oparciu o głowice laserowe Sony czy Philipsa). Pragnęliśmy również gierki Elektroniki i oficjalnych game-&-watchy. O tych wszystkich okołołogowych gadżetach zapewne już nieraz czytaliście. Dlatego ja wymienię kilka sprzętów innej maści, na których nam w owych latach zależało.



pokazywane w hollywoodzkich produkcjach było drogie – cena zwała z nóg, a koszty użytkowania dobijały. Ale marzenie o zdjęciach natychmiastowych było bardzo namacalne.

• Aparaty fotograficzne

Obok polskich aparatów fotograficznych i trudno dostępnych zachodnich modeli mieliśmy dostęp do kilku naprawdę niezłych radzieckich urządzeń. Słynny był profesjonalny „Zenit” produkowany od lat 50. w rosyjskim Krasnogorsku (sprzęt znajdował się m.in. na wyposażeniu Milicji), popularnością cieszyły się też „Praktiki”, a „Zorka” zyskała nieśmiertelność w słynnym filmie „Rejs”. Wymienić wypada jeszcze „Cmena” / „Smiena”, bowiem był to jeden z najbardziej rozpowszechnionych aparatów na świecie. Historia marki sięga lat 30. XX wieku. Krążyło wszak słynne powiedzenie: „Ze Smieniem w oczy hienom”. Na zupełnie innym biegunie stały Zachodnie „Polaroidy” – magiczne pudełka wypluwające samowytłuczające się w krótkim czasie zdjęcie. Urządzenie

Długopis z zegarkiem



Gadżet zaprawdę głupawy, bo cóż wielkiego oferował zwykły długopis ze zwykłym zegarkiem z budzikiem i najprostszym wyświetlaczem? Przede wszystkim był gadżetem względnie tanim i do pokazania w szkole, nawet do używania. Ponadto w epoce bez komórek, zegarek naprawdę się przydawał. Z czasem okazywało się, iż długopis lubił gubić godzinę, budzik nie działał, a wkład się wypisywał i niekoniecznie łatwo go było zastąpić. A nietypowe baterie dodatkowo komplikowały życie użytkownika.

Drukarka

Głośna niczym maszynowy karabin. Oferująca jakość niby maszyna do pisania. Ale w połączeniu z komputerem stawała się „sprzętem poligraficznym” budzącym grozę służb i Milicji. Iglowe drukarki były w PRL w latach 80. najpopularniejszym typem. Do drukowania używano taśmy barwiącej, przypominającej tę w maszynach do pisania.



Zalety – poza opcją budzenia domowników – to niskie koszty eksploatacji i możliwość druku na papierze samokopiującym.



Malakser z NRD

Niemal niezniszczalna technologia bratniego narodu niemieckiego okazywała swą potęgę przy tym





wielofunkcyjnym robocie, dziś oficjalnie zwanym malakse-rem. Miksowanie – proszę bardzo. Siekanie – da radę. Ubijanie piany – oczywiście. Krojenie – no też.

Toster z NRD

Żadna zapiekanka nie smakowała tak dobrze, jak ta wysmażona w tosterze-opiekaczu wyprodukowanym w Niemieckiej Republice Demokratycznej. Technologiczna



prostota urządzenia i jego użyteczność są ponadczasowe. Do dziś bywa wykorzystywany do produkowania najlepszych zapiekanek z serem (byłe bez pieczarek!).

Zapalniczka Zippo

Marka kultowa, pożądana przez palaczy – nie tylko Marlboro, ale też Klubowych i przede wszystkim Ekstra



Mocnych. Pierwsze Zippo pojawiły się w latach 30. XX wieku, by szybko podbić teatry, kina, telewizję czy okładki rockowych płyt. W epoce, gdy ciężko było o najprostsze zapalki, Zippo stało się szczytem luksusu. Oras szpanu, oczywiście.

Zegarek

De facto – zegarki. I to nie były jakie, bo te zapewniające szpan oraz szyk. Najbardziej szpanerskie i najbardziej szykowne były w moich kręgach dwa typy.

Montana zachwycał 3, 7, 12, a nawet 16 melodyjkami. Zamiast monotonnego bziu-bziu budzika mogliśmy cieszyć uszy mechanicznymi hitami w rodzaju „Oh My Darling, Clementine”. Kłopot był taki, że najtańszy model kosztował 2/3 średniej pensji. Mimo to z Montanami wiązały się liczne zabawy, jak choćby jednocześnie podciąganie rękawów i pokazywanie zegarka, by puścić tę samą melodyjkę.

Jeszcze większym marzeniem były zegarki z kalkulatorami, które przysadawały się nie tylko podczas klasówek, ale również przy okazji podrywku. Te modele były jeszcze cenniejsze, bo pojawiały się w filmach (nosił taki Marty McFly w „Powrocie do przyszłości”) czy na rękach muzyków (Sting na okładce płyty Police). Co ciekawe, ostatnio powracają one w nowej odsłonie.



Pewex i bony towarowe

Wspomniane wcześniej gadżety nie były ogólnie dostępne. Wiele z nich zdobywało się po znajomości, pozyskiwało z zagranicy lub kupowało w specjalnych sklepach za specjalne pieniądze.

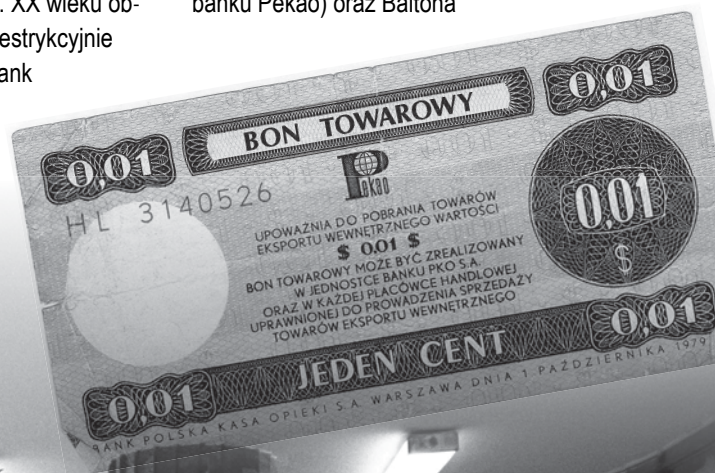
Bon towarowy PeKaO był środkiem płatniczym czasów PRL – zamiennikiem waluty, ważnym wyłącznie w wydzielonej sieci sklepów, czyli tzw. sprzedaży towarów eksportu wewnętrznego. Poza naszym krajem banknoty miały wartość li tylko kolekcjonerską. To był sposób władzy na przejęcie deficytowych zachodnich pieniędzy. Nielicznych Polaków posiadających dolary, marki czy franki zmu-

szano za pomocą bonów towarowych do przekazania owych pieniędzy państwu. W miejsce przelanej waluty obywatel otrzymywał ekwiwalent w bonach. W latach 50. i 60. XX wieku obrót dewizami był dość restrykcyjnie karany, a państwowy bank skupował je we wspomniany sposób. W latach 70. za handel walutami nie groziła już tak

poważna kara, ale pozabankowe transakcje nimi wciąż pozostawały niemiłe widziane. Z czasem z racji ogromnej inflacji bony stały się drugą walutą PRL, a przestały mieć rację bytu w chwili, gdy wymienialność złotówki uwolniły reformy Balcerowicza.

Bony emitowano w nominalach: 1 cent, 2 centy, 5 centów, 10 centów, 20 centów, 50 centów, 1 dolar, 2 dolary, 5 dolarów, 10 dolarów, 20 dolarów, 50 dolarów i 100 dolarów.

Przy użyciu bonów zakupów można było dokonywać w jednej z dwu sieci: Przedsiębiorstwo Eksportu Wewnętrznego Pewex (wcześniej sklepy banku Pekao) oraz Baltona





od 15 do 40 dolarów. Ceny w Pewek-sach były raczej z tych amerykańskich. Zwykłych zjadaczy chleba nie było na nic w nich stać, ale turyści czuli się jak u siebie w kraju, a i marynarze (otrzymujący część pensji w dewizach) się tu zaopatrywali.

Wspomniane sklepy pozwalały państwu ściągnąć obcą walutę z rynku. Działający od 1973 roku Pewex w grudniu 1989 roku miał ponad 800 sklepów i obracał rocznie 500 milionami dolarów. Był to prawdziwy powiew Zachodu, oferujący nie tylko niedostępne towary, ale także typowe gadżety – siatki z logo sieci, papier pakowy, znaczki, dziś bardzo poszukiwane przez kolekcjonerów. Półki dosłownie ugięły się pod towarami, obsługa była uśmiechnięta i pachnąca. Dzieci zachwycały się słodyczami, lalkami, lego i komputerami. Dorośli kawą, proszkami do prania, alkoholem i papierosami. Było tam wszystko, tyle że średnio dostępne, bo kosmicznie drogie. W efekcie zwykła reklamówka z logiem Peweksu była szpanerskim gadżetem, oznaką lepszego świata, przechowy-



waną w szafie na najlepsze okazje. Na zakończenie dodam wstawkę osobistą: kiedy szczęśliwym trafem znalazłem się dziecieniem będąc za granicą, po drugiej stronie Żelaznej Kurliny, z zachwytem wyrzekłem podobno: „Łał, to wszystko wygląda jak jeden wielki Pewex”.



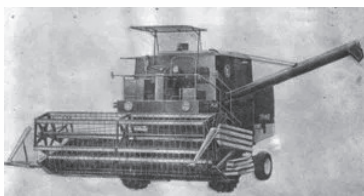
- dla marynarzy (emitowała nieco inne bony).
- W obu można było też płacić dewizami, ale resztę dostawało się w bonach.
- W obu dawało się kupić towary najbardziej poszukiwane – nie tylko te importowane, również trudno dostępne krajowe.
- Były tam samochody, normalnie dostępne z przydziału. Albo jedzenie, którego bez kartek nie dawało się zakupić.
- Innymi słowy: bony i dewizy umożliwiały posiadaczom zakup towarów reglamentowanych – żywności, papierosów, ale też elektroniki i AGD.
- Kłopotem były rzecz jasna ceny, bo w latach 80. XX wieku minimalna pensja robotnika w Stanach Zjednoczonych zapewniała mu około 500 dolarów.
- W Polsce przeciętna pensja po kursie czarnorynkowym wahała się



Podsumowanie

W czasach PRLu niemal wszystko stawało się towarem luksusowym – nawet (a może: szczególnie?) papier toaletowy, albowiem władza informowała, iż produkuje siedem rolek na głowę każdego obywatela... rocznie! Zgodnie z piramidą Masłowa większość narodu realizowała potrzeby przyziemne: jedzenie, papierosy, alkohol, potem dobra w rodzaju podstawowego wyposażenia kuchni. Zmywarki czy mikrofalę, kupowane za granicą lub w Peweksach, lądowały na dalszym planie, podobnie jak wszystkie mniej konieczne do funkcjonowania przedmioty. Szarość dnia rozświetlały telewizory, syfony czy zdobycie przy okazji świąt pomarańcze. A czasem i śmieszności, w rodzaju szklanek-rozbieranek, czyli herbacianek z wizerunkami pani, która po wlaniu wody traciła okrycie.

Pomimo siermiężności, mieliśmy technologiczne sukcesy, o których wiele napisano – w tym i ja. Wspomnę może jeszcze choćby tu o Syrenie 110, kombajnie Bizonie czy Iskrze TS-11.



Te produkty nie mogły jednak przykryć faktu, że w PRLu nie każdy miał pralkę, lodówkę czy odkurzac; że ich zdobycie wymagało zapisania się na kolejkowej liście i wielogodzinnego koczowania pod sklepem; że cały ten proces był upokarzający; że trafiając na Zachód obywatel PRL czasem nie umiał skorzystać z najprostszych urządzeń. A mimo to wielu ciągnie nostalgicznie do tamtych lat. Do tego dziwnego, schizofrenicznego technoswiata, gdzie świetne inżynierskie rozwiązania



zderzały się z komunistycznym betonem produkcyjnym; gdzie unikaliśmy pałowania i czekaliśmy w kolejkach po jedzenie, gdy inni rozwijali cyberpunkowe wizje.

Są firmy dumne z korzeni sięgających tych kilku dekad wstecz, jak Amica (fabryka sprzętu AGD powstała we Wronkach w latach 50.), inne przetrwały kilka lat po zmianie systemu, jak niektóre z oddziałów Unitry (w 1961 roku powołano Zjednoczenie Przemysłu Elektronicznego i Teletechnicznego, które podzielono na Unitra-Elektron czy Unitra-Dom): dzierzoniowska Diora (ogłosiła upadłość w 2001 roku), Fonica (przetrwała do 2002) czy Tonsil (koniec spotkał go w 2004, choć marka została później jeszcze wskrzeszona). Trzeba powiedzieć wprost, że technologiczne zapóźnienie fabryk – zderzone z realnym, rynkowym systemem ekonomicznym – rzuciło je na kolana. Trudno było konkurować z dużo nowocześniejszym, lepszym sprzętem dostępnym na polskim rynku po 1989 roku.

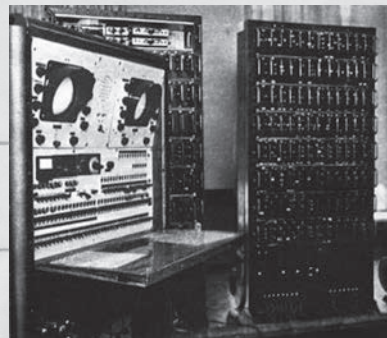
Post Scriptum

Na zakończenie tematyki technologicznej drobne post scriptum i nieco prywaty w jednym. Albowiem nasze technologiczne osiągnięcia nie sprowadzały się li tylko do samych urządzeń cyfrowych. W Polsce powstawały też języki programowania.

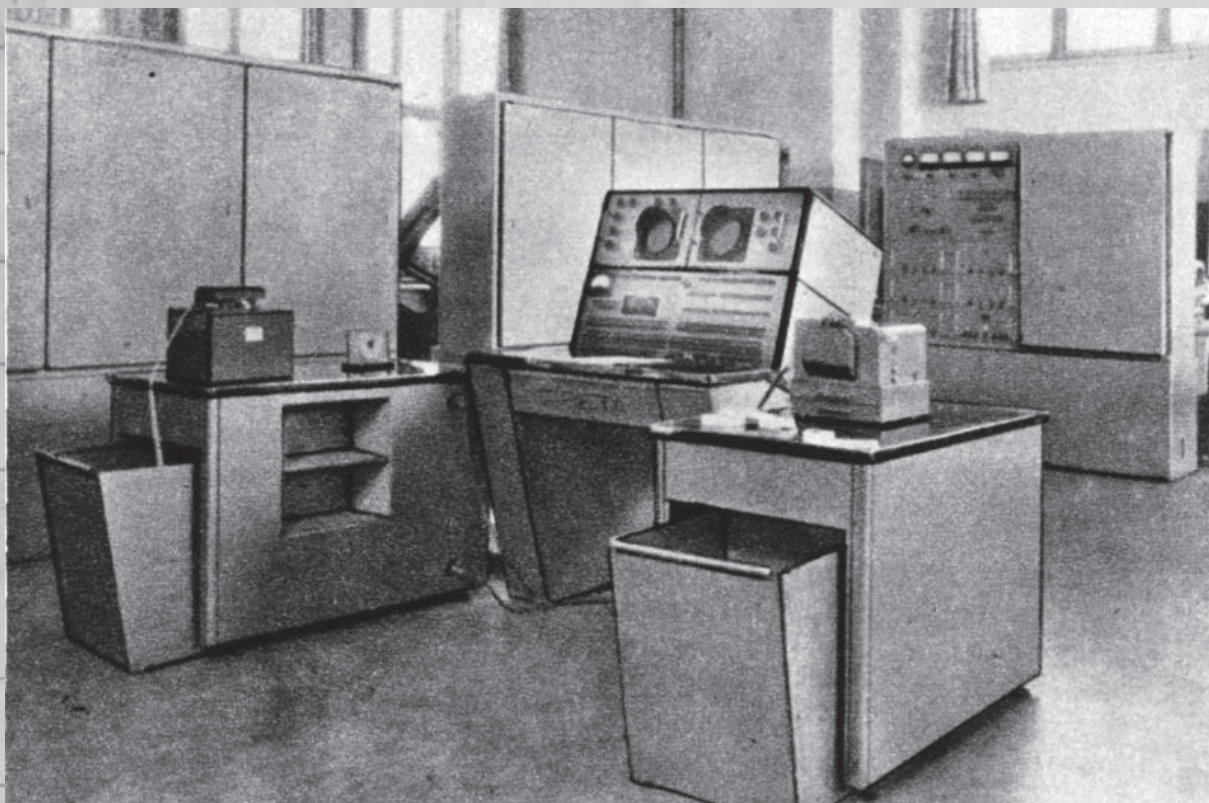
* System Adresów Symbolicznych (SAS, współczesny assembler, obsługujący także m.in. radziecki komputer „Urał 2”) oraz System Automatycznego Kodowania (SAKO) opracowane w latach 1957-1960 na potrzeby „XYZ” i „ZAM-2”. WSAKO pojawiły się polskie komendy, na przykład CZYTAJ, SKOCZ DO, a nowatorska jak na owe czasy była wówczas obsługa wyrażeń boole’owskich, których wówczas nie posiadał Fortran.

* MOST 1 i MOST F na potrzeby komputerów „Odra 1003” i „Odra 1013”, będące językami wysokiego poziomu, wymagającymi kompilacji.

* Loglan 82 opracowany na polskie mikrokomputery jak „Mera 400”. Jego rozwój rozpoczął się w 1977 roku w Instytucie Informatyki Uniwersytetu Warszawskiego w zespole pod kierownictwem profesora Andrzeja Salwickiego, do którego należał również mój ojciec. Ponoć Loglan 82 miał wpływ na współczesne języki – choćby wyznaczanie bezpośrednich superklas w Javie (2010-2011) powstało w oparciu o wyniki prac nad tym polskim językiem programowania. Wiele cech tego języka sprzed dekad wynosi go ponad aktualne wersje Javy czy



C++. Jeśli wierzyć profesorowi Salwickiemu, zastosowanie wielu Loglanowych rozwiązań we współczesnych językach dałoby zyski liczone w dziesiątkach milionów euro na rok (choćby zaadaptowanie w językach Java czy C# systemu zarządzania obiektami wymyślony przez mojego ojca, Antoniego Kreczmara).



Policjanci z Miami

Grand Theft Auto Vice City

W 1984 roku w amerykańskiej telewizji zadebiutował serial, który odmienił jej oblicze. Doczekał się pięciu sezonów i szturmem przetoczył się przez ekrany odbiorników, również poza granicami Ameryki, w tym w Polsce, w okresie schyłkowego PRL. „Miami Vice” (czyli „Policjanci z Miami”), bo o nim mowa, sprawiał, że tuż przed emisją kolejnego odcinka ulice pustoszały.

Piotr Żymelka

Szybki, teledyskowy montaż oraz niebanalne historie, odbiegające od typowych policyjnych procedurali (seriali, w których każdy odcinek opowiada nową fabułę), a także fenomenalna, złożona z hitów ścieżka dźwiękowa, na której znaleźć można takie nazwiska jak Phil Collins, Glenn Frey czy Tina Turner, z miejsca uczyniły „Miami Vice” jednym z największych przebojów w historii telewizji.

Produkcja przyczyniła się nawet do rewitalizacji całych dzielnic Miami. Główni bohaterowie – James „Sonny” Crockett (Don Johnson) i Ricardo „Rico” Tubbs (Philip Michael Thomas) – wykreowali męską modę, a także stali się idolami i symbolami seksu. Jak przystało na popkulturowy fenomen, „Miami Vice” stosunkowo szybko znalazło się również na komputerach – zawitało na nie już w 1986 roku za sprawą firmy Ocean. Szybko jednak

o tej wersji zapomniano. Na prawdziwą, pełnokrwistą adaptację gracze czekali prawie dwadzieścia lat. A gdy w końcu ją dostali, nie miała ona w zasadzie nic wspólnego ze słynnym serialem. Ale po kolei...

ZŁODZIEJ SAMOCHODÓW NA FLORYDZIE

Po sukcesie pierwszej części sagi GTA szybko postanowiono spieniężyć popularność gry i wydano do niej dodatek, którego akcję umieszczono w Londynie pod koniec swingujących lat sześćdziesiątych. Grand Theft Auto: London 1969 nie różniło się specjalnie od podstawowej wersji, jednak klimat stolicy Anglii w niezwykle barwnym anturazie do pewnego stopnia wynagradzał te braki. Później ukazał się jeszcze jeden mission pack, również rozgrywający się na Wyspach Brytyjskich – Grand Theft Auto: London 1961. W Rockstarze pojawił się więc pomysł, by kontynuować ten trend i w kolejnych dodatkach przenosić fabułę w różne ciekawe miejsca i w co barwniejsze epoki.



Poliestrowe garnitury i pastelowe kolory. Twórcy gry nie mogliby bardziej dosadnie oznajmić, w której dekadzie toczy się akcja.

To właśnie w tym ponurym zaułku zaczyna się nasza przygoda w Vice City, a także przestępcza kariera Tommy'ego, która doprowadzi go na sam szczyt.



We wzorowanym na Miami Vice City nie mogło oczywiście zabraknąć palm, które stanowią jeden z symboli florydzkiego miasta.



Podczas gry musimy co najmniej kilka razy zmienić odzienie. Tutaj Tommy w stroju do gry w golfa, dzierżący piłę mechaniczną.



Lance Vance przemawia głosem Philipa Michaela Thomasa, co stanowi kolejne już nawiązanie do „Miami Vice”, gdzie aktor odgrywał Tubbsa.



Najbardziej frustrująca misja w całej grze. Wielu graczy do dzisiaj wspomina wyjątkowo traumatyczne zmagania z tym cholernym helikopterkiem.

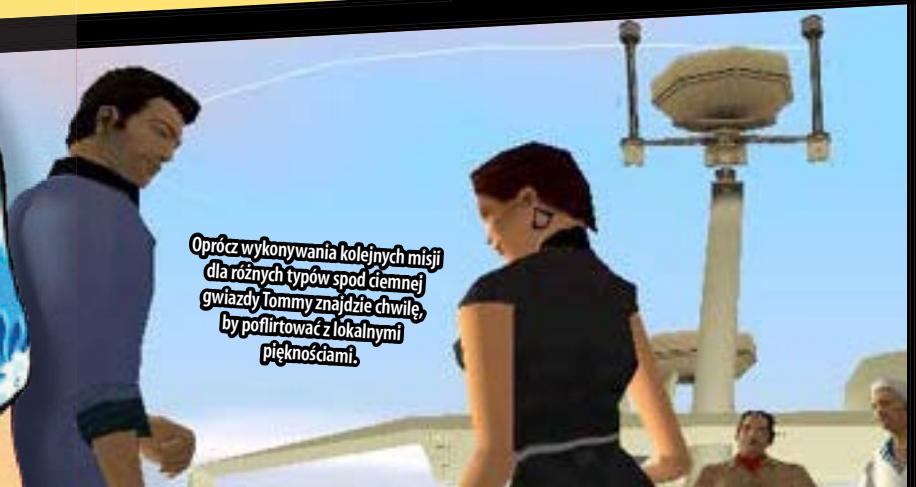


Tommy w swojej koszuli w tropikalne rośliny i ze złotym łańcuchem na kłacie idealnie wpasowuje się w klimat miasta Vice City, drżyl! Nadchodzi nowy król podziemia!

Budżet gry wyniósł 5 milionów dolarów, co może wydawać się dużo, jednak nie robi wrażenia w porównaniu z kosztami GTA 5, które zamknęły się w zawrotnej kwocie 265 milionów dolarów.



A tu dla odmiany jedna z najbardziej klimatycznych chwil. Rozświetlona neonami, duszna noc. Sportowy samochód, jakiś sentymentalny kawałek i ryk silnika. Aż chce się żyć (i grać).



Oprócz wykonywania kolejnych misji dla różnych typów spod ciemnej gwiazdy Tommy znajdzie chwilę, by poflirtować z lokalnymi pięknościami.

Jedną z propozycji były lata osiemdziesiąte w Miami. Idea na razie pozostała w sferze marzeń, ponieważ firma zajęła się pełnoprawną kontynuacją GTA, czyli GTA 2, a później przeniesieniem konceptu w trójwymiar, co zaowocowało wielkim hitem w postaci GTA 3.

Ta ostatnia gra, choć bardzo dobrze oceniana i będąca tytułem niezwykle popularnym i ograżanym przez konsolowców, nie ustrzegła się również kilku gorzkich słów skierowanych pod jej adresem. Jako istotne problemy recenzenci i gracze wskazywali milczącego, w gruncie rzeczy pozbawionego osobowości protagonistę Claude'a oraz szare, ponure miasto Liberty City. Gdy zatem zapadła decyzja o kontynuacji, ekipa Rockstara wzięła sobie te zarzuty do serca i postanowiła dać graczom to, czego ci pragnęli. Sam Houser, jeden z producentów GTA 3, bardzo nie chciał tworzyć szampowego sequela, który byłby tylko nieco poprawioną wersją poprzedniej części. Wtedy przypomniał sobie o starym pomysle, by przenieść akcję do słonecznego, rozświetlonego kolorowymi neonami Miami i cofnąć ją do lat osiemdziesiątych, a dokładniej do roku 1986.

Podzielili się swoją koncepcją z zespołem, ale nie spotkała się ona z entuzjazmem. Przeciwnie, budziła raczej zdziwienie. Członkowie ekipy twierdzili, że to nie najlepszy kierunek dla serii. Jednak im bardziej inni wątpili, tym bardziej Houser utwierdzał się w swoim przekonaniu.

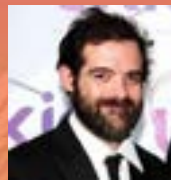
GANGSTERZY I POLICJANCI

Houser przeforsował swoją wizję i projekt wystartował na początku

2002 roku. Nie było czasu do stracenia, ponieważ premiera produkcji została ustalona na jesień. Nawet biorąc pod uwagę, że nie trzeba było wszystkiego robić od zera - wszak Vice City miało stanowić ulepszoną wersję GTA 3, a więc kod źródłowy wymagał jedynie podrasowania - dziewięć miesięcy na dostarczenie dużego sandboka wciąż robi wrażenie.

W trakcie intensywnych prac nad grą ekipa czerpała inspirację z dwóch źródeł - filmu „Człowiek z blizną” Briana De Palmy z 1983 roku, a także, głównie, ze wspomnianego na początku serialu „Policjanci z Miami”. I choć historia bohatera pnącego się po szczeblach przestępczej kariery bardziej przypomina ten pierwszy, to klimat miał przywołać na myśl ten drugi. Twórcy regularnie urządzali sobie seanse zarówno filmu, jak i serialu, którego nie wydano jeszcze wtedy na DVD, więc Houser musiał skompletować całość (sto jedenaście odcinków!) na używanych kasetach VHS. Ponadto, by na własnej skórze poczuć klimat słonecznej Florydy, członkowie ekipy wybrali się do Miami i zamieszkali w hotelu mieszczącym się przy słynnej Ocean Drive, nieopodal plaży. Ich zadaniem było po prostu chłonać atmosferę miejsca, by później przelać ją do gry.

Jednym z głównych celów zespołu było naprawienie niedostatków poprzednika - ukazane miasto, skąpane w pastelowych kolorach i zaludnione skąpo odzianymi dziewczętami, elegancikami w poliestrowych garniturach i hawajskich koszulkach, miało żyć, a główny bohater, Tommy Vercetti, w odróżnieniu od milczącego Claude'a,



Sam Houser – producent GTA: Vice City. To właśnie jemu zawdzięczamy unikalny klimat gry. Wciąż aktywny. Oprócz sagi GTA maczał palce w takich hitach jak Max Payne 3, Red Dead Redemption 2 czy L.A. Noire.

miał zostać obdarzony charyzmą i być pełnokrwistą postacią. Twórcy musieli zatem znaleźć kogoś, kto tchnie życie w przestępcę z ambicjami. Wybór padł na Raya Liottę, który świetnie czuł się w klimatach gangsterskich, ponieważ zagrał główną rolę w bardzo dobrych „Chłopcach z ferajny” Martina Scorsese. Współpraca z aktorem nie była usłana różami, ale koniec końców Liotta rewelacyjnie wykreował Tommy'ego, tworząc o wiele bardziej interesującą postać niż nijaki Claude.

Oprócz Liotty w grze można usłyszeć również inne znane głosy - pojawiają się Burt Reynolds (z którym twórcy też mieli sporo problemów podczas nagrywania kwestii), Luis Guzmán, Dennis Hopper, Tom Sizemore, Danny Trejo, wokalistka Blondie Debbie Harry, Gary Busey, znana z filmów dla dorosłych Jenna Jameson czy serialowy Tubbs, czyli Philip Michael Thomas. Później Houser w jednym z wywiadów stwierdził, że znacznie łatwiej niż z „dużymi” aktorami pracuje się z mniej znanymi osobami, stąd w późniejszych częściach lista topowych nazwisk została mocno ograniczona (choć nie całkowicie - w GTA: San Andreas pojawia się na przykład Samuel L. Jackson).

RADIO GTA

Nic tak nie tworzy klimatu jak muzyka z epoki i pod tym względem twórcy spisali się, nomen omen, koncertowo. We wszystkich pojazdach (a gracz ma do dyspozycji samochody, łódzie, motocykle, skutery, czołgi i helikoptery) dostępnych jest dziewięć stacji radiowych odtwarzających utwory w różnych stylach (na przykład latynoski, rock, a nawet audycje publicystyczne). Lista piosenek i wykonawców, które można usłyszeć podczas gry, robi ogromne wrażenie. W odbiornikach



„Policjanci z Miami”. Kręcony w latach 1984 – 1989 serial legenda, stworzony przez Michaela Manna oraz Anthony'ego Yerkovicha. Charakterystyczna moda sprawiła, że główni bohaterowie stali się idolami pokolenia. W 2005 roku Michael Mann zrealizował remake w postaci filmu z Colinem Farrellem i Jamie Foxem.

„Człowiek z blizną”. Jeden z najlepszych filmów w dorobku Briana De Palmy z brawurą rolę Ala Pacino. Brutalny i dosadny (przez pewien czas rekord „fucków” na ekranie), opowiada o drodze na przestępczy szczyt Tony'ego Montany. Uwaga – oglądać wyłącznie w dłuższej, trzygodzinnej wersji reżyserskiej!



radiowych rozbrzmiewają, by wymienić tylko kilku: Michael Jackson, INXS, Electric Light Orchestra, The Pointer Sisters, Slayer, Kate Bush, Frankie Goes to Hollywood, Blondie, Nena czy „Crockett's Theme” z „Policjantów z Miami” skomponowany przez Jana Hammera. Oprócz utworów muzycznych w głośnikach usłyszymy również prze zabawne reklamy fikcyjnych produktów oraz rozmowy z osobliwymi ludźmi, zazwyczaj wyśmiewające ludzką głupotę lub będące satyrą na przywary społeczeństwa. A jeśli komuś zabrakło jakichś piosenek, to nic nie stoi na przeszkodzie, by samemu umieścić je w grze (w postaci mp3) i odtworzyć w radiu.

Muzyka w GTA: Vice City niesamowicie wpływa na immersję wraz z wszechobecnymi neonami oraz bijącymi z każdego kąta pastelowymi kolorami przenosi nas w sam środek lat osiemdziesiątych do słonecznego Mia... Vice City. Ten element nie zestarzał się ani trochę, a wręcz na fali nostalgii tylko zyskuje.

KINO GANGSTERKIE W NAJLEPSZYM WYDANIU

Fabula rozpoczyna się w 1986 roku, gdy Tommy Vercetti, młody, ale ambitny rzezimieszek, świeżo zwolniony z więzienia, bierze udział w transakcji narkotykowej w Vice City. Niestety nie wszystko przebiega po jego myśli - zostaje oszukany, a towar i pieniądze znikają. Vercetti musi odzyskać skradzione dobra, bo inaczej straci coś więcej niż honor. Poszukując odpowiedzialnych za fiasko transakcji, natyka się na gangsterów, baronów narkotykowych, skorumpowanych polityków i bezwzględnych biznesmenów. Wypełniając dla nich zadania, zyskuje coraz większą potęgę, ale jego rozpychanie się łokciami w przestępczym świecie zaczyna drażnić lokalnych bossów.

Ukazana w grze historia niczym nie ustępuje klasykom filmowym spod ręki Martina Scorsese i stanowi, obok klimatu, największą zaletę GTA: Vice City, będąc przy okazji gotowym właściwie scenariuszem na gangster-ski fresk prosto z kinowego ekranu. Świat przedstawiony daje ogromne możliwości, ponieważ oprócz misji związanych z główną osią fabularną można natknąć się na mnóstwo zadań

dodatkowych, na przykład wozić pasażerów taksówką (wcześniej oczywiście ukradzioną), czy też podszyć się pod policję. Do tego dochodzą poumieszczane w różnych miejscach znajdzki urozmaicające rozgrywkę, a w ostateczności przyjemnie jest po prostu zasiąść za wirtualną kierownicą jakiejś szpanerskiej bryki i mknąć ulicami w ostatnich promieniach zachodzącego słońca w rytm znanych przebojów. A później duszna, parna noc w Mia... to znaczy w Vice City, koniecznie z jakimś sentymentalnym kawałkiem w tle...

Misje są dość różnorodne i praktycznie zawsze kręcą się wokół nielegalnych działań. Zastraszanie, pobicia, zabójstwa, przemyt, kradzieże, rozbój - mamy tu pełny repertuar. Twórcy oddali w ręce Tommy'ego również wiele narzędzi zbrodni - od wszelkiej maści pistoletów, aż do młotków, kijów golfowych i pił mechanicznych. Oprócz tego nasz bohater ma do dyspozycji telefon komórkowy, za pomocą którego kontaktują się z nim różne nieprzyjemne typy. Zabawne przy tym wszystkim, że protagonista wciąż nie potrafi pływać.

Gra pełnymi garściami czerpie z popkultury i epoki. Poza wspomnianymi już „Policjantami z Miami” i „Człowiekiem z blizną” znajdziemy nawiązania do „Życia Carlita”, „Życie i umrzeć w Los Angeles”, „Rambo II” czy „Czerwonego świtu”. W jednym z klubów tańczą mężczyźni przebrani za Village People, a lotnisko zostało nazwane na cześć (?) Pablo Escobara. Nawet samochody przypominają prawdziwe modele z epoki i chociaż twórcy nie mogli użyć rzeczywistych marek, to jednak w przypadku wielu pojazdów bez problemu można dostrzec, na czym były wzorowane - na przykład sportowy Stinger przypomina furę, którą jeździł Sonny Crockett w „Policjantach z Miami” (czarne Ferrari Daytona Spider).

NIE ZAWSZE JEST RÓŻOWO

Gra po latach trzyma się nad wyraz dobrze. Wprawdzie kanciaste postaci i mała różnorodność NPC raziła nawet w momencie premiery, a pojawiające się i znikające samochody momentami drażnią, ale wspaniała atmosfera pozwala przymknąć na to oko i cieszyć



Pocztówka z Vice City. Tutaj w postaci grafiki z ekranu ładowania, ale wiele widocznych z gry nadałyby się na prawdziwą widokówkę.

się z wirtualnej podróży w czasie. Tego samego nie da się niestety powiedzieć o misjach. Niedoskonałości silnika i SI sprawiają, że wiele z nich przechodzi się dzięki czystemu fartowi albo też gracz ponosi klęskę, bo akurat pod ręką nie ma żadnego samochodu i zanim znajdzie się jakiś pojazd, cel ucieka. Niektóre z zadań przeszły też do niechlubnej historii elektronicznej rozrywki, jak na przykład ta przekłeta misja z podkładaniem bomb w wieżowcu za pomocą zdalnie sterowanego helikoptera. Da się ją ukończyć po kilku/kilkunastu próbach, co osobiście sprawdziłem przed napisaniem tego artykułu, ale wciąż stanowi przykład jednej z najbardziej frustrujących czynności do wykonania w annałach sagi GTA. Mimo wszystko gra wciąż na tyle, że nawet wyjątkowo irytujące fragmenty nie są w stanie popsuć przyjemności obcowania z nią.

POWRÓT DO VICE CITY

Aż dziw bierze, że poza wydanym jedynie na PSP i PlayStation 2 prequela do VC, GTA: Vice City Stories (2006), i wersji na dziesięciolecie (na zeszlóroczny remake litościwie spuścimy zasłonę milczenia) w zasadzie nie powróciliśmy już w uniwersum GTA na Florydę. Spragnieni cyfrowego słońca gracze mogą spróbować swych sił w grze z 2006 roku, Scarface: The World Is Yours, będącej kontynuacją filmu Briana De Palmy. Tytuł ten ma podobną mechanikę i zbliżone realia, aczkolwiek nieco ustępuje produkcji Rockstara.

Dla mnie Vice City było, jest i prawdopodobnie będzie najlepszą odsłoną słynnej serii. Przeniesienie się w lata osiemdziesiąte stanowiło strzał w dziesiątkę i wywindowało miłośników GTA 3, i tak już przecież wysoką, na niebotyczne poziomy. I chociaż bezpośredni następca (GTA: San Andreas) oferował znacznie więcej możliwości oraz większe miasto do eksploracji, to niesamowita atmosfera i przyjęta w Vice City stylistyka biją na głowę to, co Rockstar zaserwował w późniejszych odsłonach cyklu. Mam też cichą nadzieję, że w nadchodzącym prędzej czy później GTA VI powrócimy na Florydę (na co zdają się wskazywać przecieki) i do lat osiemdziesiątych. ■



Jeśli gracz mocno nabroji, to zaczynają go gonić również dwaj gliniarze w cywilu – Cracker i Butts. To nawiązanie do Crocketta i Tubbsa z „Miami Vice”. Jeżdżą samochodem będącym odpowiednikiem Ferrari Testarossa z 1986 roku.



Nie mogło zabraknąć i dynamicznych pościgów z wykorzystaniem szybkich, sportowych motorówek, które regularnie pojawiały się również w serialu.



Charakterystyczne, wielkie telefony komórkowe to kolejna z rzeczy z epoki, która przyczynia się do wyczarowania fantastycznego klimatu gry.



Tommy nie boi się mokrej roboty i bardzo namiesza w Vice City, nim stanie się jednym z najpotężniejszych przestępców w mieście.

STAR WARS: DARK FORCES

ŁOTR

CZYLI KTO PIERWSZY SKRADŁ PLANY



✚ Cutsценki były nieco eklektyczne, ponieważ łączyły animację 3D z malowanymi w 2D postaciami, ale wszystkie wiernie odtwarzały gwiazdnowojenne realia. Nawet dziś ogląda się je z przyjemnością, choć rozdzielczość już nie imponuje.

Nowy ład Imperium rozciąga swe złowieszcze macki w całej galaktyce, z niszczycielskim skutkiem pożerając planety. W czasie licznych zmagañ Sojusz Rebeliantów dowiaduje się o istnieniu Gwiazdy Śmierci – nowej imperialnej stacji bojowej, która ma wystarczającą moc, by zniszczyć cały glob. Nie mogąc zdobyć planów śmiertcionośnej broni, buntownicy zdają się na umiejętności Kyle’a Katarna. Znany większości jako człowiek do wynajęcia, łotr ten zawiera luźny sojusz z rebeliantami. Uzbrojony w laserowy blaster i dogłębną znajomość imperialnych metod, Kyle przygotowuje się do infiltracji imperialnej bazy, w której przechowywane są plany...

■ Marcin M. Drews

Słowami tymi, napisanymi rzecz jasną żółtym fontem i unoszącymi się w dal kosmicznej przestrzeni, rozpoczął się w 1995 roku nowy okres w dziejach rozszerzonego uniwersum „Gwiazdnych wojen”. Po raz pierwszy w historii kosmicznej sagi George’a Lucasa gracze otrzymali pełnoprawny, pełnokrwisty FPS. Na który zresztą z utęsknieniem wyczekiwali, czego dowodem był

choćby tworzone w zaciszu domowym gwiazdnowojenne mody do Doom’a.

Star Wars: Dark Forces było wówczas doskonałą wręcz odpowiedzią na wszystkie prośby ogólnościatowego fandomu, a przy tym wykreowało w rozszerzonym uniwersum nowego bohatera, który okazał się zaskakująco wręcz popularny - do tego stopnia, że w jednej z przygód partnerował mu sam Luke Skywalker. I choć żywot samej gry był stosunkowo krótki (rok później świat podbił Duke Nukem 3D), jej protagonista stał się jedną z najbardziej rozpoznawalnych postaci Star Wars Expanded Universe. I był nią do czasu, aż Disney wcisnęła klawisz reset...

O



ZAKAPIOR DO WYNAJĘCIA

Kręte były ścieżki losu Kyle'a Katarna, ale być może dlatego właśnie zyskał znacznie większą popularność niż jego młodszy kolega po fachu, Dash Rendar (Shadows of the Empire), który jakże szybko popadł w zapomnienie. Jednym z czynników, jakie miały zadecydować o uznaniu fanów, był duchowy rozwój bohatera, choć poznajemy go jako klasycznego zakapiora.

Pierwsze światło na postać Katarna rzuca dołączona do oryginalnego wydania gry instrukcja, na kartach której zapoznajemy się z tajną korespondencją agentki Jan Ors ze znaną nam z „Powrotu Jedi” Mon Mothmą – jedną z naczelnych postaci Rebelii. „Rozumiem, że istnieją pytania dotyczące dalszego wykorzystywania Kyle'a w charakterze niezależnego agenta, zarówno ze względu na jego doświadczenie w służbie imperialnej, jak i ciągły status okazjonalnego, niezaangażowanego najemnika” – pisze Ors, która zaraz potem przytacza fakty z przeszłości głównego bohatera Dark Forces.

Katarn urodził się na Sulonie, księżycu Sullust, jako syn lokalnego sprzedawcy maszyn rolniczych. Kiedy wstąpił do Akademii, skupił się na

NIKT W DISNEYOWSKIM KORPO SIĘ DO TEGO NIE PRZYŻNA,
JEDNAK BEZSPORNIE „LOTR 1” GARŚCIAMI CZERPAŁ Z PRZYGÓD
KYLE'A KATARNA. MOŻE WŁAŚNIE DLATEGO TO NAJLEPSZY FILM
GWIEZDOWOJENNY ZROBIONY PRZEZ MYSZKĘ MIKI...



doskonaleniu licznych umiejętności, ignorując tło polityczne i coraz większy wpływ Imperium na program nauczania. Tymczasem na rodzinnej planecie doszło do tragedii. W zasadzce, rzekomo urządzonej przez Rebeliantów, zginęli rodzice Kyle'a. Przytłoczony bólem i wiedziony chęcią zemsty, Katarn wstąpił do imperialnej armii i rozpoczął służbę w wydziale operacji specjalnych. Tam jednak szybko przekonał się o prawdziwym obliczu totalitarnego systemu stworzonego przez Palpatine'a.

Po kilku latach poznał Jan Ors, oficjalnie agentkę imperialnego wywiadu, w rzeczywistości zdolnego szpiega Rebellei. „Wielokrotne kontakty z Kyle'em pokazały mi blizny, które skrywał pod pozorem cichej kompetencji, i jego rosnące rozczarowanie armią i wszystkim, co reprezentowała” - napisała potem dziewczyna w rzeźbionym liście, wspominając przy tym, iż postanowiła podsunąć Katarnowi raporty, które ujawniły prawdę na temat akcji, w której zginęli jego rodzice, w rzeczywistości zamordowani przez Imperium. Kiedy służby zdemaskowały Ors, Kyle nie wahał się już ani chwili i uwolnił agentkę. Razem uciekli do

jednej z baz Rebeliantów, jednak Katarn nie był gotowy, by zaangażować się w walkę o wolność. Przystał więc do przemytników i piratów, zostając zakapiorem do wynajęcia. To jednak był dopiero początek jego krętej drogi przez galaktykę...

MROCNII SZTURMOWCY

Choć Kyle'a poznajemy, gdy postanawia wykraść plany pierwszej Gwiazdy Śmierci z silnie strzeżonej placówki imperialnej na planecie o wdzięcznej nazwie Danuta, gra nie skupia się na losach gigantycznej stacji bojowej, lecz na tajnym programie wdrożonym po jej zniszczeniu w bitwie o Yavin.

Dark Trooper Project, bo o nim tu mowa, powstał z poduszczenia generała Roma Mohca, zwolennika walki wręcz. Zniesmaczony Gwiazdą Śmierci, a jednocześnie zafascynowany hybrydowym, pół ludzkim, pół mechanicznym ciałem lorda Vadera, stworzył nową generację szturmowców. Pierwotnie, w testowej fazie O, byli to ludzie z bionicznymi implantami. W kolejnych etapach Mohc postawił już na autonomiczne, niezależne od jednostki centralnej roboty wyposażone w ciężką broń ręczną.

➤ Misje pod gołym niebem, na pokładzie gwiazdnej barki Jabby oraz w tajnych imperialnych bazach wojskowych. Miodzio!

Miejsmem realizacji projektu Dark Trooper stał się złowrogi, gigantyczny statek Arc Hammer.

Niedługo po zwycięstwie w pamiętnej bitwie o Yavin Mon Mothma ponownie zwraca się o pomoc do Kyle'a, który razem z Jan wyrusza na Talay. Znajdująca się tam rebeliancka baza operacyjna Tak została doszczętnie zniszczona. Atak był prawdopodobnie akcją odwetową za zniszczenie Gwiazdy Śmierci, jednak jego zaskakująca szybkość i skuteczność zwróciły uwagę dowództwa Sojuszu. Zgodnie z informacjami przekazanymi przez szpiega działającego w imperialnych szeregach rzeź mogła się wiązać z realizacją tajnego programu militarnego, co Katarn i Jan mają potwierdzić. Tak rozpoczyna się śledztwo w sprawie Mroczni Szturmowców.

Dark Troopers zostali wprowadzeni do rozszerzonego uniwersum właśnie w pierwszej części przygód Kyle'a Katarna. Koncept chwycił, więc Mroczni Szturmowcy pojawili się jeszcze w Empire at War: Forces of Corruption, Battlefront II czy The Force Unleashed. A wiele też wskazuje na to, że przetrwali nawet... reset Disney!



➤ Grafika na pudełku zapowiadała ostrą rozwalkę i trzeba to powiedzieć otwarcie - nikt nie poczuł się rozczarowany!





Z GRUBEJ RURY

Star Wars: Dark Forces zawiera aż czternaście wypakowanych akcją misji rozgrywających się w różnych zakątkach galaktyki. Po odzyskaniu planów Gwiazdy Śmierci na planecie Danuta i infiltracji zniszczonej bazy Rebeliantów na Talay Katarn ląduje w jednym mieście na Anoat, gdzie w odpychających, pełnych dianóg podziemiach odnajduje i zatrzymuje Moffa Rebusa, konstruktora broni w projekcie Dark Trooper. Pojmany zdradza kolejną lokalizację istotną dla tajnego programu – planetę Fest. Istnienie tamtejszej placówki badawczej Imperium zostaje potwierdzone przez szpiega. Kyle dostaje się do pilnie strzeżonego kompleksu i pozyskuje próbkę specjalnego metalu używanego do produkcji zbroi Mrocznych Szturmowców. To phrik, niezwykle rzadki i zdolny powstrzymać nawet uderzenie miecza świetlnego. Jan Ors odkrywa, że wydobywany jest na jednym z księżyców Gromas. Kyle infiltruje i ostatecznie niszczy kopalnię, po raz pierwszy przy tym stając oko w oko z Mrocznym Szturmowcem właśnie.

Niestety tuż po akcji na Gromas Imperium demaskuje w swych szeregach

FABULE DARK FORCES MOŻE DALEKO BYŁO DO GENIUSZU „IMPERIUM KONTRATAKUJE”, JEDNAK GRA DAŁA FANOM KOLEJNĄ ZGRABNĄ PRZYGDODĘ W UNIWERSUM STAR WARS. I ZROBIŁA TO LEPIJ NIŻ PÓŹNIEJSZE „MROCZNE WIDMO” ZA 115 MILIONÓW DOLARÓW.

szpiega Rebelii, dzięki któremu wyciekły dotychczasowe informacje na temat projektu Dark Trooper. Zdrajca zostaje przetransportowany do więzienia na planecie Orinackra, gdzie oczekuje na wyrok śmierci. Katarn odbija jednak szpiega w karkołomnej misji i razem uciekają w bezpieczne miejsce, gdzie były już imperialny oficer ujawnia kolejne informacje, wedle których ruda z Gromas trafia do sekretnej fabryki robotów, gdzie przetapia się ją i oczyszcza. Końcowy etap tworzenia Mrocznych Szturmowców ma się odbywać na statku Arc Hammer. Niestety szpieg nie zna położenia ani fabryki, ani krążownika. Odkrył jednak, że ruda transportowana jest potajemnie przez przemytników poprzez port Ramsees Hed na Cal-Ceti. Katarn rusza więc tam i na jednym ze statków umieszcza lokalizator z nadzieją odkrycia, gdzie znajduje się fabryka.

Nowy trop prowadzi na niezamieszkałą planetę Anteevy. Kyle dociera do fabryki i walcząc z Mrocznymi Szturmowcami, podkłada ładunki wybuchowe. Eksplozja całkowicie niszczy placówkę. Wściekły Rom Mohc, koordynator projektu Dark Trooper,

wyznacza nagrodę za głowę Katarna. Na nieszczęście Kyle musi udać się na Nar Shaddaa, kontrolowany przez Huttów słynny księżyc przemytników, gdzie aż roi się od łowców nagród. I choć udaje mu się zdobyć kartę nawigacyjną mogącą zawierać kluczowe informacje na temat lokalizacji krążownika Arc Hammer, jego statek zostaje schwytyany wiązką ściągającą przez kosmiczny jacht Jabby. Hutta nie ma na pokładzie, jednak podczas połączenia holograficznego każe swoim siepaczom rzucić Kyle'a na pożarcie smokowi Kell. Katarn ledwie pokonuje monstrum i ucieka, odzyskując swój ekwipunek i dopiero co zdobyłą kartę nawigacyjną.

Tymczasem z analizy przeprowadzonej przez Jan wynika, że danych na karcie nie da się odczytać bez specjalnego klucza deszyfrującego. Katarn musi udać się do imperialnego miasta na Coruscant. Ląduje tam bezpiecznie dzięki kodom pozyskanym przez uratowanego na Orinackrze szpiega, przedostaje się do siedziby wywiadu i deszyfruje kartę. Po powrocie na lądowisko znieca atakuje go Boba Fett, osobiście wynajęty przez żadnego krwi Roma Mohca.



Kyle wygrywa starcie i ewakuuje się z Coruscant.

Odkodowane informacje nie ujawniają pozycji Arc Hammera, ponieważ regularnie dokonuje on nadprze-strzennych skoków, zmieniając swą lokalizację, jednak Jan dowiaduje się, że krążownik spotyka się w wybranych miejscach z okrętem lorda Vadera, Executorem. Katarn rusza na imperialną stację paliwową Ergo, gdzie porywa statek przemysłowy i tym sposobem przedostaje się na pokład superniszczyciela, gdzie ukrywa się aż do spotkania z Arc Hammem. Na pokład tajnego krążownika trafia w kontenerze z zaopatrzeniem. Tam stawia czoła różnym modelom Mrocznych Szturmowców i staje do ostatecznej walki z opancerzonym Romem Mohkiem. Z długiego starcia Kyle wychodzi zwycięsko i odlatuje promem typu Lambda, detonując ładunki rozmieszczone na krążowniku. Finał tej akcji z pokładu Executora obserwuje lord Vader, który wyczuwa drżemącą w Katarnie Moc...

WIELKI POWRÓT GENERALA

Star Wars: Dark Forces z wdziękiem łączy kanon z uniwersum rozszerzonym. W grze pojawia się Mon Mothma, którą pierwszy raz dane nam było zobaczyć w „Powrocie Jedi”, a także ktoś jeszcze... Działający w szeregach Imperium szpieg, który przyczynił się do odkrycia i zniszczenia programu Mroczny Szturmowiec, to sam Crix Madine, późniejszy generał sił Sojuszu, również znany widzom z VI epizodu gwiazdnej sagi! Pamiętany z bitwy o Endor, był autorem śmiałego planu kradzieży imperialnego promu typu

Lambda i ataku grupy dywersyjnej na generator osłon drugiej Gwiazdy Śmierci. Co ciekawe, Corelliańczyk ten pierwotnie miał mieć w filmie większą rolę. Nakręcono bowiem alternatywne sceny, w których to Madine, a nie Ackbar, wygłasza słynne kwestie podczas ataku rebelianckiej floty.

Tymczasem to właśnie dzięki Star Wars: Dark Forces można było zajrzeć nieco w przeszłość tej postaci i przekonać się, że Madine pierwotnie był oficerem Imperium. Jak podaje serwis screenrant.com, to jedna z pierwszych gier, które wprowadzały bohaterów znanych z klasycznej trylogii do uniwersum rozszerzonego.

STARY KANON, NOWY KANON

Wielki reset Disneya znacząco zmienił świat „Gwiezdných wojen”. Star Wars Expanded Universe, przez cały okres swego istnienia mocno zresztą niespójny, przestał się liczyć. Nie skasowano go jednak ostatecznie, tylko zamieniono w zbiór niekanonicznych historii zwanych Legendami. Przez oka gęstego, disneyowskiego siła do nowej rzeczywistości przedostało się naprawdę niewiele - ze znaczących postaci czystkę przeżył chyba tylko wielki admirał Thrawn. Nie udało się to Kyle'owi Katarnowi i partnerującej mu w przygodach Jan Ors. Mimo to gra Dark Forces w subtelny sposób wywarła wpływ na nowy kanon, choć w tej akurat kwestii oficjalne źródła wciąż milczą.

Warto choćby zwrócić uwagę na kanoniczny obecnie film „Łotr 1. Gwiezdne wojny - historie”. Tu także mamy przecież wątek infiltracji imperialnej bazy w celu zdobycia planów

pierwszej Gwiazdy Śmierci. Co więcej, Cassian Andor, podobnie jak Kyle Katarn, stracił ojca, który został zabity przez imperialne siły. A gdyby i tego było mało, partnerka filmowego bohatera, Jyn Erso, jako żywo kojarzy się ze skrzydłową Katarna - Jan Ors. Kto więc naprawdę wykradł plany stacji bojowej? Kanon odrzeknie, że Andor, jednak śmiało zaryzykować można stwierdzenie, że to przefarbowany przez Myszkę Miki Kyle Katarn.

Recyklingowi poddany też został wymyślony na potrzeby Dark Forces wątek Mrocznych Szturmowców, choć znów zrobiono to niejako potajemnie. Najpierw mieliśmy okazję zobaczyć tę formację we wspomnianym już „Łotrze 1”. Oficjalna strona starwars.com podała jednak, że byli to nie Dark, lecz Death Troopers - elitarni szturmowcy występujący w roli ochroniarzy wysoko postawionych osobistości Imperium, takich jak Orson Krennic czy Moff Gideon, którego poznaliśmy w serialu „The Mandalorian”.

Jednocześnie jednak w finale drugiego sezonu rzeczony serii pojawiają się bez wątplenia już nie Death, lecz... Dark Troopers, którzy najwyraźniej, podobnie jak Thrawn, przetrwali disneyowską czystkę! Kiedy bowiem Din Djarin, Bo Katan, Fennec Shand i Cara Dune docierają na okręt Moffa Gideona, ten aktywuje i rzuca do walki właśnie Mrocznych Szturmowców (co zresztą potwierdza oficjalna strona starwars.com). To jeszcze jeden dowód na to, jak wielkie piętno na świecie „Gwiezdných wojen” odcisnęła pamiętna gra Dark Forces.

Swoją drogą to niejedyny raz, gdy Disney sięgnął cichaczem do Legend,

DARTH VADER ODKRYŁ, ŻE W KYLE'U DRZEMIE MOC. NIE POMYLIŁ SIĘ. KATARN POJAWIŁ SIĘ JESZCZE W SZESCIU KOLEJNYCH PRODUKCJACH. W TRZECH Z NICH PONOWNIE ZAGRAŁ GŁÓWNA ROLĘ I SIĘGNAŁ PO ŚWIETLYNĄ MIECZ.





❖ Interesujący recykling. W tym ujęciu Vader pożyczony został z innej sceny w starszej o dwa lata grze Star Wars: X-Wing.

nabierając jednocześnie wody w usta. Ostatnia, dziewiąta część filmowej sagi „Skywalker: Odrodzenie” nad wyraz mocno oparta jest przecież na komiksie Toma Veitcha „Mroczne Imperium” z 1991 roku (w Polsce wydane po raz pierwszy w 1997 roku).

EKSPLOZJA POPULARNOŚCI


Gra Star Wars: Dark Forces była odpowiedzią na modlitwy skomputeryzowanego fandomu i spełniła większość pokładanych w niej oczekiwań. Steven L. Kent na łamach The Seattle Times w pozabranżowej recenzji poetycko stwierdził, że tytuł wiernie odtwarza klimat klasycznej trylogii, duch Obiego-Wana nawiedza każdy lśniący korytarz, a klasyczne starcie dobra i zła rozbrzmiewa w każdym cieniu. Zaznaczył przy tym, że to pozycja dla

wszystkich graczy, nie tylko fanów „Gwiezdných wojen”.

Z kolei branżowy serwis GameSpot orzekł, że gra ulepszyła formułę Doom, stając się nie kolejnym klonem, lecz znakomitym, innowacyjnym tytułem na własnych prawach. Zaznaczono przy tym, że rozgrywka wymaga jednocześnie pomysłu przy rozwiązywaniu łamigłówek i sporej zręczności w momentach pełnych akcji.

W tej beczce miodu nie zabrakło jednak łyżki dziegciu. Tytułowi dostało się za brak multiplayera i zbyt krótki zdaniem recenzentów czas rozgrywki. Odbiorcy byli jednak zachwyceni, ponieważ po raz pierwszy w historii mogli tak głęboko zanurzyć się w interaktywnym świecie „Gwiezdných wojen”. Nic więc dziwnego, że gra

doczekała się kontynuacji. Katarn powrócił w Star Wars: Jedi Knight: Dark Forces II (1997) i dodatku Jedi Knight: Mysteries of the Sith (1998), Jedi Knight II: Jedi Outcast (2002), Jedi Knight: Jedi Academy (2003) i Star Wars: Empire at War (2006). A nie były to jedyne jego przygody. Kyle zagościł bowiem również na kartach powieści i komiksów osadzonych w rozszerzonym uniwersum, gdzie żył długo i szczęśliwie do... 2014 roku, kiedy to Disney uznał go za postać niekanoniczną. Co ciekawe, Moc w nim była jednak na tyle silna, że powrócił jako grywalna postać w produkcji Star Wars: Galaxy of Heroes (2015). Trudno jednak ten tytuł traktować poważnie...

Niestety oryginalna gra mogła się pochwalić znacznie krótszą karierą niż jej bohater. Ledwie rok później zdetronizował ją niezwykle kreatywny zespół 3D Realms, tworząc Duke Nukem 3D – tytuł, który wywołał na rynku pierwszoosobowych strzelanek kolejną rewolucję. Pierwsze przygody Katarna przetrwały jednak w sercach fanów, którzy regularnie i z chęcią do nich wracają. Sama gra do dziś dostępna jest na platformach Steam i GOG w wersji zintegrowanej z DOSBox. Czy warto w nią zagrać? Bezapelacyjnie! 



Typowe problemy dyrektora szpitala - tłumy chorych, zapaskudzona, śmierdząca podłoga, brak personelu oraz opuszczający klinikę niezadowoleni pacjenci.

Poszukując pracowników, należy zwracać uwagę na stosunek wymagań finansowych do umiejętności i pracowitości. A w grze jak w życiu - im ktoś lepszy, tym więcej pieniędzy żąda.



Każdy poziom rozpoczynamy, dysponując pustym budynkiem, który trzeba zamienić w szpital, odpowiednio wyposażając i zatrudniając personel.

theme HOSPITAL

KOSZMAR HIPOKRATESA

Pod koniec lat osiemdziesiątych i w latach dziewięćdziesiątych Bullfrog wypuszczał hit za hitem, łącząc kapitalne pomysły ze świetną, wciągającą rozgrywką. Populous, Powermonger, Syndicate czy Magic Carpet do dzisiaj wywołują ciarki na plecach graczy, a wielu wciąż ogrywa będące już klasykami tytuły. Jedną z najbardziej znanych gier angielskiego studia to wydany w 1994 roku Theme Park, w którym zadaniem gracza było wybudowanie przynoszącego zyski wesołego miasteczka. Pomysł chwycił, więc postanowiono zdyskontować sukces i stworzyć drugą część. Jak się jednak wkrótce okazało, zamiast bezpośredniej kontynuacji otrzymaliśmy duchowego następcę. Ale za to jakiego!

■ Piotr Żymelka

Misję stworzenia sequela Theme Park dostał Mark Webley. Jego droga twórcza nie odbiega od typowej dla wielu programistów zajmujących się elektroniczną rozrywką. Bakcyła złapał już jako nastolatek, gdy spędzał mnóstwo czasu w salonach arcade. Pierwsze kroki w pisaniu własnego kodu źródłowego stawiał na należącym do brata Spectrumie, na którym tworzył proste programy w rodzaju zegara.

Programowanie tak go wciągnęło, że postanowił zająć się nim zawodowo. Skończył studia techniczne, a następnie zatrudnił się w firmie produkującej aplikacje biznesowe. Dochrapał się w niej wysokiego stanowiska, ale szybko



zaczęły go nudzić „poważne” programy pełne wykresów, tabel, zestawień i bilansów. Pociągała go za to bardziej rozrywkowa część branży, więc zdecydował się poświęcić tworzeniu gier. Od razu zasiadł do pracy i zaprojektował swój pierwszy tytuł, wyraźnie inspirowany Space Hulk. Następnie skontaktował się ze znajomą pracującą w Electronic Arts. Kobieta zaprosiła go do biura i podczas rozmowy pokazała mu folder ze screenami z różnych gier. Webleyowi wpadł w oko kadr z Populousa, a gdy okazało się, że siostra jego przyszłej żony to małżonka Petera Molyneux, spotkanie twarzą w twarz z szefem Bullfroga było tylko kwestią czasu i wkrótce Mark został zatrudniony (ponoć przy pierwszym spotkaniu Molyneux, skupiony na programowaniu, wziął



go za... sprzedawcę fotokopiarek!).

Zadania Webleya polegały na przenoszeniu gotowych gier między platformami. Zaczął od przeportowania Populous 2 z Amigi na PC, a później na Maca. Wtedy też twórcy stwierdzili, że warto przesiąść się z będącego wprawdzie „blisko” sprzętu, ale bardzo wymagającego assemblera (w którym powstały pierwsze gry Bullfroga) na C, czyli język wyższego poziomu. Następnie Webley pracował jako programista nad Theme Park, by wreszcie zostać kierownikiem projektu wyczekiwanego przez graczy sequela tego tytułu.

SZPITAL NA PERYFERIACH

W zamyśle Theme Park stanowiło pierwsze ogniwo cyklu Designer Series, w którym każda kolejna gra miała umożliwiać zarządzanie innym obiektem. Po parku rozrywki wybór twórców padł na szpital. Ekipa, pod wodzą Marka Webleya, zaczęła zatem opracowywać koncepcję rozgrywki. Traf chciał, że siedziba studia znajdowała się w pobliżu dwóch szpitali, więc szybko wystarano się o zgodę dyrekcji obu placówek, by ludzie z Bullfroga mogli je zwiedzić. W jednej z nich pozwolono im nawet na obserwowanie operacji (co skończyło się tym, że członek ekipy programistów prawie zemdlął, a chirurg kazał „wyprowadzić tych idiotów z sali”). Z wizyty w kostnicy przezornie zrezygnowali. Doświadczenie to przekonało twórców gry, że nie ma za bardzo z czego ulepić atrakcyjnej i interesującej rozgrywki - szpital to białe sale, pokoje dla lekarzy, chorzy ludzie i ogólnie poważna, czasem smutna atmosfera. Dodatkowo okazało się, że prowadzenie kliniki jest również zwykłym biznesem, a obie placówki medyczne stanowiły dla siebie konkurencję.

Wtedy podjęto brzemienne w skutki decyzję, że całość będzie utrzymana w humorystycznym tonie, a przedstawione choroby zostaną zmyślone i mają przede



■ Chorzy, czekając na pomoc, snują się po szpitalu. Warto by poustawić im na korytarzach ławki i automaty z przekąskami.

wszystkim wywoływać uśmiechy na twarzach graczy. Co więcej, pierwotna koncepcja zakładała, że w grze pojawią się cztery okresy - średniowiecze, epoka wiktoriańska, współczesność oraz przyszłość. Ale z czasem stało się jasne, że było to zbyt ambitne założenie i porzeczano na współczesności. Dostarczenie gotowego produktu zajęło ludziom z Bullfroga dwa lata, ale w końcu, pod koniec marca 1997 roku, Theme Hospital pojawiło się na półkach sklepowych.



Mark Webley

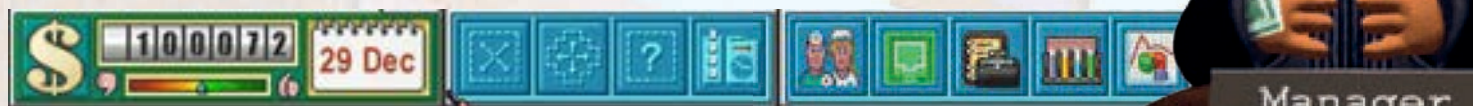
Główny twórca oraz projektant Theme Hospital. Aktywny w branży od początku lat dziewięćdziesiątych. Obecnie szef Two Point Studios. Oprócz TH pracował również nad Theme Park i Black & White. Właśnie ukazała się jego nowa gra - Two Point Campus (Pixel #82).

OSTRY DYŻUR

Gracz wciela się w dyrektora szpitala, a właściwie pustego z początku budynku, który musi zamienić w sprawnie działającą i przynoszącą zysk klinikę. Wiąże się to z szeregiem zadań - zaprojektowaniem i wyposażeniem gabinetów oraz pomieszczeń socjalnych, zatrudnieniem personelu (lekarzy, pielęgniarek, ale również woźnego i recepcjonistki), a także urządzeniem wnętrza tak, by umilić pacjentom czas ocze-

kiwania w kolejkach. A zadowolenie chorych jest jedną z najistotniejszych rzeczy, mogą oni bowiem opuścić naszą placówkę i udać się do konkurencji lub też nie doczekać kuracji i po prostu wyzionąć ducha. W obu przypadkach nasz prestiż spada, a zyski trafiają do innych klinik. Konieczny jest również zakup ławek, automatów z napojami i przekąskami oraz wybudowanie toalet. Nie zaszkodzi uatrakcyjnić wnętrz poprzez poustawianie w korytarzach roślinek oraz kaloryferów i gaśnic. Gdy klinika jest już przygotowana, następuje wielkie otwarcie i zgłaszają się pierwsi chorzy. I dopiero wtedy zaczynają się prawdziwe kłopoty...

Od samego początku, właściwie od intra (w którym możemy zauważyć w poczekalni Rogateon Rzeźnika z Dungeon Keeper), rzuca się w oczy, że całość jest przesycona humorem,



niezadko w jego czarnej odmianie. Kreskówkowy styl graficzny tylko wzmacnia przekonanie, żeby nie traktować całości poważnie. Także choroby, z którymi zgłaszają się pacjenci, nie odbiegają od panującego w grze klimatu zgrzywy - niektórzy mają na przykład ogromną głowę, a leczenie polega na przekłuciu jej i napompowaniu niczym balonu. Inni cierpią na „kompleks Króla” - wyglądają oraz zachowują się jak Elvis Presley. Jeszcze inni paradują po szpitalu z monstrualnym językiem, który trzeba uciąć maszyną przypominającą drukarską gilotynę. Czasami lekarze nie są pewni, czy kuracja zadziała, i wtedy gracz musi zdecydować o podjęciu ryzyka.

Oprócz trudności związanych z opieką nad pacjentami musimy się zmagać z nagłymi wypadkami, trzęsieniami ziemi psującymi urządzenia, niezadowolonym personelem, plagą szczurów (możliwych do eliminacji - kursor zamienia się wtedy w mały celownik), czy też serią incydentów fizjologicznych. Od czasu do czasu klinikę odwiedza VIP, który zagłada w każdy kąt i później sporządza raport, który wpływa na reputację. No i wciąż trzeba opracowywać nowe terapie i urządzenia medyczne. Słowem przez cały czas mamy pełne ręce roboty i nie sposób się nudzić. A jeśli sprawnie poradzimy sobie ze wszystkimi trudnościami i szpital przyniesie zysk, możemy przejść do kolejnego



etapu, gdzie czekają nowe wyzwania. W tym miejscu warto zwrócić uwagę na najpoważniejszą wadę gry, czyli jej powtarzalność. W każdej planszy rozgrywka przebiega właściwie tak samo. Wprawdzie twórcy starali się ją urozmaicić, rzucając pod nogi gracza kolejne kłody, ale z czasem możemy poczuć znużenie wykonywaniem wciąż tych samych czynności. To jednak niewielki problem, bo całość wciąż i gwarantuje świetną rozrywkę, której skutkiem ubocznym jest również wzrost empatii, ponieważ naprawdę chce się tych wszystkich pacjentów wyleczyć.


Theme Hospital ukazało się na pecety (pod DOS i Windowsa) oraz na PlayStation. Miała się również pojawić wersja na Segę Saturn, ale

✚ W późniejszych etapach nasza klinika rozrasta się tak bardzo, że część gabinetów trzeba przenieść do innych budynków.

✚ Pacjenci z wypadków mają zawsze priorytet. Ich przyjęcie jest ryzykowne, bo trzeba szybko rozpocząć leczenie, ale w razie sukcesu bardzo się opłaca.

ostatecznie z niej zrezygnowano. Gra okazała się wielkim sukcesem - na całym świecie sprzedano ponad 4 miliony egzemplarzy. Jego skala zaskoczyła nawet twórców z Markiem Webleyem na czele.

DWADZIEŚCIA LAT PÓŹNIEJ

Bullfrog planował kontynuować Designer Series, ale ostatecznie ukazały się tylko kolejne części Theme Park, choć rozważano takie tytuły jak Theme Prison oraz Theme Resort. Theme Hospital nie doczekało się pełnoprawnego sequela, a odpowiedzialni za niego ludzie wkrótce opuścili firmę i zajęli się innymi tytułami. Dopiero w 2018 roku Mark Webley i jego ekipa powrócili do świata białych fartuchów i sal operacyjnych, wydając duchowego następcę TH, czyli Two Point Hospital, który miał podobną mechanikę co przebieg z 1997 roku i również został utrzymany w humorystycznej konwencji. Udało się też zachować wysoką jakość, potwierdzoną znacznym wzrostem jakości Pixel Poleca (TPH został opisany w numerze #41). Natomiast jeśli chodzi o Theme Hospital, to nadal można w niego z powodzeniem zagrać i wciąż dobrze się bawić. Hit Bullfoga zestarzał się godnie, grafika nie odrzuca, a humor jest ponadczasowy. Nic tylko przywdziać biały kitel i ruszyć do walki z mikroorganizmami! 



SPOTKANIA Z RAMA

NIE WIEM, KTÓRY TO BYŁ ROK. PÓZNA PODSTAWÓWKA, MOŻE WCZESNE LICEUM? MIAŁEM CIĘŻKĄ GRYPĘ, NIE BYŁEM W STANIE CZYTAĆ, RATOWAŁO MNIE STARE, LAMPOWE RADIO POSTAWIONE PRZY ŁÓŻKU NA TABORECIE I GRAJĄCE CICHUTKO PRZEZ CAŁY DZIEŃ. LECIAŁA POWIEŚĆ W WYDANIU DŹWIĘKOWYM, USŁYSZAŁEM FRAGMENTY JAKIEJS HISTORII, JAKIŚ STATEK KOSMICZNY, WIELKI, OBRACAJĄCY SIĘ CYLINDER, AUTOMATYCZNIE (?) POSTĘPUJĄCY WEDŁUG ZAPROGRAMOWANYCH PROCEDUR I ZIMNO IGNORUJĄCY SWOICH ODKRYWCÓW. COŚ JAK GOŚĆ Z OPOWIADAŃ O PIŁOCIE PIRXIE, TYLKO Z BARDZIEJ KOMPETENTNĄ ZAŁOGĄ. MIAŁEM TAKĄ TEMPERATURĘ, ŻE NIE ZAPAMIĘTAŁEM TYTUŁU, WŁAŚCIWIE NAWET NIE BYŁEM PEWIEN, CZY TO WSZYSTKO NIE BYŁY MAJAKI.

■ Borek

Czytałem w tamtych czasach bardzo dużo, a mimo to na wyjaśnienie, co to było, czekałem wiele lat. W bibliotece i księgarniach zawsze pytałem o fantastykę naukową i dostawałem książki z serii tematycznych – KAW, Iskier czy Czytelnika. Dopiero w czasach studenckich zupełnie przypadkiem trafiłem w antykwariacie na pozycję spoza serii, za to

z doskonale mi znanym nazwiskiem Arthura C. Clarke'a na okładce. Wspomnienie z półprzytomnego snu okazało się znakomitą, pełnokrwistą powieścią, której polskie tłumaczenie w 1978 roku wydało Stowarzyszenie PAX.

Nie ja jeden byłem pod wrażeniem „Rendezvous with Rama”. Wydana w 1973 roku powieść zdobyła komplet najważniejszych nagród: Hugo, Nebulę i John W. Campbell Award, a także szerokie grono miłośników. Dzięki nim twórcy gier próbowali wykorzystać stworzony przez Clarke'a świat w kolejnych produkcjach. W większości niestety niezbyt szczęśliwych.

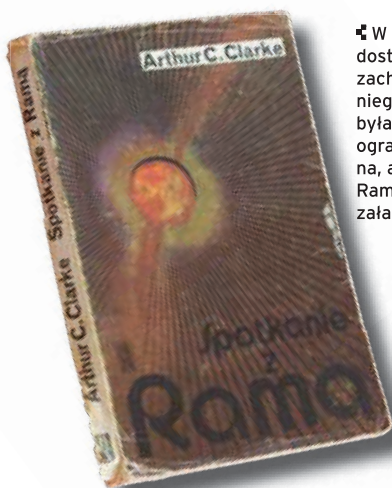
Pierwsza była przygodówka. Czytelnicy SF zawsze byli grupą mocno zainteresowaną nowinkami technicznymi, więc kiedy pojawiły się komputery domowe i zaczęły powstawać pierwsze gry, powieści fantastycznonaukowe były wśród pierwszych potencjalnych kandydatów do konwersji. Nic dziwnego, że „Rama” doczekała się swojej pierwszej egranizacji już w 1984 roku.



■ Rama, jej kształt i rozmiary, to właściwie jedyna niezmienna rzecz we wszystkich grach i książkach.



■ The Ramans do everything in threes - stąd trzy kule w interfejsie gry z 1996 roku.



■ W PRL dostępność zachodniego SF była mocno ograniczona, akurat Rama się załapała.



❖ Pierwsza gra wyglądała tak, jak na to pozwalały możliwości graficzne sprzętu z lat osiemdziesiątych.

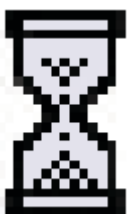
❖ Wersja MSX była o kilka lat późniejsza. Scenariusz pozostał ten sam, ale grafika wyraźnie się poprawiła.

firmę, Trillium. Zanim powstały pierwsze tytuły, okazało się, że jest już wydawca o tej nazwie - wprowadzie książek, ale szykowała się prawnicza awantura, więc Trillium zmieniło nazwę na Telarium i dopiero pod tym szyldem zaczęło działalność wydawniczą. Oficjalnie gry Telarium korzystały z silnika szumnie nazywanego Spinnaker Adventure Language (SAL), mającego wersje C64, Apple II i MS DOS. SAL, choć ma w nazwie Spinnaker, powstał w Byron Preiss Video Productions, którą czasami podaje się jako bezpośredniego dewelopera wydawanych przez Telarium tytułów. Spinnaker Software do wydawania gier powołało oprócz Telarium jeszcze jedną firmę, Windham Classics, która miała tworzyć pozycje dla dzieci.

I do tego wszystkiego należy jeszcze dołożyć Idealogic SA, które robiło konwersje gier korzystających z SAL na MSX2, chyba wyłącznie na rynku hiszpańskojęzyczne. Mam wrażenie, że szefujący całemu temu galimatiasowi firm i marek Seuss w pewnym momencie musiał się sam zaciąć na śmierć.

Przy czym kiedy znalazłem Rona Martíneza i zapytałem go o szczegóły, okazało się, że połowa tego obrazu to czysty marketing, niemający pokrycia w rzeczywistości. Byron Preiss był producentem książek. Zatrudniał na kontraktach ludzi, którzy opracowywali (pisząc, rysując) pozycję na zadany temat, i sprzedawał ją ostatecznemu wydawcy. W ten sposób taśmowo powstawały części różnych popularnych serii. Ten sam schemat został użyty podczas pisania Rendezvous with Rama - tekst zaadaptował Ron (który już wcześniej współpracował z Byronem Preissem), silnik napisał Lee Jacknow, Spinnaker zapłacił za produkcję i wydał całość pod marką Telarium.

Biorąc pod uwagę wszystko, co wiem o tym galimatiasie, jestem ostrożny z tym autorstwem silnika. Trochę wcześniej Michael Crichton próbował stworzyć grę opartą na swojej bestsellerowej powieści „Congo”. Prosty interfejs komunikacyjny (rozpoznający komendy czasownik/rzeczownik) napisał współpracujący z pisarzem Stephen Warady.



Jako autor gry wymieniany jest Ron Martínez, wydawcą było Telarium Corp., ale ta informacja to tylko część prawdy. Przygotujcie się na jazdę bez trzymanki, jaką zapewnia próba ustalenia faktów na podstawie rozsznanych po różnych źródłach oficjalnych

informacji. Zaczyna się od Spinnaker Software, firmy, która we wczesnych latach osiemdziesiątych zbudowała solidną pozycję na rynku programów edukacyjnych. Jej szef, C. David Seuss, chciał wydawać gry, ale nie pod tą samą marką - więc założył kolejną



PIERWSZA OPARTA NA KSIĄŻCE GRA MIAŁA WSZYSTKIE WADY WCZESNYCH PRZYGODÓWEK TEKSTOWYCH. GŁÓWNĄ ZALETĄ BYŁA MOŻLIWOŚĆ OBCOWANIA Z KULTOWYM TYTUŁEM NA EKRANIE KOMPUTERA.



CGI wygląda jak przykładowe renderingi z POV-Raya z 1991 roku, choć gra wyszła pięć lat później.

W 1996 roku ograniczenie palety do 256 kolorów ciągle jeszcze negatywnie wpływało na jakość filmów.



Spinner kupił od nich prawie gotową grę i wydał jako swoją, więc zapewne miał dostęp do kodu i nie da się wykluczyć, że SAL był oparty właśnie na nim. (Chciecie więcej bałaganu? Ze względu na sprzedane wcześniej prawa do tytułu Congo wyszło jako Amazon, a komunikującą się z ludźmi gorylicę Amy zastąpiła papuga. Pogubiliście się? Ja też).

Pomijając ten organizacyjny miszmasz i wracając do tematu: Rendez-vous with Rama (bo gra zachowała oryginalny tytuł) była klasyczną jak na swoje czasy przygodówką, wyświetlającą opisy lokacji i łączącą wydawane z klawiatury proste polecenia z elementami grafiki i minigrami. Klasyczność sterowania oznaczała między innymi uproszczony standard używającego „języka naturalnego” interfejsu, wymuszający na sfrustrowanym graczku zgadywanie w nieskończoność, jaką kombinację słów autor gry miał na myśli (wiem, co piszę, jako autor Puszki Pandory powinienem siedzieć za współudział). Skończenie gry graniczyło z cudem, w dodatku wymagało rozwiązywania zagadek metodą prób i błędów. (Są trzy kable, który wybierasz? Ojej, właśnie wybrałeś zły. Do widzenia). Przynajmniej można było zapisać stan gry (choć w wersji dostępnej pod DOS Boxem zdanie to należy rozumieć dosłownie - da się zapisać, nie da się odczytać). Dzisiaj łatwo ocenić, że w obrębie tej samej technologii można było zrobić gry dużo lepsze, wtedy, ze względu na brak punktu odniesienia, nie było to oczywiste.

A historia opowiadana w Rendez-vous with Rama nie stara się być zbyt wierna oryginałowi. Jest statek



Zdobione ściany sugerują cywilizację z interesującą kulturą, ale gra zupełnie nie rozwija tego wątku.

kosmiczny, jest Morze Cylindryczne, są miasta i jest Ważka, ale całość stanowi raczej wariację na temat książki niż próbę jej adaptacji. Przybyło też kilka kreatywnych zakończeń czy też raczej rodzajów dostępnej śmierci kończących rozgrywkę. Ron w czasie pracy nad grą kilka razy rozmawiał z Clarkiem i konsultował z nim swoje pomysły, więc zapewne były w jakiejś formie przez ACC zaakceptowane.

Kilka lat później wyszły sequele książki: „Rama II” (1989), „The Garden of Rama” (1991) i „Rama Revealed” (1993), formalnie napisane przez Clarke’a i Gentry’ego Lee, ale głównie przez tego drugiego. To był czas, kiedy jeździliśmy do Londynu na targi ECTS, zawsze wtedy zaglądałem do księgarni i obkupowałem się w nowości. Kiedy zobaczyłem kolejne części „Ramy”, nie zastanawiałem się ani chwili, ale trochę się zawiodłem. Po pierwsze, Gentry Lee wielkim pisarzem nie jest, umie sprawnie stworzyć i opowiedzieć historię, ale czuje za dużą potrzebę postawienia kropki nad i, a odpowiedzi często trywializują pobudzające wyobraźnię pytania. Po drugie, Lee wprawdzie przykładał znacznie większą wagę do swoich bohaterów (Clarke był technokratą i portrety psychologiczne bywały u niego naiwne), ale tworząc postacie, rozdymał didaskalia do absurdu i miał tendencje do opierania się na kliszach. W efekcie kolejne części są przegadane i wprawdzie dobrze „wchodzą”, ale bliżej im do czytań niż do pobudzającej literatury.

W 1996 roku, ewidentnie na fali powodzenia sequeli książkowych, wyszła kolejna gra z uniwersum. Gentry Lee był jej projektantem, więc mało zaskakujące, że była trochę podobna scenariuszowo: zbyt precyzyjna i zbyt trywialna.

Nie zdążyłem jej zrecenzować, choć grałem w oryginalną wersję zaraz po premierze. W 1996 roku padła Spółdzielnia Bajtek i Top Secret został zamknięty, ale na adres redakcji jeszcze przez jakiś czas przychodziły gry i trafiały do mnie. Jednym z tych spóźnionych tytułów była właśnie wydana przez Sierrę Rama.

Przynajmniej w kwestii autorstwa i wydawcy tym razem nie ma takiego

NAJPOWAŻNIEJSZYM PROBLEMEM WYDANEJ PRZEZ SIERRĘ W 1996 ROKU RAMY OKAZAŁ SIĘ BRAK WYOBRAŹNI TWÓRCÓW.

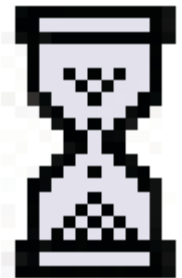


✚ Arthur C. Clarke i Gentry Lee w materiałach dodatkowych z gry. Świat, interfejs i zagadki wypuszczonej przez Sierrę Ramy były drętwe i brakowało im polotu.

bałaganu jak w przypadku podejścia wcześniejszego o dekadę – wydawcą i producentem była Sierra. Co prawda intro zaczyna się od wyświetlenia dwóch logo – Sierry i Dynamiksu, ale wiele wskazuje, że udział tej drugiej firmy ograniczał się do oddelegowania pracowników. Na drabince osób zarządzających projektem (poza wymienionym już głównym projektantem) cała wierzuszka to Sierra. Ludzie z Dynamiksu zaczynają się dopiero od Marka Brennemana (Lead Production Assistant) i – jak zwrócił mi uwagę Peter Łukaszk – są to wyłącznie graficy. Dynamix w 1990 roku został przez Sierrę kupiony, więc poniekąd nie ma w tym układzie nic dziwnego, ale użycie logo w tak ważnym miejscu zdaje się sugerować

znacznie większe i poważniejsze zaangażowanie Dynamiksu niż to wynikające z listy płac.

Nowa Rama była przegodówką, trochę w stylu trzy lata wcześniejszego The 7th Guest czy Mysta, z prerenderowanymi grafikami i filmami łączącymi liczone tła i animacje z aktorami kręconymi w studiu. Ale całość, choć solidna, była słaba. Rok wcześniej do kin weszło „Toy Story”, nietrudno było ocenić, nawet biorąc pod uwagę ograniczenia ówczesnych pecetów, że CGI w grze odstawało od możliwości technologii. To się oczywiście łatwo krytykuje i analizuje dzisiaj, ale już wtedy było widać, że coś jest nie tak, w końcu czytelnicy przysyłali nam do redakcji lepsze prace kilka lat wcześniej. Aktorstwo i reżyseria były dość drewniane. Interfejs użytkownika, chwilami wręcz utrudniający grę, sprawiał wrażenie robionego przez ludzi niemających wielkiego pojęcia o istniejących już standardach sterowania, a równocześnie usiłujących za wszelką cenę błysnąć nowymi pomysłami. Pod tym względem Rama z 1984 roku była dużo lepsza: nawet jeśli była dramatycznie trudna i z dzisiejszego punktu widzenia



✚ Rama obiecuje gigantyczną przestrzeń do eksploracji, ale w grze dostępne było tylko kilka obszarów na powierzchni i ciąg pomieszczeń w ścianach cylindra.





W PRZYSZŁYM ROKU MINIE PÓŁWIECZE OD PREMIERY KSIĄŻKI. PO ŚWIETNYM STARCIE RAMA ROZMIENIŁA SIĘ NIESTETY NA DROBNE.

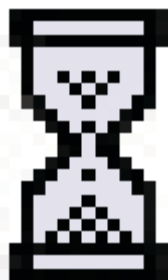
kompletnie niegrywalna, dobrze osadzała się w zwyczajach graczy, a jej próby innowacyjności nie stały w poprzek rozwiązań znanych użytkownikom. Nowych pomysłów nie wolno implementować w oderwaniu od znajomości dobrze działających praktyk, bo to recepta na porażkę.

W dodatku kiedy gracz opanował ten nieintuicyjny interfejs i zaakceptował średniej jakości oprawę audiowizualną, trafiał na marny scenariusz. Sama historia, przedstawiana w krótkich filmikach, jest oparta na „Ramie II” i ma te same wady, co książka, ale od biedy się broni. Problemem są zagadki: siłowe, odtwórcze i robione na jedno koopyto. Granie przypominało lekturę „Rozkoszy łamania głowy” Lecha Pijanowskiego w dekadę po premierze. Nie było w tym nic nowego, wyobraźni, polotu i lekkości, ot, seria kolejnych zagadek z cyklu „uzupełnij diagram brakującym elementem”. W dodatku z rozgrywki wynikało, że główne zajęcia przedstawicieli obcych ras to przeliczanie między kilkoma systemami liczbowymi. Niby z wyglądu pomieszczeń wynikało, że spotykane gatunki mają swoje kultury i zwyczaje, aż się prosiło, żeby coś

na tym zbudować, dać graczom pole do uruchomienia wyobraźni, ale nie. Jedynym sposobem na popychanie narracji do przodu była ta przyciężka, siłowa logika.

W grze pojawiały się smaczki dla miłośników Clarke’a - fragment kolejnej powieści („3001: The Final Odyssey”) i filmiki z samym ACC komentującym poczynania gracza, a nawet zapowiadającym w epilogu kolejną część (w końcu „The Ramans do everything in threes”). Ale na tej zapowiedzi się skończyło. Samo nazwisko i tytuł nie wystarczyły, tytuł był za słaby, żeby podbić serca graczy i recenzentów. Sprzedaż wypadła poniżej oczekiwań, projekt zamknięto.

To jest dość przygnębiająca historia i mógłbym ją tutaj skończyć - więcej książek ani gier nie powstało. Te, które się pojawiły, skonsumowały popularność oryginału, niestety



❖ Etiuda Rossa technicznie się zestarzała, ale wciąż ma swój wdzięk. Ale to tylko trzy minuty, bardziej teaser niż poważna całość.

nie poszerzając rzeszy fanów wymyślonego przez ACC świata. Ale została jeszcze jedna branża, która od lat ostrzy sobie zęby na IP: kinematografia.

W 2001 roku powstała trzyminutowa studencka etiuda CGI, „Rendezvous with Rama”. Podpisał się pod nią Aaron M. Ross (grove trivia: Ross przez wiele lat pracował w Weta Digital, nowozelandzkiej firmie specjalizującej się w cyfrowych efektach specjalnych, zakupionej niedawno przez Unity z zamiarem rozbudowy silnika o dodatkowe technologie).

Ale to była tylko króciutka etiuda, atmosferyczna i z duszą, nic ponadto, a „Rama” znakomicie nadaje się na pełny metraż. Do tego od początku stulecia przymierza się Morgan Freeman. Chichot losu: Clarke, do spółki ze Stanleyem Kubrickiem, był scenarzystą jednego z najlepszych filmów SF wszech czasów, „2001: Odyseja kosmiczna”, a według tego, co Freeman mówił w wywiadach, prace nad ekranizacją książki nie posuwały się do przodu ze względu na brak dobrego scenariusza. Dopiero w grudniu 2021 roku coś drgnęło - ogłoszono, że za ekranizację ma się wziąć Denis Villeneuve. I na razie tyle.

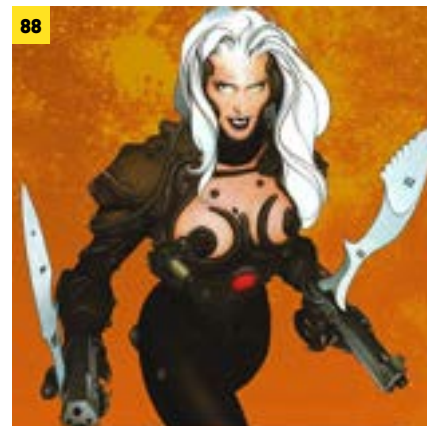
„Rama” tak samo nie miała szczęścia do kina, jak i do gier. A może odwrotnie, może właśnie miała szczęście? Bo o ile gry zmarnowały temat, zły film jeszcze nie powstał, co pozostawia ślad nadziei na powstanie dobrego. ■

❖ Podczas londyńskich targów ECTS w 1996 roku Sierra zorganizowała event promujący swój nowy przebój. Zaproszeniem na niego był gustowny medalik.





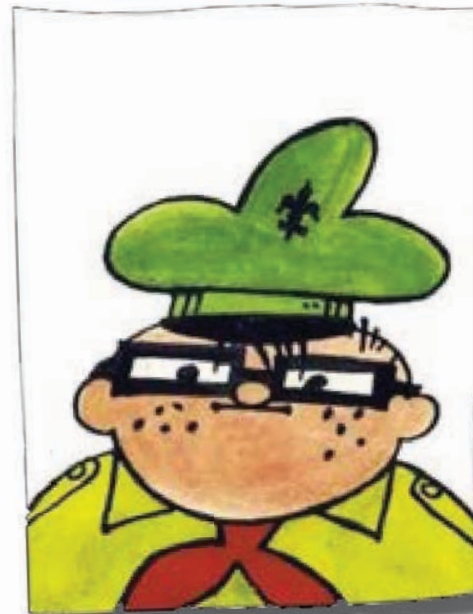
SECRET



LEVEL

W PORÓWNANIU DO KULLA CONAN TO ZBIR JAKICH MAŁO. JAK WIADOMO, JEST SAMOLUBNYM ZŁODZIEJEM, ZDRAJCĄ, PIRATEM, KTÓRY CHĘTNIE ZROBI WSZYSTKO DLA WŁASNEJ KORZYŚCI.





TYTUS



EMERYTEM

Wprawdzie Zakład Ubezpieczeń Społecznych nie odpowiedział na nasze pytanie o wiek emerytalny szympanśów, ale jeśli uznamy, że starania Romka i A'Tomka, by Tytusa ucłowieczyć, przyniosły skutek, pan de Zoo – jako sześćdziesięciopięciolatek – może już cieszyć się zasłużoną emeryturą.

■ Bartłomiej Kluska

Tytus zadebiutował w październiku 1957 roku na łamach harcerskiej gazety Świat Młodych, a w jego narodzinach pomógł fakt, że w tym samym czasie Związek Radziecki wypuścił na orbitę okołozemską pierwszego sztucznego satelitę – Sputnik-1.

Propaganda państw socjalistycznych, w tym i Polski Ludowej, przedstawiała to wydarzenie jako triumf sowieckiej nauki, a gdy redakcja Świata Młodych zastanawiała się, jak jeszcze uczcić sukces Wielkiego Brata, grafik Henryk Jerzy Chmielewski

zapropozował historyjkę obrazkową, którą narysował wcześniej do szuflady.

Traf chciał, że historyjka była o kosmosie. Dlaczego? „Každy początkujący się tego chwytą, bo tu wszystko dozwolone, nie można było przeciw tego sprawdzić” – wspominał po latach autor. W publikowanej w odcinkach opowieści dwóch chłopców – Romek i A'Tomek – rusza w kosmiczną podróż, a we wnętrzu rakiety znajduje małąkę doświadczalną o imieniu Tytus. Trzech przyjaciół ma liczne przygody, po czym wraca na Ziemię, co podsyca zainteresowanie młodzieży nie tylko pozaziemską przestrzenią, ale także sowieckim sukcesem. Autor wspominał, że redakcja bała się reakcji władz PRL, niechętniej promowaniu amerykańskiej kultury (nikt wtedy nawet nie śmiał używać słowa „komiks”), ale dzieło Chmielewskiego zyskało aprobatę partii. Pomóc w tym miał... dziesięcioletni

syn jednego z prominentnych działaczy, który stał się fanem Tytusa.

„To ja widzę pożytek, niech się ukazuje” – miał powiedzieć ów decydent, a historyjki o Tytusie, Romku i A'Tomku szybko stały się najpopularniejszym elementem gazety.

UCŁOWIECZANIE PRZEZ UKOMIKSOWANIE

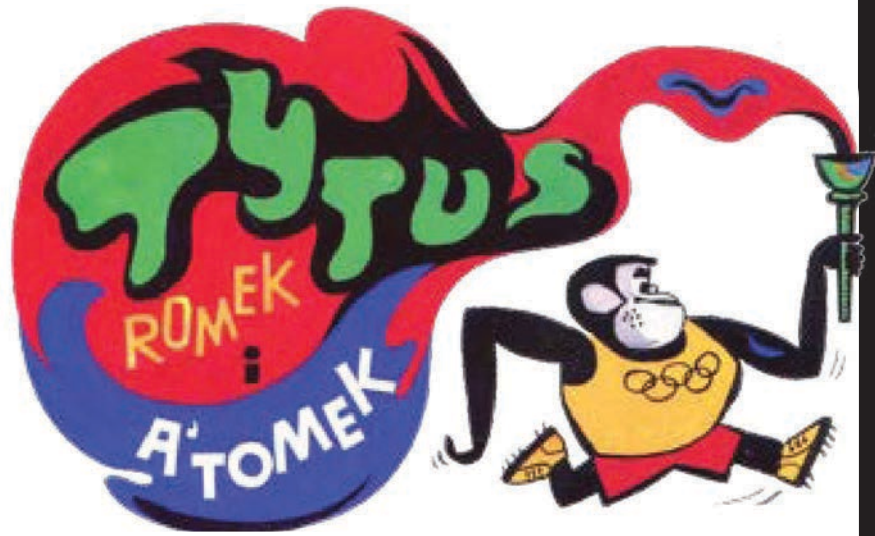
Chmielewski był już wówczas od dekady grafikiem zatrudnionym najpierw w młodzieżowym Świecie Przygody, później w harcerskim Świecie Młodych, absolwentem stołecznej Akademii Sztuk Plastycznych, niewiele miał

jednak wcześniej okazji do pokazania swojego talentu. Jak wspominał, najlepiej czuł się w pracy na samym początku, gdy ideologiczna presja ze strony komunistycznych władz nie była jeszcze tak silna i można było publikować historyjki obrazkowe. Chmielewski przerysowywał wówczas przez kalkę zachodnie paski komiksowe, dopisując do nich dymki w języku polskim, gdy zaś oryginały nie docierały do kraju na czas, a trzeba było drukować kolejny numer, na poczekaniu tworzył własne kontynuacje tych opowieści. Z lat 1947-1948 pochodzi też debiut autora: seria „Sadełko i Szczudełko”, w której Chmielewski powołał do życia dwóch bohaterów: jednego chudego i wysokiego, drugiego grubego i niskiego.

Pod koniec lat czterdziestych komuniści uznali, że zachodni, kapitalistyczny komiks niepotrzebnie demoralizuje polską, socjalistyczną młodzież, więc „Sadełko i Szczudełko” szybko zniknęły z gazety, ale później ich autor wykorzystał ten sam schemat kreowania postaci w przypadku Romka (szcuplego lekkoducha) i A'Tomek (korpulentnego lidera grupy). Do kompletu dołożył małpę - i miał hit. Ryzykowne przygody, wędrówki po świecie, a nawet podróże w czasie tercetu Świat Młodych drukował w odcinkach przez trzydzieści pięć lat - niemal do końca istnienia gazety. Bohaterowie tych historyjek - zwłaszcza Tytus - stali się też znakiem rozpoznawczym periodyku: występowali w publikowanych na jego łamach grach planszowych, kalendarzach, konkursach i artykułach. Tytus udzielał wywiadów i patronował reportażom podróżniczym, a na przykład A'Tomek firmował „Szkółkę jazdy” (czyli serię tekstów o przepisach ruchu drogowego). To w gazetowych komiksach zadebiutowali też ekscentryczny wynalazca, profesor T.Alent oraz... Papcio Chmiel - przeniesiony do komiksowych kadrów autor, prowadzący inteligentną grę z konwencją medium, czytelnikami i samymi bohaterami. Z czasem wykrystalizowały się również główne motywy serii: trójka bohaterów - podobnie jak Chmielewski w dzieciństwie - przystąpiła do harcerstwa (A'Tomek w roli zastępowego), w podróżach pomagały im dziwne pojazdy, a Tytus - jako szympans - poddawany był przez chłopców wychowaniu i kształceniu, czyli „uczłowieczaniu” (co pomagało Chmielewskiemu w przemycaniu elementów dydaktycznych).

Z TUSZU POWSTAŁEŚ...

Gazetowy komiks zyskał ogromną popularność wśród młodych odbiorców. Po pierwsze - nie miał w ówczesnej Polsce praktycznie żadnej konkurencji. Po drugie - był naprawdę znakomity. Nic dziwnego, że czytelnicy wycinali ze Świata Młodych kolejne odcinki i wklejając paski do zeszytów, tworzyli własne książeczki z przygodami Tytusa. W 1966 roku mogli przestać, bo szympans i jego przyjaciele doczekali się wreszcie albumowego wydania. Książka opowiadała o trudach włączenia głównego bohatera do harcerstwa. W ramach oszczędności tylko co drugi arkusz był w kolorze, połowa tej przygody - podobnie jak i kilka następnych - była czarno-biała, nie mogło to jednak przeszkadzać czytelnikom, jako że komiksy w Świecie Młodych również tylko w wyjątkowych okolicznościach miały kolorowe elementy.

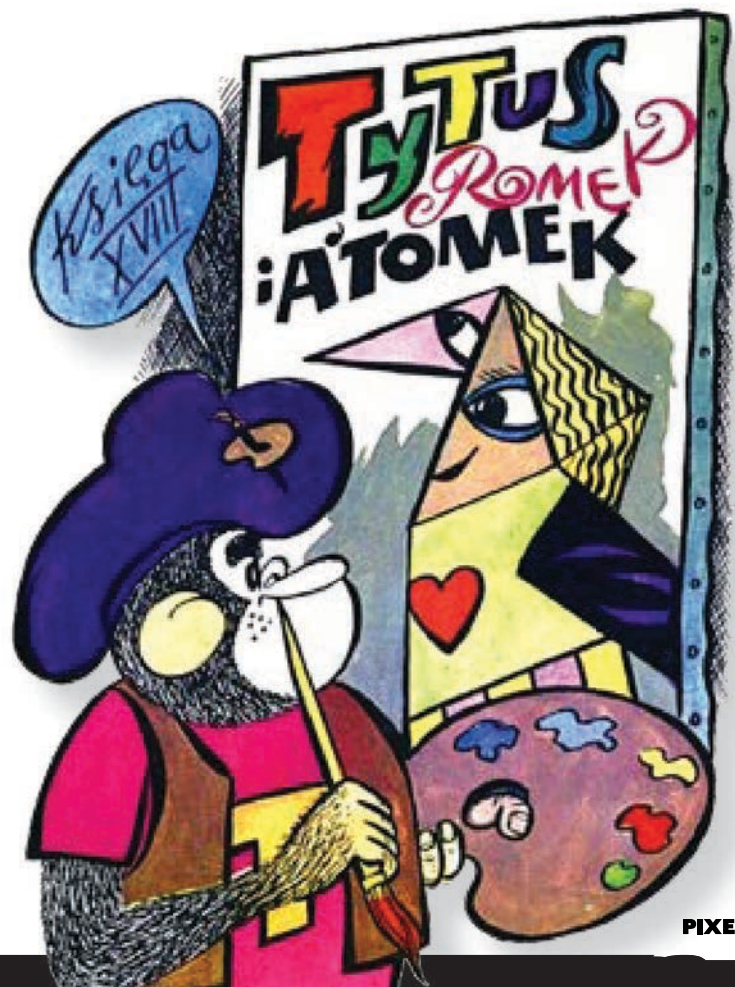


Ciekawostka: w późniejszych wydaniach Chmielewski dodał plansze o powstaniu Tytusa - w tej wersji narodził się on z plamy tuszu rozlanego przez Papię Chmiela.

Sukces albumu sprawił, że od tej pory regularnie pojawiały się kolejne „księgi”, których tematykę często narzucały władze. Dlatego na przykład w księdze IV Tytus zostaje żołnierzem Ludowego Wojska Polskiego, a w księdze V - podczas podróży po świecie - w Stanach Zjednoczonych

bohaterowie widzą atak rasistów na czarnoskórego, najlepiej zaś bawią się na gościnnej i przyjaznej Kubie Fidela Castro. Chcąc publikować, Chmielewski godził się na takie scenariuszowe ustępstwa, po latach jednak chyba trochę się ich wstydił i widział, że te odcinki nie zestarzały się dobrze.

Inne książki jednak przeszły do kanonu polskiego komiksu. Księga IX - „Tytus na Dzikim Zachodzie” - to postmodernistyczny western, w którym bohaterom przychodzi grać wciąż

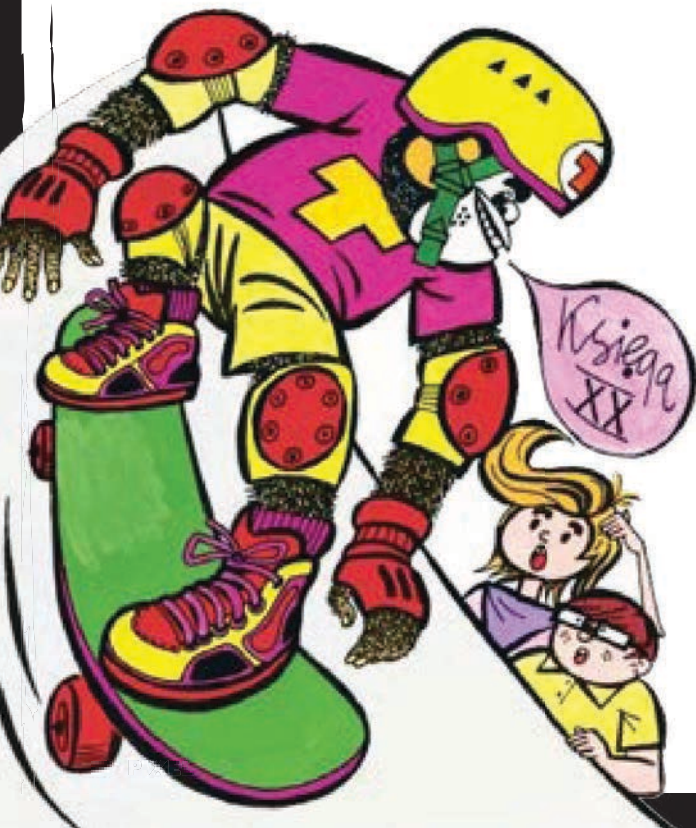


inne role. Księga XIII - „Wyprawa na Wyspy Nonsensu” - pozwala poznać mieszkańców surrealistycznego archipelagu takich jak uwielbiający biurokrację papierolubkowie, fanatycy zdrowego trybu życia czy miłośnicy samochodów. W księdze XVIII Tytus jest ucłowieczany przez uplastycznienie i wskakując do różnych obrazów, poznaje historię sztuki. W księdze XV bohaterowie odbywają podróż do wnętrza Ziemi, by zobaczyć między innymi autorytarne i militarystyczne państwo krasnoludków. W księdze XVI Tytus zostaje dziennikarzem i korzysta z pomocy nowych dziennikarskich oraz rzeźby palca do wysysania kasek... Można by wymienić długo, a sam Papcio Chmiel po latach najwyżej cenił chyba księgę XIX - „Tytus aktorem” - w której fragmenty wplótł własne wspomnienia z czasów okupacji hitlerowskiej (na jednym z kadrów bohaterowie idą nawet ulicą, przy której mieszkał rysownik).

Do mowy potocznej przeszły również cytaty z komiksu: rymowanki „Wynalazek, choć nie z USA, w górę niesie nam Tytusa” i „Bo w Tytusie taka dusza, choć go męczą, to się rusza”, toast „Aby nam się dzieci nie czepiały rakiet” czy senny okrzyk „Precz z preczem!” (by przywołać tylko kilka najbardziej oczywistych przykładów). Klasykami stały się też konstruowane przez profesora T.Aleanta pojazdy, którymi podróżowali bohaterowie: napędzany pięknem krajobrazu slajdoloł, syfonoloł, któremu paliwa dostarczały rozdwojone opisy z książek, czy choćby przypominający żelazko i zasilany duszą prasoloł.

CZY WANNOLOŁ MUSI STAĆ W KORKU?

Choć jego komiksy skrzyły się humorem, życie w PRL nie zawsze było wesołe. Chmielewski stałe się skarżył na niską jakość druku jego książek (źle nakładane kolory, niedokładne szycie kartek, puste, pozbawione rysunków strony). „Książeczki są czymś, co miało po mnie pozostać.



Przykro po sobie zostawić śmieci” - pisał w liście do dyrektora Młodzieżowej Agencji Wydawniczej. Ubolewał też, że jego honoraria autorskie są nieadekwatne do zysków wydawcy, a samochód - fiata 126p - kupił nie za swoje komiksy, lecz za dolary, które zarobił... malując domy w USA. „Za to, co zarobiły Tytusy, można by, na wzór Disneylandu, wybudować wesołe miasteczko Chmieland - fantazjował - tymczasem pieniądze gdzieś przepadały”. „Zamiast rysować następną książeczkę, spędzam czas na staniu w ogonku (całonocne dyżury) przed sklepem po telewizor” - pisał w liście do innego wydawcy.

Papcio Chmiel udowodnił jednak, że komiks ma w Polsce Ludowej miliony czytelników i sam stał się gwiazdą. Jako twórca historyjek obrazkowych otrzymał szereg wyróżnień - od Orderu Odrodzenia Polski po Order Uśmiechu. Był także, zawsze ekscentrycznie ubrany, z charakterystyczną, potarganą czupryną, gościem wielu imprez targowych i festiwalowych. Sam najbardziej cenił jednak spotkania z dziećmi w szkołach. „Przepraszam, że spóźniłem się na spotkanie dwadzieścia sekund, ale mój wannoloł stał długo w korku ulicznym. Oto kawałek tego korka. Pokazuję korek od wina i puszczam w obieg” - opisywał przebieg jednego z takich wydarzeń. W spotkaniach zawsze towarzyszył Papciowi Tytus w postaci samodzielnie wykonanej przez autora kukły. Na pytania dzieci o to, skąd bierze historyjki do komiksów,

demonstrował natomiast pistolet kapiszonowy, odpowiedzialny jakoby za „strzelanie pomysłami” do głowy. Zaraz jednak dodawał (walor dydaktyczny!), że żeby mieć pomysły, trzeba mieć przede wszystkim wiedzę: a więc oglądać programy edukacyjne, czytać mądre książki i... uważać na lekcjach.

Najważniejsze jednak, że Chmielewski przetarł szlak, którym podążyli młodzi autorzy: Janusz Christa („Kajko i Kokosz”), Tadeusz Baranowski („Antresolka profesorka Nerwosolka”) czy Szarlota Paweł („Przygody Jonki, Jonka i Kleksa”; sam Kleks z czasem zaczął nawet rywalizować z Tytusem w roli maskotki Świata Młodych). Przy czym o ile przywołani wyżej autorzy mieli też innych bohaterów i inne serie („Kajtek i Koko”, „Orient Men”, „Kubuś Piekielny”), o tyle Chmielewski konsekwentnie trzymał się „Tytusa, Romka i A'Tomka”.

DOBRA MALPA W TRUDNYCH CZASACH

Gdy jednak w latach dziewięćdziesiątych młodzież wybrała przygody amerykańskich superherosów, a jessce częściej gry komputerowe, kasety wideo i telewizję satelitarną, zaś polski komiks podupadł, to właśnie Papcio Chmiel stosunkowo najłagodniej z grona twórców historyjek obrazkowych wszedł w nową rynekową rzeczywistość. Tworzył dużo, tworzył szybko. „Kapitałisci nietaktownie ustawili na rysownicy Papcia muzyczny taktomierz, który miał dyktować tempo rysowania. Tik-tak, tik-tak, machał



wahadełkiem taktomierz. Tik - kreska pionowa, tak - kreska pozioma. Papcio przykładał sobie lód do ciemienia i, dwojąc się i pięciojąc, machał komiks stroną za stroną, nie zważając oczywiście na uwagi Tytusa, że rysuje mu za krótkie nogi, a za długie łapy" - wspominał później. Premierowe książki (od XIX) ukazywały się nakładem prywatnych wydawców - głównie Prószyńskiego - a Tytus między innymi ponownie odwiedził Wyspy Nonsensu (tym razem videobzikolotem) czy poszukiwał dla odchudzającego się profesora T.Aleanta owoców chichotu. Został też wskanowany do internetu, a nawet - co wzbudziło kontrowersje wśród fanów - znalazł żonę, z którą wyruszył w podróż poślubną loveletem (Prószyński odmówił druku tej

księgi). W tych trudnych dla autorów i wydawców czasach nowe książki nie miały oczywiście szansy na uzyskanie takiej popularności jak te dawne, w zgodnej opinii czytelników nie osiągały także choćby zbliżonego poziomu artystycznego. Papcio z wiekiem uwypuklał też w swoich komiksach elementy dydaktyczne i publicystyczne: Tytus zwalczał więc zorganizowaną przestępczość, przestrzegał przed narkotykami czy (w ostatniej numerowanej - XXXI - książce) promował kulturalne kibicowanie.

W schyłkowym etapie swojej twórczości Chmielewski poświęcił się popularyzowaniu historii, przenosząc Tytusa, Romka i A'Tomka w czasy Powstania Warszawskiego, bitwy pod Grunwaldem czy wojny

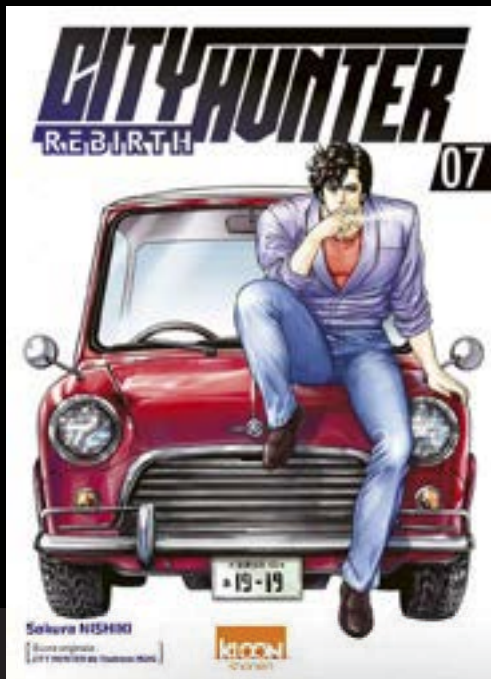
polsko-bolszewickiej. Tytus uczył również dzieci czytać i pisać w „Elemementarzu”. Wznawiano też naturalnie dawne jego przygody (w tym wcześniej publikowane w prasie - w „księdze zerowej”). Sam Chmielewski często przerysowywał, poprawiał i uaktualniał stare plansze (na przykład tam, gdzie bohaterowie pierwotnie jechali tramwajem, w nowej wersji korzystali z wybudowanego w Warszawie metra), co czyni kolekcjonowanie wszystkich jego prac dużym wyzwaniem. Szacuje się, że łączna sprzedaż wszystkich książeczek z przygodami Tytusa de Zoo osiągnęła poziom 11 milionów egzemplarzy.

Nic więc dziwnego, że bohater Papcia stał się bodaj pierwszą w historii polskiego komiksu powszechnie rozpoznawalną ikoną popkultury. Wiązało się to oczywiście z jego występami w innych mediach i nie zawsze niestety przynosiło dobre efekty. O ile jeszcze zaangażowanie Tytusa w promocję Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy czy Muzeum Powstania Warszawskiego (sam Chmielewski był przecież powstańcem) nie budziło kontrowersji, a spektakle teatralne czy słuchowiska na podstawie komiksów zyskiwały na ogół pozytywne recenzje, o tyle udział słynnego szympansa w kampanii wyborczej jednej z partii politycznych fani uznali za duży nietakt. Źle oceniono też wykorzystanie postaci Tytusa w reklamach marketów z elektroniką. Kłapą okazał się także animowany film „Tytus, Romek i A'Tomek wśród złodziei marzeń” (2002), w którym głównemu bohaterowi głosu użyczył Marek Kondrat. Sam Chmielewski krytykował ten obraz za brak walorów dydaktycznych, straszenie dzieci (na przykład armią robotów) czy reklamowanie sieci barów szybkiej obsługi. Nie podobał mu się także pojazd stworzony przez scenarzystkę. „[W komiksach] każdy pojazd jest fantastyczny, ale teoretycznie przystosowany do latania. Ma opracowane technicznie silniki. Tymczasem w filmie w kosmos lata warszawski tramwaj. A jaki ma napęd? Wyobraźnię scenarzysty. W wyobraźni można posłać w kosmos wszystko: szafę, krowę, nawet nocnik. Tylko że dziecko w to nie uwierzy” - pisał rozżalony Papcio. Nie wiadomo natomiast, czy widział komputerową grę platformową na podstawie przygód Tytusa (2005). Lepiej chyba, żeby nie, bo produkcja ta, w której szympanś walczy z armią robotów, uznawana jest za jedną z najsłabszych w historii polskiego gamedevu.

Sam Chmielewski, mimo sędziwego wieku, zachowywał jednak aktywność twórczą. Spał w formie książkowej swoje wspomnienia - zarówno z lat dzieciństwa i wojny („Tarabanie w Barbakanie”), jak i życia dorosłego („Żywot człowieka zmałpionego”). Bywał na festiwalach i konwentach, udzielał wywiadów, wchodził z czytelnikami w dyskusje w internecie... Rysował praktycznie do końca życia. Ostatni album historyczny, o tym, jak Tytus, Romek i A'Tomek pomagali Mieszkowi ochrzcić Polskę, ukazał się w 2021 roku. Kilka miesięcy później Henryk Jerzy Chmielewski zmarł. Miał dziewięćdziesiąt siedem lat.

Tytus - choć emeryt - nie myśli jednak o zasłużonym odpoczynku. Niedawno się obiegły informacje, iż słynny szympanś i jego opiekunowie mają powrócić w serialu animowanym. ■





CITY HUNTER

SEKS, PRZEMOC I HUMOR

Na polski rynek trafił właśnie klasyczny tytuł „City Hunter” – najlepszy dowód, że manga i anime to nie tylko seks i przemoc, ale także humor.

■ Michał R. Wiśniewski





Najstarszy polski wydawca japońskich komiksów nie ustaje w wysiłku dostarczania kanonicznych i kultowych pozycji. W portfolio ma nie tylko „Akirę”, „Ghost in the Shell”, ikony shonen i shojo, ale także takie rzeczy jak „Pięć Gwiazdy Północy” (nie tak dawno zaadaptowanej na silniku Yakuzy w grze Fist of the North Star: Lost Paradise) czy „JoJo’s Bizarre Adventure”. Teraz do tej kolekcji dołączył wydawany w opasłych tomszczech „City Hunter”, historia zawadiackiego detektywa i płatnego zabójcy nazwiskiem Ryō Saeba.

Na mangę „City Hunter” polscy czytelnicy czekali od co najmniej roku 1996. Właśnie wtedy, w przeglądowym artykule o japońskich komiksach i animacji (w pierwszym tomie „Kompendium Wiedzy Secret Service”), przygotowanych przez duet Mr. Root i A’guś, pojawiła się pierwsza krótka notka i kilka ilustracji – w tym pełnostronicowy portret głównego bohatera. Tak jak dekadę wcześniej gust muzyczny polskich słuchaczy kształtowany był przez redaktorów Trójki i ich prywatny import winyli, tak oniryczne imaginaria mangi/ anime zdefiniowali polscy ojcowie i matki chrzestne. O ile Mr. Root przywiózł do Polski kasety z anime wydawanymi przez brytyjskie Manga Entertainment, o tyle A’guś japońską kulturę popularną poznała we Francji. Tam właśnie emitowany był serial animowany „Nicky Larson”, czyli

„City Hunter” we francuskiej wersji językowej.

Twórca mangi, Tsukasa Hojo, został zaliczony w notce do rysowników, którzy mają „kompleks szczegółu” (; Zwrócono też uwagę na aspekty fizyczne bohatera: „Czytelniczki, które cenią sobie 1,91 metra wzrostu u faceta i wymiary 105-83-91. powinny zakochać się w Ryō od razu”, a także na inne atrakcje mangi: „dla panów lubiących ładne buźki, duże biusty, długie nogi (aż do ziemi...) i Magnum Pythoon 357 będzie to również idealna lektura!”), w końcu w każdym tomie mangi znaleźć można „trzy, cztery nowe very sexy panienki” (lata dziewięćdziesiąte były dziwne, nie?).

ZŁODZIEJKI O KOCIM SPOJRZENIU

Tsukasa Hojo, urodzony 5 marca 1959 roku w Kokurze, zaczął być rozpoznawany, podobnie jak ma to miejsce w przypadku wielu mangaków, po sukcesie odniesionym w konkursie rysowniczym. Zajął drugie miejsce w Tezuka Grand Prize w 1978 roku, przedstawiając mangę zatytułowaną „Space Angel”. Potem stworzył dwie komedie – szkolną „Ore wa Otokoda” oraz policyjną „Third Deka” dla magazynu Shonen Jump. W 1983 roku rozpoczął zaś rysowanie „Cat’s Eye”. Warto zatrzymać się przy niej na chwilę.

Odłóżmy na chwilę pana Ryō Saebę

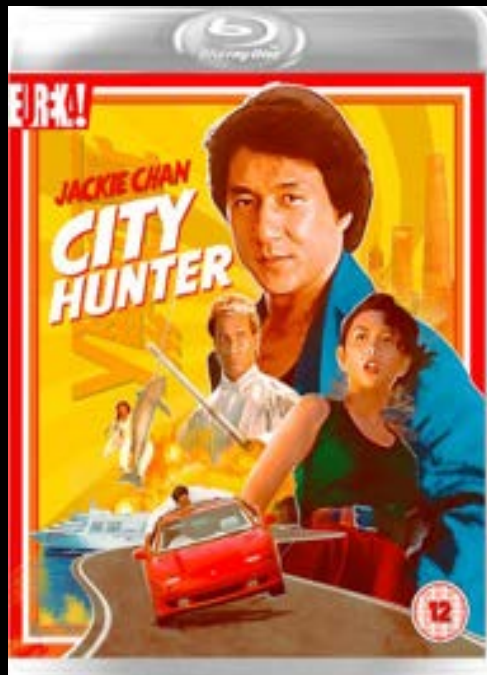
✦ Słynny stutonowy młot przypomina, że serię „City Hunter” należy traktować z dystansem!

✦ Umibozu, znany także jako Falcon, to fan militariów, zaprzyjaźniony rywal Ryō i właściciel kawiarenki Cat’s Eye.

i przedstawmy inspektora Toshio Utsuniego, jego kompletne przeciwieństwo. Dni spędza w kafejce Cat’s Eye, uzalając się nad sobą i nad faktem, że nie może złapać trójki złodziejek dzieł sztuki znanych tak samo jak jego ulubiony lokal. I to mimo że dziewczyny niczym Arsene Lupin uprzedzają o miejscu, czasie i obiekcie zamierzonej kradzieży. Kafeczkę prowadzi, wraz ze swoimi dwiema siostrami Rui i Ai, dziewczyna Toshio, Hitomi Kisugi. Jest jej, oczywiście, żal biednego Toshio, ale niestety nie może nic dla niego zrobić, bo jak się pewnie wszyscy domyślają, to właśnie one są rzeczonymi włamywaczkami. Ich motywem nie jest chęć zysku, ale odzyskanie dzieł z kolekcji zaginionego ojca, malarza Micheala Heinza.

Manga „Cat’s Eye” wychodziła w latach 1981-1985 i zamknęła się w osiemnastu tomikach. Na początku projekty postaci były dość surowe, ciekawie obserwuje się ewolucję, jaką przeszła, żeby na koniec osiągnąć to, co widać w „City Hunterze”. Dobre wrażenie robiły realistyczne rysunki dzieł sztuki, pojazdów i architektury. W Europie ukazała się jedynie we Francji i Włoszech, ale polscy miłośnicy telewizji satelitarnej mogli zapoznać się z „Cat’s Eye” dzięki serialowi animowanemu. W latach 1983-1985 powstały dwa sezony (drugi ma bardziej nowoczesną animację), dość wiernie





adaptujące mangę, choć zabrakło tam kilku wątków i postaci.

MIEJSKI ŁOWCA

„City Hunter” zadebiutował jako dwie krótkie formy („City Hunter - XYZ” w 1983 roku) i („City Hunter - Double Edge” w 1984 roku). Seria oficjalnie rozpoczęła się w 1985 i trwała do 1991 roku, dochodząc do trzydziestu pięciu tomików. W Polsce ukazało się wydanie „XYZ”, w którym mangę zawarto w dwunastu tomach po sześćset stron każdy. Historia rozkręca się powoli - oto poznajemy Ryō Saebę i jego partnera, Hideyukię Makimurę. Ich agencja XYZ zajmuje się wszelką robotą - jeśli potrzebujesz ochroniarza, prywatnego detektywa albo „sprzątacza”, możesz skontaktować się z nimi przez tablicę ogłoszeń na stacji Shinjuku. Akcja rozkręca się, gdy Makimura zostaje zamordowany przez przestępczy syndykat, a Ryō zobowiązuje się zaopiekować jego siostrą Kaoru.

Chociaż kreska jest realistyczna (widać, jaką frajdę musiało sprawiać rysowanie samochodów i broni), to komiksowi do realizmu jest jak najdalej. Rządzi się prawami bombastycznej akcji; Ryō wyczynia cuda z bronią, przestępcy są bezwzględni, kobiety - seksowne (tekst z „Kompedium” nie kłamaj!) - ot, sto procent mangi w mandze. Początkowe rozdziały były bardziej serio (w sensie, w jakim serio są gry o yakuzie), ale „City Hunter” nabrał rumieńców i zdobył popularność, gdy autor zdecydował

się wprowadzić więcej elementów komicznych, takich jak niespodziewane erekcje Ryō. Z dzisiejszej perspektywy ten seksowny seksizm „City Huntera” wydaje się wręcz niewinny, jeśli się popatrzy, co dziś wyprawia się na przykład w niektórych amerykańskich komiksach.

Na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych mangę doczekała się adaptacji na serial animowany (wydany także w USA) i kilka filmów kinowych i telewizyjnych. Najnowszy „City Hunter The Movie: Shinjuku Private Eyes” wyszedł w 2019 roku - występują w nim gościnnie bohaterki „Cat's Eye”.

HONGKONG-PARYŻ

Oprócz adaptacji animowanych „City Hunter” doczekał się wersji aktorskich. W 1991 roku w Hongkongu nakręcono „Saviour of the Soul”, nieoficjalnie inspirowany mangą. W 1993 roku powstał natomiast „City Hunter” w reżyserii Wonga Jinga. W główną rolę wcielił się sam Jackie Chan. To mój ulubiony film Chana, z jego najlepszego okresu. Pełen humoru i oczywiście scen akcji. W roli Kaoru wystąpiła Joey Wong (jedna z „czterech kwiatów” hongkońskiego kina akcji). Fabuła jest prosta - Ryō i Kaoru zostali wynajęci przez japońskiego biznesmena, żeby odnaleźć jego córkę uciekinierkę. Pogoń za dziewczyną prowadzi na luksusowy statek wycieczkowy Fuji Maru, który, tak się składa, stał się obiektem ataku terrorystów-złodziei. Dwie sceny

✦ Wiele obliczy „City Hunter” - kinowe i telewizyjne ekranizacje z Francji i Hongkongu, alternatywne historie...

z filmu przeszły do historii - bijatyka w kinie wyświetlającym „Game of Death” z Bruceem Lee (Jackie naśladował jego ruchy) i walka w salonie gier, gdzie nasi bohaterowie i ich przeciwnicy zamieniają się w postaci ze Street Fighter II. To jak dotąd najwierniejsza ekranizacja jakiegokolwiek gry, a Jackie Chan jako Chun-Li jest po prostu obłądny. Film można bez trudu nabyć na BluRayu w oryginalnej i angielskiej wersji językowej (sam oglądałem go lata temu z niemieckim dubbingiem).

Jak wspominałem na początku, „City Hunter” we francuskiej wersji został zlokalizowany i nazwany „Nicky Larson”. Właśnie pod tym tytułem w 2019 roku Francuzi nakręcili film aktorski z podtytułem „Perfумы kupidyńa”. Obok „Speed Racera” siostry Wachowskich to najlepsza zachodnia adaptacja anime, jaka kiedykolwiek powstała. Cóż, kto może lepiej zrozumieć zboczony japoński humor niż

✦ Bohaterki poprzedniej mangi „Cat's Eye”, siostry Kisugi, złodziejki o złotych sercach i okazjonalne koleżanki Ryo Saeby.





Francuzi? Genialne kino rozrywkowe - nieustanna kawalkada żartów i akcji, w dodatku stworzona z otakowskim zacięciem i szacunkiem do oryginału. Odtworzono nie tylko ikoniczne sceny i doskonale oddano postacie, ale oddano też nostalgiczny hołd innym anime z lat osiemdziesiątych („Dragon Ball”, „Rycerze Zodiaku”), które francuska publiczność poznawała w audycji telewizyjnej „Club Dorothée”. Reżyserem filmu jest Philippe Lacheau, który wcielił się także w głównego bohatera, w roli Laury (Kaoru) towarzyszy mu Élodie Fontan, jest też nieoczekiwane cameo Pameli Anderson. Film można obejrzeć z polskim lektorem w serwisach VOD (i czasem w telewizji).

SERCE ANIOŁA

W czasie pracy nad „City Hunterem” Tsukasa Hojo stworzył również krótsze formy - „Splash!”, „Tenshi no Okurimono” i „Taxi Driver”. Pokazał także swój talent na polu romantycznych i nastrojowych historii zbiorkiem opowiadań „Sakuro no Hana Saku Koro” i „Komorebi no Moto de”. Wrócił do bardziej dynamicznych pozycji w „RASH”, opowiadającym o perypetiach młodej więziennej lekarki, oraz „Melody of Jenny”, epickiej historii wojennej. W 1997 roku rozpoczął rysowanie komedii obyczajowej „Family Compo”, opowieści o młodzieńcu imieniem Masahiko, który po śmierci ojca jest zmuszony przeprowadzić się do wujka i ciotki, którzy okazują się parą trans.

■ „City Hunter” w wersji Jackie Chana łączy najlepsze cechy oryginalnej mangi i kina akcji z Hongkongu.

W roku 2001 wrócił zaś do świata „City Huntera” w mandze „Angel Heart”. Początkowo miała to być zwykła kontynuacja, ale fani się oburzyli. Dlaczego? Otóż autor postanowił uśmiercić Kaori i wprowadzić nową postać. Ostatecznie manga jest traktowana jako „historia z alternatywnego świata”. Nowa bohaterka to Xiang Ying, młoda Tajwanka, która nie pamięta swojego dzieciństwa. Wytrenowana jako zabójczyni przez przestępczą organizację, postanawia ze sobą skończyć. Organizacja ma inne plany - wykrada serce Kaoru (która właśnie zginęła w wypadku samochodowym) i przeszczepia je Xiang Ying. Dziewczynę zaczynają odwiedzać wizje - wspomnienia Kaoru, prowadzące ją wprost do Ryō Saebę, który po śmierci dziewczyny przeszedł na emeryturę. Postanawia jednak zaopiekować się Xiang Ying i, co za tym idzie, pójść na nową wojnę. Historia zamknęła się w szesnastu tomach, powstała także wersja anime.

■ Ryō Saeba wystąpił też w grze Jump Force, bijatyce zbierającej różnych bohaterów z magazynu Shonen Jump.

W 2015 roku na podstawie komiksu narysowano japoński serial telewizyjny, który można obejrzeć w serwisie Crunchyroll. Występują w nim Takaya Kamikawa (Ryō Saeba), Ayaka Miyoshi (Xiang Ying) i Saki Aibu (Kaori Makimura). Ma jedynie dziewięć odcinków oraz wszystkie wady (budżet, tempo akcji) i zalety (humor, urok) typowej japońskiej produkcji telewizyjnej, ale to jeden z niewielu sposobów, żeby w legalny sposób spotkać się z Ryō Saebą.

W 2017 roku powstała zaś manga „Kyo Kara City Hunter” („City Hunter Rebirth”), opowiadająca o czterdziestoletniej, niezamężnej fance mangi „City Hunter”, która po wypadku trafia jako nastolatka do świata znanego z komiksu. Tym razem Hojo napisał scenariusz, ilustrował zaś Nishiki Sokura. Cóż, jak to pisała Aguś, czytelniczki „powinny zakochać się w Ryō od razu”... ■





ROBERT E. HOWARD

I JEGO BOHATEROWIE

Fantastyka ma wiele imion. Nawet jeśli skupimy się na samym fantasy, to w jego podgatunkach można grzebać, przebierać, szukać i każdy znajdzie coś dla siebie. Jasna rzecz, że pierwsze wielkie nazwisko, jakie przychodzi na myśl, to Tolkien. Słusznie, bo to, co uczynił profesor dla gatunku, jest absolutnie nie do przecenienia. Są też inni, którzy zanurzyli się w świat epickiego high fantasy – choćby David Eddings czy Robert Jordan. A jednak... może by tak inaczej?

■ Zdan

Tolkien bowiem kojarzy się jednak z pewnym podniosłym klimatem, z bardziej szlachetnym sznytem, z opowieścią o walce dobra ze złem. Nie ma w tym nic złego, ale nie zawsze człowiek ma na to ochotę.

Czasem warto sięgnąć do czegoś bardziej barbarzyńskiego, pełnego przemocy, bardziej osobistego, świata, gdzie magia bywa prawie zawsze zgubą i czymś nieczystym. Ten podgatunek literatury fantastycznej ma też swoją nazwę i zwię się to „sword and sorcery”. O jakich autorach tu mówimy? Można wymieniać długo – na pewno od razu na myśl

przychodzą Fritz Leiber, Clark Ashton Smith czy jeden z moich faworytów, czyli Michael Moorcock. Jest jednak jeszcze jeden – ten, który gatunek spopularyzował czy wręcz stworzył – Robert E. Howard. Oczywiście najbardziej znany z opowieści o Conanie Barbarzyńcy (wiadomo – gry, filmy etc.), ale trzeba wam wiedzieć, że to był niesamowicie wręcz płodny twórca, który stworzył wielu ciekawych bohaterów. Co prawda część z nich była do siebie podobna, ale warto o nich pogawędzić, bo nie tylko Conanem Howard stoi. Zanim jednak o nich, to o samym Howardzie warto też coś niecoś powiedzieć, bo jego twórczość nosiła bardzo silne autorskie piętno, jeśli chodzi

o postrzeganie literatury, spojrzenie na świat czy nawet hobby. Chodzi oczywiście tylko o nakreślenie postaci, bo jego osobista historia to temat na solidną książkę.

Howard urodził się 22 stycznia 1906 roku w miasteczku Peaster w Teksasie. Swoje najwcześniejsze lata życia spędził na tułaczce po małych miasteczkach stanu, ponieważ jego ojciec – Isaac M. Howard – był wędrownym lekarzem. W momencie urodzenia się Howarda w pełnym rozkwicie był tak zwany boom naftowy. To oznaczało, że kolejne miasteczka wyrastały jak grzyby po deszczu. Wraz z nimi pojawiali się osobnicy, których można tylko opisać jako „twardych” – robotnicy, przestępcy,

■ Kiedy widzimy takiego jegomościa, wydaje się rozsądne oddać mu pieniądze, rzeźby wartościowe, duszę oraz prawo do naszej córki, a potem szybko oddalić się na z góry upatrzone pozycje.

■ Jak widać, Howard nie wyglądał na dziwaka czy patrzącego w chmury poetę. Jego „normalność” tworzy ciekawy kontrast z postaciami, które stworzył!



✚ W sumie największe wrażenie tutaj robi nie rumak, nie hełm czy jeździec, ale sposób trzymania miecza. Praktyczne? Niepraktyczne? Świetne? Nie wiem i męczy mnie to!

skorumpowani biznesmeni czy prawnicy. Często rządziło prawo pięści i w sytuacjach konfliktu wygrał silniejszy. Howard patrzył na to od wczesnej młodości i można być pewnym, że wywarło to na niego absolutnie kluczowy wpływ. Widział więc sporo wypadków, krwi, chorób – bo to wiązało się z zawodem ojca – ale też zwykłej, ordynarnej przemocy. Elementem równoważącym to wszystko była jego matka – Hester Howard. Właściwie to od niej młody Robert przejął zainteresowanie literaturą, poezją i historią. Matka czytała mu książki, kiedy tylko mogła. Była też osobą czynną i bardzo pomagała swojej rodzinie.

Problem w tym, że efektem pomocy chorym krewniakom było to, że sama zachorowała na gruźlicę i zmagala się z nią przez całe życie Roberta. Ten cały kocioł spowodował, że Howard był w pewnym sensie zafascynowany przemocą i byciem „męskim” – na pewno kochał boks, który był w tamtym okresie bardzo popularny. Jednocześnie postrzegał świat współczesnej

mu cywilizacji jako zdegenerowany, brudny i bezsensowny oraz – co może jeszcze gorsze – staczący się coraz niżej. Howard wierzył w mit wcześniejszych wieków, które były „czystsze”. To akurat wynikało z jego zainteresowania historią. Uczynność matki napełniła go też swego rodzaju nihilizmem, widział bowiem, że uczynność i pomoc kończy się tylko cierpieniem. To też było częścią jego postrzegania świata. Howard wierzył również w „twardych” i „męskich” mężczyzn, bo takich obserwował od urodzenia. Duże znaczenie miały także dla niego tężyzna fizyczna czy umiejętności walki (tu kłania się wspomniany boks). Pisarz popełnił samobójstwo w 1936 roku; wcześniej kilka razy wspominał o odebraniu sobie życia. Był też przerażony perspektywą starości.

Wśród autorów, którzy na niego wpłynęli, na pewno warto wymienić Jacka Londona i Rudyarda Kiplinga. Spory wpływ miały oczywiście wszelkie mitologie oraz książki historyczne (przykładem praca o Piktach, która zainspirowała go do stworzenia jednego z bohaterów). Sama twórczość Howarda to setki opowiadań oraz wierszy, więc ich dogłębna analiza jest w tym artykule niemożliwa. Dość powiedzieć, że był on wybitnie płodnym twórcą – napisał to wszystko w trzydziści lat życia. Warto też dodać, że tworzył w wielu gatunkach – pisywał oczywiście fantasy/sword and sorcery, ale też horrory, westerny, komediowo-akcyjne powiastki, gdzie bohaterami byli często bokserzy bądź żeglarze, czy po prostu zwykłe opowieści akcji. Zdarzało mu się nawet tworzyć erotykę! Howard pisał przede wszystkim do



Gdy analizuje się życiorys Howarda, nasuwa się wniosek, że był on postacią tragiczną. Wydaje się zupełnie nie pasować do epoki, w której żył, a już szczególnie do miejsca i warunków swojego urodzenia. Nie dziwi więc jego skupienie się na czasach przeszłych, które uważał za prawdziwsze i czystsze.

magazynów pulpowych, czyli wydawanych masowo, na tanim papierze pism pełnych wszelakich „opowieści niesamowitych” czy po prostu wypełnionych prostymi historiami pełnymi akcji. Za życia najwięcej jego historii wydrukował magazyn *Weird Tales*, ale zdarzało mu się też publikować w bardziej prestiżowych *Argosy* czy w *Fight Stories*. Howard prowadził też korespondencję z samym H.P. Lovecraftem i całym kręgiem innych twórców związanych z tym mistrzem grozy. Zresztą stwory z mitów Cthulhu zaczęły się pojawiać w jego utworach.

Kilka uwag odnośnie do przedstawionych bohaterów – to tylko pewien wybór postaci stworzonych przez Howarda, tych, które uznałem za najciekawsze lub najważniejsze. Jest ich całe mnóstwo i nie sposób omówić wszystkich. Jeśli chodzi o tytuły opowiadań/zbiorów, to polecam czytanie autora w oryginale – w przypadku tłumaczeń pojawiały się przeróżne tytuły i trudno za tym nadążyć (zresztą zmieniano je też po angielsku). Nie wszystko, co napisał, wydano po polsku, a część jest trudno dostępna nawet w jego rodzimym języku. Wolę podawać angielskie tytuły. Przejdźmy więc do postaci.





KULL

Kull to ciekawy przypadek. Tę postać można postrzegać jako coś w rodzaju proto-Conana, tyle że mniej udanego i popularnego.

Warto jednak spojrzeć na tego bohatera trochę inaczej. Owszem, Kull to banita, pirat, gladiator, barbarzyńca i wreszcie król. To sprawia, że w pewnym sensie jest oczywiście podobny do Conana. Jego przygody dzieją się jednak wcześniej – pojawia się w nich bowiem Atlantyda, choć zostaje zalana. Kull staje się królem Valusii. I to chyba jego najważniejsza cecha. Conana poznajemy bowiem na różnych etapach życia, a Kulla znamy przede wszystkim jako monarchę. Ten bohater jest też dużo bardziej pozytywną postacią niż Cymeryczyk – jest bowiem prawy, broni swoich poddanych, wybacza, rozpacza nad zdradą. Nie jest zainteresowany kobietami, a można wręcz go opisać jako wojownika-filozofa. Jest potężnym



wojownikiem, ale podnosi broń tylko przeciwko tym, którzy nastają na jego życie. Mało interesuje go władza i chce czynić to, co słuszne. Opowieści o Kullu są też dużo bardziej oniryczne i mistyczne. Wydają się bowiem czymś pomiędzy jawy i snu. Nie dziwi więc, że nie znalazły wielkiego odzewu w czasie życia Howarda. W 1997 roku wyszedł film „Kull the Conqueror” z Kevinem Sorbo, ale to dzieło tylko dla najwytrwalszych koneserów kina klasy Z.



CONAN

Cóż można napisać o Conanie, co nie zostało napisane. Jeśli ktoś słyszy „Robert E. Howard”, to myśli od razu „Conan”! Poniekąd słusznie, albowiem to dzięki barbarzyńcy z Cymerii twórczość Howarda trafiła do kanonu popkultury i w szczególności fantastyki. W porównaniu do Kulla Conan to zbir jakich mało. Jak wiadomo, jest samolubnym złodziejem, zdrajcą, piratem, który chętnie zrobi wszystko dla własnej korzyści. Jest też człowiekiem ambitnym do przesady i w końcu udaje mu się sięgnąć po koronę największego z królestw epoki hyboryjskiej (która nastąpiła po czasach Kulla, a przed znaną nam cywilizacją),

czyli Aquilonii. Można go przeciwstawić właśnie Kullowi, który był bohaterem moralnym, mężnym, czystym. Conan z kolei jest po prostu zbirkiem czy wręcz fantastyczną karykaturą ludzi, których Howard widział podczas swoich wędrówek po Teksasie, gotowych dla zysku zrobić innym wszystko. Oczywiście Conan z książek jest też inny niż znany nam z filmów. To człowiek wykształcony, czytany, umiejący prowadzić konwersację. Co ciekawe jest on w pewnym stopniu postacią dwuznaczną, czyni bowiem wiele dobra, zabijając innych morderców, demony czy złych czarnoksiężników. Można powiedzieć, że czyni dobro wbrew swojej amoralności czy chciwości. To też powoduje, że jest bohaterem nad wyraz ciekawym. Jeśli chodzi o popkulturę, to gier, filmów czy komiksów z Conanem jest całe morowie i nie ma miejsca, by ich wymienić, ale odwieczny klasyk (choć inny od opowiadań!) to oczywiście „Conan Barbarzyńca” z 1982 roku. Uwaga! Unikać jak ognia remake'u z 2011 roku!

BRAN MAK MORN

To postać u nas bardzo mało znana. Bran Mak Morn to ostatni król Piktów u Howarda. Pisarz był bardzo zainteresowany tą grupą plemion żyjących na terenie obecnej Szkocji. Czasy Brana to mniej więcej III wiek naszej ery, a samym Piktom udało się przeżyć ostateczny upadek zarówno Atlantydy, jak i Valusii. Opowieści o Branie mają w sobie coś z przygód Kulla,



SOLOMON KANE



A teraz mówimy o moim absolutnym faworycie, przebijającym nawet samego Conana.

Solomon Kane to ponura postać, żyjący na przełomie XVI i XVII wieku purytanin, który nie ma w życiu żadnego celu poza walką z wszelkim złem. Co czyni Kane'a ciekawym? Cóż, jeśli poczyta się opowiadania o nim, to rysuje nam się obraz człowieka iście szalonego. Kane wierzy bowiem, że jest w istocie naczyniem Bożego gniewu, który musi wylać się na wszelkich złoczyńców. Jest postacią zdeterminowaną, chmurną i wręcz pozbawioną bardziej ludzkich odruchów. Trudno się z nim identyfikować, ale może dlatego jest fascynujący. Jak wyglądałby prawdziwy Boży szaleniec, gdyby był do tego znakomitym szermierzem i nieznanym strachu poszukiwaczem zła? Możliwe, że wyglądałby właśnie niczym Solomon Kane. W jego przypadku mieliśmy do czynienia z systemem RPG oraz filmem z 2009 roku, który można obejrzeć, ale z akcentem na „można”.



STEVE COSTIGAN

Tutaj mamy już do czynienia z bohaterem, którego nikt nie kojarzy, a szkoda. Steve Costigan to jedna z najpopularniejszych postaci Howarda, przynajmniej jeśli mówimy o sukcesie finansowym. To też zupełnie inna odsłona jego twórczości. Jest to bowiem opowieść przygodowa, ale z zacięciem humorystycznym, z niedopowiedzeniami, z pewną formą bajdy opowiedanej przy kuflu zimnego z pianką. Otóż Steve Costigan to żeglarz, ale też wzięty bokser. Inaczej niż w przypadku reszty bohaterów Howarda nie jest on tytanem z potężnymi mięśniami czy bardzo szybkim asem ringu. Costigan to trochę nieudacznik, ale z sercem ze złota. Taki dobry głupek, który uwierzy we wszystko, co mu się powie, a walki wygrywa tym, że jego szczeka jest z azbestu, a wola walki wręcz nieskończona. Opowieści o żeglarzu są pełne przechwałek i do tego zwykle mają totalnie niewiarygodnego narratora. Bywają też autentycznie zabawne, co mało kto akurat kojarzy z Howardem. Są też ciekawe językowo, albowiem są pełne slangu. Jeśli ktoś chce zobaczyć Howarda z innej strony, niech sięgnie po przygodę żeglarza Costigana!



EL BORAK



Kolejna ciekawa postać, która jest zupełnie nieznaną u nas.

Francis Xavier Gordon to właśnie El Borak, co tłumaczy się z arabskiego na „Szybki”. El Borak to rewolwerowiec z El Paso w Teksasie, który podróżował po świecie, aż dotarł do Afganistanu. Tam zaczął walczyć o utrzymanie porządku oraz o sprawiedliwość w świecie pełnym zbrojów i ludzi nastających na życie innych. Opowieści o El Boraku są ciekawe o tyle, że wcale nie zawierają elementów fantastycznych. Pokazują Howarda jako zdolnego autora pełnych dynamiki opowiadań przygodowych. El Borak jest też postacią bardziej subtelną niż opisani wyżej bohaterowie. Często z opresji, równie często jak szybkie strzały czy machanie nożem, ratuje go szybkie myślenie. Jeśli ktoś pragnie dobrej przygody, to opowieści o El Boraku powinny przypaść mu do gustu.

choć są podszyte wszechogarniającym nastrojem upadku. Sam Bran ma coś ze „starych” Piktów – jest wyższy, silniejszy, sprytniejszy, mądrzejszy. Wie jednak, że czas ich dominacji przeminął i powoli stacząją się w otchłań degeneracji. Bran ma tego świadomość, a jednak walczy pomimo niej, ponieważ taki jest jego obowiązek. Nie był popularną postacią – historii z nim powstało tylko kilka, a zaledwie w jednej jest narratorem. Pojawił się w serii komiksów „Savage Sword of Conan”. Młoda heavymetalowa kapela Eternal Champion poświęciła mu kawałek „The Last King of Pictdom”.



The Bard's Tale

■ Paweł Gawlikowski

Zbierzcie się wokół ogniska, zacni mieszczanie, aby posłuchać opowieści o przygodach, zdradzie, nadziei, miłości, złym czarowniku i jego pogromcy... Ilustracja na okładce jasno pokazuje, że cały tytuł będzie mocno osadzony w klimatach fantasy, a czyny, których dokonamy jako bohater, na pewno będą wyjątkowo heroiczne.

Tytuł pojawił się w 1985 roku na Apple II, który w przypadku wielu twórców gier był „tym pierwszym” sprzętem, na który napisali swoje premierowe programy – tak było z Richardem Garriottem, Jordanem Mechnerem czy właśnie z Michaeliem Cranfordem, który w wieku zaledwie dwudziestu dwóch lat stworzył dzieło, które miało wielki wpływ na wydane kilka lat później kolejne części gier opartych na Dungeons & Dragons z serii Gold Box.

Dość powiedzieć, że układ ekranu gry składający się z małego okienka w lewym górnym rogu, ukazującego otaczający świat, osobnego panelu ze statystykami i aktywnej listy

czynności zdominował na kilka dobrych lat prawie wszystkie RPG na rynku. Stał się złotym standardem, który w rozwiniętej wersji wykorzystano w Eye of the Beholder czy chociażby w Dungeon Master.

Jednakże czymś, co wyróżnia BT wśród reszty gier fabularnych z tamtego okresu, jest możliwość zaimportowania postaci nie tylko do kolejnych gier z trylogii, ale również

■ Pudełko zostało zaprojektowane w formie okładki na małe płyty winylowe. Dzięki temu ograniczono ilość miejsca potrzebną na przechowywanie.



rozpoczęcie przygody z bohaterami Ultima III! Wystarczyło uruchomić program do importu i mogliśmy się cieszyć napakowanymi postaciami od samego początku. Dodatkowym łącznikiem z sagą o Avatarze jest miasto Skara Brae, w którym rozpoczynamy nasze wojaże. Gdyby ktoś się pytał, kto od kogo pożyczył, spieszę z wyjaśnieniem, że jest to prawdziwa osada megalityczna leżąca na Orkadach.

Big Box w tym przypadku jest raczej płaski, w zasadzie w ogóle nie jest pudełkiem, tylko kartonowym folderem przypominającym wielkością okładkę na winylowe single. Podobnie też został zaprojektowany – w miejscach, gdzie normalnie wchodzi się płyty, umieszczono instrukcję, kartę referencyjną i dyskietki, które możemy też wyjąć przez sprytnie wycięcie. Ta konkretna edycja ma dopisek „Tales of the Unknown Volume 1” – tak się miała nazywać cała seria, jednak już przy drugiej części zrezygnowano z tego i kolejne wydania zostały po prostu Opowieścią Barda. Kiedy otworzymy nasz „box”, na wewnętrznych stronach obwołuty znajdziemy mapę wspomnianego już miasta, krótki opis czekającej nas wyprawy i oddające ducha czasów zdjęcie twórcy, który w mocno wyciętym podkoszulku dziarsko pręży muskuły – pewnie mu narosły od tworzenia wersji tytułu na kolejne platformy. Trzeba bowiem wiedzieć, że edycja na PC wyszła dopiero po dwóch latach od debiutu, rok wcześniej hitowa produkcja ukazała się na Amigę i C64. Na koniec ciekawostka – producentem było stawiające swoje pierwsze kroki na rynku Interplay Productions (jeszcze bez charakterystycznego logo), a wydawcą została istniejąca zaledwie od dwóch lat niewielka firma Electronic Arts... ■



■ Instrukcje i materiały reklamowe zostały dostosowane wielkością do opakowania, reklama hint booków była w tamtych czasach normą.

EXTREME PARTY 2022



25

URODZINY PSX EXTREME



EXTREME
PARTY
2022

19 listopada 2022 / Klub POTOK / Potocka 14 / Warszawa

BĘDĄ Z NAMI



GOŚCI NAS



Dołącz do Partnerów Extreme Party 2022: rlapinski@idea-ahead.com



Wóz na Dzikim Zachodzie był symbolem zdobywców. W podobny sposób śmiałowie w rakiecie zdobywają kosmos – tak chyba należy rozumieć symbolikę naszywki. Jeśli to ja bym leciał w tamtej misji, wolałbym jednak na naszywce sylwetkę kapsuły Gemini 5.



Aby pomieścić wszystkie elementy graficzne i napisy, autor plakietki zdecydował się na kształt owalny. Nazwa Euromir wydaje się świetnym pomysłem na kosmiczne imię, które jednocześnie miałoby prawdziwie staropolski charakter.

K O S M I C Z N E N A S Z Y W K I

Na naszywce misji kosmicznej nie ma wiele miejsca, zwykle zawarta jest na niej jakaś symbolika oraz najważniejsze informacje. Stanowi bezcenną pamiątkę dla uczestników lotu, jest też poszukiwana przez kolekcjonerów, w tym serie wypuszczane na okrągłe rocznice najświetniejszych misji. Obecnie każda misja kosmiczna ma swoją naszywkę, ale nie zawsze tak było.

User Jama

Pierwsza naszywka pojawiła się w kosmosie w ramach rosyjskiej misji Wostok 6 w roku 1963. Nosiła ją kosmonautka Walentina Tierieszkowa, pierwsza kobieta na orbicie ziemskiej. Przedstawiała ona białego gołębia unoszącego się na tle nieba i promieni słonecznych. Poniżej czerwonymi literami rosyjski odpowiednik ZSRR. W transmisji telewizyjnej, gdzie kosmonautka występowała w pomarańczowym

skafandrze kosmicznym, jej jednak nie widać. A to dlatego, że naszywka była przyszyta do niebieskiej odzieży termicznej, która znajdowała się pod skafandrem.

Pierwsza amerykańska naszywka pojawiła się przy okazji misji Gemini 5 w 1965 roku. Zaprojektował ją jeden z astronautów, Gordon Cooper. W pierwotnym projekcie była na niej nazwa misji, nazwiska dwóch astronautów, wizerunek

wozu rodem z Dzikiego Zachodu oraz hasło „8 dni albo nic”, nawiązujące do planowanego czasu trwania misji. NASA zatwierdziła projekt pod warunkiem usunięcia hasła, na wypadek gdyby misja z różnych przyczyn trwała krócej. Wszelako wszystko poszło dobrze, długi czas misji wymagał zastosowania ogniw paliwowych zamiast baterii, a lot ustanowił ówczesny rekord długości pobytu na orbicie.



Naszywka SpaceX wygląda najbardziej nowoczesnie, zarazem jest świetnie rozplanowana. Żal, że nie była przytwierdzona do skafandrów astronautów w czasie misji. Tu charakterystycznym elementem jest czterolistna koniczynka.



Jedną z nielicznych naszywek misji, w których możemy cieszyć się naszymi narodowymi barwami. Polska flaga figuruje na niektórych naszywkach ESA wśród innych flag państw członkowskich. Trzymamy kciuki za kolejnego Polaka w kosmosie.



Naszywka zaprojektowana przez NASA jest w kształcie kapsuły Dragon, co wydaje się fajnym pomysłem. Poza tym za dużo jest tu powiskanych elementów graficznych. Czasem mniej znaczy więcej.



Japońska naszywka kosmiczna równie dobrze mogłaby należeć do jakiegoś stowarzyszenia ekologów albo do drużyny koszykówki. Na naszywce powinno być coś kosmicznego: rakietę, stację, skafander albo ładownik.

Pierwszy chiński załogowy lot orbitalny odbył się w roku 2003. Po Związku Radzieckim i Stanach Zjednoczonych Chiny stały się trzecim krajem na świecie zdolnym do wysyłania ludzi w kosmos. Oczywiście nie mogło zabraknąć tu naszywki dla taikonautów. Przedstawia ona chiński zapis nazwy misji Shenzhou, czyli „boski statek”, czerwone smugi ciągnące się za postacią Chang'e, chińskiej bogini Księżycy, które razem tworzą cyfrę 5. W tle widać niebieski glob ziemski oraz czarne niebo z gwiazdami.

Warta wspomnienia jest też naszywka misji Sojuz 30 z roku 1978, ze względu na swojski akcent. To właśnie wtedy na orbitę poleciał pierwszy Polak, Mirosław Hermaszewski. Naszywka przedstawia statek Sojuz ciągnący za sobą dwie flagi, Związku Radzieckiego i Polski, jest nazwa programu kosmicznego Interkosmos oraz rok misji.

Jeśli chodzi o Europę, to nie mamy niestety jeszcze możliwości samodzielnego wysłania ludzi w kosmos, dlatego Europejska Agencja Kosmiczna podróżuje autostopem z krajami, które je mają. Pierwsza znaleziona przeze mnie naszywka, w której nie pojawia się flaga

konkretnego kraju europejskiego, tylko nazwa i logo ESA, pochodzi z roku 1994. Była to misja trzydziestodniowego pobytu na rosyjskiej stacji kosmicznej MIR, w której gościnnie wziął udział niemiecki astronauta Ulf Merbold. Naszywka przedstawia nazwę misji i postać człowieka w skafandrze kosmicznym.

Japonia też wysłała ludzi w kosmos okazją. Pierwszy Japończyk pojawił się w kosmosie również na stacji kosmicznej MIR, jednak pierwsza naszywka z nazwą agencji kosmicznej (wtedy NASDA, obecnie JAXA) pojawiła się później, podczas lotu Chiaki Mukai, pierwszej japońskiej kobiety na orbicie, w roku 1998 w ramach misji STS-95 na pokładzie wahadłowca Discovery. Naszywka przedstawia kulę ziemską opasaną napisem „Pracując w kosmosie”.

Jak wiemy, oprócz państw na orbitę można zabrać się też lotem prywatnym. Pierwszy załogowy lot rakiety Falcon 9 firmy SpaceX odbył się dopiero co – w 2020 roku. Mamy tu aż dwie oficjalne naszywki. Pierwszą zaprojektowała NASA, a konkretnie jeden z astronautów misji, Doug Hurley ze swoim siostrzeńcem, który jest grafikiem.

Kształt naszywki nawiązuje do kapsuły Dragon, natomiast treść jest mocno przeładowana. Drugą naszywkę zaprojektowało SpaceX. Wspólnym elementem obu jest sylwetka Międzynarodowej Stacji Kosmicznej, jednak firma Elona Muska bardziej elegancko ujęła temat, zaznaczając gwiazdką miejsce startu na Florydzie, odbite w wizjerze nowego, designerskiego skafandra kosmicznego. Na naszywce SpaceX znajduje się też mała, czterolistna koniczynka, symbol szczęścia. Co ciekawe żadna z nich nie pojawiła się na kombinezonach astronautów, co było zerwaniem z kilkudziesięcioletnią tradycją. Nie podano przyczyn takiej decyzji. Astronauci mieli na skafandrach tylko logo NASA na jednym ramieniu oraz amerykańską flagę na drugim. Zabrali jednak ze sobą w kosmos paczkę naszywek, więc trud włożony w ich projektowanie nie poszedł zupełnie na marne. ■

TUNGUSKA



Naszywka misji Jeffa Bezosa ma to coś, dzięki płomieniom wydobywającym się z dyszy silnika. Sam Bezos też ma to coś, że nie zważając na ryzyko, poleciał własną rakieta do granicy kosmosu.



Chińska naszywka ma nieco inną stylistykę niż pozostałe, gdzie gwiazdy przypominają krzyże. Pewnie szybko się do niej przyzwyczailimy, ponieważ Chińczycy mają bardzo preżny i ambitny program kosmiczny, więc i naszywek będzie wiele.

FILM ANIME

DRAGON BALL SUPER: SUPER HERO

Serii „Dragon Ball” nie trzeba raczej nikomu przedstawiać – nawet jeśli nie czytało się mangi Akiry Toriyamy czy nie siedziało przed telewizorem, patrząc na RTL7, ikoniczni umięśnieni wojownicy zamieszkali w zbiorowej pamięci.

Pokolenie, które dwie dekady temu latało po szkolnych korytarzach, wrzeszcząc „kamehameha” i uczyło się śpiewać „Dan Dan Kokoro”, jest od dawna dorosłe; czasem na fali nostalgii skrzętnie wykorzystywanej przez przemysł tekstylny paradyje po ulicach w koszulkach z Goku czy Vegetą. Teraz dostało wspaniały prezent. Oto do kin trafił nowiutki, pełnometrażowy film „Dragon Ball Super: Super Hero” – i to w dwóch wersjach, z napisami i dubbingiem. Ten pierwszy zadowolili fanów anime, ten drugi pozwolił pokazać „Dragon Balla” najmłodszym. Chociaż to dwudziesty pierwszy (!!!) film kinowy z serii, nie trzeba znać poprzednich. Scenariusz Toriyamy wprowadza nowe postacie, które

AUTORZY

AB	Andrzej Bazylczuk
BC	Bartek Czartoryski
BK	Bartłomiej Kluska
PM	Piotr Mańkowski
KP	Krzysztof Pilch
MRW	Michał R. Wiśniewski
PŻ	Piotr Żymelka

mimo rozwijania jednego ze starych wątków mają własną, niezależną opowieść. W niezwykły sposób udało się połączyć oba filary serii – przygodę i humor, obecne w pierwszych tomach, z nastawieniem na spektakularne walki, znane z późniejszych odsłon. Nowi widzowie nie powinni być zbyt zagubieni – jest tu dużo streszczeń i wyjaśniania dawnych wydarzeń, co nieco spowalnia tempo akcji, ale jest jednocześnie nostalgiczną wycieczką. Przygodowy scenariusz okazał się nadspodziewanie aktualny – z jednej strony dotyka istoty superbohaterstwa, z drugiej – karmienia fałszywymi opowieściami, które potrafią zamienić miejscami kata i ofiarę. Marvel mógłby się sporo nauczyć. Jak zwykle w „Dragon Ballu” promowane są wartości: przyjaźń, wytrwałość, prawda i możliwość odkupienia.

Maluchy odnajdą się w postaci wnuczki Goku, starsi – w jej ojcu Gohanie, który odwieścił bijatyki na kotku i zajął się karierą naukową. Kiedy jednak jego nauczyciel Piccolo trafia na ślad nowego zagrożenia, Gohan staje do walki (Goku i Vegeta, najsilniejsi wojownicy, pojawiają się tylko w niezależnym wątku pobocznym). Obawiałem się nieco komputerowej animacji, ale okazało się, że całkiem niezłe oddaje styl Toriyamy; flashbacki i wspomnienia utrzymane są w klasycznej formie. Bardzo pozytywne wrażenie zrobił na mnie polski dubbing, który w sprytny sposób poradził sobie z użyciem prawidłowych imion bohaterów. Wersja serialu emitowana na RTL7/TVN7 była w kiepski sposób przełożona z francuskiego, co zaowocowało nazwaniem zielonoskórego Piccolo Szatanem Serduszko – w polskim dubbingu filmu ze złością podaje swoje prawdziwe imię. (MRW) ■


RTL7


FILM DRAMAT BROAD PEAK

Zimowe pojedynki z Broad Peakiem to ważny i dramatyczny rozdział w dziejach polskiego himalaizmu.

Kiedy więc okazało się, że zdecydowano się wziąć na tapet historię Macieja Berbeki, który w Karakorum został na zawsze, spodziewałem się, że efekty mogą być różne. Natomiast absolutnie nie byłem gotowy na to, co w rzeczywistości dostaliśmy. Otóż „Broad Peak” w reżyserii Leszka Dawida jest przede wszystkim nudny. W dodatku chyba nie do końca wie, czym chce być. Większość czasu spędzamy, obserwując walkę z górą uczestników dwóch oddzielonych o ponad dwadzieścia lat wypraw. Tyle że ujęć ukazujących majestat potężnych szczytów, z których słyną podobne produkcje, jest relatywnie mało. Z kolei świetna scena pokazująca, jak mały jest człowiek wobec góry, pojawia się zaskakująco późno. Gdyby widz zobaczył to szybciej, zapewne lepiej rozumiałby, na co porywają się bohaterowie, i bardziej przejmował się ich losami.

FILM FANTASY TRZY TYSIĄCE LAT TĘSKNOTY

DŻIN

George Miller to australijski geniusz, który dzięki „Mad Max” potrafił stworzyć nowy gatunek filmowy, a jednocześnie kręcił gadające świnki i tańczące pingwiny.

Ktoś, kto umie wszystko, może robić, co chce – „Trzy tysiące lat tęsknoty” jest więc czymś zupełnie innym. Wprawdzie tytuł zdaje się nawiązywać do dokumentu „40,000 Years of Dreaming” z 1997 roku, w którym Miller pokazał powiązania australijskiego kina i rdzennej kultury, ale to ekranizacja opowiadania „The Djinn in the Nightingale’s Eye” brytyjskiej pisarki A.S. Byatt.

Narratorką „Trzech tysięcy lat tęsknoty” jest Alithea Binnie (Tilda Swinton), badaczka opowieści i narracji, która podczas konferencji w Stambule doświadcza halucynacji, a potem zupełnie przypadkowo znajduje fiolkę, w której zaklęty jest dżin (Idris Elba). Duch domaga się, żeby Alithea wypowiedziała trzy życzenia, aby mógł spełnić swój obowiązek i odzyskać wolność. Ona jednak nie chce – raz, że nauczyła się żyć sama ze sobą i wyzbyta z potrzeb, dwa, że jako znawczyni narracji doskonale wie, że większość opowieści o dżinach kończy się źle. Aby zapewnić o swoich szczerych zamiarach, dżin opowiada Alithei swoją historię – jak to się stało, że został zamknięty w butelce przez samego króla Salomona, i losy kolejnych osób, których życzenia spełniał.

To przepięknie nakręcony film o miłości i opowieściach o miłości.

Podobnie jak w przypadku ostatniego „Mad Maksa” Miller podchodzi z szacunkiem do kultur, o których opowiada – nawet dialogi prowadzone są w odpowiednich językach. Może dlatego film okazał się klapą w USA? (MRW)

FILM HORROR NIE!



Jordan Peele zaczął jako śmieszek, a teraz kręci horrory bawiące się z gatunkiem i oczekiwaniami.

To nie tylko film grozy, ale też list miłosny do kina i szerzej – widowiska. Z inną wrażliwością

niż Tarantino, Peele pokazuje cichych bohaterów kinematografii, o których rzadko myślimy, gdy oglądamy film. Jeśli na ekranie pojawia się żywy niedźwiedź, to oznacza, że jest jakaś mała firma, która nie robi nic innego, tylko zajmuje się dostarczaniem tego niedźwiedzia na plan. Bohaterami „Nie!” (oryginalne „Nope” ma nieco inny wydźwięk) jest OJ Haywood, spadkobierca rodzinnej firmy wypożyczającej konie. Jego ojciec zginął w dziwnych okolicznościach – zabity spadającym z nieba metalowym przedmiotem. Interes nie idzie najlepiej (kino stawia na cyfrowe zwierzęta), OJ jest zmuszony sprzedać część stada sąsiadującemu westernowemu miasteczku, prowadzonemu przez byłego dziecięcego aktora. Ricky „Jupe” Park przeżył traumatyczne wydarzenie, gdy na planie sitcomu, w którym grał, w szal wpadł występujący w nim szympan. (MRW)

Film jest pełen cytatów z klasyki kina (czasem zupełnie niespodziewanego – nie byłem przygotowany na nawiązanie do „Akiry”, ale tak się ucieszyłem, że aż wstałem z fotela), ale podanych subtelnie. Operuje własnymi, prawdziwymi emocjami, zręcznie skonstruowanymi kadrami, doskonale budowanym napięciem i wspaniałymi postaciami, które opętane są magią kina. To film o ludziach i zwierzętach, ale przede wszystkim o niepokromionej ludzkiej potrzebie gapienia się. I pokazywania. (MRW)



„Broad Peak” nie sprawdza się także jako film biograficzny, gdyż nawet o samym Macieju Berbecie dowiadujemy się bardzo niewiele, natomiast pozostali bohaterowie robią wyłącznie za tło, mając osobowość i motywację godną kartonowej atrapy. W efekcie zacząłem się zastanawiać, czy może nie należy oceniać „Broad Peaku” w kategoriach fabularyzowanego dokumentu. Pojawiają się w nim bowiem takie elementy jak plansze tekstowe czy fragment archiwalnej rozmowy. Tyle że ich wartość też jest ograniczona, gdyż film jedynie ślizga się po ogólnie znanych faktach. Wypada więc bladziutko w porównaniu z wydanym kilka lat temu „Dreamlandem” w reżyserii syna Macieja Berbeka, Stanisława. Wszystko to sprawia, że obraz Leszka Dawida może być najwyżej wstępem do poznania losów tego wybitnego himalaisty, ale dla osób, które wiedzą, co się zdarzyło na Rocky Summit, będą to prawie dwie godziny nudy. Jedyny pozytyw tego podejścia jest taki, że autorom udało się zrobić film na kontrowersyjny temat i chyba nikogo przy tym nie urazić. (AB)

SERIAL SENSACYJNY KLEO

Berlin Wschodni, 1987 rok. Kleo Straub (Jella Haase) pracuje jako zabójczyni dla Stasi.

Po udanej misji w Berlinie Zachodnim nieoczekiwanie zostaje przez swoich mocodawców zesłana do więzienia. Na mocy amnestii po upadku muru berlińskiego wychodzi na wolność z mocnym postanowieniem zemsty na sprawcach jej nieszczęścia... Serial stanowi mieszankę sensacji, dramatu i komedii (momentami przesyconej typowym, niemieckim humorem, na szczęście stonowanym), ale całość utrzymana jest raczej w lekkiej tonacji, choć zdarzają się również fragmenty poważniejsze. Fantastycznie oddano atmosferę tamtego okresu – najpierw Niemiec Wschodnich i ich kontrastu

z Niemcami Zachodnimi, a później czasów tuż po przemianie ustrojowej. Scenografia, samochody, ubiory, plenery – wszystko razem sprawia, że można wirtualnie przenieść się do początku lat dziewięćdziesiątych. Na swojej drodze Kleo spotka galerię barwnych charakterów – od ciapowatego policjanta, poprzez dawnych współników (na uwagę zasługuje rewelacyjnie odtwarzający kompletnego psychopatę Vincent Redetzki), a intryga oczywiście zatacza coraz szersze kręgi. Z czasem pojawiają się też reminiscencje z przeszłości bohaterki, doskonale obrazujące sposób, w jaki totalitarne służby są w stanie przemielić czyjeś życie. I nawet jeśli znalazło się kilka scen czy wątków, bez których serial tylko by zyskał, to jednak zdecydowanie warto dać tej produkcji szansę, bo stanowi kawał dobrej rozrywki, która momentami może wręcz skłonić do przemyśleń. (PŻ)



SERIAL KOMEDIA ZBRODNI PO SĄSIEDZKU, SEZON 2



„Zbrodnie po sąsiedzku” powróciły, znów w udany sposób łącząc elementy komediowe z lekkim dramatem i frapującą zagadką kryminalną.

Tym razem Charles (Steve Martin), Oliver (Martin Short) i Mabel (Selena Gomez) muszą rozwiązać tajemnicę morderstwa ich zgrzybliwej sąsiadki. O popełnienie zbrodni oskarżona jest Mabel. Drugi sezon serialu wypada jeszcze lepiej niż pierwszy – twórcy nie musieli już przedstawiać bohaterów ani pokazywać rodzących się między nimi relacji, a zamiast tego mogli skupić się na eksploracji głównego wątku, oferując, zgodnie z prawidłami gatunku, odpowiednio przewrotne, zaskakujące i zabawne zakończenie. Naturalnie podsunęli po drodze mnóstwo fałszywych tropów, z których część służy tylko

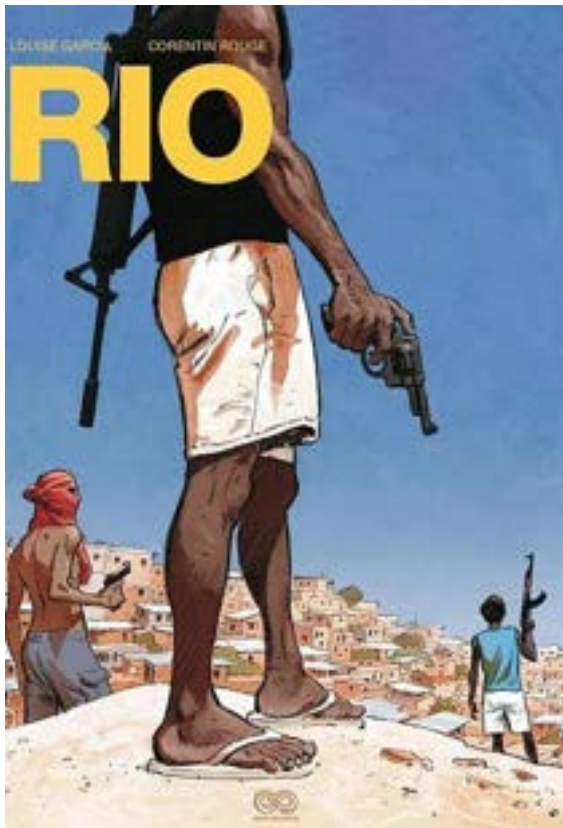
warstwie komediowej, ale kilka może autentycznie zmylić. Oprócz trójki sympatycznych głównych postaci również drugi plan zapada w pamięć, na czele ze świetnie bawiącą się rolą Shirley MacLaine. A i sam budynek, w którym rozgrywa się akcja (nowojorski apartamentowiec Arconia), staje się właściwie pełnoprawnym bohaterem. Twórcy znaleźli też równowagę między humorem a nieco bardziej lirycznymi momentami, nigdy nie wpadając jednak w przesadną kłiwłość. Formuła serialowa pozwoliła ponadto na pogłębienie sylwetek mieszkańców Arconii, nawet tych drugoplanowych, więc o każdym dowiadujemy się czegoś nowego, co wyszło całoci tylko na plus. Obejrzałem z przyjemnością i czekam na już zakontraktowany trzeci sezon, którego główny wątek został zapoczątkowany w epilogu. (PŻ)



SERIAL DOKUMENTALNY TOTALNA KATASTROFA: WOODSTOCK '99

Bawiąc się na festiwalu, nikt się nie zastanawia, jak wiele pracy trzeba włożyć, aby największym zmartwieniem uczestników pozostało to, czy na setlistach znajdą się ich ulubione kawałki.

Tymczasem, jeśli wystarczająco wiele rzeczy pójdzie źle, to może się okazać, że ludzie nie tylko będą niezadowoleni, ale wręcz wybuchną zamieszki. A tak właśnie stało się, gdy w trzydziestolecie Woodstocku próbowano wskrzesić tę kultową imprezę. Do miasteczka Rome w stanie Nowy Jork zjechało wtedy około 200 tysięcy osób, dla których między 22 a 25 lipca 1999 roku zagrały największe ówczesne gwiazdy, w tym Metallica, Korn, Rage Against the Machine, Red Hot Chili Peppers, Limp Bizkit czy Fatboy Slim. Transmitowana przez MTV impreza skończyła się jednak scenami rodem z „Mad Maxa”, a więcej niż o świetnych koncertach mówiono o aktach przemocy i domniemyanych gwałtach. Serial dokumentalny „Totalna katastrofa: Woodstock '99” stara się odpowiedzieć na pytanie, co musiało się stać, aby muzyczne święto zamieniło się w migawki z armagedonu. A zdecydowanie jest tu co analizować, gdyż lista fatalnych decyzji, bagatelizowanych problemów i innych zachowań oraz zdarzeń, przez które frustracja i napięcie sukcesywnie rosły, okazuje się wręcz imponująca. Gwarantuję też, że będziecie chwytać się za głowę, widząc, jak osoby, które powinny dbać o oliwienie festiwalowej maszyny, momentami zdawały się same sypać piach w jej tryby. Szczególnie że mamy okazję usłyszeć relacje z każdej możliwej perspektywy, gdyż autorom dokumentu udało się dotrzeć zarówno do muzyków, jak i uczestników, organizatorów, szeregowych członków obsługi czy pracujących przy Woodstocku '99 reporterów. Całość zaprezentowano zaś w sposób tak wciągający, że wszystkie trzy odcinki, trwające łącznie około dwie i pół godziny, obejrzałem ciurkiem. (AB)



KOMIKS SENSACYJNY

RIO

Choć nad stołecznymi fawelami słońce stoi wysoko, to panuje tam smolisty mrok.

Słowem, nie jest to komiks z kategorii „feel good”, bynajmniej. Mało komu przytrafia się tutaj coś dobrego, a nawet jeśli, to są to radości drobne i efemeryczne, będące zaledwie preludium do kolejnego nieszczęścia. Tom otwierający serię „Rio” to dwa rozdziały przejmującej historii obyczajowo-sensacyjnej o losach sierot, Rubeusa i Niny, żyjących na ulicy tytułowego miasta po tym, jak skorumpowany i bezwzględny glina zastrzelił im matkę. Pierwsza płaszczyzna fabularna tego komiksu to poszukiwanie przez nich swojego miejsca wśród nieprzyjaciół, coś na kształt pokreconego „Olivera Twista”, bo dzieciaki prędko zdają sobie sprawę, że pomoc nie nadejdzie i pozostaje im jedynie droga występku.

Druga to ich losy już jako dorosłych, naniesione sprawnie na bogate konteksty społeczne i polityczne, pokazujące świat współczesnej magnaterii jako wylęgarnię moralnego zepsucia. Sporo tu szpil powbijanych możliwym tego świata, ale „Rio” nie ma agendy antykapitalistycznej per se, to komiks wyrażający niemalże nihilistyczną niewiarę we wrodzoną ludzką dobroć. Być może kolejny tom przyniesie nieco bardziej optymistyczne konkluzje, ale jako że został tu zarysowany jeszcze wątek okultystyczny i przywołane imię samego Lucyfera, nie ma chyba co liczyć na happy end. Wymagane mocne nerwy i żołądki. (BC)

FAWELA

KOMIKS PRZYGODOWY

PROJECT MERMAID

Gdy zobaczyłem ten komiks podczas Targów Książki w Warszawie, jakoś odrzucił mnie styl graficzny Freda Simona i na trzy miesiące zapomniałem o nim.

Aż w końcu dotarło do mnie, że skoro scenariusz współtworzył Leo, nie powinno być źle. I nie było. Fabuła trochę jak w Dreamfallu, którego uwielbiałem – korporacja pracuje nad tajnym projektem, którego szczegóły zaczynają wyciekać do świata zewnętrznego, mocno zaniepokojonego majstrowaniem przy granicach inżynierii genetycznej. Ilustracjami jest to coś na poziomie „Arq” Andreeasa, ale zwracają uwagę świetne dialogi i uciekanie jak najdalej od psychologicznych klisz. Leo dostał jako współscenarzystkę autorkę z Belgii, prawdopodobnie dzięki czemu główna bohaterka, inspektorka policji, Romane Pennac, pozbawiona jest podskórnych cech komicznych, jakimi niezamierzenie obdarzone zostały bohaterki „Aldebarana”.

Z biegiem stron poziom sensoryjnego dreszczyku zostaje utrzymany, nie pada to całkowicie jak



w „Dzinn”, także od wydawnictwa Scream. Co najważniejsze, seria ukazała się w albumie zbiorczym, a nie na raty jak wspomniany chwilę wcześniej cykl Jeana Dufaux. Bardzo przyjemna, nieskomplikowana, aż świetnie skonstruowana opowieść. (PM)

KOMIKS SUPERBOHATERSKI

GRÓB BATMANA

Niby Gacek ten sam, a jednak trochę inny, jakby zatrzymał się na niezbyt cieniutkiej granicy biegnącej pomiędzy kolorowymi komiksowymi klasykami i posępnymi kinowymi eksperymentami Todda Philipsa czy Matta Reevesa.

Bo choć bez cyrku się tutaj nie obyło, to Warren Ellis daje sobie spokój z korowodem poprzebieanych szaleńców co i rusz dybujących na życie Batmana. Bardziej interesuje go kryminał, suto doprawiony licznymi bójkami na pięści, przynajmniej dopóty, dopóki nie dowiemy się, kto za tym wszystkim stoi. Może „Grób Batmana” jest przez to trochę przydługi i nie brakuje tu waty, ale na rysunki Bryana Hitcha aż chce się patrzeć. Sporo tu zamasyżycie skomponowanych scen, które sąsiadują na zasadzie ostrego kontrastu ze stosunkowo kameralnym charakterem najważniejszego aspektu tej opowieści. Bo najciekawsze nie jest to, kto zabił i jak Batman upora się z kolejnym czarnym charakterem, ale rozterki Alfreda. To najlepiej napisana tu postać, nie służący, ale figura ojcowska, człowiek zamartwiający się, co będzie, jeśli któregoś dnia jego podopieczny nie zapuka już, jak zawsze, do drzwi. Może nie wszystko tu wypaliło, ale to świetna odskocznia od regularnej serii. (BC)



ALFRED



KOMIKS SF
OCALENI. ANOMALIE KWANTOWE

Wreszcie na polskim rynku ukazują się ta nieznana dotąd część sagi o podboju Aldebarana.

„Ocalonych” brazylijski artysta Luiz Eduardo de Oliveira, znany lepiej jako Leo, zaczął rysować w 2011 roku, gdy jeszcze był w trakcie tworzenia „Antaresa”. Wszystkie rozdziały, podobnie jak poprzednio, Egmont wypuszcza w jednym, odpowiednio grubym tomie. Pisałem już w Sidequeście o tym, jak bardzo proekologiczne i koniec końców optymistyczne są komiksy Leo. W „Ocalonych” zaczyna się od katastrofy, a podróżnicy zamiast na Aldebarana trafiają do innego układu i to w zdziękotkowym składzie osobowym. A potem? Mniej więcej to samo, co w poprzednich seriach: dwunastka ludzi eksploruje planetę, rozdzielają się, poznają faunę i florę, odwiedzają miasta i osady, ale doświadczają też tytułowych anomalii kwantowych. Ducha czystej eksploracji przesłaniają niestety pękate dymki z ich opisującymi sytuację dialogami. Gadają i gadają, a gdy znajdują się sami w pokoju, to nie zgadniecie – tak, od razu rozbierają się i uprawiają przyjacielski seks, jak zwykle u Leo. W świecie, do którego dotarli, mieszają się rasy, a widok jajogłowych kosmitów nie jest niczym dziwnym. Jednocześnie ci nasi bohaterowie wpasowują się trochę do tego tłumu barwnych postaci, nie wyróżniają się, chyba że negatywnie, jak delikwent czyniący szowinistyczne przytyki do kobiet i wkrótce potem popadający w nieliczne kłopoty. Ale to jednak Leo i dla każdego zakochanego w „Aldebaranie” czy „Betelgezie” pojawienie się „Ocalonych” to sygnał, żeby odświeżyć wspomnienia o kosmicznych peregrynacjach. Nie jest to tak dobra część jak wspomniane, a mimo to polecam, bo każdy łyk tego orzeźwiającego, wypranego z brudów SF działa pozytywnie na zmysły. (PM)

**SPACE
OPERA**

KOMIKS SUPERBOHATERSKI
TOM STRONG, TOM 3

Zakończenie znakomitej serii zapoczątkowanej przed laty przez Alana Moore’a przynosi pewne zaskoczenie, przede wszystkim dlatego, że brytyjski mag podpisał się tylko pod finałowym zeszytem.

Resztę napisali różni scenarzyści – ale same tuzy, od Eda Brubakera do Michaela Moorcocka – i może, z całym szacunkiem dla Mistra, tego „Tom Strong” potrzebował. Bo choć od samego początku było to dzieło konsekwentne, spójne i równe, to na tym etapie jego formuła już chyba by się wyczerpała, stąd ciekawym pomysłem wydaje się przekazanie pałeczki innym. Choćby dlatego, że od samego początku „Tom Strong”, czyli historia wyprodukowanego siłami nauki nadczłowieka i jego superrodziny, był hołdem złożonym przedwojennym opowieściom dziwnej treści, literaturze grozowej i fantastycznym komikom dla dzieci. Teraz pod tym intertekstualnym miłosnym listem podpisują się scenarzyści o innych wrażliwościach, ale



podobnych doświadczeniach czytelnicy, co rozbudowuje barwne uniwersum Toma Stronga. Ta gruba porcja samoświadomej pulpy pozwala marzyć, że zostaną wydane u nas również „Terrific Tales”, czyli spin-off omawianej serii. (BC)

KOMIKS SF
SCREAMING PLANET

Bryła żywego metalu, powiedzmy sobie wprost – wielka, srebrna czacha – pruje przez samotny kosmos z ogonem ognia za sobą, niosąc ze sobą smutek i jęcząc po nieistniejącej już planecie.

Gdziekolwiek dociera, po czym nieboskłonem przelatuje, uruchamia procesy rozpadu, nieszczęścia i sieje śmierć. Tak wyglądał pomysł chilijskiego boga komiksu, Alexandro Jodorowsky’ego, na serię miniopowieści do reaktywowanego na początku nowego tysiąclecia kultowego magazynu Metal Hurlant. Nowelki rysowane są przez różnych artystów, zamykają się w maksymalnie kilkunastu stronach. Szczególnie podobała mi się ta mająca w sobie ziarno „Metabarónów” o areopagu proroków bawiących się losami trafiających pod ich skrzydła ludzi. Jodo w całym swym mistycyzmie, przeplatany programowym bluźnierstwem i błaźnistwem, zawarł tam alegorię miłości, a dokładniej tego, jak rządzi nią przypadek. Nie wszystkie historyjki mają ten sam gen działający na wyobraźnię, niektóre są nieudane, ale gdy pojawia się dymek z powtarzającym się tekstem o bryle żywego metalu dryfującej w kosmosie i ciągnącej za sobą lament niewysłowionego smutku – ta mantra o ryczącym metalu jest jak stare, dobre wino.



Metal Hurlant po reaktywacji przetrwał tylko cztery lata i potem kolejnych kilkanaście spędził w uśpieniu, by powrócić dopiero, o ironio, na początku pandemii. Wydana w twardej oprawie przez łódzkie wydawnictwo Scream „Screaming Planet” przypomina lepiej niż sam magazyn o zamiłowaniu Francuzów do fantastyki. (PM)



KOMIKS HORROR PIERWOTNY

Jeff Lemire wyrobił sobie na rynku już tak mocną pozycję, że może robić, co chce, realizując najbardziej nawet pokręcone pomysły.

Po lekturze jego miniserii „Pierwotny” nadal nie mam pewności, że wszystko rozgryzłem! Już „Gideon Falls” było komiksem śmiało igrającym sobie z percepcją czytelnika, jego spostrzegawczością i umiejętnością kojarzenia, ale tutaj mamy do czynienia chyba z jeszcze bardziej wymagającą lekturą.

Punkt wyjścia dla złożonej fabuły jest następujący: wysłane niegdyś ku gwiazdom zwierzęta, czyli pies Łajka oraz małpy Able i Baker, napotkały na orbicie coś tak strasliwego, że Stany Zjednoczone i Związek Radziecki zrezygnowały z programu kosmicznego. Cóż to takiego było?

Trudno orzec, bo Lemire nie spieszy się z odpowiedziami. Przeciwnie, mnoży pytania. Szukamy ich razem z doktorem Donaldem Pembrookiem z MIT, który czuje, że coś jest na rzeczy. Prędko zwolniony za swoje odkrycia, nawiązuje kontakt z radziecką naukowczynią i razem starają się wyjaśnić pozaziemską tajemnicę.

LEMIRE

Ale to nie tylko opowieść szpiegowska ani wyłącznie science fiction naniesione na tło historii alternatywnej, gdzie wybory wygrał nie Kennedy, tylko Nixon, lecz i intymna rzecz o tęsknocie i miłości, do tego mądrze prozowiec. No i, już niejako tradycyjnie, to komiks świetnie skomponowany i narysowany przez włoskiego artystę Andreę Sorrentino, który chętnie i śmiało eksperymentuje z samą koncepcją komiksowego kadru, ewidentnie inspirując się Kubrickiem. (BC)

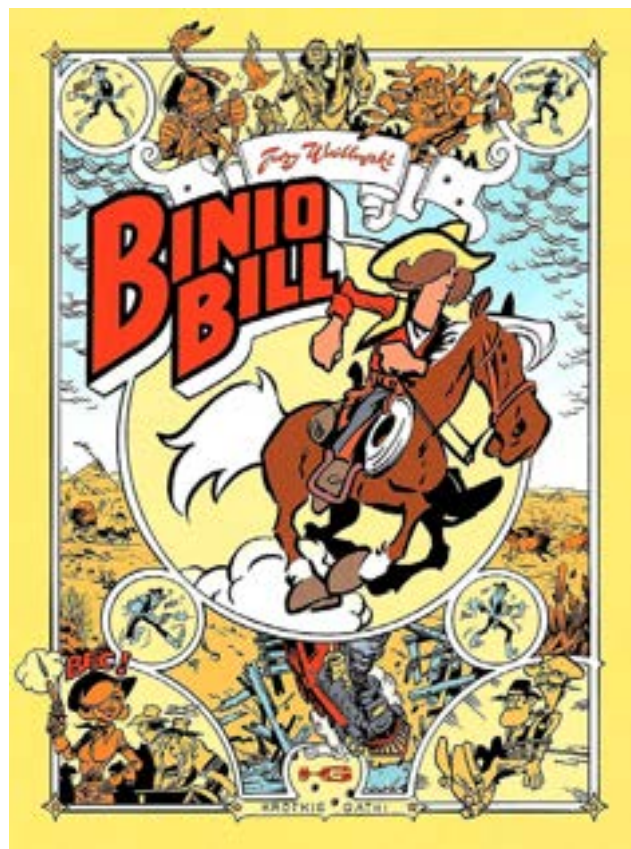
KOMIKS PRZYGODOWY BINIO BILL, WYDANIE ZBIORCZE

Gdy dowiedziałem się, że wychodzi integral „Binio Billa”, pomyślałem sobie, że pozostaje jeszcze tylko czekać na grube tomy Kleksa i „Tytusa, Romka i A’tomka”, żeby zgromadzić w bibliotece komiksowe kamienie milowe dzieciństwa.

Pierwszy kontakt ze Zbigniewem Bileckim zaliczyłem rzecz jasna na ostatniej stronie Świata Młodych w opowieści „100 karabinów”. Był 1981 rok, nie słyszałem jeszcze o Lucky Luke’u, i uznawałem komiks Jerzego Wróblewskiego za oryginalne arcydzieło.

Zacząłem więc lekturę zbiorczego tomu przygód Binio Billa od tej historyjki, w której naszego bohatera przykrył swą charyzmą podstępny drań Sam Porter. Pamiętałem jego ucieczkę z więzienia i spotkanie ze stadem bizonów. Niezmiennie śmieszny, bo nie jest w czambuł zły, lecz po prostu chce robić biznes w miejscu i czasie wybitnie do tego nieprzeznaczonych. Potem wgrzyłem się w „Binio Bill kręci western i... w kosmos”, rzecz, którą już jako uczeń podstawówki odbierałem jako przerysowaną i na swój sposób schyłkową, odcinki z szeryfem z Rio Klawo, na które nie załapałem się w Świecie Młodych, a także

te najnowsze, ukończone ze wsparciem drugiego rysownika. One niestety nie są zbyt dobre. Prawie trzystustronicowe tomisko zawiera na końcu minibiografię Jerzego Wróblewskiego, opisującą, jak w przedpokojach bydgoskiego mieszkania wbrew przeciwnościom tworzył tony komiksów, do scenariuszy swoich, jak „Binio Billa”, ale i cudzych. Redaktorka Świata Młodych wspomina, że nigdy nie miała okazji go poznać, bo nie przybywał do Warszawy, a wszystkie prace przysyłał pocztą. Nie miał talentu Moebiusa czy Bilala, by zostać wizjonerem komiksu, lecz był najpracowitszy z nich wszystkich. Spośród wszystkich powołanych przez niego do życia obrazkowych światów Rio Klawo i okolice były tym najbardziej „własnym”, dzięki któremu nigdy go nie zapomnimy. (PM)





KOMIKS SF

WOJNA ŁOWCÓW NAGRÓD. DARTH VADER, TOM 3

Nie pytajcie o chronologię ani dokładną fabułę – mogą powiedzieć tylko tyle, że ten tom zawiera końską dawkę midichlorianów, zapewniającą dobrą zabawę.

Czytałem zeszyt z tej serii równoległe z przygodami Hana Solo i Chewiego, musząc włączać przyspieszenie galek ocznych, żeby dotrzeć tam do ostatnich stron. „Darth Vader” zawiera sceny znane dobrze z dużego ekranu. Pracownicy rekonstruuje sceny zamrożenia gwiazdowego awanturnika w karbonicie, przypomina, jak Luke sieknął Anakina w bark podczas pojedynku w Cloud City, a potem zanurza nas w perypetiach tak rozkosznie absurdalnych, że aż otwieramy ze zdziwienia paszcze. Vader, ten stary dobry abnegat niezający norm społecznych ani towarzyskich, bierze się za rozwiązywanie problemów, dowożąc swoje ulubione, zdawkowe one-linery i często musząc sięgać po miecz świetlny, uruchamiany niezmienną onomatopieją „vnnnnnn”. Dzięki temu omawianą odstonę „Wojny łowców nagród” wchłania się bez potrzeby wspomaganie się colą i popcornem. Odjazdowa historyjka, tylko ortodoksyjni fani muszą odłożyć na bok swoje wspomnienia, bo starwarsowi bohaterowie stali się rozbrajająco komiksowi. (PM)

HAN SOLO

MARVEL

KOMIKS SUPERBOHATERSKI
SILVER SURFER, TOM 1

Ha, to zabawne, że komiks sprzed zaledwie ośmiu lat ma już etykietę „Marvel Classic”, ale z drugiej strony nie istnieje chyba żadna zasada, która określałaby okres karencji.

Kosmiczne przygody superbohaterkie nigdy nie należały do moich ulubionych, ale „Silver Surfera” pisanego przez Dana Slotta mogę szczerze polecić. Już od pierwszych stron jest oczywiste, że mamy do czynienia z komiksem traktowanym niezależnie serio, pełnym żonglerki dowcipami i przygody nieskrępowanej nudnymi zasadami doczesności. Run Slotta jest radykalnym odejściem od dotychczasowych opowieści o Srebrnym Surferze, zwykle refleksyjnych, nierzadko filozofujących.

Ale to także, poniekąd, historia o odkupieniu, bo tytułowy bohater podróżuje po kosmosie i usiłuje zadośćuczynić temu, co nawywiął jako sługa Galactusa, tyle że ma ona eteryczną lekkość, a rysunki Michaela Allreda, choć nieraz brakuje im rozmachu, idealnie komponują się z imprezowym tonem tego bezpretensjonalnego komiksu. Do czytania w każdej sytuacji i miejscu!

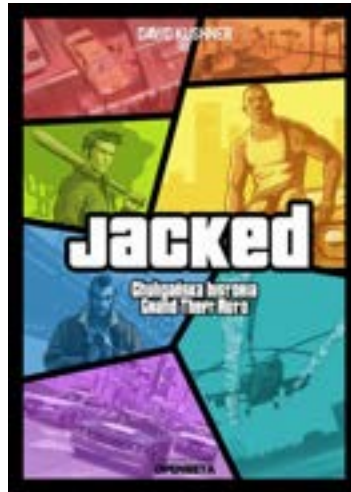
W tej galaktycznej wyprawie Silver Surferowi towarzyszy Ziemianka, Dawn Greenwood, która niegdyś wypowiedziała doń życzenie, myśląc, że ten jest spadającą gwiazdą. Połączyło to losy obojga już na zawsze, na dobre i – niestety częściej – na złe. (BC)



KSIĄŻKA O GRACH JACKED

Napisalbym, że daję książce Davida Kushnera pięć gwiazdek, ale przecież w świecie GTA nie oznacza to nic dobrego.

Kushner, autor „Masters of Doom”, znakomicie opowiedzianej historii id Software, ma na koncie także bestsellerowy reportaż o Rockstar Games i Grand Theft Auto. To temat trudny do spisania – wiele postaci, liczne wątki poboczne – ale się udało. Są tu oczywiście klasyczne elementy książki o grach: kuchnia dawnego i współczesnego gamedevu, wspomnienia twórców, chronologicznie wymieniane ważne tytuły, historyczne tło w formie opisów kolejnych generacji sprzętu, cytaty z recenzji itp., ale na szczęście doświadczony dziennikarz zdołał wyjść poza ten schemat. Głównym bohaterem „Jacked” został Sam Houser, co w przypadku podobnych publikacji nie jest częste, bo to ani programista, ani scenarzysta czy projektant, lecz producent wykonawczy, człowiek, którego zadaniem było spinać i koordynować twórcze procesy zachodzące w głowach innych. A przy okazji – takim maluje go autor – pracoholik, furiant z obsesją kontroli i manierami gwiazdy rocka oraz wizjoner, któremu zamarzyło się, by wydobyć gry wideo z ich wieku dziecięcego, z infantylnych zabaw w elfy i ratowanie księżniczek. Historia batalii Housera o dorosłość gier doczekała się niespodziewanej puenty za sprawą niesławnej moda Hot Coffee, wyciągającego z zakamarków du



GTA

GTA: San Andreas sceny seksu. Seria przedstawiająca USA w krzywym zwierciadle dostała wówczas interesujący dodatek w świecie rzeczywistym: oto brutalne strzelaniny, kradzieże samochodów czy ataki na policjantów nie gorszyły tak bardzo jak kochające się na ekranie (do końca zresztą w ubraniu) rozpiśnięte kukielki. Rzecz charakterystyczna dla Stanów Zjednoczonych: w sieciach sklepów, które na fali społecznego oburzenia na autorów GTA wycofywały wówczas grę ze swoich półek, bez problemów można było kupić broń palną... W „Jacked” zagrażające istnieniu firmy Housera Hot Coffee jest punktem kulminacyjnym opowieści, ale skoro gry wideo – w znacznym stopniu dzięki produkcji Rockstar Games – stały się medium dorosłym, Kushner nie stroni też od innych dorosłych wątków: prawdziwych aktów przemocy, których sprawcy inspirowali się GTA, czy permanentnego crunchu i fatalnych warunków pracy w firmie. Szkoda tylko, że narracja kończy się na GTA IV, zostawiając czytelnika z przykrym uczuciem niedosytu. (BK)



KSIĄŻKA POPULARNONAUKOWA FILOZOFIA CYBERBEZPIECZEŃSTWA



Żyjemy w wyjątkowo niespokojnych czasach, w których maszyny mające dostarczać nam rozrywkę i ułatwiać życie stały się źródłem udręki.

„Jak zmienia się świat? Od złośliwego oprogramowania do cyberwojny” – taki tytuł nosi książka Łukasza Olejnika i Artura Kurasinskiego. Ten drugi dał się już poznać jako popularyzator wiedzy o współczesnej technice (sam określa się jako cyberrealista, odcinając się od optymistów i pesymistów) – stworzył na przykład serię książek dla dzieci „Róża, a co chcesz wiedzieć?”. Doktor Olejnik to niezależny badacz oraz konsultant do spraw cyberbezpieczeństwa i prywatności, który poza pracą dla różnych instytucji prowadzi stronę prywatnik.pl.

„Filozofia...” to doskonale skomponowana i przejrzyste napisana pigułka wiedzy o współczesnym cyberbezpieczeństwie, po którą może sięgnąć każdy domowy „specjalista od IT”. Po wprowadzeniu (streszczeniu historii i dokładnym wyjaśnieniu niezbędnych pojęć) przechodzimy bowiem do bardzo pożytecznego rozdziału „cyberbezpieczeństwo od strony użytkownika” – to obowiązkowa lektura dla wszystkich świadomych userów, która zawiera wiele trzeźwych porad na przykład dotyczących wyboru haseł. Kolejny rozdział zajmuje się dziedziną, która coraz bardziej będzie nas dotykać – cyberbezpieczeństwem infrastruktury zdrowia. Tu autorzy wchodzą już na wyższy poziom, opisując zagrożenia dla poważnych systemów – następne w kolejce są infrastruktura krytyczna i bezpieczeństwo państwa. Ostatnia część opowiada o cyberwojnie – co ciekawe, już z uwzględnieniem rosyjskiej agresji na Ukrainę w 2022 roku. (MRW)

WYDARZENIE KULT – BOSKOŚĆ UTRACONA

Rusza akcja crowdfundingowa dodatków do RPG „Kult”: „Poza mrok i obłąd” oraz „Labyrinty i miejsca ukryte”.

„Kultu” przedstawiać nie trzeba. To bogata opowieść grozy, historia wielkiej manipulacji, iluzji, która karmi nasze oczy, i strachu, który rozrywa nasze serca. Ten współczesny horror zabierze odbiorców tam, gdzie inne gry nie potrafią (albo nie chcą). Polska edycja została wydana w 2021 roku. Teraz pora na kolejne dodatki z ostatniej Kickstarterowej zbiórki Helmgastu. „Labyrinty i miejsca ukryte” zostały uhonorowane nagrodami ENnies w kategoriach „najlepsza kartografia” i „najlepszy produkt powiązany z RPG”. Zbiórka na portalu crowdfundingowym wspieram.to rozpocznie się 11 października 2022 roku. (PB)

GRAMY

TEŻ BEZ PRĄDU



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

KARCIANKA

DINOKALIPSA

Jestem bardzo sceptyczny wobec gier, w których humor jest istotnym elementem.

Zawsze obawiam się, że być może wydawca chciał dowcipnymi tekstami i ilustracjami ukryć jakieś słabości mechaniczne danego tytułu. To był jeden z powodów, dla których nie sięgnąłem po imprezowy bestseller „Odjechane jednorozce”. Dlaczego więc zdecydowałem się na kolejny tytuł stworzony i zilustrowany przez tego samego autora – Ramey’ego Badięgo? Odpowiedź jest prosta – mam słabość do dinozaurów!

Wcielamy się w młodego dinusia (moim ulubieńcem jest Nerwoy Rex) i próbujemy uciec przed zbliżającą się katastrofą, a raczej całym mnóstwem czyhających na nas kataklizmów. Przy okazji staramy się, by pozostali gracze nie przeżyli. Jeśli więc nie lubimy negatywnej interakcji, to zdecydowanie nie jest to gra dla nas. Tutaj nie ma miejsca na litość! Apokalipsę przeżyje tylko jeden! W „Dinokalipsie” ciągle próbujemy przechytrzyć przeciwników, podkładać im świnię i jak najbardziej



opóźnić ich bieg ku ocaleniu. Tłumaczenie zasad zajmuje kilka minut, a działania poszczególnych kart jest banalnie proste. Podoba mi się, że humor w grze jest umiarkowany, stanowi tło i nie przesłania rozgrywki. Nawet uśmiechnąłem się po przeczytaniu w instrukcji, że jednym z typów katastrof, przed którymi uciekamy, są katastrofy emocjonalne. Świętym dodatkiem są drewniane pionki dinozaurów i solidne planszki graczy, po których się poruszamy, uciekając przed katastrofą i zaznaczając zdobyte punkty.

Niby gadżety nic niewnoszące do mechaniki, ale bez nich nie grałoby mi się tak dobrze. Rozgrywki są szybkie i występuje w nich sporo losowości. W tej grze chodzi przede wszystkim o oszaczanie, jak bardzo opłaca nam się zaryzykować i kiedy użyć tej świetnej karty, którą właśnie mamy na ręce. Emocje generuje fakt, że nie wiemy, co zagra przeciwnik i jak zareaguje na to, co my zrobimy. I właśnie karty, które pozwalają odpowiedzieć na ruchy pozostałych graczy, stanowią sedno rozgrywki. Jedyne, czego mi zabrakło w tej grze, to większej różnorodności kart, ale spodziewam się, że naprawią to zapowiedziane jeszcze na ten rok dodatki: „Dinokalipsa: Niebezpieczeństwa dojrzwania” i „Dinokalipsa: Dodatek dla 5-6 graczy”. (KP)

PLANSZÓWKA

OVERBOSS

„Overboss” jest pełnoprawną grą planszową w świecie znanym z kartki „Boss Monster”.

W obu tytułach cechą charakterystyczną jest świetna oprawa graficzna w stylu pixel art, która sprawia, że wszystkim miłośnikom starych gier serca zaczynają szybciej bić. Wizualnie to stary



dobry „Boss Monster”, mechanicznie to jednak zupełnie inna gra. Znow wcielamy się w jednego z potwornych władców, ale wychodzimy z podziemi i staramy się stworzyć najbardziej niebezpieczną krainę i pokazać tym przebrzydłym bohaterom, kto tu rządzi. Cieszę się, że polski wydawca zmienił podtytuł na „Gra (zamiast przygoda) w świecie Boss Monstera”, bo ten oryginalny jest dość mylący. Nie mamy tu do czynienia z żadną przygodą. „Overboss” to prosta, logiczna gra kafelkowa, w której staramy się ułożyć kafle terenów i żetony potworów na swojej planszy, by zdobyć jak najwięcej punktów. A te dostajemy za odpowiednie sąsiedowanie terenów, jak bagna z wodą, i za konkretne umiejscowienie potworów, przykładowo wampir w zamku, a koboldy w lesie. Zasady są banalnie proste – wybieramy kafelek z aktualnie dostępnych i wykładamy go na swoją planszę. Oczywiście jest tu miejsce na planowanie, ale przede wszystkim na reagowanie na zmieniającą się sytuację. Jeśli ktoś szuka tu doznań rodem z „Dungeon Keepera”, to raczej ich nie znajdzie. Gra ma dwa tryby: prosty i zaawansowany (który też jest prosty), według mnie najlepiej od razu zacząć grać w ten drugi, który jest ciekawszy. Można w nim zaszkodzić pozostałym graczom, wprowadzając

BOSS

zmiany na ich planszy, możemy się też wcielić w bossów posiadających pewne umiejętności i dodatkowe sposoby zdobywania punktów. „Overboss” zapewnia krótką (około trzydziestu minut), przyjemną rozgrywkę okraszoną grafiką przywołującą wspomnienia. (KP)



KARCIANKA DZIKI SAMOGON

Jakub Wędrowycz, bohater humorystycznych książek Andrzeja Pilipiuka, dorobił się już statusu postaci kultowej.

Sam polubiłem go dopiero za drugim podejściem do jednej z pierwszych książek, a później już wojsławickie uniwersum wciągnęło mnie na dobre. W grze „Jakub Wędrowycz – dziki samogon” wcielamy się w bohaterów znanych z kart powieści – nie tylko w samego Jakuba, ale w równie malowniczych: Semena, Józefa Paczenko, ks. Markowskiego i Tomasza Cieśluka. Każda z tych postaci ma różne zdolności, ale łączy je jedno: picie bimbrowa wzmacnia ich siły witalne i wszelkie ataki. Bo coż mogą robić przyjaciele najszlachetniejszego wędrownego egzorcysty amatora, jeśli nie polować na plugastwo, które włożyły się po okolicy? Na początku gry wybieramy, z którym bossem będziemy toczyć walkę: Diabłem czy Drakulą – każdy ma inne zdolności i popleczników, czyli stwory, które wykonują za niego część brudnej roboty. Zanim będziemy w stanie



zaatakować głównego przeciwnika, staramy się go osłabić, walcząc z pomniejszymi potworami. Jako że „Dziki Samogon” to gra kooperacyjna, w turze każdego gracza biorą udział wszyscy, zastawiając się, czy i jak wesprzeć aktywnego gracza. Jest to o tyle istotne, że z jednej strony możemy pomóc w skutecznej eliminacji potwora, ale z drugiej wsparcie wiąże się zazwyczaj z jakimś negatywnym

CO-OP



działaniem innego potwora w stosunku do wspierającego gracza. Możemy tracić życie, przedmioty, flaszki z bimbrem. Podczas całej rozgrywki musimy się starać, by utrzymać na odpowiednim poziomie liczbę atakujących nas przeciwników. Dochodzi jeszcze presja czasu — głównego bossa musimy pokonać przed upływem określonej liczby tur. Są więc emocje i jest też satysfakcja, szczególnie gdy uda się jakiś wzmocniony atak, który uszkodzi lub zabije kilka potworów. Na uwagę zasługuje oprawa graficzna, która świetnie oddaje ducha książek. Fani znajdą tu sporo nawiązań do powieściowego uniwersum: nie chodzi tu tylko o postaci, ale również przedmioty i potwory. Całość oczywiście obłana jest prześmiewczym i ironicznym sosem, który sprawia, że jedni kochają Jakuba Wędrowicza, a inni go nie cierpią. (KP)

PLANSZÓWKA K2 BIG BOX

„K2” to jedna z moich pierwszych współczesnych gier planszowych, w które zagrałem po tym, gdy odkryłem je na nowo w dorosłym życiu.

Ta pozycja ma więc już swoje lata, ale jej nowe wydanie w postaci „Big Boxa”, razem z dwoma dodatkami, to dobra okazja, by o niej przypomnieć, bo to świetna rodzinna rozrywka, nie tylko dla miłośników wspinaczki wysokogórskiej. W „K2” prowadzimy dwuosobowy zespół alpinistów wspinając się na jeden ze szczytów, naszym celem jest nie tylko dotarcie na górę, ale również bezpieczne zejście. Do wyboru mamy tytułowy K2, Broad Peak i Lhotse. Każda z trzech dostępnych



planszy jest dwustronna, co daje nam sześć różnych tras do pokonania — na brak różnorodności nie możemy narzekać. W trakcie wyprawy musimy dbać o aklimatyzację naszego zespołu i reagować na zmieniające się warunki pogodowe. Dlatego niejednokrotnie rozsądniejsze będzie rozbiście obozu i zatrzymanie się na trasie niż ciągle parcie w górę. Obniżenie wskaźnika aklimatyzacji do zera oznacza śmierć himalaisty. Obecne w „Big Boxie” dodatki oprócz nowych szczytów do zdobycia wprowadzają niewielkie zmiany, których zadaniem jest, oprócz urozmaicenia rozgrywki, pokazanie specyfiki wspinaczki w różnych warunkach. W „Lhotse” pojawiają się liny poręczowe, możliwość wyznaczania własnego szlaku oraz nowe efekty pogody działające odmiennie na różnych wysokościach. W „Broad Peaku” ruszamy śladami polskich himalaistów

LHOTSE

z 1984 roku: Krzysztofa Wielickiego i Jerzego Kukuczki.

Jest jeszcze miniodatek „Lawina”, który utrudnia rozgrywkę i zmusza graczy do mierzenia się z konsekwencjami schodzących lawin. W „K2”, mimo że staramy się tu głównie optymalizować ruchy i liczyć, co nam się najbardziej opłaca, czuć klimat wspinaczki i zagrożenia. Każda plansza to rzeczywiście inna góra, nie ma tu zmian jedynie kosmetycznych. Klimatu dodaje też fragment relacji z wyprawy Wielickiego, w którego wcielamy się w rozszerzeniu „Broad Peak”. „K2 Big Box” to zestaw, który pozwala zmieniać stopień trudności rozgrywek, dzięki czemu będą się przy nim dobrze bawić zarówno gracze mniej, jak i bardziej zaawansowani. (KP)





REWELACYJNA SPRAWA TEN CAŁY URLOP.

MÓGĘBYM URLOPOWAĆ SIĘ CAŁY CZAS.

I NAWET TAK KIEDYŚ ROBIŁEM, ALE POTEM NIE MIAŁEM HAJSU NA JEDZENIE.

OSTATNIE DWA TYGODNIE SPĘDZIŁEM NA CZYTANIU KOMIKSÓW, OGLĄDANIU FILMÓW, NA WESELACH I URODZINACH. ODWIEDZIŁEM BYDGOSZCZ I OPOLE, GDZIE RODZINKI STACJONUJĄ. NO I POGRAŁEM. OJ, POGRAŁEM!



W KOŃCU WGRZYBŁEM SIĘ W TRZECIE **XENOBLADE CHRONICLES**. UWIELBIAM TĘ SERIE OD CZASÓW ODSEŁONY NA NINTENDO WII. WCZEŚNIEJSZE **XENOGears** I **XENOSAGA** WYSZŁY W CZASACH, KIEDY NIE ROZUMIĄŁEM JRPG-ÓW I CHOĆ SPRÓBOWAŁYM W NICH SWOICH SIĘ...



...TO ICH DOSTĘPNOŚĆ NA NOWSZYCH SPRZĘTACH JEST ZEROWĄ. OSTATNIE PORTY WYSZŁY PRAWIE PÓŁTorej DEKADY TEMU NA NDS I TO Z BRAKAMI, CO MNIE SKUTECZNIE DEMOBILIZUJE W TEMACIE POSZUKIWAŃ STAROCI.



TO TAKA SERIA GIER, PRZY KTÓREJ CZUJĘ SIĘ... MALUTKI, TYCI, DROBNIUTKI. PÓD KILKOMĄ WZGLĘDAMI.



MECHANIKI POTRAFIĄ OSZOŁOMIĆ, TO RAZ. NAWET PO 30 GODZINACH GRY WIDOK KOLEJNEGO SAMOUCZKA NIE JEST NICZYM DZIWNYM.



DWA - ŚWIAT. OGROMNY, MAJESTATYCZNY, JAKBY RZEZBIONY DŁOŹMI GIGANTÓW.



PO TRZECIE - HISTORIA, TO ZAWSZE BOHATER KONTRA BOGOWIE, PRÓBUJĄCY POZBAWIĆ GO WOLNEJ WOLI SZARPANINA O SAMOSTANOWIENIE.



A NIE MA PRZYJEMNIEJSZEJ RZECZY DLA ATEISTY NIŻ STRĄCENIE TEGO KULTUROWEGO KONSTRUKTU Z TRONU I WDEPTANIE GO W GŁĘBĘ.



C

R

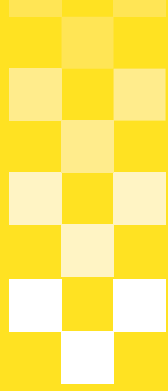
A

D

T

T

S



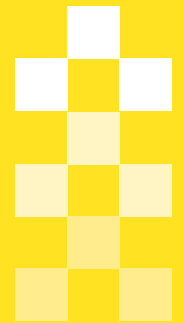
100



104



110



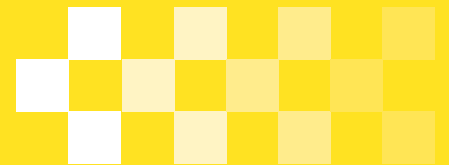
F E L I E T O N Y

109 Łukasz Orbitowski

126 Piotr Gawrysiak

128 Aleksy Uchański

130 Marcin Borkowski



DZISIAJ NIE UMIEM JUŻ W SKROMNEJ SZTUCZNEJ INTELIGENCJI LUDZIKÓW Z POPULOUSA DOPATRYWAĆ SIĘ GŁĘBSZYCH EMOCJI.



VOX POPULI

ODDAĆ GRACZOM GŁOS

PIXEL
WYWIAD

z *Michielem Mrozkiem*, level designerem Quantic Dream, rozmawia Bartek Czartoryski

📌 Jak zaczęła się twoja przygoda z branżą gier i jak trafiłeś do zespołu Quantic Dream?

Jestem graczem od dziecka. Moją pierwszą konsolą było Nintendo 64 z Super Mario 64, ale dopiero The Legend of Zelda: Ocarina of Time sprawiła, że zakochałem się w grach. Od tego czasu mam obsesję na punkcie narracyjnych gier przygodowych. W równym stopniu inspirowały mnie kino i literatura, w związku z czym wybór ścieżki zawodowej zajął mi lata. Przez kilka lat pracowałem w sklepie z gramami, dzięki czemu zebrałem sporą kolekcję nowych i starszych tytułów. Wtedy uświadomiłem sobie, że moja miłość do gier musi stać się czymś więcej niż hobby. Uznałem, że pracując w tej branży, mogę połączyć różne moje pasje – literaturę, kino, muzykę, architekturę i granie. Ukończyłem studia na kierunkach projektowanie poziomów oraz modelowanie 3D na fantastycznej uczelni w Montrealu – Le Campus ADN. Moją pierwszą pracą po jej opuszczeniu było uczenie innych projektowania poziomów. Nie tak wyobrażałem sobie swoje początki, ale uważam to doświadczenie za cenne. Do dziś doradzam studentom i dzielę się swoją wiedzą, gdy mam taką możliwość. Zanim trafiłem do Quantic Dream, pracowałem w Warner Bros. Games Montreal. W Ubisoft Fun House zajmowałem się psychologicznym horrorem Transference

we współpracy ze SpectreVision, firmą Elijaha Wooda. Moim ostatnim projektem dla Ubisoftu było Rainbow Six Extraction.

📌 Quantic Dream specjalizuje się w interaktywnych fabułach, które zawierają różne wątki i punkty widzenia. Czy możesz powiedzieć więcej o historiach kładących nacisk na postaci w segmencie produkcji AAA, które tworzy wasza firma?

Uważam, że sekwencje akcji w grach są ekscytujące i robią wrażenie pod względem wizualnym, ale to na ludzkich interakcjach i relacjach opierają się nasze wartości. Stawiając graczy przed złożonymi wyborami moralnymi oraz pozwalając im obserwować konsekwencje własnych decyzji, zapewniamy im mocne doświadczenia. Niewątpliwie w ostatnich latach wyszło sporo niesamowitych gier akcji, jednak nas bardziej interesuje rozwijanie postaci, które przeżywają różne przygody. Wiele osób może się z nimi utożsamić. Jesteśmy pod wrażeniem, jak wiernie dzięki rozwojowi technologii możemy pokazać wygląd i zachowania naszych bohaterów. Pozwala nam to oddać niuanse pracy aktorów i dodać kolejne warstwy do emocjonalnej opowieści.

📌 Fani Detroit: Become Human doszukiwali się nawiązań do „Nieśmiertelnego” z uwagi na rolę Clancy’ego Browna, który w tamtym filmie grał Krugana, oraz jego niechęci do android imieniem... Connor



📌 Akcja wyczekiwanego Star Wars Eclipse ma być osadzona w epoce Wielkiej Republiki, czyli nawet do kilkuset lat przed wydarzeniami z oryginalnej trylogii filmowej.



✚ Akcja Star Wars Eclipse będzie osadzona na dalekich, Zewnętrznych Rubieżach, gdzie zapuszczają się największe męty galaktyki.



✚ Fundamentem Detroit: Become Human było demo Kara z 2013 roku, które przyciągnęło na tyle dużą uwagę, że Quantic Dream miało motywację, aby przekuć je na grę.



✚ Michel Mrozek urodził się i wychował w Montrealu, gdzie żyje i pracuje do dziś.





Q Wasz narracyjny styl jest często określany jako filmowy, jednak ważne też, by gra pozostała grą. Jakie jest wasze największe wyzwanie z tym związane?

Jest ich wiele. Staramy się tak skonstruować rozgrywkę, by służyła fabule, co nie jest łatwe. Budujemy fundamenty naszych systemów w taki sposób, by móc wielokrotnie używać danych elementów, ale też by jednocześnie móc je zmieniać, by osiągnąć różnorodność. W tym celu musimy włożyć wiele pracy w prototypy i wybierać właściwe koncepcje. Na szczęście mamy fantastyczne zespoły w Paryżu i Montrealu. Mam nadzieję, że wszyscy będą pod wrażeniem, co pokażemy w Star Wars Eclipse.

Q Przez lata Quantic Dream współpracowało z gwiazdami światowego formatu jak David Bowie czy Elliot Page. Jak wykorzystujecie ich talenty, by ich udział nie był postrzegany tylko jako chwyt marketingowy?

Jedną z głównych atrakcji w pracy w naszym zespole jest bycie częścią procesu twórczego. Każdy, niezależnie od stanowiska czy specjalizacji, może proponować swoje pomysły dotyczące rozgrywki czy fabuły. Ludzie dołączają do naszego studia, ponieważ wierzą w projekty, nad którymi pracujemy, i chcą

dołożyć swoją cegiełkę, by były niesamowitym doświadczeniem. To nie chwyt marketingowy, tylko chęć przyciągania talentów, by napędzić kreatywność zespołu w celu stworzenia jak najlepszej gry. Sam nie pracuję przy motion capture z udziałem aktorów, ale jestem przekonany, że mają podobne relacje z Davidem Cage'em i pozostałymi dyrektorami w czasie procesu twórczego.

Q Mimo że David Cage jest prezesem studia, wciąż odpowiada za stronę kreatywną. Jaki jest jego codzienny wkład w waszą pracę?

Zespół level designu pracuje ze skrypcem, ponieważ budujemy środowiska dla każdej sceny. Naturalnie więc David ma znaczący wpływ na naszą pracę. Większość czasu poświęca na pisanie scenariuszy do każdej sceny w grze, jednak zawsze chętnie odpowiada na nasze pytania dotyczące jego decyzji odnośnie do narracji. Jest otwarty na nasze propozycje zmian w skrypcie, które mogłyby coś poprawić. Jest skarbnicą wiedzy o całej fabule gry i ważnych elementach świata w poszczególnych scenach. David pomaga zespołowi level designu w jego iteracyjnej pracy, by jej owoce pasowały do jego wizji gry.

➤ Androidy w Detroit: Become Human, gdy uniezależniają się od swojego programowania, nabierają ludzkich cech, na przykład zaczynają mrugać.



➤ Praktycznie wszystkie postacie w Heavy Rain zostały wymodelowane na podobieństwo grających je aktorów, którzy także użyli im swojego głosu.



Quantic Dream się nie patyczkuje: soundtrack do Heavy Rain orkiestra nagrała w słynnym Abbey Road Studios.

Ważną częścią filozofii Quantic Dream jest traktowanie gier jako formy sztuki. Czy obecnie łatwiej przekonać do tego niegrające osoby?

Nie sposób nie zauważyć, jak mocno branża zmieniła się w ciągu ostatnich lat. To niesamowite, że jesteśmy świadkami tylu różnych form growych doświadczeń. Według mnie gry są świetnym miejscem na spotkanie się różnych rodzajów sztuki. Zatrudniamy artystów tworzących piękne modele 2D i 3D dla naszych pozycji. Ich praca najbardziej przypomina tradycyjne dziedziny jak malarstwo i rzeźbę, a to tylko jeden przykład. Trzeba też wspomnieć o muzyce, która jest kolejną formą tradycyjnej sztuki, a teraz znalazła w grach swój nowy dom, w której twórcy mogą próbować nowych gatunków i wznosić się na wyżyny. Ponadto gry są w stanie dostarczyć głębokich doświadczeń narracyjnych, które mogą się równać z najlepszymi filmami, serialami czy powieściami. Jednak aspekt, który czyni je unikalnym medium, to ich interaktywność, dzięki której nie są biernym doświadczeniem. Na pewno sporo pracy jeszcze przed nami, by gatunek dojrzał, ale jego potencjał jest nieograniczony. Każdego roku wychodzą gry przekraczające granice i na nowo definiujące, czym może być elektroniczna rozrywka. To świetny okres dla graczy.

Quantic Dream od początku szuka nowych rozwiązań, a jego innowacyjnych sposobów opowiadania historii używają teraz inne firmy. Czy są jeszcze obszary, w których możliwe są innowacje?

Zmienił się kontekst – nie jesteśmy już w latach dziewięćdziesiątych, gdy wszystko było możliwe, a każda nowa konsola wprowadzała rewolucyjne zmiany zarówno technologiczne, jak i dotyczące twórczych możliwości. Myślę jednak, że innowacje

wciąż są możliwe. Przykładem w segmencie gier AAA jest Death Stranding ze swoim nowatorskim Social Strand System. Jednak nawet w tym tytule wiele podstawowych mechanik jest opartych na tradycyjnych rozwiązaniach. Nie wymyśliłyśmy już koła na nowo, tylko stopniowo je udoskonalamy. Mimo to czekam na następną dużą innowację, która wszystkich nas zachwyci.

Obecnie przygotowujecie Star Wars Eclipse, pierwszy tytuł Quantic Dream, który nie tylko wykorzystuje cudzą licencję, ale jest też opracowywany we współpracy z Lucasfilm Games. Czy zmieniło to w jakiś sposób wasze podejście do tworzenia gier?

Oczywiście nie możemy działać w taki sam sposób jak wcześniej, ponieważ pojawiło się wiele nowych czynników, jak wspomniana licencja, współpraca z Lucasfilm Games, a także tworzenie dodatkowego studia w Montrealu. Kreatywne decyzje zapadają teraz nie tylko w Paryżu. Mimo to uważam, że główne założenia naszego studia pozostały niezmienione. Każdy członek zespołu czuje motywację, by stworzyć najlepszą możliwą grę.

Czy możesz opisać swoją rolę w tym projekcie i za co odpowiadasz?

W Star Wars Eclipse projektujemy poziomy i tworzę wiele scen, które zobaczycie w grze. Głównie zajmuję się środowiskami 3D we współpracy z artystami, skupiając się na tym, by pasowały do naszego „filmowego” stylu oraz by mechaniki rozgrywki były przystępne. Poza tym pracuję nad ważnym aspektem naszego tytułu, czyli oddaniem graczom swobody dzięki decyzjom dotyczącym rozgrywki i fabuły. To filar gier Quantic Dream. Oprócz tego pomagam game designerom i programistom w prototypowaniu, jak również współpracuję z programistami narzędziowymi. Nie da się ukryć, pracy jest sporo, ale każdy jej aspekt jest fascynujący.

Czy możesz zdradzić cokolwiek na temat nowych projektów, nad którymi pracuje Quantic Dream?

Na razie niewiele mogę o nich powiedzieć, ponieważ nie zostały jeszcze zapowiedziane. Mogę zdradzić, że Montreal Studio pomaga w pracy nad wszystkimi aktualnymi projektami. Mimo że ja się nimi nie zajmuję, zawsze chętnie odpowiadam na pytania nowych deweloperów w Quantic Studio, którzy dopiero poznają nasze narzędzia. ■

Elliot Page potwierdził, że scenariusz do Beyond: Two Souls liczył aż dwa tysiące stron.



KŁAMSTEWKA: własnym ŻYCIEM

Daleka przyszłość. Syberia. Miasto jest obiecujące i da się z niego wydusić całkiem sporo pieniędzy, ale problem w tym, że ktoś zainteresował się nim już wcześniej. Na ulicach tego właściwie nie widać – ludzie chodzą tu i tam, zajęci własnymi sprawami, niektórzy spieszą się do pracy, inni wyszli na spacer. Dopiero bardziej wyczulone na takie sprawy oko dostrzeże, że coś jest nie tak. Dziwny gość stojący bez ruchu gdzieś w bramie.

■ Paweł Schreiber

Ciemna sylwetka przemkająca po dachu pobliskiego budynku tak szybko, że trzeba mieć dużo szczęścia, żeby ją zauważyć. Psy pasterskie pilnujące stada przechadzających się ulicami owiec. Jest środek lata, ale ci ludzie są w długich płaszczach. Noszą je niezależnie od pory roku – pod płaszczem łatwiej ukryć broń.

Oczywiście nie chodzi o to, żeby owce wyzwałać. Owce nawet tego nie chcą – czują się bezpieczne i mają dostęp do zielonych pastwisk, sklepów pełnych towarów



z całego świata. Jesteśmy tutaj po to, żeby to wreszcie były nasze owce, nie ich. Czas położyć kres obecności innych syndykatów. Czworo agentów powinno wystarczyć – mają lepsze uzbrojenie, wyszkolenie i modyfikacje ciała od tamtych. Ale coś jest nie tak. Zamiast walczyć z wrogimi syndykatami, agenci zatrzymują się przy peronie kolejki miejskiej i gapią się na pociąg. Pociąg odjeżdża. Zatrzymuje się na drugiej stacji. Wraca. Agenci wciąż się gapią. A wszystko przez to, że w połowie lat dziewięćdziesiątych wyczytałem, że w Syndicate świat ŻYJE WŁASNYM ŻYCIEM, a przechodnie mogą dojeżdżać pociągiem do pracy. Była to oczywiście jedna z podbarwiających rzeczywistość zapowiedzi Petera Molyneux. Chociaż moi agenci stali na peronie bardzo długo, nie widzieli, żeby ktokolwiek dojeżdżał do jakiegokolwiek pracy. Ludziki na ulicach błąkały się bez celu. Samochody jeździły sobie w kółko, co jakiś czas wracając w to samo miejsce. Miasto żyło – ale co to było za życie? Znowu mnie ktoś okłamał.



❖ Syndicate, misja Colorado. Kto jej nie próbował, nie zna prawdziwego życia.

„Życie własnym życiem” to sformułowanie, które rozpałało moją wyobraźnię gracza od bardzo dawna. W moim przypadku zaczęło się chyba od tekstowego Hobbita, w którym Thorin, a zwłaszcza Gandalf, chodzili dość swobodnie po wielkiej mapie świata, robiąc – jak mi się wtedy wydawało – wszystko, na co tylko mieli ochotę. Przygoda zwykle zaczynała się od tego, że Gandalf zabierał mi mapę prowadzącą do Samotnej Góry, a później nie chciał jej oddać. Dziwnie było na niego wpaść, kiedy błądziłem po niepotrzebnie skomplikowanym labiryncie Gór Mglistych – niestety nie dawało się go zapytać o drogę. Kiedy trażałem do lochu goblinów, zdarzało się, że Gandalf już tam siedział. Czasem z jakimś przedmiotem, który mi kiedyś zabrał. W połowie lat osiemdziesiątych, kiedy większość postaci w grach ograniczała się albo do chodzenia tam i z powrotem, albo gnania w stronę postaci gracza, taka samodzielność była imponująca. Byłem przekonany, że dość chaotyczne działania Gandalfa i Thorina mają jakieś motywacje emocjonalne. Że Gandalf jest taki beczelny, bo jest czarodziejem i czuje się ważny, że szwenda się po górach, żeby załatwić swoje sprawy, że Thorin umie się na mnie obrazić. W latach osiemdziesiątych w grach tekstowych takie wrażenie wywoływało się stosunkowo łatwo

❖ Samotny ludźk w Populousie szuka nowego domu. Niestety nie jest zbyt lotny i będzie mu trzeba pomóc.



Cooper Team

Dawno temu oszukiwano za pomocą kodów bywało bardzo ważnym źródłem uciechy z grania. Królem wszystkich kodów w Syndicate był COOPER TEAM – dawał nam wszystkie dostępne bronie i ulepszenia, a do tego otwierał wszystkie poziomy. Cóż to za Cooper? Zapewne jeden z filarów Bullfrog'a i ojców Syndicate, Sean Cooper.

– gracze zakładali, że za fasadą postaci w grach dzieje się coś ciekawego. Wystarczy przypomnieć jedną z najbardziej pamiętnych postaci tamtych czasów, robocika Floyda z gry Planetfall firmy Infocom, napisanej przez Steve'a Meretzky'ego. W grach Infocomu zdarzały się postaci włączające się po mapie i uprzykrzające graczom życie (poczynając od Złodzieja z pierwszego Zorka), ale Floyd nie robił nawet tego – po prostu wciąż nam towarzyszył i miał zbiór krótkich tekstów opisujących różne słodkie zachowania, które w żaden sposób nie wpływały na rozgrywkę. Meretzky wspomina, że programowanie Floyda było po prostu prymitywne, ale dobrze napisany tekst czynił cuda.

Kolejne ważne wspomnienie – Populous i ogromne tłumy ludzików szwendających się po ekranie w poszukiwaniu dobrego miejsca na dom. Uwielbiałem im w tym przeszkadzać, żeby zobaczyć, jak zareagują. Od czasu do czasu wybiierałem sobie małego Hiobka, któremu niszczyłem kilka kolejnych domków, żeby go doprowadzić w odpowiednie miejsce, a potem w nagrodę dostawał ogromną równinę, na której mógł wybudować wielki zamek i żyć długo i szczęśliwie, aż do armagedonu. Dzisiaj nie umiem już w skromnej SI ludzików z Populoula dopatrywać się głębszych emocji, ale dzieciak, którym wtedy byłem, miał trochę bujniejszą wyobraźnię. Postaci w tej grze nie robią nic oprócz błądzenia, budowania domków i (kiedy się czują na

CREDITS

PIERWSZY POZIOM DEUS EKSA POWINIEN SIĘ ZNALEŻĆ NA LIŚCIE OBOWIĄZKOWYCH LEKTUR SZKOLNYCH.

siłach) walki z przeciwnikami – to dość skromny repertuar czynności, który świetnie się sprawdza w grze (grywam do dzisiaj, z dużą uciechą), ale iluzja żywego, wiarygodnego świata gdzieś przysła. Podobnie było z żyjącym światem w innej grze Bullfrogów – Powermongerze. Najpierw dałem się porwać iluzji – każdy małeńki ludzik na mapie miał imię, świat zmieniał się w rytmie mijających pór roku, a przed maszerującymi armiami wzbijały się w powietrze stada splotzonych ptaków. Potem zrozumiałem, że życie moich ludzików jest ograniczone do bardzo ciasnych granic wyznaczonych przez rozgrywkę. Żyli po to, żeby walczyć i zdobywać surowce. Kiedy się tym nie zajmowali, siedzieli sobie beczynnie przy ognisku. Nie mieli żadnego własnego życia, tylko szereg moich poleceń do wykonania.

W miarę jak wraz z rozwojem komputerów komplikowała się sztuczna inteligencja występujących w grach postaci, coraz częściej przekonywały mnie produkcje, w których można było w czasie rzeczywistym obserwować działania całych gromadek istot

❖ Thief: Deadly Shadows. Strażnicy miejscy zapuścili się na terytorium pogan. To niezbyt rozsądne...

❖ Z ciemności wylaniają się zarysy jednej z najlepszych misji w historii gier – Liberty Island z Deus Ex.

wyposażonych w prosty pomysłu-niek i własne zmysły. Najlepiej było w takich tytułach, gdzie dawało się te istoty wzajemnie na siebie napuszczać. Brylowały w tym dobre immersive simy, takie jak pierwszy Deus Ex (do którego w tej serii tekstów będę pewnie jeszcze nieraz powracał). Już na pierwszym poziomie, który powinien się znaleźć na liście obowiązkowych lektur szkolnych, zamiast przekradać się między terrorystami czy z nimi walczyć, możemy ich po prostu zwabić na pozycje zajmowane przez UNATCO, pod morderczy ostrzał mecha, którego przeciwnicy nie są w stanie nawet drasnąć. Jeszcze wiele razy zdarza się, że po mapie chodzą przeciwne sobie grupy, którym możemy ułatwić spotkania. W mojej ukochanej serii Thief z początku takich sytuacji nie ma za dużo, ale wraz z rozwojem fabuły Miasto



staje się polem bitwy między działającymi w nim frakcjami – po ulicach ganiają się, tradycyjnie, Młotodzierzcy i Poganie, ale do ulicznych walk aktywnie włącza się straż miejska, a z czasem nawet pilnujący równowagi Miasta Strażnicy. Zamysł gry jest taki, że sytuacja ma eskalować, więc pod koniec mieszkańcy czasem walczą ze sobą na każdym rogu. A na to wszystko możemy wpływać – na przykład budując pozytywne albo negatywne relacje z poszczególnymi frakcjami.

Takie ujęcie świetnie się sprawdza w grach – wyraźnie czujemy swoją sprawczość, bo przecież możemy bardzo znacząco wpływać na to, co się dzieje na ulicy. Czy tak zbudowany świat jest przekonywający? Pod pewnymi względami na pewno tak, ale nie wiem, czy można tu mówić, że żyje własnym życiem. Bo jego życie nie jest jego własne – jest przede wszystkim moje. W filmie Petera Weira „Truman Show” jest piękna scena, w której bohater rozpoznaje fałsz świata, w którym żyje (czyli zbudowanego od zera na potrzeby reality show miasteczka wypełnionego statystami). Wychodzi na środek jezdni i zatrzymuje cały ruch uliczny w centrum miasta. Wyciąga rękę, a samochody się zatrzymują. Nikt nie próbuje go powstrzymać czy aresztować. Ma sprawczość, o której zwykły





przechodzeń mógłby tylko marzyć – i zaczyna powoli rozumieć, że cały ten świat istnieje po to, żeby się grzecznie układać wokół jego działań. Kluczowe dla gier poczucie sprawczości staje się przejawem fałszu.

Niezależnie od tego, jakich ekscesów będziemy się dopuszczać, żyjący własnym życiem świat nie może się zawalić. Nie może też swoją chaotycznością przesłaniać tego, co mamy robić. Kiedy powstawała czwarta część The Elder Scrolls, Oblivion, twórcy chwaliли się kierującym postaciami niezależnym systemem Radiant AI. Czasem z lubością opowiadali o tym, jak RAI potrafiła całkowicie rozbić porządek świata gry – moja ulubiona opowieśćka (nie wiem, w jakiej mierze prawdziwa, a w jakiej dodatkowo ubarwiona; twórcy z Bethesdy lubili wtedy przeceniać możliwości RAI) jest o tym, jak głodny strażnik miejski upolował sobie na granicy miasta jelonka. Pozostali rzucili się na niego, bo, było nie było, zabił kogoś w mieście. Inni strażnicy zobaczyli, że ktoś atakuje strażnika, więc dołączyli do bitki, w którą zaangażowali się wszyscy miejscy stróże prawa. Ostateczny efekt – puste sklepy, bo można było swobodnie kraść. Emil Pagliarulo, jeden z projektantów Obliviona (wcześniej współtwórca drugiego Thiefa, później główny projektant bethesdowych Falloutów), wspominał problem przy testowaniu gry – okazało się, że nie da się wykonać jednego z zadań Gildii Zabójców, bo jego cel, handlarz skoomą, został już zlikwidowany przez swoich klientów, których uzależnienie doprowadziło do desperacji. Ostateczny efekt testów był taki, że rozbuchane namiętności NPC zostały w Oblivionie przytłumione. Przeszali się mordować na ulicach – z rzadka tylko da się zobaczyć, jak jeden zakrada się do drugiego, żeby go okraść. Straż czasem nawet na to reagują, ale wielkich

✚ Oblivion, dzień jak co dzień. Bieg uliczny straży miejskiej i Khajit, którego zabił jakiś inny NPC z przyczyn sobie tylko znanych.

awantur nie ma. Jediną osobą, która rzeczywiście ma prawo wprowadzić chaos w świecie gry, jest postać kierowana przez gracza. Może bardziej przekonujący bywa więc pozór własnego życia? Od czasu do czasu wciąż wracam do jednego z moich ulubionych interaktywnych światów – Britanii w Ultima 7. NPC nie siedzą tam w miejscu, tylko wciąż się czymś zajmują. Rolnik pracuje w polu, wojownik ćwiczy walkę, piekarz przechodzi przez kolejne etapy produkcji chleba... Nocą całe towarzystwo chodzą spać (do własnych łóżek lub ich odpowiedników). Wieczory lubią spędzać w tawernie – wtedy siadają przy stołach i zamawiają posiłki, które obsługa przynosi z kuchni. Niektórzy mają jeszcze bardziej skomplikowane życie – w pewnym momencie dostajemy zadanie sprawdzenia, z kim sypia burmistrz Britanii. Rozwiązanie jest logiczne – kiedy uczestnicy conocnego nabożeństwa rozchodzą się do domów, trzeba za

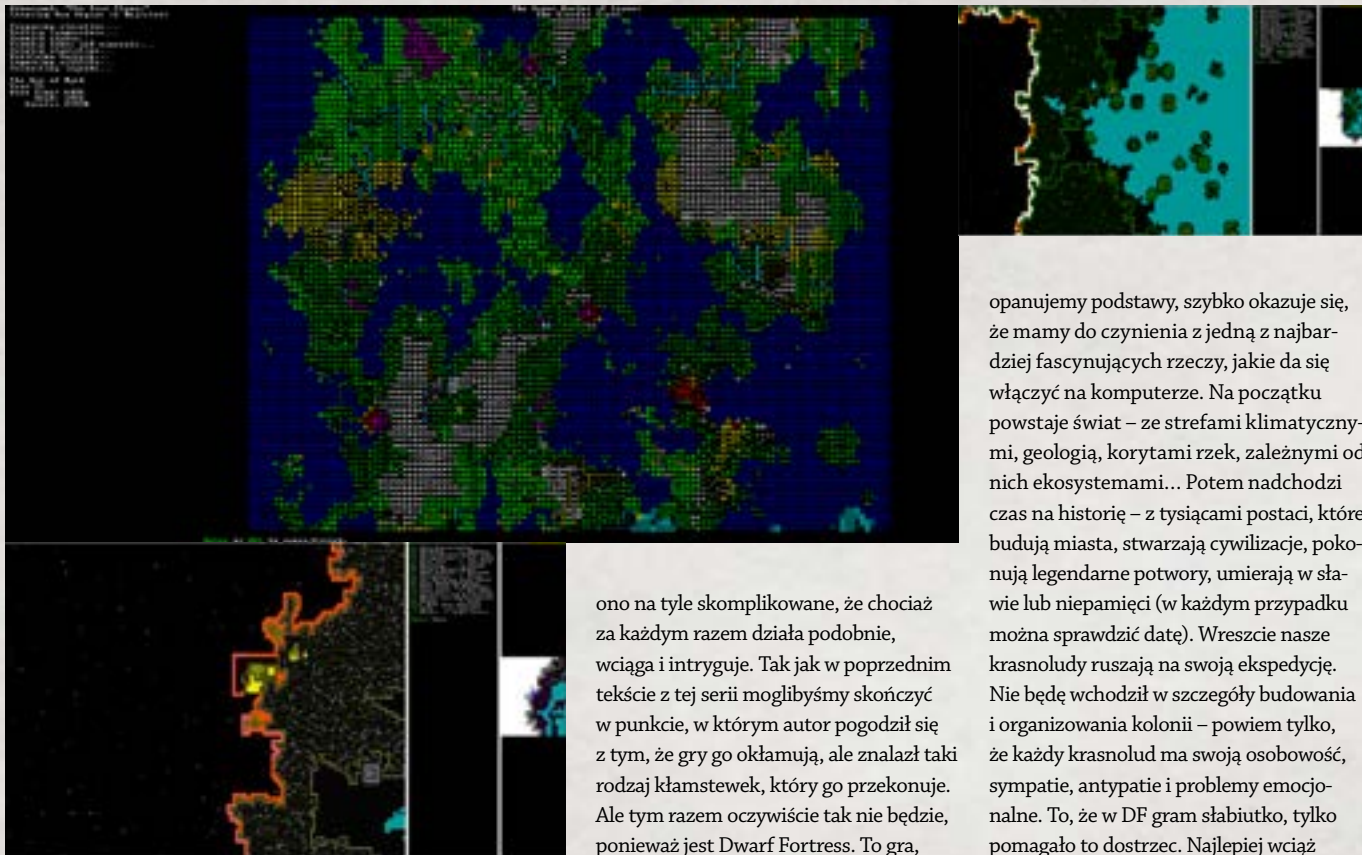
nim pójść i zobaczyć, u kogo wylądował na noc. To wszystko oczywiście gotowe skrypty, działające dość elastycznie (możemy w ich trakcie zagadywać postaci, odrywać je od pracy czy atakować), ale jednak ściśle ustalone. Całość działa zaskakująco dobrze i w szerszej skali, kiedy patrzemy, jak pół miasta idzie po pracy odpocząć w tawernie, i w skali mikro, kiedy hałaśliwie otwieramy okiennice, a zdenerwowany właściciel domu wstaje z łóżka i idzie je zamknąć, bo przecież noc.

NPC działający według ściśle określonego przepisu mogą być bardzo przekonujący. Od lat z powodzeniem działa nas cała gromadka NPC zajmujących się – za każdym razem tak samo – swoimi sprawami, ale cały problem w tym, że zarówno ich, jak i spraw jest na tyle dużo, że nie da się ich ogarnąć za jednym razem, więc gracz musi przynajmniej

OBYWATELE BRITANNII MAJĄ SWOJE ZAJĘCIA I PORZĄDEK DNIA. RANO PRACUJĄ, WIECZOREM ODPOCZYWAJĄ W KARCZMIE.



✚ Ultima 7. Zaraz rozpocznie się Wielka Przygoda.



➤ **Dwarf Fortress.** Powiedzieć, że ta gra żyje własnym życiem, to nic nie powiedzieć.



Dwarf Fortress

To jedna z tych cudownych gier, które powstają od lat, nikt nie ma pojęcia, kiedy osiągną wersję 1.0, ale też nikt się tym specjalnie nie przejmuje. Tarn Adams zaczął pracować nad DF dwadzieścia lat temu. Pierwsza wersja dostępna dla użytkowników (0.21.93.19a) ukazała się w roku 2006, a dzisiaj dostępna jest wersja 0.47.05.

kilka razy cofać czas, śledząc raz jedną, raz drugą postać, i dopiero w taki sposób może dojść do ostatecznego rozwiązania zagadki, jaką gra przed nim stawia. Według takiego przepisu zbudowano na przykład wspaniały The Last Express Jordana Mechnera – w ciasnej przestrzeni Orient Expressu jadącego do Stambułu dosłownie w przededniu pierwszej wojny światowej trzeba się najpierw dowiedzieć, jaki jest rytm dnia, kto kiedy chodzi do wagonu restauracyjnego (wtedy można mu się wbić do przedziału) i które rozmowy warto podsłuchać. Śledzenie tego, co się dzieje o której godzinie, jest kluczowe również w jednej z najbardziej wyjątkowych odsłon serii The Legend of Zelda, czyli Majora's Mask. Jej akcja rozgrywa się w ciągu trzech dni kończących się zagładą świata. Jak w filmie „Dzień świstaka” przeżywamy je raz za razem, za każdym przejściem poznając inne tajemnice postaci kręcących się po świecie gry. Miłośnicy kryminałów na pewno docenią zbudowane według tego samego schematu The Sexy Brutale czy Overboard!

Oczywiście bohaterowie tych wszystkich gier żyją niemal wyłącznie życiem, jakie zaplanowali dla nich twórcy, ale jest

ono na tyle skomplikowane, że chociaż za każdym razem działa podobnie, wciąga i intryguje. Tak jak w poprzednim tekście z tej serii moglibyśmy skończyć w punkcie, w którym autor pogodził się z tym, że gry go okłamują, ale znalazł taki rodzaj kłamstewek, który go przekonuje. Ale tym razem oczywiście tak nie będzie, ponieważ jest Dwarf Fortress. To gra, która zasługuje na oddzielny artykuł i nie wiem, czy to ja powinienem go pisać, bo zawsze szło mi w DF koszmarnie, ale nie gram w nią po to, żeby osiągać sukcesy, tylko po to, żeby popatrzeć, jak się potoczą losy świata, który komputer stwarza na moich oczach.

Dla tych, którzy nie znają – Dwarf Fortress to roguelike, w którym zarządzamy krasnoludzką kolonią, trochę w guście Dungeon Keeper (wyznaczamy zadania do wykonania, metry szczęsne skał do wykopania i przeznaczenie dla kolejnych pomieszczeń, a krasnoludy starają się to wszystko zrealizować). Gra cieszy się złą sławą produkcji hipertrudnej – to lekka przesada, bo kiedy już się przekopie przez (rzeczywiście okropny) interfejs, okazuje się całkiem intuicyjny, chociaż oczywiście warto mieć w drugim oknie cały czas otwarte solidne wiki. Kiedy już

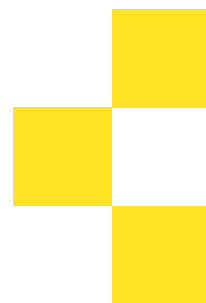
opanujemy podstawy, szybko okazuje się, że mamy do czynienia z jedną z najbardziej fascynujących rzeczy, jakie da się włączyć na komputerze. Na początku powstaje świat – ze strefami klimatycznymi, geologią, korytami rzek, zależnymi od nich ekosystemami... Potem nadchodzi czas na historię – z tysiącami postaci, które budują miasta, stwarzają cywilizacje, pokonują legendarne potwory, umierają w sławie lub niepamięci (w każdym przypadku można sprawdzić datę). Wreszcie nasze krasnoludy ruszają na swoją ekspedycję. Nie będę wchodził w szczegóły budowania i organizowania kolonii – powiem tylko, że każdy krasnolud ma swoją osobowość, sympatie, antypatie i problemy emocjonalne. To, że w DF gram słańbucko, tylko pomagało dostrzec. Najlepiej wciąż pamiętam Kubuka Melbilidena, który po przegranej bitwie z koboldami musiał podnosić z pola walki rozczłonkowane ciało swojego najlepszego przyjaciela. Po pogrzebie najpierw zamknął się w swojej komnacie. Wywabił go stamtąd przywódca kolonii, który go zabrał do jadalni na imprezę, w nadziei, że go pocieszy. Pomogło, Melbiliden wrócił do pracy. Ale, niestety, tylko na chwilę. Kiedy wybiegł z krzykiem z krasnoludzkiej fortecy, na okoliczne wzgórza, nie dawało się już nic zrobić. Przywódca kolonii chodził do niego parę razy, żeby go przekonać do powrotu, ale bezskutecznie. Melbiliden przestał jeść i pić. Zmarł i spoczął w krasnoludzkiej krypcie obok swojego poległego przyjaciela. Dwarf Fortress spełniło moje marzenia, które rodziły się lata temu przy Populousie. Świat żyjący własnym życiem bywa kłamstwem, ale nie musi nim być. ■

DWARF FORTRESS. GRA, W KTÓREJ ZAWSZE DA SIĘ COŚ POPSUĆ – I KTÓRĄ PODZIWIAMY JAK ŻADNĄ INNĄ.



Łukasz Orbitowski

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



JAK PROPAGOWAŁEM SATANIZM WŚRÓD DZIECI

Gram w Cult of the Lamb, uroczą komedię o kulcie szatana.

Sam pomysł na tę grę mam za cudowny. Oto baranek złożony w ofierze zyskuje drugą szansę. Potężna, spętana kajdanami istota (zapewne sam Rogaty, Wielki Psuj) odsyła go z powrotem do świata żyjących z zadaniem przygotowania gruntu pod swój powrót.

Tak zaczyna się misja mojego baranka. Dzieli się z grubsza na dwie części. W pierwszej chodzi o gromadzenie wyznawców i zapewnianie im względniego dobrobytu. Zapewniają go świątynie, legowiska, magazyny, kuchnia i tym podobne, znane z wielu podobnych produkcji. Nowość stanowi idol, do którego wyznawcy się modlą (siła modlitwy ma charakter wymierny, dzięki niej powstają nowe projekty budynków), a także odprawianie mrocznych rytuałów i składanie członków trzódki w ofierze. Ci przyjmują swoją rolę z ekstatyczną wręcz radością.

Część druga, mniej śmieszna, a bardziej ekscytująca, wyraża się w wyprawach, zwanych tutaj krucjatami. Baranek mój zbrojny wypuszcza się w dzicz, szlachtując najróżniejsze maskary. Te bronią drogi do bossów, zwanych biskupami, choć przypominają bardziej groteskowe, pogańskie bóstwa. Biskupi dawno temu uwięzili diabła. Gdy padną, diabeł powróci i świat znowu stanie się pięknym miejscem.

Trudno podobny temat traktować serio. Cult of the Lamb zbiera wątki satanistyczne, budując z nich kolorową zgrywę. Sceneria urzeka bajkową zielenią, sam baranek i jego wyznawcy są rozkoszni i sympatyczni w podszyty ironią sposób, co budzi skojarzenia z „Happy Tree Friends”, makabryczną kreskówką z początków internetu. Między te wesołe mordki i bajkowe budyneczki powtykano pentagramy, odwrócone krzyże i tym podobne cuda, co razem buduje wrażenie przechadzki po przedszkolu dla blackmetalowców.

Śmieję się, bo przypominam sobie, jak poważnie, młodym metalowcem będąc, traktowałem satanizm. Byłem piętnastoletnim ucieleśnieniem metalowego mroku, chodziłem w czarnym, skórzanym płaszczu nawet w lipcu i zrezygnowałem z jazdy na rowerze jako zbyt mało diabelskiej. Walczyłem ze słońcem i każdym uśmiechem. Aż dziwne, że nikt mnie nie kopnął w głowę. Wciąż jestem zapiętkłym metalowcem, ale nie rozumiem, jak można traktować poważnie diabła i pentagramy. Są tylko częścią wielkiego, popkulturowego dowcipu.

A może nie? Ostatnio jakiś dziennikarz zapytał mnie, czy diabeł, którego mam na koszulce, przypadkiem nie odpowiada za wojnę w Ukrainie. Pomyślałem i odpowiedziałem, że wręcz przeciwnie. Tę wojnę poparł Bóg, co usłyszałem w słowach jego ambasadorów: Franciszka i Cyryla. Jeśli więc Bóg popiera wojnę, przywoici ludzie powinni zadeklarować się jako sataniści.

Pamiętam też rozmowę z pewnym bardzo wiekowym i zasłużonym tłumaczem, człowiekiem wielkiej wiary ulokowanej w katolicyzmie. Opowiadał mi, że widział ludzi zmierzających na czarną mszę. Chodziło mu o metalowców zmierzających na koncert Marylina Mansona (działo się to w czasach świetności tego ostatniego). Mój rozmówca nie mógł zrozumieć, jak diabła można traktować w kategoriach zartu, inaczej niż ze śmiertelną powagą. Z jego słów brzmiała groza, ale i troska o dusze młodzieży. Przez szacunek nie oznajmiłem, że mnie trudno traktować poważnie nie tylko diabła, ale też bogów, aniołów i świętych.

Niedawno pojechałem na wakacje z przyjaciółmi. Mam dwóch nastoletnich synów, oni dzieci w podobnym wieku. Każde zabrało swojego Switcha. Zastanawiam się, jakim cudem im się nie pomyliły. Zaczęli gadać o grach i w końcu przyszli do mnie, jedynego grającego dorosłego na całym wyjeździe. „Tato, wujku, jaką grę mamy ściągnąć?”. Niewiele myśląc, poleciłem Cult of the Lamb. Pozostali rodzice odnieśli się do tego pomysłu z zyczliwością. W efekcie nieletnia część naszej popieprzonej wycieczki zajmowała się pozyskiwaniem wyznawców, odprawianiem ponurych rytuałów, że o szlachtowaniu biskupów nie wspomnę. Wymieniali się doświadczeniami i przybiegali do mnie po radę, wskutek czego nareszcie poczułem się im potrzebny.

Sam bym pograł na tym wyjeździe, ale nie wziąłem Switcha. Wstydzilem się. Jestem przecież dorosły. ■



Pierwsza scena i od razu wiadomo, że facet w kapturze to ten zły, z którym trzeba się będzie skonfrontować w finale.

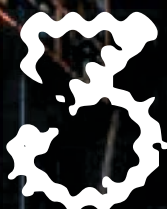
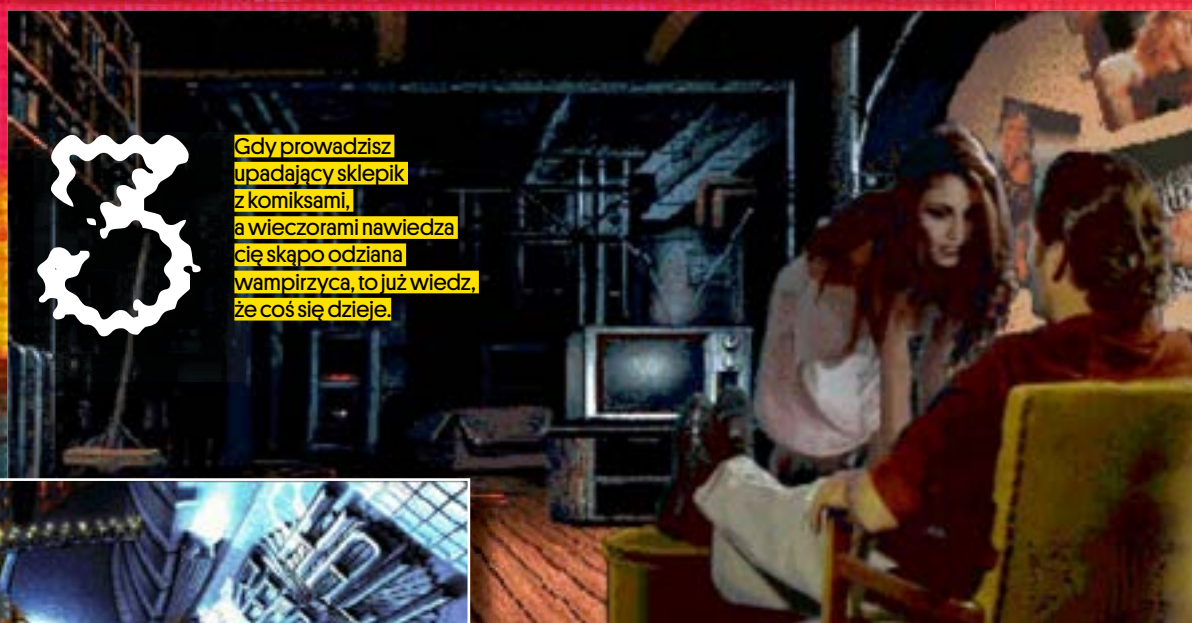
NOCTROPOLIS

21 klatek

BRENT ERICKSON PO ODEJŚCIU Z ACCESS SOFTWARE ZAŁOŻYŁ FLASHPOINT PRODUCTIONS I CHCIAŁ ZMIEŃĆ RYNEK MULTIMEDIALNYCH PRZYGODÓWEK. PIERWSZYM STRZAŁEM BYŁO NOCTROPOLIS, PODRÓŻ DO RZĄDZONEGO PRZEZ WAMPIRY MIASTA CIEMNOŚCI. GRA KORZYSTAŁA Z NAJNOWSZYCH ZDOBYCZY Z DIGITALIZOWANĄ GRAFIKĄ, SEKWENCJAMI FMV I NAGRANYMI GŁOSAMI BOHATERÓW. W WIĘKSZOŚCI RECENZJI UZNANO JĄ ZA SCENARIUSZOWE I AKTORSKIE FIASKO, ALE PATRZĄC NA NOCTROPOLIS Z DZISIEJSZEJ PERSPEKTYWY, WIDZIMY, JAK WIELE LOKACJI ZAINSPIROWAŁO PÓŹNIEJSZEGO O TRZY LATA BLADE RUNNER. TO MIASTO POTRAFIŁO UWIEŚĆ, ZWŁĄSZCZA W POŁĄCZENIU Z NIEZAPOMNIANĄ MUZYKĄ RONA SALTMARSHA. POWRÓCMY ZATEM DO MIEJSC, GDZIE RZĄDZI MASTER MACABRE, A SZPICZASTE TRÓJKI WCALE NIE OZNACZAJĄ NIESTARANNIE ZROBIONYCH IMPLANTÓW.



Nigdy nie dowiemy się, co by się stało, gdyby Noctropolis zostało wyłącznie komiksem.



Gdy prowadzisz upadający sklepik z komiksami, a wieczorami nawiedza cię skąpo odziana wampirzyca, to już wiesz, że coś się dzieje.



Drapieżne miasto, to ono jest bohaterem gry, a nie ja – pomiatany przez wszystkich Peter Grey.

CREDITS



Stiletto, to w tych drzwiach zobaczyłem ją po raz pierwszy, by pozostać z nią na zawsze.



Ta czarna to Succubus, dziewczyna z moich koszmarów sennych. W 1994 roku grała w „Bastionie” według Stephena Kinga, zresztą razem ze Stiletto.



Zaraz zjawi się Stiletto i po towarzyskim treningu stanę się jej Darksheerem.



Rezydencja niczym z Gotham, a w środku zamieszkuje podejrzana wdowa.



CREDITS



STILETTO
Hmm... You're even more handsome up close. Leon, I just had to finally meet the sexiest man I've ever seen.

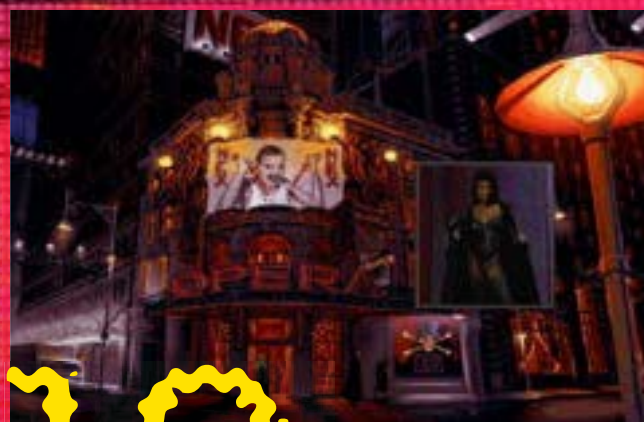
9

Stiletto podczas negocjacji używała najbardziej zaawansowanych technik dialogu personalnego.



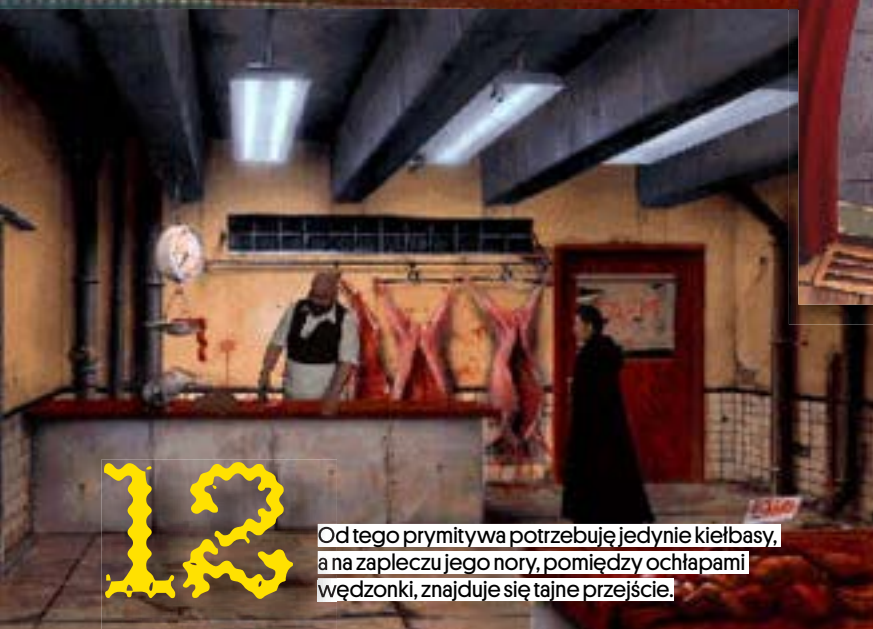
11

Podziemna część Noctropolis została zaprojektowana z niebywałym pietyzmem.



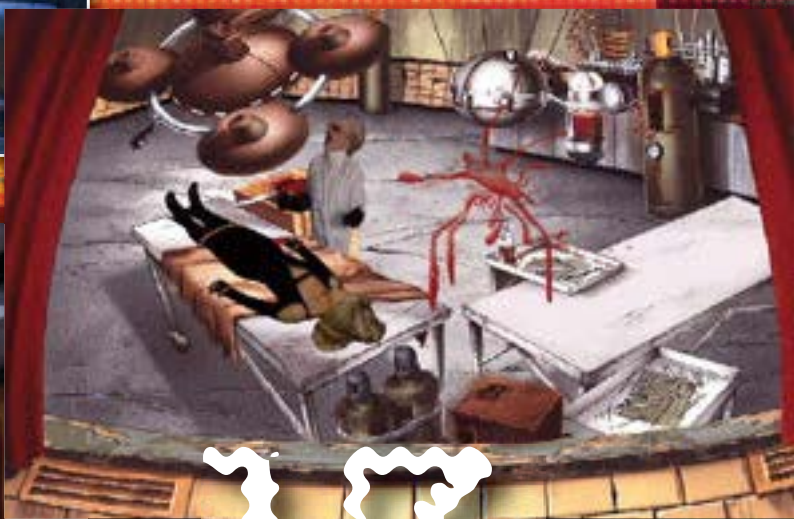
10

Noctropolitan Opera House. Bynajmniej nie wystawiają tu sztuki z Freddie Mercuryem.



12

Od tego prymitywa potrzebuję jedynie kielbasy, a na zapleczu jego nory, pomiędzy ochłapami wędzonki, znajduje się tajne przejście.



13

Warsztat Mastera Macabre ze Stiletto rozłożoną na stole do eksperymentów. Psychopatę gra jeden z lepszych aktorów charakterystycznych, jacy pojawili się w grach wideo. Występował w „Kasynie”, „Edzie Woodzie” czy „Bugsym”.

CREDITS



14

Jeśli króliczek Playboya w postaci Hope Marie Carlton rozbiera się nie dla Hefnera, lecz w grze wideo, wchodzimy na wyższy poziom wtajemniczenia.



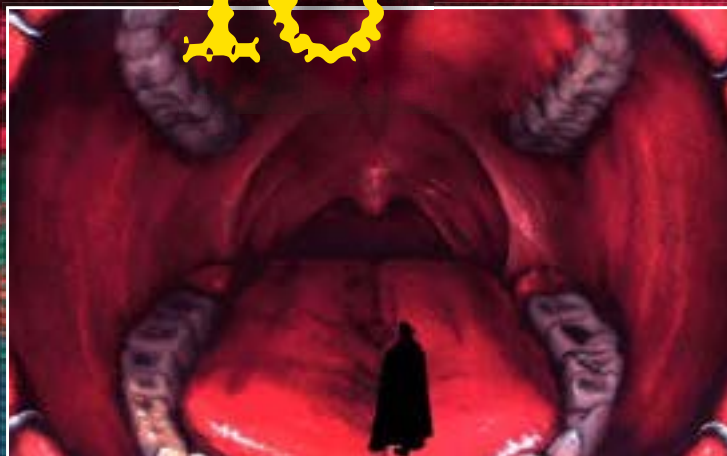
15

Po transformacji laluni w Drealmera zostałem zabrany do wesołego miasteczka.



16

To paszcza cyrkowego klauna, a nie bebecchy wieloryba.



17

Jedną z bud w wesołym miasteczku mieści miniaturowy świat – diamentem tnę szkło, przewracam pieprzniczkę.



18

Zjawiam się w scenerii
godnej Zdzisława
Beksińskiego, zarzucam hak
na szczyt tej konstrukcji.

19

W mieście pełnym neonów
gościem knajpy jest Jim Drake, grany
przez aktora sprawdzającego się
w filmie z Pamelą Anderson, jak
i w „Ostrym dyżurze”.



20

Do dziewięćdziesięciodziewięciopiętrowego
budynku Cygnusa nie da się wejść głównym
wejściem, lecz jedynie poprzez kanały.



21

Na dachu znajduje się sanktuarium,
gdzie wszystko się zakończy.
Flux z odsłoniętą maską przegra, a my
ze Stiletto zostaniemy w Noctropolis
– ja jako Darksheer, a ona jako moja
partnerka z dwoma wiernymi
sztyletami.

**DYING LIGHT**

ZOMB PARKOUR

Istnieje całkiem spore prawdopodobieństwo, że na pytanie o najbardziej znanych polskich deweloperów obok CD Projekt RED wymienilibyście Techland. Z tego też względu po poświęceniu Game Study Wiedźminowi naturalną decyzją przy kolejnej odsłonie cyklu jest analiza kamienia milowego drugiej z wymienionych firm, czyli oczywiście Dying Light.

■ Szymon Górąj



AKTUALNIE ROZWIJANYM TYTUŁEM JEST OCZYWIŚCIE DYING LIGHT 2 I NOWI GRACZE KOJARZYĆ BĘDĄ WŁAŚNIE TĘ CZĘŚĆ, JEDNAK WARTO COFNAĆ SIĘ KILKA LAT W CZASIE I PRZEŚLEDZIĆ PROCES, KTÓRY DOPROWADZIŁ DO TEGOROCZNEGO HITU.

Dying Light

studio

Techland

wydawca

**Warner Bros.
Interactive
Entertainment**

premiery

27.01.2015 PC, PS4, XONE

19.10.2021 Switch

8.03.2022 PS5

21.03.2022 XSX

cena na dzień premiery

139,90 zł

Metacritic

75% PC

74% PS4, XONE

co poszło dobrze

Znakomite rozwinięcie pomysłów z poprzedniego IP i wielu innych gier, parkour, miasto Harran, świetny na tamte czasy silnik graficzny, cykl dnia i nocy, walka wręcz, immersyjny model rozwoju postaci, ścieżka dźwiękowa, Roger Craig Smith jako główny bohater, siedem lat konsekwentnego rozwoju tytułu

co poszło źle

Przeciętna fabuła, optymalizacja na PC daleka od ideału (szczególnie na premierę), na upartego zabrakło własnego, niezapożyczonego od innych pomysłu



TECHLAND TO DZIŚ BODAJ NAJPOWAŻNIEJSZY OBOK CD PROJEKT RED GRACZ NA KRAJOWYM PODWÓRKU BRANŻOWYM. ZANIM JEDNAK DO TEGO DOSZŁO, MUSIAŁO UPŁYŃAĆ WIELE WODY W WIŚLE, A FIRMA PRZESZŁA PRZEZ TEN CZAS CAŁKIEM SPORO PRZEobrażeń.



Trudno jednak pisać o tej grze, nie zahaczwszy o twórców tej rosnącej na naszych oczach franczyzy czy jej fundamentów. Dla kontekstu sięgnijmy może najpierw do samych korzeni firmy, która odpowiada za tę jedną z najważniejszych polskich gier.

Paweł Marchewka, dziś jeden z najbogatszych Polaków, zaczął budować swoje imperium, będąc jeszcze w technikum, na początku lat dziewięćdziesiątych, gdy zaopatrywał się w gry na wrocławskiej giełdzie, by potem sprzedawać je

w Ostrowie Wielkopolskim. Z czasem wtajemniczył także swoich kolegów z klasy - najpierw dwóch, potem już nieco więcej. Wspólnie opuszczali lekcje, by dzielić między sobą tytuły do sprzedania w różnych częściach kraju. „Do szkoły chodziłem tylko po to, żeby ją skończyć” - przyznał biznesmen po latach w wywiadzie dla Forbesa. Gdy w Polsce wprowadzono przepisy o ochronie praw intelektualnych, Marchewka musiał zmienić strategię. Dystrybuowanie programów w otwartej domenie okazało się strzałem w dziesiątkę, toteż poszedł za ciosem i w 1991 roku założył Techland.

Na początku firma kroczyła podobną drogą co CD Projekt, zajmując się lokalizowaniem i wydawaniem zagranicznych programów. Rok 1993 można uznać za drobny krok w nowym kierunku, jako że Techland zaczął tworzyć wtedy własne oprogramowanie. Nie było to jeszcze nic na większą skalę - ot, tytuły powiązane z popularnymi w Polsce aktywnościami jak żużel czy szachy oraz różnej maści translatory. Warte wzmianki jest Prawo krwi z roku 1995, w swoim czasie reklamowane jako lokalny odpowiednik Mortal Kombat 3. Gra studia MyysArt opowiada dosyć banalną historię, w której jako członek agencji antyterrorystycznej





GROM stajemy do walki z panoszącymi się w naszym kraju po upadku komunizmu zbirami ze Wschodu, tworzącymi mafijne struktury. Choć tytuł nie sprzedał się źle, oczywiście nie był w stanie nawiązać do klasy Mortala. Znacznie bardziej udało się wydana w 1999 roku Eksterminacja - RTS nawiązujący do takich klasyków gatunku jak Warcraft i Command & Conquer. Wykorzystano w nim dość popularny motyw najazdu kosmitów, a gra odznaczała się na tamte czasy całkiem sporą skalą i porządnym wykonaniem.

Dalej mamy już bardziej znaną historię. Techland ostro przebierał w gatunkach, starając się nadać za popularnymi trendami na rynku. Crime Cities, Xpand Rally, trylogia Call of Juarez - to tylko głośniejsze przykłady bardzo różnorodnej oferty. Wtedy też zaczęły powstawać kolejne generacje autorskiego silnika graficznego Chrome Engine. I w końcu nastął czas zombie.

PROTOPLASTA W TROPIKACH
Dziewczynka w zakrwawionej koszulce leży na trawniku bez życia.

W tle trochę egzotycznej roślinności i... płonący człowiek. Wtem nasza mała bohaterka podrywa się razem z unoszącymi się drobkami szkła. Zanim wleci z powrotem na piętro na barana jakiegoś mężczyzny, a szyba sama się naprawi, możemy sobie już uświadomić, że mamy do czynienia z przewijaniem sceny do tyłu na podglądzie...

Tak właśnie zaczynał się makabryczny i zarazem fenomenalnie zrealizowany filmowy zwiastun Dead Island, którego wydźwięk wywołał też w swoim czasie masę kontrowersji. Choć nie miał nic wspólnego z rozgrywką tytułu, który promuje, w ogromnym stopniu przyczynił się do jego popularności. Dość powiedzieć, że pierwsze informacje o IP pojawiły się w 2006 roku, ale wskutek opóźnień pojawiło się ono na rynku dopiero pięć lat później, a jako że wydawca Deep Silver postarał się o dyskrecję, rozpoznawalne stało się pół roku przed premierą - właśnie gdy pojawił się ów materiał. Co ciekawe, nie został on nawet zmontowany przez Techland, tylko przez pracujące na ich zlecenie Axis Studios, obecnie mocarną firmę odpowiadającą za dziesiątki animacji najwyższej jakości - od Diablo II: Resurrected i Halo Infinite





aż po wkład w netfliksowy serial „Miłość, śmierć i roboty”. Designery dostali jedynie cząstkowe informacje o projekcie, co tłumaczy brak głębszego powiązania zwiastuna z fabułą samej gry.

Już ponad dziesięć lat temu tytuły o tematyce zombie zdawały się być wyschniętym źródłem, do cna wychłепtany przez mniej bądź bardziej kultowe tytuły o ogromnej różnorodności - od Resident Evil po dziwaczne Dead Rising. Ale Techland znalazł swoją niszę. Kluczem okazał się aspekt genialny w swojej prostocie i otwierający więcej niż jedną ścieżkę. Wirus zamieniający zwykłych ludzi w bezmyślne potwory nie pojawił się w kliszowym centrum handlowym, wielkiej posiadłości czy w betonowej dżungli Nowego Jorku tudzież

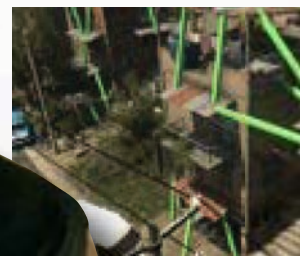
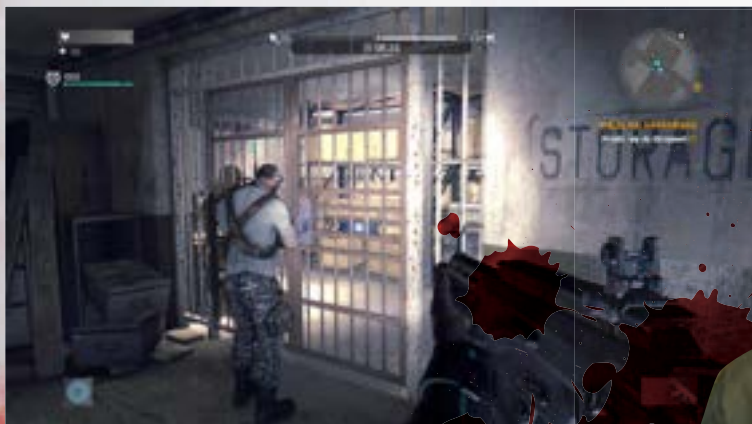
innego Los Angeles. Dobrano jedną z najbardziej nieoczywistych lokacji - tropikalną wyspę z luksusowymi kurortami. Ten pomysł natychmiast po pierwszych prezentacjach zwrócił uwagę odbiorców. Kolejnym wyróżniającym elementem Dead Island była sama narracja - do pewnego stopnia będąca mieczem obosiecznym, z czasem stając się obiektem silnej krytyki. Powiedzmy sobie szczerze: fabuła w tej grze właściwie mogłaby nie istnieć, przypominała bowiem horrory klasy B. Do tego większość aktorów głosowych była w najlepszym razie przeciętna, w najgorszym - tragiczna, a niemrawy wątek główny poprzecinano prostackimi sidequestami.

Jednak była w tym głębsza myśl. To wszystko zostało niejako złożone w ofierze na rzecz nieprawdopodobnie

wręcz wciągającego modelu rozgrywki. Wybieramy jedną z czterech postaci o zupełnie odmiennych charakterystykach i ruszamy w otwarty świat, bijąc zombiaki dosłownie każdym złapanym po drodze przedmiotem. To właśnie tutaj wprowadzono absurdalny (i z tego też względu cudowny) crafting, pozwalający na przykład chałupniczo zmodyfikować maczetę, przekształcając ją w rażącego prądem przecinaka. Świetnym manewrem okazało się dawkowanie atrakcji. Broni palnej praktycznie nie było na horyzoncie przez spory kawałek początkowej rozgrywki, więc gdy już doszło do jej wprowadzenia, robiła spore wrażenie (choć umówmy się, gunplay w Dead Island pozostawiał wiele do życzenia). Konstrukcja gry sprzyjała też kooperacyjnym wypadom.

Crafting

TECHLAND ZAINICJOWAŁ W DEAD ISLAND JEDEN Z NAJCIEKAWSZYCH MODELI MODYFIKACJI KLUCZOWYCH ELEMENTÓW EKWIPUNKU I KONTYNUOWAŁ TO W DYING LIGHT, GDZIE MOŻLIWOŚCI STAJĄ SIĘ NIEMAL NIEOGRANICZONE.





CHOĆ NA PIERWSZY RZUT OKA DYING LIGHT MOŻE WYDAWAĆ SIĘ SWOISTYM DEAD ISLAND W WERSJI 2.0, KRÓTKIE POSIEDZENIE POWINNO WYSTARCZYĆ, BY DOSTRZEC CAŁĄ MASĘ RÓŻNIC.

Już po wstępnych zapowiedziach Dying Light deweloperzy musieli odierać zarzuty, że gra to po prostu Dead Island 2 (ewentualnie „Dead Island z parkourem”), tylko z wymuszoną zmianą tytułu. Jeden ze sterników projektu, Tymon Smektała, stwierdził pewnego razu, że o ile Dead Island można określić po prostu jako pierwszoosobowy slasher, o tyle próba zdefiniowania Dying Light mogłaby zająć cały dzień. Innym razem przyznał, że ich pierwsza gra o zombie stanowiła „liceum i uczelnię wyższą w jednym”, natomiast oni chcieli wejść na wyższy poziom, korzystając z dotychczasowych doświadczeń czy powiększonego zespołu.

OPOWIEŚCI ZE WSCHODU

Tak samo jak w przypadku Dead Island nowy tytuł Techlandu umiejscowiony został w dość nietypowej lokalizacji, bo gdzieś w Azji Środkowej. Fikcyjne miasto Harran padło ofiarą straszliwej plagi, która zamienia ludzi w bezmyślne i śmiertelnie groźne stwory. Gdy trafiamy tam jako Kyle Crane, agent wymyślonej na potrzeby gry organizacji rządowej, los lokalnej społeczności zdaje się być przesądzony. Pozostałych przy życiu wykończyć ma albo śmiertelna choroba, albo prewencyjne bombardowanie z zewnątrz. Zrzucony na spadochronie Crane ma znaleźć plik zawierający informacje na temat potencjalnego leku na zarazę. Jak to jednak zwykle bywa, sprawy zaczynają wymykać się spod kontroli, a sam bohater zostaje niemal natychmiast zakażony i chcąc nie chcąc musi włączyć się w sprawy miasta bardziej, niż chciał, co przewartościuje jego punkt widzenia w wielu sprawach.

Sama fabuła Dying Light nie jest tak niedorzeczna i marginalna jak w Dead Island, uderza także

To właśnie dzięki frajdzie ze wspólnych rozwałek ze znajomymi takie bolączki jak bardzo słabe prowadzenie pojazdu czy liczne bugi nie bolały tak mocno. No i wreszcie walczyliśmy z ogromną liczbą odmian zombie czy oczywiście, w ramach urozmaicenia, żywymi przeciwnikami.

Gdy w 2011 roku doszło do premiery, Dead Island okazało się bezapelacyjnie największym hitem Techlandu do tej pory, zbierając do tego więcej niż przyzwoite recenzje. Dzisiaj zdaje się mieć zbliżoną rzeszę zwolenników i przeciwników. Ale najważniejsze jest to, że - jak się z czasem okazało - gra stworzyła ogromny wylom dla późniejszego topowego IP zespołu.

NIE-DEAD ISLAND

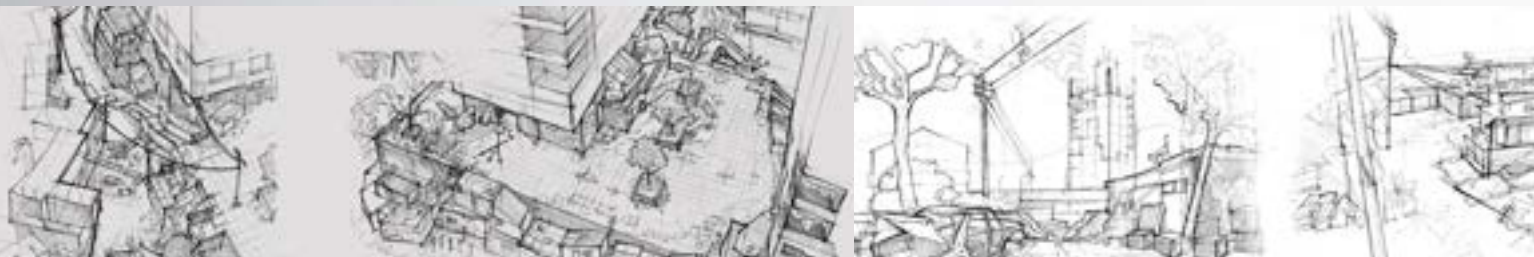
Skoro już osadziliśmy temat w pewnym kontekście, przejdźmy do

kluczowych wątków. Trzeba podkreślić, że punktem zwrotnym w powstaniu Dying Light były niesnaski pomiędzy Techlandem a Deep Silver w kwestii kierunku rozwoju serii Dead Island i spory na temat ogólnej etyki pracy. Jak wspominał później Marchewka, stawiane przez ich wydawcę deadline'y sprawiały, że nie poświęcono odpowiedniej uwagi wielu czynnikom, czego przykrym efektem były wspomniane bugi. Ponadto młode studio chciało ewoluować, wprowadzić nowe pomysły, co byłoby trudne z ówczesnym partnerem. Techland nie miał wtedy niestety odpowiednich funduszy, by wywalczyć sobie tego typu samodzielność, więc był zmuszony sprzedać Deep Silver prawa do Dead Island. By zająć się nowym przedsięwzięciem, podjął współpracę z Warner Bros. Interactive Entertainment.

Multiplayer

ZARÓWNO DEAD ISLAND, JAK I DYING LIGHT POSZCZYLIĆ SIĘ TEŻ MOGĄ BARDZO PRZYSTĘPNYM MODELEM KOOPERACYJNEJ ROZGRYWKI. TEN DRUGI TYTUŁ DODAJE JESZCZE MASĘ USPRAWNIĘŃ, W TYM WPROWADZONY POTEM TRYB BE THE ZOMBIE, GDZIE JEDEN Z GRACZY PRZEJMUJE ROLĘ ZABÓJCZEGO DRAPIEŻNIKA.





w poważniejsze tony, jednak trudno określić ją jako trzymającą w ryzach całość. Zarówno poszczególne wątki, jak i postaci to klisza na kliszy w zasadzie od początku do końca. Całościowe wrażenie do pewnego stopnia ratują przemyślane misje poboczne, które nie tylko nie są zawieszane w próżni, ale też stopniowo budują straszliwy obraz tragedii w Harranie i ludzi skazanych na zagładę. Sporą zaletą jest wprowadzenie kilku dobrych aktorów głosowych, na czele ze znakomitym Rogerem Craigem Smithem, który wciela się w Crane'a.

NOWY ŚWIAT, NOWE PODSTAWY

Prace nad Dying Light rozpoczęły się w 2012 roku i najpierw trzeba było opracować fundamenty tego zupełnie nowego konceptu. Zdecydowano zatem, że gra będzie

Drzewko zdolności

NASZE PREFERENCJE WZGLĘDEM CRAFTINGU MOŻNA ŁADNIE ŁĄCZYĆ Z UMIEJĘTNOŚCIAMI, KTÓRE DOBIERAMY PO NABICIU ODPOWIEDNICH STATYSTYK W TRAKCIE GRY (PRZETRWANIE, ZWINNOŚĆ, SIŁA). Z CZASEM ROZWÓJ WYDŁUŻA SPECJALNE DRZEWKO LEGENDY.

się opierać na dwóch solidnych filarach: parkourze z perspektywy pierwszej osoby na wzór Mirror's Edge oraz cyklu dnia i nocy. To - wraz z takimi nieodzownymi elementami jak crafting - stało się trzonem doświadczenia w grze.

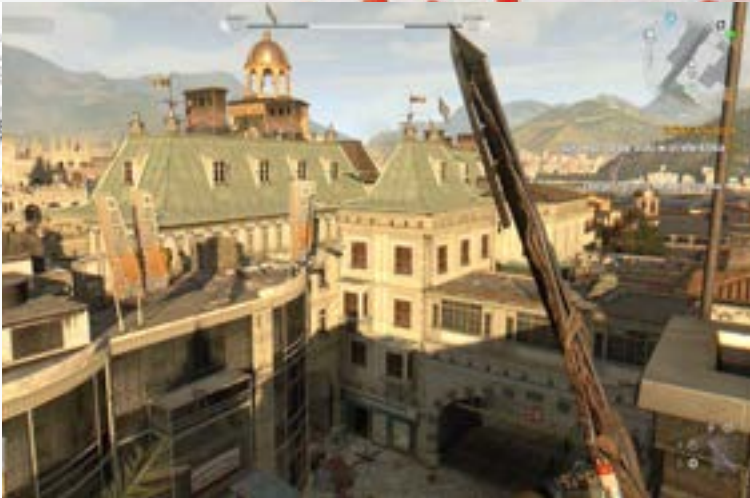
„Gdy usiedliśmy do pracy nad Dying Light, bardzo szybko zdecydowaliśmy się usunąć te cholerne sztuczne bariery, które tak często frustrują w grach FPP. Na przykład płot wzniesiony na wysokość kolan, który jesteśmy zmuszeni obejść, albo stos pudeł - bezproblemowy do przebicia dla każdego człowieka w prawdziwym życiu, ale nie dla naszej świetnie wyszkolonej postaci w grze” - wyjaśniał w wywiadzie dla Game Developer Maciej Binkowski, lead game designer zespołu. „Naszym celem było wprowadzenie realnego poczucia wolności, która stale skłaniałaby

gracza do zadawania pytań w rodzaju «Powiniem z tym walczyć czy może uniknąć?». (...) Idea postaci będącej adeptem parkouru była w tym przypadku naturalnym wyborem, podjęliśmy zatem od tamtego momentu decyzję, że to urzeczywistnimy”.

W początkowej fazie kształtowania level designu kluczowe stało się wprowadzenie specjalnych obiektów („haków”, jak ujęto to w jednej z rozmów) we wszystkich miejscach, na które nasz bohater będzie mógł się wspinać. „(...) niestety bardzo szybko się okazało, że mieliśmy tych obiektów ponad 50 tysięcy i wciąż było ich za mało. W tym momencie wiedzieliśmy, że to jest ślepa uliczka, musieliśmy wymyślić coś nowego” - tłumaczy Binkowski. Na znakomite rozwiązanie wpadł Bartosz Kulon, główny programista zespołu. To on zapoczątkował specjalną mechanikę



O ILE NA POCZĄTKU GRY JESTEŚMY CO NAJWIĘCEJ ŚREDNIO WPRAWIONYM PARKOUROWCEM, O TYLE Z CZASEM STAJEMY SIĘ PRAWDZIWYM ATLETĄ, KTÓRY Z POMOCĄ TAKICH GADŻETÓW JAK LINKA JEST W STANIE WEJŚĆ NIEMAL NA KAŻDE MIEJSCE NA MAPIE.



polegającą na skanowaniu środowiska w czasie rzeczywistym i decydowanie na podstawie ustalonych kryteriów, czy bohater jest w stanie się wspiać lub wejść w interakcję z obiektami. Stanowiła ona swojego rodzaju centrum dowodzenia podejmujące decyzje, jakie akcje (skok, ślizg) mogą zostać podjęte w danych warunkach. Tak powstał tzw. natural movement system - absolutny filar rozgrywki.

Wczesne wersje były dalekie od ideału. Koncept wymagał półtora roku niezwykle drobiazgowej pracy, po drodze rzecz jasna pojawiły się nowe problemy, z którymi musieli sobie radzić deweloperzy, a nawet niektóre questy musieli zaprojektować od nowa. Dochodziły takie trudności jak wadliwe animacje czy zbyt mała kontrola gracza nad wykonywanymi ewolucjami. Tę ostatnią zniwelowano, wprowadzając możliwość rozglądania się w trakcie parkouru zamiast lockowania się na jednym obiekcie. Jeszcze innym mankamentem w trakcie rozwoju podstawowej mechaniki był zbyt niski poziom trudności - atletyczny bohater przez pewien czas był nieosiągalny dla ścigających go

zainfekowanych, co mogło zniszczyć poczucie zagrożenia. Rozwiązaniem w tym przypadku okazała się zmiana podstawowego ataku. Tym samym bazowe uderzenie zostało zmienione w chwyt i gryzienie. „Stało się to bezpośrednim zagrożeniem dla naszej największej broni - mobilności” - wyjaśnia Kulon. „Wrogowie przypierają cię do muru i blokują w każdym bezpośrednim starciu, więc musisz się teraz dobrze zastanowić, czy chcesz wbiec w tłum, jako że twoja umiejętność wymanewrowania ich miała poważną słabość”. Problem „spawnowania się” przeciwników znikąd został z kolei wyeliminowany przez wprowadzenie systemu, w którym zombie wypelzają z samochodów, sąsiednich budynków czy kanałów ściekowych. Dzięki temu miało to logiczny sens. Innym wskazywanym przez twórców poważnym problemem do rozwiąza-

nia miała być choroba lokomocyjna. „Pamiętam, jak w trakcie jednego z gamescomów pewna dziennikarka z Polygonu skontaktowała się z nami, zgłaszając, że po rozgrywce w Dying Light poczuła się bardzo źle i stan ten utrzymał się do końca dnia” - wspomina Binkowski. Ten kłopot musiał być oczywiście rozwiązany natychmiast. Popracowano zatem między innymi nad ruchem kamery czy efektami rozmycia. Sprawa była o tyle trudna, że większość członków zespołu nie doświadczała takiego problemu, więc trudno się było do niego odnieść.

Ekipa z Techlandu zadała sobie wiele trudu, by tytuł w jak największym stopniu realizował ich wizję. I nie ograniczało się to bynajmniej do wyszukiwania odpowiednich tropów w filmach. Po głębszym researchu firma nawiązała współpracę z Davidem Belle'em, czyli samym twórcą parkouru. Współpracował on także przy wielu produkcjach filmowych - w tym „Babylon A.D.”, „Transporter 2”, w kilku nawet występując (między innymi w dwóch częściach francuskiej „13. dzielnicy”). Wraz z grupą podobnych sobie profesjonalistów Belle wsparł programistów Techlandu, tak aby parkour w grze był możliwie jak najbliższy „aktywnej medytacji”, jak sam określił esencję tego młodego sportu. Trzeba przyznać, że gigantyczna wręcz swoboda manewrowania po ulicach Harranu, jak i ataków w walce wręcz - poszerzonych zresztą w trakcie rozgrywki - byłaby trudna do znalezienia w innych pozycjach z perspektywy pierwszej osoby.





LICZBA I RÓŻNORODNOŚĆ AKTYWNOŚCI CZYNI Z DYING LIGHT PRAWDZIWIY PLAC ZABAW. SPEKTRUM WRAŻEŃ ROZSZERZA MASĄ DODATKÓW Z THE FOLLOWING NA CZELE, GDZIE MIĘDZY INNYMI WYCHODZIMY POZA MIASTO I DOSTAJEMY POJAZD, KTÓRY MOŻEMY MODYFIKOWAĆ.

Idealnym dopełnieniem tych zalet jest konstrukcja samego, podzielonego na odmienne strefy miasta. Tak szczegółowego, wypełnionego zawartością i proszącego się, by je eksplorować właśnie w stylu, jaki zamierzali twórcy, doprawdy że świecą szukać. Harran zostało stworzone przez Julę Arendt. Projektantka oparła je na szeregu różnych prawdziwych miast, starając się, by wyglądało jak najbardziej autentycznie. Szczególnie widać to na początku po wyjściu ze slumsów na stare miasto. W połączeniu z silnikiem Chrome Engine 6 robi to imponujące wrażenie.

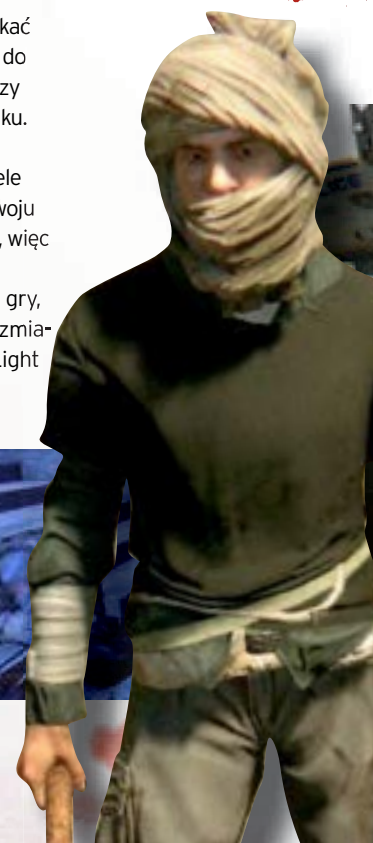
SURWIVAL DWÓCH PRĘDKOŚCI

Do rewolucyjnego natural movement system należy dodać cykl dnia i nocy, który istotnie kształtuje rozgrywkę w Dying Light. Pomysł ten sprawia bowiem, że pod pewnymi względami

mamy dwie gry w jednej. Na początku, biegając przez ulice w ciągu dnia, jesteśmy co prawda stale zagrożeni i nieuczajny bądź jeszcze niewprawiony gracz może łatwo wpaść w kłopoty, lecz w dalszym ciągu mamy do czynienia z survivaliem pod względną kontrolą. Większość zainfekowanych jest bierna, a z prawie każdej sytuacji da się wyjść, używając broni lub dzięki zwinności. To my jesteśmy królami dżungli, biorącymi, co chcą, skanującymi teren i śmigającymi nad głowami otepiałych zombie. Prędzej czy później jednak w te same miejsca trafimy nocą - jeżeli jakimś cudem unikniemy tego w ciągu pierwszych godzin gry, popchnie nas w tym kierunku któraś fabularna misja. Szok jest gwarantowany. Zombie nie przepadają za światłem słonecznym, nocą zaś są znacznie aktywniejsze. Co jednak najistotniejsze, o tej porze na zewnątrz wychodzą potężniejsze

odmiany tych stworów, pod względem siły i mobilności niemające sobie równych. Jednocześnie ścieżka dźwiękowa przechodzi w mocniejsze rytmy, żeby podkreślić powagę sytuacji. I to jest moment, gdy większość początkujących graczy - zaskoczona tym, że z myśliwego zmienia się w ofiarę - zmuszona zostaje do strategicznego odwrotu, by położyć się grzecznie spać w bezpiecznej strefie i zaczekać do rana. Daje to sporą motywację do lepszego opanowania mechanik czy dobrania odpowiedniego ekwipunku. Należy w tym miejscu zaznaczyć, że nocne wojaże są nie tylko o wiele trudniejsze - wszelkie punkty rozwoju postaci otrzymują spory mnożnik, więc nie są to czcze wysiłki.

Skoro już mowa o charakterze gry, wypada się pochylić nad istotną zmianą ciężaru gatunkowego Dying Light w stosunku do poprzednika





- i chodzi nie tylko o ciężki klimat. Wiele graczy zagrywających się uprzednio w Dead Island przeżyło spory szok od pierwszych minut rozgrywki. Podczas gdy na rajskiej wyspie ruszanie na przeciwnika z otwartą przyłbicą było wręcz wskazane, Dying Light wymusza wybieranie pola bitwy, a nawet sugeruje obejście problemu. Stąd niejeden weteran Dead Island (i nie tylko) musiał się przestawiać. Poziom trudności jest zresztą na tyle wyśrubowany, że wyróżnia się na tle lwiej części gier o zbliżonej tematyce. Żeby daleko nie szukać, kiedy w Days Gone po kilku godzinach oswojenia się z mechaniką i połykania misji pobocznych możemy czuć się na trasie z zombie i bandytami jak w domu, takie samo poczucie w Dying Light wymaga o wiele większego wysiłku.

MORDERCZY PLAC ZABAW

Deweloperzy wielokrotnie powtarzali także, że choć Dying Light to zupełnie inny tytuł od całego ich dotychczasowego dorobku, starają się wyciągać lekcje ze swych doświadczeń. Dlatego też nie powinny dziwić pewne elementy Dead Island w mechanice. Crafting w dalszym ciągu stanowi paliwo rozgrywki, ale został rozbudowany na ogromną skalę i pozwala na fantastyczne konstrukty z napotkanego żelastwa - od kijów bejsbolowych aż po broń palną.

Zniszczalność ekwipunku nie pozwala z kolei na stagnację i przywiązywanie się do jednego zestawu. Wszystko to jest sprzężone z niezwykle naturalnym rozwojem postaci, premiującym udane akcje danego typu (na przykład powalając przeciwnika, zyskujemy punkty siły, ratując kogoś z łap zombie - przetrwania, natomiast skakanie po budynkach nalicza nam pulę zwinności), co przekłada się na możliwość kupna umiejętności i personalizację naszego stylu grania. Rozgrywkę przedłuża kilka dodatkowych atrakcji, w tym do dziś cieszący się popularnością tryb kooperacji, dzięki któremu możemy dołączyć do innego gracza i wspólnie przemierzać Harran. Jeden z trybów pozwala też wcielić się w drapieżnego, nieprawdopodobnie silnego zombie i polować na innych w trakcie ich nocnych eskapad. Całe to zróżnicowane doświadczenie wspiera kompozytor Paweł Błaszczak, perfekcyjnie dopasowując syntezatorowe dźwięki do danego momentu w grze.

HARRAN WCHODZI NA RYNEK

Ostatecznie Techland zdecydował się zrezygnować z wprowadzenia Dying Light na konsole Xbox 360 i PlayStation 3. Choć miało to nieco uciąć przychody, techniczne limity tych platform nie pozwalały na właściwe funkcjonowanie AI czy poradzenie sobie z mapą gry. Z perspektywy

czasu okazało się to raczej trafioną decyzją z uwagi na fakt, że gra potrafiła napsuć wiele krwi nawet bardziej zaawansowanym pecetom. Premiera odbyła się 27 stycznia 2015 roku i choć skrytykowano takie aspekty jak niezbyt wciągający wątek główny, tytuł zebrał w większości pochwały zarówno ze strony graczy, jak i recenzentów. Po pół roku firma ogłosiła 5 milionów sprzedanych egzemplarzy. Oczywiście ani pod kątem artystycznym, ani komercyjnym nie mogło się to równać z sukcesem Wiedźmina 3, który wszedł na rynek kilka miesięcy później, jednak w dalszym ciągu Marchewka i spółka mogli być zadowoleni.

PLAN SIĘDMIOLETNI

Techland wykazał się też żelazną konsekwencją, jeżeli chodzi o rozwój swojego IP. Przez ponad siedem lat liczba rozszerzeń i uaktualnień była wprost imponująca. Wprowadzono na przykład The Following, gdzie kontynuowana jest fabuła z podstawki, a także dodano nowe elementy, w tym jazdę samochodem. W międzyczasie wyszło też Hellraid, dodające inspirowane niewydanym slasherem Techlandu lochy w konwencji fantasy, w których rozprawiamy się z falami piekielnych istot. Należy on jednak do słabszych DLC przez brak większych usprawnień, monotematyczność i krótki czas potrzebny do przejścia. Dzisiaj warto zakupić Definitive Edition - choćby przez wzgląd na niesamowicie różnorodny pakiet usprawnień i dodatków.

RECYKLING MARZEŃ

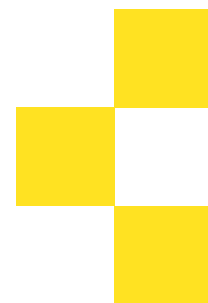
Dying Light to idealny przykład projektu, który na dość wąskich fundamentach został rozbudowany w coś nieprawdopodobnie złożonego. Banalnie proste w swojej strukturze Dead Island otrzymało zarówno swoją ewolucję, jak i rewolucję. Wykorzystując szereg ograniczeń już motywów - na czele z absolutnie sztampowymi zombie - Techland stworzył tytuł ze wszech miar integralny, którego atuty przykrywają wszystkie bolączki. Stawia on na rozgrywkę totalną, o intensywności i mnogości rozwiązań umożliwiających dziesiątki godzin rozgrywki w otwartym świecie bez obaw o monotonię znaną choćby z taśmowych megagier Ubisoftu. **L**





Piotr Gawrysiak

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



O NIEBEZPIECZEŃSTWIE POSIADANIA TELEFONU...

Incercja to jedna z najbardziej potężnych sił przyrody. Trudno się jej przeciwstawić i dlatego też jedynie z największym wysiłkiem piszę te słowa. Otóż bowiem, zgodnie z tym, do czego usiłuje zmusić mnie inercja, powinienem właśnie tworzyć opowieść o kolejnym zastosowaniu sztucznej inteligencji w dziedzinach mniej lub bardziej okołogrowych.

Wszak to już nie tylko mnie, ale też i pozostałym autorom Pixelowych felietonów udzieliło się owo szaleństwo ostatnich miesięcy. Tak, mógłbym tu po raz kolejny rozważać to, czy ludzie są jeszcze komputerom potrzebni, wspominając już nie tylko generatory tekstu czy obrazu (w tym miesiącu to już nie Dall-E, tylko Stable Diffusion), ale nawet wideo (Runway) i zastanawiając się, czy spowoduje to rychło powstanie systemów automatycznie tworzących całe gry komputerowe. Mógłbym, ale tego nie zrobię. Przede wszystkim dlatego, że tego rodzaju dywagacje powoli zaczynają robić się nudne. Tak, oczywiście jest to, że SI wcześniej czy później na to wszystko pozwoli. Oczywiście jest także to, że temat ten jest może i czymś nowym dla zwykłych zjadaczy chleba, ale przecież dla autorów fantastyki naukowej to od dawna ów – ahem – chleb powszedni. Zamiast zatem zastanawiać się, do czego nas to wszystko doprowadzi, wystarczy poczytać mądrzejszych od nas, którzy już dawno ten problem na wszystkie strony przeanalizowali. Ot, choćby Iana Banksa, którego co prawda jedną połową mej duszy nienawidzę (za „Wasp Factory”), ale drugą uwielbiam – przede wszystkim za cykl powieści „The Culture”. Tamże Banks dość dobrze pokazał, że ostatecznie sztuczna inteligencja nie jest taka zła – siadajcie zatem i czytajcie, oczywiście ci, którzy tego jeszcze nie uczyniliście.

Ja zaś chciałbym zadumać się nad czymś innym. Mianowicie wielu mędrców rozpisujących się o wyżej wspomnianych kwestiach wróży nam rychłą rewolucję (społeczną, gospodarczą, a może polityczną – tu zgody jakoś nie ma) związaną z rozpowszechnieniem się zaawansowanych systemów sztucznej inteligencji. Co do tego, że pewnie takowa

nieuchronnie nas czeka, nie mam większych wątpliwości, natomiast odnośnie do tego, czy wydarzy się ona szybko, pozostaję głęboko sceptyczny. Mnie zapewne nie uda się jej dożyć, co zresztą nie jest pewnie takie złe, bowiem zbyt dużo rewolucji to chyba niezdrowo.

A przecież żyjemy obecnie w czasach innej rewolucji technologicznej! Tyle tylko, że jest ona tak ślamazarna i pełzająca, że zwykle o niej zapominamy. Mam tu na myśli powolne zacieranie się granicy pomiędzy światem wirtualnym i fizycznym. Nie chodzi mi tu o facebookowy Metaverse – to jest bowiem konstrukt chyba wyłącznie marketingowy. Może zresztą byłby i nie taki bezsensowny, gdyby owa firma (Facebook?, Meta?, sam już nie wiem) wiedziała, co to pojęcie oznacza. Tak się złożyło, że miałem niedawno do czynienia z przedstawicielami owej korporacji na niwie profesjonalnej i była to doskonała okazja do zapytania, o cóż też chodzi z tym metawersum. Niestety... nie udało mi się uzyskać odpowiedzi. Nie sądzę zatem, byśmy szybko przenieśli się do świata wirtualnego, czego pewnie głównym powodem jest marny stan wszelkiego rodzaju urządzeń pozwalających nam się w nim znaleźć, szczególnie tych służących doświadczeniu rzeczywistości rozszerzonej (i nie przypuszczam, by nowe produkty firmy Apple mogły tu cokolwiek zmienić).

My jednak nie musimy się do tego świata przenosić. To on, ów świat wirtualny, powoli wkracza do naszego, rzeczywistego. Na razie powoli i prawie niewidocznie. Wtedy gdy płacimy wirtualnym pieniądzem (kryptowaluty) za wirtualne usługi (NFT). Wtedy gdy pragniemy zagrać w grę, która rozgrywa się w świecie rzeczywistym i jednocześnie wirtualnym (wiem, wiem, wydawać by się mogło, że czasy Pokémon Go i Ingressa już przeminęły, ale ja wierzę w renesans). Ale także wtedy, gdy coś, co jest w dużej mierze wirtualne (software) i „sztuczno” inteligentne, nagle powoduje istotne zmiany w naszej jak najbardziej rzeczywistej egzystencji, wyświetlając komunikat: „samochód dalej nie pojedzie”. To oczywiście początek, więc rewolucja jest – jakom rzekł – pełzająca. W szczególności większość bytów wirtualnych, czyli oprogramowania, ma dość ograniczony wpływ na świat rzeczywisty. W końcu jedynym „efektorem” większości telefonów komórkowych jest słabutki silniczek wibracyjny. Skoro jednak, jak to niedawno wspominał Raymond Chen, możliwe jest (fizyczne) uszkodzenie dysku twardego komputera poprzez odtworzenie piosenki Janet Jackson... to może nie powinienem tak lekceważyć swojego telefonu.

A jak to się wszystko może skończyć? A nie wiem, za głupi jestem. Ale – tak jak już pisałem powyżej – poczytajcie mądrzejszych ode mnie. Choćby Iana Banksa, tym razem „Feersum Endjinn”... ■



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



388 stron. 100% Amigi.

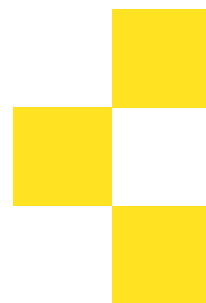
GRATIS: naklejka na laptopa z motywem z gry Another World
lub Superfrog (obie autorstwa Jamesa Mossopa,
przygotowane specjalnie dla tego wydania książki)

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



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.



POWRÓT KRÓLÓW

Jakie pokolenia, takie ich BB. Boomerzy mieli B.B. Kinga, dzieci kwiaty – Brigitte Bardot. My mamy Beavisa i Butt-heada. Godne to i sprawiedliwe.

Odruchowo protestuję, kiedy próbują mnie zapisać do jakiegoś „pokolenia”. Czuję się, rzecz jasna, indywidualistą, niepowtarzalną jednostką, nieukształtowaną przez zgoła nic i nieprzynależącą nigdzie. Jak my wszyscy. Jak my wszyscy.

Rozumowo jednak trzeba się zgodzić, że grupy ludzi urodzone w tych samych czasach i zbliżonych miejscach dzielą pewne doświadczenia, wspomnienia czy kody kulturowe w sposób powodujący, że wewnątrz tej grupy generalnie zachowują się i rozumieją lepiej niż z osobami starszymi czy młodszymi. Są inni i trochę bardziej podobni do siebie, tak po prostu. Jeśli czytasz Pixela i w dodatku znalazłeś się na tę rubryczkę, to zapewne jesteś osobą, którą ukształtowała w szerokim sensie ostatnia ćwiartka XX wieku. Gdybym miał to zawęzić do dekady, wskazywałbym nie najntysy czy ejtisy, tylko przełom jednych i drugich. Lata 1985–1995. Dlaczego tak? Na przykład dlatego, że to wyznacza okres od pojawienia się w kioskach pierwszego Bajtka do ostatniego klasycznego Top Secret. (Wiem, że TS zamknęli w 1996 roku, ale jak się chce dokonywać śmiałych kategoryzacji, to trzeba też umieć śmiało naginać fakty).

Gdybym miał wskazać na dziesięć dzieł kultury, które nas w tych czasach kształtowały, to, po pierwsze, miałbym nie lada problem, a po drugie, nigdy bym tego nie zrobił. Jestem jednak całkowicie pewien, że jednym z tych dziesięciu byłby na pewno serial „Beavis & Butt-head”.

W warstwie meta Beavis i Butt-head z niewielkim opóźnieniem wprowadzali nas w kulturę teledysków i telewizji kablowych, a w zasadzie bez opóźnienia –

w krótkotrwałe, a także znaczące zjawisko kultury MTV. Stanowili ciętą satyrę na amerykańskie społeczeństwo i jego młode pokolenie, a poza wszystkim innym – kapitalną komedię do zarykiwania się ze śmiechu. Ich twórca Mike Judge połał wiele barier i zasad, zapewne nie zawsze słusznie i ze smakiem.

Słyszę, że przy okazji kolejnego sezonu „Stranger Things” jakaś grupa młodzieży odkryła Metallicę, a potem jakaś część tej grupy odkryła, że Metallica ma to i owo za paznokciami, różne wybryki i wypowiedzi sprzed czterdziestu lat, których trudno dziś bronić, a głupio nawet przytaczać. Sam mam jakiś angielski koncert chyba z 1988 roku, na którym w przerwie pomiędzy piosenkami zespół zachęca fanki, aby pokazały biusty (i niektóre to czynią). Pamiętam też minę mojej córki, wielkiej fanki Metalliki, gdy oglądaliśmy ten moment. To było niedowierzanie połączone z obrzydzeniem. To się jej nie mieściło w głowie. Jak wspaniale, że to się nie mieści w nowych głowach! Brawo, młodzi – rzeczy, które nie mieszczą się wam w głowie, po prostu znikną, znikną razem z nami, i bardzo dobrze.

Siedem sezonów „Beavisa & Butt-heada” zakończyło się jeszcze w XX wieku. Początek XXI wieku przyniósł sezon ósmy, nie mam wrażenia, że szczególnie udany. W tym roku dostaliśmy sezon dziewiąty oraz drugi film pełnometrażowy: „Do the Universe”. Ten powrót jest wspaniały.

W dziedzinie ożywiania legend sukcesem jest już nieodniesienie porażki. Wiem, co mówię, przecież wskrzeszałem Top Secret. W wypadku nowych odcinków czegoś takiego jak „B&B” wszystko, co można osiągnąć, to ocena 8/10, droga wyżej nie istnieje. I to się powiodło. Judge zdecydował się na subtelne, ale wyraźne zmiany w grafice: pełne szczegółów tła, niekiedy bardziej dynamiczne animacje i nietypowe ujęcia kamery. Zamiast teledysków bohaterowie oglądają czasem TikToki czy fragmenty reality shows. W kilku przejmujących odcinkach poznajemy starych Beavisa i Butt-heada. Udało się nawet fabularnie wytłumaczyć, co tych dwóch gamoni robi w nowych czasach, nie starzejąc się. A wszystko to podlane starym, dobrym humorem balansującym na granicy poprawności i za granicą dobrego smaku. Udała się rzecz niezwykła: „Do the Universe” wydaje mi się lepsze od odrobiny wymęczonego, spóźnionego „Do America”.

Nie lubię najntisów, bo w nich żyłem, ale lubię Beavisa i Butt-heada, bo nimi byłem. Cieszę się, że wrócili i skopali nam wszystkim tyłki. ■

ALEX[®]

108 STRON CZYSTEGO RETRO!

PODANE W STYLU LAT 90.



Kup swój egzemplarz

shop.psxextreme.pl



Marcin Borkowski
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny
Top Secretu, komentator spraw bieżących,
postać znana i lubiana.



CIERPIENIA STAREGO JURORA

Znowu juroruję, tym razem po raz drugi w Central & Eastern European Game Awards. Jurorowanie to zawsze jest okazja do różnych przemyśleń, trochę na temat samych gier, trochę na temat stanu branży, trochę na temat samego procesu wyboru zwycięzców.

Zacznijmy od tego, że zastanawiam się nad zgłoszeniem organizatorom CEEGA wniosku racjonalizatorskiego dotyczącego regulaminu. W Pixel Awards to jury wybiera, za co warto nagrodzić zgłoszone gry, w CEEGA gry zgłaszane są od razu w zdefiniowanych kategoriach. Ten drugi wariant trochę ułatwia jurorom pracę, ale bywa niesprawiedliwy. Przeglądając tytuły, kilka razy pomyślałem „o, jaki fajny pomysł, a i wykonanie niezłe, za małe na Best Game, ale nadaje się na Hidden Gem” – po czym okazywało się, że gra została zgłoszona w kategorii Narrative. I właściwie miałem związane ręce, nic nie mogłem zrobić. To jest krzywdzące w stosunku do skromnych twórców, którzy wybierają kategorie, oceniając, co im fajnie wyszło. Inni nie mają zahamowań, idą na całość i zgłaszają grę we wszystkich kategoriach od góry do dołu, na zasadzie „a nuż się uda”. I nawet jeśli ich produkcja to tylko solidne rzemiosło bez błysku, mają szansę, że w którejś z kategorii konkurencja będzie na tyle słaba, że przynajmniej załapią się na nominację. Będę tutaj sugerował jakieś zmiany, żeby regulamin wyrównał szanse.

Z kategoriami to w ogóle jest trochę problem. Grafika, audio – każdy widzi, każdy słyszy, wiadomo, wygra Papetura i nikt nie będzie zaskoczony. Ale przyznawanie nagród w kategorii Technologia? Czasy, kiedy na pierwszy rzut oka było widać, że ktoś zrobił istotny

postęp, czy to w technice generowania obrazu, czy w silniku fizycznym, dawno minęły. Znakomitą większość pracy wzięły na siebie gotowe silniki i mało kto je modyfikuje, więc nie bardzo wiadomo, kogo i za co nagradzać. W innych częściach silników gier – na przykład odpowiedzialnych za interakcje czy za sztuczną inteligencję – też już od lat nie widać szwów, więc nawet jeśli dokonuje się rewolucyjny postęp techniczny w metodach, którymi te efekty się uzyskuje, nie sposób się o tym dowiedzieć bez albo długiej dyskusji z twórcami, albo bez dostępu do kodu źródłowego. Jedno i drugie jest poza zasięgiem jury, które widzi tylko efekt końcowy, więc nie jest w stanie ocenić, co się dzieje pod spodem (chyba że przypadkowo ma się jakieś informacje od twórców). W dodatku większość gier zgłaszanych w tej kategorii korzysta z VR, który też już stracił powab technologicznej świeżości i stał się jednym z checkboxów zaznaczanych przy tworzeniu nowego projektu.

Trochę problematyczne jest też nagradzanie za narrację. Nieraz już wspominałem, że zwykle praca dzieli się na dwa etapy – szybki, kiedy trzeba przelecieć przez dużo gier w możliwie krótkim czasie, żeby wyselekcjonować czołówkę, i drugi, kiedy jest trochę czasu na spokojne ogranie i wyrobienie sobie lepszej opinii. To niestety niesie ryzyko, że tytuły z dobrą narracją, jeśli nie robią dobrego pierwszego wrażenia (albo jeśli jurorzy przypadkiem nie ograli ich wcześniej), podpadają w przedbiegach.

I do tego wszystkiego dochodzi problem z głosowaniem – mamy wewnętrzne ustalenia mówiące, że nie głosujemy na gry ze swojego kraju. Ta regułka gwarantuje, że nikt nam nie będzie mógł zarzucić głosowania „pod swoich”. Tyle że jeśli w którejś kategorii wśród czterech nominowanych tytułów są dwa polskie, zostaje mi oddanie głosu na dwa pozostałe, a jeśli uważam, że żadnemu z nich się nagroda nie należy (tak, były takie kategorie), stoję przed dylematem. Bo wprawdzie mogę nie oddać głosu na nic, ale tym sposobem i tak dokonuję pewnej manipulacji, zmniejszając szanse konkurencji.

O samych grach kilka dodatkowych słów w Indykarium, a wyniki poznamy w drugi weekend października. Warto czekać. ■

BOREK



CALL OF DUTY
MWII
MODERN WARFARE II

28 PAŹDZIERNIKA

18
www.esrb.org



ACTIVISION

infinity ward



PIXEL HEAVEN GAMES & POPCULTURE FEST 2023

2-4/06/2023

SOMEWHERE IN WARSAW



