



K U L T U R A G I E R W I D E O

# IRONY CURTAIN

Kapitalizm musi odejść

08 (40) / 2018 / WRZESIEŃ

## INSIDE

■ GAMESCOM ■ STATE OF MIND ■ OCTOPATH TRAVELER ■ HELLBLADE VR  
■ BATTLE FOR AZEROTH ■ DEAD CELLS ■ DRAGON AGE ■ SPIDER-MAN W GRACH  
■ DOLINA KRZEMOWA ■ DUNGEONS & DRAGONS ■ HISTORIA WORLD OF WARCRAFT

40

CENA 14,50 zł (w tym 8% VAT)  
pixel-magazine.com

D O D A T E K

# WORLD OF WARCRAFT

## BATTLE FOR AZEROTH™



ZAWIERA BŁYSKAWICZNY  
AWANS POSTACI DO  
**POZIOMU 110\***

JUŻ W SPRZEDAŻY

[worldofwarcraft.com](http://worldofwarcraft.com)

\* Premiera gry nastąpi nie później niż 21 września

\* Na każdą licencję World of Warcraft® przypada przy zakupie dodatku Battle for Azeroth™ tylko jeden błyskawiczny awans postaci na poziom 110. Możliwość awansu postaci jest dostępna natychmiast po zrealizowaniu kodu.

©2018 Blizzard Entertainment, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Battle for Azeroth jest znakiem towarowym, a World of Warcraft oraz Blizzard Entertainment są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi spółki Blizzard Entertainment, Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie inne użyte lub wymienione znaki towarowe należą do swoich prawnych właścicieli. P8895PL02

12™

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

**BLIZZARD**  
ENTERTAINMENT

# HISTORIA ZATOCZYŁA KOŁO

**P**odczas wakacji skończyłem kilka gier, z których najmocniej weszło mi w głowę Hellblade w wersji VR. Jest tam wstrząsający moment. Senua po raz pierwszy wdaje się w dyskusję z pustoszącymi jej umysł głosami. Na ich śmieszkowanie: „Czeka nas zaraz finałowa bitwa” odwraca się prosto do kamery, rzucając krótkim „Owszem”. Następnie z lekkim uśmiechem na ustach rusza przez most prosto do samej dziury piekieł.

To eksplozja mocy. Prawie jak scena wypatroszenia Bonnie i Clyde’a albo jak ubrany na czarno Henry Fonda przeczuwa swoją śmierć w „Pewnego razu na Dzikim Zachodzie”, stając do pojedynku z Harmonijką. Jakaż ta bohaterka była genialna, jak bardzo niejednoznaczna i jednocześnie wykonująca woltę, którą najbardziej kocham czy to w grach, czy w filmach. Nie chcę zspoilować finału, ale wszystko to, co przeczuwałem, nie miało miejsca, a zamiast tego Tameem Antoniades, który ponoć płakał podczas tworzenia Hellblade’a, zaserwował katharsis wspierające na duchu każdego, kto dotarł do tego momentu. Wspaniałe uczucie. Właśnie takich emocji szukam w grach wideo.

Nie tylko wieczorne wyprawy w wirtualne światy dostarczyły mi takich wrażeń, lecz również mój lokalny bemowski salon gier. Teraz prawie nie ma w nim klasycznych automatów. Oczywiście stoją sobie jakiś Manx TT, Time Crisis 3 czy King of Route 66 i cicho popiskują w rogach, ale uwaga odwiedzających kieruje się gdzie indziej. Centralną atrakcją jest koło fortuny, w którym poluje się na liczbę 250. Machina wypluwa numerki wymieniaalne na nagrody. PlayStation 4 Pro to równowartość 68 tysięcy, ale



MICZ



figurkę USB z Mariem można odebrać już za tysiąc. Jeszcze większą frajdę sprawiało mi kręcenie kołami zębatymi w nowoczesniejszej wersji starego dobrego bagatelle. Przypomina to przedsalonowe wesołe miasteczka i strzelnicę („Trafiłeś w ścianę, chcesz ścianę zabrać do domu?”) albo elektromechaniczne automaty. I jakoś nie bawi mnie strzelanie do gangsterów w Time Crisis 3, bo wolę spróbować swojego szczęścia w bagatelle. Wystarczy chwycić kulę na środkowy podest i potem szybko ją zrzucić, w odpowiednim momencie wykonując ponowny ruch, tak by zębatka odbiła kulę do przegródki z napisem 500.

Tak szczerze mówiąc, jako jednorazowy strzał dostarcza to większej adrenaliny niż powolne przechodzenie kolejnych środowisk 3D w grach wideo. A jednocześnie to rodzaj hazardu i przepuszczanie pieniędzy, co na dłuższą metę nie może się przyjąć. Przecież między innymi dlatego gry 30 lat temu tak błyskawicznie pokonały salony gier. Teraz te reanimują się powrotem do jeszcze wcześniejszej epoki. I oczywiście nie zatrzymają tej gigantycznej fali, jaką jest kilka milionów sprzedających się gier wideo tygodniowo, jednak będą stanowić rezerwową atrakcję.

W trakcie wakacji udało nam się zmusić prawie cały skład Pixela do wzięcia udziału w głosowaniu na ukochane gry z ostatniego czterdziestolecia. Te, w które graliśmy w jakiejkolwiek formie, a nie o których jedynie słyszeliśmy. Powstała zaskakująca lista pokazująca, jakie tytuły najbardziej męczyło w Polsce przez te wszystkie lata. Przypominają one o tym, ile życia pozostawiliśmy w wirtualnych światach. ■



**PIXEL**  
KULTURALNA STRONA WIEŚCI

**Redaktor naczelny**

Piotr Mańkowski  
piotr@pixel-magazine.com

**Autorzy**

Patryk Andersz, Andrzej Bazyłczuk, Marcin Borkowski, Artur Cnotalski, Aleksandra Gwalina, Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Mirosław Filićiak, Paweł Gąska, Marcin M. Granat, Mikołaj Kamiński, Marcin Kiendra, Jacek Marczewski, Dariusz J. Michalski, Grzegorz Młodawski, Piotr Pierikowski, Piotr Pocztarek, Ziemowit Poniewierski, Paweł Schreiber, Joachim Snoch, Piotr Stypka, Michał Śledziński, Bartosz Taudul, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdanczewicz

**Oficer dyżurny**

Wolf

**Opieka graficzna**

Łukasz Szczepanowski

**Korekta i redakcja**

Señorita Clara

**Prenumerata**

Marlena Kwiatkowska

hello@pixel-magazine.com

**Wydawca**

Idea Ahead

AL. KEN 36A lok. 93A

02-797 Warszawa (PL)

+48 (22) 855 10 35

idea-ahead.com

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

Borek na 32-lecie wydania Puski Pandory przygotował performance pod tytułem „Pendrive znaleziony w trawie”. To coś więcej niż zwykła gra! Szczegóły na PixelPost.pl i fejsbukowej grupie Secret Level.

**P.**

check it out

**PIXELPOST.pl**

Blog redaktorów Pixela, na którym publikujemy artykuły, opinie i newsy. Codziennie świeża dawka elektronicznej rozrywki!



5-20

**LOADING**

- 4. Inside • 6. Relacja z gamescomu 2018
- 14. Azjatyckie eventy i atrakcje z grami wideo
- 16. Wywiad z Artifex Mundi • 18. O polityce gender w grach wideo

21-48

**PLAY THE GAME**

- 22. State of Mind • 24. WoW: Battle for Azeroth
- 26. Overcooked! 2 • 28. Hero-U • 29. Ys: Memories of Celceta
- 30. Warhammer 40K: Gladius • 31. Shenmue I i II
- 32. Hellblade VR • 33. Tameem Antoniades • 34. Octopath Traveler • 36. Salary Man Escape • 37. Unavowed
- 38. Persistence • 40. Rite for the Stars • 41. Yakuza Kiwami 2
- 42. Six Ages • 43. Phantom Doctrine • 44. Banner Saga 3
- 45. Guacamelee! 2 • 46. Dead Cells • 47. Bring to Life
- 48. Flipping Death

49-74

**HALL OF FAME**

- 50. 40 gier wszech czasów na czterdziestkę Pixela
- 58. Historia World of Warcraft
- 64. Dzieje Spider-Mana w grach wideo
- 68. Najlepsze tytuły spod szyldu Dungeons & Dragons

75-88

**SECRET LEVEL**

- 76. Dolina Krzemowa – ostatnie ślady złotego wieku • 82. Anime • 84. Kartka i kostka
- 86. Kosmiczni analognauca
- 88. Felieton Śledzia

89-122

**CREDITS**

- 90. Wywiad z Jimem Bagleyem • 95. Felieton Wojciecha Pijanowskiego • 96. Wariaci z Albionu (I)
- 102. Wywiad z Tomem Putzkim • 107. Felieton MRW
- 108. Historia serii Dragon Age • 120. Felieton Alexa
- 122. Felieton Borka

114-119

**AUTOFIRE**

Rubryka w nowej, powiększonej objętości zastępuje Radar i dawne newsy z Autofire. Teraz pod sam koniec Pixela znajdziecie zapowiedzi i ciekawostki ze świata gier – wyselekcjonowane i zbierane pracowicie przez cały miesiąc.

**PATRYK ANDERSZ**



**PIOTR POCZTAREK**



**ARTUR CNOTALSKI**



W październiku wychodzi długo oczekiwany, nowy sezon anime „Jojo’s Bizarre Adventure”. W związku z tym postanowiłem zapoznać się z poprzednimi odcinkami. To zaskakujące, ile postaci czy całych scen znanych mi z gier było inspirowanych właśnie bohaterami Jojo. Polecam!

Kupiłem PS VR w wersji V2 – przemodelowanie przycisków i wejścia słuchawkowego to strzał w dziesiątkę i jeden wiszący kabel mniej. Polecam też multifunkcyjny stojak na konsolę, 2 pady, 2 Move’y, gogle VR i na przykład słuchawki – pomagają zorganizować cały sprzęt w jednym miejscu.

Taki sezon ogórkowy to ja lubię – premiera za premiera, a ja nie mogę przestać grać! Banner Saga 3, This is the Police 2, pecetowa Yakuza 0 (a zaraz za nią Kiwami!) do Dead Cells i We Happy Few, a w kinie nowe „Mission: Impossible” – żyć nie umierać! Szkoda tylko, że Człowiek Mrówka taki słaby...

# LOADING

**POROZMAWIAJMY O GATEKEEPINGU. CO TO? TO NIEDAWNO WYMYŚLONY TERMIN, KTÓRY ZNACZY: „BĘDĘ BRONIĆ SWOICH RZECZY PRZED LUDŹMI, KTÓRZY NIE SĄ TACY JAK JA”.**

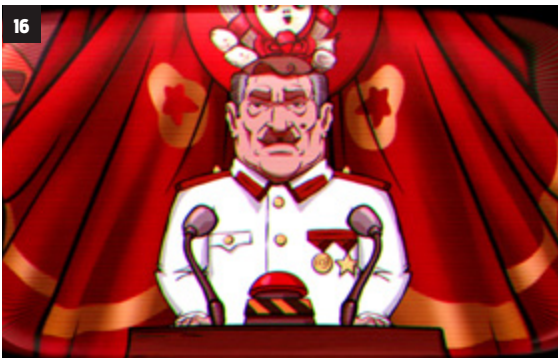
06



14



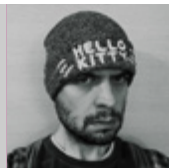
16



18



**MARCIN M.  
GRANAT**



**MICHAŁ R.  
WIŚNIEWSKI**



**PIOTR  
MAŃKOWSKI**



Oparty na komiksowym pierwowzorze serial „The End of the F\*\*\*ing World” to pozycja, w której naiwna nastoletnia lekkomyślność przeplata się z sardonicznym komentarzem, a czarny humor nie opuszcza ekranu. Historia nie jest lekka, lecz warta polecenia bez względu na gusta.

Netflixiowy zwyczaj zrzucania całych serii naraz sprawia, że szybko wlatują i wylatują – mało co pamiętam z ostatniego sezonu „Archera” (pod tytułem „Danger Island”). Wolę, kiedy odcinek ląduje co tydzień, jak w telewizji – jest czas, żeby go przemyśleć, powspominać, poprzeżywać.

Na łamach Pixela debiutują w tym numerze Paweł Gąska i Joachim Snoch. Paweł to zwycięzca tegorocznego konkursu na najlepszą recenzję podczas Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych. Joachim o grach pisze od dekady w różnych mediach internetowych, ale po raz chyba pierwszy pojawia się na papierze. Oba serdecznie witamy w naszej kuchni!



# gamescom 2018

Cztery duże hale dla publiczności, jedna dla rodzin i retromaniaków, wielki sklep z pamiątkami, plus kilka kolejnych dla biznesu i mediów. Na tegorocznym gamescomie nie było wielkich ogłoszeń, giganci poza Ubisoftem nie napinali mięśni, a Sony zaprezentowało wręcz minimalne stoisko. Najważniejsze są jednak nowe tytuły, zwłaszcza te, w które mieliśmy okazję po raz pierwszy zagrać. Oto najciekawsze rzeczy, jakie spotkaliśmy w Kolonii.



UBISOFT

## ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Rok temu w tym samym miejscu znajdowało się stoisko z Far Cry 3. Teraz jego miejsce przejął skrytobójca, który w ogrywanej przez nas wersji zaskakująco przypominał Brada Pitta. Akcja dzieje się w okresie wojen peloponeskich, czyli cztery wieki przed naszą erą. Sparta walczy z Atenami, ci ostatni mają niebieskie żagle i nasz bohater zbiera załogę, po czym rusza na morze i walczy z jednostkami wroga. Jest prawie jak w Black Flag, tyle że ostrzał przeciwnika odbywa się ze wspomaganiami dzirytywów. I znów, podobnie jak oglądanie wczesnej wersji Origins, ma się wrażenie, że z grafiką coś nie gra. Prezentacja odbywała się na Xbox One, świat nie buchał detalami, a animacja notowała spadki klatek. Wiadomo, że to jeszcze nieskończony produkt, ale do październikowej premiery zostało już niewiele czasu. Oddelegowane do pracy zespoły Ubisoftu harują, bo oczekiwania są ogromne – wielki sukces kasowy Origins, który przyniósł przychód w okolicach miliarda dolarów, nie może zostać niepoprawiony.

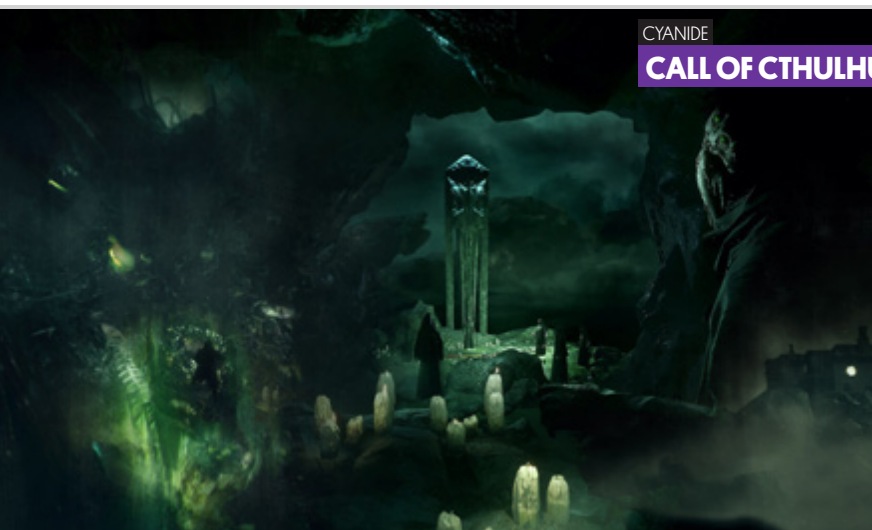


EXPERIMENT 101

## BIOMUTANT



W Biomutancie będziemy mogli modyfikować genetycznie naszego protagonistę tak, by odkrywał coraz więcej otwartego świata. Już na początku widać, że gra mocno skupi się na opowieści. Nieco cięty i gadatliwy narrator przypomina oprawę Bastionu. Na tym jednak kończą się podobieństwa. Biomutant będzie miksem RPG oraz slashera. Nasz zwierzak mutant to prawdziwy zakapior, który dzięki niewielkiemu wzrostowi oraz zwinności będzie mógł brać na siebie znacznie większych wrogów. Podczas rozgrywki z gamescomu walczyło się z różnymi niemiluchami oraz wielkim jaszczurem. Wiadomo także, że walki zostaną urozmaicone prostymi i licznymi zagadkami środowiskowymi.



CYANIDE

## CALL OF CTHULHU

Sam pokaz Call of Cthulhu był dość specyficzny, bo wydawca, Focus Interactive, pozwolił nam przesiedzieć nad grą (w kompletnej ponoć wersji) łącznie dwie godziny. Masę czasu, jak na targi, a do tego podrzucił niemal kompletny build gry. Przez cały ten czas szaleństwo i przedwieczne koszmary pozostawały gdzieś poza zasięgiem wzroku, obiecując, że prędzej czy później się stoczmy. Było lekko strasznie i mocno dziwnie, tak jak można by oczekiwać po przygodówce opartej na mitologii Lovecrafta. Miejscami było też trochę drewniano, a jeden czy dwa dialogi nie do końca spięły się w logiczną całość, ale to największe zastrzeżenia, jakie można mieć po dwóch godzinach zabawy. Ciekawie prezentuje się system rozwoju postaci i drzewka dialogowe, a całość zaskakująco przypomina... Vampire: The Masquerade Bloodlines, choć bez walki.



EA DICE

## BATTLEFIELD V

Do Anthem tym razem się nie dopchaliśmy, bo był pokazywany dla zachodnich wybrańców w zamkniętej salce, ale widzieliśmy w akcji Battlefieldda, prezentowanego na biznesowym stoisku EA na killkudzieściu połączonych siecią komputerach. Tuż przed gamescomem mogliśmy zobaczyć nowy zwiastun, który pokazywał zniszczenie Rotterdamu. Fragmenty gry pokazano także na konferencji Nvidii, gdzie ujawniono, że najnowsza odsłona Battlefieldda będzie korzystać z dobrodziejstw oferowanych przez karty RTX 2080. Jeśli chodzi o samą produkcję DICE, będziemy mogli stworzyć „kompanię” postaci, pojazdów czy broni. Elementy te pojawiają się w trybie dla jednego gracza, ale będzie z nich można korzystać także w sieci. Na starcie dostaniemy dwie frakcje: armię niemiecką oraz brytyjską. Wszystko będzie można przetestować już niedługo, jako że Electronic Arts podało datę otwartej bety – gracz zaczniemy 4 września bieżącego roku. Premiera Battlefieldda V przewidziana jest na 19 października.



TREYARCH

## CALL OF DUTY: BLACK OPS 4

Call of Duty wywołuje zestaw bardzo konkretnych skojarzeń: potwornie szybka rozgrywka, masa gadżetów i śmiejące się w głos dzieciaki. Może nie jest to najbardziej pozytywny obrazek, ale wydaje się całkiem prawdziwy. Wszystkie te rzeczy, włącznie z nieco zbyt entuzjastycznym dziennikarzem, odhaczał pokaz Call of Duty Black Ops 4, podany w tej klasycznej formie – deathmatchów i walki o punkty – a nie wyczekiwany Blackout. Black Ops 4 robi dokładnie to, czego można się spodziewać po serii, dlatego w kwestii wrażeń można dać jej pełne Call of Duty na Call of Duty, ale jednocześnie wydaje się wciąż odrobinę zbyt szybko, a zabawa z bronią daje nieco mniej frajdy niż u konkurencji. Jeśli liczymy na powtórkę ze znajomej formuły, to dokładnie ją dostaniemy.

KLABATER

## CROSSROADS INN

Jest milion gier RPG, w których bohaterowie startują z tawerny, a po zakończeniu przygód wracają do niej i dzielą łupy. Nie było jednak gry pokazującej te wydarzenia z perspektywy karczmarza. Crossroads Inn będzie pierwsza. W grze chodzi o rozwój tawerny, zwiększanie jej renomy, zatrudnianie najlepszych bardów. Gra będzie mieć tryb fabularny, w którym mamy zmagać się z pretendentami do tronu. Na przykład jeden z nich jest potentatem w sprzedaży wina. Chcąc go wykończyć, należy wprowadzić do sprzedaży piwo, które jest tańsze i lepiej „trzepie”. „To trochę jak historia hrabiego Monte Christo” – mówi Michał Gembicki.



Crossroads Inn ma wiele statystyk, ale są one przedstawiane obrazkowo, w przystępny sposób, a nie poprzez dziesiątki tabelki. Do gry zostanie wydana książka kulinarna z przepisami z gry.

CD PROJEKT RED

## CYBERPUNK 2077

Widzieliśmy już ten fragment rozgrywki wcześniej w Warszawie, ale z miejsca przyznajmy jedno: prezentacja, jaką zgotował CD Projekt Red, wygląda fantastycznie, a zabawa z bronią, w której studio dotychczas nie miało doświadczenia, prezentuje się bardzo solidnie. Bajery – urządzenia do obliczania rykoszetów kul, katany zatrzymujące pociski czy inne cuda cyberpunkowej przyszłości – wyglądają świetnie. Dron pająk, którego możliwościom poświęcił sporo uwagi jeden z bohaterów niezależnych, już sam w sobie zdaje się całkiem potężnym i ciekawym narzędziem.

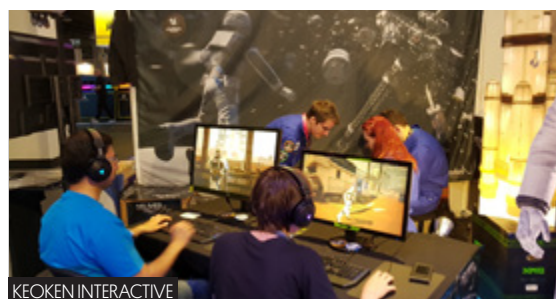
Ale pokaz w zbudowanym na stoisku CDP Red „kinie” miał też jedną, wyraźną wadę. Po jego obejrzeniu trudno powiedzieć, czego oczekiwać po finalnym produkcie. Jeśli dialogi faktycznie będą tak dopasowane i organiczne, jak w tej chwili wyglądają, a strzelanie przez ściany i inne dziwne sztuczki staną się czymś więcej niż tylko ozdobnikiem, może być naprawdę dobrze. Świat wydaje się żywy, towarzyszy bohaterowi znakomicie dopasowany do sytuacji, a klimat ścieka wręcz z ekranu, szczególnie przy zabawach z interfejsem do hakowania, jakie pokazywali nam twórcy. To, co dostarczył CD Projekt, stanowi jednak zaledwie tylko wycinek, nie mówiący za dużo o interakcjach z otwartym czy półotwartym światem, więc budowanie w oparciu o niego nadziei może być przedwczesne. Tak jak Krwawy Baron nie odzwierciedlał całości przygody Geralta. Trzeba jednak przyznać: perspektywa pierwszej osoby naprawdę działa.



GUNFIRE GAMES

## DARKSIDERS III

Prezentację prowadził Richard Vorcodi, jeden z głównych twórców Chronosa VR, którym zachwyciliśmy się w Pixelu, nie mogło więc być źle. „My tu w Gunfire lubimy akcję i dynamikę...” – zaczął, po czym na ekranie zaczęło się kotłować od magów, zjaw, upiórów, leprechaunów i zmutowanych ptaków mówiących ludzkim głosem. Darksiders III to gra akcji, w której chodzi o walkę na arenie, oczyszczanie terenu i przechodzenie do kolejnych obszarów. Richard zachwycił się tym, że gigantyczne zniszczone miasto, które stworzyli, oddane jest w pełnej skali, gdzie 100 metrów oznacza 100 metrów. Wieżowce wznoszące się nad nim można będzie zwiedzać, ale będzie też można wkopać się wiele metrów pod ziemię. Choć w demie tego nie zobaczyliśmy, w Darksiders III mają też być łamiągówki do rozwiązania, ale bardziej „kontekstowe” niż w poprzednich częściach, gdzie zwykle trzeba było odpowiednio przestawić dźwignię. Główną zagadką tego miasta jest ogromne, wznoszące się nad nim drzewo... Wszystkie te tajemnice trafią do graczy już w listopadzie.



KEOKEN INTERACTIVE

## DELIVER US THE MOON

Z morza pixelartowych indyków i hołdów dla dokonania sprzed 20 lat wyłoniła się wysoka i ładna Ana, stojąca w hali numer 10 i zachęcająca przechodzących do przyjrzenia się Deliver us the Moon. Holendrzy przygotowują action adventure w starym stylu, trochę podobny do Bioforge, tyle że w zupełnie fantastycznej oprawie. Praktycznie niespotykanej w projektach realizowanych przez podobne studia. Akcja dzieje się pięćdziesiąt lat w przyszłości, gdy stało się już jasne, że Ziemia nie będzie w stanie uchronić ludzkości przed samozagładą i jednym miejscem ucieczki staje się Księżyc. Ekipa wyrusza na Srebrny Glob, gdzie odkrywa spisek... Ana rzecz jasna nie chciała powiedzieć, jak się to skończy, jednak i tak zachęciła nas wystarczająco mocno. Wypatrujcie tej gry! Dwa lata temu Deliver us the Moon zgarnęło na Kickstarterze 100 tysięcy euro, co nie było oszałamiającą sumą. Widać, że twórcy mają ustalony plan i wrześnieowa premiera nie powinna się już przesunąć.



CAPCOM

## DEVIL MAY CRY 5

**Zacnijmy obrazoburczo: DmC od Ninja Theory było naprawdę dobre, momentami nawet lepsze niż „główna” seria.** Nie zmienia to jednak faktu, że czekanie w długim ogonku – jak na standardy prasowej części wydarzenia – prowadzącym do stoiska z Devil May Cry 5 było warte każdej minuty.

Jasne, były pewne ograniczenia. Prowadziliśmy Nero, a nie Dantego, a do ogrania dostaliśmy wczesny etap zabawy, gdzie combosy nie wyglądały ani przesadnie, ani wyjątkowo imponująco. Nie dodawały sieczce znajomej płynności i widowiskowości. Jednocześnie dało się odczuć, że z kontrowersyjnego DmC wyciągnięto pewne wnioski, które pomogły właściwej serii. Fajnym pomysłem są wybuchające rękawice Nero, teksty i humor stoją na dokładnie takim poziomie, jakiego można by oczekiwać. Nawet w krótkiej przygodzie trafiły się smaczki, które wywoływały uśmiech na twarzy. Jak choćby pewna budka telefoniczna, gdzie podniesienie słuchawki dzwoniącego aparatu wiązało się z ciekawymi konsekwencjami.



BETHESDA

## FALLOUT 76

**Choć spin-off serii Fallout z numerkiem 76 wzbudza niepokój w wielu fanach serii, okazuje się, że w grze znajdują się znane już mechaniki.** Bethesda ujawniła w ostatnim trailerze C.A.M.P., czyli urządzone, które pozwoli nam na zbudowanie własnego domu oraz różnych stacji rzemieślniczych. Co ciekawe, będzie je można zabierać ze sobą, więc jeśli nie spodoba nam się jedna lokalizacja, łatwo przeniesiemy się do innej. Poza tym wiemy już, że będzie to gra z naciskiem na tryb sieciowy oraz walki pomiędzy grupkami graczy na sporych terenach Wirginii Zachodniej. Twórcy na szczęście potwierdzili, że możliwa będzie eksploracja solo, więc komu straszny jest tryb dla wielu graczy, zawsze będzie mógł spróbować swoich sił na prywatnym serwerze.

NINJA



TECHLAND

## DYING LIGHT 2

**Chris Avellone nie przybył na gamescom z powodów zdrowotnych i w krótkim filmiku powiedział o rasach zamieszkujących świat gry.** Dying Light 2 znajduje się obecnie w etapie pre-alpha. W prezentowanej misji producent Tymon Smektała i najlepszy na świecie gracz Dying Light Piotr Pawlaczuk prezentowali sekwencję dojścia do wieży z wodą. Bohater porusza się niczym kot w pełnych zombie lokacjach, skakał niczym żaba po latarniach, spadał na drzewa i chwycił się gałęzi. Skakanie odbywa się także po ruchomych elementach. W trakcie walki nasz heros rzucił delikwentowi wiaderem w głowę, po czym parkourowym kopem wylogował go ze szczytu wieży. Miasto wygląda sporo barwniej niż Harran z oryginału. Kolorystycznie dokonała się tu podobna ewolucja jak w Falloucie 4. „Dwójka” reklamowana jest jako narrative sandbox, gdzie można wybrać różnych sprzymierzeńców. Jest to matrix wyborów i konsekwencji, jak powiedział Smektała. Gra będzie umożliwiała czteroosobowy kooperacyjny multiplayer.



SEGA

## FIRST OF THE NORTH STAR

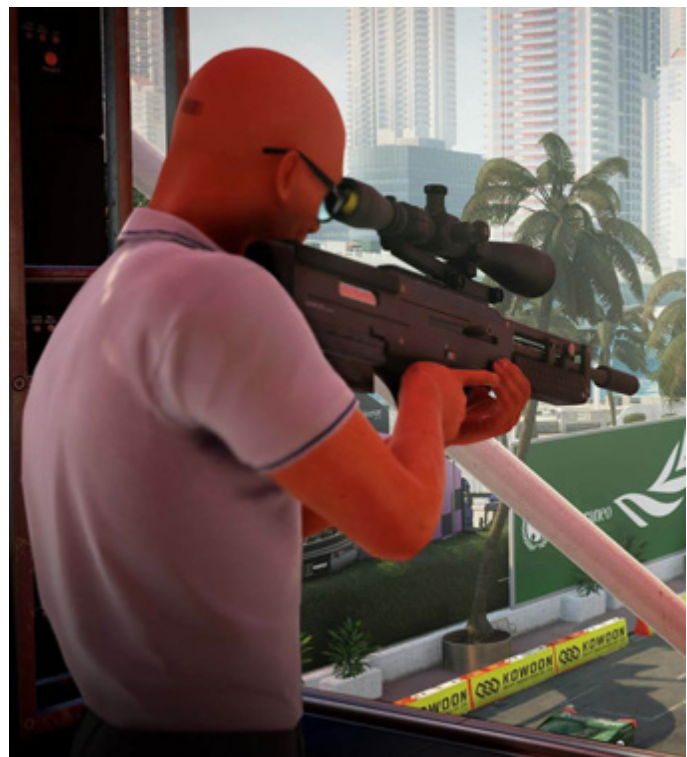
**Fist of the North Star znany głównie z popularnego mema. I jakimś cudem gra osadzona w tym mangowym uniwersum pojawi się na PlayStation 4 już 2 października bieżącego roku.** Dostanie podtytuł Lost Paradise. Cóż to takiego? Ot, postapokaliptyczna, dość ponura produkcja, w której będziemy głównie używać sił swych pięści i specjalnych technik nacisku, dzięki którym nasi przeciwnicy pękają jak baloniki wypełnione krwią. Kenshiro, główny bohater, będzie też mógł zająć się różnymi aktywnościami pobocznymi. Jako że to gra twórców serii Yakuza, dostaniemy możliwość prowadzenia klubu z hostessami, pojeździmy postapokaliptycznymi samochodami w wyścigach, czy... ulecymy ludzi, waląc ich pięściami w takt „Ody do radości” Beethovena. Będzie nieco szalenstwa i przede wszystkim sporo krwi. Nie dla graczy o słabych żołądkach.



DONTNOD ENTERTAINMENT

## LIFE IS STRANGE 2

Trudno wymyślić lepszą oprawę do prezentacji Life Is Strange niż kino, gdzie rozparci w bardzo wygodnych fotelach widzowie oglądali, jak twórcy przedstawiali dwójkę braci – bohaterów. Nawet jeśli nie lubimy pierwszej części serii, to wizualny czar, mieszanka realizmu, ekranów komputerów i napisów sprawiają, że jej oglądanie to przyjemność. Dlatego zabranie nas przez Square właśnie do takiej sali było strzałem w dziesiątkę. Wykreowany świat bardziej kojarzy się tutaj z pierwszym sezonem „The Walking Dead” niż z „jedynką”, bo idea brata, który prowadzi młodszego towarzysza, „nasikającego” jego zachowaniami i decyzjami, to wręcz kopia historii Clementine. Ale jest tu mnóstwo śladów DONTNOD, które bardzo realistycznie przedstawia bohaterów, nawet jeśli niektóre rzeczy dziejące się w grze wyglądają na dalekie od realnych. Całość sprawia przyjemne wrażenie: jednocześnie bliskie poprzedniej części i na tyle odległe, by miało potencjał cieszyc, nawet jeśli wcześniej nie daliśmy rady się ocarować.



4A GAMES

## METRO EXODUS

Są momenty w Metro Exodus, gdy podziwia się piękno krajobrazu. Błękitne niebo, jesienne liście, kruki siedzące na posągach, jeziora... Zupełnie nie ma się wrażenia, że ten świat dotknął kataklizm. Dopiero po dotarciu do jednego z obozów, w którym powitanie zamiast z chleba i soli składa się z ostrzału bez ostrzeżenia, można poczuć, że to jednak groźny świat. W porównaniu z wieloma innymi podobnymi strzelaninami tutaj znacznie szybciej kończy się amunicja i powstaje problem, jak przeżyć. W starciu z niedźwiedziem przydadzą się koktajle Molotowa, które produkuje się za pomocą systemu małego rzemieślnika. Grafika nie zawsze jest piękna, ale czego oczekiwać po zniszczonej Rosji? W prezentowanym na gamescomie demie dotarliśmy do komnaty, w której widać będzie efekty raytracingu tak bardzo reklamowane przez szefa nVidii. Oto stoimy w pokoju, przez którego okno szączy się światło. Rzuci ono cienie, ale większość pokoju jest okryta mrokiem. Tak to też wyglądało w aktualnej wersji. Dzięki kartom z generacji GTX 2000 te same lokacje będą przesiąknięte „zmięczonymi” cieniami, a mrok miejscami zamieni się w półmrok.

## METRO



TALEWORLDS

## MOUNT &amp; BLADE 2: BANNERLORD

Znany także jako „Kiedy to w końcu wyjdzie?!”, Bannerlord wygląda na pokazie naprawdę potężnie. Z fotela dowodzenia w budce TaleWorlds (chwata ekipie za troskę o dziennikarskie plecy!) można było poprowadzić hordkę po całkiem ładnym świecie, pokręcić się po wioskach i miastach w poszukiwaniu zleceniodawców. Nowe Mount & Blade nie próbuje na nowo wymyślić swojej formuły, bo ta oryginalna nawet lata od premiery działa bardzo dobrze. Jest natomiast znacznie bardziej dopięczona i czytelna, a to duży plus. Strzelanie z łuku pozostaje dość trudne, podobnie jak dźgnięcie mieczem pędzącego konno wojownika. W tym wypadku „trochę lepiej” to w sam raz.


 IO INTERACTIVE  
**HITMAN 2**

Pod skrzydłami Warner Bros. duńscy deweloperzy pracują nad największym swoim tytułem. Różnorodność odtworzonych z aptekarską dokładnością środowisk poraża. Podobnie dużo strojów przywdziewa agent 47 – występuje nawet w pokazie mody! W ogrywanej misji pojawia się w letnim stroju w Miami na wyścigach samochodowych z misją wyeliminowania organizatora i jego córki. W grze chodzi rzecz jasna o to, co wcześniej. Zabójca wykazuje się fantazją – zamiast wlepić kulkę w skroń, strzela w kabel wiszącego nad ofiarą żyrandola, który miażdży ją oraz osoby, które sobie z nią gawędziły. Każde zabójstwo można załatwić na kilka sposobów podpowiadanych przez program. Absolutnie urzekające są tłumy zasiedlające każdą lokację. Co prawda na razie można przeciskać się przez ich barki, a nawet tułowia, ale domyślamy się, że przed listopadową premierą zostanie to poprawione.

**GOOD**


AVALANCHE STUDIOS

**RAGE 2**

Na grzuch id Software rodzi się nowy hit, który pod kilkoma względami może być porównywany z Cyberpunkiem 2077. Testowany przez nas fragment rozgrywki pokazał dynamikę pojedynków oraz rodzaje specjalnych ciosów, jakie oprócz władania bronią nasz bohater może wykonywać. Pewnym zaskoczeniem było to, że przeciwnicy po centralnym trafieniu z dwururki i odleceniu trzech metrów w tył powstają i są gotowi do dalszej walki. Dopiero drugi strzał odprawia ich w ramiona nieości. Walczymy w ciasnych wnętrzach, nękami przez bandy agresywnych postapokaliptycznych wyrzutków. „Jedynka” była raczej nieudana. Tutaj twórcy stosują się do nowoczesnych wzorców: gracz jest prowadzony za rączkę, głos z bazy podpowiada nam, co się zaraz zdarzy, a przeciwnicy zza ściany nie słyszą, że odbywa się za nią rozwałka, i spokojnie czekają na swoją porcję ołowiu lub plazmy. Będzie hit!



FROM SOFTWARE

**SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE**

Sekiro: Shadows Die Twice pokazało się już na E3, ale teraz mogliśmy zobaczyć kolejny kawałek rozgrywki. Gra studia From Software, opromienionego sławą Dark Souls, osadzona jest w fikcyjnej wersji XVI-wiecznej Japonii. Wiadomo już, że sporo tu wcześniejszych pomysłów, ale na przykład tempo walki będzie znacznie szybsze nawet od dość dynamicznego Bloodborne. Nasz bohater może skorzystać ze swojego miecza oraz protezy ręki, dzięki której wykonuje różne akcje. Do protezy będzie też można dokładać nowe części i zdobywać kolejne umiejętności. Co ciekawe, gdy zginiemy, będziemy mogli natychmiast wskrzesić naszego bohatera tak, by rozprawił się z pozostałymi przy życiu przeciwnikami. Nie da się tego używać cały czas, ale to na pewno miła odmiana po powrotach do ognisk rodem z Dark Souls.

**JAPAN**



CRYSTAL DYNAMICS

## SHADOW OF THE TOMB RAIDER

**Lara jaka jest, każdy widzi. Od trzech części pozostaje delikatną dziewczyną, która morduje z niezwykłą bezwzględnością.** Ładna praca kamery, zbliżenia w emocjonujących momentach to elementy, do których zdążyliśmy się już przyzwyczaić. I w sumie na tym można by skończyć mówienie o grze, bo Shadow of the Tomb Raider to w znacznym stopniu więcej tego samego. Ubłocona i skradająca się Lara psuje coś, kradnąc cenny sztylet i wywołując zamieszanie, ale demo nie wyjaśniło zbyt wiele w kwestii tego, co się właściwie dzieło. Jednocześnie jednak okazja, żeby wreszcie zacząć faktycznie badać grobowce, to coś, na co chyba warto poczekać. No i te cienie w ray-tracingu, zwłaszcza w scenie nocnego karnawału, którymi szef nVidii Jen-Hsun Huang zachwycał się na konferencji przez dobre pół godziny.



UBISOFT

## STARLINK

**Zabawa w budowanie stateczków wychodzi zaskakująco dobrze. Modułarne jednostki montowane na kontrolerze wręcz zachęcają do kombinowania.** Na pokazie Ubisoft rozłożył przed nami masę broni, kilka statków i postaci i powiedział: bawcie się. Wymiana pilotów, jednostek albo broni jest błyskawiczna, a robienie głupich rzeczy, jak montowanie skrzydeł na skrzydłach czy zakładanie rakietnicy tak, by strzelała do tyłu, ma odzwierciedlenie w grze. Całość wygląda do tego jak No Man's Sky i ma parę fajnych mechanicznych rozwiązań, więc może okazać się pogromcą portfeli.

LARA

UBI



WARGAMING

## WORLD OF TANKS AR + VR

**Matt Daly pracuje w Wargamingu jako spec od AR (special projects leader). Firma jest w trakcie implementowania tej technologii przy realizacji powtórek na trzech mapach: The Cliff, Paryż oraz Studzianki. Ta ostatnia mapa zawierać będzie polskie czołgi, niedostępne wcześniej dla graczy World of Tanks. Jeden z nich będzie się nazywał Lewandowski... od nazwiska oryginalnego konstruktora z lat pięćdziesiątych. Do ich odtwarzania potrzebny będzie iPad i, jak zapowiedział Matt, na razie inne tablety nie są rozważane. Wygląda to niesamowicie. Skanujemy jeden element i na stole wyświetla się mapa, którą możemy skalować. Produkt jest na etapie testów. Oglądają go dziennikarze, a Wargaming zbiera opinie. Pixel oglądał ten prototyp i zastanawiał się, czy możliwe będzie w przyszłości walczenie czołgami na wziętych z rzeczywistości mapach. Wargaming w marcu zaczął współpracować z Google i Matt powiedział, że teoretycznie możliwe byłoby przekładanie swoich okolic w średniowieczne zamki, skupiska zombie czy światy przyszłości. Pytanie, czy obie firmy chciałyby zamieniać realne światy w pobojojiska. Z kolei działająca na HTC Vive wersja VR Tanks działa na dwóch mapach: zimowej i górskiej. Zainstalowano ją w wybranych kinach.**

SEGA

## VALKYRIA CHRONICLES 4



**Valkyria Chronicles powraca. Czwarta część, która ukaże się we wrześniu, to kolejny odcinek sagi opisującej wielką wojnę w alternatywnej wersji Europy. Wszystko oczywiście w mangowym sztafażu, ale bez wielkich oczu i kretyńskich żartów. Gra jest stosunkowo poważna, a przy tym wypełniona dobrymi treściami. Ma świetnie zrealizowane misje, rozwój postaci i całkiem ładną, cel-shadingową oprawę graficzną. Premiera już niedługo. A chwilowo mogliśmy zrobić nocny rekonesans dwójką bohaterów, a następnie uratować ich, gdy na miejscu pojawiły się nagle przeważające siły wroga. Zmian w grze nie ma zbyt wiele. To po prostu kolejny odcinek serii o rozmiarach epickich: wielka opowieść o wojnie i grupce alianckich żołnierzy. Gra pokazała się na PS4 już w marcu, ale tylko w Japonii. Wrześniowa premiera obejmie także Xboxa One, Switcha oraz komputery osobiste.**



ACTIVISION

## SPYRO REIGNITED TRILOGY

**Spyro wypalił pod koniec żywota pierwszego PlayStation.** W ciągu dwóch lat ukazały się trzy gry z różowym smokiem biegającym po bukolicznych planszach w towarzystwie motylka. Po padnięciu zajmującego się grami oddziału Vivendi Spyro przeszedł w ręce Activision, które przez okrągłą dekadę nie wiedziało, co z tym fantem zrobić. Teraz przetestowany na żywym ciele Crasha Bandicoota schemat wdraża w stosunku do Spyro, wydając remastery oryginalnej trylogii. Graliśmy na trzech krótkich poziomach i podobało nam się to tak samo jak Crash. Może jeszcze bardziej przypominało konstrukcją poziomów bajki o lisku Luckym. Spyro jest wspomagany dodatkowo przez facecika z wielkim młotem, którym otwiera kolejne kłódki. Już jesienią całość ujrzy światło dzienne, a smok będzie mógł razić ogniem kolejnych złych panów.



BLUE BYTE

## THE SETTLERS

**Ubisoft zapowiedział tę prezentację jako „niezapowiedziany projekt”.** Już po zameldowaniu się na stanowisku francuskiego giganta, który podobnie ostatnio wyrwał się z pazurów Vivendi, stało się jasne, że chodzi o nową wersję The Settlers, tworzoną w 25. rocznicę premiery oryginału. Nad projektem pracują wchłonięci przez Francuzów Niemcy z Blue Byte. Volker Wertich, pracujący przy oryginale, został zatrudniony jako Creative Director. Grafika postaci jest nieco surowa, animacja nie została stworzona za pomocą mocupu, a jednak gra ma swój urok, głównie z powodu niesamowitego ruchu na ekranie. Tragarze (wspomagani potem przez osły), rzemieślnicy i żołnierze kręcą się niczym w ulu. Pod wodą przemycają ławice ryb. W kluczowym momencie naszej rozgrywki na ekranie było 3000 jednostek. Premierę Ubisoft przewiduje na jesień 2019 roku.

PRZEKONALIŚMY SIĘ, ŻE NIE SAMYM ANIME AZJA ŻYJE

# BATMAN made in Asia

Bartosz Czartoryski

**P**ewnie, to umyślne uogólnienie, bo przecież Hongkong ma piękną tradycję kina kopanego, z Indonezji raz na jakiś czas wychodzi akcyjniak pierwszej klasa, Korea Południowa swoimi thrillerami zawstydza Hollywood, kinematografia chińska za parę lat ma szansę być światową potęgą i tak dalej, i tak dalej. Dlatego byłem niezmiernie ciekawy, na jakie popkulturowe tropy natrafie, wyjeżdżając do Singapuru, Tajlandii i Hongkongu i co kraje te, obserwowane z perspektywy kinomana, gracza i komiksiarza, mają na pierwszy rzut oka do zaoferowania.

Singapur, jako państwo bogate, zaawansowane technicznie i mocno zwesternizowane praktycznie zaadaptowało popkulturę amerykańską z całym jej dobrodziejstwem. Ba, to tam odbyła się przecież uczna azjatycka premiera ostatniego filmu o Avengers. Poniekąd jej pokłosiem jest szeroko reklamowana wystawa Marvel Studios: Ten Years of Heroes, na którą ciągnęły tłumy, a która okazała się ogromnym rozczarowaniem, bo zobaczyłem tam nie rekwizyty i kostiumy, ale kilka niekoniecznie bajeranckich wizualizacji oraz plastikowe figury, jakie za darmo można sobie obejrzeć na co drugim konwencie. Szkoda czasu i pieniędzy.

Za to nie powinno się żałować na DC Super Heroes Cafe, czyli oficjalnie licencjonowaną tematyczną kawiarnię komiksową. Jako że Singapur to kraj nieprzyzwoicie



gorący, życie toczy się tu w klimatyzowanych kompleksach handlowych i nie jest żadnym obciążeniem iść na obiad do pobliskiej galerii, a tym bardziej napić się czegoś w podobnym miejscu. Lokal połączony jest ze sklepem z gadżetami, wszystkie pozycje w menu są odpowiednio ponazywane (czyli napijemy się nie herbaty z cytryną, ale herbatki sprawiedliwości). Dlatego mimo wysokich jak na europejską kieszeń cen, fajowy klimat godny jest wysuplania trzech dych na kawę.

Ostatnim moim przystankiem był tamtejszy park rozrywki firmowany przez Universal Studios, różniący się od opisywanego niegdyś przeze mnie kalifornijskiego przybytku przede wszystkim skalą. Atrakcji jest tu jakby mniej i postawiono na nielubiane przeze mnie rollercoastery,

O ile Japonia z miejsca kojarzy się z określonymi kontekstami popkulturowymi, którymi obrosła przez dziesięciolecia, tak pozostałe części Azji nie wydają się obudowane podobnymi skojarzeniami.

## Bruce Lee



Nie wszyscy pamiętają, że hongkońska gwiazda kina kopanego urodziła się w San Francisco, a chyba jeszcze mniej osób kojarzy początki kariery Bruce'a jako dziecięcego aktora. Jego droga do sławy rozpoczęła się od serialu „Zielony szerszeń”. Potem był powrót do Azji i... reszta jest historią.

ale sam park zachwyca swoim ogromem. Stoją tu gigantyczne figury egipskie (zaraz przy karkołomnych wagonikach „Mumii”), premierę ostatniego „Jurassic World” celebrowano pokazami z animatronicznymi dinozaurami (sama przejażdżka po Parku Jurajskim jest podobna do tej z LA), a atrakcja ze zwierzami z „Madagaskaru” mieści się w wielogłównym statku. Rozmiarem imponuje także centralny punkt, czyli kolejka górська z motywami z „Battlestar Galactica” (aby przejechać cały tor, trzeba zebrać się na odwagę dwukrotnie – są różne trasy), lecz moim faworytem pozostaje nadal znana mi już trójwymiarowa jazda z Transformerami.

Tajlandia z kolei kojarzyć mi się będzie nie z odbiciami zachodniej popkultury, bo te są mało zauwa-



✚ Niektóre sekcje parku Universal Studios Singapore stylizowane są na amerykańskie lata sześćdziesiąte z niezwykle dbałością o detale.

✚ Motywem przewodnim tego lata były tam dinozaury z „Parku Jurajskiego”. Co godzinę organizowano specjalne pokazy z animatronicznymi stworami.

## AZJA TO POPKULTUROWY NADMIAR. GRY, KOMIKSY, FILMY... CO CHCESZ, TO MASZ. EUROPA TO PRZY ORIENCIE OPUSTOSZAŁY BAZAR.

żalne, ani nawet nie z krajobrazami z „Kickboxera” czy ulicami od Windinga Refna, lecz - mniej lub bardziej fair - z podróbkami. Podkreślam, że mówię o Bangkoku i okolicach. Uliczne stragany oraz domy towarowe wyładowane są, jak podejrzewam, chińskimi zabawkami kopującymi beczelnie produkty znanych firm, z naciskiem na Lego i Marvela/DC. Ogromne zestawy z Bat Hero czy bohaterami sagi Star Plan można nabyć dosłownie za ułamek ceny oryginału. Te największe pudła kosztowały około sześćdziesięciu złotych. Bez skrupowania sprzedaje się tam również pirackie gry i filmy, a sklepikarze nonszalancko reklamują je ogromnymi plakatami. Co ciekawe, często tuż obok inny handlarz oferuje tytuły wyglądające i kosztujące jak oryginalne. Tak dla zmyłki.

Hongkong zaś dawno już przestał być miastem rodem z „Blade Runnera”, bo słynne neony są stosunkowo drogie w eksploatacji i miejscowi pozamieniali je na bezduszne LED-y. Oczywiście nie wszystkie. Nadal Kowloon, gdzie niegdyś znajdowała się niesławna arkologia, nocą to widok niezwykły, lecz samo centrum wyspy wydaje się dostosowane do potrzeb zachodniego turysty i zdecydowanie ciekawsza jest strona kontynentalna. Tam znajduje się chociażby aleja gwiazd tamtejszej kinematografii (obecnie remontowana i przeniesiona do pobliskiego ogrodu; zanim się o tym dowiedziałem, moje rozczarowanie sięgnęło zenitu), gdzie znajdują się, między innymi, odciski dłoni Jeta Li i Jackiego Chana oraz górujący nad wszystkim pomnik Bruce'a Lee.

Bezkonkurencyjna pozostaje jednak wystawa poświęcona temu

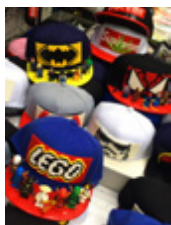
ostatniemu, zorganizowana przez Hongkong Heritage Museum, stale przeciągana, trwająca już pięć lat i przedłużona do lipca 2020 roku. Rozmieszczona w stylizowanej na tradycyjny chiński dom przestrzeni, opowiada historię życia Mistrza od dzieciństwa do śmierci, skupiając się przede wszystkim na, a jakże, jego krótkiej karierze filmowej. Są tam zdjęcia, notatki, rzeczy osobiste oraz ikoniczny już żółty dres z czarnym paskiem z nieukończoną „Gry śmierci”. Owe popkulturowe atrakcje Hongkongu można potraktować jako swoisty pomost przerezuony pomiędzy kinem zachodnim a tamtejszym.

Ale chyba tylko szalenie wyjechałby do Azji, szukając dowodu na istnienie zachodniej (i nie tylko) popkultury na drugim końcu świata, skoro ma ją u siebie na każdym rogu. Powyższa króciutka relacja dokumentuje raczej miejsca, na które się organicznie natykałem. Sam fakt ich istnienia to kolejny symptom globalnej dominacji amerykańskich marek, z czym, jak mi się wydaje, już wygrać nie można. Tyle tylko, że niektórzy robią z nich lepszy użytek niż inni. ■

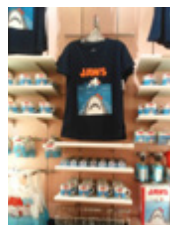
✚ Dziwne, że DC Super Heroes nie rozrosło się do rozmiaru obejmującej cały świat franczyzy. Powodzenie murowane!



Na budowę Transformers The Ride wydano ponad 100 milionów dolarów.



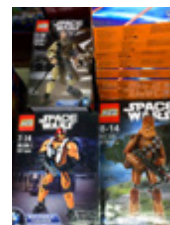
Uliczne markety w Kowloon pełne są dziwacznych gadżetów.



„Hello Kitty” i „Szczęki” - komercyjny mariaż z Universalu.



Pokemony można dostać na każdym rogu, w dowolnym rozmiarze i kolorze.



Bangkok i centrum handlowe Mega Plaza, czyli centrum podróbek.



Obchody dziesięciolecia istnienia Marvel Studios wypadły nader blado.



Shrek, mimo paru ładnych lat na karku, nadal przyciąga tłumy.

PIXEL  
WYWIAD

# IRONY CUR

Z projektantem gry **Piotrem Sułkiem** rozmawia Michał R. Wiśniewski.



✦ Projektant gry Piotr Sułek opowiada, że praca nad Irony Curtain pozwoliła na zerwanie z wieloma ograniczeniami formuły HOPA: „Możemy pozwolić sobie na cięższe tematy (i żarty), bardziej jechać po bandzie czy nawet lekko droczyć się z graczem”.

**P** Artifex Mundi – kim jesteście i skąd pochodzicie? Naszą działalność rozpoczynaliśmy ponad 12 lat temu w niewielkim biurze w Zabrzu. Zespół liczył wówczas 10 osób. Wiele się zmieniło od tego czasu... Od 2014 roku główna siedziba naszej firmy mieści się w Katowicach, a od zeszłego roku mamy niewielki oddział we Wrocławiu. Jest nas też więcej. Obecnie w Artifex Mundi pracuje około 150 osób. Tworzymy zarówno gry free-to-play (w stacjach mobilnych znajdziecie na przykład Tiny Dragons czy Bladebounda), jak i produkcje z sektora indie-premium (tu przykładem niech będzie wychodząca jesienią przygodówka My Brother Rabbit, czy właśnie zapowiedziane Irony Curtain: From Matryoshka with Love). Oprócz samej produkcji spora część osób zajmuje się wydawaniem gier HOPA pochodzących od innych współpracujących z nami firm.

**P** Artifex Mundi kojarzony jest ze szczególnym gatunkiem gier przygodowych – HOPA. Czy prace nad klasyczną point & click dużo różnią się od prac nad HOPA? Największa różnica jest taka, że przy projektowaniu i tworzeniu Irony Curtain co chwila któraś z osób w zespole wybuchała histerycznym śmiechem (albo na chwilę wychodziła z pokoju głęboko pooddychać). Pozostałe różnice nie są duże. Mamy doświadczenie w projektowaniu gameplayu opartego na zbieraniu i używaniu przedmiotów czy rozwiązywaniu łamigłówek logicznych oraz wiemy, jak konstruować fabułę i flow gry przygodowej. Tę wiedzę z łatwością możemy przełożyć na point & clicka. Nowością, na którą wszyscy czekaliśmy, zabierając się za pracę przy Irony Curtain, jest zerwanie z wieloma ograniczeniami, które formuła HOPA nam narzucała. Możemy pozwolić sobie na cięższe tematy (i żarty), bardziej jechać po bandzie czy nawet lekko droczyć się z graczem.

**P** Gry point & click przeżywały swoją złotą erę w latach dziewięćdziesiątych. Czy na fali nostalgii szykuje się ich wielki powrót?



Uważam, że on już trwa od jakiegoś czasu. Co roku na samym Steamie ukazuje się kilkanaście czy kilkadziesiąt nowych point & clicków, nie licząc remake'ów. Problem w tym, że przeważnie – poza naprawdę nielicznymi tytułami – są one produkowane przez niewielkie studia indie, którym nie udaje się przebić marketingowo przez zalew wszystkich innych gier. Kilka lat temu na Kickstarterze point & clicka Broken Age wsparło prawie 90 tysięcy ludzi, zbierając ponad trzy miliony dolarów, a przecież to nie jedyni fani tego gatunku gier, a jedynie ta ich część, która o zbiórce

# TAIN

wiedziała i zdecydowała się z góry, w ciemno dać trochę kasy. Wiem, że za tamtą produkcją stały wielkie nazwiska (między innymi Tim Schafer), ale wierzę, że ofiarodawcom zależało w pierwszej kolejności na zdobyciu dobrego point & clicka, a nie uhonorowaniu twórcy Day of the Tentacle czy Grim Fandango. Wierzę też, że ci ludzie nie wyginęli w ciągu kilku ostatnich lat ani nie odeszli do zupełnie innych gier i jeżeli zaserwuje im się fajnie zrobioną przygodówkę w dobrym starym stylu, to z przyjemnością pogłówną nad tym, jak przy użyciu gumy do żucia zrobić pieczętkę do podbicia wniosku o przydział pokoju hotelowego.

## **P** Skąd wziął się pomysł na Irony Curtain? Dlaczego taka tematyka niemal trzy dekady po upadku ZSRR?

Kiedy zabieraliśmy się za robienie gry, jeszcze nie wiedzieliśmy, że będzie to realizacja Planu Dwuletniego i trafimy z premierą w trzydziestolecie zakończenia czasów słusznie minionych. U nas komunizm zrobił jedyną sensowną rzecz, jaką mógł zrobić w 1989 roku - upadł. Jednak są na świecie miejsca, które wciąż borykają się z problemami, jakie przyniosła ze sobą ta ideologia, dodatkowo realizowana w ustroju totalitarnym. Mam tu na myśli nie tylko życie w strachu, kult jednego, niemal boskiego wodza narodu i spędzanie wolnego czasu na dopracowywaniu synchronicznego machania flagami w wielotysięcznym tłumie, ale również problemy z hiperinflacją, puste półki w sklepach i zamieszki na ulicach (wszystko to aktualna codzienność mieszkańców Wenezueli). Do tego wszystkiego dochodzi spora grupa malkontentów, którzy ewidentnie zapomnieli, jak to naprawdę w PRL było, i są w stanie powiedzieć, że „kiedyś to było lepiej”. Istnieje też niezliczona masa kapitalistyczno-burżuazyjnych młodych ludzi rozrzuconych po świecie, którzy o takich sprawach, jakie pokazujemy w Irony Curtain, nie słyszeli nic. Przez swoją niewiedzę może nieświadomie wyciągnąć rękę po ten gorzki cukierek i przejść na czerwoną stronę mocy.

## **P** Czy wśród inspiracji były takie klasyczne tytuły, jak Big Red Adventure?

Oczywiście znaleźliśmy BRA czy serię Red Comrades, a nawet mniej popularne w Polsce rosyjskie przygodówki o Pietce czy Stirlitzu, ale nie powiedziałbym, że szukaliśmy w tych tytułach inspiracji. Włosi z Dynabyte mają z pewnością inne doświadczenia z komunizmem niż nasze, Rosjanie w swoich grach pokazali nieco odmienne

od naszego poczucie humoru. Postanowiliśmy więc iść własną drogą i rozliczyć się z tym, co działo się w Bloku Wschodnim, ale w sposób zjadliwy dla zachodniego konsumenta.

## **P** Kto jest docelowym odbiorcą Irony Curtain? Starsi gracze i mieszkańcy Europy Wschodniej nie będą mieli problemów ze zrozumieniem gry, ale co z odbiorcą młodszym i z tak zwanego Zachodu?

Z młodszymi graczami u nas w kraju raczej nie będzie problemu. Mimo iż upłynęło już trochę lat, to ten PRL snuje nam się po ulicach i na ekranach telewizorów. Trudno nie znać „Czterech pancernych”, nie słyszeć o kolejkach za papierem toaletowym czy kartkach na mięso. O odbiór naszej gry przez zachodniego odbiorcę zadbałszy od samego początku jej projektowania poprzez ścisłą współpracę z amerykańskimi naukowcami (suchy żart). Tak naprawdę to nasz writer jest Amerykaninem mieszkającym w Stanach i dba o to, żeby to, co pokazujemy w Irony Curtain, było dla niezaznajomionego z tematem gracza zrozumiałe i bazowało w pewnym stopniu na jego powszechnej wiedzy o zimnej wojnie, którą Zachód jeszcze nieźle pamięta.

## **P** Jakie wyzwania łączą się z wydawaniem klasycznej przygodówki na konsolach? Czy można „wskazywać i klikać”, jeśli się nie ma myszy?

Na szczęście nie musimy wyważać tych drzwi. Zrobiło to przed nami już kilku wydawców point & clicków, a poza tym sami na bieżąco zajmujemy się portowaniem naszych gier HOPA na konsole. Oczywiście nie może to być proste przełożenie ruchu myszy na poruszanie gałką. Wszystkie akcje, jak poruszanie się postaci, przeglądanie inwentarza czy wybieranie opcji dialogowych, są od początku projektowane z uwzględnieniem specyfiki obsługi konsolowych padów.

## **P** Dlaczego humor i satyra tak dobrze pasują do przygodówek? Czy to tylko dziedzictwo LucasArts? Czy AM ma w planach inne gry point & click, także takie poważne?

Zabierając się za pierwszy, wstępny koncept naszej gry, też zadaliśmy sobie pytanie o rolę humoru w tego typu grach. Doszliśmy do wniosku, że będziemy go potrzebować w hurtowych ilościach z dwóch powodów. Po pierwsze, tak jak wspominałeś, gracze znający Monkey Island po prostu będą oczekiwać lekko sarkastycznego bohatera i zwariowanych sytuacji. Po drugie, grając w point & clicka szukasz nietuzinkowych rozwiązań, a niekoniecznie licuje z poważną, obyczajową grą o jestestwie i sensie istnienia próba zastraszenia strażnika bananem ukrytym w spodniach. Nie, nie mamy w naszej grze takiej akcji... przecież byłaby niestosowna, prawda? Hm... w sumie to teraz żałuję, że nie wymyśliłem tego przy projektowaniu dziewiątej lokacji... Myślę, że wykorzystam to w Irony Curtain 2. ■

## Matrioszka



**Irony Curtain: From Matryoszka with Love to klasyczna przygodówka point & click od Artifex Mundi.** Gracz wciela się w postać zachodniego dziennikarza, który odwiedzi (niczym Borat Amerykę) Matryoszkę, niewielkie, ale z pewnością wspaniałe komunistyczne państwo i jego wspaniałego przywódcę.

# Zamknijcie się, strażnicy bramy

Spójrzmy na ostatni rok w grach: Wolfenstein II oburzył rzesze graczy, bo głównemu bohaterowi zadania przydzielają osoby kolorowe, kobiety i Żydzi, siłą więc lewacką propagandę.

■ Artur Cnotalski

**B**attlefield V oburzył rzesze graczy, bo panna i to z protezą, nie miała prawa pojawić się w materiale promocyjnym absurdalnej, kolorowej i superdynamicznej wariacji na temat II wojny światowej, bo zakłamywała historyczną prawdę. Babka nie powinna też całować innej babki na zapowiedzi The Last of Us: Part II ani mieć dość, gdy losowy człowiek z internetu tłumaczy jej podstawy zawodu, który wykonuje od dziesięciu lat.

Bo nie. Bo kobiety powinny zachowywać się odpowiednio, nie wychylać zbyt i być obecne tylko tam, gdzie się im pozwala. Jak na branżę, którą pomagały budować Roberta Williams i Carol Shaw to całkiem sporo obustrzeń.

Porozmawiajmy o gatekeepingu. Co to? To ukuty całkiem niedawno termin oznaczający mniej więcej tyle co „będę bronić swoich rzeczy przed ludźmi, którzy nie są tacy jak ja”. Stanowi ideę zakładającą, że aby lubić pewne rzeczy, musimy spełniać



■ Dlaczego przy całej licencji poetyckiej stosowanej w grach takich jak Battlefield, kobiety miałyby być tym, co psuje realia?

określone warunki jak płeć czy orientacja seksualna. W przypadku gier wideo gatekeeping to ulubiony sport wielu chłopców, choć to w dużym stopniu wina ich wychowania i profilowania elektronicznej rozrywki przez ostatnie 30 lat.

Każdy, kto zna trochę historii branży, wie, że na skutek lenistwa i zachłanności wydawców przeżyła ona niemały kryzys w 1983 roku. Ukazało się dużo kiepskich gier, parę firm wypadło z rynku, a ktoś pomyślowy zakopał bardzo dużo dysków ze spielbergowskim kosmitą na pustyni, by nie trzymać ich w magazynie.

## Roberta



**King's Quest, Colonel's Bequest czy Phantasmagoria** - wszystkie te gry wyszły spod ręki Roberta Williams. Choć twórczyni przeszła na grową emeryturę w 1999 roku, jej legenda jest żywa do dziś.

Nieco mniej mówi się o tym, jak z tego paskudnego dołka wychodzono. Szczególnie o fakcie, że spece od marketingu, szukając wyjścia, postanowili skupić się na reklamach skierowanych do konkretnej grupy odbiorców: facetów.

Systemy do gier zaczęły być reklamowane jako zabawki dla chłopców, a rola kobiet zmieniła się z odbiorców na ozdoby rozmaitych targów i okładek kolejnych produktów. Przez lata nie do pomyslenia było, że ludzie z zestawem dwóch chromosomów X mogą być cenną grupą konsumentów, a elektroniczną rozrywkę tworzyli



✦ Gdyby ktoś miał wątpliwości: nieogoleni „męscy” twardziele żyją i mają się w 2018 roku całkiem dobrze.



✦ Chłopak grający w gry wideo zostaje bogiem wirtualnego świata? To mógł wymyślić tylko facet.



chłopcy dla chłopców. Powstała kultura graczy, często szukających ucieczki w cyfrowych światach. Nikomu specjalnie nie zależało, by stan ten się zmieniał.

Życie jednak, jak w „Parku Jurajskim”, znalazło na to sposób: najpierw wychowało kobiety, które były gotowe wbić się klinem w ten męski świat. Bo czym byłoby Legacy of Kain czy Uncharted bez Amy Hennig? A potem zaczęło stopniowo przesuwac granicę tak, że stał on się po prostu światem, takim dla wszystkich. Po latach dziewięćdziesiątych i wcześniejszych dwutysięcznych okazało się, że gry nie chcą już być superpoważne, ponure i pełne napięcia, a bohater typu twardy twardziel przejadł nam się sto razy. Zaczęliśmy szukać innych form, a to, co znaleźliśmy, ma duży związek ze wspomnianym wcześniej gatekeepingiem i jego czempionem Ernestem Cline'em.

Tak, wiem, że teraz zaczyna się robić skomplikowanie, ale obiecuję, że połączę te kropki w zgrabną całość.

## PO LATACH DZIEWIĘDZIESIĄTYCH OKAZAŁO SIĘ, ŻE GRY NIE CHCĄ JUŻ BYĆ SUPERPOWAŻNE ANI PONURE.

Cline jest produktem marketingu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych w najczystszej praktycznej formie. Jego zekranizowana niedawno książka „Ready Player One” parę lat temu okrzyknięta została biblią nerdów. Kilka lat później wiele głosów zachwytu obróciło się w okrzyki niezadowolenia, gdy kolejni czytelnicy w świetle GamerGate zaczęli sobie uświadamiać, jak problematyczna jest w istocie powieść.

Powiedzmy sobie wprost jedno: książka Cline'a nigdy nie była dobra. To grafomański potworek, w którym olbrzymie ilości czasu marnuje się na tworzenie list ulubionych gier retro autora/bohatera i niezbyt mądre ani głębokie monologi wewnętrzne. Z początku „Ready Player One”

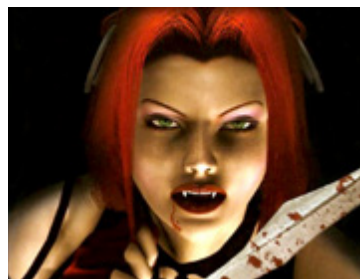
kupił odbiorców tym, że zdawał się doskonale przywoływać kulturę lat osiemdziesiątych, serwując czytelnikowi nostalgiczną wycieczkę w fantastyczną przyszłość. Pisarz miejscami serwował nieco dziwne przemyślenia na temat masturbacji i tego, do czego w ogóle SŁUŻĄ kobiety, a wszystkie panie w powieści traktował mocno dwuwymiarowo, ale dało się nad tym jakoś przejść, bo był to jeden niezbyt fajny głos, dodatkowo spleciony z innymi wspominkami.

Problem pojawił się, gdy dla słów Cline'a pojawiło się echo w postaci GamerGate - ruchu, który twierdząc, że walczy o etykę dziennikarzy growych, poświęcał zaskakujące ilości czasu na prześladowanie kobiet związanych z grami. Nie chodziło nawet o to, że

**Ernest Cline jest raczej produktem swojego środowiska niż kimś, kto nie do końca wie, co zrobić z kobietami w wykreowanych światach.**



W obliczu parady stereotypów kulturowych, jakimi zasypuje nas „Ready Player One”, trudno uznać, że traktowanie kobiet jest jedynym problemem filmu i książki.



Bloodrayne, wampirza seksbomba, dostała od twórców tyle charakteru, że nie starczyło go nawet na sequel.



Miło, że chociaż Spielberg rozumiał, że fajnie by było, gdyby bohaterki w filmowym „Ready Player One” coś faktycznie robiły, a nie służyły tylko jako dekoracje.



✦ Jessica Price wyleciała z pracy, bo gdy fan gry próbował uczyć ją podstaw zawodu, który wykonuje od dekady, wyciągnęła go przed szereg i zwymyślała.

pisarz był uwikłany w działania GG. Po prostu wypowiedzi bohatera brzmiały łądząco podobnie do bełkotu idiotów uważających, że mogą bezkarnie grozić ludziom śmiercią lub przemocą.

Dla niewtajemniczonych: GamerGate powstało w znacznym stopniu dzięki blogowi rozżalonego chłopaka, który poczuł się skrzywdzony przez dziewczynę, Zoe Quinn. Panna Q, będąca według wielu wskazań dość kontrowersyjną osobą, została oskarżona o rozsadzanie branży od środka przez uwodzenie i romansowanie z dziennikarzami i sędziami w konkursach, by wypromować swoją niezależną produkcję. Prywatna wendetta przerodziła się w publiczną dyskusję o roli kobiet w grach. Ohydne taktyki stosowane przez zwolenników ruchu zamknęły usta wielu osobom, które po samych postulatach growych feministek nie były przekonane, czy branża faktycznie musi się poważnie otworzyć na niemeński punkt widzenia.

Retorycznie GamerGate i „Ready Player One” były bardzo podobne. Książka o białym bohaterze, który zdaje sobie co prawda sprawę z obecności osób o innych piciach i kolorach skóry i nawet wchodzi z nimi czasem w interakcję w przerwach od jrania się własnym geniuszem i samodzielnego rozwiązywania wszystkich problemów, ale w sumie nie potrzebuje żadnego z nich, nagle straciła sporo uroku. Problemy, takie jak wymazanie kolorowej części popkultury, jak na przykład Michaela Jacksona z lat osiemdziesiątych, w wizji Cline’a

✦ Po zakończeniu przygód Nathana dostaliśmy mały spin-off z innymi świetnymi postaciami z jego świata. Grające dziewczyny chciałyby teraz dostać go więcej.

wyszły na pierwszy plan, a wiele osób zaczęło się zastanawiać, czy „biblia nerdów” faktycznie jest taka dobra.

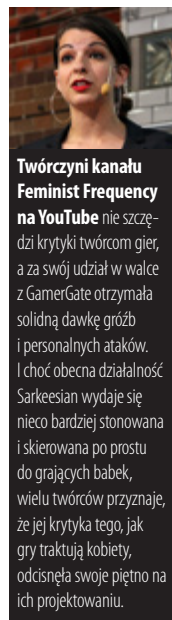
To, jak zmieniło się postrzeganie „Ready Player One”, dobrze oddaje zmiany zachodzące w branży gier. Twórcy i wydawcy poczuli, że tworzenie zawartości pod agresywnych i egoistycznych chłopców to droga donikąd. Potrzebne były zmiany. Rozwój. Fakt, że zwolenników GamerGate aktywnie rekrutowała „alternatywna prawica”, czyli najzwyczajni naziści, nie napawał optymizmem.

Z punktu widzenia liczb kobiety są coraz ważniejsze. Badania sugerują, że to od 45 do 51 procent graczy! I choć wiele z nich preferuje gry mobilne czy te z „socjalek”, ostatnia ankieta pokazuje, że około 70% pań w przedziale 20-30 lat to segment „core”.

Opowieści o tych klasycznych, twardych facetach nie muszą zniknąć, ale miejsce obok nich powinny zająć kobiety i to takie, które nie będą tylko bohaterami męskimi z podmienioną picią i imieniem. Wątki homoseksualistów, których opisy postaci nie będą się ograniczać do orientacji, lecz pokażą ich cechy charakteru, zainteresowania, fascynacje. Postaci ciekawych. Albo kolorowych, jak księżycowe chomiki i urocze zamrażające wszystko Chinki.

I patrząc na rynek dzisiaj, dostajemy dokładnie takie postaci: kobiety, które nie muszą być twardzielkami, by nadawać się na bohaterkę, jak Chloe w Zaginionym Dziedzictwie.

## Sarkeesian



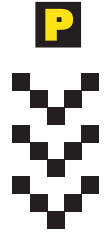
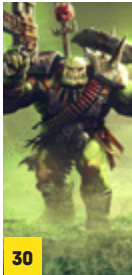
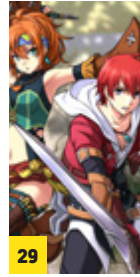
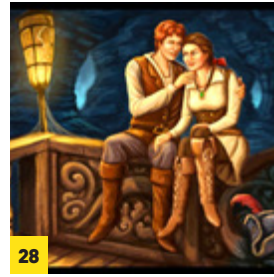
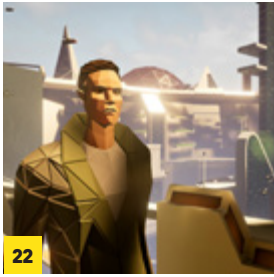
**Twórczyni kanału Feminist Frequency na YouTube** nie szczędzi krytyki twórcom gier, a za swój udział w walce z GamerGate otrzymała solidną dawkę gróźb i personalnych ataków. I choć obecna działalność Sarkeesian wydaje się nieco bardziej stonowana i skierowana po prostu do grających babek, wielu twórców przyznaje, że jej krytyka tego, jak gry traktują kobiety, odcisnęła swoje piętno na ich projektowaniu.

Zgodnie ze słowami Naughty Dog po prostu pasowała ona do historii, jaką studio chciało opowiedzieć. Jak Edith Finch, której opowieść to przygoda bez strzelania i wybuchów, a jednak coś porywającego w cholewę. I jak nieszczęsna Ellie w The Last of Us 2, która może i jest lesbijką, ale na podstawie zajawki z E3 jest też całkiem rozbudowaną postacią niezależnie od swojej orientacji.

Zyskują na tym wszyscy. Gry AD 2018 to rynek, gdzie najbardziej chwaleni są goście rozumiejący zmieniający się świat. Twórcy Uncharted 4, w którym relacje między bohaterami, zarówno w tych dynamicznych, jak i całkiem spokojnych scenach wgniatają w fotel, ustawili poprzeczkę całkiem wysoko, a przecież ich bohater jest jak najbardziej awanturniczym, męskim mężczyzną.

Ociekający absurdalnymi ilościami testosteronu Kratos, o którym kiedyś wiedzieliśmy tyle, że jest ciągle wkurzony, a seks z nim najłatwiej opisać jako „intensywne trzęsienie wazonami”, teraz ma syna i znacznie bardziej ludzki zestaw problemów. To zresztą bardzo ciekawy przypadek, bo choć seria nabrała z najnowszą odsłoną głębi, wciąż krążą głosy, że jest to opowieść od mężczyzn dla mężczyzn, fantazja na temat dorosłego życia nastolatków, którzy wychowali się na „wazonach” i jurnym bogu wojny.

Ważny w tym wszystkim jest fakt, że całe to zamieszanie z kobietami, wprowadzanie ich „na każdym kroku” i w każdej grze, to nie zabieranie nam czegoś, co mieliśmy, tylko dawanie czegoś ekstra. Bethesda nie wydaje się zainteresowana odpuszczeniem Doomguyowi, a nadchodzący Devil May Cry jest, wedle wszelkich wskazań, tak napakowany testosteronem jak zawsze. Dostajemy swoich Dark Soulsowych ludzików i westerнового badassa z Red Dead Redemption 2. Nic nie wskazuje, że biuściaste panny z nowego Soul Calibura przestaną być seks-lalkami z morderczymi kombosami. Dlaczego więc tak wiele osób boli większy wybór? ■



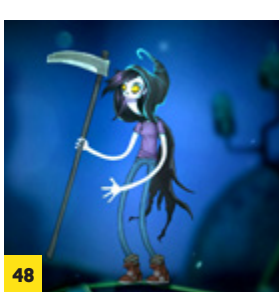
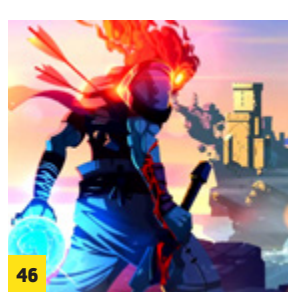
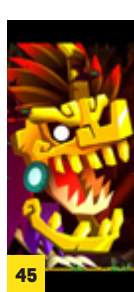
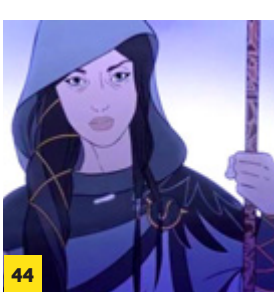
## TAK OCENIAMY GRY

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

**DYSKUTUJNA**  
 FB.COM/GROUPS/  
 SECRETLEVEL

# PLAY THE GAME

**STATE OF MIND TO EUROPEJSKA, NIEZALEŻNA PRODUKCJA, KTÓRA BRAK BOMBASTYCZNEJ OPRAWY NADRABIA CIEKAWĄ NARRACJĄ I PORUSZANYMI PROBLEMAMI.**





# STATE OF MIND

■ PC ■ MAC

PRODUCENT Daedalic Entertainment **Wersja PL:** nie

■ Michał R. Wiśniewski

**S**tate of Mind to przygodówka SF, która na tle konkurencji wyróżnia się niebanalnym, dojrzałym scenariuszem i ciekawymi rozwiązaniami estetycznymi.

Ledwo Netflix pokazał znakomity, chociaż niedoceniony (i niezrozumiany) „Mute” w reżyserii Duncana Jonesa, thriller noir umieszczony w przepięknym cyberpunkowym Berlinie, za sprawą State of Mind i hamburskiego studia Daedalic Entertainment (znanego choćby z przygodowego cyklu Deponia) znów możemy odwiedzić futurystyczną stolicę Niemiec.

Berlin w roku 2048 to nieprzyjazna metropolia. Skąpana w mroku i wiecznym deszczu, rozświetlana neonami i światłami nieustannie krążących dronów. Policyjne boty patrolują ulice, polując na buntowników, zaś ludzkość oddaje się wirtualnym rozrywkom. W takim miejscu budzi się dziennikarz Richard Nolan. Niewiele pamięta - wypadek, chaos, żonę i syna. Ale nigdzie nie może ich odnaleźć, a z rozmów ze znajomymi zaczyna wynikać, że w małżeństwie państwa Nolanów nie działo się najlepiej.

City5 to zupełnie przeciwieństwo Berlina - piękne, utopijne miasto, w którym zawsze świeci słońce. Adam Newman mieszka w nim z kochającą żoną, utalentowaną rzeźbiarką i synem, który po wypadku samochodowym - Adam stracił w nim pamięć - wymaga konsultacji lekarskich. Od początku śledzimy tych dwóch

bohaterów - Richarda i Adama - i ich różne, ale niepokojąco podobne historie.

State of Mind to gra przygodowa, w której najważniejsza jest narracja, ale w przeciwieństwie do większości „symulatorów chodzenia” czy „filmówek” Quantic Dream, takich jak Detroit:

■ Niebo nad Berlinem było koloru ekranu telewizora podłączonego do magnetowidu z włożonym VHS z „Łowcą androidów”.





➤ Na casting do najnowszego teledysku niemieckiej elektronicznej grupy Kraftwerk zgłosiło się wielu chętnych.



➤ Styl w tej grze staje się przekazem. Jak podczas tej symbolicznej sceny, budującej szeroki obraz świata przyszłości.

policyjnego państwa (te roboty w transporterach z napisem POLIZEI), tocząca się w tle wojna między Zachodem i Wschodem, a także wszechobecna paranoja - i problemy małżeńskie! Mógłbym długo wymieniać, ale nie chce spoilerować. Wizualnie gra to cyberpunk w stylu gibsonowskim (bez trudu można znaleźć neon nawiązujący do „Neuromancera”) podany w formie retro. Zamiast zeskanowanych na bogato hollywoodzkich aktorów postaci z gry są przedstawione w stylistyce „low poly” - trójwymiarowych obiektów złożonych z niewielkiej liczby wielokątów. Na pewno pozwoliło to obciążyć koszty gry, ale jednocześnie jest niesamowicie spójne z jej klimatem, a także przekazem. Skojarzenia biegają do teledysków Kraftwerk i gier z lat dziewięćdziesiątych. Ach, gdyby w tej formie zrobić kolejną kontynuację Flashbacka! To nie jest opowieść o androidach, które są ludzkie, ale o ludziach,

➤ Główna różnica między dystopią a utopią to pogoda - w cyberpunku zawsze pada, a w idealnym świecie zawsze świeci słońce.

Become Human, znajdzie się tu nieco klasycznych zagadek, w tym takich w ciekawy sposób wykorzystujących możliwości trójwymiarowego silnika. Podczas gry powracałem wciąż do wspomnianego Detroit, które zresztą w Pixelu oceniłem wysoko - trudno o dwie tak różne gry. Detroit to melodramat o androidach, angażujący emocjonalnie, ale i w dość bezczelny sposób tymi emocjami manipulujący. Androidy są grane przez zeskanowanych ludzi, zatem arcyłudzkie. Główna aktorka została wręcz dobrana tak, żeby z miejsca wzbudzać współczucie swoją buzią. Upraszcza ją przekaz (nie mówię, że to źle, czasem tak właśnie trzeba) jest cała ikonografia, odwołująca się do historii niewolnictwa i napięć rasowych.

Tymczasem o Richardzie Nolanie można powiedzieć różne rzeczy, ale tej postaci daleko do sympatyczności. To w zasadzie kawał egoistycznego buca, który doskonale odnalazłby się na kartach powieści Philipa K. Dicka. State of Mind bardzo przypomina te powieści. Jest tu klimat opresyjnego



➤ Szpital czy więzienie? Zdecydowanie szpital, chociaż ten wystrój może sugerować coś innego. Jest cyberpunk, jest opresja.

którym wszechobecna technika odbiera człowieczeństwo. Ludzie są ciekawsi od robotów.

Lustrzane odbicie Detroit, które jest jak amerykański film. State of Mind to europejska, niezależna produkcja, brak bombastycznej oprawy nadrabiająca ciekawą narracją i poruszonymi problemami. Gra zresztą w paru miejscach podejmuje (niezamierzoną?) polemikę z produkcją Quantic Dream - przez ukazanie robotów wyglądających jak roboty czy zabawny dialog z bezdomnym.

Bardzo podobała mi się, jako praktykującemu fantazie, wizja przyszłości, rozwijająca współczesne trendy. Rzeczywistość rozszerzona (sprytnie wpięta w mechanizm gry), drony i roboty, autonomiczne taksówki, połączenie kolejowe Berlin-Nowy Jork (ewidentnie inspirowane Hyperloopem Elona Muska), korporacje, które stają się właścicielami naszej pamięci, terrorizm, upadek prasy i zawodu dziennikarza - wszystko to bardzo aktualne i prawdziwe.

Zagadki są logiczne i zróżnicowane, a przy tym przyjazne graczowi. Nic tak nie wybiją z narracji jak frustracja zbyt wydumaną zagadką (nie grajcie w Subject 13). Fabuła jest zasadniczo liniowa, chociaż nie prowadzi gracza za rękę. Jak w porządnym thrillerze elementy układanki odsłaniają się powoli.

W paru miejscach gracz może podjąć „decyzję moralną”, która ma wpływ nie tyle na zakończenie, co na samego gracza (trochę jak w Nier Automata czy Life Is Strange). Cenię oczywiście gry o wielu zakończeniach i wyborach, które mają na nie wpływ (jak Wiedźmin 3 czy - znów - Detroit), ale mam wrażenie, że wobec alternatyw wszystko traci na znaczeniu. Liniowa narracja i końcowy wybór staje się natomiast emocjonalnym ciężarem, wobec którego nie ma jak uciec. ■

**85**

- Cyberpunkowa, dająca do myślenia przygodówka,
- wyróżniająca się estetyką low-poly i dojrzałym scenariuszem w duchu Philipa K. Dicka. Doskonale balans między snutą opowieścią a zagadkami. Kilka zapadających w pamięć scen.
- Emocjonalnie angażująca bez uciekania się do melodramatu.



❖ Nie ma to jak podróż z krasną dziewczyną na grzbiecie gryfa. W takich okolicznościach przyrody heroizm momentalnie rośnie poza skalę.

WORLD OF WARCRAFT

# BATTLE FOR AZEROTH



❖ Choć wygląda jak świadełko, Serce Azerothu jest potężnym artefaktem.

❖ Kul Tiras to urokliwa kraina. Warto tu zostać na przynajmniej tygodniowy turnus.

PC

PRODUCENT: Blizzard Entertainment **Wersja PL:** nie

■ Pjotsze

**N**a rynku gier sieciowych zrobiło się całkiem tłoczno. Zarówno więksi, jak i mniejsi wydawcy raczą graczy produkcjami nastawionymi na rozgrywkę w wieloosobowym świecie. Klasyczne tytuły MMO też nie radzą sobie najgorzej. Wszak takie gry jak World of Warcraft, Final Fantasy XIV, The Elder Scrolls Online czy zyskujące na popularności Black Desert Online mogą się pochwalić sporą liczbą aktywnych miłośników.

I tutaj już na początku wypada pochwalić ludzi z Blizzarda za oddanie w ręce graczy podstawowej gry wraz

ze wszystkimi dodatkami, w cenie miesięcznego abonamentu, tuż przed premierą Battle for Azeroth. Oczywiście najnowsze rozszerzenie dokupujemy poza pakietem, ale co tu ukrywać, to po prostu świetny deal. Szczególnie jeśli spojrzeć się na to, ile oferuje świeże uzupełnienie. Dwa całkowicie nowe kontynenty do eksplorowania, grywalne rasy do odblokowania, jeszcze więcej aktywności oraz świeżutki tryb wojny.

Oś fabularna może i nie prezentuje się tu zbyt okazale, a czasami wydaje się poprowadzona na siłę i uproszczona aż do granic możliwości. Nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że autorzy podzieliли wszystko między dobro (Sojusz) i zło (Horda). Niemniej jednak przyjemnie przechodziło mi się w szczególności scenariusz przeznaczony dla Sojuszu. Pewnie dlatego, że – odkąd pamiętam





Ciekawym zabiegiem okazało się też wprowadzenie artefaktu zwanego Sercem Azerothu. Ten medalion gwarantuje graczowi specjalne cechy przy awansie na każdy kolejny poziom, jak na przykład zwiększenie prędkości poruszania się bądź dodatkowe leczenie. Jako że jestem zwolennikiem gry solo oraz akcji PvE, właśnie te elementy rozgrywki trafiły w me gusta najbardziej. Choć tryb PvP też ma sporo do zaoferowania – jak na przykład ekspedycje, niezwykle emocjonujące starcia 3 na 3 graczy. Te potyczki to intrygujący powiew świeżości.

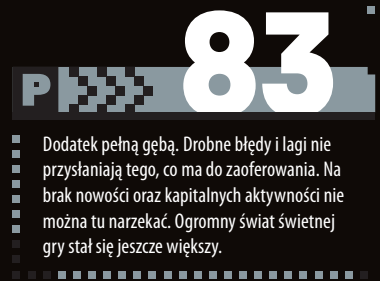
Całe Battle for Azeroth pozytywnie mnie zaskoczyło. Dodatek niesie ze sobą wiele rozwiązań i nowości, które powinny przypaść graczom do gustu. Zaprawdę powiadam, jest tu sporo do roboty. ■

## TO JUŻ SIÓDMY DODATEK DO WOW. STWORZYŁ GO ZUPEŁNIE NOWY ZESPÓŁ, KTÓREGO JEDYNYM OGNIWEM ŁĄCZĄCYM Z PRZESZŁOŚCIĄ JEST ALEX AFRASIABI.

– bardziej pasowała mi ta ludzka strona. Nie bez znaczenia był tu również kontynent, jaki przyszło mi zwiedzać, czyli Kul Tiras. Kraina to bardziej zróżnicowana niż Zandalar, mogąca poszczycić się urokliwymi dolinami, mrocznymi lasami i rejonem opanowanym przez złowrogich piratów, tak radośnie padających od uderzeń mego miecza i topora.



Na Kul Tiras spędziłem sporo czasu, gdyż co chwila zasypywany byłem jakimiś dodatkowymi zadaniami pobocznymi. Kiedy tylko uporalem się z odgruzowaniem zaspanych jaskiń, to już nad głową kolejnego NPC pojawiał się złoty wykrzyknik. A że jestem typem osobnika nie lubiącego pozostawiania ludzi w potrzebie, odpuściłem niewiele takich okazji.



■ Dodatek pełną gębą. Drobne błędy i lagi nie przysłaniają tego, co ma do zaoferowania. Na brak nowości oraz kapitalnych aktywności nie można tu narzekać. Ogromny świat świetnej gry stał się jeszcze większy.



■ Horda w naszym ulubionym stanie skupienia, czyli przerażona i w rozsypce.



Podobnie jak Unravel 2, Overcooked! 2 pokazuje, że sequel nie zawsze musi być odgrzanym w mikrofalówce kotletem.



można robić w balonie? Balon zaczyna się palić, ale pożary to normalka, więc luz, kroisz sałatę. Nagle balon rozbija się na środku restauracji sushi i nie ma wymówek: goście czekają, sałata i sushi, nadchodzi! Skupienie, planowanie, kooperacja. Łatwo powiedzieć! Na szczęście mamy tajną broń: kanapę i sieć, dzięki czemu w piekielnej kuchni może naraz pracować czterech szefów (z czego trzech na kanapie w przypadku PS4, a czterech na Switchu).

Uroczą grafiką wyjętą wprost z kreskówki, pocieszne postacie (w sumie 24 kucharzy, w tym zwierzęta), megagłupawa fabuła (oto Król Cebula, próbując pradawnego przepisu, ożywia Tosty Zombie, które trzeba nakarmić, więc jego wierni kucharze wsiadają w foodtrucka i wyruszają nim w podróż w celu udoskonalenia swoich umiejętności i uratowania Królestwa Cebuli), megazabawowy kanapowy multi w wersji współpracy lub rywalizacji - oto przepis na grę doskonałą. WAR, przepraszam, COOKING HAS NEVER BEEN SO MUCH FUN!

Tylko czy potrzebuję tyle stresu w moim życiu? A może jak jeszcze trochę pogram, to wreszcie nauczę się sobie z nim radzić? ■

Zamiast robić normalną kuchnię, można ją zrobić w balonie, albo w dwóch. A że wiatr przesuwają szafki? Dla tych szefów to bułka z masłem.



Wiem, że modne są kuchnie typu wyspa, ale pierwsze słyszę o „latającej, sterowanej joystickiem platformie”.

# Overcooked! 2

PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT Ghost Town Games, Team 17 **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski

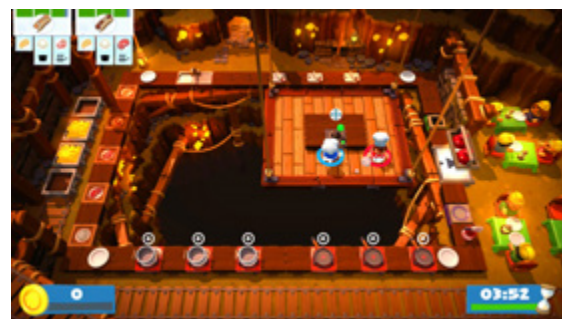
**Z**ombie, pożary i potwory to rzeczy, których nie może zabraknąć w porządnej grze o gotowaniu. Jakby ktoś się chciał uczciwie postresować, zapraszam do naszej kuchni.

W recenzji The Persistence wspominałem, że stresują mnie gry rouge-like. To było jednak zanim zagrałem w Overcooked! 2. To dopiero stres: zegar bije, woda kipi, klienci się niecierpliwią, garnek przypala, skończyły się czyste talerze i wybuchł pożar, a tu jeszcze trzeba sterować dwoma typami naraz.

Overcooked! 2 to, jak sama nazwa wskazuje, druga część gry. Sequel, który nie robi kuchennej rewolucji, ale ewolucję. Zostało to, co w jedyne było pyszne, ale do menu wrzucono jeszcze parę smakołyków. Gra przypomina Bombermana skrzyżowanego z Tetrisem albo „ruskimi jajkami” - nieskończona układanka zamówień, dania do przyrządzania na talerzu z kilku składników, które czasem wymagają dodatkowego

przygotowania: posatkowania, usmażenia albo ugotowania. Aby zaliczyć etap, trzeba zebrać odpowiednią liczbę napiwków. Pomyłki czy zbyt długo realizowane zamówienia kończą się karą.

A żeby nie było za słodko, gra wprowadza zręcznościowe przeszkadzajki. A to umieszcza kuchnię w balonie, gdzie wiatr potrafi przesuwować szafki, a to w kopalni, gdzie do kuchenki czy deski do krojenia trzeba dojechać ruchomą platformą itd. Jakby za mało było stresu przy samym gotowaniu! Albo lecisz sobie balonem i gotujesz, bo co innego



**82**

- Kolorowa, głupawa, zwariowana zręcznościowa kanapówka (z możliwością gry w sieci, czego nie było w pierwszej części). Wzorowo wykonany sequel. Masz kolegę, męża, żonę, dziecko, kota, sąsiadkę albo arcyinteligentnego psa?
- Overcooked! 2 jest odpowiedzią na wieczorną nudę.

komiksfestiwal.com



MIĘDZYNARODOWY  
FESTIWAL KOMIKSU  
I GIER W ŁÓDZI



CENTRUM  
KOMIKSU  
I NARRACJI  
INTERAKTYWNEJ

# 29. MIĘDZYNARODOWY FESTIWAL KOMIKSU I GIER

W ŁÓDZI 14-16.09.  
2018



IMPREZA TOWARZYSZĄCA  
PROMISED LAND ART FESTIVAL 2018  
30 września - 3 października

OPEN DAY  
29 września



✚ Miasto będziemy w grze oglądać wyłącznie z daleka, ale na uczelni dla bohaterów dzieje się tyle, że nie ma czego żalować.

# Hero-U

PC MAC

PRODUCENT Transolar Games **Wersja PL:** nie

✚ Paweł Schreiber

## Nostalgia



**Kształt góry, na której przysiadł smok, nie jest przypadkowy.** Hero-U jest wypełnione po brzegi aluzjami do starych gier Sierry i nic dziwnego – odpowiedzialni za tę grę małżeństwo Cole'ów i Josh Mandel to wielkie postaci świata dawnych przygodówek.

**C**orey i Lori Ann Cole'owie to jedni z najbardziej niedocenionych twórców w historii gier wideo. Mało kto o nich pamięta, a przecież stworzyli niewątpliwie najciekawszy z tasmiemców wydawanych przez Sierrę, serię Quest for Glory, która na długo przed Deus Ex'em pokazywała, że w dobrze zaprojektowanej grze każdy problem da się rozwiązać na przynajmniej trzy sposoby.

Po 20 latach od ukazania się ostatniej części QfG Cole'owie wrócili na rynek

gier, wydając duchowego następcę serii – Hero-U: Rogue to Redemption.

Pierwsze wrażenie jest bardzo złe. Zaczynamy od niewątpliwego zwycięzcy konkursu na najbrzydsze intro roku 2018 (duże szanse w tej konkurencji miałyby nawet 10 lat temu). Z bohaterem – uroczym początkującym złodziejem – zapoznajemy się w arcyinudnej scenie włamania, wypełnionej nijakimi zagadkami i niezbyt śmiesznymi gierkami słownymi (wiem, że to znak rozpoznawczy Cole'a, ale tym razem przesadził). Chwilę potem tajemnicza postać składa nam propozycję nie do odrzucenia i trafiamy nie do pięknej, egzotycznej krainy, jak w typowym QfG, tylko na tytułowy uniwersytet dla bohaterów. Przeboleję okres edukacji, potem wyjdę w szeroki świat, pomyślałem. Jednak w końcu zdałem sobie sprawę, że murów uczelni (i ciągnących się pod nią podziemi), nie opuszczę do końca gry. I wtedy stał się cud. Bo zamiast czuć się

w Hero-U coraz gorzej i gorzej, zacząłem się bawić najpierw znośnie, potem nieźle, a w końcu kapitalnie. Hero-U rozkręca się powoli, ale konsekwentnie. Wszystko, co jeszcze chwilę temu wydawało się banalne i nijakie, zyskuje najpierw drugie, a potem trzecie dno. Okazuje się, że budynek uniwersytetu jest pełen tajnych przejść i tajemnic. Dzień, kiedy się uczymy (wybierając, jakie umiejętności chcemy szlifować – a rzadko są to wybory łatwe), wcale nie jest ciekawszy od nocy, kiedy jedni śpią, a drudzy ryzykancko skradają się korytarzami uczelni, żeby się dowiedzieć, co naprawdę kryją.

Fabula się rozkręca, postaci nabierają rumieńców (tym bardziej, że stają się naszymi sprzymierzeńcami lub wrogami – a ze wszystkimi w jednej rozgrywce kumpłować się nie da), a gra odkrywa kolejne warstwy. Może to nie do końca trafne porównanie, ale czułem się jak przy granii w mój ukochany ósmy poziom w Monument Valley, gdzie banalny sześcian okazuje się nagle magiczną szkatułką, otwierającą kolejne przestrzenie, które nie miały prawa w nim siedzieć.

Wszystko jest jak w porządnym QfG: możemy działać na różne sposoby, rozwijać postać, jak chcemy, i wracać do gry, żeby zobaczyć, co przez swoje decyzje przegapiliśmy. Cole'owie nie wyszli z formy i zrobili bardzo ciekawą wariację na temat swoich wcześniejszych dokonań. Hero-U na pewno nie jest dla niecierpliwych. Oni szybko się znużą. Ale prawdziwi smakosze docenią pieczołowity projekt, stopniowo rozbudowujący się świat gry i wagę, jaką tu przyłożono do każdego drobiazgu. A miłośnicy starych gier Sierry nie raz zapłaczą ze wzruszenia, bo dyskretnie omijających problemy prawa autorskiego nawiązań do starych QfG jest tu tyle, że głowa mała. ■



✚ Weteranom serii Quest for Glory ten pomnik może się wydawać dziwnie znajomy. Styl graficzny wspaniale oddaje klimat Sierry On-Line.

**P 72**

✚ Duchowy spadkobierca serii Quest for Glory.  
✚ Powolna narracja i skromna oprawa nie każdego ucieszą, ale miłośnicy QfG mogą sobie spokojnie zamienić to 72 na 92.

# Ys: Memories of Celceta



PRODUCENT Nihon Falcom Wersja PL: nie

■ Paweł Gąska

**J**uż od kilku lat dla fanów JRPG na PC trwa istny karnawał. Kolejne odświeżone klasyki lądują na GOG czy Steamie, umożliwiając legalne granie w kultowe gry. Zdarzają się „odnowione” buble, które działają gorzej niż oryginały. Jest jednak wiele dobrze zrobionych portów, w które gra się równie przyjemnie (jeśli nie bardziej), co na konsoli. Ys: Memories of Celceta jest jedną z takich gier.

Ys: MoC, pierwotnie wydana w 2012 roku na PS Vitę, jest kolejną odsłoną flagowej serii Falcomu, w której czerwonowłosego szermierz Adol Christin podróżuje po świecie, raz za razem ratując go od niechybnej zguby. Tym razem poza włóczęciem się po nowej krainie (tajemniczym lesie Celceta) i przeszkadzaniem złoczyńcom w ich niecznych planach Adol musi odzyskać utracone wspomnienia. Na starcie gra częściej nas najstarszą zagrywką z podręcznika fantasy: bohaterem z amnezją. Fabuła nie jest nadmiernie głęboka. Nie znaczy



■ **Utrata wspomnień nie raz wpędzi nas w kłopoty, ale popycha fabułę do przodu.**

■ **Poza walką trzeba będzie jeszcze spędzić sporo czasu na rozmowach.**

to jednak, że jest nieciekawa. Twórcy w interesujący sposób wykorzystali typowy dla JRPG syndrom nałogowego zbieracza, żeby wzmocnić opowiadaną historię. Łącząc po lesie, nie zbieramy losowych trofeów, a wspomnienia Adola. Tworzymy też mapę, o której rozrysowanie poprosiła nas komendant miejscowego garnizonu. Dzięki temu ta prosta opowieść (z paroma zwrotami akcji, które raczej nie zaskoczą) wytwarza w nas poczucie, że faktycznie eksplorujemy świat Ys.

W Ys: MoC warto zagrać nie dla fabuły, a dla systemu walki, zapewniającego frajdę na długie godziny.

Nie ma tu powolnej turowości znanej z JRPG Square Enixa. Walka jest dynamiczna i umiejętnie łączy statystyki z systemem ataków, uników i bloków, którego nie powstydziliby się żadna gra akcji. Rozwój postaci daje więcej ciosów do wyboru i ułatwia zabijanie wrogów, ale ostatecznie to od naszej zręczności zależy, czy poradzimy sobie z rzucanymi wyzwaniami.

Ważną funkcję pełni energiczna ścieżka dźwiękowa, rozgrzewająca do walki wszędzie tam, gdzie mamy się bić. Płynność sekwencji zadawania ciosów w połączeniu z ową muzyką w tle sprawia, że z ogromną satysfakcją przebiega się lokację za lokacją, mordując całą napotkaną faunę, jaką gra stawia na naszej drodze. Czasem postawi też bossów, ale jeśli nauczyliśmy się unikać i blokować, to nie będą oni problemem, gdyż ich ataki są bardzo przewidywalne. ■



**76**

■ Porządny port dobrej gry, wzbogaconej o dodatkowe opcje (można normalnie zapisywać). Warto dać mu szansę, gdyż rozgrywka nadal się nie zestarzała i potrafi wciągnąć na wiele godzin.



Przybyli ułani pod okienko, pukają, wołają: „Puść, panienko”.

# Warhammer 40K: Gladius

PC MAC

PRODUCENT Proxy Studios Wersja PL: nie

Paweł Schreiber

Jak powszechnie wiadomo, w ponurym mroku odległej przyszłości istnieje tylko wojna, co musi zaznaczyć każdy recenzent każdej gry opartej na Warhammerze 40K (a trochę tych gier jest). Cóż poradzę, że podczas recenzowania WH40K: Gladius – Relics of War muszę się powtórzyć, bo to w sumie najlepsze streszczenie tego, jakie miejsce nowa gra ze stajni Slitherine zajmuje wśród innych gier 4X.

Każdy, kto po Gladiusie spodziewa się odpowiednika Cywilizacji, może się rozczarować, ale będzie to rozczarowanie niezbyt mądre. Bo o ile w Cywilizacjach można zwyciężać



Mają d\*py jak z mosiądza, to ułani są z Grudziądza.

Gdzie jest kwarta dla kanoniera? Brnie artyleria w deszcz, targa nią śmierci dreszcz...

diplomacją czy kulturą, w świecie WH40K dyplomacja jest dla słabeuszy, a kulturę szerzy się bolterami. Wiadomo, że gra rozgrywająca się w tym uniwersum będzie się skupiała na wybijaniu bliźnich w słusznej sprawie, a jedyną konsekwencją rozwoju naukowego i gospodarczego będzie działo większe niż to po drugiej stronie frontu. Istnieje tylko wojna.

Fabula jest tu, jak to często bywa, pretekstowa: odległa planeta, bla, bla, Adeptus Astartes, orkowie, bla, bla, nekroni, trochę tu ciasno, Gwardia Imperialna, wszyscy przeciwko wszystkim. Nic w tym zdrożnego, bo więcej nie potrzeba. Drogi do zwycięstwa są dwie. Jedną jest realizacja następujących po sobie zadań fabularnych (ozdobionych dużymi ilościami tekstu, ale w gruncie rzeczy prostych: odkryj, zbuduj to i owo, idź w konkretne miejsce, znajdź artefakt, oczywiście

pokonując po drodze opór przeciwników), a drugą – podbój na całego. Warstwa militarna gry wypada na tyle ciekawie, że szybko przestałem mieć pretensje do uproszczonej warstwy ekonomicznej i naukowej. Są tu po prostu przyprawy, które dodają smaku głównemu danu. Trzeba umiejętnie dobierać typy wojsk do poszczególnych zadań, sprytnie wykorzystywać teren i zaciskać zęby, kiedy w ataku na słabą jednostkę padnie nasz najlepszy oddział, bo nikt nie zrobił rekonosansu po drugiej stronie rzeki, gdzie rozsiadła się artyleria wroga. Wróg nie jest głupi. Zachodzi od tyłu, rozbija szyki i prowadzi ciągłą rotację jednostek. Podniszczone uciekają, żeby się zregenerować, a ich miejsce zajmują te bardziej wypoczęte. Oblężenia rozrośniętych na całe połacie heksów miast trzeba dobrze planować, bo inaczej mogą się ciągnąć w nieskończoność.

Dodajmy do tego znaczące różnice między frakcjami (na razie czterema, więcej pewnie dojdzie w DLC) oraz całkiem przyzwoitą oprawę graficzną i dostajemy bardzo solidną grę. Nie jest ani arcydziełem 4X, ani najlepszą grą w uniwersum WH40K, ale dokonuje czegoś, co mało komu się w gatunku 4X udaje. Zamiast łapać wszystkie sroki za ogon, skupia się na tym, w czym jest naprawdę dobra. ■



**73**

Gra 4X, która zamiast poszerzać swoją skalę i głębię, skupia się na niezbędnym minimum. I dobrze na tym wychodzi.

# Shenmue I & II Remaster

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT D3T Wersja PL: nie

■ Michał R. Wiśniewski

**P**o wielu latach i kickstartero-  
wej zbiórce na Shenmue III  
Sega postanowiła skorzystać  
z okazji i wypuściła dwie pierwsze  
części kultowej sagi w HD. Czy jest  
do czego wracać?

Yu Suzuki to człowiek-instytucja, odpowiedzialny za największe hity Segi (OutRun! Virtua Fighter!), a także rozwój hardware automatów i grafiki 3D. Jednym z jego najambitniejszych projektów była przygodowa gra Shenmue, która ukazała się w 1999 roku na konsolę Dreamcast. Początkowo Suzuki planował ją jako przygodową odsłonę serii Virtua Fighter, ostatecznie jednak zyskała własną fabułę, ale zachowała system walki z VF. Plakat z bijatyki wisi też, anachronicznie, w domu bohatera.

Otwarty, żywy świat - małe miasteczko zaludnione postaciami (każda ma imię i nazwisko), które mają swój rozkład zajęć, rytm dobowy, zgodnie z którym zmienia się oświetlenie i otwierają lub zamykają sklepy. Swobodę eksploracji symbolizuje możliwość otwarcia wszystkich szuflad (można znaleźć tam nowe ciosy i materiały kolekcjonerskie). Brakuje typowych dziś ułatwień - podręcznej mapy czy GPS.

■ Nie da się przez podciągnięcie rozdzielczości stworzyć nowoczesnych środowisk 3D, ale i tak wygląda to... nostalgicznie. O oryginałach pisaliśmy w Pixelu #02.

■ Bohater niczym Luke Skywalker marzy o wielkim świecie. Los młodzińca wyjaśni się w przygotowywanej przez Yu Suzukiego „trójce”.



■ Sceny, w których Ryo wchodzi do sklepów, dwie dekady temu rwały wszystko z człowieka.



Co pasuje do czasu akcji - gra ma miejsce w mieście Yokosuka w roku 1986. Nastoletni Ryo Hazuki jest świadkiem, jak tajemniczy mistrz kung fu morduje jego ojca, właściciela dojo. Ryo poprzysięga zemstę i zaczyna śledztwo, które zaprowadzi go do odkrycia rodzinnej tajemnicy. A przy tym musi zarabiać na życie (dostaje 500 jenów kieszonkowego dziennie), pomaga mieszkańcom, trenuje sztuki walki, gra na automatach (choćby w motocyklowe Hang-On) i tak dalej. Gra spopularyzowała Quick Time Events i wpłynęła na takie serie jak GTA czy Yakuza, również wydaną przez Segę. Druga część Shenmue z 2001 roku przenosi akcję do Hongkongu.

Yu Suzuki odszedł z Segi i założył własną firmę, która uzyskała licencję na wydanie trzeciej części. A Sega skorzystała z okazji. Nie ma tu zbyt wielu zmian - grafika jest w HD, ale nie tekstury, przez co całość wygląda dość, hmm, retro. Nieco lepiej prezentuje się „dwójka” przeniesiona

z wersji Xboxowej. Poprawiono nieco sterowanie (można pałąką), dodano możliwość zapisu gry w dowolny momencie i startu drugiej części z zapisanego stanu po ukończeniu pierwszej przygody. Największą radość sprawiła mi japońska ścieżka dźwiękowa - do tej pory pierwsza część na Zachodzie dostępna była jedynie z dubbingiem (nienawidzę).

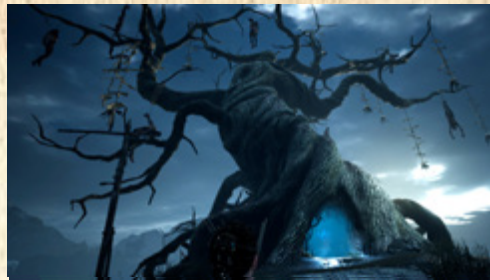
Kultowy tytuł, który jednak nieco się zestarzał i wymaga od współczesnych graczy dużych pokładów cierpliwości. Żal, że nie doczekał się takiej przeróbki jak recenzowana w tym numerze Yakuza Kiwami 2! ■

**65**

■ Za samą grę dałbym wyższą ocenę (90!), ale główną zaletą tego portu jest to, że jest. Inne powroty klasyków podniosły oczekiwania wobec remake'ów HD. Mimo wszystko - kawał historii gier i niezbędna podkładka przed nadchodzącą w przyszłym roku trzecią częścią.



W pniu tego drzewa spoczywa porządny miecz, tnący odwłoki bogów i wszelkiego tałatajstwa zamieszkującego piekło.



# HELLBLADE VR



PRODUCENT Ninja Theory **Wersja PL:** nie

Micz



**P**ierwszy zaskakujący gest – odepchnięcie łodzi od brzegu, co jest równoznaczne z pozbowieniem się drogi powrotu. Potem Senua, podążająca z przytroczoną do pasa czaszką ukochanego, broczy krwią, jest poniewierana, a jednak ciągle powstaje i niczym pantera rzuca się na przeciwników. Do piekła wchodzi jak do biura podróży. Parę razy spogląda prosto w moją twarz i to z tak intymnie bliskiej odległości, że prawie czuć zapach jej potu i juchy. Niesamowite siedem godzin wędrówki przez umarły świat. Jedne z najlepszych, jakich zaznałem w grach wideo w ostatnim czasie.

Nie wiem, co na śniadanie jadalі Normanowie ani czy przed bitwą pod Hastings rzeczywiście mieszkano w takich chatkach jak w grze, albo czy Valraven był ptakiem, czy jedynie przebierańcem, ale surowość świata Hellblade przekonała mnie. To średniowiecze, wybryki wikingów, Ragnarök, Hieronim Bosch i udęczone płody Gigera w jednym. Oraz troszkę zbyt karykaturalna domieszka satanizmu z dwoma mocapowanymi delikwentami ze stanowczo zbyt obfitym makijażem. Od oryginału się odbiłem, bo nie byłem w stanie strawić głosów

Blisko już stąd do finału. Odbudowanie mostu prowadzącego do kryjówek bogów nie jest jednak kaszką z mleczkiem.

## Senua



**Niesamowita twarz bohaterki należy do Niemki Meliny Jurgens.** Przez sześć lat pracowała w Ninja Theory nad realizacją filmików zza kulis, aż wreszcie przypadkiem sama trafiła na plan. Nie miała żadnego doświadczenia aktorskiego, a mimo to świetnie sobie poradziła z rolą.

przenikających głowę Senui. Jednak wersja VR daje możliwość uczestniczenia w takim pięknie, że trzeba sobie jakoś z tą schizofrenią poradzić. Najlepiej przez częściowe zsuniecie słuchawek Oculus z uszu.

Ninja Theory bardzo gładko przełożyło Hellblade'a na wersję gogłową. Lokomocja zrobiona została jak Palmer Luckey przykazał – ruch do przodu płynny, obrót dookoła Senui skokowy. W ogóle nie czuć zawrotów głowy, kamera podążająca za postacią także daje komfort bycia kawałek dalej od nieszczęścia, w jakim po-grąża się wojowniczką. Plenery? To chyba najładniejsze środowiska, jakie dotąd widziałem w VR. Gdy Bethesda wypuszcza gogłowe wersje Skyrima czy Fallouta 4, wygląda to bardzo dobrze, jednak tu wygląda rewelacyjnie. W scenkach przerywnikowych obraz się zawęża do prostokąta ekranu kinowego i to jest trochę dziwne, ale jakoś nadmiernie nie przeszkadza. Za to gest Ninja Theory, że gra jest automatycznie dodawana na Steamie czy GOG wszystkim tym, którzy wcześniej kupili normalną wersję, wyznacza wspaniały standard. Bethesda kasuje przecież po prawie 200 złotych za swoje przeróbki.

W kilku scenach trzeba się poruszać w niemal całkowitej ciemności.

„Pończoszka” obrazu gogli trochę wówczas daje w kość, ale na szczęście nie są to sytuacje, których nie da się przebrnąć. Podobnie jak sekwencje znajdowania odpowiednich miejsc, z których Senua siłą umysłu naprawia zburzone mosty. Hellblade VR wymusza granie padem, a jego drganie w wielu momentach rzutuje na akcję – natywne kontrolery pozostają nieprzydatne.

Finał robi wrażenie, ale to, co leci po nim, bezlitośnie zrywa kask. Wchodzący po burzy kawałek „Illusion” kapeli VNV Nation to najlepsza piosenka umieszczona w grach od czasu „Girl in the Tower” w King's Queście VI. To dobrze, że rok temu grałem w Hellblade'a jedynie niecałą godzinę. Teraz pielgrzymkę Senui do granic poznania przeżywałem dogłębnie, siedząc zanurzony po uszy w bagnie norman-skich guseł. To podróż w jedną stronę. Niezapomniana. ■



Jeśli ktoś ma wirtualne gogle i nie grał jeszcze w Hellblade'a, to niech się nie zastanawia. Czekaj na niepodrabialną przygodę i dużo dynamicznej walki. Trzeba tylko umieć poradzić sobie z niepokojącą zawartością głowy Senui.

# KAPITAN FANTAZJA

**PIXEL  
WYWIAD**

Z **Tameemem Antoniadesem** o Hellblade i Heavenly Sword rozmawia Piotr Mańkowski.

**P** Czym Ninja Theory zajmowała się przed Heavenly Sword?

Była nas trójka, działaliśmy na zasadzie sypialnianych programistów. Zrealizowaliśmy jedną kopaninę multiplayer. Szybko jednak zorientowaliśmy się, że tylko większe gry mają szansę przebicia się na rynku, zaistnienia w szerszej świadomości. I tak doszliśmy do tego, że chcemy zrobić Heavenly Sword. Gdy zaczynaliśmy, nie było jeszcze jasne, czym ma być nowa generacja konsol, więc pracowaliśmy na najszybszych pecetach. Nina Kristensen zajmowała się stroną biznesową i kontaktami firmy, ja odpowiadałem za game design. W pewnym momencie Sony ogłosiło powstanie PlayStation 3 i podpisało z nami umowę o stworzenie gry wyłącznie na tę konsolę.

**P** Co było inspiracją do powstania Nariko?

Samą postać stworzył zatrudniony artysta grafik. Inspiracji jemu i nam dostarczyły głównie azjatyckie filmy typu „Przyczajony tygrys ukryty smok” czy „Dom latających sztyletów”. Pomysł był taki, że wygląd bohaterki – zagniewane spojrzenie, czerwone wężowe włosy – miał oddawać jej emocjonalne podejście. W grze zaimplementowałem też nowatorskie wykorzystanie kontrolera PS3, gdy gracz staje się na przykład strzałą wystrzeloną przez bohaterkę – to akurat zaczerpnąłem z „Hero”. Pamiętałem, jak Phil Harrison podczas prezentacji konsoli



wskazywał cechy kontrolera i wtedy już miałem w głowie ten pomysł. To był zresztą szaleńczy proces produkcyjny. Ekipa rozrosła się od 20 osób do 150 i ciśnienie było tak wielkie... Marzyłem o podobnej grze, ale w mniejszej skali – i tak powstał Enslaved: Odyssey to the West. Potem zrobiliśmy jeszcze DMC: Devil May Cry, współpracowaliśmy z Disneyem. Przez dłuższy okres w branży nie było wiary w to, że konsole jeszcze się odrodzą. Wraz z PS4 to powróciło i wtedy zdecydowaliśmy się powrócić jako niezależni twórcy i zrobić coś jeszcze bardziej eksperymentalnego niż wcześniej. Czyli Hellblade'a.

**P** Przy pierwszym kontakcie z tą grą odbiłem się od niej. Te przestraszone oczy Senui, te głosy powodowały, że czułem się jak pacjent na kozetce u psychiatry w trakcie diagnozowania schizofrenii.

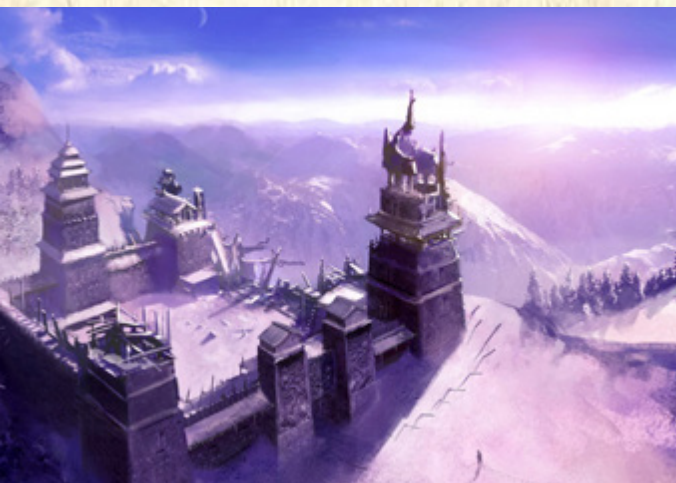
Hellblade w pierwszym okresie tworzenia miał być czymś w stylu Heavenly Sword, czymś bardziej konwencjonalnym. Zatrudniliśmy specjalistów od medycyny, którzy poszerzali naszą wiedzę na temat zaburzeń emocjonalnych. To wpływało na opis doświadczeń Senui. Im więcej tego przybywało, tym bardziej oddalaliśmy się od gry wideo w stronę owych doświadczeń. Nawet ja sam uważam Hellblade'a za dziwną, nieco obcą grę. Mimowolnie stajesz się częścią tej bohaterki, bo widzisz to, co ona.

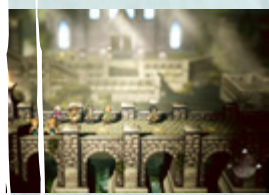
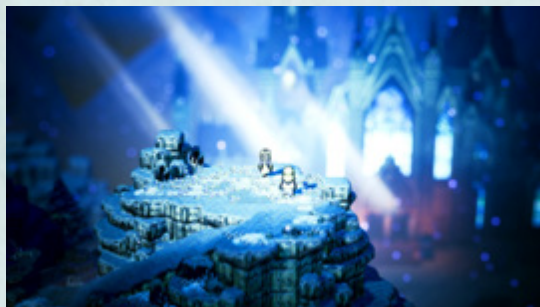
**P** To ten sam trik, który Hitchcock zrobił w „Psychozie”, gdzie kazał widzowi utożsamiać się z Normanem Batesem...

Może. Bardziej niż Hitchcock inspirował mnie Stanley Kubrick. Idea Hellblade'a była taka, że Senua ma w głowie głosy, a ty jesteś jednym z nich. To bardzo dziwna relacja. Wielu osobom się spodobała. Pewnie dlatego dostaliśmy kilka miesięcy temu pięć statuetek BAFTA za naszą grę. ■

■ Tameema spotkaliśmy w Berlinie podczas eventu QUO VADIS. Na rozmowę zgodził się bez chwili wahania. Okazał się człowiekiem wrażliwym, cichym i spokojnym, a przede wszystkim rozmarzonym.

■ Środowiska Heavenly Sword były bardziej różnicowane niż te z Hellblade'a. W 2007 roku nie było ładniej wyglądającej gry wideo.





# OCTOPATH TRAVELER™



SWITCH

PRODUCENT: Acquire, Square Enix **Wersja PL:** nie

Voyager

Jeśli w tworzenie gry zamieszani są twórcy Bravelly Default oraz studio Acquire (z takimi cudami na koncie jak *What Did I Do to Deserve This, My Lord?* oraz *Akiba's Trip*), to najnowsze dzieło wydane przez Square Enix na pewno będzie pachniało z daleka kwiatami kwitnących wiśni. Bez kwiatami zdania Octopath Traveler jest pod jednym względem wyjątkowo... wtórny. To klasyczny do bólu JRPG z podróżami przez bezkresne krainy i losowymi potyczkami z przeciwnikami oraz turowym modelem walki, przegadaną fabułą, potężnymi bossami, tudzież rozgrywką przewidzianą (tak na oko) na sto godzin. I już podczas zbierania drużyny uczy jednego: jeśli gra twierdzi, że obszar, do którego właśnie wszedłem, jest przewidziany dla drużyny o kilka klas wyżej niż moja, należy się wycofać. Inaczej skończy się pogromem.

Octopath Traveler obiecuje przeżycie ośmiu niezależnych historii. Właściwie powinny one przecinać się w pewnym miejscach i wręcz prowadzić do konfliktów (no bo jak wyobrażacie sobie współpracę wychowanej do opieki nad świętym ogniem kapłanki ze złodziejem?), ale... pomimo drobnych utarczek słownych ósemka bohaterów bezkonfliktowo walczy ramię w ramię w wydzielonym czteroosobowym zespole. Każda z postaci ma ciekawe

umiejętności, z których trudno zrezygnować. Żeby było jeszcze trudniej, wybranego na początku bohatera nie da się usunąć z drużyny, co zmniejsza liczbę możliwych kombinacji. Głównych klas postaci również nie da się ruszyć, ale są pewne możliwości rozwoju bohaterów w dodatkowych kierunkach.

Jeśli do tej pory unikaliście japońskich gier fabularnych ze względu na klasyczny system walki turowej, wyjętą z epoki 16-bitowych konsol oprawę graficzną, to Octopath Traveler ma to wszystko w dużych dawkach i na dodatek podane w bardzo intrygującej oprawie graficznej: dużych pikseli i sprite'ów 2D, przeciągniętych filtrami, które robią z prostej u podstaw grafiki małe dzieło sztuki w HD. I to naprawdę się dobrze ogląda: cienie chmur widoczne na budynkach i podłożu, rozbłyski światła i drobiny padającego śniegu, rozmyte obszary odległych skał oraz zbyt bliskich ekranu budynków. I choć samo ujęcie świata jest jak najbardziej tradycyjne dla 16-bitowych JRPG (widok na wprost, z góry), to już przestrzeń zrealizowana na silniku 3D i same efekty czynią z gry Acquire coś wyjątkowego. Dodajmy do tego jeszcze doskonałą ścieżkę dźwiękową, zmieniającą się zgodnie z akcją i krainą geograficzną.

Esencją Octopath Traveler są turowe walki. O ile podróże z miejsca na miejsce mogą nieco nużyć, to już każda kolejna potyczka może okazać się wyzwaniem. Odgadnięcie, na jakie ataki podatny jest przeciwnik, modyfikacja kolejności ataków na osi czasu, używanie blokad, umiejętność przełamywania osłon przeciwnika, korzystanie z systemu wzmacniania ataków, używanie wspomagających trucizn i używanie zdolności bohaterów - od bogactwa opcji może zakręcić się w głowie. Mamy do czynienia z jednym z najbardziej złożonych systemów walki turowej, rozpisanej na czterech osobników (plus ich minionki) i pojedynki trwające częstokroć od kilku do nawet kilkadziesiąt minut w przypadku walk z bossami. W samych potyczkach większość elementów została dobrze opisana, nie ma wątpliwości co do działania poszczególnych umiejętności. Zabrakło jedynie oznaczeń elementów osłabiających nasze postacie i przeciwników. Ich symbole trzeba po prostu zapamiętać.

Osiem niezależnych opowieści wplecionych w świat Osterry nie oznacza konieczności przechodzenia Octopath Travelera minimum dwa razy. Wystarczy odpowiednia zmiana bohaterów w drużynie, co wymusza uczenie się nowych strategii walki w zmienionym składzie. Jednocześnie warstwa fabularna stanowi najsłabszy

element gry. Część historii jest po prostu banalna, a podział na rozdziały przypisane wyłącznie pojedynczym bohaterom nieco sztuczny. Daje jednak nadzieje na duże możliwości rozwoju świata Osterry w postaci DLC. Są i poboczne misje, często ciekawsze o fabułę związanych z życiem głównych bohaterów.

Specyfika oprawy graficznej może zawadzać tym, którzy przyzwyczaili się do standardów współczesnych gier fabularnych ze zręcznościowym modelem walki. O ile kreślenie dwuwymiarowych postaci, które nie zmieniają odzienia nawet w mroźnych regionach Frostlands, można odebrać jako niekonsekwencję w konstrukcji świata, to już widowiskowość walk, rozgrywanych przecież na jednym malutkim ekranie, rekompensuje każdy niedostatek. Jest coś absolutnie magicznego w tym kolażu ułożonym z dźwięków, wzmocnionych ataków, okrzyków bojowych i odgłosów ciosów, wraz z towarzyszącymi im animacjami. Dawno nie widziałem tak epickich walk turowych!

Jeśli dodamy do tego ukryte w świecie Osterry świątynie o specjalnym przeznaczeniu oraz zakazaną broń... to mamy kandydata na grę fabularną tego roku, w której przepięknie spleciono tradycyjną prezentację świata i postaci z epoki 16 bitów z nowomodnymi efektami i filtrami, wygładzającymi chropowatą rzeczywistość wielgachnych pikseli. ■

85

- To nie jest gra dla normalnych ludzi. To gra dla tych, którzy zamierzają poświęcić przynajmniej kilkadziesiąt godzin na taktyczne walki z potężnymi bossami i podróże pełne pojedynków z pomniejszymi zastępami przeciwników.



■ Teczka w rękę, pętla krawata na szyi, na horyzoncie mający się jedyne zbawienie, jakiego może doświadczyć korporoszczur - kawa.

# Salary Man Escape



PRODUCENT Red Accent Studios **Wersja PL:** tak

■ Michał R. Wiśniewski

**C**zy ptak? Czy samolot? Nie, to salaryman! W wirtualnej rzeczywistości możesz być, kim chcesz: kosmicznym marines, superherosem, dowódcą armii orków... Albo przedstawicielem biurowej klasy średniej.

W 2009 roku napisałem jedną z najgorszych gier świata. Znużony zjawiskiem pseudofilozoficznych narracji doklejanych do pixeartowych platformówek postanowiłem je sparodiować. Wrzuciłem do serwisu Kongregate prymitywny Klon Arkanoïda pod tytułem The Game (of life).

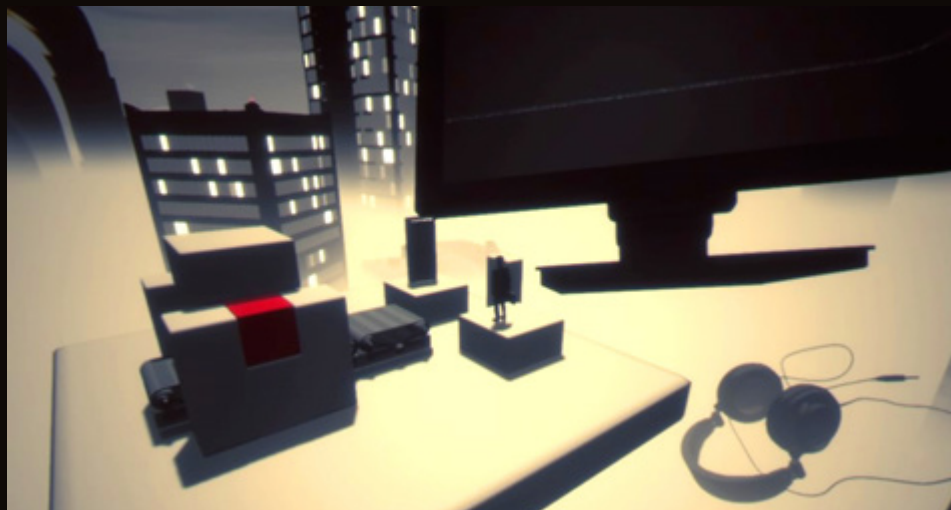
Nudnemu zbijaniu ścianki towarzyszył smętny napis: „The world is lonely and unfriendly place”. Wspominam o tym, żeby pokazać, że jestem naprawdę sceptycznie nastawiony do takich rozwiązań fabularnych. Twórcy gry Salary Man Escape piszą o niej jako o satyrze na korporacje („sarariman” to japońskie określenie pracownika biurowego), ale jest ona raczej płytka i oczywista. Inne media radzą sobie tu znacznie lepiej. Wystarczy wspomnieć serial animowany „Aggretsuko” (firmowany przez Sanrio, firmę stojącą za „Hello Kitty”), opowiadający o życiu młodej pracownicy biurowej, odreagowującej stres na karaoke. Widać, że najpierw powstał pomysł na mechanikę, a pomysł na oprawę przyszedł później,

■ Zegarek umieszczony na kontrolerze Move nie odmierza czasu do końca pracy, ale do porażki. Szybciej, szczyrze!

■ Bohater zachowuje się jak leming z gry Lemmings, którą kiedyś reklamowano przy pomocy korporoszczurów w zielonych perukach.

czego nie kryją twórcy. Zatem - mechanika. Cel jest prosty: typek w garniturze musi dość do wyjścia, dokonując tytułowej ucieczki. Naszym zadaniem jest utorować mu drogę, usuwając (lub przesuwając) czerwone bloki z trójwymiarowej układanki przypominającej Jengę. Sterować można DualShockiem lub palką Move. Zagadki są coraz trudniejsze i ciekawsze, dochodzą nowe elementy, takie jak równoważnie czy pasy transmisyjne. VR tchnęła nowe życie w gatunek gier logicznych opartych na fizyce i Salary Man Escape jest tego znakomitym przykładem. Wyciągając z mozołem wirtualne klocki z wieży, przyłapałem się na tym, że instynktownie łapię kontroler Move w dwie ręce, żeby sobie pomóc. To doskonale świadczy o stopniu immersji.

Gra nie ma w sobie raczej siły politycznej, ale całość działa niezwykle sprawnie na poziomie estetyki. Wszystko jest elegancko minimalistyczne, co pozwala skupić się na rozwiązywaniu zagadek, a jednocześnie buduje klimat biurowego znoju. W tle - gigantyczne, przestarzałe niekiedy sprzęty biurowe, utrzymane w nużących szarościach. I nasz mały, czarny szczurek z czerwonym krawatem. Prawdziwą perełką stanowi natomiast oprawa muzyczna. Piosenki są stylizowane na „city pop”, japońską muzykę z przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, spopularyzowaną dziś przez remiksy vaporwave. Nie wiem, czy każdemu przypadnie do gustu, ale jak dla mnie trafiła w dziesiątkę. ■



**P** **70**

■ Gratka dla miłośników gier logicznych i zagadek opartych o silnik fizyczny. Klimat zbudowany przez minimalistyczną oprawę graficzną i ciekawą ścieżkę dźwiękową. Zabawy starcza na długo: kilkadziesiąt poziomów. Zebranie medali pozwala odblokować kilka dodatkowych.

Nad Manhattanem  
niebo czerwone niczym  
przekrwione ślepiec demona.  
Będzie pracowita noc.



# Unavowed

PC

PRODUCENT Wadjet Eye Games Wersja PL: nie

User Jama

W tej największej do tej pory produkcji Wadjet Eye Games mroczne ulice Nowego Jorku są opanowane przez ciemne moce, demony, poltergeisty. Przeciw nim w obronie miasta i jego mieszkańców staje tajne prądawne stowarzyszenie magów wszelkiego autoramentu – tytułowe Unavowed.

Unavowed niczym kapsuła czasu zabiera nas circa 20 lat wstecz w sentymentalną podróż do złotego wieku przygodówek. Zewnętrznym objawem tego skoku jest niższa niż w obecnych smartfonach rozdzielczość grafiki, charakterystyczne rozpikselowane postacie oraz statyczne w większości tła, dopieszczone drobnymi animacjami typu mrugający neon, tak jak w zabytkowych klasykach gatunku. Mechanika gry też jest starego typu – proste przechodzenie z lokacji do lokacji,

dialogi z napotkanymi osobami, wyszukiwanie przedmiotów do wzięcia i ewentualne łączenie ich ze sobą. Nie ma tu partii zręcznościowych czy zadań z presją czasu, więc rozgrywka rozwija się statecznie, bez jakiegokolwiek pośpiechu.

Za tą stylizowaną na retro fasadą kryje się jednak kilka nowoczesnych rozwiązań. Mamy tu przyzwoitą jakości podkłady głosowe wszystkich napotkanych rozmówców, co kompensuje w pewnym stopniu umowność grafiki. Dalej trudno będzie na serio przestraszyć się tutejszych sił mroku, ale na pewno pozwala to lepiej wczuć się w świat gry. Niczym w grach RPG możemy wybrać zawód głównego bohatera: aktora, barmana lub policjanta, co zostało zręcznie wplecione w początkową akcję z egzorcyzmem. Zależnie od wyboru, później w grze dostępne są inne opcje dialogowe. Najlepszym patentem w Unavowed jest jednak możliwość rozwiązywania zagadek na różny sposób, a nie w sposób liniowy jak w większości gier tego typu. Do danej misji stowarzyszenia możemy wybrać dwie z dostępnych czterech postaci towarzyszących. Zależnie od ustalonego składu drużyny mamy do dyspozycji różne umiejętności: rozmawianie

z duchami, odczytywanie spalonych ksiąg, cięcie mieczem. A to przekłada się wprost na potencjał wybrnięcia z danej sytuacji. Wisienką na torcie jest nieinwazyjny system podpowiedzi. Jak nie wiesz, co dalej zrobić, po prostu zapytaj kompanów.

Za produkcję Unavowed zabrał się osobiście Dave Gilbert, założyciel firmy Wadjet Eye Games. Zbieżność nazwiska z Ronem Gilbertem, twórcą Maniac Mansion i Monkey Island, jest przypadkowa. Panowie nie są spokrewnieni. Natomiast zbieżność z klimatem starych przygodówek jest jak najbardziej zamierzona. Unavowed utrzymuje wysoki poziom poprzednich tytułów firmy takich jak Shardlight czy Technobabylon. Jest od nich obszerniejszy i wzbogacony o nową możliwość wyboru drużyny. ■

AGS



Gry Wadjet Eye Games napędzane są silnikiem Adventure Game Studio. AGS stworzył 20 lat temu Chris Jones jeszcze na MS-DOS. W 2010 roku autor udostępnił kod źródłowy silnika jako open source. Dzięki temu pojawiły się wkrótce wersje AGS na Linuxa, Mac OS oraz systemy mobilne Android i iOS.

78

Okazały, mięsisty przedstawiciel zdawałoby się wymarłego gatunku, jak żywy mamut, na którym możemy pojeździć wierzchem. Ciesz się ulepszenia i nowości wprowadzone do starego kodu genetycznego bestii.

# THE PERSISTANCE



PRODUCENT Firesprite **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski

**K**osmos, ostateczna granica. Podróż statku kosmicznego *Persistance* zaraz się skończy, gdy zostanie wciągnięty do czarnej dziury. Chyba że 003 z tym zrobimy.

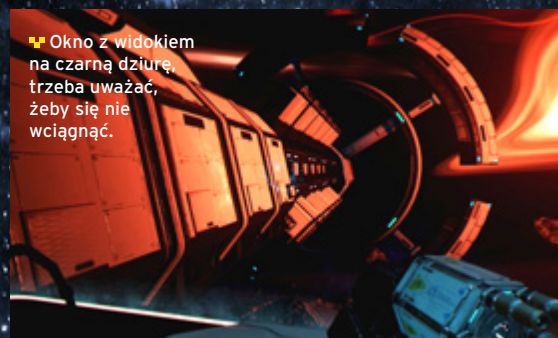
Dawno temu dokonana się pierwsza rewolucja 3D: pojawiły się gry izometryczne. Jedną z nich była *Alien 8*: o robocie, który musi uratować załogę kosmolotu pogrążoną w kriogenicznym śnie. W *The Persistence* też musimy uratować statek, ale na ocalenie załogi jest raczej za późno.

Przyznam od razu - ani przez chwilę nie miałem wrażenia obcowania z czymś rewolucyjnym. Wręcz przeciwnie, gra okazała się miksem znanych elementów. Na szczęście sposób, w jaki zostały połączone i podane, okazał się bardzo satysfakcjonujący. Bardzo podobało mi się, jak twórcy wykorzystali dekoracje science fiction, aby w (dość) przekonujący sposób wyjaśnić różne grówce mechanizmy i motywy. Zombi na statku kosmicznym? To zdegenerowane wydruki - klony dawnej załogi. Rekonfigurujący się labirynt, który zmienia się za każdą rozgrywką (obowiązkowy element każdego porządnego *rougelike*), to prawdopodobnie wpływ czarnej dziury zakrzywiającej czas i przestrzeń. Odradzający się bohater? Klon, do którego ładowana jest świadomość (podobne rozwiązanie fabularne

➤ Jedno z wielu narzędzi zniszczenia - elegancka broń na bardziej cywilizowane czasy.



➤ Okno z widokiem na czarną dziurę, trzeba uważać, żeby się nie wciągnąć.



➤ Dobrze zachowane zwłoki to podstawa przy zdobywaniu jakościowego materiału DNA.



można znaleźć w *Let it Die*). To tłumaczy też ograniczenia immersji: jesteśmy cyfrowym duchem w wydrukowanym ciele, trochę jak w *Doom VFR*. Steruje się padem, a celuje kaskiem. Działa to wszystko całkiem zgrabnie, więc nie mam pretensji o brak wsparcia dla *Move* i *Aim*. Aby otworzyć drzwi czy szafki, wystarczy skupić na nich celownik (co gra tłumaczy interfejsem opartym o rozpoznawanie siatekówki).

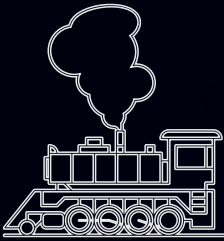
Aby uratować statek, trzeba wykonać pięć misji, czyli pokonać pięć labiryntów pełnych wrogów i pułapek. Najlepiej po cichu, skradając się, z wyłączoną latarką, eliminując po kolei kolejne zombi (DNA z nich pobrane

przyda się do rozwoju postaci). Ale można też siłowo. Różnorodność broni jest imponująca (od pałek i pistoletów po broń grawitacyjną), chociaż gra nie podrzuca jej zbyt wiele. *Nowinką* (a jednak) jest aplikacja na telefon, która pokazuje mapę i pozwala na drobne hakowanie drugiemu graczowi (albo samemu, pauzując grę).


Połączenie *rougelike*, klimatycznego horroru i VR to trochę dużo jak na moje nerwy. Nie dość, że ten gatunek strasznie mnie stresuje (kiedy zginę, muszę zaczynać od nowa! Co za presja!), to jeszcze te cienie, ciemność i potwory wyskakujące z ciasnych przestrzeni. I VR, które bardzo skraca dystans. Tak jak pisałem - niby nic nowego, a bawiłem się znakomicie. ■

**80**

Wyśmienite połączenie klasycznych pomysłów. Intensywne wirtualne przeżycie, które dzięki budowaniu labiryntu z „klocków” szybko się nie nudzi. Dodatkowy plus za aplikację i próbę zaangażowania drugiego gracza, który przy większości gier VR nie ma nic do roboty.



**Pinball Station**  
Kolejowa 8a, Warszawa

 @PinballStation



# Interaktywne Muzeum Flipperowe

ponad 30 flipperów i gier arcade  
eventy, turnieje, warsztaty  
bar i strefa wypoczynkowa





➤ Rytuał przejścia ma uczynić Kirma legendą wśród jego ludu.

Problemem jest niedoszlifowana strona mechaniczna. Poruszanie Kirmem jest bardzo toporne, przez co wyzwania wymagające precyzji stają się uciążliwe, a łańcuch po labiryncie żmudne. Pomysły twórców są świetne, ale ich blask przygasa, gdy po raz dziesiąty giniemy z winy sterowania. Tym bardziej, że wiele zagadek ma banalne rozwiązania, a ich poziom trudności (lub czas, jaki musimy na nie poświęcić) jest sztucznie zawyżony właśnie przez niezgrabność ruchów postaci.

Nie jest to w żadnym razie gra zła. Muzyka jest fenomenalna, estetyka urzekająca, a fabuła opowiada nam historię interesującą, choć nieskomplikowaną. Tym bardziej szkoda, że mechanika ciągnie tę grę w dół. *A Rite from the Stars* ma potencjał do bycia świetnym tytułem. Niestety jest tylko OK. ■

**P** **61**

➤ Gra budzi mieszane uczucia. Świat jest malowniczy, fabuła ciekawa, klimat egzotyczny. Dzięki nim chce się grać dalej. Kiepskie sterowanie i banalność wielu zagadek psują to wrażenie. Można zagrać, ale szalu nie ma.

# A Rite from the Stars

PC MAC

PRODUCENT Risin' Goat **Wersja PL:** nie

➤ Paweł Gąska

**W** niektórych grach twórcy tak oczarowują nas klimatem, że przysmykamy oko na niedociągnięcia mechaniki. Tym razem się nie udało, choć pomysły są godne uwagi.

*A Rite from the Stars* to debiut mądryckiego studia Risin' Goat. Wcielamy się w niemego chłopca, Kirma, który wspólnie z gwiazdą przewodnią Hoku odbywa rytuał przejścia. Wymaga to przebycia trzech usianych niebezpieczeństwami ścieżek: Odwagi, Mądrości i Ducha. Podczas podróży po fikcyjnej wyspie Kalkala zetkniemy się z mieszanką kultur polinezyjskiej i mezoamerykańskiej. Odwiedzimy dżunglę, zapomnianą świątynię, wulkan, a nawet świat duchów. Poznamy przy tym historię i zwyczaje plemienia Makoa, którego członkiem jest Kirm.

*ARfTS* jest przygodówką w stylu point & click. Odchodzi jednak od tradycyjnych rozwiązań. Nie ma tu ekwipunku, do którego zbieramy wszystkie napotkane przedmioty. Zamiast tego na każdej ścieżce dostajemy specjalną umiejętność. W *Odwadze* kontrolujemy drugą

➤ Nad każdą z trzech ścieżek czuwa jeden z mistrzów plemienia Makoa.

postać (surykatkę imieniem Mirk), dzięki której rozwiążemy zagadki oparte na kooperacji i wyczuciu czasu. Mądrość pozwala nam podnosić przedmioty i używać ich. Duch wpuszcza nas do drugiego świata pełnego zupełnie nowych interakcji. System ten działa w prosty sposób: lewym klawiszem myszki zawsze chodzimy, prawym używamy zdolności specjalnej.

Szereg pomysłowych wyzwań wymaga od gracza kreatywnego wykorzystania tych mechanik. Czasem w świecie duchów znajdziemy wskazówki, a czasem portal do następnego poziomu. W jednej lokacji unikamy kokosów, rzucanych przez złośliwą małpę, w innej pomagamy grupce duchów wykonać utwór muzyczny. Ten minimalistyczny design ma swój urok i w połączeniu z fantastyczną atmosferą powinien dawać świetną grę. Powinien, ale nie daje.

## Arcade



Labirynt w świecie duchów wygląda okazale. W rzeczywistości nietrudno go pokonać. To nie jest sekwencja blokująca postęp w grze.

➤ Kalkala to niebezpieczne miejsce. Chwila nieuwagi może kosztować Kirma życie.



# Yakuza 極 2

KIWAMI

PS4

PRODUCENT Sega Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski



Później mówiono, że człowiek ten przybył z Tokio shinkansenem. W totalnie odświeżonej wersji Yakuzy 2 Kazuma Kiryu ma do załatwienia parę spraw w Osace.

Z Tokio do Osaki jest ponad 500 kilometrów, mimo to shinkansen jedzie tam dwie i pół godziny. Jednak gra w Yakuza KIWAMI 2 jest przede wszystkim podróżą w czasie do roku 2006. Wtedy wyszedł właśnie sequel przygód japońskiego gangstera o złotym sercu i platynowym kręgosłupie moralnym, który chodził po Ziemi, rozdając ciosy w ryj i doskonale życiowe porady.

Rok 2006 był czasem telefonów z klapkami i PlayStation 2. Kultowa konsola Sony tkwi dziś w limbo między retro a nowoczesnością. Gry na nią się trochę zestarzały, a trochę nie: są współczesne, ale pełne różnych drażniących w 2018 roku rzeczy, takich jak długie czasy ładowania. I właśnie brak męczących ekranów „loading” między scenkami czy przy wchodzeniu do sklepów wydaje mi się najlepszym powodem, żeby zagrać w KIWAMI zamiast w oryginał. Choć na pierwszy rzut oka widać oczywiście wspaniałą grafikę (użyto tego samego silnika, co w cudownej Yakuza 6), to przecież tamte stare obrazki i animacje z PS2 miały swój pewien urok i styl, pasujący do czternastocalowych Trinitronów Sony.

Oprócz nowej i prześlicznej oprawy (choć czasem trafiają się rozpixelowane tekstury, głównie na rzeczach charakterystycznych dla 2006 roku, jak okładki czasopism w sklepach) YK2 zaczęła z Y6 system rozwoju postaci (znów można napychać yakuzowy



✦ Dla każdego coś miłego – spotkamy zarówno piękne dziewczyny, jak i urocze staruszki.



✦ Sam przeciw wszystkim, czyli droga eksploatującej pięści i umoralniającej pogadanki.

brzuszek japońskimi pysznościami) i kreator klanu. Kosmetycznym zmianom uległa fabuła, zrobiono nowe tłumaczenie. Jako miły bonus gra dostarcza kontynuację wątków z Yakuzy 0, w której przeżyaliśmy przygodę menedżera klubu Grand z Osaki, Goro Majima. Wraca tu jako grywalna postać, wypełniając fabularne luki oryginału. Kto grał w YO, znajdzie zresztą dużo frajdy, porównując miasto z lat osiemdziesiątych z tym z roku 2006.

Siłą serii – oprócz melodramatycznych i szalonych przygód gangsterów i pobocznych historii

– była zabawa w klubach i salonach gier. Jest więc (tradycyjnie) karaoke, golf i stękające panienki, ale i coś, czego nie było w oryginalnej dwójce – prawdziwe gry w salonach gier Sega. W oryginale można tam było bawić się jedynie maszyną do łowienia fantów i zaledwie pogapić na automat od Virtua Fighter 4. Tym razem można (nieco anachronicznie) zagrać w Virtua Fighter 2 (wciąż moja ulubiona gra w serii – wersja dla dwóch graczy jest dostępna z głównego menu) oraz jedną z zapomnianych perełek Segi – Virtual On: Cyber Troopers. ▀



85

█ Pozycja obowiązkowa dla nowych i starych fanów serii, a przy tym znakomity przykład, jak powinno się robić nowe wersje starych gier. Poprawiona, rozbudowana, ale zachowująca charakter oryginału. Otwarty świat, świetny scenariusz, dużo bonusowej zabawy – domo arigato Sega-sama.



❖ Koszmar każdego pedagoga, czyli gry i zabawy młodzieży uzdolnionej magicznie.

❖ Mity w Six Ages nie tylko pięknie brzmią, ale i pięknie wyglądają.

# SIX AGES



PRODUCENT A Sharp Wersja PL: nie

■ Paweł Schreiber

**D**awno, dawno temu, w pociągu relacji Wrocław-Olsztyn kolega z roku opowiedział mi o przedziwnej grze komputerowej zatytułowanej King of Dragon Pass. Do dzisiaj jestem mu za to wdzięczny, bo KoDP okazało się jedną z najciekawszych cyfrowych przygód, w jakich brałem udział.

Wydane w roku 1999, kiedy wszyscy mieli hopla na punkcie efektownej grafiki 3D, KoDP składało się, jak na złość, ze statycznych obrazków i całych stron tekstu. I wciągało dużo bardziej niż większość ówczesnych przebojów. Przez ostatnie 19 lat zdarzało się, że ktoś próbował KoDP naśladować (czasem nawet z powodzeniem, jak w przypadku Banner Saga), ale oryginał i tak pozostawał niedościgniony. Teraz sytuacja się troszkę zmieniła, bo wreszcie ukazała się gra Six Ages, czyli druga część KoDP. Na razie tylko pod iOS, ale premiera pecetowa też się zbliża.

Najkrócej mówiąc - SA to po prostu więcej starego, dobrego KoDP z kilkoma drobnymi udogodnieniami (takimi jak dużo sensowniej

rozwiązana eksploracja czy bardziej elastyczne zachowywanie stanu gry). Żadnych graficznych fajerwerków, żadnych animacji, tylko, jak kiedyś, piękne ręcznie malowane obrazy. Warstwa audio ograniczona do klimatycznej muzyki. Wszystkie ważne informacje przekazywane za pomocą tekstu. Niektórzy się skrzywią, ja mówię - bardzo dobrze. Właśnie dzięki takiej oprawie czas był dla KoDP tak łaskawy.

Najważniejsze w Six Ages jest to, że zachowało całą magię pierwowzoru. Miejscem akcji jest znowu Glorantha, stworzony przez Grega Stafforda świat fantasy, w którym o życiu i śmierci decydują nie tyle miecze i topory, co znajomość obyczajów, tradycji i mitów. Wcielamy się w przywódcę plemienia żyjącego w realiach przypominających nieco epokę brązu. Zadania, które przed nami stoją, są podobne jak w wielu innych grach strategicznych: rozwój gospodarczy, rozbudowa szlaków handlowych, walki z sąsiadami o krowy i kozy. Różnica polega na tym, że tu zupełnie nie oplać się podejmować decyzji samodzielnie. Bo co to za przywódca, który nie słucha głosu rady plemiennej? A członkowie rady, jak wiadomo, często się między sobą kłócą. Jak rozsądzać takie spory? Jak rozwijać plemię w taki sposób, żeby zadowolić i bogów, i duchy przodków, i skłócone ze sobą rody? W wielu grach RPG postać, którą kierujemy, jest prostym przedłużeniem naszej osobowości. Tutaj odgrywanie roli jest dużo ciekawsze,

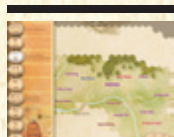
bo musimy wejść głęboko w system wierzeń i konwencji społecznych mieszkańców Gloranthy, żeby podejmować decyzje takie, jakie podejmowałiby oni.

Six Ages ma bardzo prostą strukturę. Działania gospodarcze, polityczne, religijne i militarne są przeplatane wpływającymi na nie scenkami fabularnymi (jest ich kilkaset, w każdej rozgrywce układają się inaczej), w których musimy podejmować decyzje od ważnych spraw politycznych po komiczne incydenty z życia plemienia. Oczywiście wszystkie bezpośrednio przekładają się na to, jak będzie się nam powodzić. Problemy z aranżowaniem małżeństw wpływają na relacje z sąsiadami, a duch przodka, który nagle wylażł ze świątynnej tkaniny, może się okazać cennym sprzymierzeńcem, źródłem wiedzy albo zaprzysięgłym wrogiem.

KoDP jest dla mnie trochę jak Thief czy Jagged Alliance 2. Od lat co chwila do niej wracam i zawsze sobie mówiłem, że drugiej takiej gry nie ma. No i proszę - teraz już jest. ▀



## Mapy



**W King of Dragon Pass mapa świata była dość abstrakcyjna. Six Ages zupełnie to zmienia - mamy klarowny podział na heksy, przejrzyste zaznaczenie terenów już odkrytych, a do pokonywania niektórych przeszkód terenowych (na przykład rzeki) przydają się dodatkowe rytuały magiczne.**



■ Niszowa perełka, w której zamiast podporządkowywać sobie świat gry, trzeba przede wszystkim zrozumieć zamieszkujących go ludzi.

# Phantom Doctrine

PC PS4 XONE

PRODUCENT CreativeForge Games Wersja PL: tak

Sir Haszak

Wrogowie stający przed nami bez osłony mimowolnie zapisują się do honorowych dawców krwi.



Elementy skradanki połączone z pełnokrwistą strzelaniną, zarządzanie siatką agentów i analizowanie dokumentów, a wszystko podane w zimnowojennym klimacie lat osiemdziesiątych ubiegłego wieku – ten miks wciąga, choć niektóre rozwiązania są kontrowersyjne.

Celem gry jest stworzenie siatki agentów i zwalczenie ogólnowojennego spisku. Część strategiczna gry przebiega w czasie rzeczywistym, a akcje w miastach rozrzuconych po świecie rozgrywane w turach. Każda z części ma ciekawe rozwiązania i smaczki, ale zdarzają się także rozwiązania dyskusyjne. W części strategicznej ciekawym rozwiązaniem jest stopniowa dekonspiracja bazy, przyspieszana werbunkiem nowych agentów lub działalnością agentów przeciwnika. Jej przeniesienie w nowe miejsce bywa kosztowne, ale straty spowodowane nalotem wroga bywają znacznie większe. W bazie najważniejsze są pieniądze. Szkolimy za nie agentów w posługiwaniu się różnymi rodzajami broni (ta część jest niejasna i nadal nie wiem, jak to do końca działa), rozbudowujemy ją

o nowe pomieszczenia, kupujemy broń na wolnym rynku i wyrabiamy papiery dla zdekonspirowanych członków organizacji. Agentów możemy także przypisać do fałszowania pieniędzy, co zwiększa dochody organizacji.

Część strategiczna jest umiejętnie połączona z taktyczną. Przed akcją można przeprowadzić zwiad, który pokazuje stanowiska wyłączające kamery monitoringu, skrytki z tajnymi dokumentami i broń służącą obleceniu całej mapy i są zadaniami dodatkowymi.

Początek misji to infiltracja. Tu kolejne ciekawe rozwiązanie. Mapy, w większości budynki, zostały podzielone na strefy dostępne i zakazane. Agenci ubrani normalnie mogą bezkarnie poruszać się w tych pierwszych. Agenci przebrani także w zakazanych, ale ci mają tylko broń krotką. Żadnych karabinów i granatów. Podczas infiltracji można niepostrzeżenie zabijać agentów wroga i pozbawiać przytomności cywili. I tu kolejna ciekawostka: jeśli zabijemy ich zbyt dużo, cel zaczyna podejrzewać, że coś się dzieje i rozpoczyna ucieczkę. Jeśli jeden z nieprzebranych agentów zostanie

Po zdobyciu doświadczeniu od razu widać, kto się beznadziejnie wystawił wrogowi na początku misji i jej większość przeleżał nieprzytomny.

dostrzeżony w strefie zakazanej, rozpoczyna się walka. Ma ona kilka słabych punktów i znacznie więcej ciekawych. Po pierwsze kiepsko wygląda brak reakcji jednego wroga na obezwładnienie innego w tym samym pomieszczeniu. Słabe moim zdaniem jest trafianie przez betonowe ściany z pistoletu, choć zapewne zostało wprowadzone w chwalebny cel: by uniknąć gry w stylu Rambo. W takich warunkach nie mamy szans ze słabo uzbrojonym, ale przeważającym liczebnie wrogiem (a tak jest zazwyczaj).

## Dokumenty

Tajne schowki, informatorzy i przesłuchania agentów wroga dostarczają dokumentów. Analizujemy je, znajdując pojawiające się osoby i miejsca. Potem łączymy te z powtarzającymi się kluczowymi słowami. Jeśli połączymy odpowiednio dużo wątków, zyskujemy miejsce przebywania agenta wroga lub umiejscowienie placówki, w której należy złożyć wizytę.

Ciekawa jest natomiast ewakuacja. Wyznaczamy jedno z kilku miejsc i musimy być w nim w określonym czasie. Mamy wtedy wroga na karku, rannych agentów własnych lub wrogich na plecach i naloty (!) utrudniające dotarcie na miejsce.

Są emocje! Emocje w grze to samo dobro, a w turowej wręcz wyczyn! Nic tylko grać! ■

**78**

Zręczne połączenie kilku elementów i dodanie kilku nowych, dzięki czemu gra podobna na pierwszy rzut oka do XCOM nie ma z nim wiele wspólnego. Nie jest idealnie, ale plusy zdecydowanie przeważają nad minusami.



# Banner Saga 3

PC MAC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT StoicStudio Wersja PL: nie

Artur Cnotalski

Cztery lata temu studio Stoic pokazało, że jest w stanie opowiedzieć ciekawą historię w znajomym, ale też całkiem obcym świecie, mając zarówno całkiem solidną mechanikę i pomysł na grę, jak i zapadającą w pamięć oprawę audiowizualną. Dwa lata później wraz z drugą częścią Banner Sagi pokazało, jak wiele da się wykrzesać z rogatych wikingów i opowieści o emocjach, zdradzie i walce z okrutnym losem. Pod koniec lipca dostaliśmy trzecią odsłonę serii, która jednocześnie świetnie zamyka całą opowieść, wprowadzając do, zdawałoby się, wąskiej formuły nowe zmiany i pomysły.

Muszę przyznać, że bardzo lubię tak mechaniczno-bitewną część trylogii, jak i jej aspekt fabularny. Mało kto snuje tak pięknie rozwidlające się historie, gdzie z pozoru pozytywne decyzje mogą mieć poważne konsekwencje, a jeśli obierzemy niewłaściwą ścieżkę, zginąć może nawet główny bohater. Stoic zgrabnie przeskakuje między kolejnymi postaciami, sprawiając, że jesteśmy w stanie się z nimi związać, a jednocześnie potrafi być równie bezwzględny jak George R.R. Martin, ubijając albo krzywdząc tych, na których nam zależy.

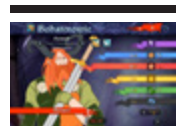
Z tego względu przemierzanie mocno odmienionego w stosunku do poprzednich części świata i obrona ostatniego bastionu ludzkości potrafiły przez całe dziesięć godzin wywoływać emocje, nawet jeśli tocząca się przy akompaniamencie fantastycznego Austina Wintory'ego rozgrywka toczyła się momentami w żółtym tempie.

„Trójka”, tak jak poprzednie części, to opowieść drogi, pozwalająca nam

Decyzje z poprzednich części określają, kto będzie obecny podczas tej rozmowy, ale w kwestii bohaterów Banner Saga 3 oferuje własne niespodzianki.



## Bohaterowie



**W finale, podobnie jak w dwojce, skoczył maksymalny poziom postaci, ale to nie wszystko – doszły tytuły. Teraz wybranych bohaterów możemy nazwać „Łowcą potworów”, „Niewzruszonym” czy „Góram” i dawać im unikatowe bonusy. I to całkiem solidne.**



zatonąć w muzyce, cieszyć się widoczkami i dziwnymi aspektami przedstawionego świata i wczytywać w fabularne winiетки między kolejnymi taktycznymi bitwami, stanowiącymi nie lada wyzwanie. Trzon rozgrywki pozostał taki sam jak na początku tej przygody. Obecna jest też koncepcja dwóch splecionych ze sobą wątków toczących się równolegle w dwóch różnych zakątkach stworzonego przez Stoic świata. Mimo to trudno powiedzieć, że dostaliśmy ten sam przepakowany produkt po raz trzeci.

Ważne jest to, co się zmieniło. Wprowadzone nowości pozwalają odczuć, że seria cały czas ewoluuje, a najważniejszą wśród nich jest zdecydowanie przebudowany system walki. Jedną z prowadzonych przez gracza grup traci jeden z cenniejszych zasobów, róg z siłą woli, na rzecz artefaktu pozwalającego ciskać piorunami. Wiele bitew składa się teraz z atakujących falami wrogów. To zmienia całkiem dużo w tym, jak zarządzamy i rozwijamy członków naszych kompanii. Podczas wielkich starć przyjdzie nam dobierać uzupełnienia i podmieniać walczących, sięgając przy okazji do puli postaci, które mogliśmy przez ostatnie dwie części zaniedbywać.

Na pierwszy plan są wyciągani zapomniani bohaterowie - rozmówcy przewijający się w tle całej sagi, którzy teraz zyskują na znaczeniu, gdy pada nasz główny zadawacz obrażeń i trzeba wprowadzić zastępstwo. Pochwały należą się Stoicowi także za sam balans bitew. Nigdy nie miałem wrażenia, że przytłaczają one

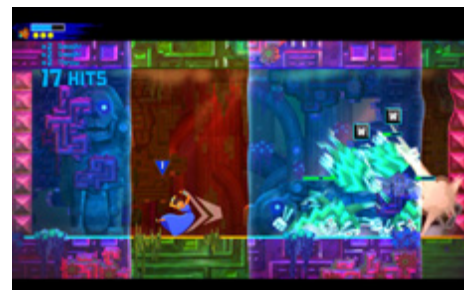
fabułę albo że walczę, bo ktoś chciał dobić kilkadziesiąt minut do czasu rozgrywki. Dostałem ciekawe wyzwania i kilka odstających od reszty potyczek, sprawiających, że bitewny aspekt zabawy nie był powtarzaniem w kółko tego samego.

Banner Saga 3 jest zresztą odrobinę krótsza od poprzedniczek. Zgodnie z obietnicami twórcy zamykają w niej najważniejsze wątki i prowadzą nas do całkiem imponującego finiszu, jak należy to zrobić, kończąc serię. Nie jest to jednak metaforyczna ostatnia prosta, na której fabuła pędzi sprintem do mety. Gra potrafi solidnie zaskoczyć, szczególnie zmianami perspektywy, przychodzącymi w niej do końca spodziewanych momentach.

Wszystko to może brzmieć nieco mgliście, trudno jednak opowiadać o grze tak skupionej na prowadzeniu historii i chwalić ją, nie zdradzając wielkich tajemnic. Powiem tylko, że Banner Saga 3 nie wytraciła tempa. To fantastyczna opowieść o ludziach i ich chorych ambicjach osadzona w świecie, który nigdy nie jest czarno-biały. Aż chce się wrócić, by sprawdzić, ile rzeczy da się w niej rozegrać inaczej. ■



Studio Stoic w świetnym stylu zamknęło swoją strategiczno-przygodową grę o ludziach, wikingach i mordujących konie centaurach. To naprawdę solidna historia, w której trudności i wyzwania zmieniają każdego, czasem nawet na lepsze.



✦ Po walce, Juanie, ostał ci się jeno brzuch.

✦ Walki z bossami o kwadratowych szczękach to nie przelewki. Prawie jak starcie z Cainem Velasquezem w MMA.

# Guacamelee! 2

■ PC ■ PS4

PRODUCENT DrinkBox Studios Wersja PL: nie

■ Joachim Snoch

**G**uacamelee! 2 to nowy rozdział w historii Juana, w którym nie nastąpiła żadna znacząca zmiana w obrębie mechaniki zręcznościowej.

Nasz bohater po pokonaniu demonicznego Calaki zaczął spokojne życie. Dorobił się dwójki dzieci, kochającej żony oraz... wielkiego brzucha. Po dawnej walce został mu tylko pas i imponujące wąsy. Pewnego dnia jego miasteczko zostało zaatakowane i przyszłość tak zwanego Mexiverse znów stanęła pod znakiem zapytania. Juanowi pozostało więc wciągnąć mięsień

piwny i wdziać magiczną maskę luchadora. A potem już tylko wyścig ze złoczyńcami, którzy chcą dorwać trzy artefakty, by potem Salvador, ich przywódca, mógł skonsumować magiczne guacamole i stać się równy bogom. Jak widać, fabuła nie jest tu najważniejsza. To raczej przyczynek do różnej jakości żartów i gierek słownych.

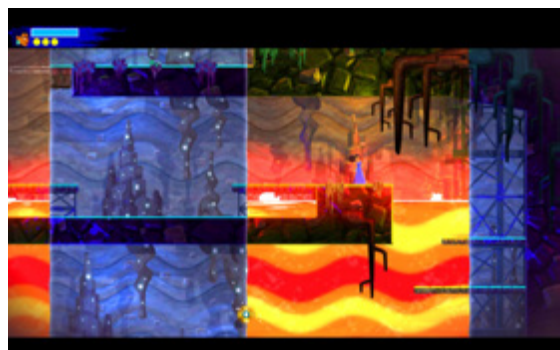
Technicznie rzecz biorąc, Guacamelee! 2 nie różni się zbytnio od pierwszej części. Schemat rozgrywki pozostaje taki sam. To metroidvania osadzona w meksykańskich klimatach. Będziemy więc zwiedzać pustkowia, różnorakie świątynie i lochy pełne niebezpieczeństw w postaci szkieletów czy wrednych tubylców. Raz na jakiś czas dostajemy też specjalne umiejętności. Sporo też zawalczymy, ale choć bijatyka jest ważnym elementem rozgrywki, to niebagatelną rolę gra tu aspekt zręcznościowy.

Gwarantuję wam, że nawet jeśli początkowe etapy wywołają uśmiech politowania na twarzy, to Guacamelee! 2 szybko pokaże swoje uporne oblicze. Mordercze ścieżki zdrowia, jakie przygotowali dla nas twórcy, to prawdziwy koszmar i nie raz będziecie kłąć gorzej niż rzemieślnicy, gdy po raz dziesiąty niefortunny skok czy piącha poślą naszego bohatera do piachu. Na szczęście mamy nieograniczoną liczbę podejść, więc możemy próbować do woli. Co więcej, owe zręcznościowe fragmenty zaczynają

się od bardzo trudnych, a poziom tylko rośnie wraz ze zdobywanymi umiejętnościami. Gdy już dorwiemy się do znanej z jedyńki zdolności zmieniania wymiarów, trzeba przygotować się na porządną wycisk. Późniejsze sekwencje są już przeznaczone dla wirtuozów pada (lub - o zgrozo! - klawiatury).

Wizualnie za wiele się nie zmieniło. To nadal bardzo ładna, kolorowa produkcja z celowo uproszczoną grafiką. Nowalijką w drugiej odsłonie jest możliwość zmieniania kostiumów. Mimo że fabuła kręci się wokół Juana, to możemy zamiast niego grać na przykład Tostadą, X'tabay czy innymi postaciami. Zmiana jest głównie estetyczna, bo wszystkie ciosy czy zdolności pozostają te same. Do tego dochodzi kilka energetycznych kawałków w klimatach latynoskich i to w zasadzie tyle. Guacamelee! 2 to produkcja głównie dla maniaków zręcznościówek i mistrzów pada. Zwykły zjadacz klawiatury osiwieje z nerwów. ■

✦ Jedna z prostszych ścieżek zdrowia. Ale i tak stan przedzawłowy gwarantowany.



## 75

■ Druga część Guacamelee to tylko rozwinięcie pomysłów poprzedniczki. Ale i tak po licznych etapach zręcznościowych, ścieżkach zdrowia i morderczych wygibasach na padzie czy klawiaturze spociecie się jak myszy.



W grze soulsowej musi być odpowiednio gotycko: stąd te łańcuchy czy zmurszałe twierdze. Brakuje jeszcze tylko klasycznego zestawu operacyjnego „iron maiden”.

Dead Cells jest kapitalną grą o bieganiu, skakaniu i walczeniu. Ale to oczywiście wierzchołek góry lodowej, bo twórcy Dead Cells próbują chwytać kilka srok za ogon, więc postanowili zrobić do kompletu świetną metroidvanię i świetnego roguelike'a. I co? Udało się. Cwaniaki. Mapy są odpowiednio rozbudowane, z mnóstwem miłych niespodzianek poukrywanych w najdalszych zakamarkach, a do tego mają bardzo różny charakter w zależności od tego, w którym regionie gry akurat siekamy przeciwników. Budowanie postaci z początku wydaje się prymitywne, ale szybko się okazuje, że cechy broni (do kupienia i znalezienia) oraz postaci (do wyboru między poziomami) pięknie się uzupełniają, więc można świadomie tworzyć bardzo spójne ścieżki rozwoju - i na bieżąco dostosowywać je do tego, jaką broń los rzuci nam pod rękę. Im dłużej grałem, tym bardziej podziwiałem, jak precyzyjnie jest to w Dead Cells rozwiązane.

Oczywiście, kiedy umieramy, prawie wszystko idzie w diabły - zostaje tylko część pieniędzy oraz odblokowane umiejętności i lista broni, którą możemy, ale nie wcale nie musimy znaleźć po drodze. Dobrego rogalka poznajemy po tym, że 1. kiedy zginie, od razu gorliwie zaczynamy od nowa, 2. nawet się cieszymy, bo to okazja, żeby wypróbować nowe kombinacje umiejętności, z którymi gra się zupełnie inaczej. Dead Cells oba te kryteria wypełnia bez problemu, pozwalając się swobodnie rozkoszować tym cudownym hop, siup, siuch, ciach... Bo w Dead Cells ruch jest i na początku, i na końcu, i w środku, i w ogóle. ■

# Dead Cells

Imię rycerza? Bez żartów. Tu nie ma żadnej fabuły, lecz jedynie krwiożercze środowisko.

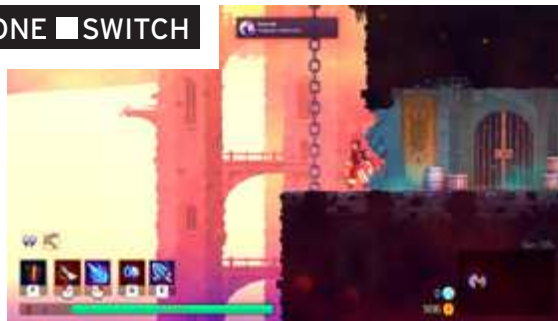
PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT Motion Twin Wersja PL: nie

Paweł Schreiber

**N**a początku jest ruch. Hop, siup, siuch, ciach, turlu-turlu, mój bohater pędzi po ekranie, skacząc to tu, to tam, zeskakując przeciwnikom na głowy, tnąc ich zniecierpliwioną tam, gdzie słońce nie sięga, i wycofując się poza ich zasięg dwoma zwinnymi skokami.

Pierwsze chwile w Dead Cells spędziłem po prostu patrząc, jak pięknie, płynnie i zwinnie porusza się mój bohater (i zupełnie nie zwracając uwagi na to, że jest animowanym przez jakiegoś Bóg-wi-co bezgłowym ciałem). Takie zachwyty przytrafiły mi się tylko przy kilku grach - Another World, Prince of Persia (pierwszy i Piaski Czasu),



Piękne określenie wymyślone przez fanów - „RogueVania”. Czyli rogalkowy klon Castlevanii.

Ghost Trick na Nintendo DS... To właściwie wszystko klasyki w swoim gatunku.

Najważniejsze w tym szalonym pędzie po ekranie jest to, że ja nie jestem tu po prostu widzem, tylko pędzę razem z postacią. To wcale nie takie oczywiste - coraz bardziej przyzwyczajamy się do gier, w których bohaterowie wykonują dzikie ewolucje automatycznie, prawie bez naszego udziału. Tutaj poczucie kontroli nad walczącym z hordami wrogów bohaterem okazuje się bardzo silne, bo sterowanie jest bardzo precyzyjne, a wachlarzyk opcji taktycznych otrzymujemy już na początku całkiem solidny, a z czasem tylko rośnie - czy wroga pokonamy spadając na niego z sufitu, czy ogłuszając go wywalonymi z zawiasów drzwiami? Lepiej najpierw podpalić, czy zamrozić, a dopiero później podpalić? Zaatakować z bliska czy z daleka?



**90**

Tym razem króciutko: nie będzie listy gier 2018 roku bez Dead Cells. Właściwie z niczego zrodziła się gra o dynamice i pomysłowości, jakich od dawna nie smakowaliśmy. Sequel wydaje się nieunikniony.



✚ Dużą rolę w mechanice i fabule odgrywa światło. Momentami przychodzi to na myśl Alana Wake'a.

✚ Grafika nie robi piorunującego wrażenia, ale wypada na tyle dobrze, by postawić ją po stronie plusów gry.

# Bring to Light



PRODUCENT Red Meat Games **Wersja PL:** nie

■ Bazyl

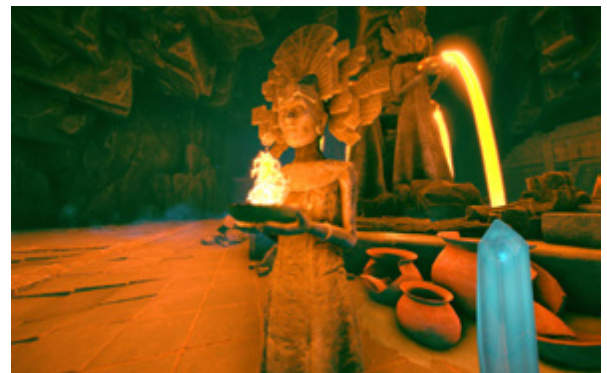
**J**eśli nie lubicie się bać przed monitorem, to odpuście sobie *Bring to Light* i przejdźcie do kolejnej recenzji. Miłośnicy mocniejszych doznań powinni jednak doczytać ten tekst do końca, gdyż jest szansa, że w grze kanadyjskiego studia Red Meat Games znajdą coś dla siebie.

*Bring to Light* to przygodowy horror, przypominający rozgrywkę takie produkcje jak *Kholat* czy *Layers of Fear*. Mamy więc widok z perspektywy pierwszej osoby i mocne poczucie, że to właśnie my jesteśmy bohaterami przedstawianej przygody. A ta zaczyna się, gdy jedziemy metrem. Nagle dochodzi do kataklizmu. Świat w ciągu chwili zamienia się w bezludne zgliszczka, a nam przychodzi brnąć do przodu, by sprawdzić, o co w tym wszystkim chodzi.

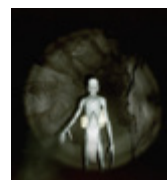
Aby rozwiązać zagadkę, trzeba przebić się przez szereg poziomów, które stawiają przed graczem dwa rodzaje zadań. Jedne mają charakter skradankowy i wymagają

przeceśnywania okolicy bez zwracania uwagi patrolujących ją potworów. Drugie to pozbawione pierwiastka strachu etapy polegające na rozwiązywaniu zagadek. Chociaż zasadniczo wolę poziomy przygodowe, to większe wrażenie zrobiły na mnie te, gdzie dominował horror. Zrezygnowano bowiem z muzyki, a budowę nastroju pozostawiono dochodzącym z ciemności niepokojącym dźwiękom. Jeśli gramy w nocy ze słuchawkami lub goglami (gra obsługuje HTC Vive i Oculus Rift), stan przedzawałowy mamy gwarantowany. Emocje można dodatkowo podnieść, podłączając do komputera monitor pracy serca, gdyż gra obsługuje takie wynalazki.

Problem pojawia się, gdy odrzemy tytuł z klimatu. Zrobiłem prosty eksperyment: na moment zdjąłem słuchawki i zamiast pojękiwań, słyszałem przejeżdżające pod blokiem auta. W efekcie *Bring to Light* zamieniło się w nudnawy symulator błędzenia po labiryntach. Wrażenie przestały robić też potwory. Okazuje się, że po bliższym poznaniu mają kilka paskudnych cech. Nie są bowiem w stanie pokonać nawet niewielkiego progu czy przejść przez otwarte drzwi. Bywa też, że po dogonieniu bohatera pacną go raz, po czym tracą zainteresowanie i ruszają w swoją stronę, jakby przypomnieli



## Strachy



**W grze napotkamy kilka rodzajów potworów.** Jedne przypominają mumie czy zombie, inne przywodzą na myśl owoc płomiennego związku obcego z mrówką. Tego, skąd się wzięły poczwary i kim były wcześniej, można dowiedzieć się ze znajdujących dokumentów.

sobie o włączonym żelazku. Problem z etapami logicznymi jest zaś taki, że niemal wszystkie zagadki polegają na tym samym: manewrowaniu światłem i zwierciadłami. Przed znudzeniem ratuje nas tylko krótkość gry. Na jej ukończenie spokojnie wystarczą cztery godziny.

Może to być całkiem niezłe spędzony czas, gdyż jeśli wsiąkniecie w klimat, bawić się będziecie dobrze. Jeżeli jednak macie akurat coś lepszego do roboty, bądźcie spokojni, że na łożu śmierci na pewno nie będziecie żałować akurat tego, że ominęła was gra w *Bring to Light*. ■

**63**

- Połączenie przygodówki z survival horrorem oferujące elementy składankowe i logiczne.
- Szczególnie dobrze wypada, jeśli przechodzicie ją w środku nocy ze słuchawkami na uszach lub korzystacie z gogli VR.

■ Halloweenowy klimat wręcz hektolitrami wylewa się z tej dość lekkiej i komicznej produkcji. Wiele żartów to oczywiście zasługa Penny.



# FLIPPING DEATH

■ PC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT Zoink Games **Wersja PL:** nie

■ Joachim Snoch

**F**lipping Death to miła przygodówka i znacznie słabsza platformówka w klimatach w sam raz nadających się na nadchodzące Halloween.

Flipping Death to gra dość dziwaczna. Odwołuje się konceptualnie do takich staroci jak choćby różne produkcje bliźniaków Oliver z jajkiem Dizzym w roli głównej. Mamy bowiem do czynienia z miksem platformówki oraz - z grubsza - gry przygodowej. Tyle że tutaj nie zbieramy pieczołowicie różnych przedmiotów, a przejmujemy różne postaci, przy pomocy których wykonujemy wszelakie czynności. Wszystko dlatego, że główna bohaterka... jest martwa, a Śmierć pojechała na wakacje.

Zoink Games to studio znane z magicznego Fe oraz absurdu Stick it to the Man!

Teraz mamy dość podobny koncept. Flipping Death polega bowiem na tym, że Penny, która dopiero co umarła, będzie się wcielała w różne osoby. Celem jest oczywiście pomaganie duchom w całkowitym przejściu na tamtą stronę, ale znajdzie się też chwila na osobistą historię. Ktoś bowiem skradł ciało Penny. Co więcej, choć dziewczyna przyjęła tymczasową robotę zamiast Śmierci, to jednak wolałaby wrócić do świata żywych. I w tym będziemy musieli jej pomóc.

Flipping Death ma dwojaki charakter. Po pierwsze to platformówka - musimy umieć dostać się w różne miejsca, przeskakujemy z platformy na platformę, rzucamy w powietrze naszą kosę, do której możemy się przyciągać, i zbieramy miniduszki, które są swego rodzaju walutą pozwalającą na wcielanie się w różnych śmiertelników. Z drugiej strony to właśnie gra przygodowa. W każdym rozdziale mamy kilka zadań i pobocznych wyzwań do wykonania. Przykład? Oł, na początku musimy dostać się do lasu. Trzeba więc pomalować statek. Aby to zrobić, musimy zdobyć niebieską farbę i przekuć jej puszkę, by potem przynieść kolor na deski statku. Wszystko to wykonamy przy pomocy różnych dziwacznych osób. Problem w tym

jednak, że o ile warstwa przygodowa jest zrealizowana całkiem niezłe (choć absurdalnie i późniejsze zagadki dają niezły wycisk), o tyle część platformowa woła o pomstę do nieba. Być może to kwestia platformy - gra wyszła także na Switcha, gdzie na pewno steruje się lepiej naszą bohaterką. Na komputerze osobistym jednak jest to koszmar, zwłaszcza w celowaniu kosą w odpowiednie miejsca. W dodatku Penny jest dość labilna, więc nieraz zdarzy nam się nie trafić w platformę czy ruszyć o ten jeden feralny krok za daleko i spaść nie tam, gdzie trzeba.

Wiele robi za to oprawa graficzna, mocno komiksowa i zrealizowana prawie że w klimacie takich filmów jak „Miasteczko Halloween”. Czy warto? Owszem, ale bez pośpiechu. Nie trzeba kupować zaraz przy premierze. I lepiej chyba na konsoli niż na komputerze osobistym. ■

## Rozmówki

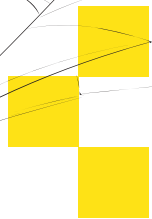


**W grze doświadczymy całkiem dużo rozmów między postaciami. A wcielić się możemy w każdą osobę, która akurat przemierza mapkę danego etapu. Trzeba tylko mieć odpowiednią duszki.**

# 70

- Flipping Death sprawdza się jako zabawna i lekka przygodówka. Niestety znacznie gorzej jest w warstwie platformowej, która zajmuje sporą część gry.

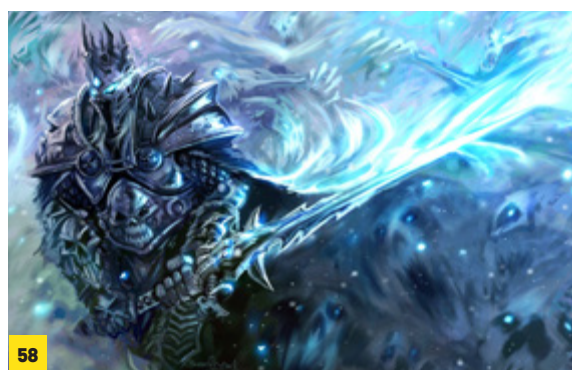
# HALL OF FAME



**KHELLEN ZLECAŁ ZADANIE ZBADANIA TWIERDZY DARKMOON, GDZIE GROMADZIŁA SIĘ ARMIA MAJĄCA ZAATAKOWAĆ MIASTO CUDÓW – WATERDEEP.**



50 Po raz pierwszy udało nam się zrobić tak duży wewnątrzredakcyjny plebiscyt. Oto sięgnęliśmy pamięcią do ostatnich 40 lat, żeby wydobyc po jednej najbardziej ukochanej grze z każdego roku i w ten sposób powstała „Czterdziestka Pixela”!



58 World of Warcraft to już coś więcej niż kawałek historii gier wideo – to współczesny klasyk, który przetrwał ponad dekadę na rynku i wyznaczył standardy siedzowej rozgrywki.



68 Dziesięć najwspanialszych gier spod znaku Dungeons & Dragons, stymulujących puls komputerowego RPG w latach 1988-2000.



64 Z okazji nadchodzącej premiery nowego Spider-Mana przyjrzelśmy się dziejom Pete'a Parkera w elektronicznej rozrywce.

# 40 GIER WSZECH CZASÓW

Z okazji wydania 40. numeru Pixela poprzez głosowanie wybraliśmy nasze ulubione gry z ostatnich czterech dekad. To są ukochane tytuły redaktorów Pixela, najbardziej znaczące w ich przeszłości. Najbardziej pobudziły naszą wyobraźnię. Podzieliliśmy je na lata, dzięki czemu układają się w barwną historię elektronicznej rozrywki.

Redakcja Pixela

T I M E

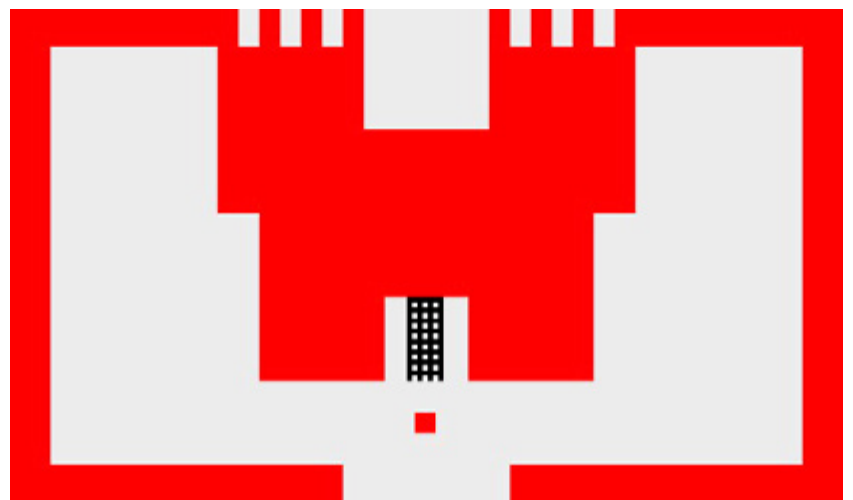


## 1978 SPACE INVADERS

Prosta i maksymalnie wciągająca strzelanka autorstwa Tomohiro Nishikado (opracował nie tylko oprogramowanie, ale i hardware!), która tematykę zawdzięcza między innymi „Gwiezdnym wojnom”, a rozgrywkę – atarowskiemu Breakoutowi. Armia kosmicznych potworów, cztery osłony i działko laserowe. Zmieniająca się w zależności od sytuacji muzyka i jeden z pierwszych przykładów „Japanese touch”: inspirowane morskimi stworzeniami uroczę, ikoniczne stworki. Space Invaders miało wiele wersji i podróbek. Jest nie tylko megahitem, na którym wychowało się całe pokolenie twórców gier, ale po prostu arcydziełem, które jako dzieci mieliśmy okazję oglądać w barach i salonach gier.

## 1979 ADVENTURE

Jest mało prawdopodobne, że w Polsce ktoś miał w tamtym czasie Atari VCS z kartridżem do Adventure. Ale to nie znaczy, że nie mieliśmy kontaktu z tym dziełem w nieco innej formie. Autor Warren Robinett mocno wzorował się na Colossal Cave Adventure i to właśnie z wariacją tego tytułu spotkaliśmy się na małym Atari. „Stoisz w dolinie nieopodal strumyka...” – tak się to zaczynało, a chwilę potem komputer pytał uparcie: „Co teraz?”. Ta gra wydawała się poważna ponad miarę, ambitna, z wyższej półki, a przecież jej tekstowy rodowód nie był wcale nadzwyczajny. W 1979 roku dzieło Warrena Robinetta było o tyle wielkie, że sprzeciwiało się normom Atari i chciało czegoś więcej – opowiadać o wirtualnych światach w epoce, gdy rządziły kulki i piksele skazane na to, żeby strzelać do siebie.



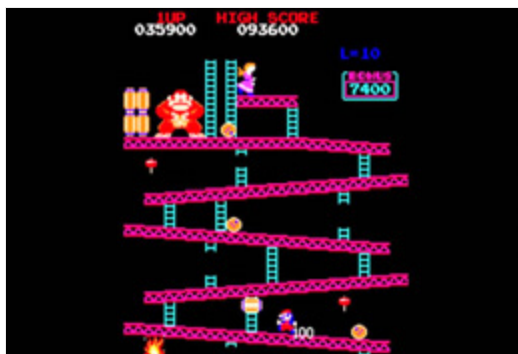


## 1980 BATTLEZONE

Zielony, wektorowy tytuł wjeżdżał na ekranicznym napisy początkowe w „Gwiezdnym wojnach”. Automat wajchy miał solidnie wykonane, nie do urwania, mocarne, niepasujące do dłoni dziecka. Miał też dziwnie zrobiony ekran, gdzie trzeba było wsadzić głowę w jego środkową część, specjalnie przygotowany wizjer, by normalnie widzieć przebieg zdarzeń. A działa się niemało: świecił księżyc, a na tle gór nacierały trójwymiarowe czołgi. Pod ostrzałem rozpadały się na części podobnie jak szklanki. Battlezone tchnął nowością, był ostrą przygrywką dla koneserów wegetujących w salonach gier. A dla dzieci stanowił powód do cieszenia oczu technologią XXI wieku.

## 1981 DONKEY KONG

Jedną z pierwszych platformówek: cztery zróżnicowane etapy jednoekranowej zabawy. Gra, w której zadebiutował nie tylko tytułowy goryl, ale i słynny hydraulik Mario (wtedy jeszcze znany jako cieśla Jumpman). Jedną z pierwszych gier, która opowiada historię przez animowane scenki (DK porwano blondynkę Pauline i niszczy metalowy szkielet budynku, przerywniki między poziomami, wreszcie moment pokonania goryla), które angażowały gracza w zupełnie nowy sposób. Jedną z ulubionych gier łowców high score. Na oryginalnym automacie można zagrać w muzeum gier w Berlinie.



## 1982 RIVER RAID

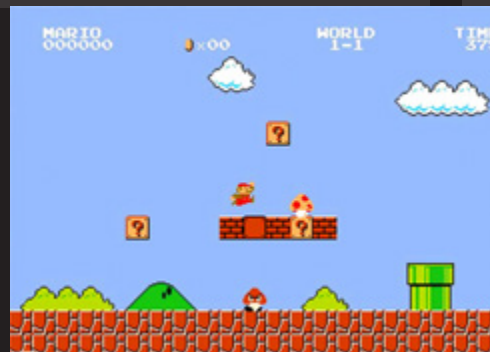
Kosmos był naturalnym miejscem dla strzelanek, ale był dość nudny: monotonne tło, abstrakcyjni wrogowie. River Raid to zmienił, zabierając gracza wprost na pole bitwy. Kiedy grałem pierwszy raz, zachwyliło mnie, ile tam się dzieje: nieskończona rzeka, konieczność tankowania samolotu, różnorodni wrogowie. I ten most na zakończenie etapu, gdzie można zwolnić i poczekać, aż wjedzie na niego czołg, żeby upiec dwie pieczenie na jednym ogniu. Generowane proceduralnie, coraz bardziej skomplikowane etapy, uzależniająca chęć zaliczenia kolejnego mostu – nic dziwnego, że ta gra tak wciągała.

L I N E



## 1983 MANIC MINER

Donkey Kong składał się z czterech etapów – Manic Miner miał ich dwadzieścia. Komnatowa platformówka – dwadzieścia szalonych jaskiń, w których trzeba zebrać klucze, aby przejść do kolejnej. Dwadzieścia dziwnych komnat pełnych dziwnych wrogów („Atak zmutowanych telefonów”) i ciekawych wyzwań. Podkład muzyczny – „W grocie Króla Gór” Griega – budował nastrój napięcia. Gra była pełna brytyjskiego humoru. Ekran Game Over pokazywał bohatera gry, górnik Willy'ego, miażdżonego przez wielki but. Kultowa klasyka z ZX Spectrum, która doczekała się jeszcze lepszego sequela – Jet Set Willy.

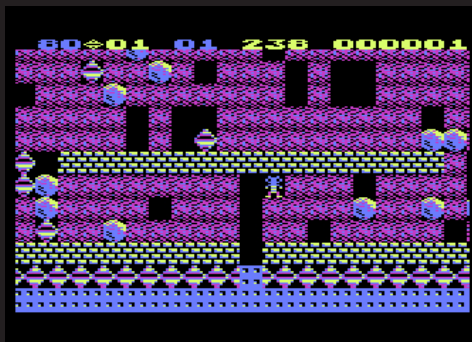


## 1985 SUPER MARIO BROS.

To nie tyle gra, co cała instytucja, a może nawet religia. Platformówka, która z dość popularnych braci Mario zrobiła supergwiazdy. Jedną z pierwszych gier, nad którymi pracował zespół specjalistów, dzięki czemu Shigeru Miyamoto mógł skupić się na projektowaniu i pomysłach. Pierwszy etap w transparentny sposób uczący gracza, co ma robić, to majstersztyk growego designu. Pozorna prostota skrywająca masę pomysłów: skakanie po żółwiach, transformujące grzyby, strefy WARP pozwalające na przenoszenie się do dalszych etapów. Ulubiona gra szalonych speedrunnerów, wciąż szukających nowych sztuczek.

## 1984 BOULDER DASH

Rockford, łowca diamentów! Boulder Dash z miejsca zachwycał swoim silnikiem fizycznym. Gravitacja działała zarówno na diamenty, jak i tytułowe kamulce, wrogowie mogli oberwać nimi tak samo jak nasz bohater, ginąć w eksplozji 3x3 płytki (lub jak motylki, zamieniając się w diamenty). Proste, uczciwe zasady i kilkadziesiąt pomysłowych leveli, z których każdy jest taktyczną zagadką: jaką trasą pójść, jak zebrać odpowiednią liczbę diamentów w wyznaczonym czasie? To wciąż jedna z naszych ulubionych gier, do których często wracamy, a „spust surówki” na poziomie 1 to jeden z najpiękniejszych momentów w grach wideo w ogóle.



**1986**  
**LEGEND OF ZELDA**

O ile Super Mario Bros. było grą liniową, to powstająca równolegle Legend of Zelda zaprojektowana przez Shigeru Miyamoto i Takashiego Tezukę, stanowiła jej zupełne przeciwieństwo. Choć jak Mario musi uratować księżniczkę z rąk Bowsera, tak Link ratuje Zeldę z rąk Ganona, to podobieństwa na tym się kończą. Legend of Zelda to gra akcji z elementami przygodówki i RPG. Zabierała graczy do wielkiego, otwartego świata, w którym chodziło o eksplorację i odkrywanie podziemnych lochów pełnych potworów, tajnych przejść i innych niespodzianek, a kolejność ich przechodzenia zależała w zasadzie od gracza.



**1987**  
**MANIAC MANSION**

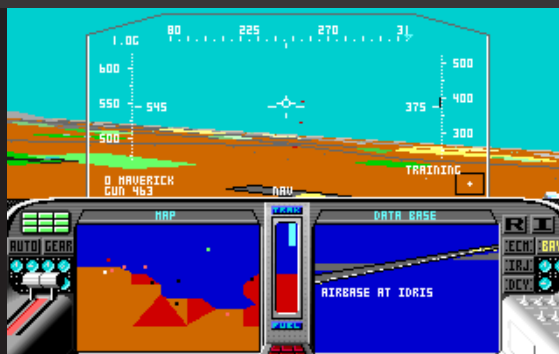
To był przewrót, jakiego wcześniej nie znał świat. Na C64 pojawiła się gra na dwustronnej dyskietce, za pomocą fabuły oraz nowatorskiego interfejsu tworząca nowy gatunek.

Dziś już wiemy, że wcześniej był King's Quest i kilka innych meteorów, jednak pozostawały one wówczas niedostępne dla zwykłego gracza. Maniac Mansion stanowił fantastyczną bajkę stworzoną w umysłach dwóch fanów niskobudżetowych horrorów. Ale Ron Gilbert i Gary Winnick, przekładając swoje fascynacje na język gier, dostarczyli arcydzieło, na którym potem całą swoją karierę zbudowało Lucasfilm Games. Docenieni bardziej w Europie niż w rodzimych Stanach, stali się awangardą gier wideo. Stworzyli być może najważniejszą grę wideo w dziejach.

T I M E

**1988**  
**F-19 STEALTH FIGHTER**

MicroProse w latach osiemdziesiątych było pociągami, ekspresowo dowożącym gry wideo do zupełnie nowych krain. Na osiemnastobitowej ekipa Sida Meiera tworzyła gry, od których słabowite procesory omal nie dostawały ataków serca. I w końcu nadszedł moment przenosin na pecety. MicroProse zrobiło remake spectrumowego Project Stealth Fighter. Przeznaczono go początkowo wyłącznie na pecety. Promocję gry wzmożło pierwsze potwierdzenie przez Pentagon istnienia supertajnego samolotu skrzydła F-117A, podobnego do pochodzącej z niej maszyny. Komputerowe wcielenie F-19 do dziś robi wrażenie, a trzydzieści lat temu realizm oraz graficzny kunszt nie tylko zrywały kask, ale również wszystko, co ów chronił.



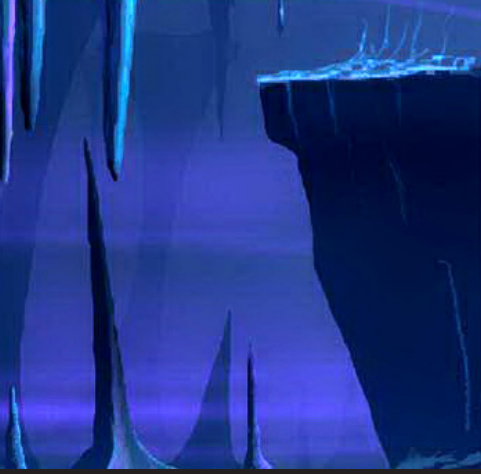
**1990**  
**SECRET OF MONKEY ISLAND**

Jeśli tak bardzo chcesz zostać piratem, że podejmiesz się najgłupszych wyzwań zleconych przez bandę zalatujących grogiem bywalców karaibskich tawern, to... nie masz innego wyjścia, musisz się wcielić w Guybrusha Threepwooda. To dobrze, że The Secret of Monkey Island nigdy nie doczekał się oficjalnego polskiego tłumaczenia. Skrzęce się od dowcipów dialogi, cięte słowne riposty, muzyka wpadająca w ucho, no i bohater, którego nie sposób nie lubić (nawet jeśli popełnił w grze parę pomniejszych gaf). Opowieść o Małpiej Wyspie, wykreowana przez Rona Gilberta, Tima Schafera i Dave'a Grossmana raz na zawsze pokazała, kto robi najlepsze przygodówki na świecie. Do dziś nikt nie osiągnął takiego skondensowania akcji i dowcipów, upakowanych na kilku dyskietkach.



**1989**  
**PRINCE OF PERSIA**

Tak, pecety nacierały, zaś przedstawiciele epoki osiemnastobitowej wygodnie ułożyli się w grobie. Jordan Mechner co prawda oryginalnie napisał Prince of Persia na ponad dziesięcioletnie już wówczas Apple II, jednak ta gra jak mało która inna pozwoliła wypromować PC jako platformę do grania, a nie tylko do zastosowań biurowo-biznesowych. Znalazło się w niej wiele rozwiązań przetestowanych przez Mechnera we wcześniejszym o pięć lat Karatece. Esencją sukcesu Prince of Persia była niewiarygodna płynność animacji Księcia oraz wysoki stopień trudności. Przebicie się przez wszystkie labirynty i dotarcie do księżniczki wymagało małpiej zręczności. A należy pamiętać, że nie było sekwów ani tym bardziej checkpointów!



## 1991 ANOTHER WORLD

**Gra, która udawała, że nie jest grą – platformówka z elementami przygodowymi (a może przygodówka z elementami platformowymi?) idealnie wtopiona w kinową narrację.** Otwierająca Another World wektorowa animacja to wciąż jeden z najlepiej zrealizowanych filmów z gier wideo. Sposób, w jaki warstwa narracyjna łączy się z rozgrywką, nadal robi wrażenie, tak jak wrażenie robi obcość świata, do którego przez przypadek trafia Lester Chaykin. Nieprzyjazna fauna i flora i niespodziewana przyjaźń z obcym oraz porozumiewanie się bez słów na wspólnej drodze ku wolności.



## 1993 DOOM

**Smak dzieła Johna Carmacka i Johna Romero niektórzy mieli okazję poznać z opóźnieniem. Brak wersji amigowej wyznaczył kres pewnej epoki.** Nie zmienia to faktu, że to demoniczna doskonałość lat dziewięćdziesiątych w pełnej krasie: ze znakomicie przemyślonymi mapami, świetnymi przeciwnikami i setkami pułapek. Doom nauczył nas, że zdobycie każdego klucza do drzwi musi być okupione pojedynkiem, a nerwowo rozglądanie się wokół siebie powinno stać się drugą naturą gracza. Z Dooma wynieśliśmy również umiejętność skutecznego strafe'owania, nawyk korzystania z dubeltówki do rozwiązywania większości problemów i polowanie na sekrety, wśród których nie było większej nagrody od BFG 9000.

## 1992 DUNE II: THE BATTLE FOR ARRAKIS

**To zaskakujące, że w jednym roku gracze mogli dwa razy trafić do świata Diuny Franka Herberta.** Raz w grze opracowanej przez Cryo, łączącej strategię z przygodówką, drugi raz w westwoodowym majstersztyku, który raz na zawsze zdefiniował zasady RTS. To dobrze, że Virgin zdecydował się opublikować obie gry, bo sami gracze do końca świata będą mieć dylemat: która Diuna lepsza. Battle for Arrakis wprowadziło do świata Franka Herberta dodatkowego przeciwnika: Ordosów, a sama rozgrywka, w której gracz musiał skupić wysiłki na zdobywaniu przyprawy i przetwarzaniu jej w uzbrojenie, stała się modelowa dla wielu późniejszych tytułów. Jedno jest pewne: do dziś to najlepszy RTS na świecie, nawet jeśli animacje jednostek bojowych mieściły się w skromnych wymiarach 8 na 8 pikseli. Przyznajcie się, ile razy wykorzystaliście strategię budowania wieżeczek z karabinami pod nosem przeciwnika?



L

I

N

E



## 1994 WARCRAFT: ORCS & HUMANS

**Blizzard nie był pierwszy. Blizzard nigdy nie był pierwszy.** Ekipa z Irvine stała się mistrzami w podpatrywaniu tego, co robią inni, i realizowania ich pomysłów w nowej, lepszej formie. Tak samo jak pracujący w nim Stephen Crow ulepił dekadę wcześniej Starquake, kopiując co lepsze rozwiązania z gier Odin Computer Graphics. Warcraft był jak Dune II, tyle że w innej scenarii. Rozszerzał jej pomysły: już nie jeden surowiec, lecz kilka, do tego większa różnorodność cech jednostek, urozmaicony teren. Producentem z ramienia Blizzarda był Bill Roper, czyli Mr Diablo.



## 1995 COMMAND & CONQUER

**W połowie lat dziewięćdziesiątych przygodówki powoli zaczynały umierać, zaś ich miejsce na firmamencie zajęły tytuły RTS, nie licząc oczywiście strzelanin 3D.** Westwood przeanalizował niedoskonałości Dune II i postanowił przedstawić światu własne IP, własny świat oraz dynamikę, przy której konkurencja prezentowała się jak stado ślimaków. Co być może najważniejsze – Command & Conquer obsługiwał sieć lokalną. Tak jak Quake wprowadził zupełnie nowy rodzaj strzelaniny przez możliwość grania zespołowego, tak czteroosobowe pojedynki w C&C były czymś wyjątkowym, energetyczną zabawą, jaką dawał Risk dwie dekady wcześniej.



## 1996 DUKE NUKEM 3D

**Może i konkurencyjny Quake miał engine, który wybiegał w przyszłość, full 3D i co tam jeszcze, ale nie miał jednego – nie miał Duke'a.** Jedna z pierwszych gier na silniku Build, który budował trójwymiarowy świat, rozwijając sztuczki z Dooma, zabierała gracza z korytarzy hitlerowskich zamków czy baz kosmicznych prosto w prawdziwe miejsca, takie jak miasto, kino czy więzienie. Charakteryzowała się wyszczekany böhaterem, niepohamowaną przemocą, wszechobecnym postmodernistycznym humorem i rozpiśkowanym erotyzmem. Wszystko, czego potrzebował nastolatek w latach dziewięćdziesiątych.



**1997  
FALLOUT**

Nie minął rok od wydania pierwszej części **Diablo**, a świat gier oszalał na punkcie przewidywanej już w latach pięćdziesiątych nuklearnej zagłady, która w alternatywnej rzeczywistości **Fallouta** wydarzyła się naprawdę. Tylko że część ludzi znalazła schronienie w kryptach. Teraz wracając, by na zgłiszczach cywilizacji zbudować nowy świat. W **Falloutcie** urzeka wszystko: stylistyka grafiki czerpiąca wzorce z lat pięćdziesiątych, rozmiary świata, sakramentalne „War never changes” wypowiedziane przez Rona Perlmana, turowy model walki i oczywiście **Deadmeat** – najważniejszy towarzysz każdej niebezpiecznej podróży przez rubieże postnuklearnej rzeczywistości.



**1998  
STARCRAFT**

Ach, te realistyczne, magicznie wyglądające filmiki, ci Terranie zaatakowani przez Hydraliska, to dopiero były emocje! **StarCraft** nie był pierwszą strategią, ale robił dobrze tak wiele, że trudno go nie nazwać grą przełomową. Zróżnicowanie jednostek i tryb multiplayer, dla którego gracze tworzyli dziesiątki modów, sprawiały, że od komputera trudno było się oderwać. Po skończeniu dość długich kampanii wciąż mieliśmy masę rzeczy do zrobienia.



**1999  
PLANESCAPE: TORMENT**

**Baldur's Gate** przetrwał ścieżkę epickim, izometrycznym RPG, ale to właśnie **Planescape: Torment** pokazał, na co naprawdę je stać. Gra zasypywała odbiorcę tekstem, jednocześnie cały czas pamiętając, że bez solidnej porcji akcji łatwo będzie gracza znudzić. Dlatego po każdej długawej rozmowie serwowała nam „na rozluźnienie” parę walk, nigdy nie stając się przez to książką z ruchomymi obrazkami (co nie udało się jej duchowemu następcy, **Numenerze**). Jednocześnie w ciekawy sposób mówiła o nieśmiertelności i kazała podejmować niekiedy smutne decyzje, oferując solidny kurs wymiany czasu na ryzykę.

T I M E



**2000  
DIABLO II**

W 2000 roku świat nie był chyba jeszcze gotowy na taką powtórkę z **Diablo**: zrujnowane **Tristram**, pogoń przez kilka krain za tytułowym złym i jeszcze rozbudowany **Battle.net**, który po raz pierwszy przechowywał na swoich serwerach dane gry. To już nie był banalny hack 'n' slash z wielopoziomowymi podziemiami. **Diablo II** stało się brakującym elementem krajobrazu gier cRPG: zręcznościowym, błyskawicznym slasherem, w którego mechanice tkwiły unikatowe i legendarne przedmioty, drzewko umiejętności i ma się rozumieć buteleczki z miksturami, bez których nie dało się długo żyć i poczarować. Zwiększono liczbę dostępnych postaci, pojawił się również niezwykle gadżet: **Kostka Horadrimów**. A gracze docekali się wreszcie sekretnego, krowiego poziomu.



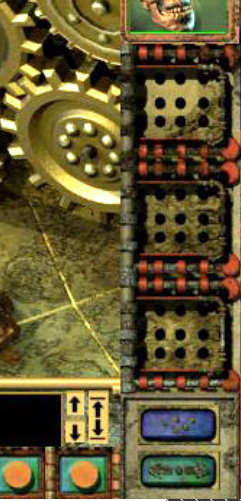
**2002  
TES: MORROWIND**

Choć trudno powiedzieć, że **Arena** i **Daggerfall** nie były ciekawymi grami, to właśnie **Morrowind** pozwolił serii **Elder Scrolls** naprawdę zabłysnąć. Olbrzymia wyspa **Vvardenfell**, na którą tradycyjnie już docieraliśmy w roli więźnia, imponowała rozmiarem i liczbą rozsianych po świecie twierdz, ruin i sekretów, a swoboda, jaką Bethesda dała w tej części graczowi – choćby w postaci eliksirów latania, dzięki którym całość mogliśmy przemierzać nie tylko w poziomie, ale też w pionie – nie powtórzyła się już w kolejnych odsłonach. Bogactwo i różnorodność jednej tylko wyspy rozszerzone jeszcze o dodatki **Bloodmoon** i **Tribunal** sprawiały, że koło tej piękności nie można było przejść obojętnie.

**2001  
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN**

Ta gra jest całkiem udaną próbą reinterpretacji oryginalnego **Wolfensteina** na „współczesne” czasy. Zamiast bawić się w zbudowane ze swastyk zamknięte, różniące się tylko teksturami ścian poziomy, twórcy dali nam tu bardziej realistyczne lokacje (poczynając od tytułowego zamku) z sekretami pełnymi nazistowskiego złota. Do tego dochodził bardzo przyjemny gunplay i tryb sieciowy, który w swoich czasach był jednym z lepszych, jeśli chodzi o strzelanki. Choć ostatnie misje gry obniżały trochę ogólnie całkiem wysoki poziom, **Return to Castle Wolfenstein** był godnym dziedzicem oryginalnych gier id Software.





**2004**  
**HALF-LIFE 2**

Podobnie jak w przypadku Diablo – druga część najbardziej dołującej historii o skutkach tajnego eksperymentu wyprzedziła swój pierwowzór o kilka długości. Porównanie pierwszego Half-Life'a do Half-Life 2 wypada jak zestawienie łomu z karabinkiem grawitacyjnym: niby obydwie narzędzia zagłady są fajne, ale to drugie ładniej błyszczy i jest wielofunkcyjne. Dystopijna rzeczywistość, która zastaje Gordona Freemana wyciągniętego z „zamrażarki” ma swoje zalety: ogromne przestrzenie, po których można rozbijać się łazikiem albo wodnym skuterem, niezapomniane widoki z opanowanego przez headcraby Ravenholm. I dwa dodatkowe epizody, które pomieszały fabułę do tego stopnia, że Half-Life 3 jest dziś najbardziej oczekiwaną grą ostatniej dekady



**2003**  
**SW: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC**

BioWare w swojej szczytowej formie pokazało wyraźnie, jak połączyć dynamikę walki na miecze świetlne i blastery z mechaniką gier fabularnych. Wystarczyła aktywna pauza! Dodajmy do tego wyjątkowo atrakcyjną w swoim czasie oprawę graficzną i odwieczny konflikt Sithów z Jedi rozgrywający się kilka tysięcy lat przed powstaniem Imperium. I co? Wiecie już, co jest potrzebne do zmontowania miecza świetlnego? I jaką stronę Mocy ostatecznie wybrzeć? Pewnie i tak daleście się wkręcić w całkiem zgrabnie wymyśloną intrygę. Nie, nie będę psuł zabawy, no chyba że przy partyjce pazaaka.

L

I

N

E

**2005**  
**F.E.A.R.**

First Encounter Assault Recon sprzedawał nam piękne kłamstwo – z pozoru genialną sztuczną inteligencję przeciwników, która sprawiała, że walki z ciętymi z szablonu wrogimi żołnierzami były naprawdę emocjonujące. Skoro wróg potrafił się komunikować, flankować nas i korzystać z zasłon, musiał być mądry, prawda? Prawda?! Magia skryptów wykorzystanych przez twórców sprawiała, że kilka prostych manewrów wyglądało na strategiczny geniusz, a gracz czuł się dobrze, pokonując fale wrogów. No a do tego Alma, nasza horrorowa przeciwniczka, która pojawiała się w najmniej odpowiednich momentach, a czasem solidnie mieszała plany... Miód!



**2007**  
**CRYSIS**

Gra, która na lata stała się benchmarkiem sprawdzającym, jak solidne są nasze komputery, poważnie obciążając nawet maszyny z kolejnymi generacjami kart graficznych, była też bardzo kompetentną strzelanką. Podczas przemierzania tropikalnej wyspy gracz zmagał się z małą armią północnokoreańskich żołnierzy, polegając na broni i zdolnościach swojego nanokombinezону. Crysis był ładny i momentami wyzywająco trudny, bo liczba przeciwników i ich zaskakująca zdolność do zbiegania się na pozycję gracza całymi hordami, na wyższych poziomach trudności wymagały dobrej celności i szybkiego przebierania nogami.

**2006**  
**GEARS OF WAR**

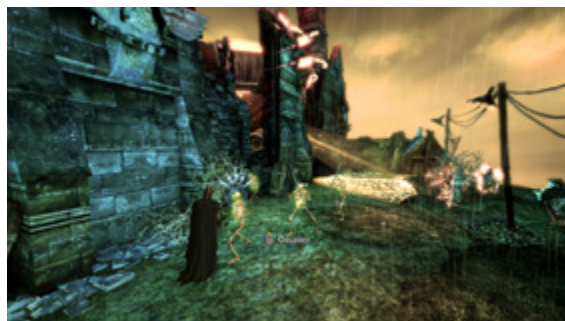
Gdy Microsoft pod koniec 2005 roku wypuścił w USA Xboxa 360, wielu zadawało sobie pytania: po co to było? Odpowiedź przyszła rok później, gdy wyłącznie na tę konsolę ukazało się Gears of War. Pot, krew, jucha z bebechów obcych, napięcie stalowych mięśni kosmicznych marines – wszystko w tej grze było świeże, lepsze, brutalniej przedstawione. Marcus Fenix wyróżniał się butą Asha Williamsa z „Martwego zła” – na zwarcie z zębatymi locustami szedł niczym na kolejkę piwa do lokalnego baru. Przecinając piłą mechaniczną ich korpusy, lubił od czasu do czasu rzucić czymś w stylu „Groovy”!



**2008**

**GRAND THEFT AUTO IV**

Historia Nico Bellica jest zdecydowanie najbardziej ponurą ze wszystkich opowieści w GTA, bo zmagający się ze swoją przeszłością imigrant z Europy Wschodniej może i ma cięty język, ale przeżywa momentami bardzo poważne przygody. Szczęśliwie ma upierdliwego kuzyna, który dzwoni do niego niemal bez przerwy, domagając się zabrania na kręgle, burgery albo do klubu ze striptizem, bo od czego jest rodzina? Zarówno od strony historii, jak i ilości zajęć dodatkowych „czwórka” prezentowała się nadzwyczaj solidnie. Nawet jeśli zbrodniarze wojenni nie okazali się najlepszym kierunkiem dla gry o kradzieżach samochodów.



**2009**

**BATMAN: ARKHAM ASYLUM**

Pierwsza z serii gier i jednocześnie najdoskonalsza z nich. Perfekcyjny koktajl wpływów – filmów, komiksów i animacji – który okazał się czymś zupełnie nowym. Narracja jest zwarta. Batman zamknięty w szpitalu dla nierównoważonych przestępców Arkham Asylum musi się wydostać, by uratować Gotham i przy okazji odkryć tajemnicę Arkham. Po wielu adaptacjach filmów i komiksów o Batmanie pojawił się tytuł, który jako pierwszy wykorzystał w pełni specyfikę medium. Nie tylko pozwalał wcielić się w bohatera i zwiedzić ikoniczną lokację, ale budował warstwę literackiej narracji, na jaką nie ma miejsca w kinie.

T I M E

**2010**  
**ALAN WAKE**

Boisz się ciemności? Po przejściu Alana Wake'a nie ruszysz się nigdzie bez solidnej latarki i zapasu baterii. Swoją drogą... nikt nie powiedział Alanowi, że istnieją latarki z dynamo? Niemniej Alan Wake okazał się objawieniem 2010 roku. Fabuła gra studia Remedy Entertainment początkowo układa się w prostą opowieść o próbie odzyskania pamięci i zaginionej w Bright Falls żony. Im dalej w las, tym więcej zagadek i mniej twardej rzeczywistości. Rozrzucone strony nienapisanej książki, lokalni mieszkańcy okryci mrokiem i nerwowo bieganie od jednej latarni do drugiej (ze wspomaganiami latarki pomiędzy stacjonarnymi źródłami światła) budują ciężką atmosferę pełną niedomówień. To taki Twin Peaks w świecie gier, tylko lepiej straszący.

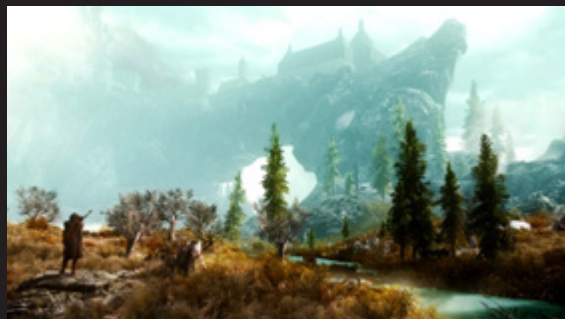


**2012**  
**DISHONORED**

Mikstura dwóch przeciwstawnych gatunków: skradanki i strzelaniny. Wszystko zależy od tego, jaki sposób rozgrywki wybierzemy (wprowadzając w świat Dishonored odrobinę lub całkiem sporo chaosu). Wszystko sprowadza się do liczby ofiar, które mają też wpływ na rozwój plagi szczerów i postępowanie zarazy panującej na ulicach wiktoriańskiego Londynu. Umiejętności nabywane wraz z pokonywaniem kolejnych przeszkód otwierają nowe elementy rozgrywki. To między innymi teleportacja na niewielkie odległości, wcielanie się w przeciwników, kierowanie stadem gryzoni i spopielenie zwłok. Całkiem niezły zestaw umiejętności, jak na odkrytego hańbą zabójcę, który zamierza oczyścić swój honor. Podobieństwa pojazdów i blokad roztawionych w miastach do tego, co widzieliśmy w Half-Life 2, nie są przypadkowe.

**2011**  
**TES: SKYRIM**

Skyrim to ciekawy przypadek. Pokazuje, że najlepiej bawimy się w grach, które pozwalają nam robić, co chcemy, i dają dobre narzędzia do tworzenia własnych opowieści. Piąta część serii The Elder Scrolls robi to na dwa sposoby. Po pierwsze daje nam epickie umiejętności, pozwalające graczowi poczuć się potężnym, a jednocześnie są całkiem fajnymi memami. Po drugie serwuje solidny kawał świata, który poza stworzonymi przez Bethesda przygodami ma jeszcze sporo miejsca na modyfikacje i fanowskie rozszerzenia. Trudno się dziwić, że wyszedł nawet na amazonową Alexę.





## 2013 THE LAST OF US

Produkcja Naughty Dog to jeden z tytułów próbujących pokazać, że gry nieco dorosleją. Bo chociaż znaczna część rozgrywki składała się z przemierzania postapokaliptycznego świata i walki na przemian z ludzkimi bandziorami i potwornymi grzybo-zombie, to jednak sercem zabawy pozostawała ewoluująca relacja między Ellie a Joelem. Ponury mruk i jego przyszywana córka zauważalnie zmieniali się podczas gry, a ich dojrzewanie sprawiało, że z uwagą przyglądaliśmy się na przykład, co Ellie robi w trakcie walki i czekaliśmy na kolejne przerywniki serwujące więcej fabuły.



## 2015 WIEDZMIN 3

Dzięki Geraltowi CD Projekt RED otworzył sobie szeroko wrota na cały świat. Przygody wiedźmina, wymyślonego przez Andrzeja Sapkowskiego, stały się pretekstem do stworzenia świata wypełnionego słowiańską mitologią, spowitego konfliktami Nilfgaardczyków z Nordlingami, wypełnianego magią, niezwykłymi stworzeniami i pełnego barwnych opowieści. Wiedźmin 3 wysoko podniósł poprzeczkę w dziedzinie gier fabularnych. Nie tylko zaferował niezłą mechanikę walki mieczem, wsparł wiedźmińską magią, olejami i miksturami, ale dał nam też jedną z najciekawszych fabuł w grach, pełną odcieni szarości i niejasnych wyborów, które przekładają się na długofalowe konsekwencje.

## 2014 THIS WAR OF MINE

Zgruzowany dom, bliżej nieokreślona wojna i trójka ocalałych, którzy próbują przeżyć w mieście pełnym wrogich żołnierzy, szalejących szabrowników i wybuchających bomb. This War of Mine robiło świetnie przede wszystkim jedną rzecz: budowało emocjonalną relację gracza z jego podopiecznymi. Udało się to, ponieważ z bliska mogliśmy przyglądać się losom bohaterów. A ci starali się przeżyć i robili czasem nie do końca moralne rzeczy. Wszystkie ich bóle i problemy odczuwaliśmy z siłą młota. Opowiadanie o ponurych realiach wojny w sposób, który łatwo docierał do odbiorcy, było olbrzymim sukcesem stojącego za grą studia 11 bit.



L

I

N

E



## 2016 DOOM

Stare porzekadło mówi, że nie da się wejść dwa razy do tej samej rzeki. Owszem, dziś Doom z 1993 roku nie smakuje już tak samo, jak na beczkowatych monitorach CRT z epoki, gwarantujących rozmycie pikseli. Za to Doom z 2016 roku dowodzi, że warto wrócić raz jeszcze do tej samej koncepcji i zbudować Marsa w realiach współczesnej technologii, na chwilę zapominając o horrorze 2004 roku. Nowy Doom to piekielnie dobry i ultraszybki FPS, w którym wciąż czuć styl praprzodka strzelanin 3D. Zarazem nie brakuje w nim nowych elementów, składających do walki w zwarciu i korzystania z krótkich chwil oszołomienia przeciwników. Brutalne, ociekające krwią zderzenia demonicznych sił z jednoosobową armią, odzianą w pancerzyk Pretora, świetnie komponują się z muzyką Micka Gordona. Albo na odwrót. Wszystko to, co najpiękniejsze w tytułach FPS, znajduje się w tej grze.



## 2017 LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Baśniowa japońska opowieść o bohaterze, który nie pamięta swojej przeszłości. O królestwie, którego przyszłość nie jest jasna. O podróży przez świat Hyrule pełen magii, wyzwań i tajemnic. Niewątpliwie Nintendo do dziś może śmiało stanąć w jednym szeregu z największymi studiami odpowiedzialnymi za Wiedźmina 3, Skyrima, Final Fantasy XV czy Fallouta 4. Link dorósł do roli bohatera, z którym możemy się utożsamić, a sama mechanika świata, w którym broń często się psuje, a pogoda może pokrzyżować nawet najbardziej ambitną wspinaczkę, to jedno z najlepszych, dotychczasowych osiągnięć w dziedzinie gier wideo. Od zeszłego roku nikt chyba już nie myli Linka z Zeldą.



✚ Klasyczny konflikt dobra ze złem, Sojuszu z Hordą złych goblinów przeciwko dobrym... worgenom? To esencja fantasy!

D Ł U G A D R O G A

# WORLD OF WARCRAFT...

Gry, dla której „WoW” nie jest tylko skrótem

Czternaście lat temu Blizzard dał nam prawdziwy fenomen – grę MMO, która oczarowała cały świat. Niemal półtorej dekady i siedem dodatków później World of Warcraft wciąż pozostaje silną marką, choć nikt nie oszukuje się, że okres największej popularności ma przed sobą.

■ Artur Cnotalski

**P**odczas gdy Sojusz i Horda toczą właśnie Bitwę o Azeroth, my przyjrzymy się najważniejszym wydarzeniom, które zbudowały wielomilionową bazę subskrybentów i pozwoliły Blizzardowi zdobyć więcej niż jeden rekord Guinnessa.

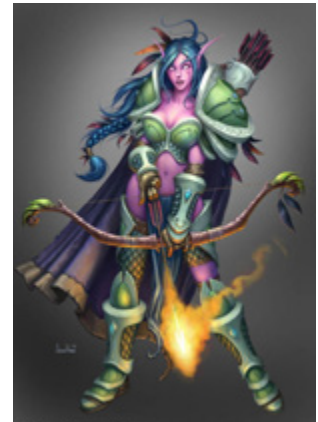
„Oficjalna” historia gry to materiał na zaledwie parę akapitów. Pierwszy raz o World of Warcraft usłyszeliśmy podczas ECTS w 2001. Blizzard zapowiedział MMO korzystające z silnika WarCrafta III rozbudowujące uniwersum ukochanej przez wielu strategii czasu rzeczywistego. Na gotowy produkt trzeba było czekać jeszcze trzy lata (a w przypadku Europy – cztery), ale jego zawartość, konsekwentnie poszerzana o nowe elementy, miała starczyć graczom na lata.

Znaczna część oferty World of Warcraft składała się z dość sztamowych elementów.

Otwarty świat, z którego gracze korzystali, jak chcieli, spora liczba zadań i stopniowo, konsekwentnie dodawane lochy, przygody i elementy PvP nie były same w sobie innowacyjne. Dochodziła do nich jednak jakość i niesamowita ambicja, z jaką Blizzard zabrał się do projektu. Pod tym względem mocarze z Irvine zostawili konkurencję daleko w tyle.

Weźmy na przykład Alterac Valley. Imponujące pole do bitew 40 na 40 w momencie wprowadzenia czarowało na więcej niż jeden sposób. Starcia na nim potrafiły ciągnąć się godzinami, niekiedy poważnie destabilizując serwery, ale dostarczały mocno niezapomnianych przygód. Choć przez lata, wraz z kolejnymi łatkami, warunki potyczek mocno się zmieniły, Alterac był jednym z pierwszych miejsc, gdzie można było poczuć, jak wygląda warcraftowe współzawodnictwo. Dodajmy do tego rajdy i epicką skalę, jaką narzucił WoW. Naxxramas z piętnastoma bossami

■ Promocja World of Warcraft przybiera różne formy. Na przykład dedykowanych grafik na puszkach z napojami w Chinach.



rozrzuconymi po czterech skrzydłach testował umiejętności koordynacji i współpracy próbujących przebić się przez niego gildii. Każdy zakątek tej imponującej lokacji rzucał inne wyzwania, wymagając tym samym solidnego planowania. Choć, jak miało to miejsce w przypadku wielu aspektów World of Warcraft, wraz z kolejnymi aktualizacjami rola i trudność wydarzenia poważnie się zmieniły,



✚ Nie ma bardziej ikonicznego konfliktu w WoW niż ludzie kontra orkowie.



w pamięci weteranów pozostaje on jednym z ważniejszych elementów oryginalnej wersji gry.

Warto też wspomnieć o frakcjach. Podział na Sojusz i Hordę oraz fakt, że gracze obu stronnictw nie mogli się nawet ze sobą komunikować wewnątrz gry, był przedmiotem wielu dysput wśród twórców. Nie byli pewni, czy będzie dobrym pomysłem. Okazał się strzałem w dziesiątkę.

Łądując w świecie Warcrafta, gracz z miejsca zyskiwał dużą grupę przyjaciół i wrogów bez konieczności wiązania się w gildie czy poszukiwania kumpli. Choć oczywiście wszystkie te rzeczy przydawały się, by pogłębić rozgrywkę, przynależność do Hordy lub Sojuszu sama w sobie bardzo pomagała w budowaniu świata.

Szczególnie, że nie chodziło tylko i wyłącznie o plemienne barwy. Wydarzenia takie jak odkrycie Onyxii czy chociażby sam oryginalny czat w Barrrens dla Hordy były czymś unikatowym. Wybierając jedną ze stron konfliktu, gracze decydowali się doświadczyć pewnych części gry kosztem innych.

I chociaż istnieje niemała grupa użytkowników posiadających

postaci w obu frakcjach, dla wielu ten trybalizm stanowi esencję World of Warcraft. Konflikt obu stron to przedmiot do dyskusji także w świecie rzeczywistym. Okazja, by podyskutować, czy nieumarli są lepsi od krasnoludów i innych poważnych problemach WoW.

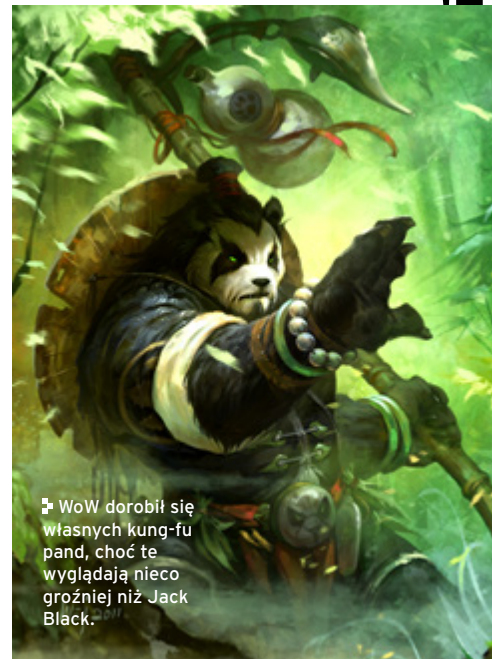
O tym, jak głęboko w głowach odbiorców siedzi spór między „dzikusami” a „cywilizacją”, najlepiej chyba świadczy niechęć, jaką gracze darzyli ideę zmiany frakcji (i rasy postaci), bucząc na każdą wzmiankę o niej podczas Blizzconu 2009. Blizzard z chęcią zresztą nakręca współzawodnictwo między Hordą i Sojuszem, wykorzystując w mediach społecznościowych tagi pozwalające identyfikować się z jedną ze stron.

Dwa pierwsze dodatki do World of Warcraft - wydane odpowiednio w 2007 i 2008 rozszerzenia Burning Crusade i Wrath of the Lich King - stanowiły ewolucyjny rozwój gry. Podniesienie maksymalnego poziomu postaci, wprowadzenie ras krwawych elfów i draenei oraz ulepszenia silnika czyniły rozgrywkę bogatszą i przyjemniejszą, dostosowując ją do zmieniających się czasów.

Liczba użytkowników rosła, powoli wspinając się na nowe szczyty. Stopniowo otwierał się także świat gry, odblokowując kolejne obszary pozwalające pomieścić nowych mieszkańców. To właśnie sukcesy z tego okresu życia World of Warcraft doprowadziły do połączenia Activision i Vivendi International. Każdy chciał uszczknąć kawałek tej legendarnej gry.

Ważne dla przyszłości WoW okazało się to, co stało się z Dustwallow Marsh - oboczną lokacją

**KONFLIKT OBU STRON TO PRZEDMIOT DO DYSKUSJI TAKŻE W ŚWIECIE RZECZYWISTYM. OKAZJA, BY PODYSKUTOWAĆ, CZY NIEUMARLI SĄ LEPSI OD KRASNOLUDÓW ORAZ O INNYCH POWAŻNYCH PROBLEMACH AZEROTHU.**



❏ WoW dorobił się własnych kung-fu pand, choć te wyglądają nieco groźniej niż Jack Black.

z podstawowej wersji gry, która nagle ożyła dzięki nowej goblinńskiej osadzie Mudsprocket. Wraz z osiedlem doszła cała masa nowych misji, wątków fabularnych i atrakcji sprawiających, że stało się ono jednym z ważniejszych punktów wirtualnych wypraw.

Dustwallow Marsh wyznaczyło nowy standard w opowiadaniu historii przez Blizzarda. Choć aktualizacja pojawiła się między wspomnianymi wyżej rozszerzeniami, pod względem jakości przedstawionych zadań przewyższała Krucjatę i pokazywała, jak dobrzy potrafią być scenarzyści studia, gdy dadzą z siebie wszystko.

Darmowa aktualizacja nakreśliła cele i możliwości narracji Blizzarda, ale jednocześnie pokazała, że wiele elementów oryginalnej gry można jeszcze rozbudować i ulepszyć. Studio sugerowało, że kolejne obszary może spotkać ten sam los, ale dopiero wydany w 2010 roku trzeci dodatek, Cataclysm, pokazał, jak daleko idące mogą być zmiany.

Wielka katastrofa, jaka spadła na Azeroth, zmieniła oblicze znacznej części gry na zawsze. Tytułowy Kataklizm sprowadził na dwa kontynenty - Kalimdor i Wschodnie Królestwa

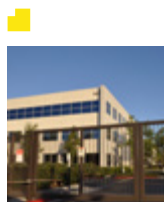
- rzeki lawy, powódzie, które załamywały niektóre znane okolice, jak i odkrył drogę do nowych lokacji. Zmiany w systemie zadań i 3500 nowych misji były wyraźnym sygnałem, że przyszło nowe i lepsze.

W tym kontekście trudno się dziwić, że październik 2010 roku - miesiąc ogłoszenia dodatku i wprowadzenia pierwszych poprzedzających go usprawnień - był rekordowy pod względem liczby subskrypcji, osiągając pułap 12 milionów. Każdy chciał zobaczyć, co jeszcze wyczaruje Blizzard i jak rozrusza sześćioletnią już grę. Choć twórcom udało się zbudować wielkie nadzieje i oczekiwania, dla wielu Cataclysm okazał się zbyt rewolucyjny. Liczba subskrypcji przez kolejne lata stopniowo kurczyła się, a ostatni oficjalny raport od Blizzarda z października 2015 roku informował, że liczba ta oscylowała w okolicach 5 milionów.

Po Kataklizmie nic nie było już takie jak kiedyś, włącznie z rewolucyjnymi myślami wprowadzanymi przez Blizzarda. Mists of Pandaria po raz kolejny otworzyło kawałek świata gry, a także wprowadziło pandarenów - rasę, która miała możliwość wyboru stronnictwa, do którego dołączy.

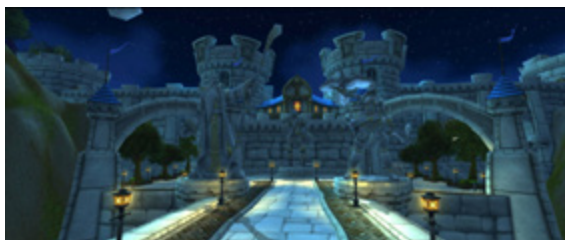
Warlords of Draenor rzuciło graczy do równoległego świata i alternatywnej linii czasowej, a Legion dał im poczuć, jak to jest zmagać się z inwazją demonów. Szczegóły na temat zmian w Battle of Azeroth znajdziecie w innym miejscu, dlatego tu nie poświęcimy im czasu.

Mechaniczne zmiany wprowadzane przez lata miały na celu uczynienie z World of Warcraft gry jak najprzyjemniejszej - przystępnej dla nowicjuszy i dostatecznie złożonej, by weterani i ludzie powracający wraz z wydaniem każdego kolejnego dodatku czuli się jak w domu. Dla części odbiorców oznaczało to „zglupienie” gry, która swoją idealną formę osiągnęła lata wcześniej. Rozwiązaniem dla takich malkontentów przez długi czas były nielegalne „prywatne” serwery. Nazywane „waniliowymi” zawierały podstawową wersję World of Warcraft i nigdy nie zbliżyły się do liczb raportowanych przez Blizzarda, ale jeden z największych, Nostalrius, miał przed wymuszonym przez studio zamknięciem łącznie 800 tysięcy zarejestrowanych oraz 150 tysięcy aktywnych użytkowników.



## Siedziba

**Główna kwatery Blizzarda znajduje się w Irvine** w Kalifornii, choć firma ma łącznie dziewięć różnych biur i studiów rozsiadanych po całym świecie. Przed wejściem do budynku znajduje się pomnik orka na bojowym wilku.



**ZARAŻENI PADALI JAK MUCHY,  
A WŚRÓD STOPNIOWO  
DORASTAJĄCEJ GRUPY  
TROLLI WOW ROZNOSENIE  
ŚMIERCI STAŁO SIĘ NA PEWIEŃ  
CZAS ULUBIONĄ ROZRYWKĄ.**

Te imponujące statystyki doprowadziły zresztą do upadku prywatnego królestwa. Activision Blizzard wystąpiło listy o zaprzestanie świadczenia usługi, oznajmiając jednocześnie, że fani nie mają co liczyć na oficjalne podstawowe serwery.

J. Allen Brack, producent wykonawczy gry, rzucił nawet stwierdzeniem, które głęboko ubodło wielu graczy, niezależnie od tego, jak trafne i prawdziwe było: - Może wam się wydawać, że chcecie podstawowej wersji WoW, ale naprawdę nie chcecie. Wyciągnięcie starej wersji gry oznacza wyciągnięcie starych problemów.

Ta linia obrony, jakkolwiek trafna by się nie wydawała, przyczyniła się do burzy związanej z zamknięciem Nastalriusa. Fani nie chcieli przyjąć odpowiedzi „Nie!”. W zamieszaniu związanym z postawą Blizzarda miłośnicy gry, przynajmniej na chwilę, wygrali - studio zgodziło się zająć kwestią oryginalnych serwerów, a nawet rozwiązania części problemów, które były obecne w pierwotnej wersji. Niestety, to czy i kiedy doczekamy się oficjalnych, „waniliowych” serwerów wciąż stoi pod znakiem zapytania.

Fenomen World of Warcraft to jednak nie tylko dodatki, zmiany i niesamowicie widowiskowe animacje, pomagające budować i opowiadać o świecie (nieostra animacja promująca początek konfliktu może sobie mieć czternaście lat, ale wciąż wygląda fantastycznie), ale też ludzie.

Ludzie, którzy wymyślali, przekraczali granice i tworzyli niesamowite doświadczenia dla siebie i innych.

Szczególnie, jeśli wziąć pod uwagę, że wysokim, startowym C jeszcze w 2005 roku, parę miesięcy po rozpoczęciu całej przygody, była potężna, wirtualna epidemia. Corrupted Blood Incident lub Incydent Wypaczonej Krwi był, jak nietrudno się domyślić, rezultatem błędu w samej grze, który umożliwił graczom przeniesienie magicznej choroby z jednego z bossów prosto do stolicy dużego miasta w grze.

Jako że infekcja została zaprojektowana z myślą o pojedynczym bossie, jej wpływ na szerszy świat był mocno niszczycielski. Zarażeni padali jak muchy, a wśród stopniowo dorastającej grupy warcraftowych trolli (ludzi, nie zielonoskórych) roznoszenie śmierci stało się na pewien czas ulubioną rozrywką.

Jeżeli trudno wam sobie wyobrazić, jak skuteczna i niszczycielska była plaga, warto uświadomić sobie, że zarówno epidemiolodzy zainteresowani modelowaniem zachowań chorych, jak i organizacje rządowe USA chciały bliżej przyrzeć się sytuacji i w oparciu o wirtualną katastrofę wyciągać wnioski na temat przenoszenia chorób i terroryzmu. Blizzard niestety odmówił w obu przypadkach, a potem stworzył własną plagę w ramach produkcji Wrath of the Lich King jako formę promocji zmieniającej się gry.

Rozwiązanie problemu choroby nie zniechęciło jednak trolli, którzy przez kolejne lata wykazywali się rosnącą kreatywnością. Co bardziej zaradni ściągali występujących w świecie gry bossów do wielkich metropolii, by zaserwować im zniszczenie w nieco innym stylu. Doom Lord Kazak - przebijający się przez Stormwind i korzystający z Uwięzienia Duszy, by mordować zastępy graczy, nakręcając swoją maszynę zniszczenia - był jednocześnie widokiem przerażającym, jak i wyjątkowo zabawnym.

Nie do pominięcia jest także najsłynniejszy hah wideo w historii

gry, czyli reż zgotowana przez Leeroya Jenkinsa. YouTube'owe nagranie z rajdu, który nagle zmienia się w piekło za sprawą pojedynczego nadpobudliwego osobnika, podbiło serca graczy, obracając w komedię ich własne, nieprzyjemne wspomnienia. Choć przygoda Bena „Leeroya Jenkinsa” Schultza i jego kumpli okazała się koniec końców oskrytowana i zaplanowana z góry, WYDAWAŁA się realistyczna, jednocześnie mniej lub bardziej celnie punktując stereotypowych graczy w WoW, a to wystarczyło, by uznać ją za autentyczną.

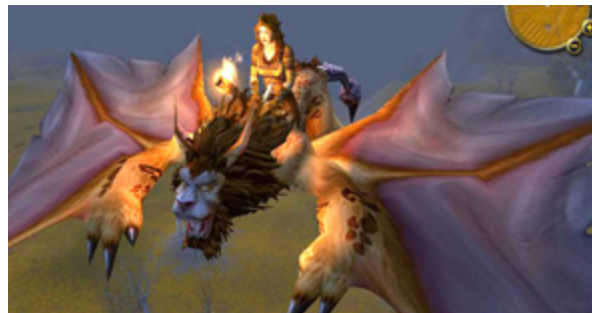
Pomógł zresztą sam Blizzard, który na fali popularności wybryku Shultza i spółki stworzył legendarnego bohatera imieniem Leeroy Jenkins i aktywnie wykorzystywał tę osobę do promocji gry. Choć od zdarzenia minęło już naście lat, masakra zgotowana drużynie przez LJ wciąż wywołuje uśmiech wśród przepętnionych nostalgią fanów.

O World of Warcraft chcieli mówić wszyscy. „South Park” nakręcił swój własny, mocno sztyrcycki odcinek na temat gry już w 2006 roku, a liczba filmów i seriali, w których mówi się lub chociaż wspomina o grze, przekracza ludzkie pojęcie. Najzabawniejszym i niechętno chyba parodystycznym spojrzeniem na grę pozostaje jednak film dzielący z nią tytuł: tandetna produkcja o konflikcie ludzi, orków i demonów, która w zachodnim świecie sprzedała się fatalnie, by osiągnąć niemały sukces na mocno zaangażowanym w WoW rynku chińskim.

Ikoniczne stało się też kopanie złota: wydobywanie i sprzedaż zasobów pozyskanych w grze w zamian za prawdziwe pieniądze. Choć przez lata śmialiśmy się z „chińskich farmerów złota”, w czasach, gdy handel tym surowcem był naprawdę opłacalny, Warcraftem żyło wielu pracujących i próbujących utrzymać się Chińczyków, spędzających dziesiątki godzin tygodniowo przy komputerze.

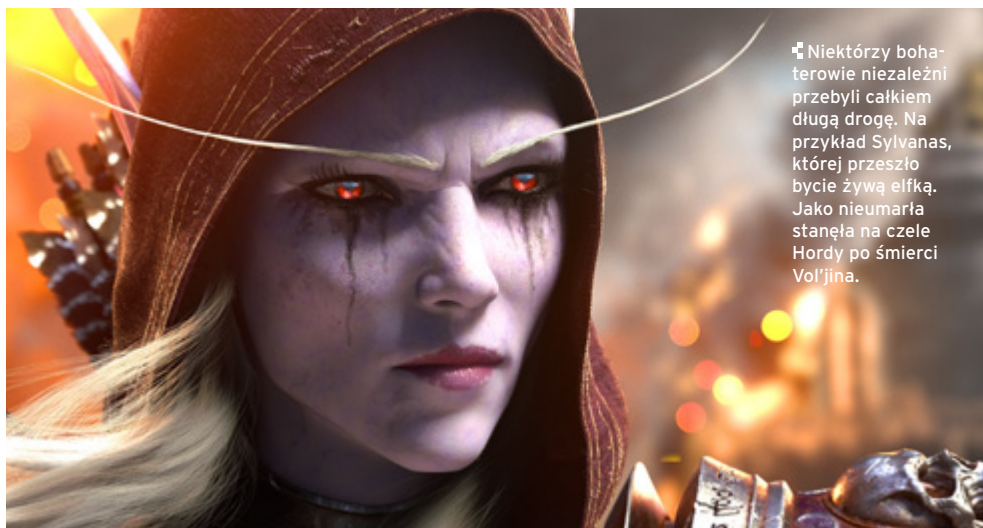


Wierzchowce są dla World of Warcraft jak samochody – posiadanie najładniejszego i najrzadszego jest oznaką prestiżu... albo solidnych inwestycji pieniężnych.



Wczesna wersja gry wyglądała właśnie tak. Smutny człowiek, ponura kraina i portal. W WoW rzadko jesteśmy tak samotni.

Momentami można odnieść wrażenie, że nawet w nawałnicy ognia orkowie nie umieją się uśmiechać.



Niektórzy bohaterowie niezależni przebyli całkiem długą drogę. Na przykład Sylvanas, której przeszło bycie żywą elfką. Jako nieumarła stanęła na czele Hordy po śmierci Vol'jina.

## **POZA OFICJALNYMI, PRYZNANYMI BLIZZARDOWI REKODAMI GUINNESSA SETKI INNYCH OSIĄGNIĘĆ ZOSTAŁY ZDOBYTE PRZEZ GRACZY.**

Skupmy się jednak na pozytywach. Epickie wydarzenia takie jak otwarcie bram Ahn'Qiraj, podczas którego gracze przez miesiąc zbierali specjalne przedmioty, by potem toczyć wielkie bitwy przeciwko nowemu wrogowi, było źródłem olbrzymiej frajdy i historii wymienianych przez gildie.

Rzut oka na rekordy z książki Guinnessa podpowiada zresztą, że poza oficjalnymi, przyznanymi Blizzardowi nagrodami setki innych szeroko

uznawanych osiągnięć zostały zdobyte przez graczy. Ściganie się o tytuł pierwszego osobnika na danym poziomie doświadczenia, wykonanie jako pierwsza gildia danego rajdu i robienie masy dziwnych, czasem wręcz głupich rzeczy, by zyskać trochę rozgłosu, przez lata wzbudzało zainteresowanie.

Trzeba jednak prawdziwego spokoju ducha i cierpliwości, by – jak jeden z graczy pandarenów – zbierać przez dziewięćdziesiąt poziomów

doświadczenia ziółka (w odróżnieniu od potworów, nie miały one limitu PD proporcjonalnego do poziomu gracza), by osiągnąć maksymalny poziom pandą, która nigdy nie chciała opuścić startowej wyspy.

World of Warcraft zmienił się przez lata. Wszedł do legendy gier wideo. To tytuł, o którego pełnym przebiegu, wydarzeniach fabularnych, dziwnych pomysłach i zmianach można jeszcze napisać całkiem sporo, nawet jeśli czasu największej chwały ma już za sobą. Tymczasem jednak na polu bitwy słychać bębny, krzyki i odgłosy magii, jaką ściągają sobie na głowy legendarni bohaterowie. Dlatego czas skończyć ten tekst i zasiąść do Bitwy o Azeroth. **L**

# KTO SIĘ BOI PAJĄKA?

ZACZNIJMY OD COKOLWIEK OBOWIĄZKOWEGO TRUIZMU, CHOĆBY TYLKO PO TO, ABY CZYM PRĘDZEJ MIEĆ GO ZA SOBĄ: SYTUACJA NA AMERYKAŃSKIM RYNKU KOMIKSOWYM NA POCZĄTKU LAT SZEŚĆDZIESIĄTYCH WYGLĄDAŁA ZUPEŁNIE INACZEJ. I NIE CHODZI MI BYNAJMNIEJ O TO, ŻE WTEDY CO MIESIĄC SPRZEDAWANO NIE SETKI, A SETKI TYSIĘCY EGZEMPLARZY I SZEREG INNYCH RZECZY, O KTÓRE WYPADAŁOBY ZAHACZYĆ, PISZĄC ARTYKUŁ O KOMIKSACH, ALE O PROSTĄ KONSTATAcję — RZĄDZIŁO DC COMICS.

Bartek Czartoryski



**Z**anim przyszła końcówka lata 1962 roku, pierwszy numer „Fantastic Four” nie miał nawet roczku. Rewolucja zainicjowana przez Stana Lee, Jacka Kirby’ego i zespół Marvela dopiero się rozkręcała.

Panowie z prędkością fabrycznej taśmy produkcyjnej wymyślali kolejne postacie, które parę lat później miały strącić skostniałego i konserwatywnego konkurenta z piedestału. Ale zatrzymajmy się przy sierpniu rzeczonoego roku, bo to wtedy, jak się okazało, narodził się superbohater, który miał do Domu Pomysłów przynieść najwięcej pieniędzy ze wszystkich. Nazywał się Peter Parker, był niemrawym kujonem i szkolnym popychadłem, zwyczajnym chłopakiem z dużego miasta. Tak jak znaczna część dzieci czytających komiksy, tyle że nowojorskiemu okularnikowi przydarzyły się nadnaturalne moce. Lee i rysownik Steve Ditko stworzyli wtedy nie tylko kolejnego trykociarza, ale popkulturową ikonę.

Spider-Man, bo taką ksywkę nadał sobie Parker po tym, jak został ugryziony przez radioaktywnego pająka, stał się flagowym produktem Marvela, który firma eksploatowała, gdy tylko nadarzyła się ku temu okazja. Kręcono filmy, realizowano animacje i, oczywiście, robiono gry. Z dala od komiksowych stron Człowiek Pająk radził sobie co prawda ze zmiennym szczęściem, ale na nudę nie narzekał. Jeszcze zanim trafił na pierwsze konsole i komputery, Spider-Man był





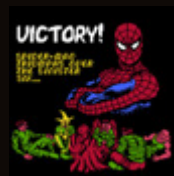
❖ Okładkę do Questprobe do narysował Al Milgrom z Marvela.

❖ Miejscem akcji gry z 1990 roku było studio filmowe Rockwell.

już uznana, przynosząca niebagatelne wpływy i umocowana na rynku marką. Dlatego kiedy przyszło do sprzedaży pierwszych licencji firmom zainteresowanym produkcją gier na podstawie popularnych amerykańskich serii komiksowych, z miejsca padło na Pajaka. Szczęśliwym kontrahentem Marvela został znany z zabawek i gier planszowych, posiadający prawa chociażby do „Gwiezdných wojen” koncern Parker Brothers (dobrze już wydawnictwu znany, bo obie firmy pracowały ze sobą przy komiksie „Rom: Spacelknight”), stawiający pierwsze kroki na rynku elektronicznej rozrywki. Ich Spider-Man z 1982 roku był prostą grą o nieskomplikowanym gameplayu i intrydze. Dostępny na Atari 2600

## PIERWSZE NUMERY THE AMAZING-SPIDER MAN SPRZEDAWAŁY SIĘ W NAKŁADZIE PRZESZŁO TRZYSTU TYSIĘCY EGZEMPLARZY.

❖ Spider-Man z 1982 roku mógł pochwalić się kampanią reklamową, łącznie z telewizyjnym spotem.



❖ Wydany także u nas komiks o powrocie Złowieszce Szóstki stworzyli David Michelinie i Erik Larsen.

❖ Questprobe ze Spider-Manem wykorzystwał bardziej zaawansowany silnik niż otwierający serię The Hulk.

oraz na wersję konsoli przygotowaną dla sieci Sears, stawał przed graczem zadanie przedostania się za pomocą pajęczyny na szczyt wieżowca, gdzie Green Goblin zamontował ładunek wybuchowy. Po drodze można było natknąć się na niespodziewanie wyglądających z okien ludzi, rozrzucone po budynku staromodne bomby oraz samego latającego złoczyńcę, lecz przed upadkiem ratowały nas siećsploty. Spider-Man nie oferował bezpośredniego starcia z Goblinem, a gra nie miała końca per se. Po dotarciu na górę i rozbrojeniu ładunku wszystko zaczynało się od nowa, tyle że szybciej i na budynku o fasadzie innego koloru.

Opracowane przez Scotta Adamsa i wydane dwa lata później, z założenia ambitne, acz nie do końca udane Questprobe featuring Spider-Man było drugą z kolei grą tekstową jego autorstwa z bohaterami Marvela. Miała ona stanowić część trylogii. Bankructwo wydawcy, Adventure International, nie pozwoliło nigdy dokończyć serii, która została skasowana na etapie prac nad tytułem o X-Menach. Questprobe featuring Spider-Man korzystało z komiksowych opowieści, ale znacznie je upraszczało. Przyczyniło fabułę do zbierania posiadających

wyjątkowe moce kamieni. Niepotrzebnie, bo przecież forma tekstowa dopuszczała praktycznie każde możliwe rozwiązanie. Czerpaniu przyjemności z rozgrywki nie pomógł nie zawsze poprawnie reagujący program, dopuszczający jedynie proste, precyzyjne komendy.

Następna gra z Pajakiem wyszła dopiero pięć lat później na domowe komputery. Naparzanka The Amazing Spider-Man and Captain America in Dr. Doom's Revenge! była nieźle opracowana i pomyślana, ale ślamazarna i niewybaczalnie toporna. Do tego okraszono ją hałaśliwymi efektami dźwiękowymi. Wyznaczyła ona poniekąd kierunek rozwoju kolejnych gier o Spiderze. Fabuła gry, utrzymana w tradycji komiksowych opowieści team-up, czyli zespołowych potyczek z zamaskowanymi złoczyńcami, opowiadała o zmaganiach Pajaka i Kapitańa Ameryki (postacie zmieniały się co poziom) z gniewnym Doktorem Doomem i jego bandą drugoligowych popychadeł. Nudną akcję próbowała rekompensować oprawa. Do pudełka z grą był dołączany komiks poprzedzający pokazane wydarzenia, a każdy etap przecinały stylizowane na opowieść obrazkowe kadry. Była to jednak marna nagroda pocieszenia. Tyle dobrze, że prawdziwie porządne gry ze Spider-Manem czekały tuż za rogiem.



## SPIDER-MAN, DZIĘKI DUBBINGOWI, W GRZE INSOMNIAC NARESZCIE PRZEMÓWI PO POLSKU.

Lata dziewięćdziesiąte obrodziły pajakami. Ale nie zaczęło się od kolejnej bitki. Przeznaczony na komputery The Amazing Spider-Man z 1990 roku był grą zręcznościowo-logiczną, gdzie należało trochę pogłówkować, aby uratować Mary Jane, żonę Parkera, po przejściu przez najeżone pułapkami plansze. Zaprojektował je Mysterio, filmowy maniak, który dał tym wyraz swojej miłości do kina. Mimo że gra była i wymagająca, i satysfakcjonująca, brakowało jej komiksowej dynamiki. Dlatego na dobre dekadę otworzyło The Amazing Spider-Man vs. The Kingpin z tego samego roku, wydane na szereg konsol Segi. Znakiem wyglądająca gra, przekuwająca fantastyczne moce Spider-Mana na atrakcyjny gameplay, okazała się ogromnym sukcesem niezależnie od wersji. Zaskakiwała mnóstwem opcji. Na przykład, aby zarobić na płyn niezbędny do wyrobu pajęczych sieci, należało strzelać atrakcyjne fotki dla gazety. Gra miała kilka zakończeń zależnych od tego, jak dobrze (lub źle) poszła nam ostateczna konfrontacja.

Konkurencja z Nintendo nie spała. Od 1990 roku gry ze Spider-Manem wychodziły regularnie na świeżutkiego Game Boya. Wszystkie były chodzonymi zręcznościówkami z akcentem na akcję, do tego produkowanymi tak szybko, że nawiązywały do akcji ukazujących się ówczesznie historii

Historia Maximum Carnage ciągnęła się aż przez czternaście zeszytów.



Czarny charakter Kingpin występuje jako boss w trzech grach ze Spider-Manem.

Narratorem pierwszej trójwymiarowej gry z Pajakiem (i sequeła) był nie kto inny jak Stan Lee.



komiksowych z Pajakiem. Rok 1992 przyniósł Spider-Man: Return of the Sinister Six na NES. Potem wyszła również wersja na Mega Drive. Gra, będąca, a jakże, scrollowaną napażanką, nawiązywała do komiksowej historii o powrocie złowrogiej bandy zwanej Złowieszczą Szóstką, której przewodził nie kto inny jak wyposażony w metalowe macki Doktor Octopus. Tytuł wyprodukowany przez Bits Studios, które odpowiadało również za wyżej wymienione pozycje na konsole, choć niezgorszy, był cokolwiek wtórny i nie mógł równać się z bardziej rozbudowaną grą wypuszczoną na sprzęty Segi. Niedługo potem schedę, a raczej licencję na Spider-Mana, przejęło także brytyjskie Software Creations.

Studio dreptało jednak tymi samymi śladami, co poprzednicy, choć przy pierwszej grze nieco inaczej rozłożyło akcenty. Spider-Man and X-Men in Arcade's Revenge z 1992 roku było dynamiczną platformówką, gdzie jednak Pajakiem pokonywało się jedynie pierwszy oraz ostatni etap.

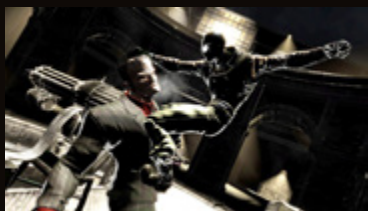
Bazująca na komiksowej historii gra kazala bowiem ratować kolejnych X-Menów z rąk szalonego Arcade'a i to mutantami kierowało się przez lwią część rozgrywki. Odczuwalny był jednak i brak wyobraźni ze strony studia, i zmęczenie materiału, bo wydawało się, że nikt nie ma pomysłu, jak inaczej można by przedstawić przygody Spider-Mana. Atrakcją kolejnych dwóch gier od Software Creations, stanowiących dylogię Spider-Man & Venom: Maximum Carnage (1994) oraz Spider-Man & Venom: Separation Anxiety (1995) był nie monotony gameplay i niemające zbyt dużego wpływu na rozgrywkę udostępnienie kolejnej grywalnej postaci, tytułowego Venoma, a mocne zakorzenie w głośnej komiksowej historii, którą można było przeżyć raz jeszcze, tym razem na ekranie telewizora. Pozbawione fabuły, obie gry byłyby nużącymi kopaninami i wydawałyby się, że nie będzie trudno przywrócić Pajakowi choć trochę utraconej godności, szczególnie że kolejna gra czerpała nie z komiksu, lecz popularnego serialu animowanego. Nic bardziej mylnego. Spider-Man z 1995 roku okazał się nasączoną akcją platformówką jakich mnóstwo i wyżyłoby jeszcze głębsze koleiny i na dobrą sprawę domknął tę nieco i tak przydługą erę podobnych do siebie gier z Pajakiem. Trudno bowiem brać pod uwagę trzy pozycje, które są albo trudno dostępne, albo mało znaczące. Bo zręcznościowe i będące niejako kopią wyżej wymienionych pozycji The Amazing Spider-Man: Lethal Foes (1995) wyszło tylko w Japonii na Super Famicom. The Amazing Spider-Man: Web of Fire (1996) ukazało się jedynie na efemeryczną i zapomnianą konsolę Segi 32X (szkoda, bo sama oprawa graficzna zasługuje na uwagę). Z kolei dziwaczny twór na komputery



Na potrzeby nowej gry zaprojektowano specjalny kostium, którego próżno szukać na komiksowych stronicach.



## SPIDER-MAN NADAL POZOSTAJE NAJPOPULARNIEJSZA POSTACIĄ MARVEL COMICS I ZA OCEANEM UKAZUJE SIĘ RÓWNOCZEŚNIE KILKA SERII O PAJĄKU.



Spider-Man: The Sinister Six z 1997 roku był topornym interaktywnym filmem, dopuszczającym wybór kwestii dialogowej, co miało wpływ na kolejne wydarzenia, i oferującym proste sekwencje zręcznościowe. Trwającą parę ładnych lat nieobecność Pająka na sprzętach domowych tłumaczyć można nie brakiem zainteresowania graczy czy producencką indolencją, ale kłopotami Marvela, który pod koniec lat dziewięćdziesiątych znalazł się na krawędzi bankructwa. Gdy wydawnictwo stanęło na nogi, znowu ruszyła produkcja gier ze Spider-Manem, którą przyśpieszył sukces pełnometrażowego filmu Sama Raimiego.

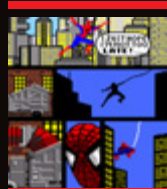
Nim przebojowy blockbuster i jego sequele podbiły kina, nowe gry trafiły na Game Boya i na PlayStation. Na uwagę szczególnie zasługują Spider-Man studia Neversoft z 2000

roku, pierwsza trójwymiarowa gra z Pajakiem. Wykorzystywała silnik kultowego już Tony Hawk's Pro Skater i nareszcie dała graczom swobodę bujania się po mieście na pajęczynie, a raczej jej iluzję. Na faktycznie otwarty świat trzeba było poczekać do Spider-Mana 2 z 2004 roku, czyli opracowanej przez Treyarch adaptacji filmu. Rozgrywka w obu opierała się na akcji i dynamiczne pojedynki przetykano szybkim rozwiązywaniem zagadek. Ten model stanie się obowiązujący w niemal wszystkich kolejnych grach o Pająku. Pomiędzy rzeczonymi tytułami wydano jeszcze sequel hitu Neversoftu oraz przerobiono na grę pierwszy film.

Zanim domknięto trylogię adaptacji w 2007 roku, pojawił się interesujący Ultimate Spider-Man (2005). Również od twórców z Treyarchu. Gra oferowała podobną rozgrywkę, była przeznaczona dla młodszych graczy i stylizowana na animowany komiks. Przedstawiała alternatywne losy Petera Parkera z serii komiksowej, od której zapożyczono tytuł gry. Ostatecznie jednak dystrybutor Activision przesunął dotychczasową ekipę do

Wersji Spider-Mana jest wiele - naliczono ich lekką ręką ponad trzydzieści.

### Komiks



29 czerwca 2018 roku w Nowym Jorku w wieku 90 lat zmarł Steve Ditko, współtwórca postaci Spider-Mana i Doctora Strange'a. Odludek i samotnik, rzadko udzielał się publicznie, uważając, że nie liczy się on, ale jego komiksy.

prac nad serią Call of Duty i okres prosperity dobiegł końca.

Po przeciętnym Spider-Man: Friend or Foe (które trzeba jednak pochwalić za nowy silnik i chęć odświeżenia rozgrywki) i nieco lepszym Spider-Man: Web of Shadows, na nadwornego producenta gier z Pajakiem mianowano kanadyjskie Beenox. Studio wystartowało co prawda z całkiem interesującym Spider-Man: Shattered Dimensions (2010), gdzie do dyspozycji oddano graczowi aż cztery postacie Spider-Mana z różnych czasów i miejsc, lecz ich późniejsze gry to istna sinusoida, od przeciętnego sequela Spider-Man: Edge of Time (2011), przez niezły, luźno nawiązujący do nowego filmu The Amazing Spider-Man (2012) do slabiutkiej kontynuacji z 2014 roku. Na dobrą sprawę Beenox pracowało na fundamencie opracowanym przez Treyarcha, ale nie potrafiło go rozbudować na tyle zadowalająco, aby móc nawiązać walkę z serią o Batmanie od Rocksteady.

Teraz, po czterech latach przerwy, z nowym tytułem, tylko na PlayStation 4, wjeżdża ekipa Insomniac Games. Ich Spider-Man opowiada oryginalną historię niepowiązaną bezpośrednio ani z komiksem, ani z filmami i pierwszy rzut oka pozwala sądzić, że doczekamy się upgrade'u nieco zmurszałej rozgrywki. I dobrze, bo o ile superbohaterowie niepodzielnie rządzą na kinowych ekranach, tak o miejsce na rynku elektronicznej rozrywki muszą jeszcze powalczyć. ■

# LOCHY I

„SIEDZICIE W KARCZMIE POŁOŻONEJ GDZIEŚ NA BOCZNYM SZLAKU...” – W PODOBNY SPOSÓB ROZPOCZYNAŁA SIĘ NIEZLICZONA LICZBA PRZYGÓD, KTÓRE ROZEGRAŁEM W ŚWIECIE PAPIEROWYCH RPG W LATACH DZIEWIĘDZIESIĄTYCH. ZACZYNAŁEM OD „KRYSTAŁÓW CZASU”, ŻEBY PRZEJŚĆ PRZEZ „WARHAMMERA”, „ZEW CTHULHU”, „CYBERPUNKA” I JESZCZE KILKA INNYCH POPULARNYCH WÓWCZAS SYSTEMÓW.

Ale żadnego z nich nie uwielbiałem tak jak Advanced Dungeons & Dragons. Niesamowicie czas, który spędziłem w Zapomnianych Królestwach, mrocznej Barovii czy pustkowiach Athasu, był czymś niezwykłym. Czego tam nie było? Spotkania z kolegami, z którymi tworzyłem zgraną drużynę bohaterów przemierzających fantastyczne światy, wyobrażenia wchodząca na najwyższe obroty, kiedy słuchaliśmy barwnych

opisów miejsc przedstawianych nam przez Mistrza Gry, emocje towarzyszące walkom z przeciwnikami i obowiązkowe toczenie kostek po stole. A kiedy po kolejnej sesji wracałem do domu, mogłem odpalić na komputerze jeden z wielu naprawdę dobrych tytułów opartych właśnie na tym systemie. Stąd też w tym artykule znalazła się dziesiątka moim zdaniem najważniejszych produkcji z logo AD&D. Znaczyły one elektroniczną rozrywkę przez trzy ostatnie dekady.

■ Marcin Kiendra



## POOL OF RADIANCE (1988)

☛ Są lochy? Są. Jest smok? Jest. Od razu wiadomo, że to czyste krwi AD&D.

Do tej gry zabierałem się dość opornie. Nie miałem dostępu do instrukcji, a koledzy nie byli zbyt pomocni. Woleli pogrywać w nowe amigowe bijatki albo wyścigi, a nie zagłębiać się w rozgrywanie rasowego RPG. Z opresji uratowało mnie nowe czasopismo Świat Gier Komputerowych, w którym w pierwszych numerach przedstawiono obszernie wyjaśnienie zasad panujących w grze. Dzięki temu wreszcie ruszyłem z kopyta! Pool of Radiance rozgrywało się na kontynencie Faerûn opisanym w Zapomnianych Krainach, największym i najbardziej rozbudowanym ze światów AD&D. W swoim czasie ta produkcja wydawała się stawiać przede mną nieograniczone wręcz możliwości, ponieważ zawierała wszystko, co było potrzebne do przeżycia niesamowitych przygód: rozległe i pełne wyzwań miasto Phlan, tajemnicze bezkresne lasy, opuszczone twierdze i mroczne jaskinie. Ale zanim wyruszyłem na misję ratowania upadającego miasta z rąk sił zła, musiałem stworzyć swoją sześciuosobową drużynę złożoną z przedstawicieli kilku ras reprezentujących różne klasy postaci. Już na tym etapie można było utknąć na dłuższy czas, kombinując z doбором optymalnego składu herosów. Dość powiedzieć, że Pool of Radiance było wtedy jedną z najlepszych pozycji w swoim gatunku. Do tego dało początek całej serii zwanej Gold Box, na którą w przyszłości złożyły się kolejne udane tytuły od SSI. Gra od strony oprawy była uboga: prosta grafika, akcja pokazywana w małym oknie i koszmarnie udźwiękowanie. Mimo to grywalność rekompensowała mi wszystko. Jak dziś pamiętam długie godziny spędzone na potyczkach z potworami oraz mozolne rysowanie map na kartce papieru. I tak sobie myślę: dobrze, że zrobiłem to w czasach, kiedy miałem komfort grania bez ograniczeń. Dzisiaj pewnie nie miałbym czasu na tak długą wirtualną wyprawę.

# SMOKI



Druga część Oka Beholdera była dla mnie produkcją ze wszech miar fantastyczną. Kiedy po raz pierwszy zabierałem się za grę, miałem za sobą już sporo zaliczonych sesji w papierowe AD&D, więc poczułem się jak ryba w wodzie. Toż to było niczym rozgrywka z kumplami przy stole pełnym kart postaci, podręczników i kostek, tyle że w wersji komputerowej! Na dzień dobry witało mnie intro przedstawiające odwiedzinę w domu maga Khelbena, który zlecał mi zadanie zbadania tajemniczej twierdzy Darkmoon, gdzie według szpiegów gromadziła się armia mająca zaatakować miasto cudów – Waterdeep. Dalej czekało stworzenie drużyny na tyle silnej, żeby była w stanie przeżyć wyprawę do tego siedliska zła. Wybierałem sprawdzone rozwiązania, czyli dwóch zbrojnych z przodu wyposażonych w środki perswazji pokroju mieczy i toporów, a w tylnym rzędzie było miejsce dla maga miotającego zaklęcia ofensywne oraz kleryka wspomagającego kompanów czarami leczącymi. Poza krótkim początkiem z akcją osadzoną w lesie EotB 2 w całości rozgrywał się we wnętrzach wielkiej twierdzy, której mieszkańcy stanowili pełen przekrój monstrów pochodzących z Zapomnianych Krain. Były więc szkielety, przerośnięte węże, bazyliżki, piekielne ogary, a nawet takie dziwadła, jak galaretowaty sześcian. O ile dobrze wytrenowana drużyna dawała sobie z nimi radę, to walki z najtwardszymi przeciwnikami pokroju beholdera czy nawet smoka, który jakimś cudem zmieścił się w wąskiej korytarze wieży, wymagały dłuższego planowania. I tak spędzałem kolejne wieczory, grając z mapą i opisem drukowanymi w Computer Studio, żeby wreszcie ubić tego złego i... rozpocząć wędrówkę od nowa.



Moje pierwsze spotkanie ze światem Krynnu nie było specjalnie udane. Ktoś znajomy pożyczył mi amigową dyskietkę z grą Heroes of the Lance, opisując ją jako ciekawą adaptację książek z serii „Kroniki Smoczej Lancy”. Powieści duetu Margaret Weis i Tracy Hickman miałem akurat na tapecie, więc liczyłem na dobrą zabawę, ale niestety srogo się rozczarowałem. Trafiałem na marną zręcznościówkę z nieudolnie wplecionymi elementami RPG, więc po tym koszmarnie odpuściłem sobie sprawdzanie ewentualnych produkcji powiązanych z Dragonlance, skupiając się na Zapomnianych Krainach. I to był błąd, ponieważ gdzieś obok przeszła mi koło nosa trylogia Krynn należąca do serii Gold Box. Dopiero w połowie lat dziewięćdziesiątych zasiadłem do pierwszego rozdziału, czyli Champions of Krynn. Nie było to łatwe, ponieważ gra pod względem oprawy zestarzała się okropnie. Z epoki 256 kolorów musiałem cofnąć się do standardu EGA z muzyką... o przepraszam, z popiskiwaniem z brzęczką. Na szczęście czekały na mnie fabularne atrakcje podczas zwiedzania fantastycznego świata magii i miecza. Przede wszystkim była to kontynuacja wydarzeń opisanych we wspomnianych książkach, kiedy to Wojna o Lancę dobiegła końca, ale zło nie opuściło zniszczonej wojną krainy. Ileż to było emocji podczas odkrywania nowych miejsc, żalu za straconymi postaciami i dumy, kiedy ukończyłem wielką wyprawę. Autentycznie czułem, że moje poczynania piszą kolejny rozdział historii, a nawet trzy, ponieważ swoją drużynę mogłem przenieść do dwóch kolejnych części serii. Dobry, choć niezbyt urodziwy klasyk.



➤ Scenki przy-rywnikowe miały wprowadzić grafikę tylko w 16 kolorach, ale za to nadrobiły klimatem.

➤ Kadr ze świata Dragonlance. Walka ze smokiem to nie przelewki, a tym bardziej z jego trupią odmianą.

## DARK SUN: SHATTERED LANDS (1993)

Zabawa w papierowe AD&D przez dłuższy czas kojarzyła mi się z tak zwanym Heroic Fantasy. Nasza drużyna rządziła w Zapomnianych Krainach, zdobywając kolejne poziomy doświadczenia i dozbierając się w coraz potężniejsze magiczne przedmioty, dzięki czemu byliśmy w stanie stawić czoło najpotężniejszym przeciwnikom. I wtedy przyszło otrzeźwienie w postaci rozszerzenia Dark Sun. Było ostatnim miejscem, w którym chcieliśmy się znaleźć. Jałowa kraina Athas zniszczona wieki temu przez potężnych magów przypominała postapokaliptyczne pustkowia, gdzie samotny wędrowiec miał nikłe szanse przeżycia. W tym niegościnnym świecie nawet granie doborową ekipą wymagało mocnej współpracy i, nie ukrywam, szczęśliwych rzutów kostkami. Podobnie pecetowe Dark Sun okazało się trudną grą, w której do przetrwania choćby pierwszego starcia musiałem stworzyć drużynę postaci z „dopakowanymi” statystykami. Na dzień dobry akcja rozpoczynała się od krwawej jatki na arenie i ucieczce z więzienia. Żadnych samouczków czy leniwego rozpoczęcia wielkiej przygody. A dalej wraz z podążaniem za głównym wątkiem związanym z jednoczeniem lokalnych osad spod jarzma despoty było tylko pod górkę. Ale pomimo wysokiego poziomu trudności Dark Sun wciągał. Ten setting, podobnie jak każde porządne rozszerzenie do AD&D, oferował nowe klasy i rasy jak giganci czy modliszkopodobni Thri-kreeni. Pojawiły się talenty psioniczne zmieniające zasady korzystania z magii i przy okazji na emeryturę odeszła profesja Paladyna, ponieważ w tak brutalnym świecie nie miała racji bytu. Tak, Athas to zło w czystej postaci.



♣ W trakcie wyprawy przez pustynię trzeba pić dużo wody, nawet dwa litry dziennie. Także w świecie Dark Sun.



♣ Baza wypadowa pewnego szalonego maga. Zwraca uwagę dość osobliwy wystrój wewnątrz.

## AL-QADIM: THE GENIE'S CURSE (1994)

Moja przynależność do klubu fanów fantastyki niosła ze sobą wiele zalet. Jedną z nich była możliwość sprawdzenia w praniu nowych systemów gier fabularnych, które ktoś akurat przyniósł na kolejne spotkanie. Tak trafiłem na Al-Qadim: rozszerzenie do AD&D rozgrywane w świecie żywcem wyjętym z „Baśni z tysiąca i jednej nocy”. Kraina Zakhara była przesiąknięta orientalnym klimatem z dżinami, latającymi dywanami i karawanami nomadów przemierzającymi bezkresne pustynie. Na dodatek to, że umiejscowiono ją na południe od Faerûnu, dawało szansę dotrzeć tam naszym etatowym herosom przebywającym w Zapomnianych Krainach. Oczywiście nie mogłem przepuścić okazji do sprawdzenia komputerowej adaptacji tego dodatku. Choćby dlatego, że tym razem programiści z SSI podeszli do tematu nieco inaczej niż w typowych produkcjach RPG. Gra należała do gatunku action adventure, przypominając mi wariację na temat znakomitej Zeldy, gdzie akcję pokazano w widoku z góry, walki toczyły się w czasie rzeczywistym, a bohatera nie opisywały żadne statystyki. Właśnie – postać była z góry narzucona i nie było możliwości wcielenia do drużyny kolejnych towarzyszy broni. Podobnie zabrakło zdobywania punktów doświadczenia, a w związku z tym także rozwoju umiejętności. Puryści mogli kręcić nosem, ale ja mimo wszystko dałem się wciągnąć. Samotna wyprawa w skórze młodego korsarza próbującego ratować dobre imię swojej rodziny miała w sobie jakąś magię szalonej wyprawy i próby zmierzenia się ze światem Zakhary. Coś w stylu: „Jeszcze 5 minut i obiecuję odejść od komputera”.

❖ Szmaragdowa woda i kolorowa roślinność to tylko pozory. Ten sielski krajobraz kryje wiele niebezpieczeństw.

❖ Podczas długiej wędrówki warto wpaść na targ po owoce. Targować się z handlarzem, czy grozić mu nożem?

❖ Jeden szkielet to żaden problem dla zaprawionych w boju postaci. No, chyba że komuś rzut kostkami nie wyjdzie.



## RAVENLOFT: STRAHD'S POSSESSION (1994)

Zawsze uważałem, że jedną z największych zalet systemu AD&D była różnorodność dostępnych światów. Sielskie krajobrazy Faerûnu, orientalna nuta Zakhary czy wyniszczone pustkowia Athasu dawały wprost nieograniczone możliwości Mistrzom Gry. Ale ze wszystkich dodatków, jakie przewinęły się przez moje ręce, najbardziej cenilem Ravenloft stworzony z myślą o budowaniu napięcia i przerażenia u graczy przemierzających krainę Barovia nie tylko w poszukiwaniu sławy, ale zwyczajnie po to, żeby przeżyć w świecie pełnym wilkołaków, strzyg, zjaw i całej watahy dzieci nocy. Siłą tego rozszerzenia były jego nawiązania do klasycznych powieści jak „Drakula” czy „Frankenstein”, dzięki czemu z podręczników wręcz wylewał się klimat rodem z Transylwanii. Stąd też wiele obiecywałem sobie po komputerowej wersji wydanej przez niezmordowane SSI. No cóż, tym razem nie wszystko wyszło, jak trzeba. Pecetowy Ravenloft zgubił gdzieś to, co najważniejsze, czyli aurę grozy. Osobiście liczyłem na mrozące krew w żyłach momenty, ale nie przypominam sobie, żeby choć raz podskoczył ze strachu podczas siedzenia przed monitorem. Za to przyzwyczajony do projektów lokacji, pokazując Barovię znaną mi z podręczników: ponurą i nieprzyjazną. Gra od strony technicznej szła z duchem czasu, prezentując oprawę w stylu legendarnego już wówczas Doom, chociaż silnik nie radził sobie z otwartymi przestrzeniami, w których elementy otoczenia do przesady wykonano metodą kopiuj-wklej. Ravenloft zapamiętałem więc jako tytuł wielu skrajności z dużymi zadatkami na świetną grę, której deweloper zwyczajnie nie dopracował.

❖ Bliskie spotkanie z wilkołakiem gdzieś w lasach Barovii. A w kolejce czają się przerosnięte nietoperze.





## TOWER OF DOOM (1994)

Po raz pierwszy spotkałem się z tym tytułem w miesięczniku *Amiga Action*, a konkretnie w dziale opisującym nowe gry na automaty. Wystarczył jeden screen wraz z krótką wzmianką o połączeniu RPG z chodzoną bijatyką i poknąłem haczyk. Wyobrażałem sobie, że to będzie coś niesamowitego: móc sprawdzić w akcji połączenie moich ulubionych gatunków gier i to jeszcze w klimacie lochów i smoków! Ta szansa trafiła się dopiero kilka lat później, kiedy wreszcie w moim lokalnym salonie arcade stanęła „buda” z *Tower of Doom*. Nie muszę chyba dodawać, że oblegałem automat w każdej wolnej chwili, opróżniając kieszenie z kolejnych żetonów. Gra toczyła się w świecie Mystara (należącym do pierwszej edycji D&D), przedstawiając oklepaną historię o tym, jak pewien mroczny władca najeżdża swoją armią spokojną krainę, a przeciwstawić mu się może tylko drużyna niezłomnych bohaterów. Czworo postaci do wyboru oznaczało, że w grze mogło brać udział tyleż samo osób, co dawało iście wymarzoną kombinację: kleryk, czarodziejka i dwójka ciężkozbrojnych wojowników. I wtedy na ekranie działy się rzeczy niepojęte. Kolejne hordy przeciwników rodem z książki potworów padały szlachetnymi mieczami, teren zalewały fale eksplozji od potężnych zaklęć, a wielcy bossowie zajmowali pół ekranu. A gdzie w tej sieczce miejsce na role-playing? Otóż było tego trochę – za pokonanych przeciwników wpadały punkty doświadczenia, postacie awansowały na kolejne poziomy, trasa wyprawy wiodła różnymi ścieżkami, więc grę można było ukończyć na różne sposoby. Do tego dochodziło odkrywanie tajnych pomieszczeń, gdzie czekały skarby zamieniane na twardą walutę w okolicznych sklepach. Magicy z *Capcomu* dali czadu. Kapitalny, do dziś grywalny tytuł.

❖ Z radosną pieśnią na ustach tniemy na plasterki na naszych wrogów! Byle wystarczyło żetonów do automatu.

❖ Co plądrujemy najpierw? Grobowiec czy okazałą posiadłość? Na pewno w obu przypadkach łatwo nie będzie.

❖ Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać nie tylko drużynę, ale i ekwipunek.



## BALDUR'S GATE (1998)

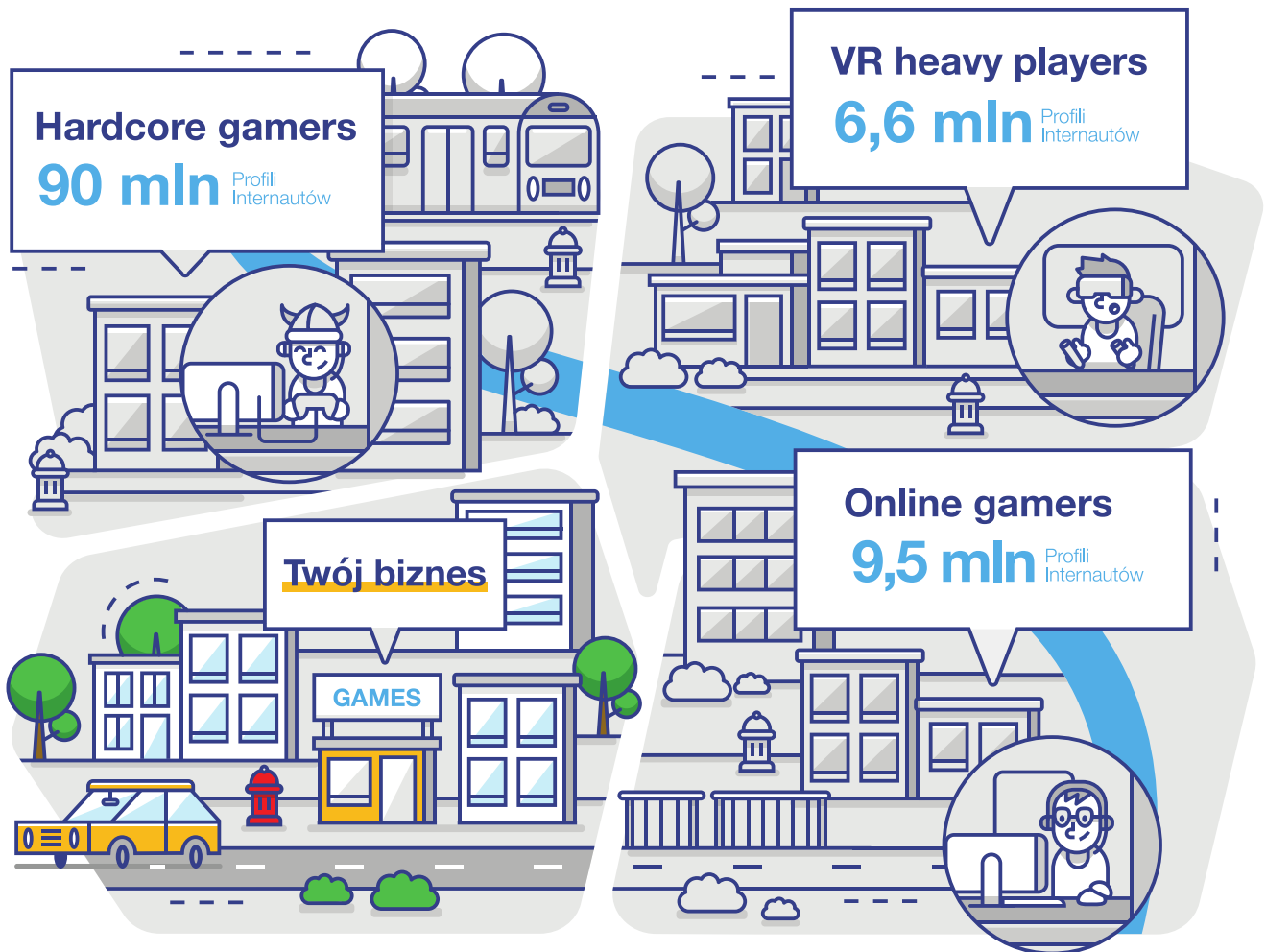
„Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę” – to prawdopodobnie najbardziej znana kwestia, jaka została wypowiedziana w jakiegokolwiek grze dubbingowanej na język polski. Jej autorem był znakomity aktor Piotr Fronczewski odgrywający w grze rolę narratora, a jego koledzy po fachu, jak Krzysztof Kowalewski czy Wiktor Zborowski, podkładali głosy pod postacie. Wydanie *Baldur's Gate* na naszym rynku przez CD Projekt w 1999 roku było przygotowane z takim rozmachem, że wstyd mi było nawet szukać „zamiennika” na giełdzie komputerowej. Pełna lokalizacja i przystępna cena to jedno, druga sprawa to zawartość pudełka: pięć płyt CD wypchanych po brzegi wielką w pełni zlokalizowaną przygodą, porządna instrukcja, mapa oraz książka „Morze piasków” rozgrywająca się, a jakże, w Zapomnianych Krainach. Samo posiadanie takiego wydania radowało moją duszę gracza, nie mówiąc już o zabawie przed ekranem. Ociekająca detalami grafika, drobiazgowość opisów, rozbudowane dialogi i wierność mechanice systemu powodowały, że *Baldur's Gate* było wówczas dla mnie ukoronowaniem wszystkich lat ogrywania produkcji z gatunku RPG. Przez niezliczone godziny wędrowałem przez Wybrzeże Mieczy, krok po kroku odkrywając kolejne karty przedstawionej historii. Trafiłem do miejsc znanych mi z podręczników opisujących świat Faerûn jak miasta Candlekeep, Beregost czy tytułowe Wrota Baldura. Po drodze spotykałem maga Elminstera oraz mrocznego elfa Drizzita Do'Urdena – postacie, o których czytałem w powieściach – więc na każdym kroku czułem się, jakbym rozgrywał rozbudowaną kampanię rodem z papierowego wydania. Epicka – to chyba właściwe podsumowanie najlepszej moim zdaniem gry opartej na AD&D.



# Twoja kampania właśnie się zaczyna.

Wejź na nowe tereny i dotrzyj do milionów graczy.

Realizujemy kampanie wspierane analizą Big Data, by jeszcze celniej dotrzeć do Twoich klientów



Twoje zasoby:



Skarby:  
700/4 500



Odwiedzający:  
100/25 000



Zdobyte tereny:  
100/2 700 km<sup>2</sup>

Wypromujemy twoją grę lub sklep wśród milionów fanów gier!

Skontaktuj się z nami:

team@oan.pl | www.oan.pl

oan<sup>o</sup>



## PLANESCAPE: TORMENT (1999)

**W mojej ocenie Baldur's Gate podniósł poprzeczkę niebotycznie wysoko, stąd też wszelkie wzmianki o nowej grze jego twórców śledziłem z dużą uwagą, wypatrując każdego zdjęcia czy choćby krótkiej zapowiedzi w prasie.** Planescape: Torment urosł do rangi mojego numeru jeden i kiedy wreszcie położyłem łapy na polskim wydaniu to... no cóż, balonik upuścił trochę powietrza. Ale o tym za moment, bo wiele elementów w tej produkcji uważałem za znakomite. Świat, a w zasadzie uniwersum wielu sfer egzystencji, okazał się tym najbardziej dojrzałym z rozszerzeń do AD&D. Mój bohater nie był rycerzem w lśniącej zbroi walczącym w słusznej sprawie, a bezimienną postacią. Przez cały czas próbuje odkryć, kim jest, zadając sobie pytania: dlaczego nie może umrzeć i jaka jest jego prawdziwa natura. Do tego do drużyny dołączali barwni bohaterowie niezależni z latającą czaszką Mortem na czele i to wszystko podane w grafice 2D w czasach, kiedy świat gier ścigał się już na liczbę wielokątów. Co więc poszło nie tak? Nie wziąłem pod uwagę, że gra stanie się dla mnie zbyt obszerna, przez co trudna w odbiorze. To był prawdziwy behemot z olbrzymią liczbą lokacji, skomplikowanym światem i fabułą. Nikt nigdy wcześniej nie przygotował tak drobiazgowej produkcji (ponad 800 000 wyrazów!), w której musiałem z wielką uwagą śledzić kolejne wątki, przekopując się przez ocean tekstu. Wystarczyło zrobić sobie kilkudniową przerwę w rozgrywce, żeby pogubić się w meandrach historii. Dlatego po latach na spokojnie mogę stwierdzić, że Planescape – chociaż ambitny i nowatorski, to tak mówiąc zwyczajnie po ludzku – dla mnie jest przekombinowany.

✚ Z pozoru niewinna rozmowa może skończyć się krwawą jatką. Oto świat Planescape.



## ICEWIND DALE (2000)

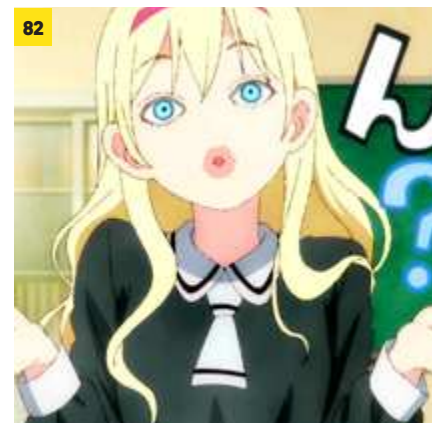
**O ile dwie omawiane wcześniej produkcje Black Isle Studios stawiały na szczegółowe opisy świata i rozbudowane dialogi, to ich kolejna gra poszła bardziej w kierunku rozgrywki hack'n'slash, stąd fabuła w Icewind Dale była szczątkowa.** Czołówka w postaci prezentacji wydarzeń dziejących się na północnych rubieżach Zapomnianych Krain próbowała przedstawić jakąś dramatyczną historię, ale po prawdzie określiłbym ją jako: „Idź pokonać wszystkich i wróć w glorii i chwale”. Mnie to nawet pasowało. Po mocno angażującym fabularnie Baldurze potrzebowałem zwyczajnie zebrać drużynę i podczas przeszukiwania podziemi oddać się klasycznej rąbance. Gra stała walkami, rzekłbym olbrzymią liczbą walk, a w przerwach czekało opróżnianie skrzyń z fantów oraz rozbieranie pułapek blokujących drogę do jeszcze większych skarbów. Dzięki temu, że przygotowano pokazną liczbę zaklęć oraz rodzajów uzbrojenia, mogłem kombinować z ustawieniami postaci. Dawało to wymierne efekty przy potyczkach z różnorodnymi przeciwnikami. Jedni łatwiej poddawali się działaniu określonej magii, a inni zbierali tęższe bity od konkretnych rodzajów broni. Dla mnie esencją Icewind Dale były właśnie te taktyczne starcia z systemem aktywnej pauzy, które pozwalały na spokojne zaparzenie herbaty i przemyślenie kolejnych ruchów. Zresztą nad grą spędzam czas do dzisiaj za sprawą tak zwanej Enhanced Edition, czyli poprawionej wersji wydanej na PC/Android/iOS. Ta wyprawa w świat lochów i smoków chyba nigdy mi się nie znudzi.



✚ Szczypta ognistej kuli z dodatkiem lodowej nawałnicy i już nie ma co zbierać z gromadki przeciwników.



76



82

# SECRET



84



86



88

# LEVEL

**W SIERPNIOWY DZIEŃ 1971 ROKU POD LOKAL ZAJECHAŁ PICKUP  
TEDA DABNEYA I PRZYWIÓŻŁ KOSMICZNIE WYGLĄDAJĄCĄ  
ŻÓŁTĄ MASZYNĘ O FAKTURZE Z WŁÓKNA SZKLANEGO.**



# Ślady ŻŁOTEGO WIEKU

■ Micz

**M**agnavox, producent konsoli Odyssey, rezydował z dala od Doliny Krzemowej, a dokładniej w stanie Tennessee. To jednak w położonym niemal na zapleczu lotniska San Francisco miasteczku Burlingame, w nieistniejącym już hotelu Marina, odbyła się pierwsza prezentacja Odyssey, podczas której zobaczył ją Nolan Bushnell, który następnie przekuł ten temat w Pong-a. Wszystko to działo się w 1972 roku. Jeśli szukać absolutnie pierwszego namacalnego śladu związanego z grami wideo, jaki pozostawiono w północnej Kalifornii, to za elektroniczne Betlejem należałoby uznać miejsce pojawienia się pierwszego automatu. Nowożytnie dzieje rozpoczęły się rok przed prezentacją Magnavoxa.

Historia powstania Computer Space była dość kręta. Oto pewnego słonecznego kalifornijskiego dnia Nolan Bushnell, siedząc na fotelu dentystycznym, zwierzył się borującemu mu zęby czelkowi, że przygotowuje grę wideo. Ten wspomniawszy mu o innym pacjencie, Davie Ralstinie, mogącym mieć koneksje w tej branży, a ten w kolei zaprowadził go do Billa Nuttinga, zajmującego się produkcją automatów typu Computer Quiz.

Bushnell, działając wciąż pod szyldem Syzygy, w sierpniu 1971 roku miał już gotowy prototyp zrewitalizowanego kłona Spacewar, którego zatyłował Cosmic Combat. To Nutting albo Ralstin podpowiedzieli, żeby zmienić nazwę na Computer Space. Ten pierwszy wymyślił też, żeby przetestować maszynę w niepozornym lokalu Dutch Goose. Ponieważ w tamtym czasie wydawało się, że podobne wynalazki będą przeznaczone raczej dla geeków i fanów rodzącej się komputeryzacji, a nie masowego odbiorcy szukającego chwili relaksu, ustawienie go w obrębie kształcącego technokratów Uniwersytetu Stanforda miało swój głęboki sens. W niezidentyfikowany przez historię

PO RAZ TRZECI PRZEMIERZAŁEM DOLINĘ KRZEMOWĄ  
W POSZUKIWANIU UPADŁYCH GWIAZD. TYM RAZEM ODWIEDZIŁEM  
TEŻ KILKA WCIAŻ ŚWIECĄCYCH ORAZ TYCH, KTÓRE JEDYNI  
ŚWIADKOWAŁY KRACHOM I PRZEMIANOM ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKI.

sierpniowy dzień pod lokal zajechał pickup Teda Dabneya i przywiózł kosmicznie wyglądającą żółtą maszynę o fakturze z włókna szklanego. Natychmiast stała się ona atrakcją numer jeden tego dusznego, wibrującego lokalu.

Dutch Goose nie jest trudno namierzyć, ale wyzwanie stanowi zaparkowanie pod nim, bo przewidziano tylko kilka miejsc dla klientów. Staje więc kilka posiadłości dalej na typowym w Dolinie Krzemowej znaku „Private Property: Don't Park Here”.

W kilku połączonych salach Dutch Goose buzuje jak w ulu. Przybyły chyba jakieś klasy albo wycieczki, bo młodzież bawi się grupowo. Do wielkich burgerów można sobie samemu pobierać różne rodzaje ketchupów Heinz'a. Są nawet gry, ale nie takie jak niegdyś. Centralne miejsce zajmuje bilard. W rogu knajpy czekają na jeleni maszyny, w których za pomocą metalowej łapy można próbować wyciągać fanty. Obok damskiej toalety znajduje

się jeden automat arcade, ale otacza go taki tłum, że nie widzę jego nazwy. W którym rogu stało Computer Space? Tego z pewnością nie mi powiedzą sprzedawcy sporo młodszy od tego praojca elektronicznej rozrywki.

Prowadzący firmę Portale Automatic Sales z Los Angeles Bob Portale stał się niegdyś najlepszym graczem w Computer Space. Maszyna zaczęła robić błyskawiczną karierę na uniwersyteckich kampusach. Podbiła również Sunnyvale, łądując w słynnym potem z Ponga barze Andy Capp's Tavern. A jednak ogólnokrajowej kariery nie zrobiła. „Mogła być czymś więcej” – jak powiedział sam Bushnell. Wkrótce po jej premierze Syzygy rozstało się z firmą Billa Nuttinga i powędrowało własną ścieżką rozpoczętą nie gdzie indziej, jak w Dutch Goose.

#### OKRADZIONY AMPEX

Ampex mógł być jak Apple, wręcz powinien być większy, bo w swoim czasie dysponował prawdziwą



**ATARI, APPLE, ELECTRONIC ARTS, GOOGLE  
– WSZYSTKIE TE FIRMY POWSTAŁY W DOLINIE  
KRZEMOWEJ. MAGIA TEGO MIEJSCA  
JEST UJMUJĄCA DLA KAŻDEGO FANA GIER  
I KOMPUTERÓW.**



❖ Dutch Goose pozbawiony jest fantazji, ale bardzo przestronny. Z tyłu mieści się kilka dodatkowych sal dla klientów.

## DOLINA KRZEMOWA POZBAWIONA JEST ATRAKCJI DLA ZWYKŁYCH TURYSTÓW. POZA CENTRAMI HANDLOWYMI NIE MA GDZIE TU SPĘDZAĆ WOLNEGO CZASU.



❖ Flippery i automaty są obecnie passé w barach i salonach gier. Dominują proste gry elektromechaniczne bazujące na schemacie ruletki. Oto powrót do klimatów sprzed ponad pół wieku!

❖ Dysk z Cupertino obsadzony jest drzewami, więc lepsze zdjęcie można wykonać tylko z drona. A i tak nie ma pewności, czy ekipa Tima Cooka by go nie uziemiła.



❖ Jedyne znane zdjęcie przedstawiające Teda Dabneya (z lewej) i Nolana Bushnella (w środku) stojących razem.

technologią przez wielkie „T”, a nie li tylko designem czy krzykliwymi hasłami. Przez kilka dekad dostarczał najbardziej gorące wynalazki techniczne dla geeków od Alaski po pustynię Nowego Meksyku. A jednak zginął wraz z gigantami typu DEC, gdy tylko rozpoczęła się era masowej komputeryzacji.

Został założony przez Alexandra M. Poniatoffa, wywodzącego się z Kazania Rosjanina, którego oryginalne nazwisko brzmiało Poniatow. Był prawdopodobnie jedynym rdzennym Rosjaninem współtworzącym amerykański przemysł mediowy. Gdy w 1944 roku zakładał Ampex (nazwę wymyślił



❖ Dawna siedziba Ampexu w Redwood City stanowi swoistą Świątynię Zapomnienia. Ma się wrażenie, że czas się tu zatrzymał.

od swoich inicjałów plus pierwszych dwóch liter od „excellence”), miał już prawie pięćdziesiątkę na karku. W tamtym czasie oprócz założycieli Hewletta-Packarda nie funkcjonowały jeszcze młode wilczki pracujące w garażach. Dojrzały, wyglądający jak dostojny profesor, Poniatoff zaczął dostarczać niesamowite wynalazki

z różnych półek: sprzęt rejestrujący dźwięk dla Binga Cosby'ego czy magnetofon kasetowy dla mas.

Gdy w drugiej połowie lat sześćdziesiątych na arenę wchodzili tacy ludzie jak Nolan Bushnell czy Al Alcorn, Ampex jawił się w ich oczach jako najbardziej „sexy” przedsiębiorstwo technologiczne w USA.

Nie ociążała HP ani wielki brat IBM, lecz mniejszy od nich, tworzący rewolucyjne rzeczy kombinat stworzony przez będącego już wówczas na emeryturze Poniatoffa. Tyle że traktowali oni jego aktywa jako coś, co należy wycisnąć jak dojrzały owoc, a potem wyrzucić do kosza. Firma, podobnie jak wielu innych gigantów, okazała się pozbawiona przywództwa zdolnego przeprowadzić ją przez trudne czasy. Czyli okres, gdy należało się odnaleźć na rynku podbijanym przez firmy garażowe.

Dawna centrala Ampexu w Redwood City robi przynębiające wrażenie. Zupełnie jakby życie stąd uciekło i przeniosło się kilka kilometrów na północ. Biznes obszedł się bardzo brutalnie z Ampexem. Podobnie jak Magnavox niczym dinozaur zginął od zderzenia Ziemi z asteroidą niosącą nowe trendy.

O ile jeszcze kilka lat wcześniej praca w Ampexie była nobilitująca, już w 1973 roku to Atari stało się najbardziej przyciągającym spragnionych nowych technologii pracowników fetyszem w całej Dolinie Krzemowej. I tak pozostało przez kilka lat, aż jego miejsce zajęło prywatne przedsiębiorstwo Steve'a Jobsa.

#### DYSK Z CUPERTINO

Apple zaczynało karierę w garażu rodziców Jobsa w Los Altos. Uciekło stamtąd do minibiurówka „Good Earth” przy Stevens Creek Boulevard w Cupertino. Macintosh powstał na Bandle Drive. John Sculley wylał Steve'a Jobsa, gdy firma działała już na Mariani Avenue, a odrzucony szef jak wiadomo założył firmę NeXT i do zbudowania siedziby wynajął chińskiego architekta Ieoha Minga Peia, który wslawił się projektem piramidy w Luwrze oraz tym, że - to nie żart - nadal żyje i ma się całkiem nieźle mimo swoich 101 lat.

Na początku lat dziewięćdziesiątych, jeszcze przed powrotem syna marnotrawnego, Apple zaczęło budować nowy kampus pod adresem 1 Infinite Loop, który po raz pierwszy odwiedziłem w 2016 roku i zdałem relację w Pixelu. Od kilku lat trwały jednak rozmowy w sprawie budowy nowej, znacznie okazałszej siedziby, przebijającej wszystko, co dotychczas zbudowano w Dolinie Krzemowej. No bo w końcu najbogatsza firma świata powinna mieć odpowiednie lokum.

Tereny w Cupertino kupiono od Hewletta-Packarda. Powstał szkic czegoś, co stanowi miasto w mieście, oddzieloną enklawę o powierzchni 260 tysięcy metrów kwadratowych. To prawie trzy razy więcej niż następny w kolejności kompleks biurowy Technology Corners w Sunnyvale. W pokonanym polu znalazły się siedziby Intela i Google'a. Dysk z Cupertino zdominował krajobraz, stając się symbolem całej Doliny Krzemowej.

Obok dysku znajduje się Visitor Center. Można tam kupić niedostępne nigdzie indziej pamiątki oraz poczuć aurę firmy z nadgryzionym jabłkiem w logo. A także spotkać współfanów albo ciekawych ludzi, takich jak Tim Cook. Pojawiał się nagle, samotnie, z goryłami odesłanymi do rogów sali. Uśmiechał się nieśmiało i robił sobie selfie z każdym, kto o to poprosił. Mnie nie wypadało, bo musiałbym to zrobić Samsungiem, co zapewne zostałyby odebrane jako



## NOWO ZBUDOWANE VISITOR CENTER APPLE'A TO OBOWIĄZKOWE MIEJSCE PIEL- GRZYMEK NIE TYLKO FANÓW TEJ MARKI.

skrajne faux pas. Ale niemal przystawiłem mu do twarzy obiektyw lustrzanki i zrobiłem z bliska kilka zdjęć. Dyrektor generalny dysponującej największym kapitałem korporacji świata pożegnał się i wyszedł na ulicę. Stała tam karawana jego pojazdów, a jednak Tim Cook nie wszedł do żadnego z nich, tylko poczekał aż się zapali zielone światło i normalnie przeszedł przez pasy, ucinając sobie jakiś 300-metrowy spacer do dysku.

Wiem, że to pewnie realizowanie jakiegoś korporacyjnego wizerunkowego planu PR, a jednak jego skromność i uprzejmość robią wrażenie. Szkoda, że tacy ludzie nie kierują firmami robiącymi gry. Byłoby w nich zapewne więcej pogody ducha i fantazji, a mniej zgiełku i przemocy.

#### MEMENTO MORI FACEBOOK

Mark Zuckerberg mieszka sobie w dzielnicy Palo Alto zwanej Crescent Park. Skupuje okoliczne działki, wysiedla mieszkańców po to, żeby mieć odpowiedni bufor otaczający jego prywatną świątynię. Władze miejskie trochę poprotestowały, że nie wypada burzyć domów, ale nic raczej nie zatrzymało długofalowych planów Mr Facebooka, żeby przejąć jak największą przestrzeń Crescent Park. To zresztą piękna okolica. Niedaleko mieszkał Steve Jobs, kawałek dalej

w stosunkowo skromnym jednopiętrowym domu rezyduje współtwórca Google'a Larry Page. Nawiasem mówiąc, w pobliżu ulokowała się również najbardziej nieszczęsna menedżer w Dolinie Krzemowej, Marissa Mayer, która dowodziła wielkim niegdyś Yahoo!, po czym sprzedała je Verizonowi za nędzne 4,8 miliarda dolarów. W międzyczasie wdrożyła zasadę płciowego szowinizmu w wersji à rebours - pracownicy najmniej plusujący u swoich szefów wylatują na pysk, a dodatkowo najlepiej jak będą nimi mężczyźni. Czegoś takiego Dolina Krzemowa jeszcze nie widziała. Mayer próbowała sfeminizować Yahoo!, doprowadzając je do ruiny w rekordowo krótkim czasie 5 lat. Potem były już tylko procesy wytoczone przez mężczyzn twierdzących, że zostali zwolnieni z powodu swojej płci... Tak kończą legendy, które zbyt szybko uwierzyły w swoją wielkość. A przecież jeszcze 20 lat temu Yahoo! stało na czele internetowej awangardy, wydawało własny magazyn i było w stanie zjeść Google'a na śniadanie. Siedziba przemaglowanego giganta mieści się na północy Sunnyvale przy rogu biurowego kwartału przecinanego przez Borregas Avenue, gdzie niegdyś rządziło Atari. W sumie na skraju miasta, w rejonie, gdzie nic się obecnie nie dzieje. W piątek jest tu

pusto jak podczas święta państwowego. Nie widać nawet, czy budynek Yahoo! jest opuszczony, czy ktoś w nim jeszcze pracuje. Oto charakterystyczna, cudownie dekadenska galeria upadłych gwiazd.

Co innego sam Facebook. Do jego siedziby jedzie się długą drogą nieopodal Zatoki San Francisco. Wokół nieużytki, puste pola, drzewa. To jest sama północ Menlo Park. Siedziba Facebooka znajduje się przy ulicy Hacker Way, ale to jedyna rzecz, jaka robi wrażenie. Sam kompleks budynków jest bezbarwny, nijaki w porównaniu z konglomeratami takiego choćby Google'a, o Apple nie wspominając. Dwupiętrowe domiszcza w typowo biurowym stylu, brak logo Facebooka na dachach, brak ogrodniczych bajerów ani fantazyjnych sklepów czy punktów gastronomicznych. Nie wspominając już w ogóle o Oculusie, który gdzieś tu powinien mieć swoje ukryte biuro i być może nawet snuje się tu duch jego niesławnego prezesa Brendana Trexlera Iribe. Kampus Facebooka to po prostu zwyczajna fabryka, w której spotykają się wszystkie nacje i kolory skór świata.

Jest jednak jeden wyjątek, relikwiny dawnych dni przemyczone albo przez przypadek, albo z pełną, złośliwą premedytacją. Otóż turyści strzelający sobie selfie mają w zasadzie jedno dogodne miejsce przy wjeździe do facebookowego dominium. No bo przecież nie przy jednolitych ścianach budynków. Przy wjeździe na 1 Hacker Way znajduje się kamienna tablica z logo Facebooka, otoczona miniskwerem, oddzielającym ją od ruchliwej uliczki. Roi się tu od Japończyków, ale pewnie żadnemu z nich, gdy wyciągali swe telefony na kijkach i uśmiechali się do kamerek w swoich Samsungach, nie przyszło do głowy, żeby zajrzeć na drugą stronę owej tablicy. Znajduje się tam niezaszpachlowana pozostałość po poprzednich właścicielach całej tej posiadłości, dawnych władcach północy Menlo Park. Sun Microsystems. Firma powstała podobnie jak Silicon Graphics na początku lat osiemdziesiątych na Stanfordzie, w cudownym okresie narodzin masowej komputeryzacji. Stąd skrót jej nazwy: Stanford University Network.



Wejście do kampusu Facebooka pozbawione jest wielkich architektonicznych uniesień.

Przez lata była gigantem, aż w końcu przyćmiły ją korporacje w stylu Google'a czy właśnie Facebooka. Gdy w 2010 roku Sun został wchłonięty przez Oracle, chwilę potem jego dawne tereny przejął Facebook.

Nic w dolinie Santa Clary nie jest wieczne. Zmurszały napis Sun Microsystems wśród krzaków na 1 Hacker Way przypomina o tym każdego dnia.

#### ELECTRONIC ARTS DRIVE

Dlaczego to nie Epyx albo SSI przetrwały, tylko Electronic Arts? Przecież niespełna cztery dekady temu to właśnie dwie wymienione na początku firmy dyktowały to, co się działo w grach wideo. Tymczasem nie pozostały po nich nawet najmniejsze ślady.

Epyx... absolutni bogowie początków ery gier komputerowych. Gdy w salonach gier dominowały ciągle automaty sprzed wielkiego krachu, oni w sądnym roku 1984 wypuścili Impossible Mission i Summer Games, które pod względem technicznym przewyższały nawet powstające równoległe płody Albionu.

Szukam dawnej siedziby Epyxu w Sunnyvale, blisko miejsca, gdzie w tamtym czasie działało już Atari. Kiel Court to luksusowy kwartał willowy. Bułkę czy mleko trudniej tu kupić niż na pustyni. Nie ma już śladu po biurowcach ani lokalach usługowych. Czy jest możliwe, żeby w budynku pod numerem 1043 działał kiedyś Epyx? Raczej nie, bo te wille nie mają więcej niż 20 lat. Teren musiał zostać zrównany z ziemią i na jego miejscu powstała nowa rzeczywistość.

Z kolei w Mountain View, gdzie swe strategiczne decyzje podejmowało niegdyś SSI, na Rengstorff Ave, w miejscu, gdzie powinny znajdować się dawne biura giganta, podają... McChickeny. Rozlokował się tu rozłożysty zakład firmy mającej w logo literkę M, przy czym bynajmniej nie chodzi tu o Maria. Szef SSI Joel Billings mimo skończonej właśnie sześćdziesiątki wciąż wygląda młodo i tryska dobrym humorem. A jednak po jego dawnej firmie pozostały hamburgery i lody z KitKatem i podwójną czekoladą. Plus wspomnienia tysięcy fanatyków, którzy utopili tysiące godzin w Panzer Generalu.

Ogromna siedziba Electronic Arts w Redwood City jest dowodem, że im, startującym kilka lat później niż Epyx

i SSI, jednak się udało. Przybywam w piątkowy wieczór, gdy 95% pracowników już nie ma w fabryce. Od głównej ulicy odbija się w Electronic Arts Drive, dojazdówkę prowadzącą na parking przed wejściem do głównego biurowca w kampusie. Tuż przed nim znajdują się stanowiska do ładowania samochodów elektrycznych. Stoi kilka Tesli, z których jedna, o bardzo charakterystycznej rejestracji z imieniem zamiast numeru, wskazuje na dyrektora odpowiedzialnego za inżynierię danych. Czyli również za wasze ukochane mikrotransakcje z Battlefronta 2! Tak jest, ten człowiek czuwa nawet w piątek o 20:00 na swoim stanowisku pracy. Może właśnie dzięki takiej dyscyplinie Electronic Arts przetrwało trudne czasy i nie zatrzymało się w rozwoju.

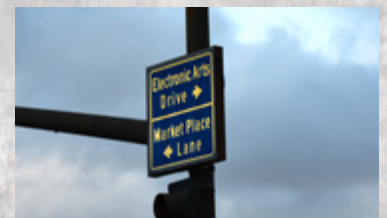
Wszystkie firmy, czy to w Dolinie Krzemowej, czy w Europie, łączą to, że od pewnego etapu muszą się stale rozwijać. Nie mogą ot tak po prostu zamknąć części aktywności, ponieważ skutkowało to lawiną doprowadzającą do spadku wartości akcji i załamania się wewnętrznej struktury zarządzania. Jedne zadania muszą zastępować innymi, zwolnionego pracownika wymieniać na dwóch kolejnych. I Electronic Arts potrafi to czynić bardzo sprawnie. Cały czas utrzymuje się jako jeden z liderów wyścigu, zachowawczy, nieskory do innowacji, a jednak dostarczający tytuły na wysokim poziomie. Wie znacznie lepiej od Atari, jak żyć i nie umrzeć w Dolinie Krzemowej. ■

**ŻADNYCH SZKLANYCH WIEŻOWCÓW, BEZ AUTOBUSÓW  
DOWOŻĄCYCH KLONÓW W GARNITURACH I Z TECZKAMI.  
DOLINA KRZEMOWA WYROŚLA Z LEGENDY GARAŻOWEJ  
I ŚWIADOMIE SIĘ JEJ TRZYMA.**



❏ Kamienna a może betonowa tablica upamiętniająca w przewrotny sposób dawnych królów tego miejsca. Tylko trzeba zajrzeć na jej drugą stronę...

❏ Wille w Palo Alto przypominają te z „Dynastii”. W jednej z takich mieszka Mark Zuckerberg, tyle że mocniej odgradza się od ulicy.



❏ Zakazy, nakazy, obwieszczenia – tym żyje każda korporacja. Trzeba przyznać, że EA to korporacji definiujący wiele nowych postaw i zachowań.

❏ W piątek wieczorem oprócz naszego nissana jedynie samotny autobus podjeżdża pod budynek Electronic Arts, żeby zabrać do domu kilku wybitnych stachanowców.



❏ Widok tankujących Tesli jest w Dolinie Krzemowej coraz częstszy.



✚ Japońskie gimnazjum to niebezpieczne miejsce. Nigdy nie wiesz, czy nie skończysz z dwoma palcami w nosie.

✚ Biegać, skakać! Latać, pływać! W tańcu, w ruchu wypoczywać! - te hasła nic nie znaczą dla tych dziewczyn. Nic.

# ASOBI ASOBASE

Trzy dziewczyny. Trzy dziewczyny, które się nudzą. Trzy dziewczyny, które nie lubią się nudzić.

■ Michał R. Wiśniewski

**D**laczego gramy w gry? Na to pytanie można odpowiedzieć na wiele sposobów, ale - śledząc historię ludzkości (polecam choćby wizytę w berlińskim muzeum gier) - chodzi przede wszystkim o zabicie nudy. Od niepamiętnych czasów wymyślaliśmy gry i zabawy, które być może pełniły jakieś istotne funkcje społeczne (jak „Monopoly” uczący o wypaczeniach i zgubnej drodze kapitalizmu), ale przede wszystkim dostarczały ekscytacji i sprawiały, że czas płynął przyjemniej.

O takich poszukiwaczkach przyjemności szczególnie rozmiłowanych w tradycyjnych japońskich grach i zabawach opowiada anime „Asobi Asobase”, które powstało na podstawie komiksu Rin Suzukawy. Już czołówka, pokazująca trójkę niewinnych bohaterki w sukienkach wyjętych prosto z „Pikniku pod wiszącą skałą”, pokazuje, z jakim gatunkiem mamy do czynienia:

„urocze dziewczęta robiące uroczę rzeczy”, być może nawet z elementami dziewczynińskiego romansu.

Ding dong, to zmyłka i pułapka. Trzy uczennice, które zakładają szkolne kółko zajmujące się „badaniem” japońskich zabaw, faktycznie bywają urocze, jeśli się postarają, ale zwykle się nie starają. Ta komediowa seria idzie wbrew wszystkim schematom, nieustannie trollując oczekiwania widza. Trollami są zresztą same bohaterki: Olivia, urodzona w Japonii blondynka, której rodzice pochodzą z innego kraju, udaje, że dopiero co przyjechała z Ameryki, żeby zrobić w konia swoją koleżankę z klasy, Hanako. Ta też nie jest całkiem normalna - zapisała się na tenis, żeby wkręcić się do grupy popularnych dziewczyn, odniosła sukcesy w sporcie i... rzuciła wszystko, kiedy się okazało, że nie zapraszają jej na imprezy z chłopakami. I ta trzecia - Kasumi - z pozoru cicha okularnica. Ta maska kryje bezwzględną



✚ Protip: w Japonii można wyjść z każdej sytuacji, udając głupiego obcokrajowca. Przydatne frazy: „Wir sind nicht von hier!”



graczkę, strauumatyzowaną przez starszą siostrę, która wygrywała z nią we wszystkie gry. Gdy odkryte są wszystkie karty, wchodzą napisy: końcowa, metalowa piosenka jest całkowitym zaprzeczeniem tej podpuchy z czołówki.

Jest tu sporo slapsticku i komedii obyczajowej, zwłaszcza kiedy na scenę wkracza dysfunkcyjne grono pedagogiczne, nieśmiała przewodnicząca czy panny z kółka tenisowego. Ale to co najwspanialsze, to miny, które robią dziewczyny. W czasach 3D i flasha, gdy wszystko jest nudne i płaskie, bohaterki „Asobi Asobase” pokazują pięćdziesiąt twarzy na odcinek, a twórcy skaczą między stylami niczym Frogger między samochodami na autostradzie. ■

**Tytuł oryginalny:**  
Asobi Asobase  
- workshop of fun  
**Emisja:** Crunchyroll  
**Wersja polska:** nie

# WWW.GRAPLA.PL



## GRANIE ZAWSZE W PLANIE!

CZEŚĆ! JESTEŚMY **GRAPLA.PL**, SKLEP Z PLANSZÓWKAMI, KARCIAWKAMI, RPG, BITEWNIAKAMI I WSZYSTKIM TYM, CO SPRAWIA, ŻE SERCE NERDA SZYBCIEJ BIJE! TO WŁAŚNIE MY DOSTARCZYLIŚMY NA FESTIWAL PIXEL HEAVEN 2018 WIELKĄ STREFĘ GIER BEZ PRĄDU, OBLEGANĄ PRZEZ ODWIEDZAJĄCYCH.

BYŁA TO TEŻ DLA NAS WSPANIAŁA OKAZJA BY SPOTKAĆ SIĘ Z CZYTELNIKAMI PIXELA - WIEMY TERAZ, ŻE KOCHACIE GRY PLANSZOWE TAK BARDZO JAK MY! POZNALIŚMY WAS JUŻ TROCHĘ, TERAZ WY POZNAJCIE NAS.

NIE JESTEŚMY WIELKĄ KORPORACJĄ, LECZ GRUPĄ PRZYJACIÓŁ, KTÓRZY SWOJĄ PASJĘ DO GIER POSTANOWILI ZMIENIĆ W SPOSÓB NA ŻYCIE. DBAMY O TO, BY GRAPLA BYŁA CZYMŚ WIĘCEJ NIŻ ZWYKŁYM SKLEPEM. NASZA SIEDZIBA W W ZĄBKACH POD WARSZAWĄ - **UL. ORLA 6/70** - JEST TEŻ KSIĘGARNIĄ ORAZ KAWIARNIĄ, W KTÓREJ PROWADZIMY KLUB GIER I WYPOŻYCZALNIĘ.

NASI KLIENCI CZĘSTO STAJĄ SIĘ NASZYM PRZYJACIÓŁMI. LUBIMY ZDOBYWAĆ NOWYCH PRZYJACIÓŁ. DLATEGO DLA CZYTELNIKÓW PIXELA MAMY SPECJALNY

# RABAT -10%

Z KODEM: **PIXEL718**

... NA JEDNO ZAMÓWIENIE PO REJESTRACJI NA **GRAPLA.PL**. SKORZYSTAJ Z OKAZJI! W TWOIM ŻYCIU NAPEWNO BRAKUJE JESZCZE WIELU ŚWIETNYCH GIER. POMOŻEMY CI TO NAPRAWIĆ!

\*KOD RABATOWY WAŻNY DO 31.07.2018

 [FACEBOOK.COM/GRAPLAPL](https://www.facebook.com/graplapl)

 [INSTAGRAM.COM/GRAPLA.PL](https://www.instagram.com/grapla.pl)

# THE THING:

## INFECTION AT OUTPOST 31



**B**ędąc wieloletnim fanem przeboju kinowego „The Thing” Johna Carpentera z roku 1982, z wielką radością powitałem informacje o wydaniu gry planszowej nawiązującej do tej klasyki kina grozy. Dlatego gdy tylko gra była już dostępna u producenta, czym prędzej zamówiłem egzemplarz i po jego otrzymaniu natychmiast przystąpiłem do zabawy.

Grę rozpoczynamy w momencie, kiedy do placówki badawczej numer 31 dotarł już pies z obozowiska Norwegów, z którym przybył także obcy wirus. Zadaniem gracza będzie przeszukiwanie pomieszczeń i odnajdywanie niezbędnych sprzętów oraz obcej formy życia. Oczywiście po znalezieniu obcego czekać będzie nas walka, aby w finale uciec z bazy helikopterem.

Wszystkie karty postaci, pomieszczenia, przedmioty i wydarzenia z gry nawiązują do filmowej fabuły z „The Thing”.

Tytuł gry w zabawny sposób nawiązuje do dwóch filmów Johna Carpentera. „The Thing” to oczywistość, natomiast „Zakażenie na placówce 31” to nic innego jak aluzja do „Ataku na posterunek 13”, czyli filmu, od którego rozpoczęła się kariera reżysera. Oto jak planszówki mrugają do klasyków z panteonu historii kina!

■ Emilus

### OBCE IMITACJE

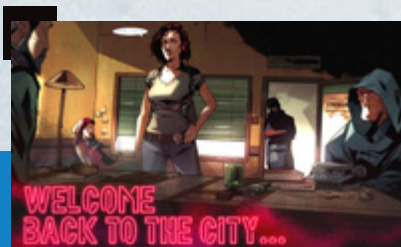
Gra przeznaczona jest dla od czterech do ośmiu osób. Gracze na początku losują, który z nich jest zarażony obcym wirusem, a który jest jeszcze człowiekiem. W zależności od tego, czy jesteście obcą imitacją, czy też nie, będziemy mieli własne priorytety osiągnięcia zwycięstwa w grze.

Ludzie zwyciężą, jeżeli uda im się odblokować trzy sektory bazy. W każdym z nich odnajdują niezbędny sprzęt oraz pokonują w bezpośredniej walce kolejne generacje obcego. W finale mają uciec helikopterem, nie zabierając ze sobą żadnej obcej imitacji.

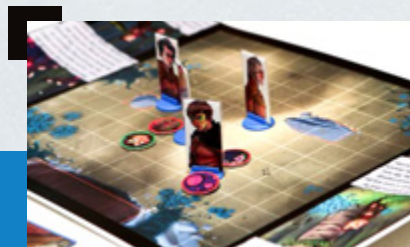
Obca forma zwycięży, jeżeli spełni jeden z warunków. Zostaną zniszczone cztery pomieszczenia bazy lub poziom skażenia wirusem osiągnie najwyższy, ósmy poziom. Ewentualnie jeżeli przynajmniej jednej obcej imitacji uda się uciec z bazy helikopterem wraz z ludźmi.

### EKSPLORACJA

Rozgrywka polega na podejmowaniu działań w kolejnych turach. Na początku tury jest wybierany aktualny kapitan drużyny, którego rola co tura przechodzi na kolejnego gracza. Gracz aktualnie dowodzący drużyną losuje kartę Wydarzeń (Mission Log) i na tej podstawie podejmowane są decyzje dla całego zespołu. Wśród Wydarzeń znajdują się też karty Wypadków, polegających na losowym pojawieniu się dymu lub braku zasilania w pomieszczeniach danego Sektora bazy.



Ledwo co ukazało się ufundowane na Kickstarterze komiksowe, noirowe „City of Mist”, a twórcy z Son of Oak już rozpoczęli kolejną zbiórkę na dodatki i rozszerzenia. System RPG bazujący na „Apocalypse World” ma zostać rozszerzony o podręcznik gracza, zestaw narzędzi dla Mistrza Ceremonii oraz parę dodatkowych elementów. Wszystko to w tej samej komiksowej oprawie i jakości. Zbiórka kończy się 27 sierpnia, parę dni przed ukazaniem się tego numeru Pixela, ale wiele wskazuje, że zakończy się powodzeniem, a akcję będzie można wesprzeć także po ufundowaniu projektu.



W ręce wspierających z Kickstartera trafiło wreszcie „Thornwatch”, planszówka od gości z Penny Arcade. Osadzona w realiach fantasy zabawa w harcerzy zwiadowców jest arenową bijatyką z dość oryginalnym pomysłem na rozgrywkę: podczas gry możemy nagradzać innych graczy za ich dobre zachowania, takie jak na przykład unikanie walki czy realizowanie nadanych celów w określony sposób. Niestety, pierwsze recenzje nie napawają optymizmem. Choć wielu chwali grę za pomysłowość, jednocześnie wygląda na to, że podobnie jak inne planszówki od Penny Arcade i ta jest przeciętniakiem.

## FAST NEWS



## SPECYFIKACJA

**WYDAWCA:** USAopoly

**LICZBA GRACZY:** 4-8

**DLA GRACZY W WIEKU:** 17+

**CENA:** 160 zł

Na końcu drogi znajduje się helikopter – podobnie jak w wielu grach wideo.

Średni czas jednej rozgrywki to 60-120 minut.

Kapitan decyduje, z jakich osób będzie składała się aktualna drużyna tak jak i o tym, do jakiego pomieszczenia wybrany zespół się uda. Po dotarciu na miejsce gracze przekazują kapitanowi jedną z kart Zasobów (Supply), które aktualnie mają w ręku. Ten w ukryciu przegląda otrzymane karty i decyduje, czy jedną z nich chce wymienić. Po wymianie z tak otrzymaną pulą rozpoczyna się Przeszukiwanie Pomieszczenia.

Karta Wydarzeń określa także, jakie warunki trzeba spełnić, aby Poszukiwania zakończyły się sukcesem. Sukces pozwala na odkrycie karty pomieszczenia, która może być: ekwipunek, polecenie odrzucenia kart zasobów lub obca istota.

Grę rozpoczynamy od pierwszego Sektora bazy. Żeby odblokować kolejny, będziemy musieli znaleźć linę oraz obcą formę pierwszej generacji. W drugim sektorze bazy będą do odnalezienia dynamit oraz obcy drugiej generacji. Natomiast w Sektorze 3 do odszukania będzie miotacz ognia i dwie obce formy trzeciej generacji.

### WALKA Z THE THING

Po odnalezieniu obcej istoty będziemy mogli podjąć walkę. Kapitan w tajemnicy otrzymuje po jednej karcie Zasobów od każdego z członków zespołu przebywających w danym pomieszczeniu i z taką pulą rozpoczyna walkę.

W pierwszej Strefie, żeby pokonać obcego, trzeba wyrzucić trzy takie same liczby z trzech rzutów. Możemy do kolejnych rzutów blokować wcześniej wylosowane kości. W kolejnych strefach będziemy musieli mierzyć się

z coraz silniejszymi generacjami obcych, aby w finale uciec helikopterem i pomyślnie zakończyć grę.

W trakcie poszukiwań, walki, ale również i podczas finałowej ucieczki każdy gracz, który jest obcą imitacją, będzie mógł za pomocą kart sabotażu przeszkadzać drużynie w wykonywaniu zadań. Karty sabotażu wieszane są w karty zasobów (Supply) i zawsze są rozwiązywane w pierwszej kolejności. Każda z nich zawiera opis działań dywersyjnych i sposób na ich uniknięcie. Jeżeli gracz nie spełni warunków uniemożliwiających działań dywersyjnych, Przeszukanie lub Walka z Obcym natychmiast kończy się fiaskiem i dochodzi do rozszerzenia się skażenia, a co za tym idzie także do kolejnych aktów zniszczeń i podpałów bazy.

Wykrycie obcego lub rozpoznanie imitacji przez innego gracza pozwala aktualnemu kapitanowi podjąć próbę wyeliminowania imitacji z działań załogi. Kapitan może wybranego gracza wykluczyć z poszukiwań, związać go liną w Świetlicy (Rec Room), a także spalić imitację.

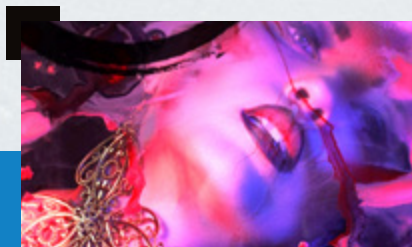
W odlatującym z bazy helikopterze dojdzie do ostatecznej konfrontacji i wszyscy gracze będą musieli ujawnić swoje próbki krwi. W ten sposób ustalany jest finałny wynik rozgrywki. Jeżeli wśród uciekinierów będzie chociaż jedna imitacja, ludzie przegrywają. Ucieczka z bazy graczy niezarażonych wirusem staje się sukcesem ludzkości i nadzieją, że wirus nie rozprzestrzeni się poza Posterunek numer 31.

### PLANSZOWA GRA AKCJI

Gra jest szalenie dynamiczna i już przy czterech graczach wprowadza naprawdę ciekawą grę podejrzeń i pozorów. Bardzo szybko gracze stają pod presją czasu i działań dywersyjnych obcej istoty, a także kryjących się wśród nich imitacji.

Gracze, tak jak w filmie, mają niewielkie szanse zwycięstwa, a dramatyczna walka o przetrwanie będzie się toczyła do finałnej ucieczki helikopterem.

„The Thing: Infection at Outpost 31” to bardzo wciągająca i ciekawa gra - zdecydowanie polecam. Szczególnie do zabawy w większym gronie w długie zimowe wieczory. ■



Twórcy piątej edycji „Vampire: The Masquerade” znaleźli się niedawno pod ostrzałem za rzekome promowanie nazizmu i zbyt lekkie podchodzenie do poważnych tematów takich jak pedofilia w grze o wampirach i potworach. Zamieszanie było dość poważne, a oryginalny twórca „V:TM” musiał się bronić przed oskarżeniami o radykalnie prawicowe poglądy. Koniec końców blogowy post, który oskarżał zespół White Wolf, zniknął, a zespół obiecał, że uważnie przyjrzy się niektórym krytykowanym, kontrowersyjnym elementom. Wszystko wróciło do normy, a wygląda na to, że wysyłka piątej edycji rozpoczęła się zgodnie z planem w sierpniu.



Edmund McMillen zebrał na Kickstarterze 2,6 miliona dolarów na swoją grę karcianą „o poświęceniu, zdradzie i gromadzeniu dóbr” opartą na Binding of Isaac. Choć kwota zbiórki jest imponująca, a popularność gry Edmunda pomogła, „Four Souls” nie jest nawet najbardziej fundowaną planszówką tego roku. Karcianka utrzymuje styl wizualny Binding of Isaac, co zdaje się w równym stopniu wadą i zaletą, a wspierający mają dostać swoje egzemplarze już w listopadzie tego roku.

🚀 Pierwsza polska misja w analogu MDRS na pustyni Utah, zwana EX017 lub PolMars, miała miejsce w marcu zeszłego roku.



**ANALOG BAZY KOSMICZNEJ POJAWIŁ SIĘ TAKŻE W POLSCE. HABITAT LUNARES ZBUDOWANO W 2017 ROKU W PILE Z MODUŁÓW SPIĘTYCH W PÓŁKRĘGU Z KOPUŁĄ. BAZA POŁĄCZONA JEST ŚLUZĄ ZE STARYM LOTNICZYM HANGAREM, W KTÓRYM SYMULOWANA JEST POWIERZCHNIA KSIĘŻYCA LUB MARSA.**



🚀 Zjednoczone Emiraty Arabskie mają ambicję zbudowania kolonii na Marsie w ciągu najbliższych stu lat. Pierwszym krokiem na tej drodze będzie analog dużego marsjańskiego miasta, który powstanie na pustyni koło Dubaju.

🚀 Chiński analog Marsa osadzony zostanie na czerwonych skalach w prowincji Qinghai. Według zapowiedzi będzie to obiekt turystyczno-rekreacyjny, ale będzie też służył eksperymentom naukowym.

# Analognauci

Analognautami nazywani są ochotnicy, którzy poddają się trudom charakterystycznym dla pobytu w środowisku marsjańskim, tyle że w symulowanych możliwie wiernie warunkach na Ziemi. Praca, choć potrzebna, jest żmudna i niewdzięczna, a przynajmniej taka nazwa brzmi bardziej elegancko niż pseudoastronauca.

■ User Jama

**S**ymulacje naziemne cierpią na trzy podstawowe niedostatki. Pierwszy to brak zmniejszonej grawitacji takiej jak na Marsie czy mikro-grawitacji takiej jak w trakcie lotu tam i z powrotem. Drugi to brak długotrwałego wpływu promieniowania kosmicznego, z którym załoga będą miała do czynienia po wyjściu spoza osłony ziemskiego pola magnetycznego, czyli przez właściwie cały czas misji. Oba czynniki będą miały istotny wpływ na kondycję marsjańskich astronautów. Natomiast najistotniejszy jest być może ten trzeci: świadomość, że to wszystko jednak lipa, bez frajdy i ryzyka przemierzania kosmosu, ryku rakiet przy starcie, wyjątkowości stawiania pierwszych kroków na innej planecie.

Poza tymi fundamentalnymi ograniczeniami symulować można zaskakująco wiele pozostałych warunków. Konieczność zakładania szklanego skafandra przy każdorazowym wyjściu z bazy. Komunikację ze światem zewnętrznym tylko przez centrum kontroli lotów. Opóźnienie w komunikacji takie jak przy prawdziwym kontakcie z ludźmi na Marsie, czyli w przedziale od czterech do 24 minut w jedną stronę. Długotrwałe przebywanie w ciasnych pomieszczeniach o rozmiarach odpowiadających tym, jakie przewidujemy, że będą na

statku kosmicznym. Przyjmowanie racjonowanych pokarmów w postaci liofilizowanej. Ograniczone możliwości dbania o higienę typu prysznic przez pół minuty. Przebywanie w wąskim i wciąż tym samym zespole ludzi. Ścisła rutyna dnia, przestrzeganie procedur i przeraźliwa wręcz nuda. Aż dziw bierze, że znajdują się na to chętni.

Najdłuższy i najbardziej szczegółowy eksperyment, zwany Mars 500, prowadzony był od czerwca 2010 roku do listopada 2011 w Rosji we współpracy z Europejską Agencją Kosmiczną i Chinami. Zamknięty habitat, składający się z cylindrycznych modułów, został wybudowany w Instytucie Medyczno-Biologicznym Rosyjskiej Akademii Nauk w Moskwie. Pierwsze 250 dni eksperymentu stanowi odpowiednik podróży na Marsa. Sześciuosobowa załoga spędza go w module „statku”. Kolejne 30 dni to pobyt w bazie na powierzchni planety. W tejże bazie jest trochę więcej przestrzeni niż na statku, natomiast dalej jest ona cylindrycznym modułem, tyle że dłuższym. Analognauci mieli możliwość wyjścia z bazy na „zewnątrz”, na fragment krateru Gusiew, także symulowanym w zamkniętym pomieszczeniu. Następnie kolejne 240 dni na powrót.

Nie wszystkie marsjańskie doświadczenia są aż tak ekstremalne. Austriacka symulacja na Lodowcu Kaunertal w ramach misji AMELEE-15 trwała niecałe dwa tygodnie. Uczestnicy wykonywali doświadczenia naukowe w zaawansowanych analogach skafandrów kosmicznych, mieli do dyspozycji zdalnie sterowane łaziki i drony, no i te zapierające dech widoki.

Podobnie luźną wersję symulacji oferuje Uniwersytet w Kolorado. Za niecałe 2400 dolarów można spędzić tydzień na prywatnym obiekcie MDRS - marsjańskiej pustynnej stacji badawczej, zbudowanej przez Towarzystwo Marsjańskie. W cenie jest kosmiczne pożywienie, naszywki misji, wykonywanie doświadczeń w rygorze życia na Marsie, a przy okazji można zdobyć punkty na studia. Klientela na symulację to nie tylko naukowcy i studenci. W zeszłym roku w obiekcie przebywała załoga składająca się z projektantów firmy IKEA.



■ Habitat HI-SEAS na Hawajach na wysokości 2500 metrów n.p.m. zapewnia dobre warunki do poważnych symulacji misji na Marsie. Właściwie stała pogoda przez cały rok, znikoma flora i fauna, bogactwo form wulkanicznych do przeprowadzania badań.

Pobyt miał być inspiracją dla „kosmicznej” kolekcji mebli, która premierę będzie miała w roku 2019. W filmie „Marsjanin” w marsjańskich wnętrzach widać było szwedzkie lampki LED Härte. Być może IKEA wybiega jeszcze dalej w przyszłość i zamierza być dostawcą całego umeblowania dla pierwszej marsjańskiej kolonii.

W dzisiejszych czasach wręcz wstyd dla państwa nie mieć własnego symulatora marsjańskiego. Podobne eksperymenty przeprowadzały też Francja i Włochy na Antarktydzie, a budowę takich obiektów zapowiedziały już Chiny oraz Arabia Saudyjska. Poprzeczkę podbija NASA, która ma już symulator na zboczu wulkanu Mauna Loa na Hawajach. Obiekt nazywa się HI-SEAS, hawajska symulacja i analog eksploracji kosmosu. Nie ma tam taryfy ulgowej. Każda misja trwa od kilku miesięcy do roku. Ciekawsze są za to, wzniesione po raz kolejny, plany agencji, aby zbudować pierwszą bazę na Księżycu. Projekt mógłby rozpocząć się już w przyszłym roku od bezałogowych transportowych misji, wykorzystując komercyjne dostępne rakiety, takie jak Falcon Heavy firmy SpaceX. Tylko baza na Księżycu pozwoliłaby całościowo przetestować przed załogowym lotem na Marsa sprzęt, procedury i zachowania ludzi bez ograniczeń wspomnianych na wstępie. ■



PRZEPRASZAM, ALE PRYWATA BĘDZIE. BO JESTEM NIĘPOCIESZONY.

CZEMUŻ TO? ZAPYTACIE...

ECH... NA POZĄTKU ROKU DOKONAŁEM SKOMPLIKOWANYCH WYLICZEŃ.



POCĄTKOWO DAWAŁY NADZIEJĘ NA COŚ W MIARĘ ZABAWNEGO...

JEDNAK SZYBKO ROZWIĄNĄ.



JAKBYM NIE PRZYMIERZYŁ, SZKIEBKIM ZBADAŁ, 40 NUMER PIXELA Z 40 ODCINKIEM KDP MIAŁ SIĘ UKAZAĆ NA PRZEŁOMIE SIERPŃIA I WRZEŚNIA!



ZAWIODŁEM WSZYSTKICH, POMYŚLAŁEM. TYŁE LAT W ZAWODZIE A TAK PRZESTRZELIŁI NIE Z WŁASNEJ WINY - WAKACJE, PRZERWY, ALE... UDAŁEM SIĘ NA TUŁACZKĘ, Z KTÓREJ DOPIERO CO WRÓCIŁEM.

TAK SIĘ POZNAŁIŚMY.



BO WYOBRAŹCIE SOBIE, JAK BYŁOBY TO GŁĘBOKIE, JAK WIELOPOZIOMOWE, JAK FIOŁKOWE...

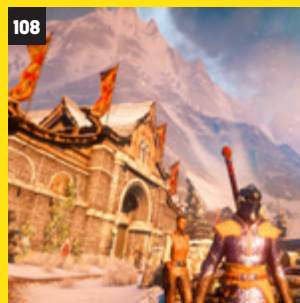
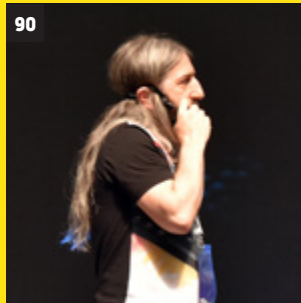
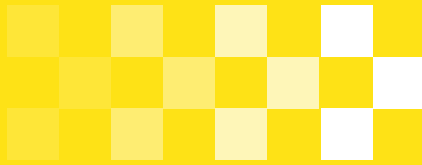
DLA MNIE ALE I DLA WAS, BO TEN ODCINEK MOĞE BYĆ O CZYMŚ ZUPEŁNIE INNYM, GDYBY...

CZTERDZIEŚTY NUMER PIXELA Z CZTERDZIEŚTYM ODCINKIEM KDP UKAZAŁ SIĘ W MOJE CZTERDZIEŚTE URODZINY!

CZYLI MIESIĄC WCZEŚNIEJ.



# CS RR FF D T CS



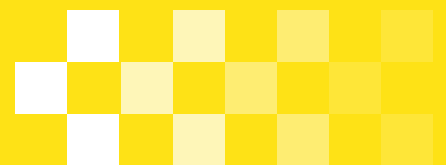
## F E L I E T O N Y

95 Wojciech Pijanowski

107 Michał R. Wiśniewski

120 Aleksy Uchański

122 Marcin Borkowski



**DRAGON AGE II BYŁ DLA WIELU  
ZATWARDZIAŁYCH FANÓW PIERWSZEJ  
CZĘŚCI ROZCZAROWANIEM, NIEMALŻE  
ZDRADĄ IDEAŁÓW.**





**TACY LUDZIE JAK JIM UZMYSŁAWIAJĄ NAM, JAK BARDZO LICZY SIĘ PRAWDZIWA PASJA, CIEKAWOŚĆ I CHĘĆ ZBADANIA, GDZIE TAK NAPRAWDĘ TKWI GRANICA MOŻLIWOŚCI SPRZĘTU. TO, ŻE CI LUDZIE PRZESUWAJĄ SUKCESYWNIE TE GRANICE, JEST OCZYWISTE JUŻ PO CHWILI ROZMOWY.**

PIXEL  
WYWIAD

# GRANICE I ICH PRZESUWANIE

Z magiem ośmiu bitów **Jimem Bagleyem** o dziesiątkach gier, przy których pracował, rozmawia Marcin Rusinowski.

✦ Jim Bagley na scenie Pixel Heaven 2018 opowiedział kilka ciekawych historii gamedevu końcówki lat osiemdziesiątych. Dzięki jego opowieści łatwiej zrozumieć, dlaczego niektóre porty gier nie wykorzystywały pełnych możliwości sprzętu.

**Q Jim, zacznijmy od tematu, na którym zatrzymaliśmy się na scenie w trakcie tegorocznego Pixel Heaven: ZX Spectrum Next. Trzydzieści sześć lat po narodzinach ZX Spectrum oczekujemy czegoś nowego, co powinno być swego rodzaju pomostem do naszego ukochanego ZX Spectrum. Mamy dzisiaj troszeczkę więcej możliwości, ale też więcej wymagań. Jak ty jako doświadczony programista oceniasz to, co drzemie w ZX Spectrum Next? Co jest w nim wyjątkowego?**

Jestem naprawdę podekscytowany możliwościami ZX Spectrum Next. Ma tak wiele do zaoferowania programistom! Daje też impuls do życia komputerowi, do którego nawiązuje. Dzięki społeczności internetowej udało się przyciągnąć niektórych programistów z C64 z powrotem do ZX Spectrum i fantastyczne jest patrzeć, jak wielką oni czerpią radość z programowania na Next. Jest już w trakcie prac wersja Lemmingsów, wyglądająca zupełnie niesamowicie. Nie mogę się doczekać, żeby w to zagrać. Jako programista uwielbiam Nexta. Jest wygodny w programowaniu, a dodatkowe funkcje jak sprzętowe sprite'y i sprzętowe przewijanie

ekranu oznaczają, że procesor ma więcej czasu w ramce, czyli można skoncentrować się jeszcze bardziej na rozgrywce, a na tym polegają gry na ZX Spectrum!

**Q Mike Dailly robi rzeczywiście świetną wersję Lemmings. Kto jest według Ciebie targetem ZX Spectrum Next? Ponad 3500 osób zdecydowało się na zakup na Kickstarterze. Komputery nie były tanie. Kompletny komputer kosztował ponad 1000 złotych, czyli mniej więcej tyle, ile kosztuje w tej chwili Xbox One czy PlayStation 4.**

Na pewno komputer jest przeznaczony głównie dla użytkowników ZX Spectrum, którzy kochali oryginał i nadal darzą go sentymentem. Także dla chcących pisać nowe programy, dlatego dodaliśmy nowe funkcje do listy rozkazów procesora Z80 i stworzyliśmy NextBasic, pozwalający wykorzystywać nowe możliwości. Wszystko po to, aby ułatwić początkującym programistom tworzenie. Im więcej powstanie gier i programów, tym więcej będzie powodów do użytkowania tego komputera.



**Defender Joust.** Duet klasyków w wersji na Game Boya daje możliwość zagrania na dwóch zlinkowanych konsolach.



**Nancy Drew.** Jedna z dwóch części przygodowych historii o Nancy, jaka pojawiała się na Game Boy Advance.



**IK+.** Oryginalnie wydana na C64 gra, do której do dzisiaj wzdychają atarowcy, doczekała się z pomocą Jima portu na GBA.



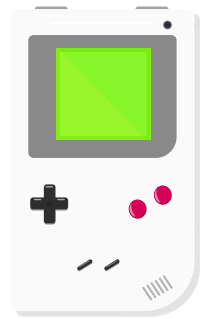
**Super Dropzone.** Od dynamicznego oryginału z 1984 roku na Atari gra różni się nowymi typami broni oraz bossami.



**Ultimate BMX.** Gra, która zaliczyła wizytę w MTV. Ponad 50 lokacji pełnych akrobacji rowerowego mistrza TJ Lavina.



**Buster Saves the Day.** Uroczą kreskówka z królikiem w roli głównej w formie energetycznej platformówki.



# CREDITS



Struś pędziwiatr rodem z automatów Atari zawiązał na ZX Spectrum jako port autorstwa Jima w 1987 roku wydany nakładem brytyjskiego potentata U.S. Gold.



Jedna z najlepiej ocenianych gier z postacią Batmana, majstersztyk arcade adventure z nawiązaniem do komiksowego rodowodu fabuły. Kolejne lokacje w grze pokazywane są w osobnych, nakładających się na siebie oknach.

## ZX SPECTRUM NEXT MA NAPRAWDĘ WIELE DO ZAOFEROWANIA PROGRAMISTOM! DAJE TEŻ IMPULS DO ŻYCIA KOMPUTEROWI, DO KTÓREGO NAWIĄZUJE – ZX SPECTRUM.

### **Jesteś bardzo aktywny w projekcie Next. Jak się w niego zaangażowałeś?**

Na Play Expo Blackpool 2016 opowiadałem o moich grach. Po moim wystąpieniu Henrique Olifiers powiedział do mnie, że być może zainteresuje mnie jego wystąpienie. Henrique ogłosił wtedy ZX Spectrum Next! Pod koniec swojego wystąpienia zapytał, czy ktoś ma jakieś pytania. Podniosłem rękę i zapytałem, gdzie mogę dostać zestaw, a on po prostu mi go dał. W tym czasie projekt funkcjonował jako klon ZX Spectrum z wbudowanym czytnikiem kart SD i Raspberry Pi jako akceleratore, więc pomyślałem, co mogę zrobić z tym akceleratore. Przyszło mi do głowy, że ludzie mówią mi, że są zainteresowani tworzeniem gry dla Spectrum, ale nie wiedzą, jak narysować duszka na ekranie lub przesunąć go ze względu na sposób przechowywania ekranu w pamięci ZX Spectrum. Pomyślałem więc, że jeśli użyję Raspberry Pi do dodawania sprite'ów sprzętowych i do przewijania ekranu, wtedy początkującym łatwiej będzie napisać grę dla Spectrum Next. Kiedy opublikowałem filmy o tym, wielu ludzi zareagoowało bardzo entuzjastycznie. Niektórzy nie, ponieważ nie było to ZX Spektrum. Przyjąłem wtedy, że robię to dla początkujących. Trzymałem się tego przy następnych filmach i okazało się, że dużo osób z tego korzysta. Wtedy Henrique dodał mnie do zespołu. Ja z kolei rozmawiałem z Victorem i Fabiem,

a oni dodali te funkcjonalności do FPGA. Stały się częścią modelu podstawowego, więc każdy mógł z tego skorzystać. Potem zaczął się Kickstarter i całe to szaleństwo. Henrique nagrał ze mną wideo promujące ZX Spectrum Next.

### **Podczas festiwalu Pixel Heaven Clive Townsend zdradził, że będziesz robić port Saboteura 3 na ZX Spectrum Next. Czy jest szansa, że powstanie Saboteur 3 też ZX Spectrum 128k?**

Tak, pracuję nad kilkoma grami z Michaeliem Ware'em, Lobo i Space Fractalem. Robimy Warhawka – grę, którą napisał na C64. Pracujemy także nad Baggers in Space i Saboteurem 1/2/3 również na ZX Spectrum Next. Jeżeli chodzi o ZX Spectrum 128k, Saboteur 3 prawdopodobnie nie zmieści się w 128k, więc nie ma szans na tę wersję. Mamy już wyświetlanie oryginalnych poziomów, ale pracujemy nad sposobem maskowania duszków za pudełkami.

### **Cofnijmy się do twoich początków. Zacząłeś pracować w wieku 17-18 lat, czyli zaraz po szkole średniej. Pierwszą grą, którą współtworzyłeś, był Throne of Fire. Jak pracowało się z Mikiem Singletonem i jakie było największe wyzwanie związane z tą produkcją?**

Początkowo byłem trochę zniechęcony. Mike zawsze

Hudson



Jim pracował jako wyjątkowy programista Hudsona Hawka dla trzech platform – oprócz ZX Spectrum oraz Amstrada CPC ma na koncie jeszcze port tej gry na Nintendo Game Boy.



✚ Cabal, Gutz i Midnight Resistance to kultowe wśród spectrumowców dynamicznie zrealizowane porty gier prosto z arcade.

✚ Pac-Manic Miner Man to hołd Jima i podróż w zupełnie przeciwną stronę niż portowanie gier arcade na komputery ośmiobitowe.

## JEDNYM Z NAJWIĘKSZYCH WYZWAŃ, PRZED JAKIMI STANAŁEM, BYŁO OPRACOWANIE PORTU DOOMA NA SEGA SATURN.

### ☐ Jaka grę lubisz najbardziej spośród tych, które zrobisz?

Po pierwsze Apple Bob, którą stworzyłem w 1995 roku na Sega Mega Drive. Jej odświeżony projekt pojawił się w 2013 roku na iOS, a później na Windows i Windows Mobile. Po drugie Midnight Resistance i Cabal. To moje najlepsze gry na ZX Spectrum. Z nich jestem najbardziej znany. Po trzecie Doom na Saturna. Musiałem w nim użyć procesora, aby narysować wszystko, zamiast pozwolić procesorowi graficznemu generować obraz, więc wielkim wyzwaniem było zoptymalizowanie kodu.

### ☐ Można cię uznać za specjalistę w tworzeniu portów arkadowych na komputery ośmiobitowe, ale zrobisz też coś odwrotnego – stworzyłeś Pac-Manic Miner Man – spectrumową grę Manic Miner na arcade'owym automacie Pac-Man. Skąd ten szalony pomysł?

Dzięki! Historia Pac-Manic Miner Mana zaczęła się tak, że rozmawiałem z Jonem Stoodleyem w 2012 roku na imprezie UK Play Expo. Jest on mistrzem Pac-Mana w Wielkiej Brytanii. Jako pierwszy przeszedł grę do tak zwanego split screena w 1983 roku. Split screen to błąd w Pac Manie po 256 planszy. Rozwała się obraz: po lewej jest ściągnięta plansza gry, po prawej śmieci z literkami. Powiedziałem mu, że kiedy jeszcze jako dziecko grałem w salonach gier, byłem w stanie osiągnąć tylko czwarty lub piąty poziom po całodziennym rozgrywce. Zapytałem go, jak to robi, i wtedy powiedział mi o niektórych ścieżkach poruszania się duszków, które można przewidzieć. Poradził mi, aby poszukać tego w Google. Zrobiłem to i natrafiłem na stronę WWW z mapą pamięci PCB z informacjami, gdzie przechowywane są sprite'y. Znałem procesor Z80 na wylot, ponieważ w tamtych czasach konwertowałem gry

przekraczał granice w grach, a to była moja pierwsza produkcja. Dlatego musiałem dużo się nauczyć, by robić tak duże rzeczy, jak wymyślił Mike, i zmieścić się w małej ilości pamięci. To było dla mnie największym wyzwaniem. Sama praca z Mikiem była świetna, ponieważ miał znakomite podejście do pracy i był naprawdę miłą osobą.

### ☐ Co zdecydowało, że z użytkownika domowego stałeś się programistą?

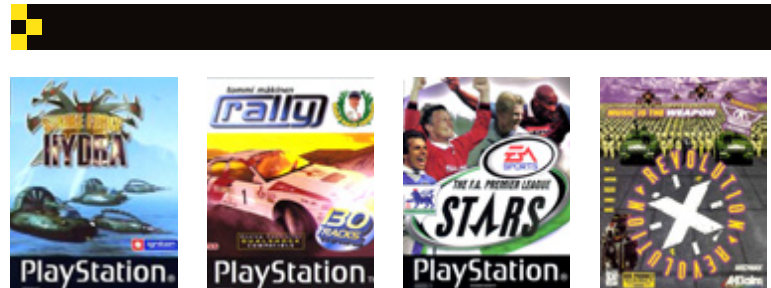
Ponieważ skończyłem szkołę, musiałem szukać pracy i postanowiłem zapytać w pobliskim sklepie z grami, czy są w okolicy jacyś deweloperzy. Ku mojemu zdziwieniu byli. Na szczęście mieszkaliśmy w zasadzie bardzo blisko centrum wielkiego zagłębia gier w Wielkiej Brytanii. Poprosiłem o numer telefonu kontaktowego, a następnie umówiłem się na rozmowę i od razu dostałem pracę.



✚ Automat Pac Manic Miner Man pokazano po raz pierwszy na Play Expo 2012. Bazą projektu wykonanego przez Jima była oryginalna płyta Midwaya.

### ☐ Zaczęłeś bardzo młodo pracować jako programista, ale była to jednocześnie późna era ZX Spectrum. Amstrad kupił już wtedy Sinclaira, nie pojawił się nowy ZX Spectrum poza modelami 128k+2a/+3. Nie pomyślałeś wtedy, aby przejść na komputery 16-bitowe: Amigę, Atari ST, Macintosha?

Zacząłem pisać programy jeszcze w wieku 13 lat, kiedy chodziłem do liceum i mieliśmy tam komputery. Ale tak, to było kilka lat po pojawieniu się ZX Spectrum. Nie byłem w stanie przenieść się na komputer 16-bitowy. Moja matka nie mogła sobie pozwolić na kupienie mi Atari ST, a firma, w której zacząłem pracować, robiła gry tylko na ZX Spectrum, Amstrada CPC i Commodore C64. Dlatego musiałem sam zarobić pieniądze, aby kupić Atari ST.



**Strike Force Hydra.** No, prawie „River Raid spotyka Commando”, tylko bardziej nowoczesnie zrealizowane.

**Tommi Makinen RALLY.** Gra nie była aż tak popularna jak V-Rally czy Colin McRae Rally.

**Premier League Stars.** Owoc pracy Jima dla giganta i ojca licencji gier sportowych – Electronic Arts.

**Revolution X.** Port hitu arcade'owego Midwaya, w którym musimy uwolnić porwanych muzyków zespołu Aerosmith.



z automatów na ZX Spectrum i Amstrada. Dlatego musiałem napisać grę na automat. Zacząłem od wyświetlenia czegokolwiek na ekranie, potem uzyskałem ruchy sprite'a i wiedziałem już, że mogę zrobić grę! Zdecydowałem się na Manic Miner, jako że płyta Pac-Mana ma swoje ograniczenia – choćby ekran z mapą 256 znaków do wyboru. Znaki znajdują się w pamięci ROM, więc nie ma map bitowych czy zmiany obrazu postaci. Są tam sprite'y. Możesz mieć tylko sześć sprite'ów na ekranie naraz, choć są one numerowane od jednego do ośmiu. Odkryłem to, zastanawiając się, dlaczego zawsze brakowało sprite'ów „zero” i „siedem”. Ponieważ Manic Miner nie ma zbyt wiele grafiki na wszystkich poziomach, wiedziałem, że będzie idealnie pasować. Na początku musiałem przekonwertować wszystkie poziomy do 28 znaków szerokości, ponieważ ekran Pac Mana ma tyle znaków (Manic Miner na ZX Spectrum ma 32 znaki szerokości). Na szczęście Manic Miner ma ścianę po obu stronach ekranu dla każdego poziomu, więc było to łatwe. Była tylko jedna plansza, gdzie musiałem skrócić dwie długie platformy o jeden znak, ale zachowałem odstępy między przeskokami. Nie zmieniły się żadne mechanizmy gry.

**P Imponuje także przeniesienie Dragon's Laira na ZX81, maszynę z bardzo ograniczonymi możliwościami. Nawet z zastosowaniem ZXPand, czyli hiresowej grafiki i pamięci 32k. Postawiłeś sobie takie wyzwanie?**

Po tak dobrej zabawie, jaką było zrobienie Pac-Manic Miner, postanowiłem wrócić do ZX81, mojego pierwszego komputera, i napisać na niego grę w kodzie maszynowym. Dawno temu pisałem na nim tylko w języku BASIC. Dopiero gdy dostałem Spectrum, zacząłem uczyć się asemblera Z80. Tak czy inaczej, zacząłem od zrobienia na ZX81 prostej gry wyścigowej Racing Jim Bagley. Trzeba w niej kierować samochodem na jednym z ośmiu torów. Masz w niej dwa tryby gry: czasowy, gdzie należy przejechać dziesięć okrążeń, i wyzwania, w którym zaczynasz przy prędkości niemal 260 km/h i nie możesz hamować. Prowadzisz ze stałą prędkością, aż zrobisz całe okrążenie i wtedy przyspieszasz jeszcze bardziej. Gra się kończy, kiedy się rozbijesz. Kiedy zrobiłem tę grę, chciałem napisać kolejną na ZX81. Zastanawiałem się, co to powinno być. Rozmawiałem przez Skype'a z moim dobrym przyjacielem Andym Spence'em, który prowadzi Retro Computer Museum w Leicester w Wielkiej Brytanii. Zastanawiam się, czy za pomocą karty SD można przesłać do niego wideo, a on powiedział: „F\*\*k, nie ma mowy, że to jest możliwe”, więc powiedziałem, daj mi trochę czasu, a ja to sprawdzę.

Umieściłem duży plik losowy na karcie SD i napisałem kod, który wyświetlał taki plik. Zadzwoiłem z powrotem do Andy'ego i pokazałem mu filmik z tego. Był zdumiony. Wtedy wpadliśmy na pomysł, że musi to być koniecznie Dragon's Lair. Kiedy Andy powiedział, że nie da się tego zrobić, potraktowałem to jako wyzwanie. I dało się to zrobić!

**P Co sprawiło ci największy problem, gdy przenosiłeś grę na ZX Spectrum podczas pracy dla Special FX/Ocean?**

Samo granie. Otrzymywaliśmy obudowę, w którą „wpinało się” płytkę PCB z grą arcade i podłączało ją do telewizora. Na szczęście gra nie wymagała wrzucania monet, na nieszczęście mieliśmy tylko trzy miesiące na konwersję. Pierwszą rzeczą, którą musieliśmy zrobić, było przejście całej gry. Zazwyczaj robiłem to ja, jako że byłem najlepszym graczem w biurze lub przynajmniej tym, który lubił przechodzić wszystkie poziomy. Gdy ukończyłem grę, grafik określał, jak będą wyglądać tła i rysował je na Atari ST. Ja z kolei musiałem dowiedzieć się, co każdy duszek robi i jak wszystkie duszki wchodzi w interakcje ze sobą, obserwując ich zachowanie. To wymagało dużo grania, które zmniejszało ilość czasu na napisanie gry.

**P Czy korzystałeś z komercyjnych narzędzi, takich jak assembler, czy miałeś coś własnego?**

Naszym środowiskiem programistycznym był edytor tekstu na Tatunga Einsteina i asembler. Przesyłałiśmy z niego kod przez port RS232 do ZX Spectrum.

**P Od przeszłości do przyszłości: wygląda na to, że jest to ostatnie wcielenie ZX Spectrum. Myślisz, że będzie kolejna wersja ZX Spectrum Next?**

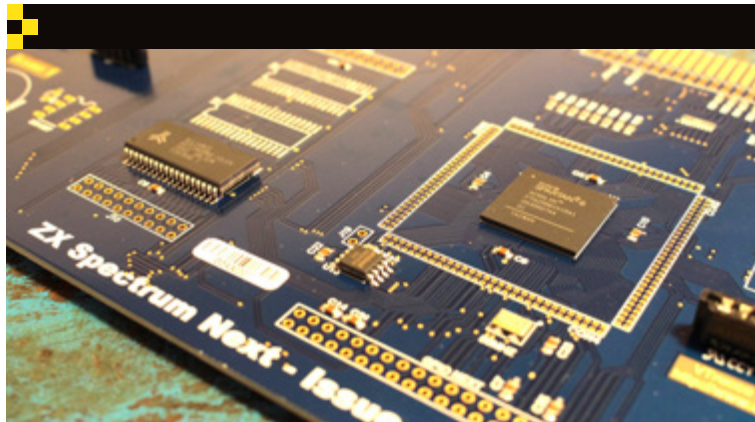
Niestety, ze względu na przedwczesną śmierć Ricka Dickin-sona, będzie to ostatnia inkarnacja ZX Spectrum, ponieważ był on ogniwem łączącym ZX Spectrum Next z oryginałem. Mam jednak nadzieję, że wszystko ułoży się dobrze z tą serią komputerów. Kto wie? Może będzie v2 po kilku latach. Byłoby miło zobaczyć, że Next ewoluje w coś wielkiego. Mam nadzieję, że kiedy już dostarczymy Nexta ludziom, którzy wsparli ten projekt na Kickstarterze – a to jest nasz główny priorytet w tej chwili – być może spróbujemy go przekazać też dystrybutorom. ■

✚ Jedną z bardziej współczesnych produkcji autorstwa Jima jest wyścigówka, która gości na ekranach smartfonów.

## Doom



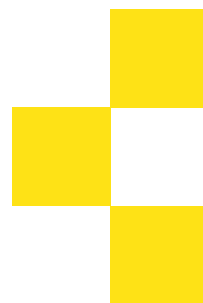
Ten kultowy tytuł przeszedł też przez ręce Jima w postaci portu na konsolę Sega Saturn. Wisięnką na torcie kodowania jest to, że udało się Jimowi dokonać tego w ramach pracy samego procesora (a w zasadzie dwóch – SH2). Jim musiał to zrobić w ten sposób, bo nie miał zgody, aby użyć sprzętowego wspomaganie w Saturnie (VDP1).





### Wojciech Pijanowski

Koneser gier wszelkiego rodzaju, miłośnik łamigłówek i szarad, obecny w mediach od lat siedemdziesiątych. Na komórki stworzył grę logiczną Dictumix.



## WSPOMNIENIE Z HARMONII

**G**dy byłem nastolatkiem, latem na wakacje jeździło się nie tylko autostopem, o czym wspominałem w poprzednim felietonie.

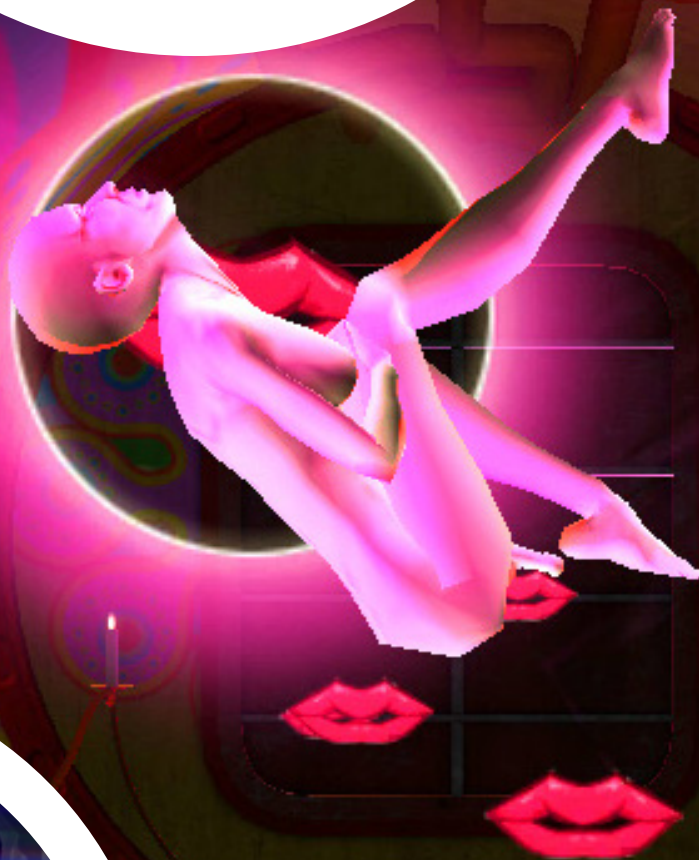
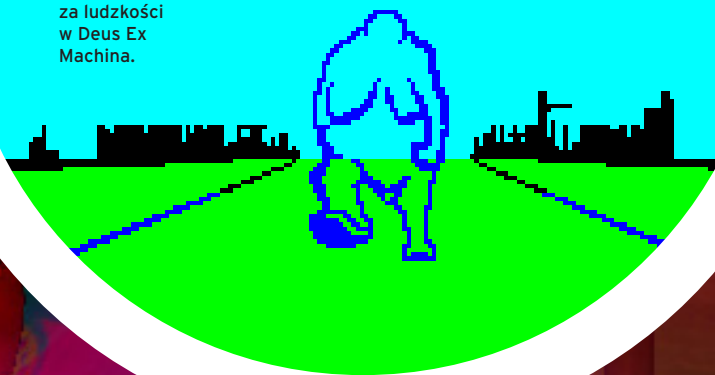
**Do przemieszczania się po kraju używaliśmy, tak jak i dzisiaj, pociągów. Różniły się one jednak nieco od współczesnych. Ciągnęły wagony lokomotywy, sapiąc i dymiąc, w każdym pociągu były przedziały. Bilety kupowało się w kasach na dworcu lub u konduktora (ten brał kasę, lecz biletu nie wydawał!). Latem do pociągu wsiadało się przez okno, bo tłum spragnionych odpoczynku obywateli niekiedy dwukrotnie przekraczał pojemność składu. Przez okno wpychano bagaż i dzieci. Miejsce na korytarzu stanowiło pewnego rodzaju luksus, bo człowiek miał przynajmniej gdzie usiąść. Tak z grubsza wyglądały usługi PKP.**

Wybrałem się pewnego lata na wakacje nad morze. Z namiotem i plecakiem. Planowałem spędzenie miłego miesiąca na kempingu w Sopocie. Podróż nad morze była fantastyczna. Udało mi się dostać miejsce w toalecie. Nie byłem w tej toalecie osamotniony. Były ze mną jeszcze trzy osoby i świetnie się bawiliśmy. Od czasu do czasu musieliśmy ją opuszczać, bo jakiś podróżny coś tam miał do załatwienia, ale zawsze wracaliśmy do naszego „przedziału”.

Kempingu nie będę opisywał, bo nie warto. Łąka, na której można było rozbić namiot, i to wszystko. Miesiąc wakacji minął jak z bicza trzask i trzeba było wracać do Warszawy. Dzień, w którym postanowiłem opuścić Wybrzeże, był afrykański, jeśli chodzi o temperaturę. Była niemal taka sama jak w lipcu i sierpniu obecnego roku. Po prostu gorąco było jak...

Wiedząc, co mnie czeka, nawet nie próbowałem kupić biletu w kasie. Postanowiłem dokonać zakupu u konduktora. Walkę o wejście do pociągu wygrałem i znalazłem się w ostatnim wagonie, przy ostatnich drzwiach do niego, gdzie pociąg się kończył i można było przez szybę w rozsuwanych drzwiach obserwować uciekające szyny. Siedziałem więc na plecaku i patrzyłem, jak z każdym podkładem zmniejsza się dystans do domu. Widok nie był zbyt interesujący. Powiedziałbym nawet, że wręcz nudny. Pociąg dojechał do Gdańska, zatrzymał się, pasażerowie powskakiwali przez drzwi i okna i ruszyliśmy w dalszą podróż. Minęło może pół godziny, gdy poczułem nieznośne pragnienie. Postanowiłem więc przejść do wagonu WARS (restauracyjny), napić się wody, a przy okazji zapłacić konduktorowi. Zostawiłem namiot i plecak i ruszyłem. Przejście przez pierwszy wagon zajęło mi około 10 minut. Wielu szczęściarzy siedziało na podłodze w korytarzu. Gdy przeszedłem drugi wagon, otworzyłem rozsuwane drzwi i pociąg zatrzymał się na jakiejś stacji. Znowu podróżni zaatakowali drzwi i okna, popychali się w wagonach i pojechaliśmy. Przesunąłem rozsuwane drzwi znajdujące się między wagonami, zamknąłem je za sobą i chciałem otworzyć kolejne rozsuwane drzwi, ale się nie dało. Zepsute były. Zrezygnowałem więc z dalszej wycieczki, odwróciłem się i... ups. Te drzwi, które jeszcze niedawno były sprawne, przestały być. Ich także nie można było tworzyć. I tak znalazłem się między wagonami w harmonii łączącej wagony. Stałem na metalowych płytach. Obecnie w pociągach są miejscówki, moją miejscówką wtedy była harmonia. Od czasu do czasu szarpałem drzwi, by je otworzyć. W końcu się udało na kilkanaście kilometrów przed Warszawą. ■

➤ Zwaliste cielsko maszerujące przez ruiny świata - smutna diagnoza ludzkości w Deus Ex Machina.



✦ Wesole, skoczne disco - jeszcze smutniejsza diagnoza ludzkości w Deus Ex Machina 2.



✦ Odrobina psychodelii w życiu uczuciowym jeszcze nikomu nie zaszkodziła. Chyba.

# Wariaci z Albionu

CZ. I NARODZINY I ŚMIERĆ PI-MANA

Początki rozwoju branży gier wideo to czas wspaniałych wariatów – hakerów z amerykańskich uczelni przesiadujących tygodniami nad kolejnymi zagadkami Adventure czy Zorka albo swobodnie wymieniających się pomysłami ludzi z klubów i klubików komputerowych. Ale wariactwa Amerykanów, od których się to wszystko zaczęło, były zawsze w miarę przewidywalne.

■ Paweł Schreiber

**N**ajczęściej szły w kierunku konkretnych schematów fantasy i SF, szybko się konwencjonalizowały i ugrzeczniały. Na wybuch prawdziwego szaleństwa trzeba było poczekać, aż tworzeniem gier komputerowych zajmie się kraj, który zawsze dostarczał ludzkości wariatów najwyższej próby, powszechnie szanowanych, podziwianych i często – zwykle nieudolnie – naśladowanych. **Ojczyzna Laurence'a Sterne'a, Johna Cleese'a i chipsów o smaku octowym.**

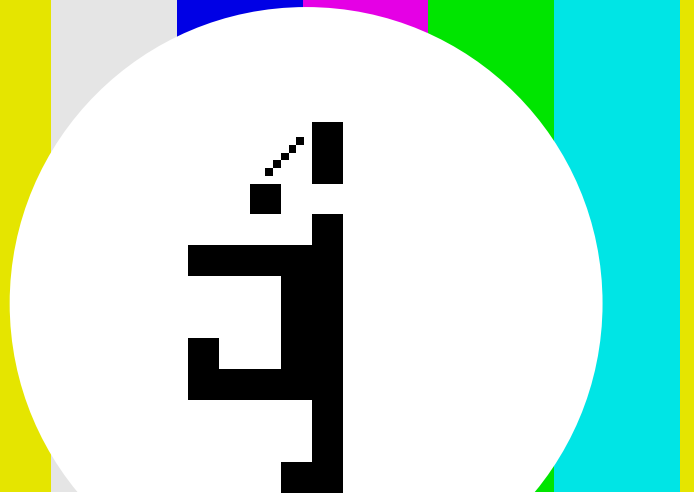
W cyklu, który się właśnie rozpoczyna, opowiem historii kilku brytyjskich wariatów, którzy na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych zorientowali się, że komputery to świetne narzędzie do realizacji najgłupszych i najdziwniejszych

pomysłów na świecie. Optymiści znajdą w nich piękne, pozytywne przesłanie, bo jeden z twórców, o których będzie tu mowa, wciąż robi gry i całkiem mu z tym dobrze. Pesymiści znajdą tu natomiast potwierdzenie swoich ponurych wizji, bo inni gier już nie robią i chyba im z tego powodu jednak przykro.

Mel Croucher, od którego właściwie zaczyna się historia brytyjskiej branży gier, zdobył tak zwane porządne wykształcenie i, ku radości swojej rodziny, został architektem. Od dziecka pociągały go jednak inne rzeczy. Jako brzdąc uwielbiał układać i spisywać (w postaci różnokolorowych kropek) nowe melodie na swoje cymbalki. Potem dorwał się do rozpadającej się pianoli. Zmieniała rolki potraktowanego dziurkaczem papieru w melodie, na które, jak wspomina Croucher, jego ojciec reagował dziarskim: „Noszkurwamać!”, a matka (przedwojenna uciekinierka

z hitlerowskich Niemiec): „Donnerwetter nochmal!”. Kiedy Croucher przechodził pierwszy kurs programowania z użyciem kart perforowanych, poczuł się jak w domu – znowu wybijał dziurki w papierze. Chciał pisać wesołe programy mrugające światełkami i grające różne melodie, ale wytłumaczono mu, że komputery służą do poważniejszych rzeczy, wobec czego dał sobie z nimi spokój i zajął się architekturą.

Mysł o odpuszczeniu architektonicznych ambicji przyszła mu do głowy, kiedy jako jeden z wielu zachodnich podwykonawców pracował nad rozbudową Dubaju. Znudzony monotonną robotą wpadł na pomysł, który szybko okazał się strzałem w dziesiątkę: zaczął nagrywać na kasetach przewodniki audio po mieście. Rozchodziły się całkiem dobrze, a jego bawiło mieszanie dwóch rzeczywistości: tej realnej, zwiedzanej przez słuchacza,



## W PRODUKCJACH AUTOMATA NIE BYŁO PRZEMOCY, PONIEWAŻ CROUCHER NIE ZNOSIŁ BRUTALNYCH GIER WIDEO.

✚ Adolf Hitler  
w domu starców  
- pokaz możliwości  
graficznych kom-  
putera ZX81.

✚ Pi-Man jest  
w gruncie rzeczy  
pocziwinką, ale  
naprawdę szybko  
się wścieka.

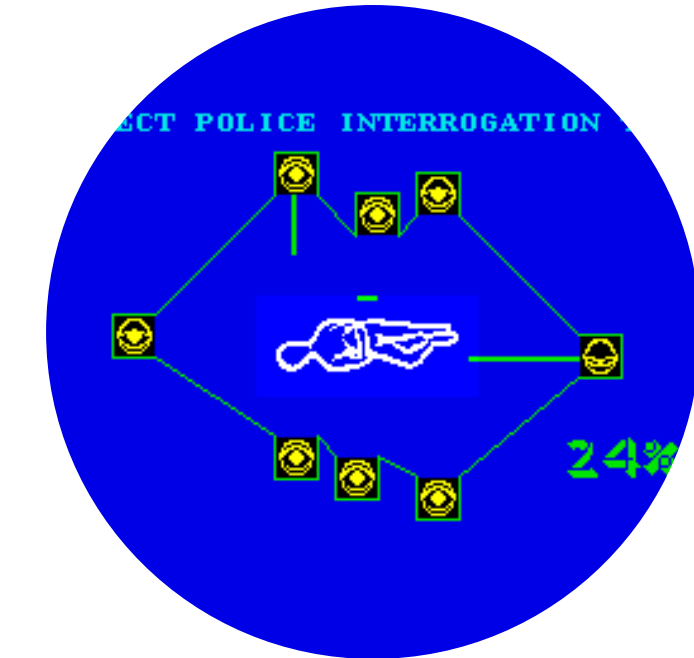
i tej wcześniej nagranej. Po powrocie do Anglii zajął się takimi produkcjami na szerszą skalę, a w pewnym momencie, szukając nowych sposobów na zabawianie swoich słuchaczy, natrafił na zachwycający nowy sprzęt – Commodore PET. I zorientował się, że teraz programy komputerowe zapisywano już nie za pomocą dziurek w kartach, tylko dźwięków, dających się nagrać, a później odtwarzać. Na przykład przez radio.

Pierwsze gry komputerowe firmy Automata były transmitowane w roku 1977 w godzinach nocnych w stacji Radio Victory, wybranej głównie ze względu na to, że jej szef był dawnym szkolnym kolegą Crouchera. Żeby dodatkowo zachęcić odbiorców, Croucher postanowił obudować swoje prościutkie gry konkursami. Puszczane przez radio programy zawierały podpowiedzi, dzięki którym można było wygrywać jak najbardziej realne nagrody (oczywiście trzeba się było najpierw dodzwonić do Radio Victory). Pomysły na programy robiły się coraz dziwniejsze. Władze stacji mogły

kontrolować to, co mówił na antenie, ale nie miały pojęcia o tym, jakie szalone przesłania Croucher ukrywał w piskach i skrzekach programu. Jego słuchacze właśnie na nie czekali najbardziej. Szybko stały się dużo większą atrakcją od symbolicznych nagród.

Kolejnym logicznym krokiem było przejście na gry wydawane na kasetach, czyli nośniku, z którym Croucher miał już sporo doświadczenia. Logika projektów była podobna jak w przypadku audycji radiowych. Chodziło nie o wielkie przedsięwzięcia, tylko zwirowane drobiazgi wydawane później w kompilacjach. Gry ze stajni Automata miały jeszcze jedną ważną cechę: brak przemocy. Croucher był wściekły na to, że raczkująca branża gier tak szybko poszła w stronę strzelania, tłuczenia i kopania. Jako człowiek zaczynający dorosłe życie w aurze rewolucji 1968 roku po prostu się tym brzydził. Wywoływane przez niego skandale były dużo ciekawsze i mniej przewidywalne od awantur o gry, w których się kogoś rozjeżdża samochodem.

W pierwszym dużym sukcesie Automata, wydanej na ZX81 kompilacji minigier Can of Worms, można na przykład zagrać w grę Royal Flush, w której obfite królewskie wypróżnienia zapychają pałacową kanalizację (choć w instrukcji do gry

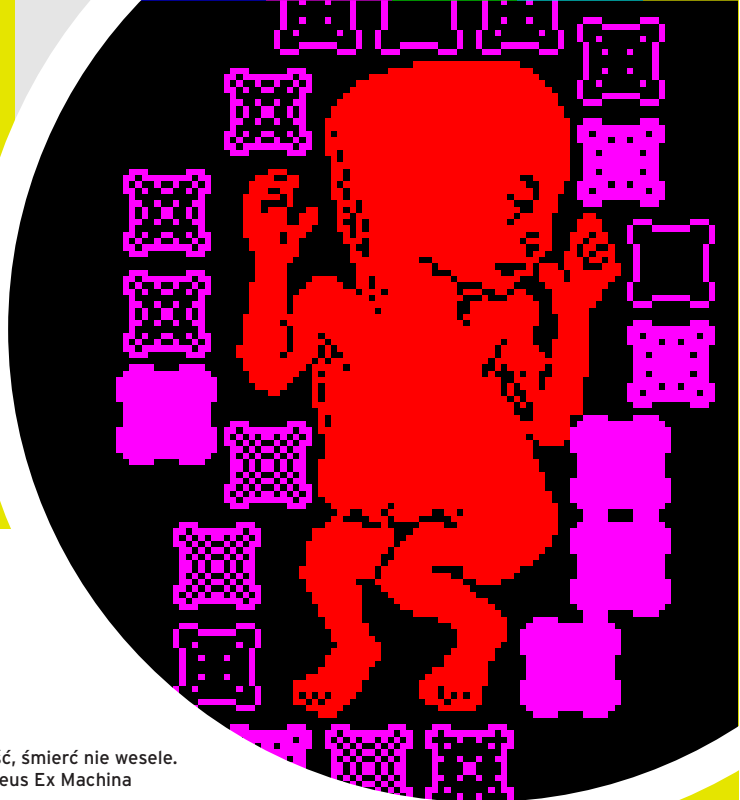


figuruje tylko nieokreślony król, w swojej autobiografii Croucher sugeruje, że tak naprawdę chodziło o księcia Karola). Inne elementy CoW to na przykład Reagan (zapobiegamy wojnie atomowej, farbując na czas włosy wkurzonego Ronalda Reagana), Hitler (mieszkający w domu starców w Cambridge – próbujemy go doprowadzić do śmiertelnego zawału serca za pomocą pierdzącej poduszki), Acne (bolesne wyciskanie pryszczki) czy Vasectomy (jak w tytule, w wykonaniu nietrzeźwego chirurga z poważną wadą wzroku).

✚ Wnikliwe oczęta  
tajnej policji badają  
bohatera gry Deus  
Ex Machina.



☛ Starość nie radość, śmierć nie wesele. Zmierzch życia w Deus Ex Machina



## PO PREMIERZE LOVE AND DEATH PRASA BRUKOWA PISAŁA O SZERZENIU PORNOGRAFII, A CROUCHER ZACIERAŁ RĘCE.

☛ Pi-Man jest też sprawnym tancerzem. Czasem przy hołubcach odpadają mu ręce.



### Solo



**Mel Croucher nigdy nie zadowolął się wyłącznie projektowaniem gier.** Prowadził audycje radiową, nagrywał piosenki, pisał scenariusze do krótkich komiksów, wyglądał się na imprezach branżowych, czarował swoim urokiem osobistym znanych aktorów i piosenkarzy...

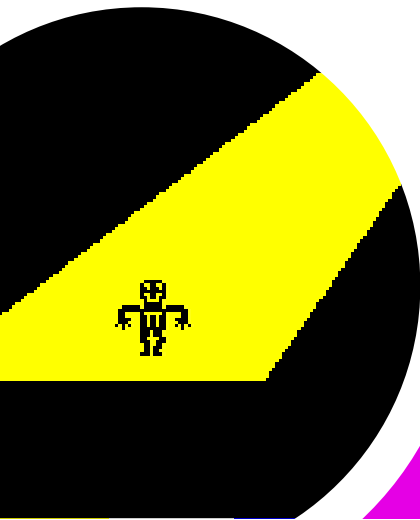
Croucher to wszystko wymyślał, jego współpracownik Christian Penfold programował, wdzięczni klienci zamawiali kasety za trzy funty sztuka, a media się coraz bardziej niepokoiły. Prawdziwa afera zaczęła się przy drugiej antologii wygłupów, zatytułowanej Love and Death, przedstawiającej przebieg ludzkiego życia od poczęcia do naturalnej śmierci. A nawet odrobinę dłużej, bo pierwsza minigierka opowiadała o uwodzeniu partnerki mającej później urodzić dziecko. Najwięcej kontrowersji wywołały sekcje Seduction (wspomniane uwodzenie, dokonywane za pomocą poezji) i Conception (rzecz o plemnikach pędzących do komórki jajowej). Prasa brukowa z lubością pisała o sprzedawaniu dzieciom pornografii, a Croucher zacierał ręczki. Kolejna kolekcja minigierek ze stajni Automata była zatytułowana The Bible i wyglądała się na bazie Starego Testamentu. Działo się.

Prawdziwą sławę ekipie Automata przyniosła jednak dopiero dziwaczna gra tekstowa Pimania (1982), która zaskarbiła sobie fanatyczną miłość całej gromadki wielbicieli. Jednym z najważniejszych powodów tej miłości był pewnie fakt, że za rozwiązanie zawartej w grze zagadki można było zdobyć statuetkę wartą (jakoby) 6 tysięcy funtów. Wystarczyło pojawić się w odpowiednim miejscu odpowiedniego dnia i odebrać ją z rąk twórców. Pimaniacy byli

☛ Ładniejszego płodu w grach na Spectrum po prostu nie było i tyle!

społecznością specyficzną, podobnie jak sama gra. Jej lokacje były ułożone na planie kolosalnego konia, od pyska, określanego jako „grota z kości słoniowej”, po zgoła odmienną lokację nazwaną „punktem usuwania odpadów” (w jej sąsiedztwie znajduje się też „prywatny ślepy zaułek”, wskazujący, że mamy do czynienia z ogierem, a nie klaczą). Gracz musiał rozwiązywać absurdalne zagadki, a do tego radzić sobie z kolejnymi żądaniami rozchwieanego emocjonalnie Pi-Mana, dziwnego stworka z długim nosem, który stał się maskotką firmy Automata. Na imprezach branżowych wcielał się w niego Christian Penfold, występujący w trykocie z literą  $\pi$  na brzuchu.

Zagadka Pimanii pozostawała nierozwiązana na tyle długo, że Pi-Man zdążył zyskać status postaci kultowej. Miał stałą rubryczkę komiksową w piśmie Popular Computing Weekly, rysowaną przez Robina Evansa. Stał się bohaterem całej serii piosenek – Croucher miał zyczaj nagrywać na drugich stronach kaset ze swoimi gramami utwory we własnym wykonaniu. W końcu 22 lipca 1985 roku dwie miłośniczki Pi-Mana pojawiły się w pysku kredowego konia pod Litlington



CREDITS

w hrabstwie Sussex, gdzie czekali (jak co roku) Croucher i Penfold (oczywiście w kostiumie). Croucher napisał później, że „nie miał serca im powiedzieć, że tak naprawdę chodziło nie o pysk, tylko o dupę”, ale to chyba jednak konfabulacja, bo obecne w grze podpowiedzi (bardzo różnorodne: od aluzji do psalmu 33 po oddany nawet w wersji na ZX81 widok z Hindover Hill) wskazują jednak na pysk.

Pimania jako gra tekstowa była zwariowana, ale niezbyt dobrze zaprojektowana. Jednak jest bardzo ważna z innego powodu: jako projekt transmedialny w czasach, kiedy nikt jeszcze o transmediach nie myślał. Kasetka i komputer były dla Crouchera i Penfolda za ciasne. Ich gry musiały wychodzić dalej, w piosenki, komiksy czy rzeczywiste poszukiwania w rzeczywistym świecie. Taka była też logika kolejnej ważnej produkcji Automata, wydanej pod kwiecistym tytułem *My Name is Uncle Groucho and You Win a Fat Cigar*. Tu zagadki (tym razem nieco łatwiejsze) skupiały się na popularnych gwiazdach, a ostatecznym celem było zidentyfikowanie Myszki Miki. Na zwyciężęc czekała luksusowa podróż do Stanów (lot Concorde'em, powrót statkiem Queen Elizabeth 2) i spotkanie z MM.



✦ Wystarczy postawić kilka pikselków na krzyż i wychodzi Groucho Marx jak żywy!

## EKIPA AUTOMATA WPADAŁA NA CORAZ AMBITNIEJSZE POMYSŁY - I NIEUCHRONNIE ZMIERZAŁA KU UPADKOWI.

✦ Wesołe jest życie staruszka. Choć wczoraj zmoczyła go łza, suchutki już dzisiaj wstał z łóżka, bo pamięć, bo pamięć nie ta...

Pławiąc się w sukcesach, ekipa Automata nieuchronnie zmierzała ku upadkowi. Jak to często w świecie gier bywa, Croucher wpadł na pomysł zbyt ciekawy i oryginalny, żeby sprzedać jego owoce. *Deus Ex Machina* (1984) to jedna z najdziwniejszych i najambitniejszych gier w historii. Podstawowy pomysł w pewnym sensie wracał do źródeł kariery Crouchera, czyli przewodników audio po Dubaju. Skoro w grach Automata druga strona kasety i tak była zwykle poświęcona na piosenki, czemu nie nagrać słuchowiska, które byłoby zsynchronizowane z akcją gry? Robienie aplikacji multimedialnych na komputery PC z CD-ROM to nie sztuka, ale multimedia na ZX Spectrum w połowie lat osiemdziesiątych to zupełnie inna historia. Po przeczytaniu gry trzeba było

po prostu obrócić kasetę i włączyć ją w odpowiednim momencie. Wtedy każdej z minigierek towarzyszył odpowiadający jej fragment słuchowiska, do którego Croucherowi udało się wciągnąć między innymi Johna Pertwee (trzeci Doctor Who), słynnego komika Frankie'ego Howerda, piosenkarza Iana Dury'ego, a nawet słynnego lewicowego historyka i aktywistę Edwarda Palmera Thompsona.

*Deus Ex Machina* najbardziej przypomina antologię *Love and Death*. Opowiada historię biegnącą od poczęcia do śmierci, podzieloną na kolejne minigierki odpowiadające różnym etapom życia. Konwencja gry to w zasadzie cyberpunk, ale początek jest, jak przystało na grę Automata, odpowiednio zwariowany: ostatnia mysz na świecie próbuje się ukryć w trzewiach Wielkiej Maszyny, a kiedy



HA HA HA HA HA HA HA HA



✦ Przed państwem pierwsze w historii Pixela autentyczne zdjęcie dokumentujące poród.

✦ Świetlisty symbol Pi - dla ekipy Automata brama do wielkich sukcesów i jeszcze większych rozczarowań.

zostaje zabita przez systemy bezpieczeństwa, wypuszcza z siebie ostatnią na świecie mysia kupkę. W ten sposób rodzi się Defekt, dziwna istota, łącząca w sobie biologię i technikę, pozostająca poza systemem totalnej kontroli dystopijnego społeczeństwa przyszłości. Defekt przechodzi przez kolejne etapy życia, wracając w gorzkim zakończeniu jako zgrzybiały, sklerotyczny starzec do Maszyny. Doświadczył dużo, marzył o buncie i wolności, ale w końcu i tak o wszystkim zapomniał, a na koniec jest z siebie w stanie wydobyć tylko piskliwe „Mama!”. Cała historia jest oparta na

słynnym opisie siedmiu etapów życia z „Jak wam się podoba” Szekspira, a puentą gry jest przeróbka monologu Prospera „Nasza zabawa skończona” z „Burzy”.

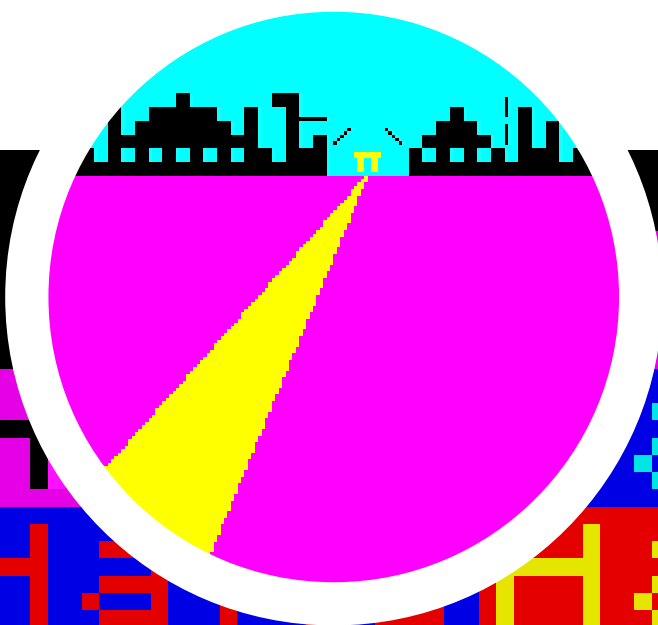
Pod względem rozgrywki prościutkie minigierki z Deus Ex Machina są, powiedzmy sobie szczerze, takie sobie. Dużo lepiej wypada oprawa, która miejscami przypomina artystyczny film animowany. Wszystko działa jednak dopiero w połączeniu ze słuchowiskiem. Dopiero wtedy Deus Ex Machina świeci całym swoim dziwacznym blaskiem, opowiadając raz śmieszna, a raz wzruszającą historię o ludzkim życiu. Krytycy byli zdumieni i niemal jednogłośnie zachwyceni. A gracze? Przede wszystkim przerażeni ceną. Aż 15 funtów za grę komputerową?! Pewnie, że w pięknym opakowaniu i na dwóch kasetach, ale jednak! Niezadowoleni byli również sprzedawcy. Sieć WH Smith nie chciała gry, bo była wydana w zbyt dużym pudełku, a HMV – bo nie pasowała do żadnego znanego gatunku gier komputerowych. Za ostateczną klęskę Deus Ex Machina Croucher wini piratów, którzy (jak późniejsi twórcy CD-ripów) pozbywali się ścieżki dźwiękowej, oszczędzając przy tym na kasetach. Ludzie korzystający z takich wersji zupełnie nie rozumieli, skąd tyle krzyku o zbiór ładnych graficznie, ale zupełnie niezrozumiałych minigierek.

Pierwszy duży projekt multimedialny na komputery osobiste wywołał zachwyt krytyki i okazał się absolutną kłapą finansową. Podczas odbierania nagrody za grę roku przyznawaną przez organizację Computer Trade Association Christian Penfold (oczywiście w różowym stroju Pi-Mana) najpierw grzecznie podziękował, a następnie powiedział,

gdzie branża sprzedawców gier może sobie tę nagrodę wsadzić.

Ostatni rozdział historii Automata to (oczywiście!) tradycyjny już dla twórców weteranów epizod crowdfundingowy. Po długiej i owocnej karierze twórcy gier i aplikacji reklamowych Croucher wrócił na stare śmieci. Deus Ex Machina 2 wydano ostatecznie w roku 2015. W obsadzie znaleźli się między innymi Christopher Lee i Joaquim de Almeida. Zabrakło za to ciekawszego pomysłu na rozgrywkę i dopracowania technicznego. Szalonych pomysłów wciąż jest mnóstwo, ale twórcy nie umieli ich dobrze przerobić na grę z drugiej dekady XXI wieku. Pozostają surrealistyczne obrazy: płód obserwowany przez mechaniczne oczy, ścieżka ze skóry usłana pryszczami i włosami łonowymi, umierający starzec, któremu nagle wyrastają skrzydła, przelatuje przez bramę (a jakże!) w kształcie litery π. Jest też wspaniała ścieżka dźwiękowa, przechodząca przez całą historię powojennej muzyki rozrywkowej. I wreszcie – myśl o tym, że jest jakaś alternatywna ścieżka rozwoju gier, którą Croucher wyznaczył w roku 1984. Potem nikt nią nie poszedł, a trzydzieści lat później trudno już ją było odnaleźć. ■

✦ Kasjer w banku z kredytami tylko dla naprawde odważnych.



# CREDITS



❖ Życie w kolonii karnej nie należy do najprzyjemniejszych. Na pewno nie są to wczasy na Teneryfie. Raczej w Ar-Rakka.

**PIXEL  
WYWIAD**

❖ Tom, jako miłośnik ciężkich brzmień, nawet do zdjęć pozuje, wykonując obowiązkowy gest każdego metalowca.

❖ Seria Gothic największą popularnością cieszy się w rodzimych Niemczech oraz... w Polsce. W USA pozostaje praktycznie nieznaną.



❖ Wielki, otwarty świat, a mimo to ograniczony magiczną barierą. Oł, taki mały paradoks.



# BRUDNYM BUTEM W ELFA



Ze współzałożycielem Piranha Bytes  
**Tomem Putzkim** rozmawia Piotr Stypka.

**Z**agłębie Ruhry to obszar znany z wysokiego stopnia industrializacji oraz jednego z największych złóż węgla kamiennego na świecie. Biorąc pod uwagę fakt, jak dobrze rozwinięty jest to region, jakoś nie dziwi, że w głowach założycieli studia Piranha Bytes pod koniec lat dziewięćdziesiątych zrodził się pomysł na grę RPG. Jednak nie miała to być kolejna wesoła, kolorowa przygoda w świecie high fantasy, a pełen mroku tytuł, którego akcja toczyła się w kolonii karnej odciętej od świata magiczną barierą. Tą grą był Gothic. Na Pixel Heaven miałem okazję i przyjemność spotkać jednego z ojców tej produkcji, Toma Putzkiego.

**P Tom, bardzo miło mi cię poznać. Łączy nas chyba coś więcej niż tylko miłość do gier. Znasz chłopaków z Sabatonu?**

Witaj! Czyżbyś też był miłośnikiem heavy metalu? Znam ludzi z Sabatonu, kumpluję się z Parem Sundströmem, ich basistą. Widzieliśmy się nawet w zeszłym tygodniu. Przyjechał do Niemiec, specjalnie na koncert Rogera Watersa. Utrzymuję też bliskie kontakty z folk metalowcami z In Extremo, którzy wystąpili w Gothicu. Spotykam się z nimi regularnie, ponieważ tak jak ja rezydują w Berlinie. Od trzech lat jestem, rokrocznie, gościem specjalnym rozdania nagród niemieckiej edycji magazynu Metal Hammer. Wiesz, jaki był mój pierwszy rockowy koncert? Zgadnij, kto na nim grał?

**P Scorpions?**

Nie. Moim zdaniem te beznadziejny zespół. Zespół, o którym mówię to KISS, było to w 1978 roku. A wiesz, kto ich wtedy supportował? Iron Maiden! Wyobrażasz sobie? Miałem wtedy czternaście lat, w rękach bilet na KISS, a przed nimi grali Brytyjczycy, których kariera dopiero się zaczynała. To było coś nierealnego.

**P Skoro jesteś takim miłośnikiem cięższego brzmienia, dlaczego nie zdecydowałeś się na karierę muzyczną i zająłeś się grami?**

Po prostu nigdy nie odkryłem w sobie talentu do tworzenia muzyki. Choć – cholera – bardzo bym chciał. Mogę ci przyzwoicie puścić nagranie z wieży stereo albo YouTube'a. Ale nie gram na żadnym instrumencie. Fakt, kiedyś znajomi zaprosili mnie do ich świeżo założonej kapeli punkowej, miałem być ich wokalistą. Dziwnym trafem ten plan nie wypalił. Jako student spędziłem sporo czasu w dyskotekach. Mało tego, przez jakiś czas pracowałem nawet jako bramkarz w klubach nocnych.

**P A czy ciężko wam – ekipie Piranha Bytes – było wystartować z nowym biznesem na rynku gier wideo te 20 lat temu?**

Oj tak, to było bardzo trudne. Na szczęście mieliśmy już trochę doświadczenia, jeśli chodzi o wirtualną rozrywkę. Każdy z czterech założycieli Piranhi pracował w firmie Greenwood Entertainment, jednym z najstarszych deweloperów w naszym



# CREDITS

kraju, którego siedziba mieściła się w Bochum. Wiesz, tworzyliśmy tam typowo niemieckie gry: symulacje ekonomiczne i tego typu produkcje. Właśnie wtedy wpadliśmy na pomysł tytułu RPG w 3D. W naszych głowach pojawił się koncept silnika graficznego dla tego rodzaju przedsięwzięcia. Naszą czwórkę wspierała w tym trójka nowo poznanych koderów, co było szczęśliwym zbiegiem okoliczności.

**P Sam proces tworzenia waszego pierwszego dzieła nie należał do najłatwiejszych?**

Zgadza się. Ujmijmy to tak: był to proces niesłychanie intrygujący, ale zarazem przeciągający się. Nie mieliśmy bladego pojęcia, że zajmie to nam tyle czasu. Pieniądze topniały w zatrważającym tempie. Było bardzo ciężko. W szczególności na początku, kiedy za wszystko byliśmy odpowiedzialni sami. Nowi pracownicy pojawili się dopiero po spotkaniu z wydawcą, kiedy namówiliśmy go do zainwestowania w nasz produkt. Wtedy pojawiły się dodatkowe fundusze, a co za tym idzie kolejni członkowie ekipy deweloperskiej. A miało to miejsce półtora roku po założeniu firmy.

**P Jako młody team pracujący nad tak ambitnym projektem konsultowaliście swoje pomysły z kimś z zewnątrz?**

Rozmawialiśmy o tym z naszymi najbliższymi przyjaciółmi, ale nie zasięgaliśmy rady u żadnych słynnych lub wielkich deweloperów specjalizujących się w tworzeniu produkcji RPG. To były lata 1997-98. W tamtym czasie studia nie były ze sobą w takim kontakcie, jak ma to miejsce teraz. Internet dopiero się rozwijał. Mało tego, deweloperzy podchodzili do siebie z nieufnością, traktując się nawzajem jako potencjalnych wrogów. Co jest nieprawdą i totalną bzdurą. Dziś mamy przecież wiele różnego rodzaju imprez, gdzie rozmawiamy ze sobą, wymieniamy się doświadczeniami i spostrzeżeniami. Dwie dekady temu, przynajmniej w Niemczech, firmy nie rozmawiały ze sobą. Dzięki Bogu, zmieniło się to na lepsze. Moim zdaniem wymiana myśli, dzielenie się pomysłami z kolegami i koleżankami po fachu to rzecz niesłychanie ważna.

**P Jako Piranha Bytes nie mieliście zamiaru stworzyć kolejnej produkcji high fantasy. Kolorowej, pełnej radosnych niziołków i wyniosłych elfów.**

Nie. Początkowo w naszych głowach narodził się nawet pomysł na ciekawy filmik, swoisty teaser Gothica. Mam tylko nadzieję, że dobrze to pamiętam. Akcja animacji miała rozgrywać się w lesie, na prześlicznej polance zalanej promieniami słońca, gdzie fruwało sporo motylek, pszczołek oraz masa wszystkich magicznych żyjątek typowych dla settingu fantasy. Nie mogło też zabraknąć małej, przesłodkiej, elfiej wróżki – wyglądającej niczym Dzwoneczek z filmów o Piotrusiu Panie – latającej od kwiatka do kwiatka. I nagle, tę idylliczną scenę przerywał spadający z góry wielki zablocony buciur. Zamieniający wszystko w wielką, zmiażdżoną, brązową papkę. Na koniec pojawiał się jeszcze napis: GOTHIC. To taki pierwszy, luźny koncept na reklamę.

**P Grając po raz pierwszy w Gothica, nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że mocno inspirowaliście się „Uciezką z Nowego Jorku” Johna Carpentera. Co zresztą sam potwierdziłeś w trakcie swojego wystąpienia na Pixel Heaven.**

Tak, wspomniane przez ciebie dzieło Carpentera wywarło na nas gigantyczny wpływ. Wielką inspiracją była dla nas seria Ultima Richarda Garriotta. Ten cykl to absolutne mistrzostwo świata. Byliśmy też zapatrzeni w kapitalne Baldur's Gate. Sporo czerpaliśmy również z przeróżnych systemów RPG oraz larpów, w które zagrywali się wszyscy. Wiesz, nie ma to jak bieganie po lesie z lateksowym mieczem w dłoni w poszukiwaniu orków. Cudowny sposób na spędzanie wolnego weekendu. Jak widzisz, było tego sporo. Przeróżne pomysły wpadały nam do głów również w trakcie wspólnych posiedzeń przy wielkich kuflach piwa w kultowej knajpie o nazwie Mandragora w Bochum. Świetne miejsce, koniecznie tam zjrzyj, jeśli znów będziesz w okolicy.

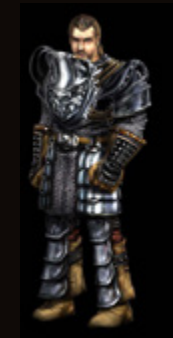
**P Na pewno skorzystam. Złocisty trunek pomagał w naradach?**

O tak. Piwo zawsze okazuje się niezwykle pomocne.

**P Czy ktokolwiek z was spodziewał się wtedy, że Gothic osiągnie taki sukces komercyjny oraz status gry kultowej?**

Po cichu marzyliśmy o dobrym wyniku sprzedażowym, ponieważ wiedzieliśmy, że pracujemy nad czymś dobrym, nie

✚ Fauna Gothica nigdy nie była przyjazna. Nie mogło zabraknąć nadzwierząt, czyli dostojnych smoków.



## Krótką historią życia Toma Putzkiego w świecie elektronicznej rozrywki.



Niegdyś stworzył epicki, pełen brudu i mroku, brutalny fantastyczny świat bez zadęcia typowego produkcjom high fantasy.



Teraz przemierza wirtualne pola bitew, spuszczając wrogom łomot za pomocą niezawodnego niszczyciela czołgów, czyli francuskiego FCM 36 Pak 40.



Wciąż jednak nie zapomina o swoim muzycznym hobby. W tym o kolegach z In Extremo, których wiele lat temu obsadził w jednej z ról w Gothica.



byliśmy pewni, czy uda nam się z tym przebić. Ale się udało! Fakt, zajęło nam to o wiele więcej czasu, niż początkowo zakładaliśmy. Jednak było warto, ponieważ Gothic osiągnął spory sukces. Dotarło do mnie, że zrobiliśmy coś niesamowitego, gdy skontaktował się ze mną pewien amerykański dziennikarz branżowy. Wytknął nam kilka błędów, równocześnie chwając za wiele pomysłów, jakie zastosowaliśmy w naszej grze. Używał superlatywów „genialne” czy „rewolucyjne”.

**P Wciąż jesteś dumny ze swojego pierwszego dziecka?**  
Tak, moje pierwotne dzieło cały czas napawa mnie dumą i radością.

**P Nie marzy ci się choćby chwilowy powrót do tworzenia produkcji spod znaku RPG?**

Uwierz mi, że chciałbym zabrać się za tego typu przedsięwzięcie. Może kiedyś ponownie zacznę pracować przy podobnym tytule. Uwielbiam tworzyć nowe światy. To coś, co po prostu kocham. Zatem nie mówię: „Nie”.

**P Wcześniej wspominałeś o In Extremo. Jak trafili do waszej gry?**

Wiąże się z tym ciekawa historia. Wszystko zaczęło się gdzieś na półmetku prac nad Gothikiem. Jeden z pracowników Piranhi – Markus Kark – przyszedł do naszej siedziby z wypaloną przez siebie płytką CD. Powiedział: „Tom, koniecznie musisz tego posłuchać!”. Był to album In Extremo, zatytułowany „Weckt die Toten!”. Z miejsca zakochałem się w tym materiale. Co ciekawe, znałem już jedną lub dwie piosenki pochodzące z tego wydawnictwa, gdyż jestem częstym bywalcem na jarmarkach średniowiecznych. Postanowiłem skontaktować się z managementem zespołu. Przemila pani

o imieniu Doro, która pełniła wtedy tę funkcję, nie wiedziała za bardzo, czego mogę chcieć od jej podopiecznych, jednak bez problemu ustawiła mi i Markusowi spotkanie z kapelą. Odbyło się ono w Düsseldorfie, czyli w naszym bliskim sąsiedztwie, ponieważ właśnie tam formacja miała zagrać swój koncert. Nie mogło być fajniejszej scenarii na rozmowę z tymi artystami. Tuż obok lokalu znajdował się mały skwer. Usiedliśmy z siedmioma muzykami oraz ich menedżerką na niewielkim placu pomiędzy drzewami. Poczuję się, jakbym uczestniczył w jakiejś plemiennym naradzie.

**P Całkiem nieoficjalne to spotkanie.**

Tak, siedzieliśmy tam przy piwie, mówiłem nieustannie przez półtorej godziny. Chłopakom pewnie zakręciło się w głowach, ale nie od napojów, tylko od mojego gadania. Później poszło już gorzki. Zarówno ich wytwórnia, jak i nasz wydawca zaczęli dogadywać wszelkie formalne szczegóły. I, o ile się nie mylę, pod koniec 1999 roku ściągnąłem In Extremo do studia motion capture, gdzie pracowaliśmy nieustannie przez prawie dwa dni. Nagraliśmy wszystkie niezbędne ruchy, zrobiliśmy zdjęcia twarzy, które później wrzuciliśmy do skanera 3D, sfotografowaliśmy nawet ich instrumenty oraz tatuaże. I w taki oto sposób akustyczna wersja utworu „Herr Mannelig” trafiła do Gothica. To było naprawdę udane przedsięwzięcie. W moim odczuciu z tej naszej kooperacji wynikało sporo dobrego. Wyobraź sobie, że nagle, z dnia na dzień, prasa muzyczna, w tym Metal Hammer, Rock Hard, a nawet Rolling Stone, zaczęła zwracać uwagę na rynek gier wideo. Co więcej, zauważyłem to również po drugiej stronie barykady, branżowe magazyny growe zainteresowały się dorobkiem In Extremo. Zatem zyskała i Piranha, i sam zespół.

➤ W świecie Gothica jedno z najciekawszych terenów to te lodowe. Szukanie ukrytej na górze wioski w „trójce” było mistycznym przeżyciem.

■ Piranie



**O serii Gothic zamieściliśmy obszerny artykuł w Pixelu #02.** W tym samym numerze Björn Pankratz opowiadał o tym, jak powstała Piranha Bytes. Po stworzeniu trzech części Gothica przez Piranha czwartą wyprodukowali Niemcy ze Spellbound Entertainment. Arcania nie spodobała się jednak fanom.



❖ Po dziś dzień mapa Gothica prezentuje się imponująco. W 2000 roku nie było podobnie wielkiego, pełnego szczegółów otwartego świata w grach wideo. Daggerfall w porównaniu wyglądał biednie, a Morrowind miał się ukazać dopiero dwa lata później.



**P Czym zająłeś się zaraz po opuszczeniu szeregów Piranha Bytes?**

Jeszcze przed wydaniem Gothica razem z kilkoma kolegami założyłem firmę o nazwie Phenomedia. Przypadło to na sam środek bańki internetowej, którą zapewne pamiętasz. Z tym biznesem ruszyliśmy na giełdę. Niestety, wraz z załamaniem rynku internetowego przedsiębiorstwo splajtowało. Pozostałem na placu boju, żeby jakoś pomóc uporządkować sprawy związane z upadłością. Ten okres nie należy do najszcześniejszych w moim życiu. Obiecałem sobie wtedy, że już nigdy nie będę chciał być odpowiedzialny za dużą liczbę pracowników. Musieliśmy zwolnić wiele osób, często zmuszony byłem zrobić to osobiście, a nie jest to najprzyjemniejsze uczucie. W 2006 roku zdecydowałem się na rozpoczęcie kolejnego biznesu: Tom Putzki Consulting. To mały interes, który istnieje po dziś dzień.

Relax



Znajdująca się w Bochum knajpa o wdzięcznej nazwie Mandragora była miejscem spotkań ekipy pracującej nad Gothikiem. Kultowy lokal działa nieprzerwanie od 1977 roku.

**P A jak trafiłeś do Wargamingu?**

Cóż, to sprawka pewnego znajomego. Miał ściągnąć kogoś nowego na pokład tej firmy. Ludzie z Wargamingu skontaktowali się ze mną, prosząc o spotkanie w sprawie pracy. Miałem tylko sześć dni na przygotowanie się do rzeczonej rozmowy. Znałem produkty tego dewelopera, choć World of Tanks było dla mnie czymś całkowicie nowym. Zatem postanowiłem skupić się właśnie na tej grze. Wyobraź sobie, że przez niecały tydzień, jaki mi pozostał do podszkolenia się w tym temacie, rozegrałem prawie czterysta pięćdziesiąt meczy w World of Tanks. Wciągnęło mnie to niesłychanie. Po sześciu dniach poleciałem do Berlina, aby spotkać się tam z samym Wiktorem Kisłym. Moja rozmowa kwalifikacyjna trwała cztery i pół godziny.

Jedno z najbardziej intrygujących doświadczeń mojego życia. Oczywiście dostałem angaż. Zatrudnił mnie sam boss i mam nadzieję, że tego nie żałuję.

**P Z której produkcji Wargamingu jesteś dumny najbardziej?**

World of Tanks. Zdecydowanie! Jednym z moich pierwszych zdań na nowym stanowisku miało być spopularyzowanie tego tytułu w krajach niemieckojęzycznych. Inne państwa również były ważne, ale Niemcy przedstawiono jako priorytet. Jak się pewnie domyślasz, pochodząca z Białorusi firma o nazwie Wargaming mogła mieć w moim rodzinnym kraju spore problemy wizerunkowe. A dodajmy do tego tematykę drugiej wojny światowej oraz czołgi i mamy gotowy przepis na coś wybitnie kontrowersyjnego. Było to prawdziwe wyzwanie, ale udało nam się!

**P A co myślisz o Pixel Heaven? Spodobało ci się?**

O tak! Panuje tu taka luźna atmosfera. To wspaniała odskocznia od wielkich, poważnych konferencji. Spotykałem dziś przyjaciół, których widuję na imprezach branżowych, a także poznałem wiele nowych osób, w tym ciebie. Na Pixel Heaven czuć isticie rodzinny klimat. To wspaniałe miejsce do wymiany doświadczeń, spotkania z fanami, a nawet pogadania o sprawach niezwiązanych z grami.

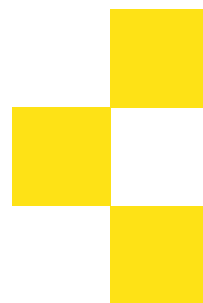
**P Wielki dzięki za rozmowę Tom. To była prawdziwa przyjemność, móc z tobą przez chwilę pogawędzić.**

Ja również dziękuję! Mam nadzieję, że spotkamy się niedługo na jakiejś imprezie branżowej lub dobrym koncercie metalowym! ■



**Michał R. Wiśniewski**

Były redaktor naczelny Kawaii, autor powieści „Jetlag”, „God Hates Poland” oraz „Hello World”, bloger. Postać ciekawa, bardzo niejednoznaczna.



## CMENTARZ CYFROWY

**G**ruchnęła wieść, że w nowym filmie na podstawie Dooma w głównej roli wystąpi kobieta. Internet od razu zalał się przewidywalnymi flegmami, ale mało kto zauważył, że przecież w grze już można było grać kobietą.

Wprawdzie nie była to żadna z gier z głównego nurtu, tylko Doom II RPG, ale faktem jest, że jedną z możliwych grywalnych postaci była tam dziewczyna: major Kira Morgan, podobno wzorowana na postaci Major z Quake III.

Jestem fanem całej serii – Doom RPG, Wolfenstein RPG i Doom II RPG – które dzieją się w tym samym uniwersum. Pierwszy Doom RPG powstał w czasach starych komórek i gier jawnych, z których większość była zwyczajnie niegrywalna. Z jednej prostej przyczyny: klawiatura numeryczna telefonu nie nadawała się do wygodnego grania w coś bardziej skomplikowanego niż Wąż albo Tetris, nawet na modelach wyposażonych w miarę wygodny przycisk do kursorów. Do takich wniosków doszedł John Carmack, programista Dooma, próbując zagrać w coś na komórkę na wakacjach. A potem wrócił do domu i zrobił najlepszą grę na komórkę w historii. Doom RPG eliminował z rozgrywki element zręcznościowy. Walka z piekielnymi potworami atakującymi bazę kosmiczną była toczona na zasadach turowego RPG, z widokiem z oczu gracza, jak w grach typu Eye of the Beholder. Ukazała się w roku 2005, rok po premierze Doom 3. Wiele elementów fabuły DRPG zostało zaczerpniętych właśnie z D3. Za to grafika, która musiała zmieścić się w niskiej rozdzielczości komórki, wzięta była wprost z oryginalnej gry. Jej dwa prequely: Wolfenstein 3D (w którym jesteśmy świadkami

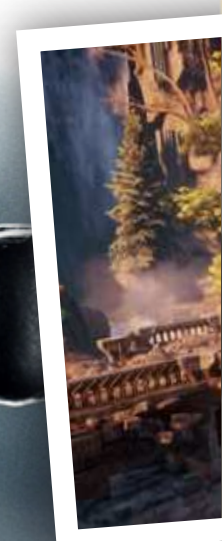
narodzin Cyberdemona!) i Doom 2 RPG wyszły już na smartfony. Postanowiłem więc odpalić „dwójkę” i zrobić adekwatny zrzut ekranu, żeby udzielić się w dyskusji na temat „baby w Doomie”, ale kiedy kliknąłem ikonkę na iPhone, zamiast gry pojawił się komunikat – „Aplikacja Doom2rpg musi zostać uaktualniona. Deweloper aplikacji musi uaktualnić ją, aby stała się zgodna z systemem iOS 11”.

Przycisk „Więcej informacji” odesłał mnie na listę śmieci, dla niepoznaki nazwaną „Zgodność aplikacji”. Okazało się, że lista moich zainstalowanych programów, które nie działają pod nowym systemem, jest całkiem długa. Nie mogę uruchomić Metal Sluga Touch, smarfonowej wersji Mirror’s Edge, japońskich portów z MSX czy Azarashi, zabawnej minigry od twórcy kultowego Cave Story. Wiele z tych apek w ogóle zniknęło już z App Store i ślad po nich zaginął.

Uprawiamy sobie kulturę retro, gramy w stare gry, które znajdujemy na strychu na starych pirackich dyskietach albo kupujemy na eBayu, albo po prostu ściągamy z GOG czy stron z „opuszczonymi” programami, tymczasem pod naszymi nosami znikają gry i programy. Ciemna strona dystrybucji cyfrowej – ktoś naciska przycisk i bęc, była gra, nie ma gry. Taki los spotkał choćby OutRuna z PlayStation 3. Gdy Sega straciła licencję Ferrari, wycofała grę z PS Store. W przyszłości nie będzie kultury retro żywiącej się latami 2000-2020 tak jak dziś żywimy się osiemdziesiątymi i dziewięćdziesiątymi, bo poza tytułami kurowanymi przez wydawców i utrwalonymi na płytach wiele rzeczy przepadnie na zawsze, bezpowrotnie. Tak poumierało wiele gier flashowych. Pół biedy, jeśli grę dało się zgrać i umieścić na „pirackim” serwerze. Gorzej, jeśli trzymała dane na serwerze wydawcy. Umarł w butach.

Na szczęście mam wciąż iPada pierwszej generacji, na którym Doom II RPG działa. Siedmioletni tablet, wysłużony i zasłużony, stał się nagle cyfrowym muzeum pełnym artefaktów skasowanego świata. ■

✚ Magiczne pierścienie podbijają statystyki, jednak w grze można wykorzystywać jednocześnie tylko dwie sztuki na daną postać.



# ZMIENIŁ PRZOC

## ery smoków

Dotychczasowe części serii Dragon Age są jak trzej różni bracia z tej samej rodziny. Pierwszy jest z natury intelektualistą z zamiłowaniem do strategicznych łamigłówek i słowa pisanego. Drugi to raptus i rozrabiaka, co chodzi na wagary i ściąga w szkole. Trzeci jest najbardziej wymuskany i wystylizowany. To prymus pod każdym względem. A czwarty brat, jeśli kiedyś się pojawi, będzie miał już zupełnie innych rodziców.

■ User Jama

**G**łówny scenarzysta serii Dragon Age David Gaider zaczął pracę w BioWare w roku 1999, choć bez przypadkowego zrzędzenia losu nigdy by do tego nie doszło. Gaider pracował w firmie zarządzającej hotelami. Grami RPG zajmował się hobbystycznie.

Opracował przy tym własny, dość szczegółowy zestaw zasad mistrza gry. Kiedy jego kolega podrzucił te zapiski do BioWare, Gaider otrzymał telefon z propozycją pracy, którą pierwotnie odrzucił. Miał poważną pracę za lepsze pieniądze, a ówczesne biuro BioWare w Edmonton sprawiło na nim szmerane wrażenie. Traf chciał, że wkrótce potem firma, w której pracował, została przejęta, a sam Gaider został zwolniony. Wtedy pracę w BioWare

przyjął i wraz z zespołem rozpiął świat Dragon Age, jaki znamy: jego postacie, historię i mitologię.

Drugi filar serii Dragon Age, jej dyrektor kreatywny, swoją przygodę z BioWare zaczął w 2002 roku. Mike Laidlaw był zatrudniony w call center firmy telekomunikacyjnej Bell. Kiedy z szeregowego pracownika obsługi klienta został wypromowany na kierownika zespołu, okazało się, że wpadł z deszczu pod rynnę i miał tej pracy jeszcze bardziej dość. W BioWare zaczął jako scenarzysta, ale szybko okazało się, że jego najmocniejszą stroną jest talent organizacyjny i zahartowana w okresie call center odporność psychiczna. Koniec końców został rzucony na front Dragon Age Origins jako koordynator w ciągu trzech ostatnich lat projektu.





➤ Gdzie drwa rąbia, tam wióry lecą, a po ucziwej bijatce okolica jest tak samo zdemolowana jak przeciwnicy.

„TO MA SENS, ŻE LELIANA ZAJĘŁA SIĘ REKRUTACJĄ DO INKWIZYCJI. W KOŃCU NIE KAŻDEGO MOŻNA ZASTRASZYĆ DO ZAPISANIA SIĘ VARRIK

Nie wszystkim w firmie spodobał się nowy kierunek. Tuż przed premierą Dragon Age Origins, we wrześniu 2009, studio BioWare opuścił Brent Knowles, człowiek orkiestra, scenarzysta, programista i projektant, który pracował między innymi przy Baldur's Gate 2 oraz był jednym z koni pociągowych pierwszego Dragon Age. Jako weteran branży i człowiek gustujący w tradycyjnym stylu walki w RPG, nastawionym na taktykę i planowanie ataków każdego członka drużyny, dał wyraz swojemu niezadowoleniu i po dziesięciu latach pracy po prostu rzucił papierami.

Dragon Age II, który premierę miał już w marcu 2011 roku, był dla wielu zatwardziały fanów pierwszej części rozczarowaniem, niemalże zdradą ideałów. Origins rozbudził nadzieję, że cała seria będzie duchowym spadkobiercą Baldur's Gate, a tu kontynuacja ni z tego, ni z owego podążała w zupełnie inną stronę. Zrezygnowano z wielu pierwotnych elementów. Zniknęły rozpoczynające grę rozbudowane historie, zależne od wyboru pochodzenia głównego bohatera. Świat gry stał się dużo mniejszy, ograniczony do miasta Kirkwall. System walki uległ uproszczeniu, stał się mniej taktyczny, a bardziej dynamiczny, co widziano jako ukłon w stronę rosnącej klienteli konsol do gier. Jednak to, za co gra zebrała największe baty, to masowy recykling map. Kiedy penetrujesz

tylne alejki lub jaskinie, okazuje się, że wszystkie one wyglądają tak samo. Jakby projektant labiryntów stworzył tylko jeden schemat, a potem bezczelnie powielił go na wszystkie lokalizacje, okazjonalnie blokując lub otwierając jakieś losowe przejście.

Zakrawa na grecką tragedię, że zespół, który tworzył Dragon Age II, z góry wiedział, że podejmuje się misji samobójczej. Kierownictwo BioWare odpaliło projekt mniej więcej w połowie prac nad Dragon Age Przebudzenie, rozbudowanym DLC do pierwszej części gry. Wyznaczonym celem było zrobienie kolejnej części serii w piętnaście miesięcy, licząc od etapu koncepcji do pojawienia się gotowego produktu w sprzedaży. Po odliczeniu czasu niezbędnego na testy i przygotowanie produkcji oznaczało to, że lwia część gry musiała być gotowa w osiem miesięcy. Dla porównania typowy cykl rozwoju gier tej skali to cztery lata, a prace nad pierwszą częścią trwały prawie siedem lat.

Z tej perspektywy widać, iż paradoksalnie zespół Dragon Age II wykonał tytaniczną pracę, okupując to długimi dniówkami oraz bezsennymi nocami. Recykling minimap był prostą konsekwencją braku czasu, a nie braku szacunku dla odbiorcy. A przecież poprzez sprytny zabieg narracyjny doszło też do o wiele grubszego, choć mniej odczuwalnego, recyklingu głównych map miasta. Gra przebiega w trzech aktach, które łącznie



➤ Leliana dołącza do Inkwizycji w charakterze doradcy i szefa szpiegów.



➤ Świat Dragon Age jest miejscami bardziej barwny od tego z Wiedźmina.

## TheDas



Na północy rozciąga się Anderfels z siedzibą Szarych Strażników, magokratyczne Imperium Tevinter, winem płynąca Antiva oraz otoczony morzami Rivan. Pośrodku leży Nevarra oraz federacja miast-państw zwana Wolnymi Marchiami. Na południu zaś wpływe Cesarstwo Orlais, leżąca na starych elfickich ziemiach Dalfa oraz królestwo Ferelden.

rozciągają się na okres dziesięciu lat. Dzięki takiemu podejściu nikomu nie przeszkadzało, że akcja w kolejnym akcie rozgrywa się tylko na nieco zmienionej mapie, a pozwalało to ukończyć projekt znacznie szybciej.

Uproszczenia mechaniki gry w drugiej części też mają swoje racjonalne wytłumaczenie. Analizując statystyki gry Dragon Age Origins, widać było, że bardzo wielu graczy porzuca grę po mniej więcej godzinie i już do niej nie wraca. Problemem była zbyt duża bariera wejścia w złożony świat gry. Dla zatwardziałego fana radością będzie cyzelowanie postaci bohatera RPG przez wybieranie dziesiątków parametrów, a im większego wtajemniczenia w statystyki i różnorakie modyfikatory wymagają walki, tym lepiej. Jest natomiast wielokrotnie większa rzesza zwyczajnych graczy, dla których najwyraźniej były one przeszkodą.

Oryginalny pogląd jak sprawić, by gry RPG dostępne były dla szerszej grupy odbiorców, w szczególności kobiet, przedstawiła Jennifer Hepler w wywiadzie udzielonym kilka lat przed objęciem stanowiska starszej scenarzystki w grze Dragon Age II. Skoro gracze, w domyśle faceci, mogą pomijać dialogi, których nie chce im się w całości czytać, bo ich nudzą, to inni gracze, w domyśle dziewczyny, powinny mieć podobną możliwość analogicznego pomijania sekwencji walki. Walka się rozpoczyna, klikasz guzik na dole ekranu i po kłopotcie.

Ta złota myśl okrutnie rozsierdziła fanów, jakby autorka targnęła się na największe świętości. Internet zawrzał, a Jennifer została wręcz zalana falą hejtu.

Kiedy doszło do tego, że grożono śmiercią jej dzieciom, zrezygnowała z pracy w BioWare. Gdyby fani – może za nawzięciem w piłce nożnej powinniśmy ich nazywać pseudofanami – zechcieli do tematu podejść bez fanatyzmu, koncepcja Hepler nic nikomu nie ujmuje. Kto chce, może ulepszać statystyki postaci, kompletować najmocniejsze czary i bronie, pozyskiwać unikatowych członków drużyny, a potem godzinami ćwiczyć strategię walki. A kto tego nie lubi, po prostu przewija walkę i zatrzymuje się na dialogach, które czyta wnikliwie, ze zrozumieniem, zastanawia się, jaki wpływ ma dana wypowiedź na dalszą akcję, układa kawałki układanki w większą całość.

Owszem, można w grach RPG wybrać łatwy poziom trudności, gdzie walki przebiegną szybko, łatwo i przyjemnie, ale przyznajmy uczciwie, że to nie to samo. To tak jakby leniwym w czytaniu graczom oferować tryb łatwy z dialogami jak dla czterolatka, które nie sprawiają bólu głowy, ale przez które – chciał, nie chciał – trzeba byłoby przebrnąć bez przewijania. A przecież dialogi to bardzo obszerna i zasadnicza składowa gier Dragon Age i nie ma chyba lepszej miary złożoności gier fabularnych czy do porównywania ich między sobą.

W pierwszej części gry, Dragon Age Origins, znajdziemy 68 tysięcy linii dialogu. Dragon Age II jest nieco skromniejszy, ale dalej to pół miliona słów i około 44 tysięcy linii dialogowych.



➤ Ten słusznych rozmiarów ogr z łapskami jak szufle wścieknie się, kiedy nazwiemy go rogaczem.



➤ Isabela to dziewczyna do bitki i do popitki. Lubi rubaszny humor i nie przepada za towarzyskami nazbyt praworządnyimi.



➤ Smok onieśmiela rozmiarem, zionie ogniem, ogłusza rykiem, wali skrzydłami, zamiata ogonem, chwytą szponami.

„JEŚLI SKUPISZ SIĘ NA SWOJEJ OBRONIE, TO DOSTRZEŻESZ PEŁNE UMIEJĘTNOŚCI Oponenta W CIĄGU PIERWSZYCH TRZYDZIESTU UDERZEŃ SERCA” SOLAS



➤ Ta smoczyca wściekle broni swoje młode, a że najlepszą obroną jest atak, wspierają one matkę w walce.

„SMOKI MAJESTATYCZNE? POWIEDZ TO O NICH, JAK ZOBACZYSZ KOPIEC SMOCZEGO GUANA WIĘKSZY OD TWOJEGO DOMU” CASSANDRA



Najbardziej rozbudowana trzecia część, *Dragon Age Inquisition*, to aż 88 tysięcy linii dialogowych. Te suche liczby przekładają się na setki postaci, które spotkamy w fantastycznym świecie, na towarzyszy z drużyny, którzy sprawiają wrażenie, jakby byli z krwi i kości, oraz na bogatą historię, która motywuje nas do ukończenia gry.

O randze scenariusza w całości dzieła może świadczyć, że od jakiegoś czasu Gildia Pisarzy Ameryki przyznaje swoje nagrody również w kategorii gier wideo. Ciekawostką jest, że BioWare odmówiło zgłoszenia scenariusza do *Dragon Age*, choć miałby on spore szanse na zwycięstwo. Firma stwierdziła, że nie da się go spisać i przeczytać, tak jak powiedzmy scenariusza filmowego. W grze RPG podejmujemy wiele decyzji. Każde jej przejście będzie inną historią. Zdaniem BioWare jedynym sposobem na poznanie i ocenienie jakości scenariusza gry jest przejście tejże gry. Tylko że wtedy juror gildii musiały na to poświęcić kilkadziesiąt godzin, a nie dwie.

Trzecia część, *Dragon Age Inkwizycja*, ukazała się w listopadzie 2014 roku, z rocznym opóźnieniem wobec pierwotnych zamierzeń dewelopera. Gra zdobyła wiele prestiżowych nagród, które przeszłyby koło nosa, gdyby z premierą zwlekano tylko dwa miesiące dłużej.

➤ Na tę twardą sztukę trzeba przygotować dużo olejków do opalania i napojów regeneracyjnych.

W maju następnego roku premierę miał *Wiedźmin 3: Dziki Gon*, który w 2015 z nagród zagarnął wszystko i w zasadzie zdefiniował na nowo, czym powinien być nowoczesny RPG.

Prace nad *Inkwizycją* rozpoczęły się na początku 2011 roku, a więc w okolicy premiery poprzedniej części serii. Po odzwie graczy wiadomo było, że w kolejnej grze świat musi być bardziej rozległy, żeby do serii wrócił oczekiwany przez graczy element eksploracji. Poprzeczkę dodatkowo podbił wydany w listopadzie 2011 roku *TES: Skyrim*. Tytuł ten stał się wręcz synonimem olbrzymiego otwartego świata. Końcowe rozwiązanie w *Dragon Age* przyjęło kompromisową

➤ Służbistka Cassandra grilluje Varrika w drugiej części, a w trzeciej staje się członkiem drużyny.

postać centralnego miejsca, z którego podróżujemy do wielu dużych otwartych światów. Zaleta takiej separacji różnorodnych środowisk, takich jak pustynia, lasy czy góry jest taka, że nie trzeba pokazywać, jak jedno środowisko przenika w drugie. Dodatkowo twórcy mają więcej kontroli nad tym, jak przebiega narracja.

Zespół miał dużo więcej czasu niż przy *Dragon Age II*. W sumie cztery lata. Nie oznaczało to wcale, że tempo pracy spadło. Electronic Arts naciskał już wtedy wszystkie swoje studia, by korzystały



„MÓWI SIĘ, ŻE CZEMPION KIRKWALL WŁASNORĘCZNIE  
USIEKŁ TUZIN SMOKÓW I ŚPI NA ŁOŻU WYKONANYM Z ICH  
KOŚCI” BYWALEC KNAJOPY POD WISIELCEM



✚ Zaułki miejskie, szczególnie po zmroku, roją się od bandytów, złodziei i innych szumowin.



✚ Dumne miasto Kirkwall imponuje monumentalnymi budowlami i rozmachem architektonicznym.

z jednego silnika do budowy nowych gier. Frostbite 3 oferował możliwości graficzne następnej generacji, w szczególności umożliwił stworzenie wielkich i szczegółowych światów, ale nie był pierwotnie dostosowany do mechaniki gier RPG. Elementy takie jak możliwość nagrywania stanu gry w dowolnym momencie, dostosowania wyglądu bohaterów, prowadzenie dialogów, system statystyk i poziomów postaci trzeba było dorozić. Poza wszystkim innym Dragon Age Inkwizycja był pierwszym projektem BioWare wykorzystującym nowy silnik, więc wszyscy uczyli się go od zera. Choć gra wizualnie wygląda świetnie, nie jest wykluczone, że wyciśnięcie naprawdę wszystkiego, co ten silnik potrafi, uda się dopiero w kolejnej odsłonie serii.

System walki także został podrasowany i stanowi połączenie taktycznego podejścia z Dragon Age Początek oraz dynamicznego stylu, który znamy z Dragon Age II. Dużo radości rodem z Dragon's Dogma sprawia walka ze smokami. Jest więcej opcji dostosowania postaci. Można tworzyć i modyfikować broń. Właściwie pod każdym względem praca domowa została odrobiona: naprawiono niedostatki poprzedniej części i wsłuchano się w głos fanów. Przy tej perfekcji wykonania, przy epickim rozmachu treści brakuje jednak tej iskry, która sprawia, że siedzimy przykuci do monitora dniami i nocami bez przerwy.

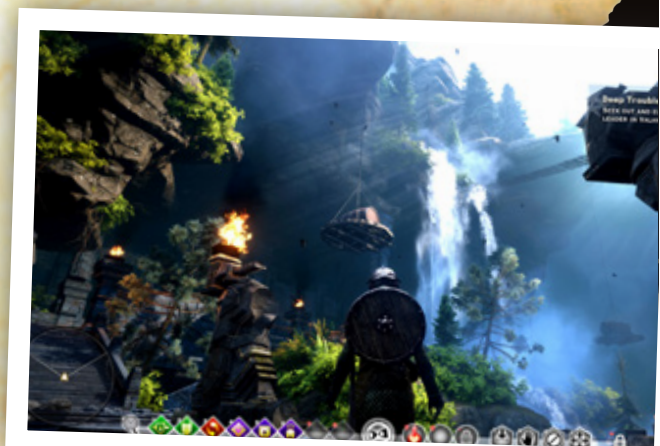
Prace nad kolejnym, czwartym Dragon Age są w toku przynajmniej od pierwszej połowy 2017 roku. Nie zostały oficjalnie ogłoszone przez BioWare (nigdy nie były ogłaszane na tak wczesnym etapie), ale pośrednio potwierdził to scenarzysta Alexis Kennedy, zatrudniony do pracy przy wstępnej koncepcji fabuły. Świadczą też o tym zamknięte wakaty na stanowiska związane z nienazwanym projektem osadzonym w świecie Dragon Age. Jeśli rzecz zostanie doprowadzona do szczęśliwego finału i wszystkich zasobów BioWare nie wydrenuje Anthem, gra przypuszczalnie objawi się pod koniec 2020 roku.

Będzie to jednak zupełnie nowa era smoków. W styczniu 2016 roku po 17 latach z BioWare odszedł David Gaider, główny scenarzysta wszystkich dotychczasowych części Dragon Age. W październiku 2017 roku po 14 latach firmę opuścił Mike Laidlaw, wieloletni dyrektor kreatywny serii. Obaj panowie wyrażali się o byłym pracodawcy bardzo pochlebnie i mówili o potrzebie robienia w życiu czegoś nowego. To standard w korporacji, kiedy dalsza współpraca jest z różnych względów niemożliwa. A jak nie wiadomo, o co chodzi, to zwykle chodzi o pieniądze. Wydawca gry Electronic Arts nie podał informacji o liczbie sprzedanych egzemplarzy. Dotyczy to nie tylko tego tytułu. Taka jest po prostu polityka firmy. Wynik nie może być zły, gdyż wtedy nikt nie

sfinansowałby kontynuacji serii, ale całkiem możliwe, że nie jest tak dobry, jak oczekiwano przy danych nakładach. A to już byłby powód, by doprowadzić do zmiany warty.

W którą część Thedas przeniesie nas nowa ekipa, pozostaje przedmiotem nieustających spekulacji. Niektórzy przewidują, że będzie to rządzone przez magów Imperium Tevinter. Wskazują, że sugeruje to końcówka dodatku Dragon Age: Intruz. A być może będziemy bronić świata przed inwazją wyobcowanych Qunari albo uczestniczyć przy budowie nowego imperium elfów. Pewne jest, że w uniwersum Dragon Age dalej tkwi ogromny potencjał i warto byłoby zobaczyć, jak zostanie on dalej rozwinięty i jaki będzie dalszy ciąg tej opowieści. ■

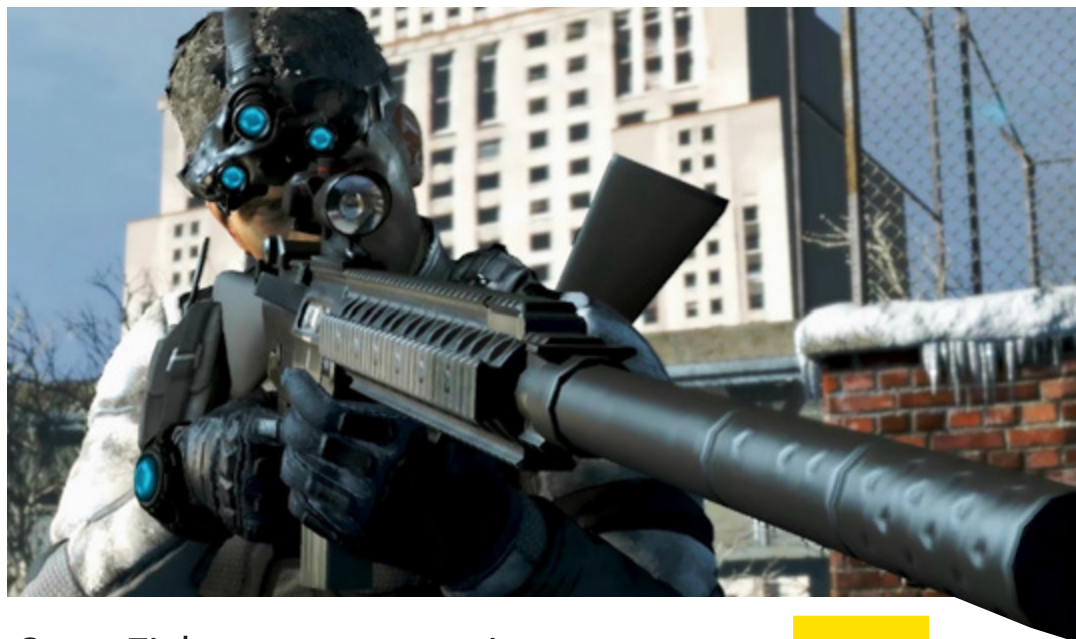
✚ Silnik Frostbite przeży muskuły: rozległy teren, roślinność, płomień, wodospad, efekty świetlne.



## Jay Pinkerton wrócił do Valve



**SCENARZYSTA, KTÓRY WSPÓŁTWORZYŁ PORTAL 2, PONOWNIE ZASILIŁ SZEREGI AMERYKAŃSKIEJ FIRMY.** Pinkerton odszedł z Valve w czerwcu 2017 roku. Nie był w tym odosobniony, gdyż inni scenarzyści, tacy jak Erik Wolpaw i Chet Faliszek, również postanowili rozstać się ze studiem odpowiednio w lutym i maju zeszłego roku. Trudno ich było winić, zważywszy na to, że Valve od dłuższego czasu nie tworzył nowych, dużych produkcji, skupiając się na aktualizacji już istniejących i na rozwoju platformy Steam. Nad czym zatem będzie pracował teraz Pinkerton? Tego jeszcze nie wiemy, ale oprócz wspomnianego Portal 2 miał też okazję pomóc w produkcji serii Left 4 Dead. Nie ukrywam, że nie obraziłbym się, gdyby Valve zapowiedziało czy to nowe przygody Chell czy kolejne starcia ludzi z żywymi trupami. ■ ■ ■ ■ ■



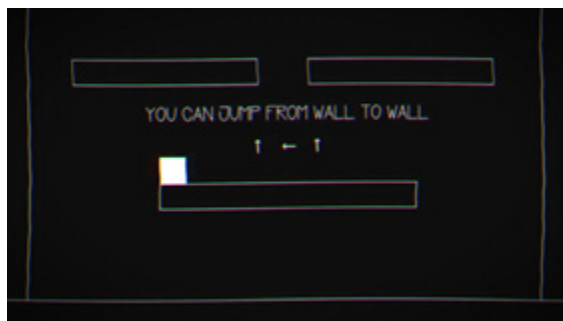
## Sam Fisher ponownie na Xbox One

**KOLEJNE DWA TYTUŁY Z SERII SPLINTER CELL ZOSTAŁY UDOSTĘPNIONE NA KONSOLI MICROSOFTU.** Przypomnijmy, że w lutym bieżącego roku w ramach kompatybilności wstecznej na obecną generację Xboxa trafił Splinter Cell: Conviction. Niedawno zaś do tytułu z 2010 roku dołączyły Splinter Cell: Double Agent oraz Splinter Cell: Blacklist. Oczywiście nie jest to atrakcja porównywalna z tą, jaką stanowiłyby zupełnie nowe przygody Fishera w tej popularnej serii skradanek. Dobrze wiedzieć, że przypomnienie sobie tych tytułów nie musi się wiązać



z podłączeniem (a wcześniej pewnie i odkurzeniem) leciwych konsol Xbox oraz Xbox 360. Jeżeli ktoś nie posiada oryginalnych płyt, jest możliwość zakupu cyfrowej wersji Double Agent w oficjalnym sklepie Microsoftu. Niestety w chwili pisania tych słów nie ma możliwości zakupu w ten sposób Blacklist, który może pojawić się dopiero w przyszłości. ■ ■ ■ ■ ■

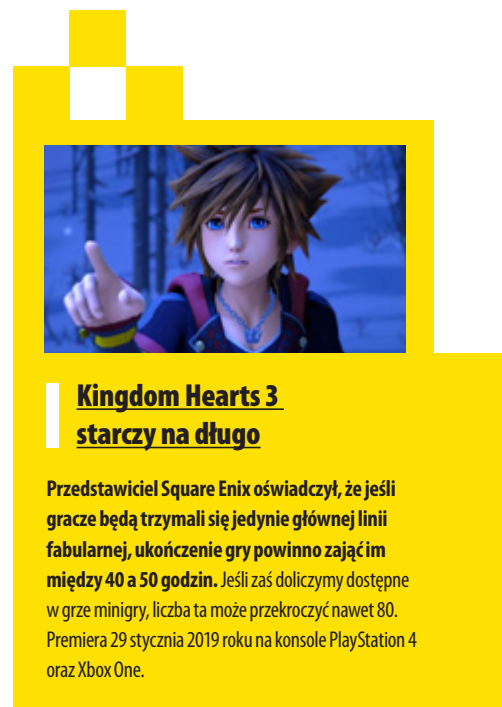
## Valve usunął Abstractism ze Steama



**Z POZORU NIEWINNA PLATFORMÓWKA CZYNIŁA SPUSTOSZENIE ZARÓWNO NA KOMPUTERACH UŻYTKOWNIKÓW, JAK I W STRUKTURZE PLATFORMY VALVE.**

Ten minimalistyczny tytuł został wydany przez grupę kryjącą się pod nazwą Dead.team. Gracze zauważyli, że gra zużywa zdecydowanie więcej zasobów systemowych, niż powinna, i pojawiły się podejrzenia, że

może pełnić rolę koparki kryptowalut. Dodatkowo wiele programów antywirusowych biło przy niej na alarm. Jednak kroplą przepełniającą kielich goryczy okazały się przedmioty generowane przez grę, które można było później wprowadzić w obieg na rynku Steam. Problem polegał na tym, że przedmioty te były często ludozko podobne do oferowanych w popularnej grze Team Fortress 2. Podobieństwo to dawało pole do oszustw i nadużyć. Z tych też powodów Valve podjęło decyzję o usunięciu Abstractism ze Steama i zablokowało twórcom gry możliwość publikacji innych tytułów na swojej platformie. Z jednej strony dobrze, że tytuł ewidentnie stworzony do nadużyć spotkał się z tak ostrą reakcją, ale z drugiej rodzą się pytania dlaczego nastąpiło to tak późno (produkcja była dostępna w sklepie od marca) i czy Valve zamierza zaostrzyć swoje zasady dopuszczania różnych gier do dystrybucji, aby podobne sytuacje nie zdarzyły się w przyszłości. ■ ■ ■ ■ ■



### Kingdom Hearts 3 starczy na długo

Przedstawiciel Square Enix oświadczył, że jeśli gracie będą trzymali się jedynie głównej linii fabularnej, ukończenie gry powinno zająć im między 40 a 50 godzin. Jeśli zaś doliczymy dostępne w grze minigry, liczba ta może przekroczyć nawet 80. Premiera 29 stycznia 2019 roku na konsole PlayStation 4 oraz Xbox One.



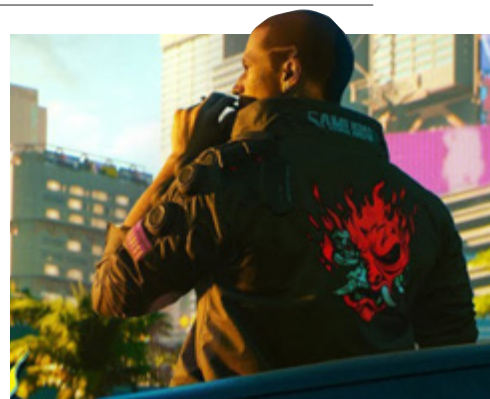
## Królicze przygody od Artifex Mundi

### POLSKIE STUDIO SZYKUJE NAPRAWDĘ INTERESUJĄCĄ GRĘ PRZYGODOWĄ.

My Brother Rabbit w umiejętny sposób łączy kolorowy, bajkowy świat z intrygą, dzięki której chcemy go poznawać. W sekwencji wstępnej udostępnionej nam wersji demonstracyjnej mieliśmy okazję poznać dziewczynkę, której nieodłącznym towarzyszem jest jej pluszowy królik i to właśnie z jego perspektywy będziemy mieli okazję obserwować otoczenie i rozwiązywać okoliczne łamigłówki. Oprawa graficzna robi duże

wrażenie (tła i obiekty są ręcznie rysowane), ale mi osobiście nie mniej spodobały się dźwięki i muzyka, świetnie pasujące do klimatu całości. Warto dodać, że narracja w tytule jest niema, ale nie jest to w żadnym stopniu męczące, a wręcz przeciwnie. To produkcja, przy której można w pełni się zrelaksować, jednocześnie ćwicząc szare komórki. Atutem My Brother Rabbit może też być uniwersalność, jeśli idzie o docelowych odbiorców – na pierwszy rzut oka to gra, która spodoba się głównie dzieciom. Nie ukrywam jednak, że po ukończeniu dostarczonej wersji byłem zaciekawiony i chciałem wiedzieć, co zdarzy się dalej w tej surrealistycznej krainie. Na szczęście nie będziemy musieli zbyt długo czekać na ukończoną produkcję. Tytuł zadebiutuje na rynku już jesienią bieżącego roku. ■■■■

HIT



## Patrick Mills o Cyberpunk

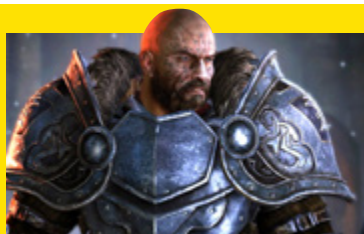
### MILLS PEŁNI W CD PROJEKT RED ROLĘ PROJEKTANTA MISJI DO NADCHODZĄCEJ GRY.

W wywiadzie przeprowadzonym przez Official Xbox Magazine opowiedział o tym, że Cyberpunk 2077 będzie stanowił komentarz na temat spraw politycznych i społecznych. Dodał, że cyberpunk jako cały gatunek od zawsze dotykał tych tematów i twórcy gry nie zamierzają nic w tej kwestii zmieniać. Przy okazji uzasadnił też decyzję o użyciu w grze perspektywy pierwszej osoby. Jego zdaniem pozwala to na dużo lepsze wczucie się w bohatera i budowę immersji. Zaproponował nawet eksperyment: włączyć Wiedźmina 3 i spojrzeć w górę na niebo. Mills stwierdził, że w takiej sytuacji gracz kompletnie nie czuje, że to on spojrział na niebo, ale że po prostu poruszył kamerą, samemu będąc poza grą. Zgadza się z tym stwierdzeniem? ■■■■



### SpecialEffect idzie po rekord

Ta charytatywna organizacja pomagająca osobom z niepełnosprawnościami cieszyć się grami zamierza zebrać w tym roku 500 000 funtów (rok temu wynik wynosił 446 000). Pieniądże płyną od twórców i wydawców gier (Sega, Rovio czy Codemasters), którzy przekazują sto procent swoich zysków z jednego dnia na ten szczytny cel.



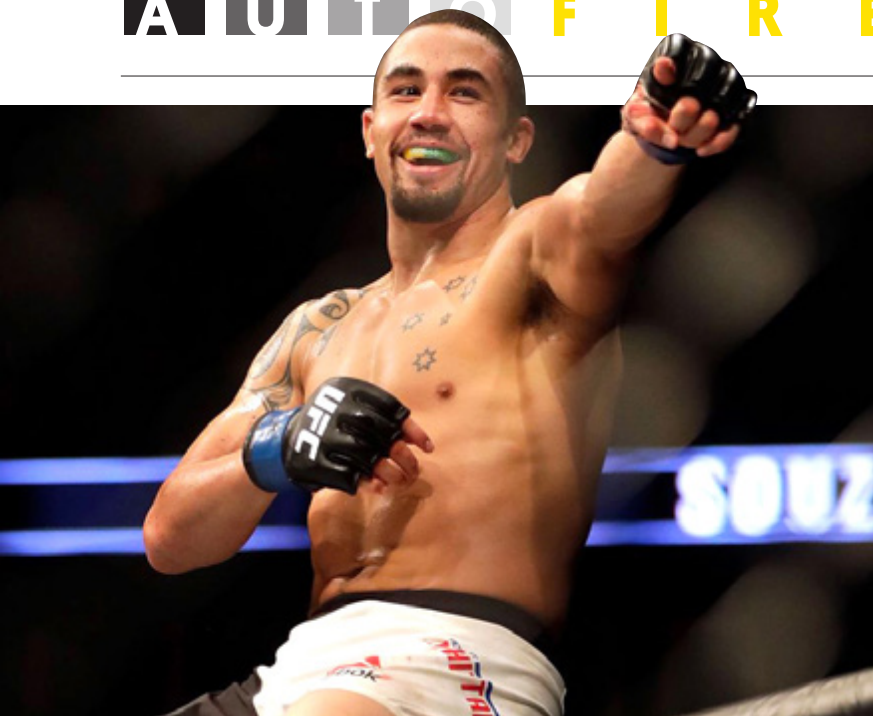
### Sequel Lords of the Fallen powstaje od zera

Defiant Studios, które przejęło pieczę nad projektem od Deck 13, odrzuciło wszystkie koncepty opracowane w okresie preprodukcji. Studio dalej chce, aby rozgrywka odbywała się w duchu serii Dark Souls, ale jednocześnie ma zamiar zaoferować rozwiązania, które mogą przekonać osoby odstraszone wysokim poziomem trudności LotF.



### H1Z1 na PS4 wyszło z bety

Gra figuruje już jako pełnoprawny produkt dystrybuowany w modelu free-to-play. Oznacza to, że można do niego dokupić pakiety startowe, a także przepustki sezonowe. Producent Terrence Yee oznajmił, że już w pierwszym miesiącu trwania bety do rozgrywek dołączyło 10 milionów osób i twórcom zależało, aby nie utracić tej popularności.



## Niecodzienna promocja Fallout 76

### WYDAWCA POWZIĄŁ DECYZJĘ, ABY REKLAMOWAĆ GRĘ PRZEZ SPORTY WALKI.

Dokładniej rzecz ujmując, Bethesda weszła w partnerstwo z UFC, czyli najpopularniejszą organizacją MMA na świecie. Robert Whittaker, obecny mistrz wagi średniej tej organizacji, będzie promował najnowszą odsłonę popularnej serii postapokaliptycznych gier RPG w Nowej Zelandii i Australii (skąd pochodzi). Whittaker w swoich wypowiedziach nie kryje, że jest wiel-

kim fanem produkcji Bethesda, a grami bawił się w ramach odświeżenia po wyczerpujących walkach. Czy taka forma reklamy przyniesie sukces? Tego dowiemy się zapewne przy okazji listopadowej premiery, ale nie jest to pierwszy przypadek, gdy zawodnik mieszanych sportów walki wyraził swoje zainteresowanie grami. Były mistrz wagi muszej Demetrious Johnson również wymienia je jako jedno ze swoich głównych hobby. ■■■■



## Posiadacze Switcha wcielią się w chirurgów

### UMOŻLIWI IM TO SURGEON SIMULATOR CPR, CZYLI KONWERSJA NA KONSOLĘ NINTENDO ZNANEJ GRY OD BOSSA GAMES.

Oryginalny Surgeon Simulator został wydany w 2013 roku, a nadchodząca wersja powstaje w ramach obchodów pięćdziesiątka tytułu. Z jednej strony dalej będzie to szereg wyzwania dla lekarzy o wyjątkowo mocno trzęsących się rękach, a z drugiej pojawią się nowe cechy wykorzystujące dobrodziejstwa „Pstryczka”. Wersja CPR będzie zatem obsługiwać kontrolery ruchowe, a także system HD Rumble. Ukoronowaniem tych dodatków jest tryb kooperacji, przy którym nie zabraknie śmiechu. Wystarczy, że jednego joycyona przełożymy koledze lub koleżance i już będzie można cieszyć się wspólną zabawą. Premiera już tej jesieni. Swoją drogą kto by przewidział, że pierwotnie stworzona w dwa dni produkcja (w ramach Global Game Jam 2013) przerodzi się w tak uznany tytuł. ■■■■



## Nowe decyzje w sprawie serialu Halo



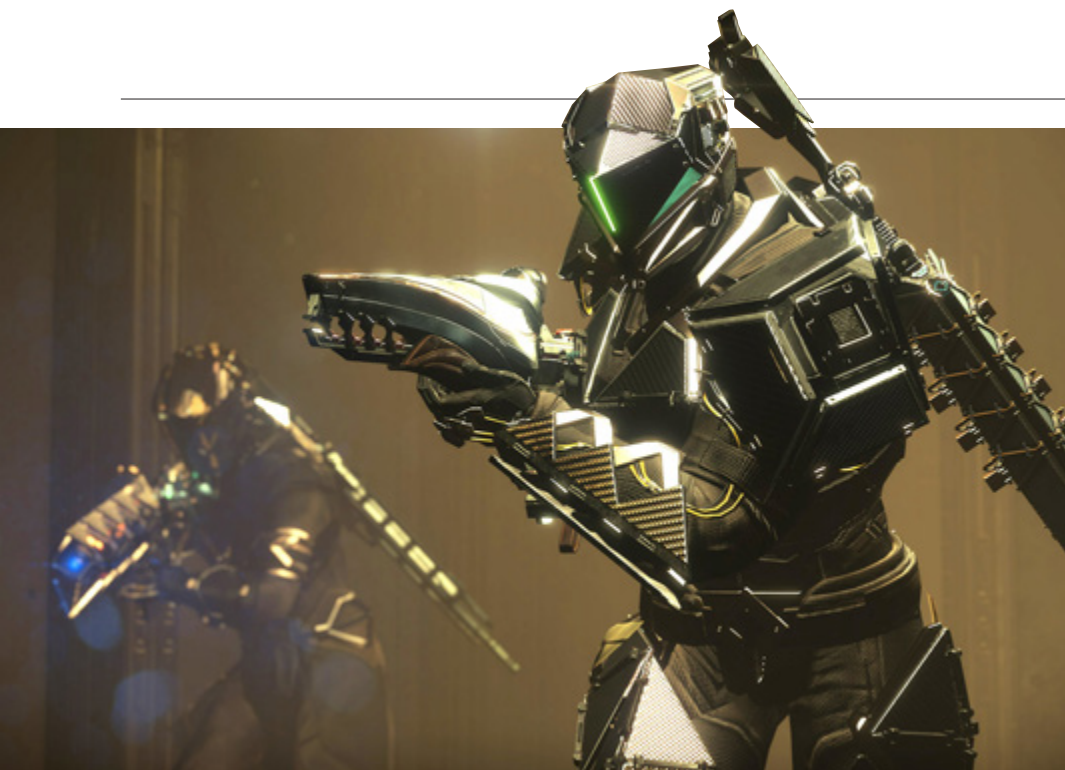
### O TYM, ŻE SERIAL POWSTAJE I POWSTAĆ NIE MOŻE, WIEMY JUŻ OD PARU LAT, ALE TERAZ POJAWIŁY SIĘ KONKRETY.

Przed wszystkim głównym bohaterem serialu będzie Master Chief, co raczej nikogo nie zaskoczyło. Co do fabuły, to ta zaprezentowana przez telewizyjną adaptację będzie nowa w stosunku do gier, ale całość konsultowana jest z 343 Industries, aby uniknąć jakichś rażących błędów związanych z przyjętym kanonem. Producentem i scenarzystą został Kyle Killen, a całość ukaże się w ramach sieci Showtime, najprawdopodobniej w 2020 roku. ■■■■



### Nowe materiały z Jump Force

W sieci pojawił się nowy zwiastun bijatyki stawiającej przeciwko sobie bohaterów popularnych japońskich serii takich jak One Piece, Naruto, Dragon Ball Z czy Bleach. Wybuchów i iskier w produkcji z pewnością nie brakuje, ale czy przełoży się to na przyjemność z rozgrywki? Tego dowiemy się wraz z przyszłoroczną premierą.



## Data wydania Artifact ogłoszona



### W NADCHODZĄCĄ KARCIAŃKĘ OD VALVE ZAGRAMY ZA MNIEJ WIĘCEJ 3 MIESIĄCE.

W swoim projekcie Artifact dosyć mocno odzwierciedla Dota 2, czyli inną bardzo znaną grę studia. Tutaj również mamy trzy drogi ataku (ale reprezentowane przez plansze, a nie ścieżki) i szereg bohaterów do wyboru. Każda talia będzie się składać z czterdziestu kart, a pięć z nich będą stanowić właśnie bohaterowie. Przed Valve stoi niewątpliwie trudne zadanie, bowiem musi zmierzyć się z tak ugruntowanymi na rynku produkcjami jak Hearthstone. Jednak nazwisko osoby odpowiedzialnej za projekt sprawia, że nie brzmi to niemożliwie. Projektantem jest bowiem Richard Garfield, twórca bodaj najśłynniejszego CCG na świecie, czyli Magic: The Gathering. Dokładna data premiery to 28 listopada 2018 roku dla platformy Steam. Właściciele urządzeń mobilnych z systemami Android i iOS będą musieli poczekać trochę dłużej, bo do 2019 roku. ■ ■ ■ ■ ■

## Bungie „zepsuło” Destiny 2 ku uciesze wielu graczy

**JAK SIĘ OKAZUJE, NIE WSZYSTKIE CHO-  
CHLIKI W KODZIE SĄ ŹŁE WIDZIANE.** Sprawa dotyczy systemu matchmaking, który w jednej z niedawnych łatek do gry został przypadkowo uszkodzony i w efekcie zaczął w trybie Quickplay PvP dobierać graczy trochę mniej zbliżonych do siebie poziomem niż wcześniej. Skutkiem tego stało się obniżenie jakości meczy, ale też znacznie

je przyspieszyło, co spotkało się z pozytywną reakcją. Wśród społeczności pojawiły się głosy, że dla osób nastawionych na rywalizację są osobne tryby i tam dobór przeciwników powinien być jak najbardziej uczciwy, ale tryb Quickplay, jak sama nazwa wskazuje, służy do rozegrania szybkiej partii. W związku z powyższym Bungie postanowiło nie naprawiać usterki od razu. Zamiast tego uznało, że przyjrzą się sprawie dłużej i podejmą stosowne kroki, gdyby jednak jakość rozgrywek miała zbyt mocno ucierpieć. ■ ■ ■ ■ ■

**BUNGIE**



### **Sunless Sea trafi na PlayStation 4**

Jeszcze w tym roku posiadacze konsoli Sony będą mogli spróbować swoich sił w morskim przedstawicielu gatunku roguelike. Konsolowa edycja zawierać będzie dodatek Zubmariner. Tytuł ten postawi przed graczami wymagające wyzwania, ale warto im sprostać, gdyż niesamowita atmosfera warta jest tego trudu.



### **Ruszyły prace nad filmem o Sonicu**

Użytkownik Twittera o pseudonimie twip98 udostępnił zdjęcie ukazujące tablicę z nazwą miejsca akcji filmu – miasteczka Green Hill. Film będzie kombinacją scen z prawdziwymi aktorami (Jim Carrey jako Dr Robotnik) i wygenerowanymi komputerowo bohaterami. Premiera przewidziana jest na grudzień 2019 roku.



### **Możliwe kontynuacje Dragon Age i Mass Effect**

Casey Hudson, menedżer studia BioWare, opublikował na blogu firmy wpis, w którym podziękował fanom za zainteresowanie projektem Anthem. Jednocześnie oznajmił, że twórcy są świadomi zainteresowania nowymi grami z serii Dragon Age oraz Mass Effect, a konkretne zespoły już nad czymś pracują.



## Capcomowi nie przeszkadzają gorsze wyniki sprzedaży...

... TAK DŁUGO, JAK ICH GRY OTRZYMUJĄ DOBRE RECENZJE.

Ta dosyć nietypowa opinia została wyrażona jako komentarz do wyników sprzedaży Resident Evil 7 względem szóstej części serii. Mimo że „szóstka” zarobiła więcej, jej sequel został oceniony przez branżę lepiej, a Stuart Turner, przedstawiciel Capcom Europe, uznał, że taka sytuacja odpowiada firmie. Turner powiedział wprost, że woli grę, która otrzymała notę „9” i sprzedała się gorzej, niż taką, która sprzedała się lepiej, ale otrzymała notę „6”. Antoine Molant (inny pracownik firmy) podkreślił też, że Capcom patrzy bardziej na wyniki długofalowe niż te z okolicy premiery.

## Nowe postacie w Tekken 7

**SZEREGI WOJOWNIKÓW NIEDŁUGO ZASILI DWÓJKA WETERANÓW POPRZEDNICH CZĘŚCI ORAZ KTOŚ, KOGO CHYBA NIKT SIĘ NIE SPODZIEWAŁ.**

W ramach drugiego sezonu gracze będą mogli okazać rozdawcą ciosy i kopnięcia jako Anna Williams, czyli znana z poprzednich części siostra

**DLC**

Niny, oraz Lei Wulong – wzorowany na Jackie Chanie policjant, który również od ponad dwudziestu lat bierze udział w turniejach o tytuł Króla Żelaznej Pięści. Prawdziwym zaskoczeniem będzie jednak obecność Negan, jednego z bohaterów serialu „The Walking Dead”, który zasłynął z posługiwania się kijem baseballowym owiniętym w drut kolczasty oraz ze swojej sadystycznej natury. Informacja ta wywołała już niemałe kontrowersje wśród fanów. Jedni uważają, że to świetny pomysł, a inni, że Negan zupełnie nie pasuje do klimatu Tekkena. Nie pozostaje nic innego, jak zagrać i samemu wyrobić sobie zdanie.

## Będzie Child of Light 2?



**TAKIE WNIOSKI MOŻNA WYCIĄGNĄĆ ZE ZDJĘCIA OPUBLIKOWANEGO NA TWITTERZE PRZEZ PATRYCJĘ PLOURDE.**

Plourde, dyrektor kreatywny w Ubisoft Montreal, zamieścił w internecie zdjęcie, na którym pochwalił się działającą wersją Child of Light na konsoli Nintendo Switch (premiera konwersji jeszcze w tym roku). Nie mniej interesująca okazała się jednak na wpół przykryta kartka w tle sugerująca, że sequel jest w produkcji. Niecierpliwie czekamy na więcej informacji.

**SWITCH**



### „Dark Tower” powraca dzięki Restoration Games

Ta popularna gra planszowa dała się zapamiętać w 1981 roku dzięki tytułowej i obecnej w zestawie wieży. Projekt będzie miał tytuł Return to Dark Tower, a jego premiera przewidziana jest roboczo na 2020 rok. Najpierw jednak zostanie zorganizowana kampania w serwisie Kickstarter.



### Nowy sezon „Castlevanii” już za miesiąc

Pierwsze odcinki animacji inspirowanej znaną serią gier spotkały się z ciepłym przyjęciem. Drugi sezon pojawi się w ofercie Netflix 26 października, a zwiastun już jest dostępny w sieci. Przypominamy też, że trzeci sezon już jest w produkcji – potwierdził to jeszcze w czerwcu Richard Armitage, który użycza głosu Trevorowi Belmontowi.



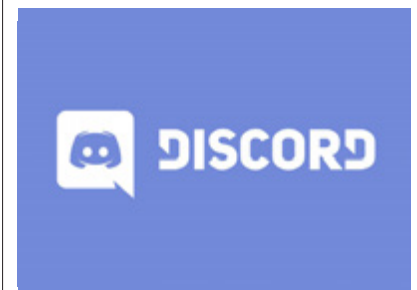
## Fortnite ominie Google Store

### EPIC ZDECYDOWAŁ SIĘ DYSTRYBUOWAĆ SWOJĄ STRZELANKĘ NA URZĄDZENIA Z SYSTEMAMI ANDROID BEZ POŚREDNIKA.

Powód jest prozaiczny – pieniądze. Dystrybucja aplikacji przez Google Store wiąże się z podatkiem rządu 30%. Mimo że Epic nie narzeka na brak środków, zdecydował się na alternatywne

rozwiązanie, jakim jest dystrybucja instalatora bezpośrednio przez stronę internetową tytułu. Tim Sweeney, szef studia, uzasadnił decyzję tym, że o ile w przypadku rynku konsolowego takie opodatkowanie jest zrozumiałe, bo producenci utrzymują swój sprzęt i tworzą kampanie marketingowe, o tyle rola sklepów platform otwartych nie jest na tyle znacząca, aby uzasadnić tak wysokie koszty. W chwili pisania tych słów dostępna jest wersja beta na urządzenia Samsung Galaxy.

## Discord otwiera swój sklep z grami



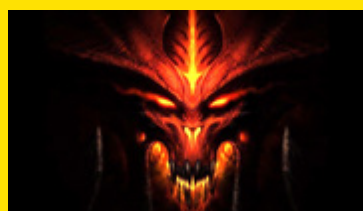
### TWÓRCY POPULARNEGO WŚRÓD GRACZY PROGRAMU SŁUŻĄCEGO KOMUNIKACJI POSTANOWILI ZAATAKOWAĆ NOWY FRONT.

Gdy piszę te słowa, usługa znajduje się dopiero w wersji beta, ale plany na przyszłość są obiecujące. Przede wszystkim Discord ma zamiar uruchomić program sponsorski, aby wspierać twórców indie pod warunkiem, że ich gotowe produkcje będą dostępne wyłącznie przez Discord przez pierwsze 90 dni od premiery. Dodatkowo twórcy chcą stworzyć interfejs, który pozwoli w łatwy sposób włączyć każdą grę bez względu na to, na jakiej platformie ją zakupiliśmy. Znanie jest już kilka tytułów, które pojawią się w omawianym sklepie. Między innymi rodzimy Frostpunk.



### Niemcy dopuszczają użycie symbolu swastyki w grach

Dotąd symbol ten mógł być używany w filmach dystrybuowanych na terenie Niemiec, ale nie w grach, bo te nie kwalifikowały się jako dzieła sztuki. Sytuacja uległa jednak zmianie, gdyż różne organy, z USK na czele, uznały, że gry jak najbardziej nadają się do poruszania ważnych tematów historycznych i społecznych, tak jak dotąd czyniły to filmy.



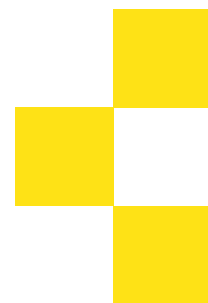
### Blizzard potwierdza plotki na temat nowego Diablo

W zeszłym numerze informowaliśmy o możliwej kontynuacji serii. Niedawno Blizzard oficjalnie potwierdził, że pracuje nie nad jednym, ale nad kilkoma projektami związanymi z Diablo! Jednocześnie centrala z Irvine ogłosiła, że konwersja Diablo III na Switcha jest już prawie gotowa i ujrzy światło dzienne jeszcze w tym roku.



Aleksy Uchański

Top Secret, Gambler, Play, a obecnie gamedev. Od ponad ćwierćwiecza związany z polskim rynkiem gier. Miłośnik porcelany ze Stanowic, Orwella, whisky oraz kotów.



# DLACZEGO NIE ZROBIMY GAMBLERA NA PIXEL HEAVEN

**J**edną z najlepszych rzeczy, które towarzyszą edycjom Pixel Heaven, są specjalne wydania starych pism. Tworzone pieczołowicie, z wiernością i bez pośpiechu, a przy tym mądrze rozwinięte – współczesne wersje oryginałów.

Zaczął się od Bajtka i ten Bajtek powiesił poprzeczkę bardzo wysoko. Piszę to z euforycznym szacunkiem i uznaniem dla Borka, który ten projekt wziął, spał i zrobił na poziomie arcymistrzowskim – i oczywiście dla całego jego zespołu. Rany, jakie to było dobre! Cudownie wydobyło jakość oryginału, a to była jakość wysoka, bo Bajtek wyrastał jeszcze z peerelowskiej szkoły projektowania czasopism. Możemy na tym PRL psy wieszać i należy mu się, ale w tym aspekcie naprawdę – standardy były bardzo wysokie.

Potem zrobiliśmy Top Secreta, który był bardzo TopSecretowy. Pokazywał pismo wyrastające z chaosu wczesnych lat dziewięćdziesiątych, w każdym razie tak to czuję i przecież jestem z tego dumny, bo to było też moje pismo, i to wtedy, i to dzisiaj. Natomiast jeśli jesteście szczęśliwymi posiadaczami jednego i drugiego, to proponuję je przekartkować. Właśnie nie czytać. Popatrzeć na szatę graficzną i kompozycję, z próbą refleksji na temat tego, co one nam mówią o czasach, w których wyrastały. Moim zdaniem wiele mówią, ale przecież nie będą Wam spoilować. (Wydaje mi się, że można wysiłkowo kupić jedne i drugie egzemplarze. Jeśli tak, to naprawdę zalecam. Warto)

Ostatnie Pixel Heaven zostało zaś uświetnione przez wydanie Świata Gier Komputerowych. Oczywiście dla mnie to zawsze był konkurent, ale konkurent, by tak rzec, przyjazny i szanowany (a różni byli). Z uznaniem powitałem, że zgromadził się cały zespół redakcyjny tego pisma, a przecież wyrosło z niego i w nim wiele osób wybitnych. Nie zacznę wymieniać, bo jeszcze kogoś pomnę. Wspomnę tylko mego kumpla Michała Nowakowskiego (Elektrycznego), który jest jednym z filarów sukcesu CD Projektu.

Nie jestem koneserem ŚGK, więc nie umiem ocenić, jak im wyszło, ale wydaje się, że wszyscy byli zadowoleni, a to wskazuje na dobrą robotę.

Oczywiście istnieje skończona liczba starych pism o grach, które można by wskrzesić na przyszłych edycjach PH. Na pewno nie zapomniałbym zarówno o Resecie, jak i o zasłużonym, a moim zdaniem niedocenianym i za rzadko wspominanym combo Gry Komputerowe / Computer Studio. Oczywiście przy tej okazji pojawiają się również pytania: „A Gambler? Zróbcie Gamblera!”

Otóż, jak już ujawniłem w tytule (tytuł musi być deskryptywny i od początku przekazywać informacje; tak mnie uczyli u Niemca), Gamblera nie zrobimy. Spróbuję to uzasadnić.

Gambler to było dziecko dynamicznego, niestabilnego procesu, tworzone przez zespół, który – w przeciwieństwie do zespołu TS, na przykład – raczej nigdy się ze sobą nie zgadzał, a może nawet niekoniecznie lubił. Gambler to były prawicowe diatriby Jacka Piekary (którego inne teksty oczywiście wiele temu pismu dodawały), Gambler to była dla niektórych kultowy, dla mnie zawstydzający artykuł o defekacji. Gambler to była ta przdziwna, wroga czytelnikowi szata graficzna, z którą do końca nie umieliśmy nic zrobić. Oczywiście, Gambler to były też debiutanckie występy Tadeusza Zielińskiego, Piotrka Moskala (Froggera), Jakuba T. Janickiego, Krzysztofa Czulca czy Marcina Wicharego, aby wymienić tylko kilka osób, oraz przekrojowe artykuły i pogłębione wywiady.

Oczywiście, te słowa pisze człowiek, który był przez pięć lat redaktorem naczelnym Magazynu Elektronicznych Szulerów „Gambler”, a więc wszelkie zarzuty pod jego adresem winien sam do siebie skierować (nawet mam wyobrażenie miejsca, w którym można by je umieścić). I w rzeczy samej, dobrze wiem o tym, czego nie dopilnowałem, czego nie przeforsowałem, czego nie wymyśliłem i czego nie zrobiłem dobrze. Dużo tego było.

A najważniejsze: bez dwóch zdań jestem dumny z tego, co tam zrobiliśmy. Choćby z uwagi na tych kilku wybitnych młodych autorów, których wspominałem. Albo poprzez fakt, że jako jedni z pierwszych drukowaliśmy prace 3D Tomasza Bagińskiego. I jeszcze parę innych powodów bym znalazł. To wszystko jednak nieważne, bo jednego jestem pewien: nie umiem spowodować, by ten dynamiczny proces powstawania Gamblera jeszcze raz, kiedykolwiek, choć na chwilę ruszył. Nie umiem zebrać tych wszystkich ludzi i jeszcze raz poprosić ich o teksty. I, do cholery, nie zdobędę się na wysiłek wbić się w garnitur i zrobienia sobie zupełnie nowych zdjęć do wstępniaka. ■

# PRENUMERATA. CZYTASZ GDZIE CHCESZ. I NA CZYM CHCESZ. TANIEJ.

Roczna prenumerata magazynu PIXEL (11 wydań)  
wraz z przesyłką na terenie Polski: ~~159,50 PLN~~ **121 PLN**



Zagraniczna roczna prenumerata magazynu PIXEL (11 wydań)  
wraz z przesyłką  
kraje UE: **347,60 PLN**  
USA, Kanada: **391,60 PLN**



## WERSJA CYFROWA W CENIE PRENUMERATY!



### TRZY PROSTE SPOSOBY NA ZAMÓWIENIE JUŻ DZIŚ

shop.pixel-magazine.com  
prenumerata@pixel-magazine.com  
+48 (22) 855 10 37

# PIXEL

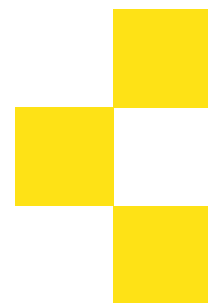
KULTURA GIER WIDEO

#### REGULAMIN

1. Prenumerata realizowana jest za pośrednictwem Poczty Polskiej, listem ekonomicznym, najpóźniej jeden dzień roboczy przed ukazaniem się bieżącego wydania w sprzedaży detalicznej.
2. Koszt wysyłki wliczony jest w cenę prenumeraty.
3. Prenumerata rozpoczyna się od najbliższego numeru, który ukaże się po odnotowaniu wpłaty za zamówioną prenumeratę.
4. Wpłat można dokonywać on-line na stronie shop.pixel-magazine.com lub na podstawie faktury pro-forma.
5. Pytania i reklamacje prosimy kierować pod adres prenumerata@pixel-magazine.com lub telefonicznie pod numer +48 (22) 8551037
6. Zamawiający wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji zamówienia przez firmę Idea Ahead (zgodnie z Ustawą z dnia 29.08.1997 roku o Ochronie Danych Osobowych; tekst jednolity: Dz. U. z 2002r. Nr 101, poz. 926 ze zm.).



**Marcin Borkowski**  
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny  
Top Secretu, komentator spraw bieżących,  
postać znana i lubiana.



## O ROSYJSKIEJ LITERATURZE I RUCHU OBROTOWYM

**Z**acznę od anegdotki. Do znanego i zabieganego reżysera przychodzi pisarz i mówi mu, że ma świetny scenariusz. Reżyser pyta: „Ile tego jest?”. „300 stron.” „Panie, ja nie mam czasu tyle czytać. Skróć to pan, to pogadamy”. Po kilku dniach spotykają się znowu, pisarz mówi: „Mam ten scenariusz, skróciłem”, reżyser pyta: „Ile tego jest?”, „50 stron”, „Panie, kiedy ja to przeczytam? Skróć to pan, to pogadamy”. Po tygodniu spotykają się znowu, historia się powtarza: „Ile tego jest?”, „12 stron.” „Nie mam czasu. Proszę powiedzieć w dwóch zdaniach, o co chodzi”. „Mężatka, zakochuje się w oficerze, on ją odrzuca, ona popełnia samobójstwo”. „Panie, toż to słowo w słowo >>Anna Karenina<<!”.

Ta historyjka przypominała mi się, kiedy w czasie Pixel Connect i Pixel Heaven chodziłem od dewelopera do dewelopera, oglądając nowe gry. W każdej mogłem bez problemu wskazać potencjalne źródła inspiracji albo powiedzieć, gdzie widziałem identyczne elementy. Nie, że robię z tego komukolwiek zarzut o podkradanie pomysłów albo o brak własnych. Jestem przekonany, że nikt świadomie tego nie robił. Tylko wyszło, jak wyszło. Jak się nie kręć, dupa z tyłu.

Przyczyna wydaje się dość prozaiczna: przestrzeń, w której poruszają się gry jako medium, jest ograniczona. Tak naprawdę jest tylko kilka różnych typów: platformówki, przygodówki, strzelanki, strategie, symulatory... (nie, nie próbuję stworzyć precyzyjnej listy, rzucam tylko przykłady, żeby dać znać, o czym myślę). Decydując się na pisanie gry, z góry wpisujemy się w pewne schematy. Zresztą bardzo podobna sytuacja występuje w wielu innych dziedzinach ludzkiej

(i nie tylko) twórczości: niektórzy teoretycy argumentują, że istnieje tylko kilka podstawowych typów fabuły, tylko kilka podstawowych kompozycji w tworzeniu obrazów, w konstrukcjach nośnych (czy to biologicznych, czy inżynierskich) mamy kilka podstawowych planów budowy i tak dalej. Materia narzuca rozwiązania i ogranicza możliwości. I choć oczywiście w przypadku gier (jak i każdej innej dziedziny) każdy z podstawowych typów można podzielić dalej, choć oczywiście różne typy się często między sobą mieszają, choć oczywiście twórcy starają się wprowadzać nowe elementy, modyfikować, po odsączeniu ozdobników często okazuje się, że to, co zostało, to – słowo w słowo – „Anna Karenina”.

A jak już zacząłem myśleć o tej przestrzeni gier, przyszła mi do głowy taka analogia, że cały groy (a co!) krajobraz przypomina wesołe miasteczko, rozstawione na podmiejskich błoniach, gdzie zwykle trawa i chwasty buzują. Kto był w takim miejscu, wie, że po kilku dniach przy co popularniejszych atrakcjach trawa przy kasie i wejściu zostaje wydeptana. A tu mamy wesołe miasteczko stojące w tym samym miejscu od czterdziestu lat. Miejscami już nawet chodniki położono. Koło takich platformówek to już nawet nie kostka Bauma, ale granitowe, wypolerowane przez przewalający się tłum płyty, nie ma ani jednego źdźbła trawy, na którym można by oko zawiesić. Jak ma tam wyrosnąć coś nowego?

Nie wiem czy te rozważania są cokolwiek warte. W czasie Pixel Heaven było ponad trzydzieści stopni Celsjusza na słońcu, dzisiaj jest ponad trzydzieści w cieniu, myśli i zwoje płyną jak wosk w Andrzejki. Może można się pokusić o narysowanie mapy i poszukać miejsc, gdzie jeszcze mało kto próbował stworzyć grę? Może ktoś znajdzie nowy wymiar i odbije się od powierzchni, lecąc w jakimś zupełnie nowym kierunku? A może okaże się, że generalnie nie ma na co liczyć? Że, jak się nie kręć, „Anna Karenina”? ■

BOREK

**To mogła być Twoja reklama, którą mogliśmy zaprojektować.**

**Olle Studio.**

**graphic design. branding. webdesign. packaging. more.**

**[behance.net/ollestudio](https://behance.net/ollestudio)**

**[facebook.com/ollestudioLtd](https://facebook.com/ollestudioLtd)**

**[ollestudio.com](https://ollestudio.com)**

**olle.**

# STARBOTTEUR!

BY CLIVE TOWNSEND



AVAILABLE Q3 2018  
Nintendo eShop



