

PREMIERA MIESIĄCA SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

# PIXEL

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

# 2084

CYBERPUNKOWY OWOC GAME JAN

DWIE  
NOWE  
RUBRYKI

INSIDE

PODSUMOWANIE 2018 ROKU ■ JUST CAUSE 4 ■ TETRIS EFFECT ■ DARKSIDERS III  
GRIS ■ INDIKARIUM ■ HISTORIA YAKUZY ■ CRUSADER: NO REMORSE ■ DEVIL MAY CRY  
WYWIAD Z JOHNEM CUTTEREM ■ ŚWIT I ZMIERZCH PRZYGDÓWEK ■ SIDEQUEST

1 (44) / 2019 / STYCZEŃ

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098 44

0 1 >



9 772391 796909

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

PREMIERA MIESIĄCA SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

# PIXEL

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



# 2018

CYBERPUNKOWY OWOC GAME JAMU

## INSIDE

■ **PODSUMOWANIE** 2018 ROKU ■ **JUST CAUSE 4** ■ **TETRIS EFFECT** ■ **DARKSIDERS III**  
■ **GRIS** ■ **INDYKARIUM** ■ **HISTORIA** YAKUZY ■ **CRUSADER: NO REMORSE** ■ **DEVIL MAY CRY**  
■ **WYWIAD** Z JOHNEM CUTTEREM ■ **ŚWIT I ZMIERZCH** PRZYGDÓWEK ■ **SIDEQUEST**

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098



9 772391 796909

44

CEM 14.50 zł (w tym 8% VAT)  
pixel-magazine.com



THE GAME IS NOT OVER!

PIXELHEAVENFEST.COM

# PIXEL HEAVEN 2019

GAMES FESTIVAL & MORE

17-19 / 05 / 2019

STARA ZAJEZDNIA AUTOBUSOWA MZA  
UL. WŁOŚCIAŃSKA 52, WARSZAWA

IMPREZA TOWARZYSZĄCA

16 / 05 / 2019  
CENTRUM KREATYWNOŚCI  
TARGOWA 56, WARSZAWA  
PIXEL-CONNECT.COM

PIXEL  
CONNECT  
2019

# BYŁEM NASTOLETNIM HEJTEREM

**Z**astanawiałem się, czy o tym pisać i czy nie wyjawiam niepotrzebnej tajemnicy sprzed lat, ale uznałem, że najważniejsze jest samooczyszczenie. Zwłaszcza w Nowy Rok.

W październiku 1992 roku kupiłem pierwszego swojego peceta. Zaczęłem mieć na nim setki gier, kończyć po kolei te wszystkie Another Worldy, Godsy, Colorada i inne perełki z poprzednich lat, a ponieważ dyskietykowe zasoby kolegów szybko się wyczerpały, poszukiwałem informacji, co jeszcze więcej wydano w wielkim świecie. WWW ciągle pozostawało w sferze idei, więc jedyne źródło informacji stanowiła prasa.

Pierwszym Top Secretem, jaki zobaczyłem, był numer 4/1992 z warownią LeChucka na okładce. Dzięki niemu dowiedziałem się o przepięknej, kolorowej grze o nazwie Secret of Monkey Island, której drugą część Borek opisywał na ostatnich stronach. W środku znajdowały się też screeny z Another World, ładna rozkładówka z Moonstone, więc mimo jedynych 36 stron gazety nie narzekałem na nią, ciesząc się z samego jej przeglądania. Tak, tak – kiedyś zamiast odpalać wujka Gugła sięgało się po czasopismo, żeby przekartkować je po raz dwudziesty szósty.

Tyle że już w kolejnym numerze poziom, zwłaszcza graficzny, uległ w mojej ocenie straszliwej degradacji. Na tyle straszliwej, że po raz pierwszy i jedyny w życiu napisałem list do kogokolwiek innego niż własnej rodziny. Wymyśliwszy sobie pseudonim artystyczny, nabazgrałem stronę tekstu, czepiając się wszystkiego, co się dało, nawet rubryki Jest Taktycznie, jej autora określając mianem Paszczaka. W tamtym czasie w dziale Listy królowała niepodzielnie Krzyś Kubeczko, więc moje bluzgi przeszły



MICZ

# P.

nico bokiem, nie tak soczyste i bezpośrednie, ale i tak doczekały się krótkiej wzmianki, w której bodaj Alex & Gawron ironicznie komentowali, że nie zamierzają się poprawiać.

Po co to zrobiłem, po co sypałem komuś cukier do baku? Gdy o tym teraz sobie myślę, przychodzi tylko jedna odpowiedź: bo tak naprawdę po cichu im zazdrościłem. Im – Alexowi i Gawronowi za ich wyszczekane riposty, Haszakowi za wiedzę, Emilusowi za to, że opisywał moją ukochaną Elvirę 2, a Borkowi, że zamieścił tak bajeczne screeny z Monkey Island. W tamtym momencie chciałem robić dokładnie to, co oni, a ponieważ tego nie robiłem, zgromadziła się we mnie złość, przekształcająca się w szukającą upustu zawiść.

To wszystko minęło jak ręką odjął, gdy wpadłem na prosty pomysł, żeby samemu być takim jak oni. Przynajmniej spróbować. Pierwsza redakcja, do której zapukałem – ta z budki wjazdowej przy szlabanie na Wroniej – przyjęła mnie i z miejsca przestałem mieć czas na zajmowanie się działalnością innych. Czytałem dalej Top Secret, ale już nie z czerwonymi uszami. Zresztą wkrótce potem poznałem Zepsół i mogłem się wreszcie poczuć prawie taki jak oni. To jest najlepsza recepta na hejt. Hejterami nie są ludzie syci, zadowoleni z siebie, lecz poszukujące pożywienia wilki. Tak było kiedyś i tak jest też dzisiaj.

Jak śpiewał Morrissey: „I am so głąd to grow older, to move away from those awful times”. Mam nadzieję, że gdy koledzy to teraz przeczytają, wybaczą mi moment słabości sprzed ponad ćwierćwiecza. Gdy całkiem niedawno wyzuczałem z grupy Secret Level narowistego jegomościa, nie tylko używającego brzydkich słów, lecz ziejącego pogardą do otaczającej go rzeczywistości, czyli w tym przypadku Pixela (a regulamin naszej grupy mówi od pewnego czasu, wzorem najlepszych grup na FB, o obowiązku niepsucia atmosfery przez użytkowników!), ten w odruchu obronnym rzucił: „Aha, jak nie smakuje jedzenie, to przyrządź je sobie sam?”. Dokładnie tak. Przyrządź sobie coś, co ci zasmakuje, zajmij się czymś i wyrośnij z hejtu. Bo hejt jest tylko dla słabych i ułomnych.

Dobrych gier komputerowych wszystkim życzę, a niehejterskiego Pixela #45 poszukujcie w kioskach i salonikach prasowych już 31 stycznia. Dwa tygodnie przed Walentynkami, które jak żadne inne święto przypomina o tym, by być miłym dla ludzi. ■



**PIXEL**  
KULTURALNA STRONA WIEKÓW

Redaktor naczelny  
Piotr Mańkowski  
piotr@pixel-magazine.com

Autorzy  
Andrzej Bazylczuk, Marcin Borkowski, Aleksander Borszowski, Artur Cnotalski, Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Paweł Gawlikowski, Paweł Gąska, Marcin M. Granat, Mikołaj Kamiński, Marcin Klendra, Bartłomiej Kluska, Jacek Marczewski, Dariusz J. Michalski, Piotr Pieńkowski, Wojciech Pijanowski, Piotr Pocztarek, Paweł Schreiber, Piotr Stypka, Michał Śledziński, Aleksy Uchański, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdanczewicz

Oficer dy ury  
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.

Wszystkiego Dobrego w Nowym Roku dla Was i dla nas! Do 50. numeru już niedaleko, kolejny ukazuje się 31 stycznia.

**P.**  
check it out  
**PIXELPOST.pl**

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



5-22

## LOADING

4. Inside • 6. Podsumowanie 2018 roku  
12. Indykarium • 16. Wywiad z Milesem Jacobsonem  
18. Games for Impact • 20. Wojny komputerowych karcianek

23-50

## PLAY THE GAME

24. Tetris Effect • 26. Just Cause 4  
28. Darksiders III • 30. Pokémon: Let's Go, Pikachu!  
32. Bendy and the Ink Machine • 33. Underworld Ascendant • 34. Football Manager 2019 • 36. 2084  
38. X4: Foundations • 39. Jagged Alliance: Rage!  
40. Gris • 42. Warhammer 40,000: Mechanicus •  
43. Thea 2: The Shattering • 44. Super Smash Bros.  
46. Farming Simulator 2019 • 48. Gungrave VR • 50. killer7

51-70

## HALL OF FAME

52. Najlepsza Gra na Świecie: Crusader: No Remorse  
56. Wywiad z Johnem Cutterem  
60. Historia serii Yakuza  
66. F.E.A.R. znaczący strach

71-90

## SECRET LEVEL

72. Nie do poprawy – błędy w grach  
78. Warriors – film i gry  
82. Big Box: Their Finest Hour  
84. Kosmiczne lustra • 86. Sidequest  
90. Felieton Śledzia

91-122

## CREDITS

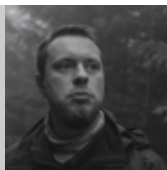
88. Devil May Cry • 92. Ice-Pick Lodge  
97. Felieton Wojciecha Pijanowskiego  
98. Świt i zmierzch przygodówek  
105. Felieton Marcin M. Granata  
106. Z Sokołem Pniewy do Ligi Mistrzów  
120. Hardware miesiąca  
121. Felieton Alexa • 122. Felieton Borka

114-119

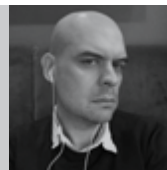
## AUTOFIRE

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 pracownie przez cały miesiąc.

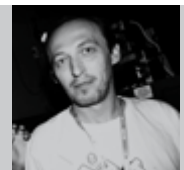
ANDRZEJ  
BAZYLCZUK



MICHAŁ R.  
WI NIEWSKI



BARTŁOMIEJ  
DRAMCZYK



Trailer Mortal Kombat 11 wywołał lawinę komentarzy, ale niekoniecznie takich, na jakie liczyli autorzy. Opinie i oczekiwania na temat kolejnej odsłony smoczey serii zostały bowiem zasypane kpinami z muzyki użytej w filmiku. Osobiście nie mam nic do rapu, ale też uważam, że jeśli chodzi o bijatyki, to powinniśmy zostawić go serii Def Jam.

Netflix ogłosił, że w 2020 roku wyemituje nowy serial „Ghost in the Shell – „Stand Alone Complex 2045”. Po co? Cóż, cyfrowy świat bardzo się zmienił od 1989 roku, w którym Masamune Shirow wypuścił pierwszy odcinek swojej mangi. Ciekawe, w jaki sposób współczesność odbije się na fabule.

Z okazji 25-lecia Doom'a ukończyłem Heretica. Dopakowanego nowymi teksturami, w nowej szacie graficznej 3D. Na najłatwiejszym poziomie, ale bez cheatowania i jednego zgonu. Jestem pod wrażeniem perfidnego ukrywania sekretnych miejsc. Poza nieznośną muzyką było to miłe doświadczenie.

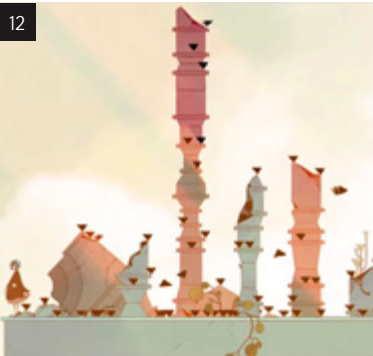
# LOADING

NAJPIERW ZAKOCHAŁEM SIĘ W MONUMENT VALLEY. POTEM POPRAWIŁEM THE TALOS PRINCIPLE I THE WITNESS. JESZCZE PÓŃNIEJ ODBIŁEM SIĘ OD ANTICHAMBER.

06



12



16



18

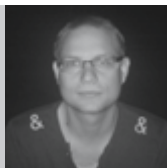


20



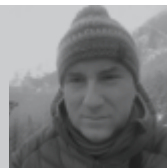
PIOTR STYPKA

Jednym z najciekawszych polskich wydawnictw muzycznych roku pańskiego 2018 jest bez wątpienia album „Eye the Tide” wrocławskiego Spaceslug. I jak sama nazwa kapeli wskazuje, możemy tu liczyć na konkretny stoner doomowy psychodeliczny trip. Polecam!



PIOTR POCZTAŃREK

Znany jest już podtytuł czwartej części kinowych „Avengersów” – będzie to „Endgame”. Tytuł wymowny i zwiastujący prawdopodobnie koniec uniwersum Marvela w dotychczasowym kształcie. Jeśli ostatnie cameo Stana Lee przypadnie właśnie na ten film, pewnie wszyscy uronimy łezkę.



PIOTR MA KOWSKI

Gram w Assassin's Creed Origins na detalach ultra i nie mogę się zdecydować, czy świat jest ładniejszy od tego z RDR2. Chyba odrobinę piękniejszy, tylko gra mnie się, gdy zaczyna się jakaś gonitwa. Nie trzeba hejtować Ubisoftu dla zasady, warto czasem przyjrzeć się temu, co robią. A robią najwspanialsze obecnie wirtualne miasta.



# PODSUMOWANIE ROKU



RDR2

To był rok dużych produkcji. Faworyci nie zawadzili, obalając pojawiające się tu i ówdzie teorie, że multiplayer zgarnął całą pulę. Spider-Man miał zbyt prymitywny schemat rozgrywki, Red Dead Redemption 2 był piękny, ale pod koniec mnie bardzo zmęczył, zaś największego emocjonalnego kopa dał mi Detroit: Become Human. Prywatnie nie grywam w sieciówki, więc fenomen PUBG, a zwłaszcza Fortnite'a, obserwuję z pozycji zaskoczonego widza. Chcę przeżywać przygody w grach, a nie biegać z kałachem czy nożem myśliwskim, patrosząc przypadkowych delikwentów. Wiem, że to staroświeckie, pamiętam, że siekanie demonów w Quake'u przynosiło wielką satysfakcję, ale do licha... wydorosłałem i czasy się trochę zmieniły. Mam nadzieję, że gimnazjaliści w końcu dostrzegą jałowość tracenia po pięć godzin dziennie na tych wirtualnych polowaniach.

Poza tym był to rok stagnacji na rynku Switcha. Tak, wiem, że kto żywy realizuje porty na tę konsolę, sprzęt się sprzedaje i wszystko super, tyle że z genialnych tytułów pozostają wciąż jedynie Breath of the Wild i Super Mario Odyssey, bo w Królikach po udanym początku utknąłem i to na zasadzie „nie wiadomo, dokąd dalej iść”. Trzecia rzecz – VR. Mielśmy tu najgorszy rok w historii tych sprzętów. Oculus i HTC Vive przeżywają kompletną zapaść, jeśli chodzi o dostawy świeżych tytułów, a jedyne ciekawe gry ukazują się na PS VR. Z entuzjasty fenomenu staję się powoli sceptykiem i nie widzę światełka w tunelu, patrząc na zapowiedzi na 2019 rok. No cóż, ale i tak te kilkaset godzin w goglach przez ostatnie 3 lata uważam za jedno z ciekawszych doświadczeń w historii gier wideo. A tak poza wszystkim syn wrócił do Minecrafta. Ale buduje sobie metropolię, a nie walczy. To cieszy, zważywszy że w pierwszej klasie są już dzieciaki znające Fortnite'a.

» W GŁOSOWANIU NA NAJLEPSZĄ GRĘ 2018 ROKU WZIĘŁO UDZIAŁ 29 REDAKTORÓW ORAZ OSÓB ZWIĄZANYCH Z PIXELEM. KADY MIAŁ DO ODDANIA GŁOSU NA TRZY JEGO ZDANIEM NAJCIEKAWSZE GRY MINIONEGO ROKU, PUNKTOWANE OD 3 DO 1. W PRZYPADKU OTRZYMANIA IDENTYCZNEJ LICZBY GŁOSÓW, O POZYCJI DECYDOWAŁA OCENA OTRZYMANA W PIXELU (TAKI PRZYPADEK DOTYCZYŁ JEDYNNIE POZYCJI 9 I 10).

Piotr Mańkowski ←



*Marcin Kiendra*

1

- RED DEAD REDEMPTION 2
- GOD OF WAR
- DETROIT: BECOME HUMAN
- FAR CRY 5
- SPIDER-MAN
- FROSTPUNK
- SHADOW OF THE TOMB RAIDER
- KINGDOM COME DELIVERANCE
- DEAD CELLS
- OCTOPATH TRAVELER

GOD OF WAR



2

Minął kolejny rok, Skynet wciąż nie zyskał samoświadomości, a kupka wstydu zamiast się zmniejszyć jeszcze urosta. W ciągu ostatnich 12 miesięcy sporo działo się w naszym wesołym gromym świecie. Największe wrażenie zrobiła na mnie graficzna rewolucja, która okazała się wręcz spektakularnie mało rewolucyjna. Karty RTX na razie mogą pochwalić się kosmicznymi cenami, a nie osiągnięci. Przed samym sobą nie potrafię usprawiedliwić przesiadki z mojego GTX, więc nawet nie śmiem kombinować, co musiałbym nawymyślać, aby wytłumaczyć narzeczonej taką wyrwę w domowym budżecie i... nadal mieć narzeczoną. Warto odnotować także odejście do cyfrowej Walhali Telltale Games. Jakby jednak nie patrzeć, władze studia od dawna pracowały na wycieczkę do Krainy Wiecznych Łowów. Bardzo ciekawi mnie za to los Obsidianu, Ninja Theory i inXile, które w 2018 roku trafiły pod skrzydła Microsoftu. Mam nadzieję, że nie podzielił losu wielu studiów, dla których związane się z którymś z gigantów okazywało się pocałunkiem śmierci. Wreszcie wypadałoby wspomnieć o grach. Kilka tegorocznych produkcji sprawiło mi wielką frajdę. Najlepiej wspominać będę ostatnią przygodę w skórze Lary Croft. Shadow of the Tomb Raider okazał się świetny, ale wysokie oceny recenzentów nie przełożyły się na komercyjny sukces. Szybka obniżka ceny pewnie poprawiła nieco słupki, ale wkurzyła wielu graczy, którzy nabyli grę w momencie premiery. Zabawne, że na wpadce wizerunkowej Square Enix niczego nie nauczyła się Bethesda, która powtórzyła ten manewr, przeceniając Fallouta 76. Chociaż to chyba akurat najmniejszy problem tego tytułu. Jako niepoprawny pececiarz z radością przywitałem debiut na blaszakach serii Soulcalibur oraz powrót po 11-letniej przerwie serii Madden NFL. Bardzo liczę, że EA Sports pójdzie za ciosem i na komputery wróci także moje ukochane NHL.

**Ależ ten czas szybko leci! Dopiero co pisałem podsumowanie roku 2017, a już padło hasło, że trzeba szykować następne.** W mojej ocenie ostatnie 12 miesięcy należało do PlayStation 4. Trzy mocne ekskluzywne tytuły w postaci Detroit: Become Human, God of War 4 i Spider-Man do spółki z Red Dead Redemption 2 zarządziły na rynku, dostarczając rozrywki w topowym wydaniu. Dlatego jeśli rozważacie zakup konsoli, chyba nie ma się już nad czym zastanawiać. Przyznam też, że jako fan konsoli Sony z zazdrością patrzyłem, co można wyprawić w Forza Horizon 4 i nawet rozważałem kupno Xboxa specjalnie dla tej gry, którą, owszem, mógłbym odpalić również na PC, ale jestem wygodnikiem „console peasant”. Lubię rozłożyć się w fotelu z padem w rękę bez zastanawiania, czy mam ustawić detale na średnie czy na wysokie i ryzykować oglądanie szarpanej animacji. A tematyka retro w 2018 roku? Wciąż ma się bardzo dobrze. Zapalęcy piszą nowe gry na 8-/16-bitowe komputery, nierzadko przygotowując dla nich kolekcjonerskie wydania z nośnikiem w postaci kaset i dyskietek, drukowaną instrukcją, pudełkiem i dodatkami. Świetna inicjatywa w czasach masowego pobierania z sieci bezdusznych plików. Nie mogę nie wspomnieć o zapachu papieru, który tak uwielbiam. Pojawiły się: reaktywowany na jeden numer Zzap64, kolejna edycja Crasha, wielka księga przygodówek pt. The Art of Point-and-Click Adventure oraz kilka innych wydawnictw, od których zaczynają mi się uginać półki w mieszkaniu. Sam też dołożyłem cegiełkę do świata retro, tworząc ze znajomymi film dokumentalny „Gry, użytki – co dla ciebie?” traktujący o tematyce giełd komputerowych. Materiału szukajcie na YouTube.

3

DETROIT



*Andrzej Bazylczuk*



**Artur Cnotalski**

Szczerze mówiąc, nie myślałem, że to będzie naczelne przemyslenie tego roku... ale cóż, nie da się wszystkiego przewidzieć: Sony wygrało rok 2018. Po pierwsze zaczarowało nas premierami, które zarówno indywidualnie, jak i zebrane do kupy robią wrażenie średnią ocen (odstaje tylko Detroit, które jest ewidentnie nie dla wszystkich, ale bez przesady, idealnego hat-tricku nie można było się spodziewać). Po drugie, choć zapierało się rękami i nogami, przełamało się pod względem międzyplatformowego grania (choć to raczej wzruszenie ramionami na koniec generacji niż prawdziwe ustępstwo), a po trzecie pokazało, że może być w centrum uwagi, nawet gdy nic nie robi. Na E3 konferencja Sony była bardziej pokazówką niż ciekawą prezentacją gier, a przez resztę roku nie zobaczyliśmy żadnych wielkich obwieszczeń... a Microsoft, choć bardzo starał się zabłysnąć i zrobił w tym roku dużo fajnych rzeczy, dalej pozostał w tyle. Wygrana Sony to w dużym stopniu zresztą rezultat tego, że inne firmy niemal dosłownie potykają się o własne nogi. EA z komórkowym Command and Conquer i problemami z Battlefieldem V nie potrafiło złapać graczy za serca, Bethesda uśmiecha się, podczas gdy za jej plecami płonie Fallout 76, a Rockstar i Riot Games gaszą własne, pracownicze pożary. Sony wygrało, bo w tym wszystkim po prostu zachowało spokój, nie zrobiło nic wybitnie głupiego i zaserwowało dwa bardzo dobre tytuły. Trochę to zwycięstwo walkowerem, ale i tak pokazuje, jaką potęgą stała się firma, która tuż przed premierą PS4 stała ponoć na granicy bankructwa.

SPIDER-MAN

**Michał R. Wiśniewski**

Mijający rok był dla mnie Rokiem Smoka (choć według chińskiego kalendarza wypadła akurat Pies), czyli serii Yakuza. Policzmy: na zachodni rynek trafiła Yakuza 6, czyli zwieńczenie sagi o perypetiach japońskiego gangstera Kazumy Kiryū, zwanego Smokiem rodziny Dojima. Oprócz tego wyszedł remake HD (w ogóle mam wrażenie, jakbyśmy żyli w epoce niekończących się remasterów) drugiej części gry, na pecety trafił prequel Yakuza 0, a gdyby tego było mało, ekipa odpowiedzialna za te wirtualne wycieczki do świata tokijskich (i nie tylko) dzielnic grzechu stworzyła ich postapokaliptyczną wersję – w niezwyklej adaptacji klasycznej kultowej mangi „Fist of the North Star”. I nie jest to ich ostatnie słowo. Na przyszły rok szykują „symulator prokuratora” i nowe otwarcie serii.

W podsumowaniu 2017 roku pisałem o cyberpunku – wreszcie coś ruszyło się w sprawie Cyberpunk 2077 (ale kiedy ten pociąg dojedzie – wciąż nie wiadomo), ale i w samym gatunku pojawiły się ciekawe rzeczy. Hollywoodzka w formie i ujęciu tematu kinowa przygodówka Detroit: Become Human i skromniejsza w formie, ale znacznie ciekawsza w treści niemiecka State of Mind.

I wreszcie – VR. Rok temu cieszyłem się z kontrolera AIM, w tym – z doskonałej platformówki Astro Bots Rescue Mission, która jest dla VR tym, czym dla platformówek 3D był Mario 64. Co ważne, spadły też ceny zestawów. Perelką okazał się Déraciné, intymna i spokojna przygodówka od Hidetaki Miyazaki, twórcy masochistycznych Soulsów. Pragnę więcej autorskich gier!

4

FAR  
CRY 5

5



**Pawel Schreiber**

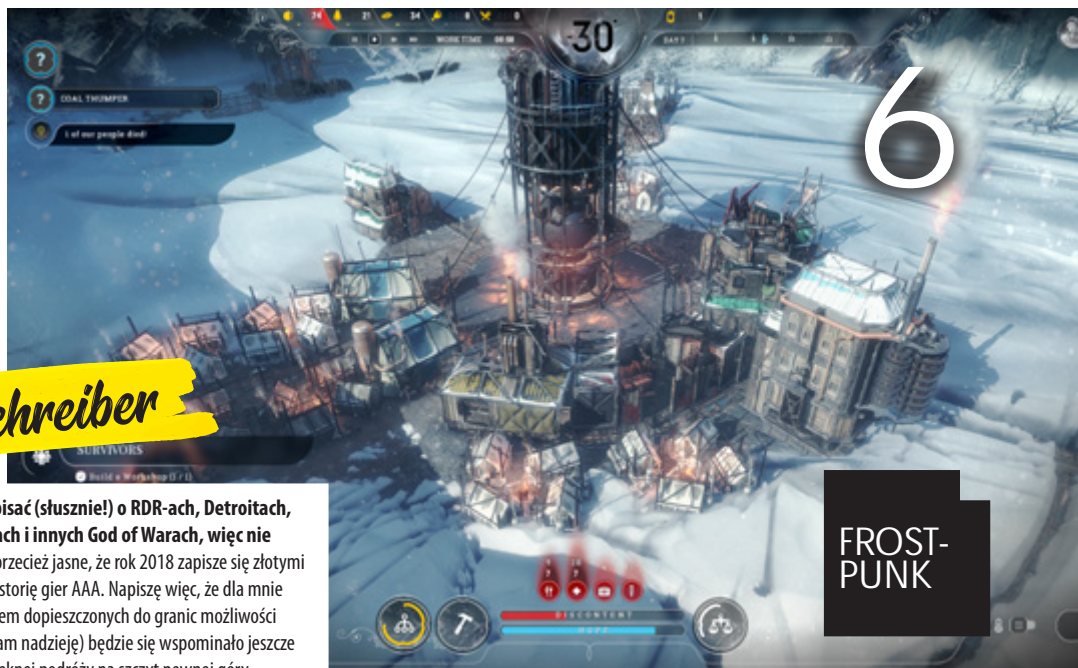
**Wszyscy pewnie będą pisać (słusznie!) o RDR-ach, Detroitach, Monster Hunter Worldach i innych God of Warach, więc nie chcę się powtarzać.** To przecież jasne, że rok 2018 zapisze się złotymi zgłoskami jeśli chodzi o historię gier AAA. Napiszę więc, że dla mnie był przede wszystkim rokiem dopieszczonych do granic możliwości indyków. Takich, które (mam nadzieję) będzie się wspominało jeszcze przez lata. Zaczął się od pięknej podróży na szczyt pewnej góry w Celeste. Chwilę potem dał nam taktyczne arcydziełko Into the Breach. W maju wyszło ostatecznie rozwijające się od jakiegoś czasu w Early Accessie, zachwycające Dead Cells. W październiku pojawił się, po latach oczekiwania, Return of the Obra Dinn. To chyba jednak moja gra roku, niczego nie ujmując jej wysokobudżetowym kuzynom. Mam też dwóch bardziej kontrowersyjnych ulubieńców. Po pierwsze – Where the Water Tastes Like Wine, czyli opowieść o Ameryce z czasów Wielkiego Kryzysu, która powstawała długie lata, okazała się kompletną kłapą finansową i jest pod wieloma względami okropnie zaprojektowana, ALE pod względem scenariusza bije 90% znanych mi gier wideo. Drugi to Paratopic: maleńka, króciutka gra z czeluści internetu z grafiką przypominającą pierwsze PlayStation i atmosferą, z której wciąż się nie mogę otrząsnąć. Jedna rzecz, że nie mogę, a druga – po prostu nie chcę. No i ostatnie odkrycie – drobniotkie gry robione w programie Bitsy. Kilka pikselków na krzyż i paleta trzech kolorów to świetny przepis na growe haiku. Warto pograć – i warto samemu coś zrobić. Indie's not dead!

7

**TOMB RIDER**



**Dariusz J. Michalski**



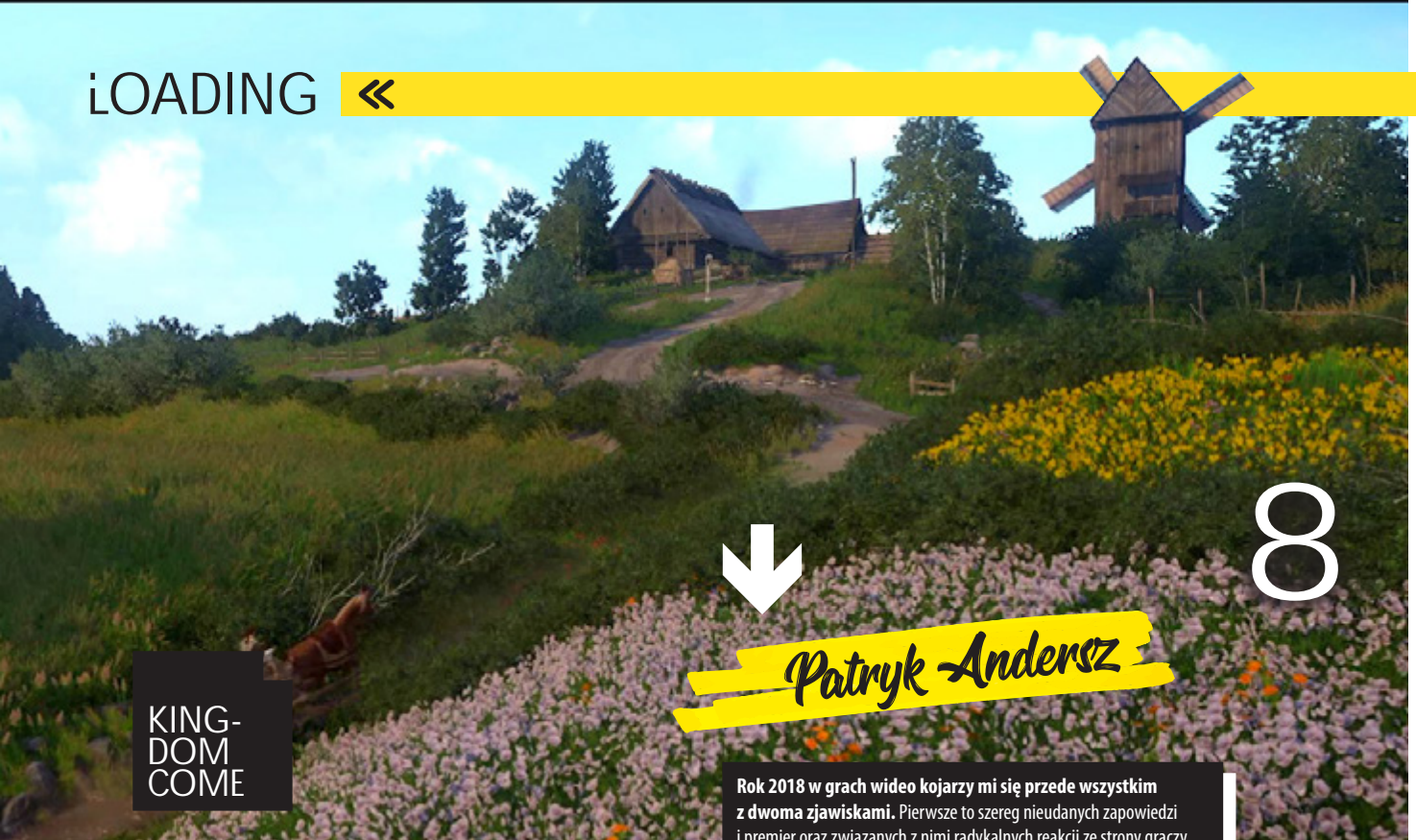
**FROST-PUNK**

**Wycofuję się w okrażeniu tytułów AAA powstałych w wielu gatunkach gier na z góry upatrzone pozycje.** Ten rok nie należał do szczególnie urodzajnych w strategię, choć pojawiło się kilka bardzo

dobrych tytułów oraz kilkanaście dobrych. Za najlepszą uznaję Into the Breach, które udowadnia, że świetna gra nie musi mieć efektownej oprawy. Nie ma tu fotorealistycznej grafiki, ale jest znakomity pomysł konsekwentnie zrealizowany i dający mnóstwo sposobów na organizację oddziału mechów do zdobywania kilku wysp. Jednokrotne przejście trwa stosunkowo niewiele, ale odkrywanie urządzeń bojowych o nowych możliwościach sprawia, że ma się motywację do zdobywania wysp co najmniej kilka razy.

Poza tym dostaliśmy kilka kontynuacji. Spośród nich należy wymienić dwie bardzo udane strategię, w których mocno liczy się fabuła: zamknięcie serii w klimacie wikingów w postaci Banner Saga 3 oraz taktyczno-roleplayowe i mangowe zarazem Valkyria Chronicles 4. Za kolejną część, choć z nieco bardziej kompaktowym światem i większym nastawieniem na szczegół, można uważać także Total War Saga: Thrones of Britannia. Niby nowa gałąź serii, a podbija się państwa wrogów tak samo dobrze jak w klasycznym TW.

Zdarzyło się także sporo powrotów. W tej kategorii wyróżniłbym Two Point Hospital. Z jednej strony przypominał o Theme Hospital, a z drugiej grywalnością znacznie przerósł oryginał. Był po staremu zabawny, ale ani tak liniowy, ani tak powtarzalny. Nie tak efektownie, ale całkiem dobrze zaprezentowały się: ubrane w nową szatę graficzną Age of Empires Definitive Edition oraz obrane ze starego świata i bohaterów (brak praw autorskich oryginalnych twórców) Star Control: Origins. Osobną kategorię stworzyłem dla gier napisanych w Polsce, ale nie jest to ażyl dla kulawych kur. Frostpunk spotkał się ze znakomitym przyjęciem i w tegorocznym zestawieniu gier strategicznych zapewne zasługuje na podium. Strategia połączona z survivaliem zmusza do dokonywania niełatwych wyborów, a jednocześnie nie jest tak dołująca jak This Means War. Prócz niej należy wskazać na dwie interesujące produkcje: Ancestors Legacy – opowieść ze średniowiecza opartą na faktach podana w formie RTS, która rozkręca się wolno, ale wciąga, i Phantom Doctrine, czyli oryginalną historię szpiegowską.

KING-  
DOM  
COME

Patryk Andersz

8

**Rok 2018 w grach wideo kojarzy mi się przede wszystkim z dwoma zjawiskami.** Pierwsze to szereg nieudanych zapowiedzi i premier oraz związanych z nimi radykalnych reakcji ze strony graczy, którzy w końcu zdecydowali się powiedzieć „Dość!” dużym wydawcom i ich praktykom. Te ostatnie albo były niezgodne z oczekiwaniami, albo wręcz nieuczciwe. W ten oto sposób oberwało się EA za zapowiedź Command & Conquer na platformy mobilne, mimo że fani serii czekają na nową odsłonę na komputery. Blizzardowi za zapowiedź Diablo Immortal – również na platformy mobilne – podczas gdy o „pełnoprawnym” sequele ani słycho. W końcu Bethesda za wszystko związane z Falloutem 76, począwszy od mankamentów samej gry, a skończywszy na edycjach kolekcjonerskich, których zawartość różniła się od tego, co sugerowały zapowiedzi wydawcy. Czy te fale niezadowolenia przełożą się na lepsze traktowanie klientów w roku 2019? Czas pokaże.

Drugie zagadnienie dotyczy konsol bieżącej generacji, które mimo kilku lat na karku pokazały, że cały czas są liczącym się sprzętem za sprawą tytułów ekskluzywnych. Jako pecetowiec z nieukrywaną zazdrością słuchałem, jak konsolowi koledzy zachwalali God of War, Spider-Mana i Red Dead Redemption 2, z których to produkcji każda może walczyć o tytuł gry roku. John Kodera powiedział w maju, że PlayStation 4 weszło w swój końcowy cykl życia, co przez niektórych zostało zinterpretowane tak, że system dogorywa. Jak widać nic bardziej mylnego i nie zdziwię się, jeśli jeszcze w 2019 roku pokaże swą siłę.



Maciej Bachonski

**No cóż, będę jednak trochę narzekał. Dwa tysiące osiemnasty to zdecydowanie nie był rok skrojony pod moje growe oczekiwania, bo i elektronicznej grozy zbyt wiele w nim nie uświadczylismy: gdzie podziały się te wszystkie niezależne perełki pokroju SOMY, Observera czy Outlasta, z którymi zdążyliśmy zapoznać się przez ostatnie lata?**

Moje widzimisię to zresztą tylko kropla w morzu prawdziwych problemów. Branżowe afery związane z lootboksami i coraz chętniej stosowanym przez twórców modelem pay2win również mijającym dwunastu miesiącom nijak splendoru nie przydają. Prawdę mówiąc, niewiele zapowiada, by najbliższym czasie mogło zmienić się to na lepsze. Dodajmy do tego spektakularną porażkę nVidii i jej nowej generacji kart grafiki i mamy prawdziwy obraz nędzy i rozpaczy. Ale przecież nie było tak całkiem źle, prawda?

Wiele uznanych serii zaliczyło interesujące powroty. Nowe NBA od 2K to nadal najlepsza gra sportowa, Shadow of the Tomb Raider pokazał, że przy wykorzystaniu sprawdzonej mechaniki można stworzyć godne podsumowanie trylogii o młodej Larze Croft, w Assassin's Creed wreszcie da się grać, nie będąc fanem poprzednich odsłon, a Hitman jest lepszy niż kiedykolwiek wcześniej. Branża gier rozwija się stabilnie i nieublaganie. „Nie zatrzymasz postępu”, jak zwykły mawiać bohater Deus Ex Adam Jensen. Byle tylko we właściwym kierunku – czego sobie i nam wszystkim na kolejny rok życzę.

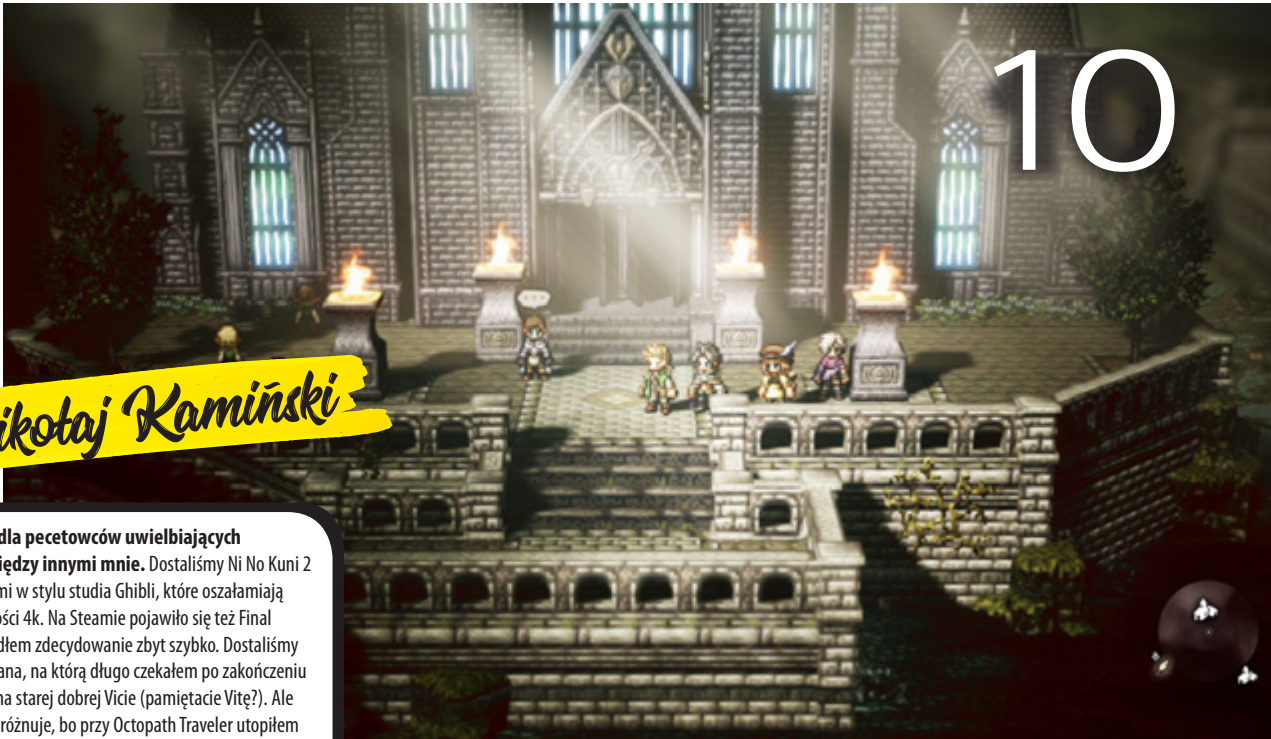
DEAD  
CELLS

OCTO-  
PATH

10

Mikołaj Kamiński

Rok 2018 był wyzerką dla pecetowców uwielbiających japońskie RPG, czyli między innymi mnie. Dostaliśmy Ni No Kuni 2 z przepięknymi wizualkami w stylu studia Ghibli, które oszałamiają ostrą kreską w rozdzielczości 4k. Na Steamie pojawiło się też Final Fantasy XV, które przeszedłem zdecydowanie zbyt szybko. Dostaliśmy też Ys VIII: Lacrimosa of Dana, na którą długo czekałem po zakończeniu Ys Seven, ale tę ograłem na starej dobrej Vicie (pamiętacie Vitę?). Ale Nintendo Switch też nie próżnuje, bo przy Octopath Traveler utopiłem zdecydowanie zbyt wiele godzin, a już zacieram ręce na Katamari Damacy, które ma się pojawić tuż przed świętami!



Aleksander Borszowski

Dojmująco pozbawiony wyrazistego charakteru rok. Gdy czytam nominacje do nagród, oczy po paru sekundach zaczynają mi się ślizgać to w jedną, to w drugą stronę. Z „dużych” tytułów najlepiej bawiły mnie telenowele, których kolejne odcinki wiernie śledzę od lat: Monster Hunter World, Dragon Quest XI, Black Ops IIII, trzy (!) Yakuzy. Do podobnej kategorii zaliczają się pewnie bijatyki: Soulcalibur VI umiejętnie godził tradycję z nowoczesnością, a BlazBlue: Cross Tag Battle mimo mocno recyklingowanej, bootlegowej estetyki okazało się znacznie ciekawsze niż Dragon Ball. Z największych sukcesów z etykietką Early Access (Fortnite, Dead Cells) soki wyssałem już w 2017 roku, co w połączeniu z rosnącą siłą gier-usług i początkiem schyłku generacji zaowocowało klimatem jakiegoś kulturowego limbo. Przesunięcie punktu nacisku ze spektaklu na system walki w God of War mnie zawiodło. Złożona mechanika domaga się eksploracji na najwyższym poziomie trudności, gdzie jej liczne problemy owocują udreką, a Red Dead 2 jest jak przegląd największych sukcesów i porażek Rockstara. Oczywiście na scenie niezależnej nadal działa się znakomite rzeczy: Paratopic, Legendary Gary, 428: Shibuya Scramble, Amid Evil, Lucah: Born of a Dream, ale nawet za nimi trzeba było grzebać głębiej. Efekt jest taki, że wróciłem do Tetrisa (patrz trzecie miejsce, ale też stareńki Cultris II), zakochałem się na nowo w shoot'em upach przez syntezującego cały gatunek ZeroRangera, a w The 25th Ward szukałem i znalazłem echa Twin Peaks: The Return, po którym od ponad roku nadal nie jestem się w stanie pozbierać.

9

# INDYKARTIUM

Nie wiem, który już raz w życiu piszę taki tekst, że oto zaczynam coś nowego i mam jakieś plany. Problem w tym, że tym razem nie mam pojęcia, jakie mam plany, bo na razie wszystko jest na wariackich papierach.

**D**ecyzja zapadła wczoraj, teksty muszą oddać za trzy dni, jeszcze nawet nie ustaliliśmy, jaka będzie formuła rubryki. Morał z tego taki, że może się stać wszystko. Piszcie i sygnalizujcie, czego chcecie, a ja będę re(d)agował (albo nie).

Na jakimś bardzo generalnym poziomie ogólności cel jest dwojaki. Z jednej strony dostarczyć graczom informacji o tym, jakie się pojawiły interesujące gry indyckie (przy czym trzeba uważać, żeby nie wchodzić w parady rubryce Play The Game), z drugiej strony opowiedzieć wszystkim (w tym samym indykom), co się dzieje w Indyklandii: konkursy, festiwale, jamy itd. Czego będzie więcej, materiałów od indyków czy materiałów dla indyków, ma zależeć od was, drodzy czytelnicy. Mam robić za sługę dwóch panów. Znając życie, spodziewam się, że z prób znalezienia złotego środka wyjdzie komedia dell'arte. Obyśmy się śmiali wszyscy, nie tylko niektórzy.

Pierwszy problem, z jakim wiem, że będę się potykać, to kogo uznać za indyka. O związanych z tym kłopotach pisałem już kiedyś felieton (Pixel #32), więc nie będę się powtarzać. Obecnie definicja robocza to firmy góra kilkuosobowe, finansujące prace z własnych źródeł (dopuszczam wsparcie rodziny i kredyt pod zastaw nerki). W razie wątpliwości będę podejmował decyzję arbitralnie albo rzucał monetą, aż wypadnie, co chciałem.

Jedziemy.

Borek

## INDYK IMPREZUJĄCY

**Indyki spotykają się między innymi na game jamach.** Oczywiście nie wszyscy, ale zwłaszcza dla początkujących jamy to fenomenalna szkoła kreatywności i warsztatu i możliwość podejrzania innych. Założenia są proste: organizator rzuca temat, uczestnicy mają określony czas (dwie, trzy doby), żeby stworzyć grę związaną z tematem. Oprócz roli edukacyjnej i towarzyskiej jamy bywają źródłem pomysłów kończących się opublikowanymi tytułami. Tak zaczął SUPERHOT, tak zaczęło Celeste (patrz dalej). Planujemy się jamom przyglądać. Dzieje się na nich dużo ciekawych rzeczy, tak jak kiedyś na spotkaniach demosceny.



PGG JAM

**W dniach 1–2 grudnia Poznańska Gidia Gier zorganizowała trzeci już PGG JAM ALL PLAY.** Głównym tematem jamów PGG jest accessibility, czyli pisanie gier w taki sposób, żeby mogli w nie grać niepełnosprawni. Wbrew pozorom zwykle nie jest to specjalnie trudne i nie wymaga dodatkowych nakładów. To kwestia odpowiedniej wiedzy i podjęcia odpowiednich decyzji projektowych na samym początku. Czasem, żeby umożliwić grę osobom z zaburzeniami widzenia, wystarczy odpowiednio używać dźwięków (o czym przekonał uczestników jamu niewidomy Tomasz Tworek, grając w Skullgirls i opowiadając, jak to robi), czasem pomaga odpowiednie operowanie kolorem i kontrastem. Kreatywności nie zabrakło. W trakcie jamy powstała między innymi gra sterowana wózkiem inwalidzkim. Zwycięzców nie było (bo na PGG JAM-ach nigdy nie ma). Wyróżnione zostały dwa tytuły: KOMBOYE i The Wędkarz: Dzikie Łow.



GLOBAL GAME JAM 2019

**To pierwszy poważny jam, który możemy zapowiedzieć, bo zacznie się po wyjściu numeru.** Nie tylko poważny, ale i duży i od razu ogólnosiwiatowy. W 2018 roku odbył się w 803 miejscach, w 108 krajach, zarejestrowało się 42 800 uczestników i powstało 8606 gier. W 2019 roku Global Game Jam odbędzie się w dniach 25–27 stycznia, w Polsce planowany jest w Warszawie, Krakowie i Łodzi. GGJ jest w pewnym sensie łatwy, tematy są niezwykle szerokie i pozostawiają dużo pola manewru. Trzy ostatnie to: 2016 – Ritual, 2017 – Waves, 2018 – Transmission. Szczegóły na stronie [globalgamejam.org](http://globalgamejam.org).

## INDYCZY RYNEK



GAME DEV FEST

**Game jamy to nie wszystko. Mamy kilka konferencji dla deweloperów, choćby duży i uznany GIC, odbywający się równolegle z PGA, albo powiązany z Pixel Heaven Pixel Connect.** Jest też kilka mniej lub bardziej sformalizowanych organizacji zajmujących się popularyzacją wiedzy z zakresu tworzenia gier. W listopadzie odbyła się w Warszawie siódma edycja Game Dev Fest, imprezy organizowanej przez działające przy Politechnice Warszawskiej Koło Naukowe Twórców Gier „Polygon” (będzie o nich więcej w przyszłości). Główna część składała się z ośmiu prelekcji (rozłożonych na cztery kolejne środy), w czasie których ludzie od lat pracujący w branży opowiadali o swoich doświadczeniach związanych z pisaniem gier, organizacją pracy nad nimi, marketingiem itd. (więcej szczegółów programu na [gamedevfest.pl](http://gamedevfest.pl)). Jak to zwykle na spotkaniach Polygonu nie zabrakło okazji do pogadania z innymi i pochwalenia się rzeczami, nad którymi się pracuje.

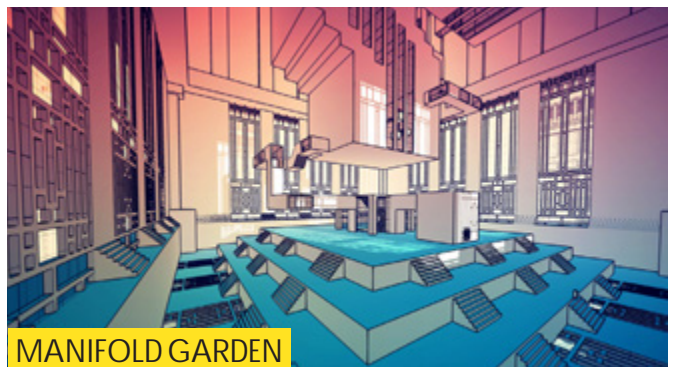
## INDYK LECI WYSOKO



**Początek grudnia, więc jak co roku Polityka ogłosiła nominacje do swoich paszportów. Kategoria, w której łapią się gry (Kultura cyfrowa), funkcjonuje już od jakiegoś czasu.** Tym razem nominacje dostały 11 bit studios za Frostpunka, panGenerator za dotychczasowy całokształt i Juggler Studios za My Memory of Us. Z tej trójki tylko panGenerator może wymagać przedstawienia czytelnikom Pixela. To grupa tworząca instalacje łączące ruch, muzykę i obraz, coś jak wziąć demo sprzed ćwierćwiecza i podłączyć je do wiatru i robota przemysłowego (tak, bardzo kławy ten opis, ale panGenerator siedzi okrakiem na kilku płotach naraz i łatwiej zrozumieć, co się widzi, niż to nazwać). Według przyjętych na potrzeby rubryki reguły 11 bit studios nie za bardzo się klasyfikuje jako klasyczny indyk. Zdecydowanie wyrosli ze stada i przenieśli do ligi rekinów. Juggler Studios pasuje, jak ulał. Mnie tym bardziej miło, że My Memory of Us w 2017 roku zdobyło na Pixel Awards, któremu jurorowałem, nagrodę Warsaw Excellence, więc jeśli zdobędą paszport, będę mógł mówić: „A nie mówiłem?”. Wielka gala i ogłoszenie wyników 8 stycznia 2019 roku.

**Każdy, kto kiedykolwiek usiłował się mierzyć z SEO (Search Engine Optimization – takim konstruowaniem swoich stron, żeby znaleźć się jak najwyżej w wynikach wyszukiwania Google i innych serwisów), wie, jak frustrujące to zajęcie.** Często dokonywane przez programistów Google drobne zmiany w algorytmach decydujących, co pokazać jako najlepiej odpowiadające zapytaniu użytkownika, niweczą miesiące pracy. W październiku z bardzo podobnym problemem musieli się zmierzyć mniejsi wydawcy gier, których tytuły bez żadnego konkretnego powodu zjechały na dół listy na Steamie, powodując gwałtowny spadek sprzedaży. Valve zareagowało dość szybko na skargi i po kilku tygodniach sytuacja się poprawiła. Oficjalna wersja jest taka, że to przypadkowy bug, nieoficjalna, że Valve lepiej zarabia na tytułach, które już zdobyły popularność, więc preferuje je jeszcze bardziej. Dochody Valve ze Steamu rosną, szanse nowych gier na przebicie się maleją. Życie indyka nigdy nie było łatwe. Teraz będzie jeszcze trudniejsze. Zwłaszcza że dla wielu Steam to jedyna, albo przynajmniej główna, platforma dystrybucji.

**W kontrze do poprzedniej historii ta może akurat być optymistyczna:** Epic planuje otworzyć Epic Games Store, nową platformę dystrybucji cyfrowej, początkowo dla platform PC i Mac. Steam zabiera twórcom 30%, EGS ma zabierać tylko 12%. Te 18% różnicy jest chyba mniej istotne od faktu, że nowa platforma oznacza szanse na pojawienie się poważnej konkurencji. Steam był na najlepszej drodze do zostania praktycznym monopolistą na rynku cyfrowej dystrybucji gier. Teraz będzie mu trochę trudniej. Epic to nie jest startup pełen dobrych chęci, tylko potentat z grubą kasą. Ma za co rozwijać swój ekosystem i czym przyciągać użytkowników, więc może zacząć Steamu podszczyptywać i zmusić do biegu. Koniec hodowania tłuszczu. Nie żeby sprawa była prosta: Epic musi przekonać graczy do zainstalowania i korzystania z kolejnej platformy do uruchamiania gier. Oj będą gracze psiożyć, będą. Wszystkich naraz się nie zadowolili.



MANIFOLD GARDEN

**Będzie osobieście. Najpierw zakochałem się w Monument Valley.** Potem poprawiłem The Talos Principle i The Witness. Jeszcze później odbiłem się od Antichamber, w którym przypadkowo wygrywała z logiką. Teraz czekam na Manifold Garden (indyk: William Chyr Studio), którego premiera ma nastąpić „wkrótce” (soon). Zanoszę się na grę logiczną, korzystając z kilku nowych pomysłów i sposobów wykorzystania przestrzeni i grawitacji. Skojarzenia z Portalem też mam, ale nie umiem uznać Valve za indyka. Według stanu na dzisiaj w zapowiedziach tylko wersja PC.

# INDYKARTIUM



GRIS

DLA CZ CI  
INDYKÓW OD  
ZAROBIEŃ NA  
GRZE WA NIEJSZE  
JEST POKAZANIE,  
CO IM LE Y NA  
SERCU. TO JEST  
STAN UMYŚŁU,  
NIE KALKULACJA.



**Przekleństwo konkurowania dwóch działów gazety o te same tytuły dopadło mnie już w pierwszym odcinku.**

Pisząc zasygnalizowałem premierę Gris, a okazało się, że tytuł już jest wśród recenzowanych gier. Na podstawie zapowiedzi spodziewałem się dokładnie tego, czego można się spodziewać po indyku: nietrywialnej, wizualnej maestrii spoza mainstreamu (po polsku: bardzo mi się graficznie podoba, bo taka inna jest, niż zwykłe gry są) i – w oparciu o materiały prasowe – interesującej historii i dużo emocji. Micz mi świadkiem, że w pierwszej wersji tekstu trochę w Gris powątpiewałem, bo trailer ani historii, ani emocji nie sugerował. Z recenzji wynika, że niestety miałem rację. Switch i PC.



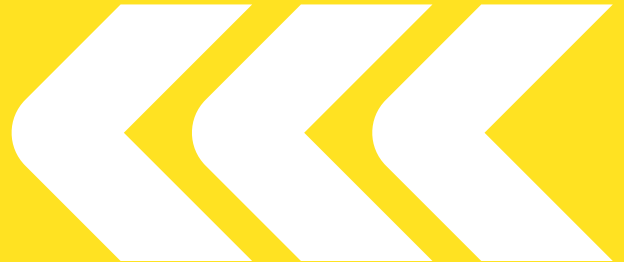
A CASE OF DISTRUST I CUBE ESCAPE: PARADOX

**Po premierze Return of the Obra Dinn (i po poczytaniu, jak ludzie usiłują rozgryźć Pendrive znaleziony w trawie) łatwo nabrać smaku na inne łamigłówki detektywistyczne.** Indycy dostarczają. Obie wymienione w tytule gry można częściowo obejrzeć za darmo. A Case of Distrust (indyk: The Wandering Ben) nie porwał mnie samą rozgrywką, ale graficznie i muzycznie to noir pierwsza klasa, Chandlerowskie klimaty z nienachalnymi ukłonami w stronę współczesnego rozumienia świata. Brak jednak kombinowania i logiki, bo historia jest podawana na tacy. Potrzebny niezły angielski. Cube Escape: Paradox (indyk: Rusty Lake) z kolei graficznie ani muzycznie specjalnie się nie wyróżnia (sprawny, ale bez szafu), ale dla szarych komórek to bieg na przelaj, z kilkoma głębokimi rowami i żywopłotami po drodze. Demo CoD i pierwszy rozdział CE:P to jeden porządny wieczór. Obie rzeczy na PC i Maca.



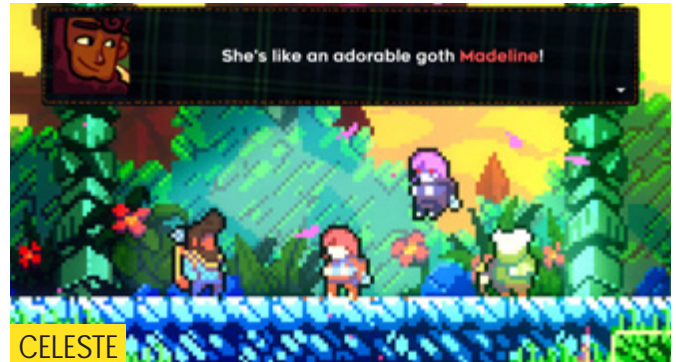
FIREWATCH NA SWITCHA

**No, prawie, premiera jest zapowiedziana na 17 grudnia.** W momencie, gdy to piszę, gry jeszcze nie ma, ale zanim wyjdzie numer, powinna być. Firewatch to taki chodzony smutas. Trzeba się snuć po lesie, gadać przez radio, jest jakaś historyjka, jakieś tajemnice, są jakieś traumy rodzinne i stare zagadki, czyli wszystko to, co niektórzy z nas lubią najbardziej. Właściwie dzisiaj wydawca gry, Campo Santo, to nie są indyki, bo kupiło ich Valve, ale Firewatcha zrobili jako uciekinierzy z Telltale Games. Tyle że finansowało ich Panic. Połapiecie się w tym?



QUIET AS A STONE

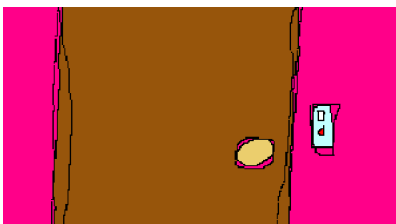
**To nie jest reguła, że indyki to dziwaki. Wprost przeciwnie.** Znakomita większość robionych przez nich gier to proste wariacje na temat platformówki, shmupa czy innego tower defense'a. W końcu najbardziej lubimy to, co dobrze znamy. Ale czasem trafia się coś... innego. W tym odcinku konkurs na najdziwniejszą grę wygrywa Quiet as a Stone (indyk: Richard Whitelock). Śliczna rzecz, w której o nic nie chodzi. Jak przeczytałem opis (kamienne wyspy na niebie), pomyślałem o Driftlandzie, ale nie. Poza zawieszonymi w przestrzeni skalami te dwie rzeczy nie mają ze sobą nic wspólnego. Się klika, się zbiera gemy, się przestawia drzewa i kamienie, a na koniec można zrobić zdjęcie. Albo na początek. Taki sandbox bez piasku. Obstawiam, że dla niektórych może być dobry na wyciszenie: myszka chodzi, nerwy opadają, aż zostaje czysty stupor. Klikaj w Quiet as a Stone, aż się staniesz Thick as a Brick. PC i Mac.



CELESTE

**Proste wariacje na temat platformówki... Już się bałem, że mi zarzucicie, że piszę tylko o grach powolnych i dostojnych (a w jakie mam grać, jak mam dwie lewe ręce?).** Na szczęście dzisiaj w nocy przyszła gala The Game Awards 2018. W kategoriach Games for Impact i Best Independent Game wygrało Celeste (indyk: Matt Makes Games Inc.), więc trzeba o nim wspomnieć. Celeste pojawiło się na game jamie w lipcu 2015 roku jako platformówka na Pico-8 (taka nieistniejąca konsola, pisaliśmy o niej w P#38), by potem wyewoluować w dużą grę na wszystkie ważne platformy (Linux, Mac, PC, PS4, Switch, Xbox One, jakieś wariacje wersji Pico są ciągle dostępne na itch.io i jako easter egg w samej grze). Pico oryginalnie narzuciło pixelartową grafikę, której stylistyka została zachowana w pełnej wersji, ale ładnie złamana bardziej realistycznymi obrazkami w przerywnikach fabularnych. Tak, bo w grze jest fabuła. Fabułka powiedzmy, zalatująca niestety tanią psychologią podwórkową. Takie Coelho Depths moim zdaniem, ale co ja tam się znam. No tylko że ta psychologia krąży wokół depresji i napadów paniki (które traktuje śmiertelnie poważnie, co zaznaczam na wszelki wypadek), więc grę zaklasyfikowano jako społecznie użyteczną. Dopiero co napisałem o takich rzeczach felieton.

## INDYCZE JAJA



**Pamiętacie taką apkę na iPhone o nazwie I Am Rich? Błysnęła na firmamencie przedziwnych pomysłów 10 lat temu (w 2008 roku), sprzedała się w kilku egzemplarzach i zniknęła.** Kosztowała 999,99 dolarów i nie robiła kompletnie nic, poza wyświetlaniem komunikatu „I am rich, I deserve it, I am good, healthy & successful” (tak, w oryginale była literówka). W podobnie abstrakcyjnym kierunku idzie gra James' Door: He is not home right now. Please leave. Za 3 dolary można kupić narysowane w Paincie drzwi i dzwonek. Do drzwi można zapukać kliknięciem. Można też zadzwonić. Pojawi się komunikat, że Jamesa nie ma w domu. Takie dowcipy tylko wśród indyków. Żaden poważny wydawca nie zrobi czegoś podobnego. Doceniam żart, ale chociaż cena jest całkiem przystępna, chyba poczekam na wersję free, a przynajmniej na jakąś poważną obniżkę. PC i Windows, co sugeruje, że iWyznawcy cenią się 333 razy wyżej od MSWyznawców (tak, wiem, klisza, suchar i stereotyp).



RETURN OF THE OBRA DINN

**Na tej samej gali zwyciężyło w kategorii Best Art Direction, o czym informuję trochę z kronikarskiego obowiązku, a trochę dlatego, że to miłość od pierwszego trailera.**

PIXEL  
WYWIAD

# SPRÓBUJ BY

Z Milesem Jacobsonem, CEO Sports Interactive, o najnowszej edycji Football Managera rozmawia Dariusz J. Michalski

**P** Wydaje się, że w tegorocznej edycji tworzenie taktyk jest łatwiejsze. Chcielibście przyciągnąć mniej zaawansowanych graczy?

Rzeczywiście łatwiej wybrać swój styl gry, gdy po raz pierwszy ustalasz taktykę. Jednak gra stała się głębsza, ponieważ jesteś teraz w stanie ustawić indywidualne zachowania zawodników, kiedy atakujesz, bronisz lub jesteś pomiędzy tymi dwoma fazami. Taki podział daje więcej możliwości niż poprzedni moduł taktyki.

**P** Całkowicie zmienił się także trening.

Również stał się bardziej przystępny i bliższy rzeczywistości. Mamy teraz trzy sesje dziennie i gracz decyduje, co dokładnie dzieje się podczas każdej z nich. Ten moduł powstawał w porozumieniu z prawdziwymi trenerami i menedżerami, którzy nas odwiedzali, dawali nam wykłady i pokazywali filmy. Uważam, że dobrze przedstawiliśmy graczom pracę podczas treningu.

**P** Poprzednie dwie edycje miały swój temat przewodni: Brexit i wywrócenie do góry nogami rynku transferowego po transferze Neymara. W tym roku niczego takiego nie zauważyłem.

Jest mnóstwo drobnych elementów. Tym razem po raz pierwszy mamy kogoś, kto prowadzi drużynę kobiet i może objąć drużynę mężczyzn. Staramy się symulować cały świat piłkarski. Jeśli to robisz, musisz się zmierzyć z takimi tematami jak Brexit czy choćby coming outy piłkarzy.

**P** Mimo jak najwierniejszego odzwierciedlenia rzeczywistości pewne moduły gry są uproszczone w stosunku do rzeczywistości.

Dotyczy to choćby całego modułu finansowego. Nie uważam, by większość grających w Football Managera miała wykształcenie z rachunkowości. Dotyczy to też prawdziwych menedżerów. Nie muszą mieć wiedzy choćby o amortyzacji zasobów. Dlatego niektóre elementy

upraszczamy, bo inaczej nikt nie chciałby grać w tę grę. Jednak FM opowiada o prawdziwym życiu, więc choćby budżety transferowe odzwierciedlają te prawdziwe. Staramy się, by strona piłkarska gry była tak realistyczna, jak to możliwe.

**P** Jednak mecz na boisku nie wygląda tak, jak w rzeczywistości. Zdarzają się płynne akcje, ale niekiedy zawodnicy potykają się o piłkę niezależnie od poziomu rozgrywek.

**Co w wizualizacji meczu jest dla was najważniejsze?**


By była prawdopodobna. Podczas meczu powinna być odpowiednia liczba strzałów, podań krótkich i długich, odbiorów piłki. Przez wiele lat oglądaliśmy w grze zawodników niewiele większych od wielokątów. W ubiegłym roku wprowadziliśmy nowy silnik graficzny, w tym roku 500 nowych animacji i zmianę fizyki piłki. Wygląd meczu wynika też z ograniczeń po części czasu, po części budżetu. Oczywiście chcielibyśmy go jeszcze poprawić, ale uważam, że SI stojąca za meczem pozostaje znacznie ważniejsza od tego, co widać na ekranie.

**P** Kolejną rzeczą wymagającą poprawy - i to od lat - są dialogi. Strasznie powtarzalne! Udział w konferencjach prasowych to pierwszy z obowiązków, który oddają asystentowi. Zamierzacie coś z tym zrobić?

To pytanie pojawia się we wszystkich wywiadach, których udzielam co roku.

**P** Przepraszam, nie chciałem być nudny jak system dialogowy FM...

Pozwól mi dokończyć. Nie możemy wiele zrobić z powtarzalnością tego elementu, bo to część piłki nożnej. Jeśli co tydzień bierzesz udział w konferencji, pojawiają się wciąż te same pytania, które umieściliśmy w grze. Tak jak ja otrzymuję podobne pytania o grę. Mamy też pytania przeciwstawne. Dlatego w jednym tygodniu dostajesz pytanie: „Dlaczego ten gracz nie gra?”. W weekend wstawiasz go do składu i po meczu słyszysz: „Dlaczego ten zawodnik gra, skoro jest za słaby?”. To oddaje rzeczywistość. Także liczba odpowiedzi



**+** Miles Jacobson jako dziecko przygotowywał się do kariery śpiewaka. Występował między innymi w Royal Opera House i Royal Albert Hall, pojawił się w „Carmen” wraz z José Carrerasem. Można powiedzieć, że przełomem w jego karierze, było wymienienie dwóch biletów na koncert Blur na wczesną wersję gry Championship Manager 2.

FM MUSI REALISTYCZNIE PRZEDSTAWIAĆ PIŁKARZY, BO GRAJĄ W NIEGO PRAWDZIWI ZAWODNICY

# MENEDŻEREM



jest ograniczona, choć one zmieniają się w zależności od kontekstu, choćby wraz ze zbliżaniem się końcówki sezonu.

**P** W poprzedniej edycji wprowadziliście uczucia pokazane w postaci liczb, czyli system relacji piłkarzy Dynamics. Jedną z pięknych rzeczy, które robimy w grze, to sztuczna inteligencja. Sprawia, że ludzie grający w FM mają wrażenie, że poruszają się w rzeczywistym świecie.

**P** Jak jest zbudowany?

System bierze pod uwagę język, miejsce urodzenia, ponieważ piłkarze mogą mówić wieloma językami, ale także wiek i miejsca, gdzie grali. Może się okazać, że gracz ma kolegów w innych klubach, ponieważ razem grają w reprezentacji lub kiedyś grali razem w klubie. Bierze pod uwagę osobowość, którą staramy się opisywać przez mnóstwo różnych statystyk. To bardzo szczegółowy moduł. Musimy być bardzo uważni, by pokazywał rzeczywistość, ponieważ wielu zawodników gra w FM-a. A najgorszą rzeczą, jaka się

może przytrafić, to narzekanie piłkarzy na sposób, w jaki zostali przedstawieni w grze.

**P** Wiele macie takich narzekań?

Nie. Co roku testuje grę ponad 2000 zawodników. Wśród opiniujących grę mamy także wielu trenerów, menedżerów i dyrektorów sportowych. Nie mamy z nimi podpisanymi umów, więc nie mówimy, kim są. Dostajemy jednak mnóstwo uwag z piłkarskiego świata.

**P** Jak zachęciłbyś tych, którzy jeszcze nie grali w Football Managera, do sięgnięcia po najnowszą edycję?

Gra jest sumą wszystkich jej części. Możesz przeczytać wszystkie recenzje świata i obejrzeć wszystkie nasze trailery, ale powinieneś zagrać, żeby wyrobić sobie zdanie. Wydajemy bezpłatne demo obejmujące pół sezonu. Ściągnij je, poświęć kilka godzin życia i sam zdecyduj, czy gra ci się podoba, czy nie. Bo jestem przekonany, że jej jakość mówi za siebie. ■

✚ Miles Jacobson jest fanem Watfordu. Jeśli chce się natychmiast zakończyć wywiad, należy spytać o siłę gry tej drużyny w Football Managerze. Nienawidzi tego pytania.

# GAMES FOR IMPACT

**J**ak sugeruje nazwa, festiwal jest poświęcony wykorzystaniu gier jako narzędzia do poprawiania świata. Można to uzyskać, zwracając uwagę graczy na występujące w naszym otoczeniu zjawiska, wyjaśniając ich genezę, pokazując, do czego mogą prowadzić.

Gry jako medium świetnie się do takiej roli edukacyjnej nadają. Warszawska edycja korzysta z doświadczeń festiwalu Games for Change (G4C), organizowanego przez NGO o tej samej nazwie. Szef G4C, Asi Burak, był jednym z gości. Wstęp wymagał darmowej rejestracji, zainteresowanie było duże, miejsc zabrakło już na kilka dni przed imprezą, ale część osób nie przyszła i wolne krzesła czekały na gości przez cały czas. Była część warsztatowa, były panele dyskusyjne, były stoiska, gdzie udostępniono większość tytułów.

Wybrałem się w sobotę. Pierwszy panel (Critical Gaming) dotyczył gier krytycznie pokazujących otaczającą nas rzeczywistość i zachodzące w niej procesy. Drugi (Gaming the Archive) zajmował się grami opowiadającymi o historii, zwykle przez próbę jej przedstawienia jako żywego procesu i personifikacji

30 listopada i 1 grudnia w Warszawie w budynku FINA (Filmoteka Narodowa – Instytut Audiowizualny) odbył się Festiwal gier zaangażowanych społecznie Games for Impact, zorganizowany przez FINĘ i Fundację Indie Games Polska.

■ Borek

uczestników. Trzeci (Games for Health) poświęcony był zastosowaniu gier w medycynie czy to jako narzędzi wspomagających leczenie, czy poszerzających świadomość społeczną. Na deser organizatorzy zaserwowali projekcję filmu „Thank You for Playing”. Nie, to nie ten o historii polskiej prasy growej, który znają pewnie wszyscy czytelnicy Pixela. To dokument o powstawaniu gry This Dragon, Cancer. Po projekcji odbyła się dyskusja z jej twórcami, Amy i Ryanem Greenami.

Co, gdzie, kiedy mamy z głowy. Teraz będą dywagacje osobiste, niekoniecznie oddające intencje organizatorów i niekoniecznie zgodne z tym, co myślą i widzieli inni.

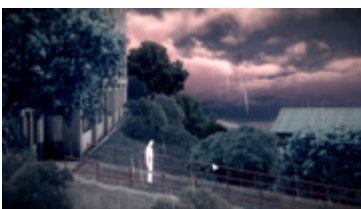
Chyba najciekawszy był pierwszy panel. Nie tylko zaprezentowane tytuły dotyczyły najcięższych gatunkowo tematów (nierówności społeczne, imigracja, wykorzystywanie seksualne), ale i w dyskusji

padło sporo interesujących uwag. Asi Burak opowiedział o PeaceMakerze. Gracze po dwugodzinnej sesji twierdzili, że lepiej rozumieją, dlaczego tak trudno o pokój na Bliskim Wschodzie niż po latach czytania newsów na temat braku postępu w rozmowach izraelsko-palestyńskich. Bodaj Paweł Miechowski stwierdził, że zaletą gier jest to, że pozwalają człowiekowi poczuć się winnym skutków podejmowanych decyzji. W obu wypadkach chodzi o zaangażowanie i bycie stroną czynną. To chyba klucz, który czyni gry medium skuteczniejszym od książek i filmów.

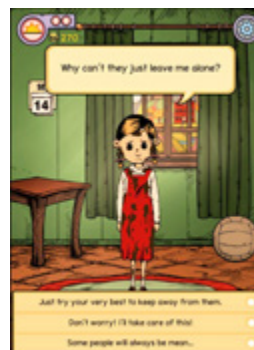
Gry pokazywane w panelu historycznym (Gaming the Archive) miały generalnie charakter edukacyjny w najprostszym sensie tego słowa. Dużo więcej było w nich przybliżenia mało znanego kawałka historii niż próby wyjaśnienia mechanizmów, które spowodowały, że historia potoczyła się tak, a nie inaczej. To o tyle istotne

FESTI-  
WAL

## DETENTION



**Tajwańskie skrzyżowanie przygodówki z horrorem**, opowiadające o czasach rządów Kuomintangu i trwającego przez dziesięciolecia stanu wojennego, znanego jako Biały Terror. Najgorszy był okres pierwszej połowy lat pięćdziesiątych. Wydarzenia z tamtego okresu są stosunkowo mało znane nawet na samym Tajwanie. Z oczywistych powodów przez długie lata były pomijane w nauczaniu historii i wymazywane z pamięci społecznej.



## MY CHILD LEBENSBOERN

**Lebensborn to instytucja powołana do życia przez SS.** Częścią jej działań było znajdowanie na terenach okupowanych odpowiednich kobiet i wykorzystywanie ich do rodzenia dzieci „czystych rasowo”. Lebensborn działał między innymi w Norwegii i tam po wojnie zostało stosunkowo dużo dzieci urodzonych w ramach programu. Ich los nie był godny pozazdroszczenia. Bardzo często były prześladowane przez otoczenie z powodu swojego pochodzenia. Adoptujesz i próbujesz wychować jedno z tych dzieci.

📌 Gaming the Archive, Joanna Kubicka: Gry to szansa dla archiwów mówionych. Wprawdzie wspomnienia zostały nagrane i ocalone, ale niewykorzystywane umierają po raz kolejny.

Lukas Kolek - Charles University  
 Joanna Kubicka - Institute of Polish Culture, University of Warsaw  
 Mikolaj Pawlowski - Juggler Games  
 Francois Rizzo - Digixart  
 moderator / Pawel Schreiber



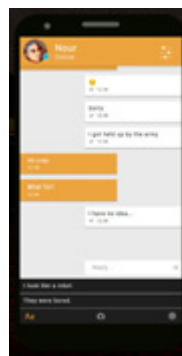
rozdzielenie, że (uwaga: moja prywatna opinia) znajomość faktów nie wystarcza do wyciągnięcia wniosków na przyszłość i porównania dzisiejszych wydarzeń z tymi z przeszłości. Zrozumienie mechanizmów daje znacznie większą szansę zidentyfikowania ich dzisiaj i przewidzenia zagrożeń, jakie wnoszą w naszą realną przyszłość. Tu widzę główną rolę gier historycznych.

Część medyczna była merytorycznie najmocniejsza i najsłabsza równocześnie. Najmocniejsza, bo pokazano konkretne, funkcjonujące rozwiązania. Najsłabsza, bo niektóre z prezentowanych tytułów to nie tyle były gry, co wykorzystujące technologię stworzoną dla gier narzędzia terapeutyczne lub wspomagające rehabilitację. Ważne, przydatne, ale

klasyfikowanie ich jako gry wzbudza we mnie pewien opór.

Powiem szczerze, że mam poczucie pewnego niedosytu. Ciągle jeszcze nie zobaczyłem gry, w której waga przesłania szałaby w parze ze zręcznością realizacji. Mam nadzieję, że to tylko kwestia czasu. Po sąsiedzku pokazujemy kilka tytułów. Specjalnie wybrałem te najbardziej niszowe, nawet z niską grywalnością, żeby pokazać potencjał tematyczny. Wiele innych wspomnianych w czasie festiwalu gier zapewne znacie, czy to z Pixela, czy z Pixel Awards, czy z PGA, na przykład 11:11 Memories Retold, Attentat 1942, Frostpunk, Indigo, Never Alone, That Dragon, Cancer, This War of Mine, What remains of Edith Finch... 📌

## ORGANIZATORZY ZAPOWIADAJ , E IMPREZA B DZIE CYKLICZNA. MAM NADZIEJ , E TAK B DZIE, BO CHC I ZA ROK.



## BURY ME, MY LOVE

Opowiedziana przez komunikaty wyświetlane w messengerze historia dziewczyny uciekającej z ogarniętej wojną Syrii do Europy. Jej rozmówcą jest jej mąż, który został na miejscu, żeby zaopiekować się matką i dzieckiem. Bez niego nie dadzą sobie rady. Komórka jest jej jedynym łącznikiem z bliskimi, którzy usiłują ją wspierać na odległość, ale sami też wymagają wsparcia.

## THE GAME: THE GAME



Tu chyba najtrudniej mówić o grze. Ot, seria ekranów ze zdjęciami i opcjami dialogowymi do wyboru. Za to temat gęsty: uprzedmiotowienie kobiet przez profesjonalnych podrywaczy (pick-up artists). Autorka Angela Washko wykorzystała filmy instruktażowe opublikowane przez kilku z nich i zbudowała narrację pokazującą, jakich trików używają, żeby zaciągnąć do łóżka słabsze psychicznie ofiary.

## NOT TONIGHT



Gra umieszczona w postbrytyjskiej Wielkiej Brytanii, pikselartowy RPG, w pewnych aspektach podobny do Papers, Please. Mocno przerysowana, ale zgrabnie skonstruowana przyszłość, w której gracz (z arbitralnych przyczyn nieuznawany w Wielkiej Brytanii za Brytyjczyka), żeby zarobić na życie, pracuje jako bramkarz. Musi do osób wchodzących do baru stosować zestaw arbitralnych reguł mówiących kogo wpuścić, a kogo nie.

# Karty w cieniu Artefaktu

Długo wyczekiwana nowa gra Valve okazała się karcianką. Włodarze Steama postanowili wejść na rynek mocno zagospodarowany i podzielony. Rynek, nad którym od lat niepodzielnie rządzi Blizzard i jego Hearthstone, chwalcący się niedawno setką milionów użytkowników.

Artur Cnotalski

**W**szyscy przedstawiciele tej bardziej zauważalnej konkurencji dla gry karcianej w świecie Warcraffa próbują robić coś po swojemu. Pytanie, przed jakim stanęło więc Valve, brzmiało: jak bardzo inna może być produkcja tego typu, by wciąż trafić do fanów gatunku, a jednocześnie nie być powtórką z rozrywki i po prostu „kolejną” karcianką?

Od debiutu w 1993 roku synonimem gier karcianych było Magic: The Gathering. Choć w papierze pojawiały się cuda takie jak Doomtrooper, Pokemony, Yu-gi-oh! czy World of Warcraft, jedynie te powiązane z uniwersami anime produkcje były w stanie przetrwać, a nawet rozwijać się w cieniu molocha. Magic dość szybko doczekał się gry komputerowej, fantastycznego Shandalar, które pozwalało zarówno bawić się wymyślonymi taliami, jak i przemierzać świat fantasy, zbierając karty i pojedynkując się z innymi magami.



## Artifact



Valve zmienia historię świata Doty, by dopasować ją do potrzeb Artifactu. Niemniej jednak w grze zobaczymy wiele twarzy znanych fanom MOBY, podzielonych dość arbitralnie na cztery szkoły.

Na początku obecnej dekady Wizards of the Coast, ojcowie M:tG, zrobili ważny krok, przenosząc swoją grę wraz ze wszystkimi zasadami i współczesnymi dodatkami (stare karty i tak nie były używane w popularnych formatach) do sieci. MTGO czy też Magic Online stał się pełnoprawną wersją karcianki, w której można było nie tylko grać, ale też handlować kartami i tixami, wirtualną walutą służącą zarówno do wymiany na rynku wewnętrznym, jak i zakupu wejściówek na turnieje.

Przez lata MTGO było jedynym godnym uwagi cyfrowym produktem swojego typu. Było też olbrzymią niszą, która z czasem stała się przede wszystkim azylem dla wielu „poważnych” graczy w Magica. Na platformie mieli możliwość grania ze znacznie większą intensywnością i częstotliwością niż na żywo. Z czasem Wizards of

the Coast zaczęło organizować tam coraz poważniejsze turnieje, a nawet kwalifikacje do zawodów „na żywo”, gdzie grało się prawdziwymi kartonikami. Nic z tego jednak nie przyciągało niedzielnych graczy. Do tego relatywnie wysoki próg wejścia sprawiał, że nawet dla graczy już zaangażowanych w M:tG, MTGO stanowiło zbyt duży wydatek. Karty potrafiły być niewiele tańsze od tych w prawdziwym życiu. Magic nie jest tanią grą, a sieciowa ekonomia podbijała często ceny rzeczy bardzo tanich „w realu”.

Z czasem zaczęła pojawiać się konkurencja. Ubisoft wypuścił swój Duel of Champions, który przez chwilę złapał uwagę graczy, ale wyżył zaledwie parę lat. Mojang próbował powtórzyć sukces Minecrafta swoją karcianką Scrolls (o której nazwę musiało się szarpać zresztą z Bethesda) i zawiodło kompletnie.

✚ Pole bitwy w Artifact to trzy identyczne plansze, linie, o które bijemy się z przeciwnikiem. By wygrać, musimy zdobyć dwie. Dlatego jest ważne, by z głową rozmieszczać bohaterów.

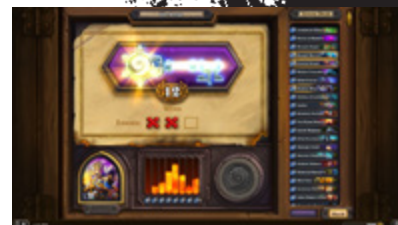


Dopiero Blizzard znalazł receptę na sukces, tworząc grę karcianą, będącą antytezą Magica - Hearthstone'a.

Tam, gdzie Magic był skomplikowany i wymagający uwagi, Hearthstone starał się być możliwie prosty i przystępny. Gra Wizardsów wymagała ostrożnego dobierania łądów do talii, by stworzyć odpowiedni balans dwóch, trzech, a nawet czterech kolorów many. Jednokolorowe talie oczywiście istniały i miały nieco mniejsze problemy, ale większość talii używa dwóch lub więcej magicznych „żywiółów”. Odpowiedzią Blizzarda było stworzenie systemu, gdzie co turę mamy jeden więcej zasób na rzucenie, czego nam się podoba, a talie budowane były z kart jednego bohatera i puli wspólnej. Magic mówił, że każdy decyduje o swoich potworach, więc zniszczenie konkretnego stworka przeciwnika wymagało trochę zachodu?

Hearthstone odpowiadał radosnym tłuczeniem, którego tylko nam się potwórka udawało, wzbogaconym o radosne dźwięki towarzyszące każdej karcie.

Podjęto tu sporo ważnych decyzji. Domeną gry Blizzarda była pewna losowość. Sprawiała, że część rzuconych czarów działała, tak jak chcieliśmy, tylko przez część czasu, na ręce nie można było mieć więcej niż dziesięciu kart. Mulliganowanie (podmiana) startowej ręki nie oznaczała, jak w M:tG, wymiany wszystkiego i dobrania o jednej karty mniej. Zamiast karać nas za to, że początkowe kartoniki nam nie odpowiadały (bo były na przykład za drogie na start), gra mówiła „nie martw się stary, rozumiemy” i dawała nowe bez problemów. By całość wyglądała także sensownie na urządzeniach mobilnych, po każdej ze stron można było umieścić maksymalnie siedem



✚ Jednym z największych osiągnięć na Arenie w Hearthstone jest zdobycie 12 wygranych i użycie tego tęczowego klucza.

stworków. Hearthstone był w założeniu idealną grą dla niedzielnych graczy, casuali, którzy chcieli się po prostu pobawić, nie marnując zbyt wiele czasu na swoją ulubioną grę karcianą. Turnieje na MTGO potrafiły zajmować cały dzień i wymagały czasem zarywania nocy. Wraz z rozrastaniem się społeczności i popularyzacją streamingu gra Blizzarda zaczęła też jednak zyskiwać poważniejszy, e-sportowy aspekt. Ludzie ścigali się o zdobycie co miesiąc najwyższej pozycji w randze Legenda, zaczęły pojawiać się turnieje, a ojcowie Warcrafta starali się robić, co mogli, by pomóc tej poważniejszej stronie gry.

I tu pojawił się problem: im dłużej dłużano we współzawodnictwie, tym mocniej okazywało się, że nie działa ono tak, jak gracze by chcieli. Turniejowa scena Hearthstone'a osiągnęła pewien pułap, którego nie była w stanie przeskoczyć i po prostu stanęła w miejscu, a wielu ważnych dla niej graczy zaczęło szukać innych wyzwań.

Rękawicę próbowało podnieść Elder Scrolls Legends, karcianka od Bethesda, ale mimo zrobienia tego samego co Blizzard - oparcia swojej gry o popularne uniwersum - i naprawdę ciekawej mechaniki wspomagania przegrywających graczy przez dawanie im kart (a czasem nawet możliwości zagrania ich za darmo), do Legends nie udało się przyciągnąć „masy krytycznej” graczy. Po części winna jest tu sama Bethesda. Zapakowała swoją karciankę w naprawdę brzydką oprawę graficzną, która sprawiała, że jeden ważny aspekt gry, jej oglądalność na streamach, był martwy. Z czasem podjęto próby, by naprawić ten problem, jednak poprawki, choć zauważalne, nie zmieniły wiele.

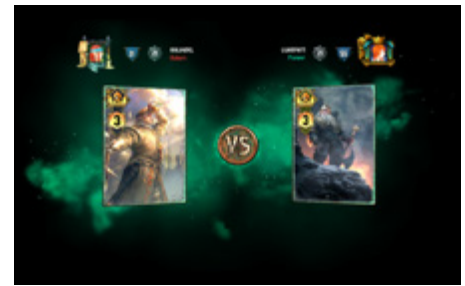
Innym problemem był też poziom skomplikowania. Legends jest

✚ Za The Elder Scrolls stoją niesamowite grafiki koncepcyjne. Trudno więc uwierzyć, jak Bethesda stworzyła coś tak brzydkiego, jak klient Legends.



## KARCIANKI

✚ MTG Arena wzięło przykład z Hearthstone'a - zamiast surowego utilitaryzmu MTGO, jest tu miejsce na wizualne fajerwerki. Nawet jeśli skromne.



W nowej odsłonie Gwint może pochwalić się najładniejszymi chyba kartami na rynku. Niestety, grywalność najlepsza na rynku nie jest.

graczowi kontrolę nad polem bitwy. Ważnym elementem są rozmieszczeni na stole bohaterowie, których każda strona ma piętkę. Wnoszą do gry własne umiejętności i statystyki. Ważne jest zabijanie herosów, bo daje nam złoto pozwalające kupować specjalne karty wyposażenia, ale także ono jest częścią strategii. Śmierć nie zawsze jest karą, bo to główna mechanika pozwalająca nam przesuwac postaci między liniami i manewrować tak, by zniszczyć dwie wieże wroga. Partie nie są krótkie. Niekiedy trwają nawet pół godziny, co łamie konwencję Hearthstone'a czy Legends, które chcą być na tyle krótkie, by dało się grać w nie na komórkach.

Do tego jest jeszcze ekonomia, która z pewnością przywiąże do gry trochę spekulantów: możliwość obrotu kartami, sprzedawania wszystkiego, co otworzymy w paczkach za pieniądze (w postaci kredytu na Steamie), daje możliwość faktycznego zarabiania na grze lub chociaż odrobienia jej ceny zakupu. Najdroższy bohater kosztuje obecnie tyle, co sam Artifact: 20 dolarów. Kartianka Valve podchodzi przy tym dość nieortodoksyjnie także do monetyzacji. Jeżeli chcemy być niezłymi graczami, musimy kupić karty na targowisku lub otworzyć trochę paczek, ale możemy grać za darmo. Jeśli chcemy grać „o coś”, musimy płacić. Drafty i rozgrywki gotowymi taliami mają wpisowe i nie dają szalenie wysokich nagród. Całość jednak ząbia się w sposób, który trudno zrozumieć, póki się go nie zobaczy w działaniu, a Artifact w praktyce nie wydaje się droższy niż Hearthstone, co tylko wzmacnia poczucie, że Blizzard wreszcie napotkał godnego przeciwnika. ■

odczuwalnie bardziej złożone niż gra Blizzarda. Jednak nie na tyle, by być wyraźnie inną grą, dedykowaną dla innego rodzaju gracza. Podobnego problemu nie miał Gwint, który nie bał się być trudny, mówiąc wprost: jesteśmy inną grą niż Hearthstone. Paradoksalnie właśnie to przyciągnęło do kartianki CD Projektu wielu fanów HS - Redzi zaoferowali im mniej losową grę, wymagającą sporo kalkulacji i planowania, do tego wyglądającą naprawdę sensownie (a przede wszystkim: czytelnie na streamach) i robiącą nowe rzeczy.

O tym, gdzie Gwint zawiódł, pisaliśmy w poprzednim numerze. Nie ma sensu więc się powtarzać. Ciągłe przeróbki, poprawki i zmiany, a w końcu porzucenie wsparcia działającej, żywej usługi - bety Gwinta - na pół roku przed premierą, by dostarczyć graczom drastyczne zmiany, przekreślające część tego, czym gra była przez dwa lata testów, zniechęciły wielu. Nawet bardzo hojne rozdawanie nagród za grę (nikt na rynku nie daje za darmo tyle, co Redzi w swojej kartiance) i organizowanie turniejów z naprawdę sensowną pulą nagród nie pomogło, a gra świeżo po premierze wydaje się być w gorszym stanie pod względem popularności i liczby graczy niż przez ostatnie dwa lata.

Z pewnością nie pomogło też MTG Arena - odpowiedź Wizards of the Coast na wszystkie kartianki, które powstały od czasu (wciąż żywego) MTGO. Łatwiejsza, bardziej przystępna i atrakcyjniejsza wizualnie wersja Magica zachowująca zasady oryginału pokazuje, że nawet pod pewnymi względami archaiczną, ale diablo

popularna gra ma miejsce w cyfrowym świecie. Arena jest tańsza niż Magic Online, pozwala na rozgrywanie krótszych meczy i chowa mechaniki, z których niezłymi gracze nie korzystają, jednocześnie trzymając je pod ręką, gdyby ktoś potrzebował z nich skorzystać.

Tyle tylko, że w świat ten z buta wkroczyło właśnie Valve. To, co Artifact robi z rynkiem sieciowych kartianek, jest chyba największą rewolucją od jego powstania. Wzorowana na Docie 2 gra zachowuje niewiele z formuły Magica czy Hearthstone'a. Mamy tu karty na rękę, manę i jednostki na stole, ale to w sumie tyle, bo bitwy toczymy nie na jednym polu, ale na trzech odrębnych „liniach”, między które musimy dzielić nasze karty. Gracze wykonują na zmianę po jednym ruchu, pasując, kiedy obie strony są gotowe przesunąć się w inną część starcia. Gra wymaga od nas wygrania w dwóch miejscach (lub dwa razy w jednym), by wygrać partię.

Część efektów z Artifacta jest losowa, choć nigdy na tyle, by odebrać

Arena w Gwincie to kontrakty na kolejnych graczy realizowane na zlecenie pana Łyżeczki, jednego z najciekawszych drani, jakich stworzył CD Projekt RED.

Interfejs Legends wygląda jak coś z innej epoki. Choć gra spełnia podstawowe wymogi użyteczności, prezentuje się nudno i paskudnie.

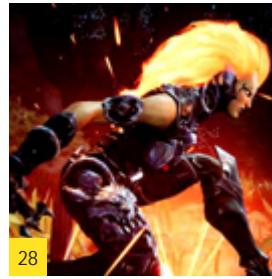




24



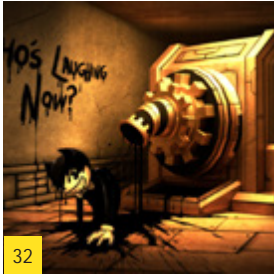
26



28



30



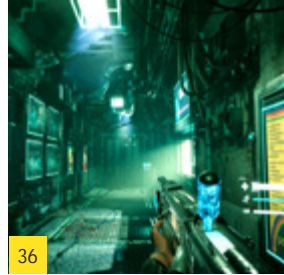
32



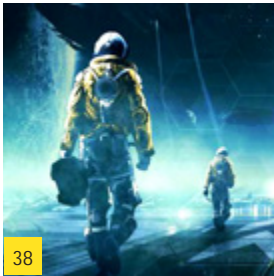
33



34



36



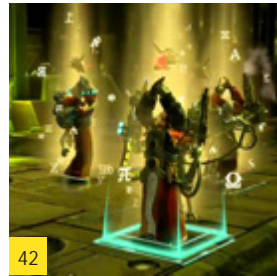
38



39



40

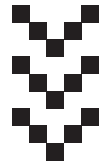


42



43

P



TAK  
OCENIAMY GRY

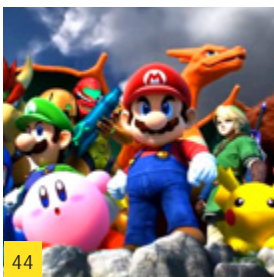
- 0-30 słabe
- 31-40 niegodne dłuższego kontaktu
- 41-50 średnie, miejscami przyzwoite
- 51-60 dobre, ale nie dla każdego
- 61-70 interesujące, godne polecenia fanom gatunku
- 71-80 bardzo dobre w swojej kategorii
- 81-90 znakomite, polecane wszystkim
- 91-100 wybitne, ponadczasowe



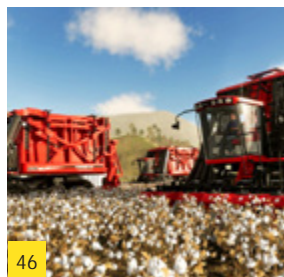
DYSKUTUJ NA  
FB.COM/GROUPS/  
SECRETLEVEL

# PLAY THE GAME

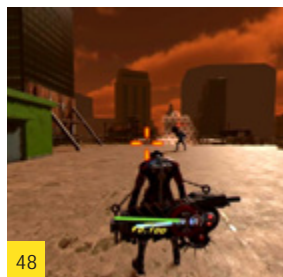
BUDUJ FABRYKI, CZOŁGI I ROBOTY, A ICH BARDZIEJ  
HAŁA LIWI KOLEDZY SPIJAJ CAŁ MIETANK I BRN  
PO KOLANA W BEBECHACH OBCYCH.



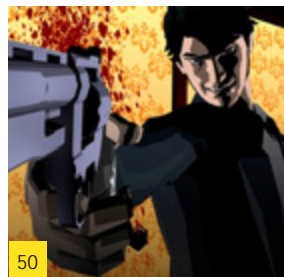
44



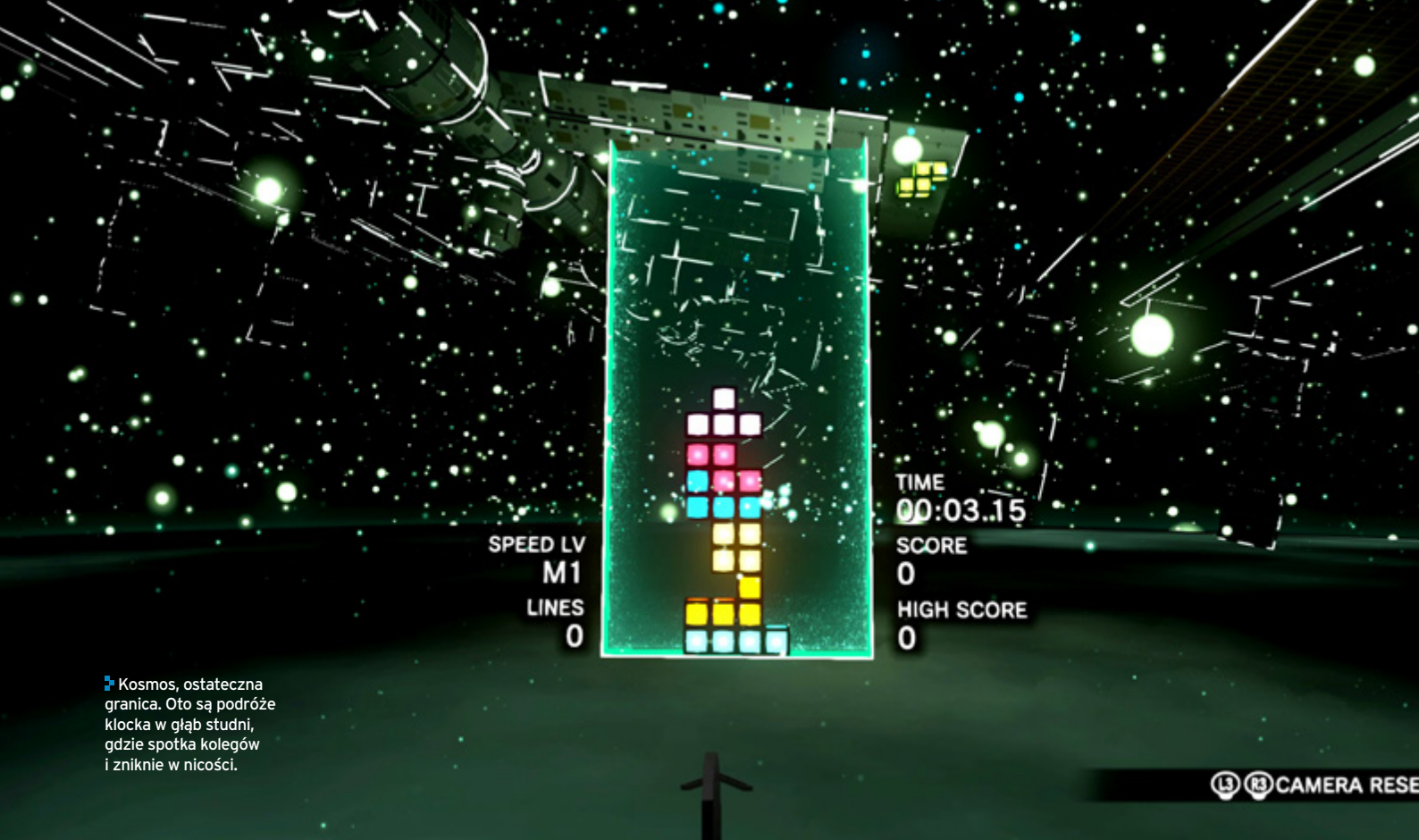
46



48



50



☒ Kosmos, ostateczna granica. Oto są podróże klocka w głąb studni, gdzie spotka kolegów i zniknie w nicości.

Ⓛ3 Ⓜ3 CAMERA RESE



☒ Czasem słońce, czasem jazz - Tetris Effect zabiera gracza na pustynię albo do pełnej dźwięków metropolii.



☒ Za pomocą globusa gra stara się podkreślić, że w Tetrisa gra cały świat. Można się zresztą otagować na mapie.



☒ Można włączyć przeszkadzajki - lustrzane odbicia, gigantyczne klocki albo podetknięcie studni pod nos.



# TETRIS EFFECT

PS4

PRODUCENT: Resonair **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski

**T**etris, car wszystkich gier, wyszedł na wszystkie możliwe platformy. Od ośmiobitowców po klasyczne iPody. Tetris Effect przenosi go do rzeczywistości wirtualnej.

W Tetrisa zagrałem późno, w 1990 roku, ale za to w najlepszy możliwy sposób. Wcześniej czytałem o nim zapewne w Bajtku i nie do końca mogłem zrozumieć z opisu, jak to właściwie działa. A potem kolega z podwórka dostał Game Boya, do którego był dołączony Tetris. Dał mi zagrać kilka razy - i wpadłem. Dobiłszy targu: pożyczyl mi na tydzień Game Boya, w zastaw biorąc moje dwie konsolki Game & Watch. Oprócz Tetrisa miał jakieś wyścigi, ale włączyłem je tylko raz. To był długi tydzień, w czasie którego świat wyglądał jak układanka z szarych klocków. Nie pamiętam nawet, ile baterii paluszków poległo wtedy w starciu ze spadającymi kształtami.

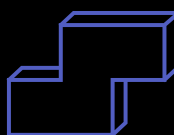
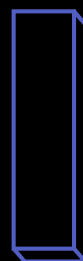
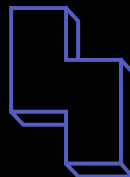
Czy dopadł mnie wtedy „syndrom Tetrisa”? Czy zacząłem patrzeć na świat jak na klocki i kształty, które mogą zniknąć? Nie, ale wierzę tym, którym się to przytrafiło. Sukces Tetrisa brał się (i wciąż bierze) z niezwyklej prostoty zasad, abstrakcji rozgrywki i serii szybkich nagród. Był przez to uzależniający. Gdyby nie to, że musiałem po tygodniu oddać konsolkę, nie wiem, na jak długo bym się wciągnął. I czy po tym czasie nie zmieniłoby się moje postrzeganie otoczenia, czy nie zacząłbym śnić o grze. Z pewnością to ostatnie wiele razy mi się zdarzyło.

Właśnie do tego „syndromu” czy też „efektu” nawiązuje tytuł gry Tetris Effect. Co można zrobić z Tetrisem w 2018? Wymyślić od nowa reguły?

Dodać nowe klocki? Nic z tych rzeczy. Nie ma potrzeby zmieniać zasad gry, która jest doskonała. Ale można na nowo zaprojektować jego DOŚWIADCZENIE. Dlaczego napisałem, że mój pierwszy kontakt z Tetrisem był najlepszy z możliwych? Bo granie na Game Boyu, przenośnej konsoli, którą można było zabrać wszędzie, leżeć z nią na kanapie, grać do góry nogami, w autobusie i pod trzepakiem, sprawiało, że grało się zupełnie inaczej niż na komputerze. Tetris wciągał w swój świat. Zabawna była też oprawa wersji na Game Boya, nawiązująca do rosyjskich korzeni gry.

Tetris Effect idzie w zupełnie inną stronę. Wychodząc od podstawowego, abstrakcyjnego kształtu gry, bawi się nim, umieszczając w wirtualnych światach zbudowanych z idei. Kosmos, morskie głębiny, pustynia, miasto - tetrisowa studnia, do której spadają klocki, wisi w otoczeniu fragmentów nierzeczywistości, przypominających inne wymiary jak z japońskich seriali animowanych. Ale obraz to tylko początek. Sedno tkwi w muzyce i animacji. Dźwięki i rytm dopasowują się do rozgrywki, spadające klocki rozświetlają kolorami - gracz staje się częścią surrealistycznego teledysku. To coś, czego trzeba doświadczyć. Sposób, w jaki gra bawi się naszym skupieniem na zabawie, jednocześnie budując nastrój. Rozpędza się, atakuje dźwiękami i kolorami. Niekiedy nastrój jest odprężający, a czasem rozgrywka sprawia, że tętno przyspiesza.

Gra oferuje tryb podróży: kilkadziesiąt etapów, w których trzeba wyczyścić określoną liczbę linii. Ta „duchowa” podróż oznacza przemierzenie po kolei tych zbudowanych z emocji krajobrazów, które reagują na przebieg rozgrywki i działania gracza. Na przykład mechanizmy wyjęte wprost z głowy Da Vinci obracają się, gdy obracamy klocek. Z kolejnych środowisk można też układać „playlisty” z różnymi nastrojami i trybami rozgrywki. Wszystko po to, żeby jak



najlepiej poczuć się w grze. Wszystko można dopasować do swojego poziomu. Coś dla siebie znajdują zarówno zupełni nowicjusze, jak i hardkorowcy układający klocki w mistrzowskim tempie. Trochę skłamałem, że nie zmieniły się zasady. Gra wprowadza jedną małą zmianę do klasycznej rozgrywki: schowek, w którym można przetrzymać klocek, a potem wymienić go z tym, który właśnie spada. Wprowadza to element taktyczny. Drugą, większą nowinką jest mechanizm „zone” pozwalający na zatrzymanie czasu. Dzięki temu można np. zdobyć potężne bonusy albo wyjść z nieciekawej sytuacji.

Grać można na ekranie telewizora, ale pełne przeżycie ma miejsce dopiero w kasku PSVR. Po co pakować tak prostą grę jak Tetris do wirtualnej rzeczywistości? Gra odpowiada nie tylko na to pytanie, ale i pokazuje, do czego można wykorzystywać tę technikę. Przez ostatnie dwa lata widziałem wiele rzeczy: gry starające się oddać uczucie przebywania w innym świecie, mocno ograniczone możliwościami sterowania; a także mniej lub bardziej udane próby przeniesienia w VR starych gatunków, takich jak strzelanki, symulatory i platformówki, wykorzystujące trójwymiarową głębię, nieosiągalną na zwykłych wyświetlaczach. Tetris Effect robi coś zupełnie innego: pozwala zamknąć się w świecie gry, odciąć od otoczenia. W trzech wymiarach wirtualnej rzeczywistości zupełnie inaczej wyglądają te zbudowane ze świetlistych cząsteczek wieloryby, wielbłądy i delfiny czy postacie odprawiające prastare rytuały. Po zagraniu w kasku płaska wersja nie robi już wrażenia, taki jest to przeskok, zupełna zmiana paradygmatu. Trudno to opisać - tego trzeba doświadczyć. ■

PIXEL 90

Jedna z najlepszych gier świata użyta jako pretekst do zaprojektowania wirtualnego doświadczenia - doskonały pomysł i świetne wykonanie. W latach osiemdziesiątych śnił się o tym, by żyć wewnątrz gry komputerowej. Tetris Effect sprawia, że to marzenie staje się rzeczywistością.



❖ Karabin maszynowy Defender to genialna pukawka. W drugim trybie broń rozkłada specjalną tarczę, chroniącą strzelca przed wrażliwym ogniem.

# JUST CAUSE 4



❖ Rico bardzo służy: aktywność fizyczna i demolowanie otaczającego go świata.

❖ Czółg wręcz perfekcyjnie nadaje się do zamieniania sprzętu Czarnej Ręki w stertę złomu, a co za tym idzie, nabijania punktów chaosu.

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Avalanche Studios Wersja PL: tak

■ Pjotsze

Rico Rodriguez to jest gość. Niczym jego pingwini imiennik ze słynnej kreskówki Disneya nie kryje swojego zamiłowania do siania chaosu i zniszczenia. Teraz superagent przybywa do Solis, kolejnego już południowoamerykańskiego państewka, w którym spotyka znajomą sobie organizację najemników - Czarzną Rękę. Jak nietrudno się domyślić nie będzie to przyjacielska rozmowa przy herbatce i ciasteczkach.

Czekałem na najnowszą część przygód Rico z utęsknieniem. Nic nie poradzę, ale uwielbiam ten festiwal demolki, jakiego dostarcza seria o latynoskim nicponiu. Otrzymałem to, czego się po czwartym Just Cause

spodziewałem, czyli więcej destrukcji, wybuchów, a nawet regularną wojnę. W dodatku wszystko działa tu płynniej niż w trójce.

Już na wstępie rzuciła mi się w oczy zmiana dotycząca wyswo-badzenia poszczególnych regionów kraju z rąk najemnych bandziorów. Teraz należy spacyfikować oraz przejąć wrogą placówkę znajdującą się na określonym terenie, aby móc ów region zająć przez obsadzenie go własnymi wojakami. Nie bez znaczenia są tu punkty chaosu, które zdobywa się w najlepszy możliwy sposób. Oczywiście chodzi o totalną destrukcję zabudowań i zabawek należących do antagonistów. Jak się to osiągnie, zależy tylko od wyobraźni gracza. I tak w jednej z baz wsiałem za stery śmigłowca transportowego wyposażonego w magnetyczny dźwig po to, aby za pomocą wielkiego kontenera całkowicie przezebłować powierzchnię tego militarnego obiektu. Radosnej zabawie nie było końca, dopóki na horyzoncie nie pojawiły się helikoptery przypominające Mi-24. Poradziłem sobie z nimi, przenosząc się na pokład jednego z nich za pomocą ulubionego gadżetu Rico, czyli linki. Po czym resztę gromadki sprowadziłem na ziemię salwą kilku rakiet.

No właśnie, linka. Bez tego cudeńka nie sposób się obejść.





W najnowszej odsłonie gry można modyfikować to urządzenie, a potem dosłownie w locie zmieniać jego ustawienia. Moją ulubioną opcją jest wariacja łącząca automatycznie napieniające się balony (niczym Fulton w Metal Gear Solid V) z małymi silniczkami odrzutowymi, przyczepiającymi się do wybranego celu. Kilka takich turbobaloników radzi sobie nawet z czołgiem, co osobiście niejednokrotnie sprawdziłem. Nie wiem, ile już razy byłem świadkiem tego, że ten stalowy potwór sam się wysadzał, ponieważ obsługa maszyny za wszelką cenę próbowała mnie namierzyć, wciąż strzelając na oślep. Aż w końcu trafiała w łatwopalny zbiornik znajdujący się tuż obok lub w podłoże. Jeszcze lepiej takie ustawienie linki radzi sobie ze zwykłymi piechurami. Z prostego trepa, który śmiało stanął mi na drodze, w ekspresowym czasie robiła się tylko marmolada, poruszająca się po okolicy w nieskoordynowany sposób.

Oczywiście w walce z zastępami wroga nie musiałem zdawać się tylko na wciągarke. Rico zawsze lubił sobie postrzelać. Także w najnowszym

Just Cause bronie jest całe zatrzęsienie. Od pistoletów maszynowych, przez karabiny, na wyrzutniach rakiet kończąc. Najprzyjemniej pruć mi się do wroga właśnie z lekkich pistoletów maszynowych oraz pewnego ciężkiego karabinu o mocy powalającej niczym ogień na ruskich sterydach. Jedynym mankamentem może być to, iż amunicja do niektórych typów oręża kończy się w zastraszającym tempie, a wraz z oddziały nie zawsze posiadają ten sam ekwipunek. Odrobina sprawę ratują porzucane skrzynki z bronią, ale rzadko trafiała mi się w nich ta pukawka, z którą miałem ochotę pobiegać.

Wciągarce przydała mi się też do eksperymentów niezwiązanych z eksterminacją najemników Czarnej Ręki. Mimo że zarówno główna oś fabularna, jak i zadania poboczne zachęcały mnie do uczestnictwa, to nie odmówiłem sobie możliwości pobawienia się w świecie gry. Korzystałem z opcji, jakie oferowała mi linka Rico. Przeholowałem dopiero wtedy, kiedy próbowałem stuningować koparkę za pomocą silniczków odrzutowych, aby następnie użyć jej do skakania

Wingsuit wyśmienicie spisuje się jako narzędzie do podniebnej turystyki, tym bardziej że Solis może pochwalić się wieloma pięknymi widokami.

## Aura



**W grze pojawia się zapowiadany system efektów pogodowych.**

Niestety, nie odgrywa on tu tak wielkiej roli, jak było to przedstawiane w zapowiedziach Just Cause 4. Coż, może doczekamy rozwinięcia tej mechaniki w następnej odsłonie cyklu.

Opcji infiltracji i destrukcji baz wroga jest w grze naprawdę sporo. Np. można w taką instalację wlecieć helikopterem szturmowym, a potem rozpętać prawdziwe piekło.

przez rampę. Takich piruetów, jakie towarzyszyły mi po odpaleniu silników, nie widziałem dawno. Ale nie powiem, zabawa była przednia. Tak samo jak w przypadku dekonstrukcji drewnianego mostu nad rwącą rzeką, gdzie kilka aut, w tym należących do wroga, poleciało kilkanaście metrów w dół. A kiedy już dorwałem działko wiatrowe, moje badanie świata znów wprowadzało coraz więcej chaosu.

Just Cause 4 nie jest jednak produkcją pozbawioną wad. Część zadań, w których wspierali mnie sterowani przez komputer towarzysze, wywoływała u mnie frustrację, gdyż ci nie zawsze zachowywali się kompetentnie. Zbyt częste śmiganie pomiędzy różnymi konsolami, aby zhakować jakiś system, również odrobinę mnie mierzilo. Przecież jestem Rico, napadłem na bazę, aby wysadzić wszystko, co się da, a nie bawić się w hakera! Jest jeszcze kwestia starcia z respawnującymi się co chwila wojakami i sprzętem. Front nie ruszył nawet o centymetr, nim nie zająłem kolejnej prowincji. Za to niezłym patentem byłaby możliwość zbudowania na nim posterunków lub chociaż prowizorycznych umocnień.

Miłą niespodzianką jest to, jak płynnie gra działa na moim komputerze. Same ekrany ładowania były o wiele krótsze niż w poprzedniej odsłonie. Jedyną nieprzyjemnością było wywalenie mnie do pulpitu, kiedy równałem z ziemią instalacje wojskowe służące do wytwarzania tornad. Pomimo dziwnych, często śmiesznych błędów (krowy stojące na głowach lub łódź pływająca po plaży) świetnie bawiłem się w nowym dziełku Avalanche. Przydałoby się trochę więcej nowości, ale otrzymałem to, na co czekałem, czyli totalną rozróbę w południowoamerykańskim rajku. ■



## 74

■ Piaskownica oferująca graczowi całkowitą dowolność eksperymentowania przy destrukcji otaczającego go świata. ■ Sam Michael Bay mógłby pozazdrościć liczby wybuchów na metr kwadratowy. Przydałoby się jednak rozwinąć aktualne pomysły oraz wprowadzić jeszcze więcej nowości. ■



# Darksiders III

PC PS4 XONE

PRODUCENT Gunfire Games **Wersja PL:** tak

Artur Cnotalski

**N**ie wiem, czy kiedykolwiek czułem się tak ogrywany przez kamerę, jak w przypadku Darksiders III. I choć to nie jedyna wada (a jest też trochę zalet) gry od Gunfire Games, powidoki po śmierciach z pięknym rzutem na ścianę, but przeciwnika albo nic w szczególności będę mieć jeszcze długo.

Całość zapowiadała się naprawdę zgrabnie. Kontynuacja dwóch opowieści o Jeźdźcach Apokalipsy zinterpretowanych w całkiem nowy i przyjemny sposób, stworzona przez część zespołu, który pod inną banderą tworzył pierwowzór. Po Śmierci i Wojnie przyszedł czas na Furię (warto pamiętać: to interpretacja więcej niż jednego mitu, mamy tu spory miszmasz), która – machając biczem – poluje na Siedem Grzechów głównych na Ziemi zniszczonej wojną aniołów i demonów.

Każda z części Darksiders czymś się inspirowała. W jedyne widzieliśmy trochę Zeldy, w dwojce nieco więcej Diablo, tu wyraźnie widać wzorowanie się na Dark Souls... i akcyjniakach, w których bijemy mrowie stworków naraz. Jeżeli ta kombinacja brzmi problematycznie, to dokładnie dlatego, że

taka jest. Z jednej strony dostajemy trudną walkę, w której kluczem są dobrze zgrane w czasie unikni, bo każdy cios potrafi zdjąć ćwiartkę paska życia albo nawet połowę. Z drugiej niekiedy tłuczemy się z wrogami atakującymi w dużych grupach, z każdej strony i często spoza ekranu. Choć bicz pozwala siekać wszystko dookoła, między jednym uskokiem a drugim czasem trudno jest znaleźć czas, by tej morderczej broni używać.

Kiedy uda nam się wykonać dłuższe kombo, gra staje się bardzo satysfakcjonująca. Animacje obijanych o ściany i podłogi stworków i widowiskowość samych ataków Furii sprawiają, że czujemy siłę Jeźdźczyny Apokalipsy. Jeszcze więcej frajdy daje realizowanie idealnych uników, za które nagradzani jesteśmy darmową kontrą i bonusowymi uderzeniami. Więcej niż raz mamrotałem pod nosem: „Tak!”, gdy ekran zalewały cyferki obrażeń.

✦ Furia służy wielkim ognistym głowom z kamienia, które chcą przynieść światu równowagę... Ale czy tylko im?

✦ Wiele zagadek sprowadza się do prostego modelu: zbierz miecze, przynieś miecze. Niezbyt zagadkowo, choć bywa lepiej.



Rzecz w tym, że gra robi, co może, by zepsuć nam tę frajdę. Nieidealne unikni często są przerywane przez wrogów, którzy albo obracają się w połowie ciosu, albo wciskają nam w twarz całą sekwencję. Te perfekcyjne i tak mogą zostać przerwane przez wskakującego spoza ekranu przeciwnika, bo w całej animacji nie ma ani jednej klatki niezniszczalności. Robiąc wszystko świetnie, i tak możemy więc stracić spory kawał życia. Nawet jeśli nie stanie się żadna z tych rzeczy, rzadko widzimy ściany, w kierunku których uskakujemy (bo unikni działają poprawnie, tylko gdy jesteśmy zalokowani na wrogu), więc kamera potrafi nagle zmienić perspektywę tak, że widzimy niewiele lub nic, wygrywając darmowy zgon. Na dłuższą metę trudno czerpać z tego przyjemność.

System rozwoju postaci jest banalnie wręcz prosty: trzy statystyki, które możemy ulepszać, gdy zdeponujemy u handlarza Vulgrima odpowiednią liczbę dusz, przekładają się na poziom życia i wytrzymałość. Do tego u kowala możemy ulepszyć broń, a zdobywając nowe żywiołowe ulepszenia (które poznajemy po płonących na różne kolory włosach Furii), otwieramy specjalne moce i możliwość odkrywania nowych zakątków mapy.

Trzecie spotkanie z Jeźdźcami wywołuje mieszane uczucia. Świat gry, momentami piękny i oferujący interesujące zagadki i kilku ciekawych bossów, zbyt często przypomina grę MMO, gdzie każda lokacja niewiele różni się od poprzedniej, a zbudowana jest z nudnych i ciągle takich samych tekstur. Sama postać Furii, choć wpisuje się w stereotyp gniewnej twardzielki o miękkim sercu, potrafiła zyskać moją sympatię. Niestety jako kompletny produkt Darksiders III wypada po prostu nijako. ■

56

- Problematyczny system walki i fatalna praca kamery grzebią powrót Jeźdźców Apokalipsy.
- Furia i Siedem Grzechów, na które poluje, zasługują na zdecydowanie lepszą grę.

**GAME  
DEVELOPERS  
CONFERENCE**

**GDC**

March 18–22, 2019  
San Francisco

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

**VIRTUAL REALITY  
DEVELOPERS  
CONFERENCE**

**VRDC**

March 18–19, 2019  
San Francisco

[gdconf.com/vrdc](http://gdconf.com/vrdc)



# POKÉMON

## Let's Go Pikachu!

SWITCH

PRODUCENT Game Freak **Wersja PL:** tak

Voyager

Jedno trzeba przyznać Nintendo: wykorzystuje posiadane przez siebie zasoby do granic możliwości i niemal do znudzenia. Jeszcze nie zdążyliśmy ochłonąć po Moonie i Sunie, a tu znów, zgadnijcie co. Pokémony z Pikachu lub Eevee w roli głównej (w zależności od wybranego, bliźniaczego wariantu). Z kulką (Poké Ball Plus) lub bez. I po raz pierwszy na Switchu.

Jak na debiut Pokémonów na nowej platformie Let's Go jest zaskakująco wtórny (powieliła wzorce Yellow), nudny (niewiele wnosi w stosunku do Suna i Moona), ale nie sposób

odebrać mu piorunującego wrażenia i ogólnej słodkości przy pierwszym kontakcie z takim Pikachu. Ten główny towarzysz podróży i walk jest zarazem największą zmurą najnowszych Pokémonów: z przyzwyczajenia trzymamy go w zespole, błyskawicznie nabiera mocy i właściwie mocno psuje rozgrywkę, stając się całkiem potężną żółtą kulką, naładowaną piorunami. I diablo skuteczną w pojedynkach. Nie będę się rozводził nad fabułą nowych Pokémonów, bo w gruncie rzeczy jest ona zupełnie nieistotna. Jak w anime, odgrywając rolę trenera małych, acz niebezpiecznych stworzeń, łazimy, gdzie się da, zbieramy do kolekcji kulek kolejne wymyślne stworki (łącznie ponad 150 sztuk, obie edycje różnią się kilkoma Pokémonami), trenujemy je i rzucamy do boju. Dominująca rola Pikachu i Eevee (w siostrzanej edycji)

sprowadza się nie tylko do głównych wątków fabularnych i szkolenia swoich ulubieńców w specjalnych umiejętnościach, otwierających nowe drogi w niewielkiej krainie. To także karmienie i głaskanie stworków (w dogodnie dobranym czasie) zarówno na dotykowym ekranie, jak i Poké Ballem Plus, który może posłużyć do sterowania kursorem. Przyznaję, że przez pierwsze 10 godzin rozgrywki i obowiązkowego zbierania drużyny nieco się wynudziłem, oczekując na bardziej wymagające pojedynki. Nieco później gra zaserwowała mi kilka ciekawszych miejsc do zwiedzania i odrobinę fabuły skupiającej się na

▼ Poważne wyzwanie w walce? Czekalem na nie przez całą grę, dostałem dopiero pod koniec rozgrywki.





➤ Liderzy Pokémonów i ich sale gimnastyczne to najciekawsze miejsca do prowadzenia pojedynków.

walkach z Rocket Teamem, przeplatanych z pojedynkami z trenerami i moim cieniem, konkurującym o tytuł najlepszego trenera. Właściwie musiałem spędzić w grze prawie 30 godzin, by dostać to, czego najbardziej oczekiwałem, a więc w miarę złożonej walki. Owszem, Pokémony są grą adresowaną do najmłodszych graczy, których zachwyci barwny świat. Łatwo wczują się w rolę opiekuna małych, przesłodkich stworzeń, ale też właśnie oni odkryją w pewnym momencie, że system walk prowadzonych przeciw dla sportu (nikt nie ginie, nikt nie umiera, choć jedno z miejsc odwiedzanych w grze to cementarzysko Pokémonów) jest całkiem złożony i wymaga odrobiny pomyślniku. Ale tylko odrobiny. I to jest największa wada serii Let's Go. Przez niemal całą grę można przejść, wybierając kilka podstawowych ciosów i nie wkładając zbyt wiele wysiłku i czasu. Nieco przypomina to schemat rozgrywki stosowany w Dragon's Questach, gdzie turowe walki w większości przypadków wygrywa się bezmyślnymi wyborami.

Pokémony w najnowszej edycji zyskały jednak dwa nowe atuty.

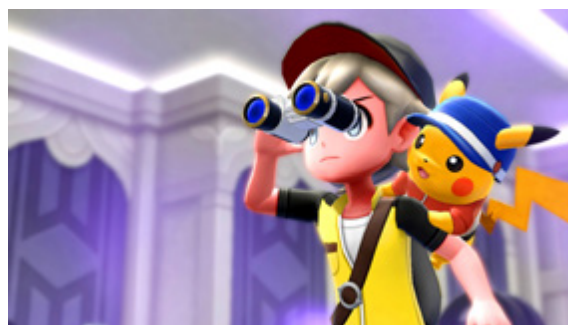
Po pierwsze możliwość przenoszenia stworków z Pokémon Go. Po drugie całkiem zgrabny system łapania Pokémonów za pośrednictwem Joy-Cona lub Poké Balla Plus. W obydwu przypadkach kontrolery reagują na rzut i przenoszą trajektorię lotu kuli do świata gry. Możemy również grać bardziej klasycznie, na Switchu, celując całą konsolą w stworki, które oczywiście mają swoje kaprysy i nie zawsze łatwo je pochwyć. Kolekcjonowanie stworzonek, ich późniejsza ewolucja, dobór umiejętności ofensywnych i defensywnych oraz późniejsze pojedynki (mając na uwadze podatności i odporności poszczególnych mieszkańców Poké Balli) to największe atuty całej zabawy. Blaknie przy nich mizerna fabuła, przesłodzony, uproszczony świat, kręcący się wokół Pokémonów czy mało satysfakcjonujące miejsca przeznaczone do eksploracji. Mam wrażenie, że Let's Go to swoisty starter dla kolejnych pokoleń graczy, w których trzeba dopiero wyrobić zamiłowanie do zbierania stworków i pojedynków na Poké Balle.

➤ Pikachu albo Eevee może okazać się magnesem dla graczy, jednak szybki rozwój ulubieńca sprawia, że staje się on zabójczo skutecznym w walce.

➤ Ulubieniec na ramieniu w roli towarzysza podróży to nie koniec niespodzianek. Możemy również wyjść z Poké Balla jeszcze jednego stworka i wędrować z nim po świecie gry.

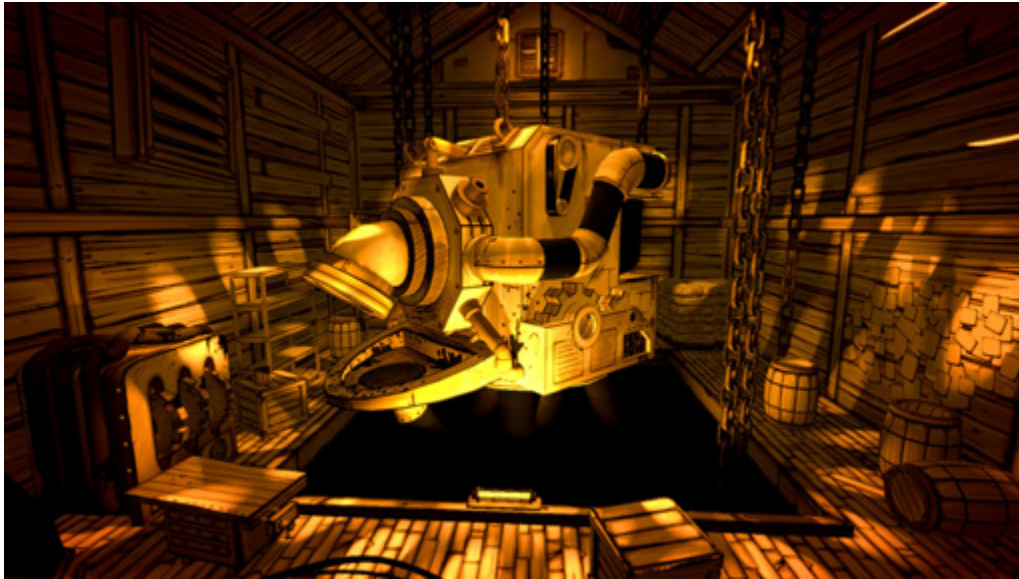
W sumie udany, bardzo dobrze zrealizowany i świetnie sprawdzający się w tej roli. Dla zagorzałych fanów serii będzie to raczej powtórka z rozgrywki, zbyt wtórna by jeszcze raz zagłębiać się w dobrze znany świat.

Największą niespodzianką okazał się nowy kontroler. Na pierwszy rzut oka to niby kolejny gadżet na sznurku, wyposażony w miniatury joystick i dwa przyciski. Tkwi w nim jednak znacznie więcej sensorów. Poké Ball Plus doskonale sprawdza się podczas rzucania w stworki, wibruje, wydaje dźwięki, na dodatek okazuje się schronieniem dla bonusowego Pokémona (siedzi tam Mev) oraz... przechowalnią dla innych stworków, które można przenieść z pamięci konsoli do białoczerwonej kulki i w tej postaci zabawiać. Tak, brzmi to jak próba wykreowania na nowo mody na Tamagotchi czy sięgnięcie po rozwiązania z konkurencyjnych Digimonów. To dobrze, bo przynajmniej w tym zakresie widać postęp, a zabawa z rozbłyskującą barwami i wibrującą kulą staje się niezłym uzupełnieniem rozgrywki. ■



## PIXEL 69

■ Na wielu płaszczyznach (fabuła, konstrukcja świata) to najbardziej wtórna część Pokémonów, niepotrzebnie żerująca na uwielbieniu dla Pikachu lub Eevee.  
■ W wielu aspektach ciekawa (nowy kontroler i świetnie rozwiązane łapanie Pokémonów).



✚ Tytułowy Bendy wygląda dość niegroźnie, ale te diabelskie różki zdradzają jego prawdziwy charakter.

✚ Tytułowa Maszyna do robienia tuszu, wygląda dość niegroźnie - do czasu kiedy ją się wprawi w ruch...

# BENDY AND THE INK MACHINE

PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT Joey Drew Studios Inc. Wersja PL: nie

✚ Michał R. Wiśniewski

**J**ak wiadomo, w baśniach tkwi szaleństwo. A co tkwi w klasycznych czarno-białych kreskówkach? Jaką groźę kryje w sobie Bendy, daleki kuzyn Myszki Miki? Okaże się to, gdy przekroczymy progi starego studia animacji.

W połowie lat dziewięćdziesiątych przez jakiś czas miałem odruch nazywania wszystkich gier 3D Doomem - np. Fade To Black był dla mnie „połączeniem Flashbacka z Doomem”, a jakiś zapomniany jRPG z widokiem FPP - „połączeniem mangi z Doomem”. Przypomniało mi się to, bo Bendy and the Ink Machine jest, cóż, połączeniem



✚ „Marzenia się spełniają” - jeden z przerażających kleksów, które będą się śnić po nocach.

✚ Arkusz z projektem postaci zdradza prawdziwą naturę Bendy'ego. Cóż z tego, że się uśmiecha...

przygodówki z Doomem. Nie tylko przez perspektywę pierwszej osoby, a przez scenariusz. Tytułowa Maszyna Do Robienia Tuszu okazuje się piekielną machiną, która sprowadza demony.

Wcielamy się w rolę Henry'ego Steina, byłego pracownika Joey Drew Studios, który odwiedza dawne miejsce pracy. Rozpoznaje swoje biurko, ale niewiele więcej. Miejsce zmieniło się przez lata nie do poznania. Opuszczone, obwieszone plakatami z kreskówkami i kartonowymi stojakami z Bendym oraz wszechobecnymi kałużami tuszu, rozproszonych rurami z Maszyny Do Robienia Tuszu. Henry uruchamia maszynę i wtedy zaczynają się kłopoty.

Warstwa przygodowa jest dość prosta (i raczej nużąca, oparta na „grzybobraniu” przedmiotów), ale narracja daje radę. Historię studia poznamy przez magnetofonowe

dzienniki jego pracowników; szybko okazuje się, że nie jest takie opuszczone, jak wygląda na pierwszy rzut oka. Nastrój dziwaczności jest budowany przez styl oprawy graficznej utrzymany w duchu kreskówek (szkicowane tekstury, koślawą geometria) i - oczywiście - stopniującą napięcie muzykę. Repertuar horrorowych tricków wygląda dość standardowo: „NAGLE COŚ WYSKAKUJE!” albo „NAGLE MUSIMY UCIEKAĆ!”. Na szczęście jest niezbyt nadużywany. Gra stawia na atmosferę, budując groźę przedziwnymi dekoracjami, atmosferą rozkładu. Są wreszcie tuszowe monstra, z którymi trzeba walczyć siekierą albo rurą. W przeciwnym razie utopią bohatera w czarnej mazi i trzeba będzie cofać się do punktu kontrolnego. Ten tusz, występujący jako plamy, kałuże, wreszcie rzeki i ścieki, robi największą robotę (i przypomina jedną z najstraszniejszych scen w historii kina - toaletę z filmu „Rozmowa” z 1974 roku).

Całość jest prosta - proste zagadki, prosta walka, prosta oprawa - aż się prosi, żeby to zrobić w VR. Ale na ten krok twórcy się nie zdecydowali, co cofa tę grę o kilka lat. ■



50

- ✚ Interesujące podejście do tematu horroru, zbudowane na dość ciekawym pomysle, narracji i atmosferze. Na dłuższą metę nieco nużące przez stylizację i proste elementy przygodowe. Dziwaczna historia i hołd dla starych kreskówek.
- Animacje z Bendym można zresztą obejrzeć na YouTube.



✚ Jeden z wielu szkielecików, jakie napotykamy w UA. Niski budżet nie pozwolił na dużą różnorodność przeciwników.

✚ Miasto, które jest naszą bazą wypadową. Ładne, ale puste jak Kru-pówki po wojnie atomowej.

# UNDERWORLD ASCENDANT

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT OtherSide Entertainment **Wersja PL:** nie

■ Paweł Schreiber

**M**ało jest gier, na które bardziej czekałem. Underworld Ascendant to pełnoprawna kontynuacja legendarnych Ultim Underworld, robiona przez weteranów najlepszej firmy w historii branży gier - Looking Glass. Co mogło pójść nie tak? No cóż, prawie wszystko.

Spore fragmenty otoczenia umieją tu sobie po prostu nagle zniknąć, czasem pozostawiając po sobie dźwięki. Liczba klatek na sekundę potrafi spaść bez wyraźnego powodu do dwóch, a do normy wraca z równie tajemniczych przyczyn. Czasem, nie wiedzieć czemu, pomagają energicznie podskok w miejscu. Wrogowie rzucają się na nas ochoczo, ale po chwili potrafią stracić nami zainteresowanie. Albo kompletnie, albo na tyle, że przestają za nami chodzić, tylko stoją w miejscu i wydają z siebie groźne pomruki. Ta druga możliwość pojawia się na tyle często, że można ją stosować jako jedną z technik radzenia sobie z przeciwnikami. Dzban, który pęka, kiedy go za mocno potrącimy

## ■ Cabirus



**Ta podejrzanie świecąca postać to Sir Cabirus**, czyli wielki reformator Otchłani z Ultim Underworld. Jego duch jest naszym najważniejszym przewodnikiem po Świecie Underworld Ascendant. Szybko pojawia się podejrzenie, że może wcale nie jest tak sympatyczny, jak się fanom UU dotychczas wydawało...

przy chodzeniu, potrafi skutecznie zablokować rozpedzone kilkumetrowe wahadło z ostrzem na końcu. Strzały od czasu do czasu przestają działać. Ruchy i skoki naszej postaci są dość niezdarne, a napotykamy sporo wyzwań opartych na skakaniu z platformy na platformę... A do tego wszystkiego należy dodać dziwaczny system zapisu gry. Podobnie jak w UU jest oparty na odradzaniu się w miejscu posadzenia srebrnego drzewka, ale tu nie wiąże się to z żadnymi negatywnymi konsekwencjami, a pokonani wcześniej wrogowie się nie odradzają, więc czasem zgon jest... najlepszym sposobem na uzupełnienie niedoborów many i zdrowia. Żeby było śmieszniej, ręczny zapis stanu gry też jest, ale kiedy taki stan wczytamy, lądujemy na początku etapu.

Sporo rzeczy w Underworld Ascendant zrobiło na mnie wrażenie. Zupełnie się nie spodziewałem, że odrobinę kreskówkowy styl pełen jaskrawych kolorów okaże się taki nastrojowy. Czasem robi na tyle duże wrażenie, że człowiek na chwilę zapomina o wszechobecnych błędach. Ciekawe i różnorodne jest drzewko umiejętności, pozwalające na bardzo różne style gry. Dobrze wyglądają też (kiedy tylko działają) systemy takie jak np. podpalanie



otoczenia. Na długo zapamiętam pewien piękny pożar, który oglądałem sobie z bliska i nagle padłem przytrzaśnięty spadającą belką. Gdzieś pod rumowiskiem błędów i dziwnych decyzji projektowych jest w UA naprawdę świetna gra: RPG-owa piaskownica, oparta przede wszystkim na fizyce i nagradzająca za różnorodne, pomysłowe rozwiązania. Twórcy zarzekają się dzisiaj, że będą się próbowali do niej dokopać. Kto wie, może za rok będzie warto zagrać. Trzymam kciuki i chętnie napiszę drugą recenzję z dużo wyższą oceną. Ale na razie mój smutny obowiązek to nie zachęcać, a ostrzegać. ■

**40**

■ Miał być następcą Ultim Underworld, jest niestety rozczarowanie czekające na tonę latek. Na razie – trzymać się z daleka.



Mooney dośrodkowuje piłkę na szósty metr

# Football Manager 2019

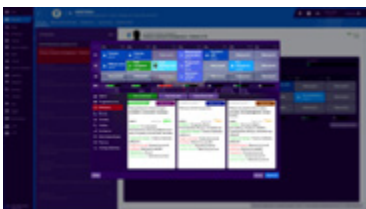
PC MAC

PRODUCENT Sports Interactive **Wersja PL:** tak

Sir Haszak

**D**uże modyfikacje dwóch głównych modułów gry nie zmieniły tak jej obrazu, jak nowy interfejs graficzny. Jednak całość nadal stanowi raj dla piłkarskich geeków.

Nie to, by twórcy nie starali się powalczyć z tą nieprzystępnością w tej edycji (jak w każdej). Już na początku jesteśmy prowadzeni za rączkę przez opcje konfiguracji i taktyki. Jeśli zdecydujemy się pokonać je bez przewr, ryzykujemy śmierć głodową. Faktem jest, że na wstępie możemy wybrać, czy nasza drużyna będzie

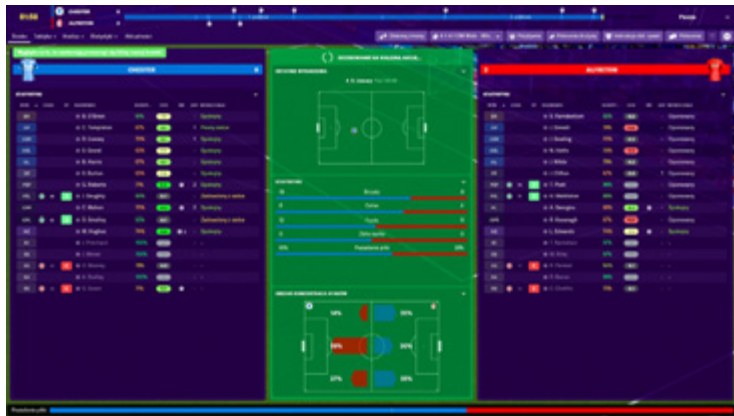


grała tiki-taką Guardioli, czy agresywnym odbiorem piłki pod polem karnym przeciwnika jak u Kloppa, czy zaparkujemy gustowny autobus na polu karnym a'la Mourinho i będziemy wyprowadzać zabójcze kontry. Później mamy do podjęcia jeszcze setki decyzji, by zgrubnie wybrany system dopasować do temperamentu i umiejętności posiadanych w klubie piłkarzy. Tym bardziej, że głębia zwiększyła się za sprawą instrukcji, które możemy przekazywać piłkarzom, gdy są przy piłce, bez piłki lub w fazie pomiędzy. W tej ostatniej możemy im zalecić błyskawiczne odtworzenie formacji obronnej lub doskok do przeciwnika, by piłkę odebrać. Podobnie postąpiono z modułem treningowym: z jednej strony mamy zawarty w grze samouczek, z drugiej zwiększyła się precyzja, z jaką możemy aplikować zajęcia zawodnikom, dzięki wprowadzeniu trzech modułów treningowych dziennie. Jeśli do tego dodamy sprawdzenie mnóstwa graczy, czy nadają się do naszego zespołu, mamy przed sobą grube godziny pracy, nim zawodnicy po raz pierwszy kopną piłkę w meczu o punkty.

**■ Celny strzał z pierwszej piłki zdarza się w ósmej lidze angielskiej, a potykanie o piłkę w najwyższych klasach rozgrywkowych.**

Te najbardziej widoczne zmiany kryją mnóstwo drobniejszych, zauważalnych dopiero po długich godzinach grania. Na przykład asystenci nie tylko sugerują podjęcie pewnych decyzji, ale też lepiej argumentują. Z kolei wprowadzony w ubiegłym roku system Dynamics, który symuluje interakcje piłkarzy, pozwala tym razem tworzyć wewnętrzne grupy doskonalące. Odbывают się w nich zajęcia dodatkowe, które nie tylko podnoszą umiejętności, ale też budują ducha zespołu i podnoszą morale piłkarzy. Oczywiście ten sam system





➤ Niezależnie od wyniku piłkarze nie powinni być zadowoleni z siebie przed ostatnim gwizdkiem.

powoduje, że jeszcze łatwiej atmosferę w drużynie się psuje. Wystarczy upomnieć jednego z przywódców zespołu, bo nie przykłada się do treningu, a ten się obrazi i podburzy kilku innych piłkarzy. Takie bywa menedżerskie życie.

Oczywiście pozostały drobne wady. Mimo licznych zmian w wizualizacji meczu nadal piłkarzom zdarza się potykać o piłkę, niezależnie czy jest to ósma liga angielska czy Primera Division. Nadal dialogi są tą aktywnością menedżera, którą w pierwszej kolejności powierzam asystentowi. I w tym elemencie nie ma szans na poprawę, o czym w wywiadzie w Loading opowiada Miles Jacobson, CEO Sports Interactive.

Nie zmieniło się jeszcze jedno: jeśli ktoś kocha piłkę nożną, lubi analizować dane (duuużo danych!), eksperymentować z ustawieniem i taktyką, nie ma dla niego lepszej gry. Zapada się w niej jak w studni na grube godziny, ale satysfakcja po udanych zmianach wyciągających zespół z 0:1 na 7:2 wynagradza wszystko. Nawet jeśli towarzyszące temu emocje dla wielu patrzących z boku będą niezrozumiałe. ■



➤ Długie występy z partnerami wytwarzają między zawodnikami tak lubiane przez Adama Nawałkę automatyzmy, które są zaznaczone na diagramie ustawienia.



**87**

- Najlepsza z dotychczasowych odsłon serii.
- Wedle zasad redakcyjnych oceny 80+ są zarezerwowane dla tytułów, w które może zagrać każdy, nawet jeśli nie jest miłośnikiem gatunku.
- FM jest wyjątkiem potwierdzającym regułę.

**NINTENDO SWITCH™**

KIEDYKOLWIEK, GDZIEKOLWIEK, Z KIMKOLWIEK

Nintendo

3  
www.nintendo.pl



**New SUPER MARIO BROS. U DELUXE**

AŻ DO 4 GRACZY!

Wszystkie 164 poziomy z  
**SUPER MARIO BROS. U**  
i  
**SUPER LUIGI BROS. U**



**WIECZNIE ŻYWE, KLASYCZNE SUPER MARIO KIEDYKOLWIEK, GDZIEKOLWIEK, Z KIMKOLWIEK!**



(SPRZEDAWANE ODDZIELNIE)

© 2012 - 2018 Nintendo

11 STYCZNIA

CONQUEST www.nintendo.pl



# 2084



PRODUCENT Feardemic **Wersja PL:** nie

■ Marcin M. Granat **ACCESS**

**C**o powstanie, gdy twórcy, specjalizujący się w horrorach stawiających na narrację i stopniowe budowanie klimatu, zabiorą się za FPS? W przypadku krakowskich programistów otrzymamy grę z podkreślonym tempem akcji, okraszoną mrocznym klimatem >observera\_.

Na etapie wczesnego dostępu 2084 oferuje fabułę tylko w załączku, choć trzeba przyznać, że jest to początek z potencjałem. Akcja rozgrywa się bowiem w roku 2047, czyli 37 lat przed wydarzeniami ze wspomnianego >bservera\_. Czy zabieg ten zostanie wykorzystany, aby pokazać nam chociaż wybrane kroki, jakie podejmowała megakorporacja Chiron, zanim całkowicie objęła władzę nad futurystyczną Polską? Na razie przerywniki filmowe skupiają się na domowym zaciszu postaci Laury Lofi, która trochę krząta się po swoim mieszkaniu, ale głównie

przesiaduje w fotelu z goglami wirtualnej rzeczywistości na głowie.

Bohaterka zanurza się w cyfrowym świecie, a gracz dostaje do ręki karabin. Grywalne etapy 2084 to tak naprawdę poziomy, które przechodzi protagonistka. Pozwala to na pewną dozę umowności. Podczas zabawy co chwilę spotykamy glitchartowe wizualizacje. Łatwiej też wybaczyć rozplwających się w powietrzu pokonanych przeciwników.

Lokacje, które przemierzamy, to tunelowe pomieszczenia, nierzadko zaprojektowane w formie prostego labiryntu. Jeśli znieć ostatnie dzieło Bloober Team, nie zdziwicie

■ Futurystycznie i zarazem mrocznie. Twórcy zdradzili inspiracje „Rokiem 1984” Orwella.

■ Dwójka przeciwników to żaden problem. Najczęściej jednak atakują hordy, a część wrogów odradza się za naszymi plecami.



się, gdy scenerie poziomów wywołają u was déjà vu. To wciąż ten sam świat, w którym ogromne skupiska kabli pną się po zmurszałych ścianach kamienic, zaawansowane terminale blokują co drugie drzwi, w piwnicach walają się zepsute pralki, a każdy ruch inwigilowany jest przez totalitarną władzę. Uznanie tego za wadę lub zaletę zależy od osobistej chęci powtórnej wizyty w cyberpunkowym Krakowie.

O ile przedstawione uniwersum jest znajome, o tyle mechanizm rozgrywki może zaskoczyć. Jak wspomniałem we wstępie, gra jest strzelanką z oldskulowym tempem. Przeciwników przybywa, a ze względu na brak opcji chowania się za osłonami, aby przeżyć, pozostajemy w ciągłym ruchu. Poza szybkim przebieganiem nogami uniknięcie śmierci jeszcze skuteczniej ułatwia mechanizm hackowania. Polega on na namierzaniu celownikiem odpowiednich obiektów (są dobrze widoczne dzięki jaskrawym konturom), wciśnięciu prawego przycisku myszy i uruchomieniu minigry z wyborem strzałek w odpowiedniej kolejności. W nagrodę otrzymujemy punkty zdrowia (bo samo się nie regeneruje) i amunicję. Cybernetyczne włamy wykorzystujemy też przeciw oponentom. Na przykład zatrzymujemy na chwilę ich pochód, rażąc prądem.

Przyznam, że na początku rozgrywki źle korzystałem z tego mechanizmu.



❖ Uśmiechnij się. „Żyj bez strachu”, „Praca zwycięża strach”, „Praca to życie”.

Myślałem, że aby go aktywować, należy podejść do danego obiektu na niewielką odległość. Dopiero po odkryciu, że metoda ta działa nawet z wielu metrów, zabawa nabrała rumieńców. Prucie seriami w kierunku wrogów przeplatane krótką minigrą sprawdza się świetnie. Na papierze nie wygląda to tak atrakcyjnie jak w rzeczywistości, ale mechanizm ten jest naprawdę dobrze zaimplementowany. Rozgrywka zyskuje dzięki niemu odpowiednią płynność, a jednocześnie jest pozbawiona uciążliwości quick time eventów.

Ocena 2084 jest bardzo trudna. Z jednej strony gra jest aż za dobra, żeby być efektem zaledwie 72-godzinnego game jamu deweloperów z Feardemic i Bloober Team (ekipy zdążyły w tym czasie zrobić nawet sesje motion capture!). Z drugiej zaś trzeba być świadomym, że na razie oferuje maksymalnie 90 minut zabawy, a poza trzema bossami serwuje powtarzalnych wrogów atakujących na jedną modłę. To, co nam podano, to apetyczna przystawka, która dopiero zamieni się w danie główne. Gracze mogą je zresztą sami przyprawić, gdyż twórcy mają ambicje rozwijać ten projekt we współpracy z odbiorcami. Proponuję więc pobrać grę, sprawdzić ją i mieć na oku jej rozwój. ■

❖ Pierwszy oponent z długim paskiem życia. Jego rola to sprawdzenie, czy umiemy hakować podczas walki.

❖ W trybie Endless pokonujemy niekończące się fale wrogów. Poniżej jeden z przeciwników z takiej rozgrywki.

## Z CEO Feardemic, Marcinem Kawoju, o grze 2084 rozmawia Marcin M. Granat.

**P** Gra 2084 narodziła się podczas 72-godzinnego game jamu. Czy powstaniu produkcji przyświecało jakieś gamejamowe hasło przewodnie?

W tym przypadku ideą było dostarczenie chłopakom z zespołu przedświątecznej rozrywki, tak aby zrobili dowolną grę, na jaką mają ochotę. Taki freestyle. Okazało się, że chcieli stworzyć tytuł wolny od suspense, coś całkowicie innego niż wykonywali do tej pory. Stąd ten pomysł na produkcję z adrenaliną.

**P** I dlatego zdecydowaliście się na gatunek FPS?

Tak. Chociaż, gdy usłyszałem, że wybór padł na FPS, trochę się przeraziłem, bo nie mamy doświadczenia, jeśli chodzi o shootery. Ale takie było ćwiczenie. Chodziło o to, żeby zrobić coś, co sprawia chłopakom radość. Zaczęli nad tym pracować, a gdy później sprawdziłem builda, okazało się, że gra

robi „robotę” w pełnym tego słowa znaczeniu!

**P** Wasz FPS ma szybkie tempo, przypomina oldskulową strzelankę. Jest to celowy zabieg czy efekt early accessu?

Na pewno chcemy, aby gra pozostała szalenie szybka i agresywna. Z pewnością będziemy starali się eliminować elementy, które temu charakterowi staną na przeszkodzie. W którą stronę pójdziemy z pozostałymi aspektami gry, zależy od społeczności graczy oraz ich feedbacku.

**P** Zarówno tytuł gry, jak i jej poziom od strony wizualnej kojarzą się z Observerem. Czy produkcje te łączą to samo uniwersum?

Tak, to jest ten sam świat. Co więcej, podczas game jamu wykorzystaliśmy część assetów z Observera. W przypadku 2084 skupiliśmy się bardziej na tworzeniu rozgrywki niż robieniu od początku świata. Każdy wie, że ekipa jest zdolna do jego stworzenia na najwyższym światowym poziomie.

**P** Kiedy można spodziewać się pełnoprawnej wersji 2084?

Prawdopodobnie prace będą trwały do 2020 roku, lecz data ta jest płynna. Zależy ona od kierunku rozwoju gry, jaki wybierze jej społeczność. 2084 to bardzo eksperymentalny projekt. Na początku polegał on na próbowaniu różnych rozwiązań. Teraz dołączymy do tego resztę świata. ■

# 72

■ Eksperymentalny FPS, nadszycy oszlifowany jak na trzydniowy produkt. ■  
■ Stwarza pole do popisu na gruncie fabularnym i mechaniki rozgrywki. ■



# X4 Foundations



PRODUCENT Egosoft Wersja PL: nie

Sir Haszak

**D**ostajemy ogromny sandbox, w którym szukanie fabuły przypomina docieranie do igły w stogu siana. Przynajmniej o siano bywa łatwo, o ile nie przegramy ze znużeniem.

Najnowsza odsłona serii X niemieckiego studia Egosoft miała zatrzeć fatalne wrażenie, jakie pozostawiła po sobie X: Rebirth. O ile w poprzedniej części skupiono się na fabule, tym razem jest ona niewielkim dodatkiem do dużego świata. Galaktykę zamieszkuje 10 skonfliktowanych stronnictw. Możemy wesprzeć jedno z nich, zyskując przywileje dotyczące zakupu licencji i statków specjalnych klas, wyposażenia lub broni. Pełnej neutralności zachować się nie uda. Pewne stronnictwa strzelają do naszego statku, gdy tylko pojawi się w zasięgu broni.

Zaczynamy z niewielkim stateczkiem i skromną sumą pieniędzy zależną od poziomu trudności. Możemy handlować przedmiotami kupowanymi na stacjach w ilościach hurtowych (początkowo półhurtowych ze względu na ograniczenia ładowności statku), sprzedawać towary znalezione w kosmosie za pomocą skanerów lub dogadywać się z handlarzami i z kilku prostych składników wytwarzać dużo cenniejsze towary, które im odsprzedajemy. Oprócz tego wykonujemy powierzone misje, zazwyczaj dobrze płatne w stosunku do zaangażowanych środków. Szpiegujemy za pomocą zainstalowanych na statku skanerów, naprawiamy konstrukcje, rozbrajamy pola minowe, ale też budujemy kopalnie i fabryki. Co prawda pilotujemy tylko jeden statek, ale po zgromadzeniu kapitału zarządzamy flotami transportującymi towary między własnymi kopalniami i plantacjami a fabrykami.

✚ Chciałoby się spokojnie wylądować, ale wypada zająć się walką bandytami.

✚ Zasługi dla stronnictwa dają większe przywileje.



Po zdobyciu licencji na znacznie droższe statki wojskowe bierzemy udział w misjach wojennych lub walczymy z przestępcami grasującymi w spokojnych, wydawałoby się, układach. Oczywiście możemy także działać po ciemnej stronie mocy, handlując nielegalnymi towarami i hakując systemy fabryk czy stacji.

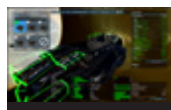
Nie jestem wprawnym pilotem, więc początkowo lądowanie na każdej stacji lub w fabryce zajmowało mi pół godziny. Techniki lądowania nie polepszyłem, ale w końcu dokupiłem moduł, który ostatnią fazę wykonywał za mnie, co znacząco zmniejszyło frustrację. Wtedy mogłem skupić się na zarabianiu pieniędzy i trzeba przyznać, że pod tym względem gra odpowiada życiu: jeśli wydaje ci się, że zarobiłeś dużo, lista możliwych zakupów i ich ceny sprowadzą cię na ziemię. Nowe statki kilku klas, fabryki, plantacje, kopalnie oraz zakupy licencji i projektów wyposażenia pochłaniają dowolne sumy pieniędzy.

By je zdobyć, należy latać po zazwyczaj pustym kosmosie i chodzić po zazwyczaj pustych stacjach. Poruszanie się między stacjami ułatwiają

autostrady i teleporty oraz osiągnięcie prędkości podróży. Chodzenie po stacjach skracają kapsuły dowożące pasażerów w kilka istotnych miejsc. W późniejszej fazie gry opracowuje się teleportowanie, co zapewne ułatwia sprawę. Do tego czasu mimo udogodnień spędza się mnóstwo czasu w podróży. Bywa to monotonne i nudne.

Mimo to zarabianie pieniędzy na coraz większe statki i systemy wciągnęło mnie na tyle, by spędzić z grą kilkadziesiąt godzin i niemal tego nie zauważyć. Wręcz poczułem się uzależniony od odkrywania kolejnych tajemnic galaktyki i rozbudowy imperium handlowego. Doświadczeni gwiazdni piloci i znawcy serii X mogą być mniej pobłażliwi. Część zarzutów do poprzedniczki pozostała aktualna. Do tego niektóre zadania są nieprecyzyjnie napisane i nie wiadomo, co zrobić, by zarobić. ■

## Statki



**Statki w grze mają cztery wielkości, a w każdej występuje kilka typów i trzy standardy wyposażenia. Do tego każde ze stronnictw dysponuje własnymi projektami każdego typu o różnych osiągniach. Wybór ogromny! Warto jednak się upewnić, czy podczas rozbudowy nie instalujemy części o gorszych parametrach.**



Wielki świat wielkich możliwości, których realizacja wymaga wielkich pieniędzy (jak najbardziej do zdobycia) i niekiedy wielkiej cierpliwości. Stanowczo nie dla każdego, ale można się od tej gry uzależnić.



✚ A mówią w filmach, że dżungla ożywa. Tutaj zdecydowanie nie, bo jedyne, co możemy zrobić, to schować się w krzakach.

# JAGGED ALLIANCE: RAGE!

PC PS4 XONE

PRODUCENT Cliffhanger Productions **Wersja PL:** tak

Joachim Snoch

**J**agged Alliance powraca. Kto jednak ucieszył się, ten zaraz spojrzy na obrazki z gry i poblednie. Oto bowiem z dość ponurej produkcji utrzymanej w brudnawej stylistyce dawnych strategii mamy pastelową dżunglę i pokiereszowanych najemników, którzy non stop marudzą na temat niedoborów wody (albo wódki) w organizmie.

Rage, bo taki podtytuł ma gra, to w teorii produkcją w stylu filmowych „Watchmen”. Rozgrywa się dwie dekady po pierwszej odsłonie, a najemnicy są teraz obarczeni różnymi psychozami i sterani życiem. Chwytają jednak za karabiny, gdy okazuje się, że na pewnej wyspie wszystko trzyma żelazną ręką gang narkotykowy i obłąkany naukowiec.

Zasady się nie zmieniły: mamy mapkę taktyczną, nasze postacie i ukrytych we mgłę wrogów. Trzeba ich znaleźć i odstrzelić im to i owo. Wzorem drugiego XCOM najpierw się skradamy i w taki sposób możemy czasem wyłączyć z akcji ponad połowę przeciwników na plan-szy. Gdy tylko jednak padną strzały, zaczyna się rzeź.

I to rzeź niestety wrogów, bo ci są strasznie głupi. Widać, że nie postarano się o sensowne zaprojektowanie zachowania przeciwników. Wystarczy czasem, że schowamy się za osłonami i możemy tak grać przez cały etap do żołnierzy, nie odnosząc uszczerbku na zdrowiu. Fani wymyślnych taktyk rodem ze starego Jagged Alliance 2 nie mają tu czego szukać.

Cały problem z Jagged Alliance: Rage! można streścić tak: chciano dobrze, wyszło jak zawsze. Widać tu ewidentnie marny budżet, który nie pozwolił na ciekawe zrealizowanie różnych pomysłów, np. survivalu (podopieczni muszą pić wodę czy łątać rany) czy różnorodnych statystyk (mamy np. alkoholika czy chorowitego komandosa). Wszystko to niby ma podnosić poziom

## Prosto

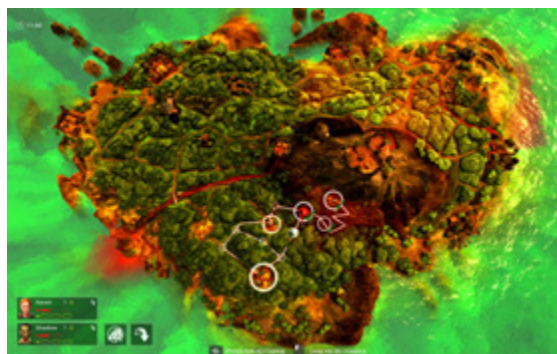


**Jagged Alliance: Rage!** mogło być choćby poprawną grą. Ale niestety na przeszkodzie stanął chyba komórkowy rodzaj twórców, który sprawił, że rozgrywka jest mocno uproszczona.

✚ Na takiej oto wyspie będziemy się męczyć z kiepską sztuczną inteligencją i grafiką rodem z telefonu Xiaomi.

napięcia w grze, ale często sprowadza się do tego, że pomiędzy misjami co czas ogarniamy dwuosobowy skład i ruszamy dalej. Te rzeczy, podobnie jak dość kampa fabuła, w założeniach są niezłe i czasem chce się pykać w kolejne misje. Widać, że twórcy włożyli nieco serca w tę grę, choć zapewne wiedzieli, jak to wszystko się skończy. Jagged Alliance: Rage! daleko do wypolerowanych produkcji, a bliżej do przerywników, które znajdziemy na stronach z grami wykonanymi jeszcze we Flashu.

No właśnie - gra wygląda jakby urwała się prosto ze smartfonów. Nie należy się temu dziwić. Studio, które stoi za Rage, wcześniej zajmowało się właśnie produkcjami mobilnymi. Jak widać niemało tu miejsca na rozterki. A skoro na dwoje babka wróżyła, to równe 50. ▬



PIXEL 50

▬ Aż przykro patrzeć, jak nisko upadła tak zająca seria. Szkoda. A mogło być tak pięknie. ▬ Wielbiciele Jagged Alliance 2 mogą odjąć pięćdziesiąt punktów od powyższej oceny. ▬



# Gris

✚ Rzemiosło Roseta niezmiennie zachwyca, ale grafika czasem niebezpiecznie zbliża się do kiczowatej, popularnej w grach indie stylistyki twee.

PC ■ MAC ■ SWITCH

PRODUCENT Nomada Studio **Wersja PL:** nie

✚ Aleksander Borszowski

O klasie Conrada Roseta świadczy, że wystarczyła jedna oszałamiająca grafika jego autorstwa - przeżywająca żałobę dziewczyna o włosach i łzach w kolorze akwarelowego błękitu - by natychmiast postawić na baczność cały świat gier niezależnych.

W sieci ekspresowo wysypała się masa wywiadów z deweloperami i tekstów na temat Gris, z których co jakiś czas wylaniała się albo ta nieśmiertelna chęć zademonstrowania komuś, że interaktywne medium to sztuka, albo fundamentalnie niepewna duma z tego. Debiut Nomada Studio równie dobrze może posłużyć jednak za dowód, że samo



✚ Choć w pamięć najbardziej zapadają zbliżenia, kamera trzyma zwykle przesadny dystans od bohaterki.

✚ Konfrontacja z monstrualnym ptakiem to dzięki animacji i zgrabnej reżyserii absolutny gwóźdź programu. Chciałoby się więcej takich scen.

posiadanie w grze zachwycających dzieł przez D nie czyni z niej, cóż, Dzieła.

Pozbawiona przemocy platformówka 2D o nietypowym, przykuwającym oko stylu, dosłowna eksploracja psychiki kobiecej protagonistki, ujęty ogólnikowo „ból straty” jako eksplorowany bez użycia słów motyw przewodni, obowiązkowe wymienienie Disney i Ghibli jako kluczowych inspiracji. Zapowiedzi umiejętnie wkomponowywały w kolaż haseł i elementów doskonale znanych fanom sceny indie (ukłony w stronę thatgamecompany, Team Ico i Playdead) elementy mające dać do zrozumienia, że Gris to mimo wszystko coś nowego, a oba zwiastuny olśniewały przerywnikami opartymi o ekspresywną animację 2D, znakomitym wykorzystaniem kolorów czy muzyką indie zespołu Berlinist komentującą każdy ruch bohaterki. I to wszystko w grze jest,

ale nijak nie składa się w całość, która rywalizowałaby z wyobrażeniami powstałymi po zobaczeniu trailerów.

Gris wszystkim, od zerowego poziomu trudności przez zupełny brak niebezpieczeństw po łagodne dźwięki, jasno daje do zrozumienia, że jest stricte medytacyjnym doświadczeniem. Szukanie opcjonalnych znajdziek zupełnie nie współgra więc z delikatnie popychającymi gracza do przodu i pełnymi dróg bez powrotu projektami poziomów. Sprawdzonej schemat Podróży z naprzemiennymi zachwykami i udawanymi skryptowanymi zagrożeniami jest tu na tyle silnym punktem odniesienia, że momentami ma się poczucie obcowania z cyniczną kopią. Odbudowująca się wraz z postępami architektura z kolei przywodzi na myśl Team Ico, ale nigdy nie zostaje wykorzystana w sposób, który rywalizowałby z finałem The Last Guardian, jednym majestatycznym widokiem z góry podsumowującym całą przygodę.

Zestaw akcji gracza też jest dość typowy - podwójne skakanie po znikających platformach, aktywowanie trampolin - co z czasem trąci monotonią. Są tu zmyślnie momenty, w których w ramach lekcji życiowej uczymy się wykorzystywać dotychczasowe przeszkody jako pomoce, ale oszczędny minimalistyczny urok gry nie mówi o walce z bólem nic, czego nie powiedziałyby w tym roku znacznie ciekawiej podobne tematycznie Celeste i The Missing. Obu tytułom brak piękna grafiki koncepcyjnych Roseta, ale pokazują one mechaniczną ambicję i rozpiętość emocjonalną, na które Gris zupełnie nie stać. Jak możesz powiedzieć graczowi cokolwiek o przezwyciężaniu straty, jeśli boisz się wywołać w nim jakiegokolwiek negatywne uczucia? ■



69

■ Istnieją znacznie gorsze klątwy niż konieczność maskowania zjawiskowym wyglądem braku czegoś do powiedzenia. Z dużej chmury średnio obfity deszcz.

W 2018 ROKU MINEŁO PÓŁ WIEKU OD CZASU, GDY AMERYKAŃSKI PIONIER  
RALPH BAER STWORZYŁ PROTOTYP BRĄZOWEGO PUDEŁKA,  
KTÓRY Z CZASEM STAŁ SIĘ PIERWSZĄ NA ŚWIECIE KONSOLĄ DO GIER.



**Świetne i pasjonująco napisane,  
aż trudno się oderwać – a przecież  
temat to wcale nie samograj.**

Adrian Chmielarz

**WIELKAKSIEGAGIER.PL**

# warhammer 40K mechanicus



PRODUCENT Bulwark Studios **Wersja PL:** nie

■ Paweł Schreiber

**A**deptus Mechanicus nie ma szczęścia do gier komputerowych. Potężni tech-kapłani najczęściej grzecznie pozostają w cieniu. Budują fabryki, czołgi i roboty, a ich bardziej hałaśliwi koleźcy spijają całą śmietankę i brną po kolana w bebeczach Obcych. Gra Warhammer 40K: Mechanicus odwraca tę smutną tendencję. Przypomina, że tech-kapłani też potrafią to i owo, zwłaszcza kiedy się zdenerwują.

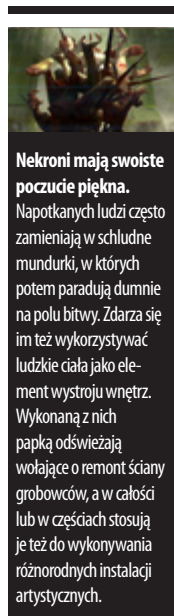
Powód do zdenerwowania jest prosty: coś zaczyna łądzić po kryptach, ciągnących się kilometrami pod planetą Silva Tenebris. Zderzenie Nekronów i AM szybko okazuje się bardzo malownicze. Obie grupy mają na tyle zwichrowany ogląd świata, że nawet proste przekomarzanki między nimi wypadają świetnie. Mnie szczególnie spodobały się przepychanki słowne między prostodusznym fanatykiem religijnym Videksem (który wszystkie problemy świata chciałby rozwiązać albo miotaczem ognia, albo kadzidłę), a podejrzanie zafascynowaną technologiami Obcych Scaevolą (która jest już na tyle zmechanizowana, że porozumiewa się ze światem za pomocą kodu, jakim obdarzył ją w miejsce rozumu Omnisjasz). Kiedy dochodzą do tego piękne scenerie i muzyka zawieszona między chorałem gregoriańskim a zgrzytami popsutej maszyny, dostajemy jedną z najbardziej klimatycznych gier WH40K, jakie świat widział.

Rozgrywka opiera się na misjach, w których - trochę jak w FTL - przechodzimy przez kolejne sekcje



■ **Starsi Nekroni** trzej. Już szron na głowie, już nie to zdrowie, a w sercu... Zaraz, w jakim sercu?

## ■ Makabra



**Nekroni mają swoiste poczucie piękna.** Napotkanych ludzi często zamieniają w schludne mundurki, w których potem paradują dumnie na polu bitwy. Zdarza się im też wykorzystywać ludzkie ciała jako element wystroju wnętrza. Wykonaną z nich papką odświeżają wołające o remont ściany grobowców, a w całości lub w częściach stosują je też do wykonywania różnorodnych instalacji artystycznych.

grobowców, za każdym razem walcząc o konkretne korzyści i ulepszenia. Każda misja to tak naprawdę krótka, bardzo dobrze napisana gra paragrafowa, w której decyzje trzeba opierać nie na tym, co się nam podoba, tylko na tym, co w danej sytuacji zrobiłby pobożny kapłan Omnisjasza.

Gwoździem programu jest taktyczna walka. Kiedy spotykamy wroga, łądujemy w pojedynkach podobnych do znanych z X-COM. Zasady są nieco prostsze: nasi kapłani nigdy nie chybają i nie mogą się ukrywać za osłonami. Korzystają za to z Punktów Poznania (Cognition Points, CP), które można zdobywać na różne sposoby, na przykład zbierając je z mapy czy ubijając wrogów. CP pozwalają na wykonywanie silniejszych ataków i poruszanie się na większe odległości. Mądry dowódca zawsze dba o solidny zapas CP, żeby móc w każdej chwili przebiec z jednego końca mapy na drugi. Głupi dowódca może się zorientować, że jego żołnierz trzyma cudowną broń, ale nie ma z niej jak strzelić. Pilnowanie poziomu CP to świetna mechanika,

skutecznie odświeżająca taktyczne schematy. Walka jest ciekawa i zajmująca, tylko nie do końca zrównoważona. Naszych wojaków warto awansować głównie pod kątem zdobywania CP, więc inne gałęzie drzewka umiejętności się trochę marnują. A kiedy już umiemy ciągnąć CP właściwie ze wszystkiego, przeciwnicy są mniejszym wyzwaniem, niż powinni.

To właściwie jedyny poważniejszy problem Mechanicusa. Cała reszta jest na miejscu: syndrom jeszcze jednej tury/misji jest niesamowicie silny (podobnie jak radość z każdego nowego zdobytego gadżetu), a dopieszczona w każdym calu atmosfera - lepsza niż w większości komputerowego WH40K. ■



■ Atmosfera tak gęsta, że można ją kroić nożem, twórcy zakochani w swoim temacie, rozgrywka pomysłowa i bardzo wciągająca mimo kilku wad. Dawno nie było takiej dobrej gry WH40K.



✚ Wyspy, które odwiedzamy, różnią się od siebie fauną i florą, czyli na każdej z nich zbierzemy inne materiały konieczne do craftingu.

wyboru miałem tylko dwóch) kierujemy wyznawcami, którzy przemierzają rozbitą na wyspy i podzielony na hekty świat i krzewią kult swojego wybawiciela. I owa eksploracja jest chyba najbardziej atrakcyjną częścią gry, bo napotykanne questy budują fabułę i klimat, a nasze decyzje mają faktyczne znaczenie dla kształtu rozgrywki. Czyli: może się z napotkanymi postaciami zakumplować albo dać im po łbie. A gdy zdecydujemy się na rozwiązanie siłowe, rozgrywamy partyjkę kart. Jest to element wysoce dyskusyjny, bo batalie te – proste i mało efektowne – odebrałem jako zapychacz. Bardziej byłbym zainteresowany łożeniem i zwiyczajnym craftingiem. Niby można bitwy pominąć, lecz chyba nie o to twórcom chodziło, żeby każdy wybrał sobie z rozgrywki tylko to, co lubi. Innymi słowy: mnogość rozwiązań opartych na stosunkowo nieskomplikowanych mechanikach odbiera grze wyjątkowy charakter.

Nie chce mi się wierzyć, że do maja oblicze tej gry diametralnie się odmieni, ale z pewnością kilka rzeczy zostanie usprawnionych. Dlatego powiem tak: podobała ci się jedyńka, bierz. Nie grałeś albo cię nie przekonała, lepiej odpal sobie znowu Heroes of Might and Magic III. Ja tak zrobię. ■

# Thea 2: The Shattering



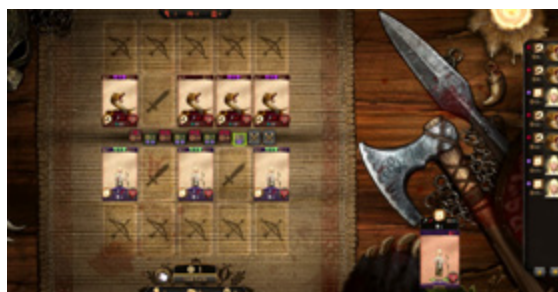
PRODUCENT MuHa Games Wersja PL: nie

■ Bartek Czartoryski **ACCESS**

✚ Świat Thei jakby sponurzał, lecz nareszcie możemy go przemierzać także i łodziami.

Słowiańskiej mitologii na domowym kompie nigdy dość. I nie chodzi bynajmniej o jakiś lokalny patriotyzm albo tęsknotę za galopującym niegdyś na ziemi, tej ziemi, pogaństwem (no, może trochę), ale o zagospodarowanie kompletnie niewykorzystanego, a szalenie przecież interesującego tematu.

Choćby z tego powodu Thea 2: The Shattering zasługuje na chwilę uwagi, ale to za mało, aby utrzymać gracza przed ekranem na dłużej. Mimo że człowiek rzadko ma okazję rzucać ogniste kule takim Swarogiem – co nie znaczy, że tutaj sobie porzuca – to jednak musi za tym iść pomyślnie.



✚ Niestety, efekciarstwo karcianych potyczek ogranicza się do plucia ogniem.

✚ Na początku gry wybieramy profesję naszego herosa. Może być on wojownikiem, kowalem albo... dzieckiem.

Tego trochę ekipie MuHa Games zabrakło i wydaje się, że wygórowane ambicje przygniotły realne możliwości. Chciano bowiem chyba za dużo, za szybko i za bardzo.

Piszę co prawda o wersji early access i od oficjalnej premiery gry dzieli mnie jeszcze dobrych kilka miesięcy, ale skoro producent udostępnił swój tytuł na takim etapie prac, oznacza, że uznał swoją grę na tyle dopiętą, że można ją śmiało testować. Ewidentnie brakuje tam co prawda paru rzeczy, raz mniejszych, jak mała mapka z boku ekranu, a raz nieco poważniejszych, o czym dowiedziałem się dopiero po przeczytaniu wywiadu z architektem tego tytułu. Ale lepiej jednak mówić o tym, co jest. Thea 2: Shattering to swoisty miks RPG, dzielonej na tury strategii, rozgrywki karcianej i survivalu. Jako wybrany przez nas bóg (na razie do



■ Kiedy coś jest dla wszystkich, to jest dla nikogo. ■  
 ■ Starając się zadowolić i amatora gier karcianych, ■  
 ■ i miłośnika strategii, MuHa Games po prostu ■  
 ■ przedobrzyło. Na swoją zgubę. ■

W Super Smash Bros. Ultimate wszystko jest możliwe: zielony dinozaur (Yoshi) kontra uzbrojony lis (Fox McCloud) walczą na skrzydłach odrzutowca to zaledwie przedsmak tego co jeszcze nas czeka.



# SUPER SMASH BROS.™

## ULTIMATE

**SWITCH**

**PRODUCENT:** Bandai Namco Studios **Wersja PL:** nie

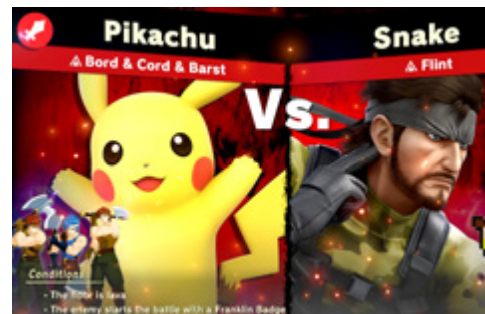
**Voyager**

Co by było, gdyby wyciągnąć z całego (własnego) uniwersum największych superbohaterów, dodać w roli przyprawy kilku osobników na gościnnych występach i wszystko to połączyć w całość? O ile ta historia dotyczyłaby Marvela, dostalibyśmy kolejny odcinek „Avengers”.

Mam wrażenie, że Nintendo cierpi na jedną przypadłość: ma za dużo (tu

odrobina korponowomowy) assetów i IPs, by z nich nie skorzystać, miksując swoje cukierkowo słodkie uniwersa w jeszcze bardziej kolorową papkę dla wielbicieli Mario, Pikachu, Linka, Donkey Konga, Yoshiego, Kirby'ego, Samus Aran... (tu wpis ulubionego bohatera dzieciństwa). Gra, która startowała na Nintendo 64 prawie 20 lat temu ze skromnym budżetem i równie ubogim wyborem postaci, rozrosła się do popkulturowego tworu, wypełnionego dziesiątkami bohaterów i setką aren przeznaczonych do prowadzenia pojedynków. Przydomek Ultimate jak najbardziej pasuje do najnowszej edycji Super Smash Bros., która śmiało może konkurować

Nintendo wie jak zrobić i sprzedać młodzieży grę, w której rdzeniu mechaniki jest pręczy z nastolatkami i kobietami w roli przeciwników. I przy tym wszystkim zachować zdrowy dystans zaprawiony dużą dawką humoru.



z Mortal Kombatem, Tekkenem i Soulcalibrem.

Różnorodność to słowo klucz dla Super Smash Bros. Ultimate. Przedstawiony jako podstawowy tryb rozgrywki Smash stanowi zaskakującą miksturę bijatyki z bonusami, którymi zasypywani są gracze. W sumie wszystko przypomina typowe potyczki z dużą różnorodnością specjalnych ciosów przypisanych do każdego z bohaterów, ale dwie cechy Super Smash Bros. zasadniczo wywracają rozgrywkę do góry nogami: zamiast KO – próba wyrzucenia przeciwnika poza planszę, zamiast animowanego tła – żywe, zmieniające się (i wypływające na zabawę) otoczenie, często nawiązujące do klasycznych gier na konsole Nintendo. Da się zarówno prowadzić boje samotnie, jak i walczyć w kooperacji lub przeciwko sobie łącznie w osiem osób. Albo rozegrać turniej w 32 osoby. Wystarczająco wiele, by zrobić niezłe zamieszanie na imprezie, przed wielkim ekranem. No dobrze, wymaga to przynajmniej ośmiu Joy-Conów, ale zdecydowanie warto zainwestować w wygodniejszy i bardziej odporny na kontakt z graczem pad.

Z drugiej strony można zamknąć się w świecie gry singlowej i sukcesywnie zdobywać do kolekcji kolejnych zawodników. Najnowsza edycja doczekała się zgrabnie zbudowanego trybu fabularnego z opcją zbierania bohaterów i ich pomocników. Łącznie katalog dostępnych postaci to imponująca liczba niemal 1300 osobników,



których zmienne kombinacje dają różne atuty w walce. Ale, ale, rozgrywki na arenach uzupełnia jeszcze kilka innych trybów zabawy, których nawet nie będę próbował wymieniać. Łącznie Super Smash Bros. Ultimate to najbardziej przeładowana treścią bijatyka, jaka istnieje w tej chwili na naszej planecie. I diablo satysfakcjonująca, kiedy uda się choć raz wspiąć na szczyty własnych umiejętności i dokopać gromadzie przeciwników. Monotematyczny Pokken Tournament czy nastawiony na multiplayer Arms wypada przy nowym Smashu jak małe dziecko, a i Tekken może pozazdrościć rozmachu nowej bijatyce na Switcha.

Streszczenie walki w Smasha właściwie sprowadza się do intensywnego naciskania wszystkich kombinacji ciosów w takiej kolejności, by jak najszybciej dokopać przeciwnikowi i wywalić go poza arenę. I jest to druzgocąco męczące, a zarazem satysfakcjonujące przeżycie, w którym baczne obserwowanie wskaźnika bohatera (1P lub podobne) i minimapy staje się niezbędnym elementem przetrwania w tym kolorowym chaosie ciosów, ataków, obrony i rozrzuconych (czasami porzucanych) bonusów. Kurczowe trzymanie się krawędzi planszy odbija się negatywnie na kontrolerze, więc kupując nowego Smasha, warto od razu zainwestować w dodatkowy. Granie na Joy-Conach wpiętych w Switcha odradzam, bo może się skończyć spontanicznym rzutem konsoli o głębię po przegranej walce.

W sumie trudno mi pojąć fenomen takiego crossovera, w którym nijak niedopasowane do siebie postacie ze światów Nintendo i kilku sąsiednich królestw wrzucone do jednego worka nie odbijają się kolorową czkawką

■ Pamiętacie Dr. Mario (wcielenie Mario przypisywane rozrywkom logicznym)? To jeden z bohaterów, którego trzeba obudzić do walki z wielkim złym w fabularnym trybie rozgrywki.



■ Starzy znajomi z różnych światów? Proszę bardzo: Pikachu kontra Snake. A my zastanawiamy się, jaką część budżetu Smasha pochłonęły kwestie licencyjne.

(aby nie rzeć: fraktalem). To wszystko razem gra i świetnie do siebie pasuje, dając w efekcie wybuchową miksturę imprezową albo świetną zabawę dla jednego gracza, biorąc pod uwagę niezłe wytrenowane CPU.

Nigdy nie byłem specjalnym fanem bijatyk, bardziej ciągnęło mnie do gier z elementarną choćby, chodzoną fabułą jak w grach Karateka, Usagi Yojimbo, Last Ninja czy późnych częściach Yie Ar Kung-Fu. Niemniej urok i styl zabawy w Smasha jest powalający. To absolutnie strawna, perfekcyjnie zaprojektowana i smaczna papka z popkultury Nintendo zamknięta w doskonale dopasowanych ramach rozgrywek, w której nawet w kampanii dla jednego gracza trzeba się czasem nagłówekować, jak dobrać pomocników, by ugrać przejście do następnego fragmentu mapy. Losowe pojedynki z kolejnymi adeptami sztuk walki, uzupełniającymi pulę dostępnych wojowników (po ich wykopaniu z planszy), tylko ubarwiają zabawę, której wystarczy na kilkadziesiąt godzin. A przecież największą siłą Smasha jest rozgrywka w multi.

Do świetnie zrealizowanych animacji postaci i aren dochodzi jeszcze jeden bezcenny dla gracza element: setki utworów muzycznych zaczerpniętych z gier, których bohaterami przyjdzie nam walczyć. Do posłuchania przez menu gry (na wygaszonym ekranie). Dla samej tej kolekcji 800 utworów nowy Smash wart jest każdej wydanej na niego kwoty. ■



- Unikatowa szansa, by zobaczyć, jak Mario kopie tyłek księżniczce Peach, albo obejrzeć, jak Link rozwiązuje spory z Zeldą. Obowiązkowa pozycja w bibliotece gier na Switcha, zrealizowana
- z ogromnym wdziękiem i wielkim rozmachem.



# Farming Simulator 2019

PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE

**PRODUCENT** Giants Software **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski

Impionujący park maszynowy, możliwość hodowania koni, przemeblowana mapa i znacznie poprawiona grafika. Giganci rolnictwa stawiają na powolną ewolucję tytułu.

To już siódma (nie licząc wersji mobilnych) część najpopularniejszego symulatora siania i orania. Farming Simulator od niemieckiego studia Giants Software. To specyficzne gry, w których wszystko dzieje się powoli i spokojnie. Wymagające cierpliwości zupełnie jak prawdziwa praca na roli. Być może ten nastrój udziela się programistom. Kolejna część nie przynosi żadnej większej rewolucji czy rzucających się na pierwszy rzut oka pomysłów.

Na tym polu lepiej radził sobie wydany rok temu produkt konkurencji, Pure Farming, który brak doświadczenia nadrabiał młodzieńczym wigorem, wprowadzając farmy rozsiane po całym świecie czy możliwość nadzoru wszystkiego z drona. W FS2019 do wyboru są tylko dwie mapy: jedna z Ameryki Północnej i jedna z Europy. Wyglądają bardzo ładnie, za co odpowiada

Obowiązkowy cytat: „Kupiłem czarny ciągnik”, ale jak widać jest zielony i siodłowy.

Przez godzinę nic nie robiłem, tylko jeździłem w kółko pociągiem. Niczego nie żałuję.

nowa, znacznie poprawiona, oprawa graficzna. Piękne okolice zachęcają do spacerów. Aż szkoda, że nie ma widoku z trzeciej osoby. Naszą postacią, którą można stworzyć na początku gry (pleć, kolor skóry, ciuchy), widać tylko w pojazdach i na koniu. Gra oferuje trzy poziomy startowe: dla nowicjuszy, normalny i pro. Ten pierwszy daje graczowi kasę i gotowe gospodarstwo, ale szybko daje kopa na drogę. Daleko mu do przyjazności samouczka z Pure Farming. Bez dodatkowej lektury się nie obędzie. W tym ostatnim startuje się jako pomocnik i pracuje na cudzych polach (gracz zresztą też może zatrudniać parobków, jeśli nie chce mu się wykonywać jakiejś żmudnej

czynności - jednym kliknięciem). Jak zwykle imponuje, wciąż rozbudowywany, park maszynowy (choć jeszcze parę maszyn czy samochodów pochodzi z fikcyjnej marki Lizard). W grze znajdziemy ciągniki, ciężkie traktory, przeróżne kombajny (w tym do buraków), przyczepy, naczepy i przystawki, wózki widłowe i widlarki teleskopowe, maszyny do rąbania drzew (las można wykarczować, żeby mieć miejsce na uprawę roli), przewożu zwierząt itd. Pojawiły się nowe marki: John Deere czy Komatsu. No i można przejechać się pociągiem spalinowym lub elektrycznym.

No cóż, to po prostu kolejny Farming Simulator. Ładniejszy, bogatszy w pojazdy i treści, ale nadal z uproszczoną fizyką (jak się będziecie wygłupiać i przewracać ciągniki, można mieć problem) i brakiem fabuły. Ale kto by chciał grać w FS dla fabuły? To tytuł dla ludzi, których ekscytuje możliwość uprawy owsa i bawełny. Trudny do ogarnięcia, ale satysfakcjonujący. ■

**60**

- Jak coś działa, to po co to zmieniać? Kolejna odsłona, jak kto woli, symulatora tysięcy traktorów albo wesołej wioski z relaksem dla mieszczuchów. Ładniejszy i bogatsza (koni! nowe traktory! owies!), niezbyt przyjazna dla nowych graczy, poważna gra dla poważnych rolników.





DO KUPIENIA W  
Nintendo eShop

# MAD & THIS GUY AGE



ATOMIC WOLF



SIMFABRIC



# GUNGRAVE VR

PS4

PRODUCENT Iggy mob Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski



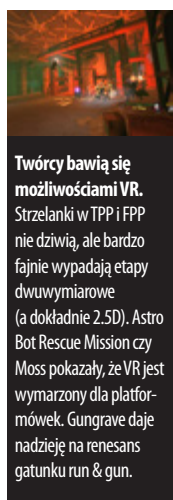
**P**owrót zza grobu, którego nikt się nie spodziewał: niezbyt żywy rewolwerowiec z PlayStation 2 postanowił podbić świat PS VR.

To przygrywka przed prawdziwym powrotem: na 2019 rok zapowiedziano trzecią część serii Gungrave z podtytułem G.O.R.E. Dwie poprzednie ukazały się w 2002 i 2004 roku (sequel zatytułowany Overdose). W 2003 roku powstała również adaptacja anime.

Gungrave to strzelanka z widokiem z trzeciej osoby, której bohaterem jest niejaki Beyond The Grave, zgarbiony umarłak szukający



## Wymiary



**Twórcy bawią się możliwościami VR.** Strzelanki w TPP i FPP nie dziwią, ale bardzo fajnie wypadają etapy dwuwymiarowe (a dokładnie 2.5D). Astro Bot Rescue Mission czy Moss pokazały, że VR jest wymarzony dla platformówek. Gungrave daje nadzieję na renesans gatunku run & gun.

Trumna-broń to zapewne nawiązanie do „Django”, znanego w Japonii i cytowanego na przykład w „Cowboy Bebop”. Warto zobaczyć też „Sukiyaki Western Django”.

zemsty na swoich zabójcach – zdrajcach z organizacji Millennium. To jeden z tych wystylizowanych typków, z których słyną japońskie gry. Za jego projekt odpowiada Yasuhiro Nightow, twórca Triguna. Grave przypomina zresztą bohatera tego anime. Nosi się z kowbojską i ma wielkie gnaty. Na plecach zaś nosi trumnę będącą jednocześnie karabinem. W przeciwieństwie do Dantego z DMC czy Bayonetty wykazuje mniejszą ruchliwość. Pewnie dlatego, że jest zombiakiem. Łazi toto zgarbione i strzela do wszystkiego, ale potrafi się rzucać. Powiedzmy.

Ale jak wygląda to po latach i w VR? Bardzo dziwnie! Klimat jak z PlayStation 2. Grave nie nauczył się żadnych nowych sztuczek. To nadal jest prosta strzelanka, polegająca na rozwalce wystylizowanych tyków i bossów w dość ograniczonych lokalizacjach. Ale przedziwnie fajnie się ta prostota PS2 przeniosła do VR, gdzie w obawie przed przecięciem sensorów biednych graczy i tak upraszcza się rozgrywkę. Jest to zatem trzecioosobowa strzelanka z widokiem VR, w której kask służy jako celownik. Sprawdza się to znakomicie, chociaż nie uniknięto paru błędów (czasem zagonieni do rogu możemy stracić bohatera z oczu). Oprócz strzelania można przyzdwoić z trumny, co jest konieczne do

Może wam się to nie podobać, ale tak właśnie wygląda idealne męskie ciało. Ciało, które mówi: „jestem silny”, „jestem bossem”.

odbijania pocisków niektórych przeciwników. Wszystko jest tak rozkosznie oldschoolowe: cyborgi, mutanty, cyborgi mutanty! I gigantyczny samuraj jak z Sucker Puncha! Żeby nie było nudno, gra czasem zamienia się w rail shootera (ucieczka pociągami, rajd rurą, latający motocykl), przyjmując wówczas perspektywę pierwszoosobową. W dodatku Gungrave U.N. VR są etapy, które zamykają bohatera w dwóch wymiarach, co również stanowi ciekawą odmianę, zwłaszcza podczas walki z bossem. Teraz marzy mi się gra w stylu klasycznego Metal Sluga czy Contry, zrobiona właśnie w VR, z celownikiem podpiętym do kasku.

Zabawę psuje kilka błędów jak gubienie postaci z oczu czy powolne uniki (co boli podczas walki z bossami), ale całość jest przyjemną nostalgiczną wycieczką w czasy, kiedy w strzelankach chodziło o strzelanie do mutantów i cyborgów. I mutantów cyborgów. ■

4.5

Ciekawe połączenie strzelanki z czasów PS2 i sterowania opartego o PSVR. Tradycja zderzona z nowoczesnością, przygrywka przed pełnoprawną kontynuacją. Nawiązująca do klasyki prostotą nie da się jednak wytłumaczyć błędów (nagle pojawiające się objekty) i dość słabej muzyki.



Book of  
**DEMONS**

THING TRUNK PRESENTS A THING TRUNK PRODUCTION

A GAME BY THING TRUNK 'BOOK OF DEMONS' FIRST GAME IN RETURN2GAMES SERIES DEVILISHLY CHARMING AND FUN AS HELL A HACK & SLASH DISTILLED TO ITS PUREST FORM SLAY THE ARMIES OF DARKNESS IN THE DUNGEONS BELOW THE OLD CATHEDRAL SAVE THE TERROR-STRICKEN PAPERVERSE FROM THE CLUTCHES OF THE ARCHDEMON HIMSELF

[bookofdemons.com/game](http://bookofdemons.com/game)



# killer7



PRODUCENT Grasshopper Manufacture **Wersja PL:** nie

Aleksander Borszowski

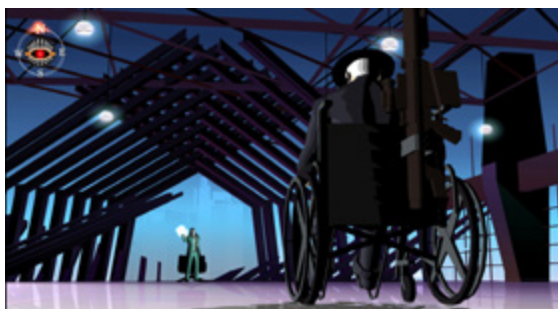
Styl w każdym calu. Scenę rosyjskiej ruletki z niedoszłym prezydentem USA niżej podpisany oglądał setki (!) razy.



**O**ferta: graj w killer7 w moim mieszkaniu, podczas gdy ja będę robił to, co chcę.

Taką propozycję umieścił kilka lat temu mój znajomy w dziale randkowym amerykańskiego portalu z ogłoszeniami drobnymi Craigslist. Od tego czasu widuję ten anons średnio co kilka miesięcy, na mediach społecznościowych zbiera regularnie tysiące lajków i udostępnień. Raz zretweetował go sam reżyser gry Goichi Suda. „Musisz mieć więcej niż 18 lat, bo killer7 to gra tylko dla dojrzałych odbiorców, pełna ekstremalnych treści i przemocy. Musisz mieć mniej niż 29 lat, ponieważ killer7 to głos naszej generacji, a surrealistyczne dialogi o tematyce socjopolitycznej przeplatane płytkimi sekwencjami celowniczkowymi nie będą rezonowały z niejapońską publiką w średnim wieku”. „Tylko poważne oferty. Jeśli będziesz skrępowany lub nieskory do pełnego zanurzenia się w szurniętej, zachwycającej, cel-shadowanej, jedenastowieźniowej krainie czarów Sudy 51, pogonię cię”. „Przygotuj się na wykwintnie obłąkany orgazm mentalny”.

Jak się dowiedziałem, nawet ta ostatnia linijka nie przekonała nikogo do skorzystania z oferty życia. Ty, drogi czytelniku, nie musisz jednak peregrynować do kalifornijskiej sypialni nieznajomego, by wzbić się na wyżyny interaktywnej rozkoszy. Majstersztyk Goichiego Sudy został właśnie sportowany na PC i to znacznie lepiej niż w wypadku pełnej męczących loadingów wersji na PS2. Jeden punkt z ostatecznej oceny ujmuję za niską jakość prerenderowanych przerywników i brak magicznego „je ne sais quoi”, które na oryginalnej platformie zapewniały zniekształcenia obrazu CRT oraz sterowanie



Mordercy sabotujący reformy. Cienie historycznego imperializmu. Falszywi, rasistowscy dyplomaci. killer7 to jedyna gra Sudy, pod której powierzchnią wciąż pulsuje potężny gniew na panujący porządek polityczny.

zbudowane wokół gamecube'owego pada z wielkim przyciskiem A. Na komiksowy styl podbity do standardu 1080p/60 FPS aż chce się patrzeć.

Patrzeć nie znaczy jednak widzieć, a tej ostatniej sztuki killer7 uczy z czasem. Poniekąd służą ku temu walki, w których zmutowani terroryści są niewidoczni, dopóki nie namierzymy ich skanerem. Służą do tego survivalhorrorowa eksploracja, w której co druga zagadka wymaga wysokopoziomowego abstrakcyjnego myślenia. Wybierz właściwą z siedmiu osobowości zabójcy, którego kontrolujesz, poderżnij sobie żyły, by otworzyć krwią przejście. W tym szaleństwie jest metoda i lekcja, by operować ponad oczywistymi pozorami. To w końcu historia

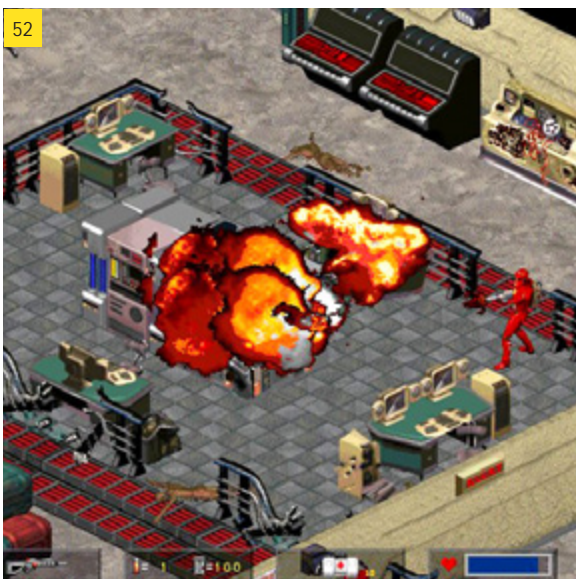
o geopolityce postrzeganej oczami zabójcy o zaburzeniu dysocjacyjnym tożsamości. Neonowe wesołe miasteczko to kryjówka wpływowego handlarza organów ze słabością do Johna Woo, wieżowiec otoczonego kultem CEO pokroju Elona Muska w ślapstickowym gagu okazuje się zrobiony z kartonu, a niewinny komiks o Power Rangers to element krwawego kulturkampfu między Japonią i USA. Suda 51 pod nęcącym płaszczkiem kreskówki dla dorosłych i pulsującej elektroniki z postmodernistycznym zacięciem rozkłada zakłamaną świat na czynniki pierwsze. Klasycznie pojmowany „świetny growy scenariusz” każe ci brać wszystko za dobrą monetę. killer7 zamiast tego otwiera ci trzecie oko. ■



Każdy dźwięk budzi przyjemne mrowienie lub przenikliwe ciarki, każdy przerywnik zachwyca czystą bezkompromisowością wizji, każda śmierć zapada w pamięć. Forma to treść, obiektywnie dobry design nie istnieje, zagubienie ma swoją wartość.

# HALL OF FAME

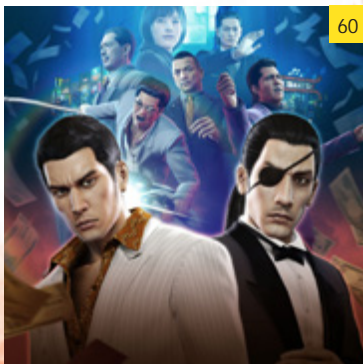
ZAMIAST REBELIANTÓW NA CEL WZIŁO CYWILI, A SUMIENIE NASZEGO KILLERA ODEZWAŁO SI W MAŁO SPRZYJAJĄCYM MOMENCIE.



52  
Crusader: No Remorse powstał w szczytowym momencie rozwoju Origin Systems, gdy firma realizowała nie tylko RPG, lecz również inne gatunki gier. Gra szokowała brutalnością i prezentacją nihilistycznego świata.



56  
John Cutter – człowiek, który kierował pracami nad Defender of the Crown, a siedem lat później odpowiadał za stworzenie Betrayal at Krondor. Samo to zapewnia mu miejsce w panteonie sław elektronicznej rozrywki.



60  
Żeby w pełni zrozumieć fenomen Yakuzy, trzeba choćby liźnąć historii Japonii. Ta znakomita seria dla wielu graczy jest zbyt hermetyczna, jednak ma też liczne grono wiernych wyznawców.



66  
Inspirowana dalekowschodnią grozą seria komputerowych horrorów F.E.A.R. ma wyjątkowe miejsce wśród wirtualnych strzelanin. Chyba nigdzie indziej nie dało się odtworzyć równie czystego uczucia strachu...

➤ Dalo się uniknąć zabijania cywilów, jednak często ginęli oni podczas wymiany ognia z wrogiem. Gracze nie mieli z tego powodu wyrzutów sumienia...



➤ Nie daj szansy wyrzutom sumienia! Spalam się... Dla ciebie spalam się...



# CRUSADER

Przyszłość... Przyszłość nigdy się nie zmienia... A nawet jeżeli, to optymistycznych scenariuszy jest jak na lekarstwo. O ile w dzisiejszych czasach mamy globalne ocieplenie, chaos spowodowany migracjami i niestabilne państwa na Bliskim Wschodzie, to w latach dziewięćdziesiątych typowymi zagrożeniami była wszechwładza korporacji, terroryzm atomowy i groźba wyczerpania zasobów paliw kopalnych.

■ Paweł Gawlikowski

**W**iększość z tych zagrożeń odziedziczono po latach osiemdziesiątych, natomiast dzieła typu trylogia Gibsona („Neuromancer”, „Mona Liza Turbo”, „Graf Zero”), „Screamers”, „Total Recall” czy „Running Man” zawierały motyw wszechwładzy korporacji zastępujących rządy.

W roku 1995 Origin był świeżo po przejęciu przez Electronic Arts, nic nie zapowiadało kłopotów, a slogan „We create worlds” cały czas obowiązywał. Co prawda Strike Commander okazał się gwoździem do trumny niezależności studia, ale pieniądze nowego właściciela bardzo konkretnie zasiłowały nadwątlony budżet. Kamieniem milowym była Ultima VIII Pagan, która wprowadziła do świata Avatara elementy zręcznościowe. Przez to była nazywana przez niektórych



■ Najpierw strzelaj, potem zwiedzaj. Nie dawano się spokojnie sycić pięknym otoczeniem, gdy w pobliżu hałas wrogiego element.

■ W twardej zbroi miękkie serce.

Mario-Ultimą (niesławne skakanie po platformach). Czegokolwiek jednak nie mówilibyśmy o tej jakże kontrowersyjnej części, która i tak w porównaniu do numeru IX była naprawdę spójna fabularnie, Origin wzbogacił się o doskonały jak na rok 1994 engine. Na tym silniku w trybie SVGA przygotowano grę, która - jak się później okazało - miała duży wpływ na kształt elektronicznej rozrywki. Pamiętajmy, że w momencie wydania Crusadera Origin był firmą, która dała nam osiem części Ultimy, trzy części Wing Commandera, a przede wszystkim System Shock. Technika FMV świeciła triumfy, a najdroższa część WC miała dopiero nadejść.

## Crusader: No Remorse

Crusader: No Remorse ukazał się pod koniec lata 1995 roku, prawie od razu rozbijając bank. Twórca gry, Tony Zurovec, przewidywał sprzedaż na poziomie 100 tysięcy sztuk. W szybkim czasie sprzedało się prawie trzy razy tyle. Złożyły się na to futurystyczna fabuła, traktowanie gracza i przedstawionego świata na poważnie (w tamtych czasach nie tak częste) oraz wyróżniająca dzieło wszechobecna brutalność i przemoc. Muzykę stworzyli Daniel Gardopée i Andrew G. Sega, zapewniając duszny, mroczny i futurystyczny klimat surowego elektro. Wspomnieć też wypada, że ze wszystkich gier Originu to właśnie C:NR zarobił w tamtym czasie najwięcej, zapewniając finansowanie projektów takich jak Ultima: Online.

Przenosimy się do przyszłości w XXII wieku, gdzie światem rządzi centralna korporacja WEC (World Economic Forum), powstała z połączenia w jeden organizm wszystkich państw na świecie. Wiedzą wszystko, są wszędzie, a każdy przejaw nieposłuszeństwa jest karany ciężkim więzieniem lub śmiercią. Za wykonawców wyroków służą odziani w kevlarowe zbroje wyszkoleni zabójcy zwani Silencers, przypominający z lekka średniowiecznych krzyżowców (stąd Crusader). Przeciwno korporacji działa prężnie sprzyśnięte rebelianckie, którego przywódca jest jednym



■ Reklamy podkreślały brutalność, mocno akcentując możliwość otoczenia i strzelania do wszystkiego, co się rusza.



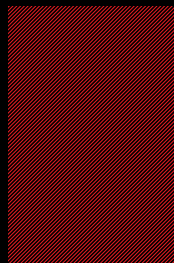
z byłych liderów WEC. Powita on nas już w pierwszym filmie z udziałem żywego aktora, jaki zobaczymy w grze. Należy mieć na uwadze to, kiedy powstała produkcja. Wstawkami z udziałem aktorów grających na blue screenie raczeni będziemy dosyć często, co jednak nie zaburza zbyt wiele odbioru całości. Widać tutaj doświadczoną rękę speców z Originu. W trakcie jednej z rutynowych misji główny bohater odmawia wykonania polecenia likwidacji przeciwnika. Zamiast rebeliantów na cel wzięto cywili, a sumienie naszego killera odezwalo się w mało sprzyjającym momencie. Mści się to dość okrutnie, gdyż natychmiast po misji trójka Silencerów zostanie przeznaczona do terminacji i tylko jednemu z nich udało się cało unieść głowę w czerwonym helmie. Od teraz zamiast mordowania przeciwników WEC zwrócimy się przeciwko swoim dotychczasowym mocodawcom, w czym pomoże nam przebogaty arsenał broni krótkiej, długiej, ładunków wybuchowych i wszystkiego, co może posłużyć do wysłania bliźnich na tamten świat. Z moich ulubionych zabawek wymienić należałoby spider bombs. Dużą przyjemność sprawia oglądanie zbliżania się urządzenia do przeciwnika i sążniste bum lub wspomnianą chyba przez każdego UV9 Pulsar Ultraviolet Rifle. To broń, która swego czasu w rankingu Gamespotu zajęła dość wysokie miejsce jako zadająca jedne z brutalniejszych obrażeń.

Pudełko gry jest klasycznym Big Boxem, w którym nie mogło zabraknąć takich dodatków jak „Podręcznik rebeliantów”, „Podręcznik korporacji”,

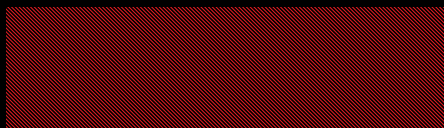
❖ **Giń, zły przepłocie! Giń!** Jeżeli masz wątpliwości - strzelaj. Jeżeli ich nie masz, strzelaj tym bardziej!



❖ **Gra roku 1996** w kategorii „akcja”. Nikt nie odważył się zaprotestować.



❖ **To ty załatwiłeś** przeplot z pierwszej części? Dzięki wysokiej jakości produkcji sprzedaż przekroczyła kilkakrotnie spodziewany poziom.



## FABUŁA OPOWIEDZIANA BYŁA ZA POMOC WSTAWEK WIDEO. NIE WSZYSCY LUBILI PRZEPILOT, ALE W TAMTYCH CZASACH BYŁ WSZECHOBECNY.

w którym znajdują się dossier wszystkich ważniejszych przywódców i członków ruchu oporu, czy w końcu gazetki opisujące nowinki techniczne, wydarzenia sportowe i kulturalne.

Rzut izometryczny pozwala na doskonałą widoczność. Zazwyczaj potrafimy dostrzec, co kryje się za najbliższym załosem. Większość elementów wyposażenia wewnątrz da się rozwalić, wysadzić, podpalić lub w inny sposób zdemolować, a każdą spotkaną postać - czy to żołnierza, czy cywila - może spotkać marny koniec. Gdyby do sterowania postacią głównego bohatera używać myszki, można by Crusadera nazwać protohack-and-slashem, jednak tutaj głównym narzędziem pozostaje klawiatura. Nowoczesnego gracza taki sposób sterowania może na początku odrzucić. Po dwóch, trzech minutach nie będziemy pamiętać o lekko archaicznym stylu poruszania, gdyż gra mocno wciąga. Pamiętajmy, że model kliknij-i-zabij pojawi się dopiero rok później, w Diablo I.

Krzyżowiec, którego imienia nie dane nam będzie poznać, potrafi kroczyć, skakać, mierzyć w każdym z kierunków z aktualnie wybranej broni i używać rozmieszczonych dość gęsto terminali komputerowych. Dosyć ciekawie są rozwiązane

alarmy, które aktywują się po włączeniu przez obsługę lub dostrzeżeniu nas przez wszechobecne kamery. Można je wyłączyć przyciskiem na chwilę lub na stałe z pobliskiego terminala. Nowatorskie jak na tamte czasy było umożliwienie rozwiązywania problemów na kilka sposobów. Nie znalazłeś klucza do drzwi? Podłóż C4!

Poziomy są dość rozbudowane. Nie brakuje w nich pomieszczeń, które nie leżą bezpośrednio na trasie bohatera. Jeżeli jednak szykujemy się na dłuższą sesję, musimy przymknąć oko na dłuższy, które czasami potrafią dać w kość. Na pierwszych trzech stopniach trudności gra nie wymaga bardzo zręcznych palców. Zginąć nie jest łatwo, szczególnie jeżeli uwzględnimy wszechobecne apteczki, broń i amunicję pozyskiwane z dość licznie porostawianych skrzyń lub ze zwłok pokonanych wrogów. Tutaj trzeba trochę uważać. Jeżeli wroga spalimy lub rozerwiemy wybuchem na kawałki, to razem z nim ulegną zniszczeniu wszystkie przedmioty, które posiadał. Mały szczegół, o który rzadko dbają twórcy. Grając w Crusadera potrafiłem się niełicho zdziwić, ile rzeczy i robotów można zniszczyć, ilu wrogów zlikwidować i jak dużą czerpie się z tego przyjemność. A przecież od premiery minęły już 23 lata!



## Crusader no Regret

Tony Zurovec chciał zrobić pełnoprawną drugą część, bogatszą w każdym z aspektów rozgrywki, ale nie pozwoliły na to terminy studia. Zupełnie tak jak w dzisiejszych czasach, co stoi w jaskrawej kontrze do utyskiwań niektórych, że „kiedyś to było lepiej”. Twórca w pewnym momencie sam zaczął twierdzić, że jest to raczej duże rozszerzenie niż sequel. Na szczęście powstała całkiem udana kontynuacja z jeszcze większą liczbą krwawych potyczek. Tym razem miejscem zmagania jest baza WEC na Księżycu, pojawiają się oczywiście rebelianci, a fabuła zalicza dwa całkiem niezłe zwroty. Ponownie mamy do czynienia z wstawkami FMV, ale wykonanymi jakby ciut lepiej. Bohater zyskał zdolność rzucania się do przodu z przewrotem, co pomaga urozmaicić walkę i nie raz potrafi uratować z opresji, szczególnie że tym razem przeciwnicy nie są tylko elementem przeszkadzającym, którego można się łatwo pozbyć. Mnie najbardziej zaskoczyły zmiennokształtne maszyny, które potrafią uprzykrzyć życie nawet na niższych poziomach trudności. Rzeź dokonywana za pomocą posiadanego arsenału cieszy i jest mocno satysfakcjonująca. Muzyka w tej części wydaje się trochę bardziej stonowana, ale nadal jest

## WI CEJ KRWI, WI CEJ WYBUCHÓW, WI CEJ AKCJI. NO REGRET PRZYNIOSŁO PRZEDĘ WSZYSTKIM CIĘKAWSZE POZIOMY.

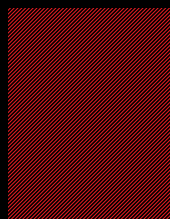
bardzo dobra. Jako ciekawostkę można przytoczyć fakt, że tak w tej części, jak i w poprzedniej zastosowano sprytny trik: pliki muzyczne zostały skonwertowane do formatu .mod, dawniej dość popularnego, co pozwoliło zmniejszyć ich objętość przy zachowaniu dość wysokiej jakości.

Musimy pamiętać, że w roku 1995 i 1996 ilość miejsca dostępnego na instalację przeciętnej gry była wielokrotnie mniejsza niż dzisiaj. Mój dysk zakupiony w czerwcu 1996 roku miał przeogromną pojemność 1,3 GB. Z tego powodu CD nie służył tylko do przegrania danych w trakcie instalacji. Większość plików musiała być wczytywana w czasie rzeczywistym do pamięci i na dysk.

W grach spotkamy kilka odwołań do pozostałych tytułów ze stajni Origin. System dat jest identyczny jak w Wing Commanderze, w gazetce dołączonej do No Regret znajduje się nawiązanie do SHODAN i stacji kosmicznej Citadel, z kolei w książkach z uniwersum Wing Commandera możemy przeczytać o tym, jak Konfederacja Terran zastąpiła na ziemi WEC.




❖ Bez zasad. Bez żalu. Bez trzeciej części.



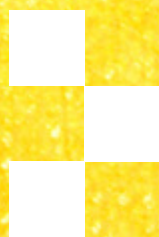
❖ Dzisiaj w menu mielonka z jajkiem, kiełbasą i mielonką. Poza tym mielonka.

Obydwie części Crusadera zostały świetnie przyjęte przez rynek. C:NR dostał nawet wyższe oceny niż część pierwsza, co wiązało się z dopracowaniem systemu poruszania i celowania, a także ze zdecydowanym polepszeniem inteligencji wrogów. Do drugiej części szykowany był dodatek multiplayer o nazwie Crusader: No Survivors, który nigdy nie wyszedł poza fazę testów alpha. Zurovec planował część trzecią, Crusader: No Escape, która miała zakończyć całą sagę. Bohater wracał z Księżyca na Ziemię i robił wreszcie porządek z WEC. Chris Roberts zbierał jednak właśnie ekipę do nowego projektu w Digital Anvil, Origin skupiało się już mocno na Ultimie: Online i ostatecznie z planów nic nie wyszło. Wspomnieć trzeba również o konwersjach części pierwszej na Sega Saturn i PlayStation, jednak ograniczenia konsol z tamtego okresu mocno dawały się we znaki. Rozdzielczość zjechała do 320x240 (na PC 640x480), a detale graficzne, które tak dobrze budowały atmosferę, były w większości nieobecne. Na plus zaliczyć należy płynne scrollowanie i lepszej jakości filmy FMV. Jako że konsole co jakiś czas musiały wyświetlić ekran „loading”, nieobecny w wersji na pecety, wprowadzono teleportery pozwalające na złapanie oddechu i wczytanie kolejnego poziomu.

Timothy Cain, twórca Fallouta, wielokrotnie wspominał, jak izometryczny rzut, w którym oglądamy Crusadera, wszechobecna brutalność i animacje umierających na różne wymyślne sposoby wrogów wywarły olbrzymi wpływ na ostateczny wygląd uwielbianej przez wszystkich przygody na apokaliptycznych pustkowiach. W podobnych zresztą słowach wypowiadali się twórcy Diablo. Jak to określili jeden z nich: „Kiedy omawialiśmy stronę graficzną, wszyscy zgodziliśmy się, że powinien to być Crusader: No Remorse pomieszany z Doomem”.

Nie macie wyrzutów sumienia? Nie odczuwacie żalu? Raduje was huk wystrzałów? Nie wiem jak wy, ale ja przeladowuję giwerę, podkładam pod drzwi C4 i szykuję niezłą nawalankę... 





# Z KRONDORU DO BERLINA



Z legendarnym producentem Defender of the Crown i Betrayal at Krondor Johnem Cutterem rozmawia Piotr Mańkowski.

**■ Jak wyglądało życie bez komputerów?**

Czymś trzeba było się zajmować. Ja akurat stworzyłem za młodu muzeum potworów, fascynowałem się postaciami z wytwórni Universal: Drakulą, Frankensteinem. Chadzaliśmy często ze znajomymi do piwnicy, żeby tam w spokoju grać w gry, zwłaszcza Dungeons & Dragons. Opis „Graj dzięki swojej wyobraźni” stanowił lekkie niedopowiedzenie, ponieważ już bardzo gruby podręcznik sugerował, że jest to skomplikowana rzecz. Zaraz potem komputery się jednak pojawiły, a ponieważ studiowałem na koledżu komunikowanie masowe, mając zamiar zostać pracownikiem agencji reklamowej, miałem do nich ułatwiony dostęp. Tworzenie gier bardzo szybko stało się dla mnie czymś więcej niż pasją. I nagle w gazecie ukazało się ogłoszenie o pracę. Podpisany pod nim był człowiek nazywający się Bob Jacob, który w tamtym czasie pracował jako pośrednik na rynku software’owym. Zlecił mi zgłoszenie się do kilku firm, ale nic z tego nie wynikło. W końcu sam znalazłem w Santa Barbara firmę Game Start, przygotowującą gry sportowe na komputery Atari i C64. Pracowałem tam przez dwa lata aż do momentu, gdy kupił ich Activision i uznano, że nie potrzebują game designera. No i w tym momencie odezwał się ponownie Bob z informacją, że zakłada nową firmę...

**■ Pozwól, że zgadnę jej nazwę: Cinemaware.**

Oczywiście. Już pracowali nad kilkoma projektami z wykorzystaniem zewnętrznych zespołów. Byłem na początku sceptyczny wobec Boba ze względu na jego kwieciste przemowy. Cały czas gadał, nie dopuszczając innych do głosu. Ale zachęcił mnie, że odpałił nowe biuro i zaprasza. Był koniec 1985 roku. Przyszedłem z żoną, weszliśmy do małego pokoiku, gdzie rozstawiony był nowy komputer, jakiego jeszcze nie widziałem. Tak, to była Amiga. Włożył dyskietkę do napędu, a po chwili na ekranie pojawiła się tytułowa plansza Defender of the Crown. Żona szepnęła mi do ucha: „Bierz tę robotę”.



W ten sposób stałem się pracownikiem numer jeden Cinemaware i zyskałem możliwość działania przy pełnych rozmachu projektach.

**■ Kto w tamtym czasie był twoim idolem?**

W domu miałem C64 i grałem na przykład w Seven Cities of Gold, które stało się jedną z moich inspiracji na przyszłość. Oprócz tego M.U.L.E. Dana Buntena, będące prawdopodobnie moją ulubioną grą wszech czasów. Zresztą raz na GDC, gdzieś pod koniec lat dziewięćdziesiątych, spotkałem Dana już po tym, jak zmienił płeć. To było niesamowite móc chwilę porozmawiać ze swoim idolem z czasów młodości i to jeszcze w takim miejscu jak GDC, gdzie Chris Roberts toczył z Chrisem Crawfordem dysputę o tym, czy dobra grafika pomaga grom, czy wprost przeciwnie. Aha, w czasach Amigi bardzo lubiłem Shadow of the Beast. Podziwiałem też Bitmap Brothers, których twórczość stanowiła dla mnie inspirację przy TV Sports: Football.

**■ Gdy rozpoczynales pracę w Cinemaware, musiales się przeprowadzić do Salt Lake City?**

W Salt Lake City Bob spędził pewien czas, głównie poszukując inwestorów. Nie rozwodził się nad tym, skąd pochodzą pieniądze na rozruch firmy, a my go o to nie pytaliśmy. Bob wraz z żoną Phyllis rozpoczęli karierę jako agenci filmowi, działający w Hollywood. Pewnego dnia w bibliotece zobaczył, jak ktoś gra w Wizardry na lokalnym komputerze. Po dwóch godzinach usłyszał, że ten człowiek płacze. Okazało się, że stracił bezpowrotnie postać, do której się przywiązał. Ta opowieść wywołała we mnie wstrząs, chęć wymyślenia czegoś, co by funkcjonowało lepiej. Cinemaware, gdy już powstało, swoją bazę miało w południowej Kalifornii, niedaleko Los Angeles - w miasteczku Westlake. Tam się przeprowadziłem, ale to nie było nic wielkiego, bo już wcześniej studiowałem na pobliskim uniwersytecie.



Amiga w momencie premiery robiła większe wrażenie niż rok przed nią Macintosh. To nie był tylko komputer to gier, to był komputer XXI wieku!

## PIXEL WYWIAD



Jak wspomina John na swojej stronie internetowej, spośród około 50 gier, przy których pracował, pięć trafiło do zestawienia „150 gier wszech czasów” przygotowanego przed laty przez miesięcznik Computer Gaming World.



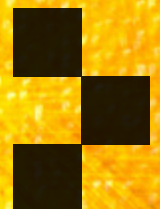
Chwilę później akcję widać było z perspektywy jadącego rycerza.



Defender of the Crown urządził swoim zróżnicowaniem. Z sekwencji obłężenia zamku przechodziliśmy płynnie do sekwencji turnieju rycerskiego albo potyczki na miecze.



**JOHN CUTTER BYŁ JEDNYM Z PIERWSZYCH PRODUCENTÓW GIER W CAŁEJ BRANŻY. MODEL STOSOWANY PRZEZ CINEMAWARE STAŁ SIĘ Z BIEGIEM LAT STANDARDEM W ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKIE.**



Biuro nie było duże, ale miało rewolucyjną jak na tamte czasy sekcję testerów. Ludzie siedzieli i grali w nasze powstające gry na różnych konfiguracjach sprzętowych. Początkowo wszystkie gry były zlecane producentom zewnętrznym, jak choćby Billowi Williamsowi, który zrealizował Sinbada. Nad Defender of the Crown pracowało kilku zakontraktowanych programistów i Bob potrzebował kogoś, kto by ich pilnował i zapanował nad całym procesem produkcji. W ten sposób zostałem producentem w Cinemaware. Mój dzień składał się z siedzenia za biurkiem i wydzwaniania do ludzi, sprawdzania, czy kolejne etapy produkcji zostały zakończone. Zewnętrzny zespół działający przy Defender of the Crown nie radził sobie najlepiej. Dopiero gdy znalazłem R.J. Micala, jednego z twórców Amigi, praca ruszyła z kopyta. W jej trakcie dochodziło do zabawnych sytuacji, gdy R.J. zamykał się w pokoju i nawet reżyser gry Kellyn Beck nie mógł się z nim skontaktować i musiał wsuwać dyskietki pod drzwi. Gra powstawała przez trzy miesiące. Premiera odbyła się, jeśli dobrze pamiętam, 1 października 1986 roku. To, że Defender of the Crown okaże się sukcesem, wiedzieliśmy już wcześniej. Do naszego biura wpadał Noah Falstein, żeby podpatrzeć, co robimy, a jego entuzjazm udzielał się innym. Był zresztą plan, żeby zrobić sequel Defender of the Crown, ale w połowie lat osiemdziesiątych panowało przekonanie, że sequele się nie sprawdzają.

**P** No właśnie, czy takie niezdecydowanie Cinemaware, co robić, nie było główną przyczyną jego upadku?

Rzeczywiście, ciągle zmieniały się koncepcje, jak na sinusoidzie. Byłem producentem lub projektantem właściwie każdej gry Cinemaware oprócz It Came from the Desert i właściwie wszystko to przeżywałem, nie mając pełnej kontroli nad sytuacją. Raz zamawialiśmy gry na zewnątrz, potem uznaliśmy, że trzeba mieć większą kontrolę i przenosiliśmy produkcję do studia, a następnie znów ją wypychaliśmy do kontraktowców. Trzymaliśmy się Amigi, potem na koniec przedstawiliśmy się na pecety. Byliśmy idealistami, wiele projektów realizowaliśmy dlatego, że Bob Jacob tak chciał. Lubił planszowego „Riska”, powstał Defender of the Crown. Lubił space opery, powstał Rocket Ranger. Jego żona Phyllis, nazywana w biurze „tygrysią”, zajmowała się stroną biznesową. Wszyscy mówili o Cinemaware, szanowali nas, ale od wewnątrz firma umierała. Bob przyczyną upadku upatrywał w opóźnieniu premiery pecetowej wersji TV Sports: Football. Próbował zaraz potem sprzedać Cinemaware Electronic Arts. Trip Hawkins był wielkim fanem naszej firmy, ale zarząd zablokował tę transakcję. Bob odpalił potem kolejną firmę, nie zapraszając mnie do udziału. Poszedłem więc do na rozmowę do Electronic Arts, ale ostatecznie trafiłem do firmy oddalonej od mojego domu o pięć minut drogi, czyli New World Computing, gdzie zresztą poznałem Neala Hallforda. Pracował jako scenarzysta i wkrótce mieliśmy razem pracować przy innym projekcie. Pewnie się domyślasz, którym?



✚ Ilustracja na okładce DotC powstała na podstawie fotografii zrobionej przezbranym aktorom.

✚ Skrzynie w Betrayal at Krondor wiazały się z tymi piekielnymi zagadkami...

**DEFENDER OF THE CROWN Ł CZYŁRÓ NE  
GATUNKI W FIMLOW OPOWIE  
BEZ W TPLIWO CIBYŁGR ROKU 1986.**

**P** Zdradzie w Krondorze...

Tak, na GDC spotkałem Jeffa Tunnella, który złożył mi propozycję przejścia do Dynamixu. Po kilku miesiącach pracy, w trakcie tworzenia Might & Magic 2, zwolniłem się więc z New World Computing i przeniosłem do Eugene w stanie Oregon. Jeszcze mi się przypomina, że pracowałem w NWC przy King's Bounty, które przecież stało się w pewnym sensie prekursorem serii Heroes of Might & Magic. W Dynamixie szybko skontaktowałem się z Raymondem Feistem, którego „lekkie fantasy” bardzo mi się podobało. Powiedział, że nie będzie mnie stać na prawa do jego najnowszego dzieła, które wycenił na 250 tysięcy dolarów. No ale Dynamix, a właściwie Sierre On-Line, która była jego właścicielem, było na to stać.

**P** Jakie były główne założenia Betrayal at Krondor?

Wcześniej nie miałem do czynienia z RPG, więc wymyślałem niektóre rzeczy na świeżo. Jednym z pomysłów było to, że w kolejnych rozdziałach opowieści w drużynie będą pojawiać się i znikać pewne postaci. Wydawało się to szalonym pomysłem, bo przecież gracz żyje się ze



✚ Zimową porą w Krondorze trudniej o pożywienie. Plus te niesamowite odgłosy trzaskającego mrozu...



Arutha

As glad as I am at the sight of you safely home again, Looklean, I can't say that my nose is as well pleased. I thought we had broken you and Seigneur James of clambering round in the sewers.

■ Zdarzały się w Krondorze postacie słabe charakterem i księżę Arutha do nich niestety należał. Dobrze, że nie pojawiał się w drużynie.

swoimi bohaterami, a tu nagle bam i w kolejnym rozdziale na miejsce jednego z nich pojawia się ktoś nowy. Druga rzecz, to zamierzaliśmy odpalić betatesty Betrayal at Krondor jakieś trzy miesiące przez premierą, ale nastąpiło to ponad dwa razy wcześniej. Gra została więc porządnie przetestowana, jak żaden inny produkt swojej epoki. Użyliśmy silnika 3D wykorzystywanego w naszych symulatorach, ale ponieważ wyglądało to wszystko dość surowo, wzbogaciliśmy krajobraz o drzewa i góry na horyzoncie. Przy skalowaniu drzew pracowali bracia Łukaszkowie. Mieliliśmy dodatkową motywację, bo w międzyczasie ukazała się Ultima Underworld: Stygian Abyss, gdzie lochy wyglądały lepiej od naszych. Pamiętam jak pod koniec 1993 roku jeden z magazynów przyznał Krondorowi nagrodę RPG roku. Nie mogłem w to uwierzyć, że się jednak udało. Zwyciężyliśmy przecież z Labyrinth of Worlds.

**P** Ale Betrayal at Krondor nie od razu stał się sukcesem.

Do końca 1993 roku gra sprzedawała się jedynie przy zwoicie. Jeff Tunnell odszedł z Dynamixu, ja pracowałem nad sequelem. Nowym szefem został człowiek wywodzący się z księgowości, który nie był zachwycony, gdy mu zgłosiłem, że te 400 tysięcy dolarów przeznaczonych na



budżet nie wydaje mi się wystarczającą kwotą. Następnego dnia zostałem wezwany do jego gabinetu i wyrzucony z pracy. Niedługo potem Dynamix wypuścił wersję CD Betrayal at Krondor, która zaczęła sprzedawać się jak szalona. Skorzystał z tego Feist, który zgłosił się po odkupienie swoich praw, i sprzedano mu je za bardzo niewielką kwotę, a on zaraz potem zaniósł je do firmy 7th Level. Ponieważ nie mógł korzystać z nazwy Betrayal at Krondor, wymyślił Return to Krondor. Dynamix zadzwonił, że bym jednak wracał, ale powiedziałem im, że mam nową pracę i nie zamierzam wracać po tym, jak mnie potraktowano. Sami zaczęli więc przygotowywać nieoficjalny sequel zatytułowany Betrayal in Antara.

■ W karczmach zawsze można było napotkać postacie zlecające zadania poboczne. Oto Nia z gospody Sześciopalczastej.

**P** Spotkałeś kiedyś Kena Williamsa z Sierry?

Tak, kilka razy. Krążyły pogłoski, że Ken śpi w nocy tylko trzy godziny, ponieważ tak bardzo jest zapracowany. Udzielał bardzo technicznych wskazówek co do naszej pracy. Gdy pojawiała się informacja, że w biurze w Eugene jest Ken, produktywność od razu wzrastała. Byłem nawet zaproszony dwa czy trzy razy na szkolenia do Oakhurst, gdzie Sierra miała swoją siedzibę. Odbywały się w hotelu, a nie w słynnym „hangarze” stanowiącym bazę firmy.

**P** Po odejściu z Dynamixu pracowałeś dalej w elektronicznej rozrywce?

Tak, przez trzy lata działałem z Ronem Gilbertem i Shelley Day w Humongous Entertainment. Pracowałem też z Chrisem Taylorem znanym z Total Annihilation. Robiliśmy razem Dungeon Siege 2, a potem dostarczyłem mu kilka pomysłów na gry, ale on wszystkie odrzucił. Spytałem, co się dzieje, a jego odpowiedź brzmiała: „Wiesz, po prostu chyba nie lubię innych pomysłów niż własne”. Potem na całą dekadę wciągnęło mnie robienie gier casualowych, a ostatnio postanowiłem od tego odpocząć i w ten sposób wyłądownałem w Europie. Najpierw w Paryżu, a teraz w Berlinie, gdzie sobie siedzimy i jemy lunch. ■

**BETRAYAL AT KRONDOR NIE ZAWIERAŁ W PEŁNI OTWARTEGO WIATA, JEDNAK POZWALAŁ NA PODRÓŻOWANIE PO NIESPOTYKANE WIELKICH POŁACIACH BARWNEJ KRAINY.**





Garnitur Kazumy Kiryu prawie zawsze jest nieskazitelnie biały. Głównemu bohaterowi serii Yakuza daleko do typowego gangstera w japońskim kinie, wiecznie rozdartego między lojalnością wobec rodziny a wiernością osobistemu kodeksowi. Ilekroć kręgosłup moralny tokijskiego półświatka domaga się korekty, Smok Dojimy bez względu na sojusze bierze sprawę w swoje pięści.

■ Aleksander Borszowski



**MODEL PROGRESJI Z JRPG, SYSTEM WALKI Z KLASYCZNEGO BEAT'EM UP I EKLEKTYCZNA KOLEKCJA MINIGIER POD PRZYKRYWKĄ GANGSTERSKIEGO SANDBOKSA. WITAJCIE W YAKUZIE.**

✚ Liczne systemy rozgrywki w Yakuzie większy nacisk niż na głębię kładą na frajdę z każdego wciśnięcia przycisku. Nawet nokautowanie słabeuszy potrafi nieść satysfakcję.

**T**o saga o bardzo dobrych chłopcach, którzy są bardzo kiepscy w popełnianiu przestępstw” – głosi jedno z najczęściej powtarzanych w mediach społecznościowych podsumowań Yakuzy. Rosnący prędnie w siłę zachodni fandom serii nierzadko próbuje wyjaśnić fascynację jej protagonistami, stawiając ich w opozycji do tradycyjnie pojmowanej toksycznej męskości, reprezentowanej choćby przez antybohaterów Grand Theft Auto.

Wojowniczy Kiryu jest w końcu jednocześnie pewny siebie i szalenie skromny, dba o siebie, nie wstydzi się pokazywania emocji i też, przedkłada nad wszystko dobro przygarbionych sierot, podchodzi ze zrozumieniem i ogromną empatią do każdej napotkanej przypadkiem osoby. Nie odróżnia go to jednak od tradycyjnych herosów z japońskich komiksów, co udowodniło niedawno dobitnie Fist of the North Star: Lost Paradise, stworzona w oparciu o silnik Yakuzy adaptacja kultowej postapokaliptycznej mangi „Hokuto no Ken”, której główny bohater i mistrz sztuk walki Kenshiro po wyposażeniu w struny głosowe Kazumy bez problemu odnalazł się w konwencji rozświetlonego neonami beat'em upa.

✚ OutRun, Virtual-On, Taiko no Tatsujin, najnowszy Virtua Fighter na dwie osoby, a może pierwszy w historii domowy port Motor Raid? Salony automatów w Yakuzie co chwilę zaskakują.

✚ Godna klasyki azjatyckiego kina akcji choreografia ataków specjalnych w walkach z bossami rewelacyjnie stopniuje dramaturgię starć.

Gdyby nie unieśmiertelniona w internetowej memosferze skłonność Kena do mruczenia „Jesteś już martwy” przy akompaniamencie eksplodujących wnętrzności pokonanych łotrów, po paru godzinach złałby się w spójną całość z gardzącym zabijaniem Kiryu.

Ideał reprezentowany przez Smoka Dojimy nie jest zatem niczym nowym. Faktem jest jednak, że licząca sobie już kilkanaście odsłon Yakuza znakomicie zaktualizowała go na potrzeby współczesności (wyluczając parę niefortunnnych policzków wymierzonych postaciom kobiecym). Kończący w 2018 roku pięćdziesiątkę Kiryu spędził lwią część życia, ukrywając się przed światem i odsiadując niesłuszne wyroki. Nic więc dziwnego, że reaguje na wszelkie zmiany społeczne i nowinki techniczne ostrożną konsternacją, z której scenarzyści skutecznie wyciskają wszystkie soki. Główne wątki numerowanych



części serii składają się na poważną historię, w której Kazuma raz za razem jest zmuszany do powrotu w środowisko mafijne, by przypomnieć zarozumiałym młodzikom wartość tradycji, ukarać zachłannych starców u władzy i znaleźć osobę odpowiedzialną za kolejną ciągnącą się od lat konspirację. To intensywne melodramaty, którym łatwo wytykać przekomplikowanie i okazjonalne dłużyzny, ale które na tle setek growych historii napędzanych zimną nerdowską logiką wyróżniają się in plus skupieniem na szczyrach emocjach. Okazjonalne kilkunastominutowe przerywniki, mimo coraz sprawniejszej reżyserii w kolejnych częściach, potrafią momentami przytłoczyć. Jednak idealną przeciwwagę dla nich stanowią wątki opcjonalne, w których nasz protagonista ze strażnika tradycyjnych pozytywnych wartości zmienia się w ciekawego świata włóczykija.



GŁÓWNY W TEK: TEATRALNE DYSKUSJE  
O IDEALACH, ZAKRWAWIONE NAGIE  
TORSY, M SKIE ŁZY. SZCZERO RODEM  
Z OLDSCHOOLOWYCH FILMÓW AKCJI,  
ZERO M CZ CEJRONII.



Yakuza kryje masę aluzji do mniej znanych kart historii Segi, od boomu na grę karcianą Mushiking po eksperyment z interaktywnymi toaletami Toylets.



Przepych bańki ekonomicznej lat osiemdziesiątych dał Yakuzie Zero najbardziej wyrazistą estetykę z numerowanych odsłon sagi.

Po zakończeniu głównego wątku twórcy często zachęcają gracza do spokojnego spędzenia paru godzin z przybraną córką Haruką.

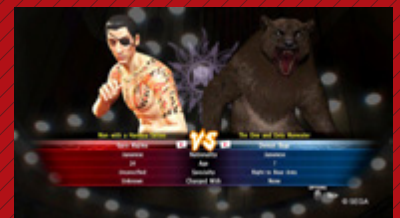
Bon appetit. Yakuza traktuje przyjemności kulinarne bardzo poważnie - zdjęcia potraw natychmiast rozbudzają apetyt.



Skąd tyle osób skłonnych do walki z Kiryu na ulicach Tokio? Jedna z gier wyjaśnia, że nasyłanie świeżo upieczonych bandziorów na Smoka Dojimy to już stały element otrzęsin.



YAKUZA ROZUMIE, ŻE SKUTECZNY MELODRAMAT  
JEST NIESPÓJNY Z KOMIKSOWYM PUSZCZANIEM  
OKA DO WIDZA. PODWAŻANIE KONWENCJI  
ZOSTAWIA WIACZ KOMICZNYM WŁTKOM  
POBOCZNYM I MINIGROM.



Niedźwiedzia specjalność: „Right to Bear Arms”. Angielskie lokalizacje są tak naturalne, że zazwyczaj ciężko wyobrazić sobie, jak ten sam tekst wyglądał w oryginale.

Drony, blogerzy, oryginalne przekrety finansowe, Siri, mniejszości seksualne, współczesna telewizja, sekty, Michael Jackson, kolejki ustawiające się za nowym Dragon Questem. Błądzący po ulicach Kiryu i jego towarzysze co chwilę wplatają się w zaskakujące misje poboczne, w których ich staroświecki stoicyzm brutalnie zderza się z idącym do przodu i na ukos światem. Nieporozumienia prowadzą często do wymian ciosów, ale finały są z reguły ciepłe i pamiętne: nasz bohater komentuje zwykle konfrontację z nowoczesnością w oldbojowy, ale poruszająco empatyczny sposób. Brak w tym jednak przesadnego dydaktyzmu, co pokazuje choćby Yakuza 0 sceną, w której Kiryu nieopatrznie obiecuje pomoc smutnemu chłopcu (rubryka z imieniem postaci: „Niewinny Szkrab”) w potajemnym zdobyciu pisma pornograficznego z automatu otoczonego przez grupkę przypadkowych kobiet. Jedna z nich okazuje się pod koniec uważnym świadkiem całego incydentu, komentując pod nosem wszystkie groteskowe dylematy dotyczące honoru, dobrego wychowania i hipokryzji hasłem „bycie mężczyzną to trudna sprawa”. Opcjonalne zadania zawstydzają nawet największych deweloperów RPG z otwartym światem, w czym dużą rolę gra swobodna struktura. Za pomocą zmyślnych ujęć kamery i wachlarza prostych mechanik (selekcja przedmiotu z ekwipunku, wybór między trzema linijkami dialogowymi, szcążkowe skradanie się, liczne minigry...) deweloperzy co rusz mogą konstruować misje polegające na tańcu i śpiewie, redagowaniu tekstu do czasopisma, odgrywaniu godzinnej zagadki kryminalnej w stylu Phoenixa Wrighta. Przemoc często jest nieunikniona, ale nigdy nie jest celem samym w sobie na modłę „zabij 10 szczurów”. Twórców interesują przede wszystkim oryginalne opowiadki czy to oparte na własnych doświadczeniach, czy popularnych doniesieniach medialnych.

Chęć snucia historii, których w grach nie sposób doświadczyć, przyświecała Yakuzie od samego początku. Autor serii Toshihiro Nagoshi trafił do Segi na początku lat dziewięćdziesiątych, tuż po zakończeniu studiów organizacji produkcji filmowej, wążpiąc w możliwość intratnej kariery w japońskim kinie. Choć, jak sam przyznaje, nie posiadał żadnych zdolności informatycznych, jego znajomość dziesiątej muzy okazała się niezwykle przydatna choćby w ujarzmianiu kamery w pierwszych grach 3D. Po takich tytułach jak Daytona USA czy Super Monkey Ball postanowił stworzyć coś, czego jeszcze nie było: interaktywny odpowiednik dramatycznego filmu o yakuzie. Szefostwo protestowało. Twierdziło, że gra, której nie da się sprzedać ani kobietom, ani dzieciom, ani Zachodowi, nie ma szans się zwrócić. Tuż po premierze pierwszej części Ryu ga Gotoku („Niczym smok”, oryginalny tytuł Yakuzy) w 2005 roku mogłoby się wydawać, że obawy były uzasadnione, zwłaszcza ze względu na fiasko na Zachodzie. Kiczowaty, przesadnie wulgarny dubbing z udziałem Michaela Madsena i Marka Hamilla nie spotkał się z ciepłym przyjęciem, podobnie jak zwodniczy marketing spod znaku „japońskie Grand Theft Auto”. Mimo to sukces gry na ziemi ojczystej uzasadnił tworzenie



## NIKTÓRE CZ CI SERII NIGDY NIE DOCZĘKAŁY SI LOKALIZACJI. NAJBARDZIEJ SZKODA KUROYOU (PSP), OPARTEGO NA WALKACH MMA SPINOFFA TWÓRCÓW KULTOWEGO DEF JAM: FIGHT FOR NEW.

kolejnych sequeli, a niedawno Nagoshi wyjawiał, że obecnie co piąty wielbiciel serii to wielbicielka. Stąd w niedawnych częściach skonfundowany Kiryu odkrył, że jest powszechnie uważany za „najgorętszego DILF-a”, a homoerotypyczne napięcie między nim a jego psychopatycznym rywalem Majimą stało tak gęste, że można by je kroić nożem. Sukces na Zachodzie też nadszedł, ale po latach ledwo opłacalnych lokalizacji, eksperymentów z westernizacją (ciąćcia zawartości) i fanowskich akcji „ratowania Yakuzy”. Przełomem była zlokalizowana rok temu Yakuza 0, istny generator screenów i nagrań odnoszących wiralne sukcesy. Tym największym był niewątpliwie absurdalny klip, w którym Kiryu mianuje kurczaka imieniem Nugget menedżerem swojej agencji nieruchomości.

Handel nieruchomości, teleturynie, gra w rzutki, randki, bilard, kabaretowy stand-up, baseball, karaoke, czał erotyczny, polowania, siłownia, wyścigi taksówkarskie, gotowanie, madżong, klasyczne gry arcade, pocieszenie płaczącego dziecka. Zespół Nagoshiego nie powstrzymuje się przed ciągłym implementowaniem kolejnych minigier i systemów. Choć większość z nich skupia się na oferowaniu graczowi męskich metod relaksu po

pracy (rozumianej jako wglębianie się w główny wątek), jest też wiele takich, które drastycznie zmieniają tempo. Tryb zarządzania klubem z hostessami, choć stanowi zwykłe połączenie gry dress-up z klonem stareńkiego Diner Dasha, okazał się tak niespodziewanym sukcesem, że pojawił się już w kilku częściach rzędu. Yakuza 5 z kolei po ociekającym testosteronem rozdziale, w którym potężny gangster Taiga Saejima ucieka z więzienia i rozpaczliwie walczy o przetrwanie w dziczy, wcisnęła gracza w buty Haruki Sawamury, przybranej córki Kiryu rozpoczynającej karierę popową, przez co tradycyjne starcia zostały na wiele godzin zastąpione pojedynkami tanecznymi w konwencji gry rytmicznej. Trzeba przy tym otwarcie przyznać, że mało który styl rozgrywki jest zbalansowany lub dopracowany tak, by dało się w nim znaleźć głębię wystarczającą na wiele godzin. Może jest to efekt osobistej filozofii Nagoshiego, który uważa się za kiepskiego gracza i nie lubi frustrować podobnych sobie osób. Wyjawszy parę niespodziewanych skoków poziomu trudności, system walki zaskakująco rzadko oferuje faktyczne wyzwania, a ponadto pozwala w kółko używać leczniczych posiłków



✚ Kiryu na PS2, Kiryu na PS4. Remaki umożliwiają nowym graczom szybkie wejście w serię, ale rozmyte pees-dwójkowe światło wszechobecnych neonów ma swój urok.

i napojów, kompletnie zbędnych doświadczonemu graczowi.

Wielka szkoda, bo z mechanik w serii dałoby jeszcze się wiele wycisnąć, ale łatwiej się z tym pogodzić, gdy otoczką rozgrywki reprezentuje na tyłu frontach pierwszą klasę. Pełne potęgi, balansujące między realizmem a kreskówkowym przesadyzmem animacje i dopracowane sterowanie sprawiają, że nawet po setkach godzin nokautowanie bandziorów na ulicach daje instynktowną satysfakcję.

Rozwinięty system rozwoju postaci i absurda liczba odblokowywanych z czasem ataków specjalnych dają graczowi rozwinięte możliwości ekspresji. Bo choć u upartego każda część dałoby się przejść samymi zwykłymi ciosami i chwytami, spektakularne finiszerki wykonywane przy użyciu otoczenia i przedmiotów stanowią w potyczkach gwóźdź programu. I nie ma znaczenia, czy mówimy o kontrataku wyplutym papierosem, czy o nokaucie obsługiwaną przez sklepowego kasjera mikrofalówką.

Gigantyczne ścieżki dźwiękowe brawurowo żonglują konwencjami od smooth jazzu i folkowych ballad po ciężkiego rocka i psytrance (żal tylko, że dotąd ze względu na problemy z drogimi licencjami anglojęzyczne wersje Yakuzy traciły motywy wokalne artystów pokroju mistrza city popu Tatsuro Yamashity, ale ponoć dzięki niedawnym sukcesom serii nie będzie to odtąd problemem). Przywiązanie do szczegółu – interaktywnych

magazynów podnoszonych z półek sklepowych, budzących ślinotok zdjęć japońskich przysmaków w restauracyjnych menu, inspirowanej rzeczywistości miejscami architektury – przygniata uważnego gracza na każdym kroku. Tłumaczenia najnowszych części idealnie balansują między wiernością azjatyckiemu skryptowi a błyskotliwymi, oryginalnymi wtrętami, stanowiąc złoty standard na skalę branży (trener boksu z zagranicy: „He’s a, um, fisting artist?”; Kiryu: „That’s not really my scene”). Przede wszystkim jednak Yakuza Team w każdym momencie wie, jak zbalansować automatową przesadę z umiejętnym wykorzystaniem filmowego języka tak, by zmaksymalizować emocjonalny ładunek każdej sceny. Z jednej strony co chwilę widzimy tu więc stylowe komunikaty typu „Feel The Heat!” i uciekające w przesadę efekty specjalne, a z drugiej masę krótkich, dobitnych cutscenek podkreślających pamiętne momenty każdego wątku: krótkie, pełne wzajemnego zaufania spojrzenie wymienione między głównym bohaterem a skutecznie urabiającą bogatego klienta pracownicą jego klubu albo dumne wachlowanie się banknotami nad pokonanym magnatem rynku nieruchomości.

Przez cały tekst mówię o całej Yakuzie jak o jednej grze, co może potwierdzić obawy martwiących się o powtarzalność. W końcu prawie każda część obraca się wokół tej samej fikcyjnej tokijskiej dzielnicy Kamurocho, w niemal każdej głównej rolę gra walczący dość podobnie Kiryu, wiele zawartości przenosi się z części na część. Ale nie jest przecież tak, że daje to deweloperom licencję na próżnowanie, a wręcz przeciwnie – daje im bezpieczną bazę, na podstawie której co chwilę iterują zupełnie inne aspekty. Już parę lat po względnie oszczędnej Yakuzie 3 fanów zaskoczył przepych części piątej, która oprócz Kazumy dała nam możliwość wcielić się dodatkowo w cztery zupełnie różne stylem rozgrywki postaci, a następnie zwiedzić nimi Sapporo, Fukuokę, Osakę i Nagoyę. „Szóstka” za to znów skupiła się znacznie mocniej na Tokio i Kiryu, ale jednocześnie dokonała oszałamiającego remontu generalnego silnika, przez który Kamurocho nie tylko zostało mocno rozbudowane w pionie, ale jeszcze lśni się i mieni

refleksami jak w filmie „Jak zakochani” Abbasa Kiarostamiego. Powroty do Yakuzy łatwo traktować jako cykliczne wyjazdy turystyczne do stolicy Japonii, podczas których kolejni przewodnicy pokazują nam za każdym razem inne atrakcje kraju. Czasem jest to prosty tryb strategiczny, w którym stawiamy czoło uroczemu kalejącemu język hiszpański Tetsuyi Naito i wielbiącemu się w blichtrze Kazuchice Okadzie, gwiazdom słynnej ligi wrestlingowej NJPW. Kiedy indziej jest to możliwość budowania przyjaźni z hostessami, które również mają swoje odpowiedniki w prawdziwym świecie. Google szybko wyjawia, że energetyczna Saki to sportsmenka, ambitna Kirara to gwiazda kina erotycznego, a czarująca Erina to ekskluzywna dziewczyna do towarzysztwa zakochana w Balenciadze, Destiny 2 i Football Managerze 2017 (warto zaznaczyć, że bez względu na odczucia odbiorcy co do usług seksualnych scenariusz traktuje je wszystkie z szacunkiem, jako osoby z krwi i kości, a Kazuma to według scenarzysty romantyk zachowujący celibat).

Najwięcej radości z tych wycieczek wyciągną kinofile. Obsady ostatnich części to przegląd największych gwiazd znanych z festiwalowych hitów Hirokazu Kore-edy czy Kiyoshiego Kurosawy, a Nagoshiemu niedawno udało się nakłonić do współpracy nawet legendarnego Takeshiego Kitano, który odgrywa w Yakuzie tradycyjną dla siebie rolę patriarchy o słałości do psikusów i ukrytym życzeniu śmierci. Oczywistą inspiracją jest tu też twórczość Juzo Itamiego, którego komiczny „ramen western” pod tytułem „Tampopo” niczym nie różni się od tonu najlepszych zadań pobocznych w Yakuzie. Poborczyńni podatkowa z jego filmu „Ryoko w akcji” prosi raz nawet Kiryu o pomoc. Wiele mrugnięć oka znajdują tu też wielbiciele twórcy arcygenialnego horroru „Hausu” Nobuhiko Obayashiego, którego „trylogia Onomichi” posłużyła w szóstej części za główny wzorzec miasteczka Onomichi i rozrzuconych po nim zadań. Spotkamy tu słynną też wśród fanów anime „Dziewczynę skaczącą przez czas”.

**MOCNO ITERACYJNY, OPARTY RAZ ZA RAZEM O TE SAME LOKACJE I SYSTEMY MODEL YAKUZY MOJE WYDAWA SI WAD, ALE POZWALA DEWELOPEROM EKSPERYMENTOWAĆ W ZUPEŁNIE INNY SPOSÓB, NI ROBI TO TWÓRCY OTWARTYCH WIATÓW.**

W 2007 KEMPOW ADAPTACJ PIERWSZEJ YAKUZY NAKR CIŁ SŁYNNY TAKASHI MIIKE. TON FILMU PODSUMOWUJE FAKT, E W ROLI WIELKIEGO ZŁEGO WYST PIŁ OJCIEC SERII TOSHIHIRO NAGOSHI.



❏ Sekwencje karaoke, które bohaterowie wyobrażają sobie jako starannie wyreżyserowane teledyski, od lat rozbrajają.

❏ Ton opcjonalnych zadań drastycznie odbiega od obowiązkowych. Zamiast gangsterskiego melodramatu komedia sytuacyjna i proza życia.



Nagoshi nie jest oryginalny w takich zabawkach nawiazaniem. W końcu nawet tegoroczny faworyt do tytułu gry roku, God of War, cytował kultowe filmy Bustersa Keatona i Orsona Wellesa (patrz scena z oknem z „Obywatela Kane’a” czytelnie zrekonstruowana w domu leśnej wiedźmy). Niemniej z całym szacunkiem dla sztuki Sony Santa Monica: różnicę między trendami i priorytetami w produkcjach AAA a Yakuzie doskonale uwydatnia to, że w tym samym czasie, gdy Kratos zmagał się z oklepaną już grową rolą toksycznego ojca nastoletniego dziecka, Kazuma dogadywał się z zięciem, zostawał dziadkiem i ustępował fotela protagonisty kolejnemu pokoleniu.



❏ Polowania w Yakuzie 5. Oparty na broni palnej spin-off Dead Souls męczył monotonią, ale gra Binary Domain tych samych twórców to już strzelaninowy klasyk.

❏ Arcade'owe doświadczenie Segi przejawia się w pełnej przepychu oprawie minigier.

### JAK ZACZAĆ?

Najlepiej od Yakuzy 0 (PS4, PC): taniej, gigantycznej, pełnej ejtisowego przepychu, pomyślanej jako idealny punkt wejścia dla nowych fanów i dlatego chronologicznie poprzedzającej wszystkie numerowane części sagi. W dalszej kolejności warto zainteresować się niedawnymi remake'ami dwóch pierwszych części, czyli Kiyami i Kiyami 2 (przy czym trzeba zaakceptować, że pierwsze Kiyami przez wierność oryginałowi mocno tkwi w archaizmach z czasów PS2).

# F.E.A.R.

## FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

Niemal dwadzieścia lat temu, po premierze słynnego „Kręgu”, świat po raz pierwszy kolektywnie zatrząsnął portkami na widok małych, długowłosych dziewczynek. Fenomen azjatyckiego horroru miał trwać w najlepsze przez kolejną dekadę, wywołując powódź podobnych tematycznie twórców pokroju „Dark Water” czy „Kłątwy”. Nie ominął również branży gier.

■ Maciej Bachorski

**O** ile groza rodem z Kraju Kwitnącej Wiśni dała się graczom we znaki jeszcze przed premierą omawianego tytułu w postaci choćby Fatal Frame'a z 2001 roku, o tyle żaden z tytułów nie zaryzykował fuzji dwóch wydawałoby się całkowicie sprzecznych gatunków. No bo jak połączyć ze sobą wyskokkaktanowy, pierwszoosobowy shooter w stylu filmów Johna Woo z przyprawiającym o palpitację serca paranormalnym horrorem? Odpowiedź na to mieli znaleźć programiści z Monolith Productions.

### PRZEDBIEGI

Zanim jeszcze na poważnie zaczęli o tego typu koncepcji myśleć, panowie z założonego w 1994 roku studia zdążyli już wyrobić sobie markę twórców nietuzinkowych (choć znanych z produkcji na pecety). I to do tego stopnia, że jeśli już za coś się zabierali, robili to bez pudła, poczynając od kultowego Shogo: Mobile Armor Division z nieśmiertelnymi mechami na czele, przez inspirowane przygodami Jamesa

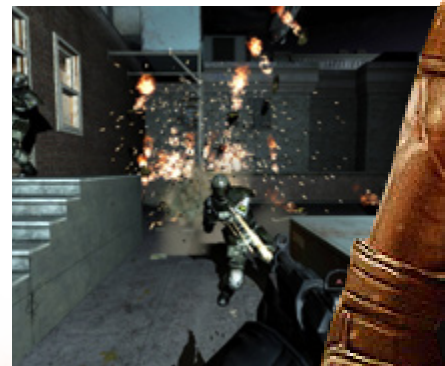
Bonda No One Lives Forever (które doczekało się swojej premiery również na drugiej generacji PlayStation) czy wreszcie jeden z najlepszych elektronicznych horrorów osadzonych w uniwersum Obcego, Aliens vs Predator 2. Swego czasu studio również całkiem skutecznie trzęsło całą branżą za pomocą Littech - autorskiego i nieustannie rozwijanego silnika graficznego. Z takim bagażem doświadczenia i wiedzy deweloper został kupiony dekadę po swych narodzinach przez Warner Bros.

Pomysł na zaadaptowanie azjatyckiego horroru do dynamicznej strzelaniny pojawił się jednak w głowach programistów nieco wcześniej, jeszcze kiedy Monolith działał jako niezależne studio, wydające swoje produkcje pod banderą Sierry (a właściwie Vivendi Universal Games). F.E.A.R. po raz pierwszy został pokazany szerokiej publiczności na targach E3 w 2004 roku i z miejsca przykuł uwagę unikatowym konceptem. Dyrektor technologii w Monolith Kevin Stephens opisywał jego założenia w ten sposób: „gracz poczuje się w nim jak gwiazda filmów akcji”.



■ Prolog F.E.A.R. to jeden z niewielu momentów, kiedy na naszej drodze spotykamy żywych towarzyszy koszarnej przygody.

■ Wymiany ognia w pierwszej części serii bogactwem szczegółów robią wrażenie do dziś.

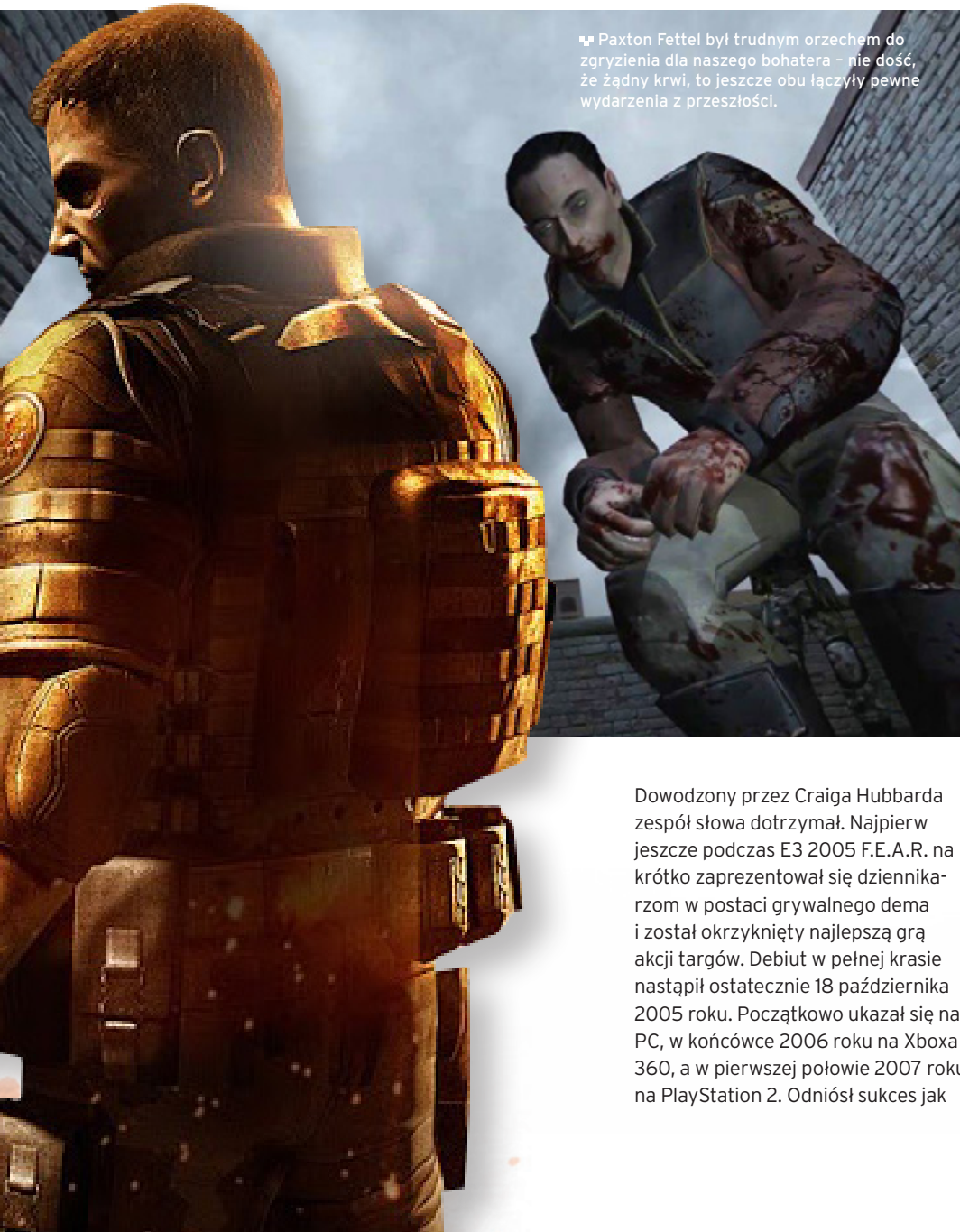


# R.

✚ F.E.A.R. doskonale łączył w sobie kinowy rozmach hollywoodzkiego filmu akcji ze ścinającym krew w żyłach horrorem.



✚ Paxton Fettel był trudnym orzechem do zgryzienia dla naszego bohatera - nie dość, że żądny krwi, to jeszcze obu łączyły pewne wydarzenia z przeszłości.



na owe czasy całkiem spektakularny. Odbiór produkcji był jednoznacznie pozytywny, a średnia ocen oscylowała od 88 dla wersji pecetowej po 72 oczka dla portu na PlayStation.

#### GROZA, AKCJA, TECHNOLOGIA

F.E.A.R. to w zasadzie First Encounter Assault Recon. Za tym akronimem krył się oddział szybkiego reagowania wkraczający do akcji tam, gdzie chłopcy z Delta Force czy SWAT mówili pas. Fabuła koncentrowała się na historii niejakiego Point Mana, świeżo upieczonego członka ekipy. Akcja startowała w momencie buntu Paxtona Fettela, jednego z genetycznie podrasowanych, eksperymentalnych dowódców o psionicznych zdolnościach, przejmującego kontrolę nad oddziałem połączonych z nim sklonowanych żołnierzy. Podczas próby jego ujęcia stopniowo wychodziło na jaw, że to dopiero wierzchołek góry lodowej całej sieci spisków i wątpliwych moralnie eksperymentów, a komandosom miało przyjsć zmierzyć się z zagrożeniem o nieporównywalnej dotąd skali: małą dziewczynką o kruczoczarnych, zdecydowanie zbyt długich włosach i uroczym imieniu Alma.

Dowodzony przez Craiga Hubbarda zespół słowa dotrzymał. Najpierw jeszcze podczas E3 2005 F.E.A.R. na krótko zaprezentował się dziennikarzom w postaci grywalnego dema i został okrzyknięty najlepszą grą akcji targów. Debiut w pełnej krasie nastąpił ostatecznie 18 października 2005 roku. Początkowo ukazał się na PC, w końcówce 2006 roku na Xboxa 360, a w pierwszej połowie 2007 roku na PlayStation 2. Odniósł sukces jak

To właśnie dzięki niej F.E.A.R. zyskał elementy wyróżniające go na tle innych: przemykające po ścianach cienie, minimalistyczna ścieżka dźwiękowa i niepokojące wizje towarzyszyły nam podczas rozgrywki od samego początku, raz za razem wywołując dreszcze niepokoju.



➤ Jaskrawe barwy F.E.A.R. 2 były całkowitym przeciwieństwem wypranego z kolorów oryginału.



➤ Widok okaleczonych ciał spotykanych w lokacjach potrafił sam w sobie przyprawić o gęś skórę...



➤ A jeśli dodać doń niemal okultystyczną symbolikę, już sama wędrówka po kolejnych opuszczonych pomieszczeniach okazywała się pełną napięcia.

## F.E.A.R. WYRÓSŁ Z ZAINTERESOWANIA AZJATYCKIM HORROREM. PRZEMYKAJ CE PO CIANACH CIENIE ZAST PIŁY MAKABR.

Jednak choć fabuła produkcji Monolithu mogła bez dwóch zdań zaintrygować, F.E.A.R. pozostawał przede wszystkim efektywnym tytułem FPS, w którym równie wielkie znaczenie miała sama technologia i dobrze wyważona mechanika rozgrywki.

Grafika, mówiąc wprost, wprawiała w osłupienie. F.E.A.R. działał na mocno zmodyfikowanym zasłuzonym dla branży przez lata silniku LithTech w wariacie Jupiter EX - autorskim dokonaniu Monolithu, które w poprzednich wersjach napędzało takie tytuły jak Aliens vs Predator 2 czy No One Lives Forever. Zmiany, jakie poczyniono na potrzeby nowego shootera, nie ograniczały się jedynie do kosmetyki. Liczba detali wkomponowanych w otoczenie czy efekty świetlne wyciskały z ówczesnego sprzętu ostatnie soki, nie mówiąc już o pełnym odłupanych kawałków tynku i snopów iskier pandemonium, jakie rozpętywało się podczas wymian ognia z przeciwnikami. Nie mniejsze wrażenie robiła SI jednostek wroga, uznawana do dziś za jedną z najlepszych w historii gier. Komputery przeciwnicy po raz pierwszy w historii prezentowali się jak rywale z krwi i kości, flankując, odrzucając ciśnięte w ich stronę granaty i przede wszystkim reagując na poczynania gracza. Wszystko to sprawiało, że sekwencje, w których zmuszeni byliśmy raczyć niemilców dawką ołowiu, nawet po wczycaniu zapisanego stanu gry potrafiły wyglądać zupełnie inaczej, niż zapamiętaliśmy. F.E.A.R. już na standardowym poziomie trudności stanowił wyzwanie, wymuszając stosowanie odpowiedniej taktyki

➤ W kontynuacji Alma przechodziła niespodziewaną metamorfozę... i miała wobec bohatera własne plany.



➤ Nawet najsilniejsi przeciwnicy w F.E.A.R. zostali zaprojektowani tak, by przy wykorzystaniu ich słabych punktów uniknąć męczącej walki.

w miejsce szarż w stylu Rambo, ale dzięki temu gwarantował potężną satysfakcję z każdego starcia.

Sama SI wystarczałyby już zapewne, by wywindować produkcję Monolithu ponad gatunkowy standard, a dochodził do niej jeszcze zaczerpnięty z Maxa Payne'a tryb bullet-time'u czy „świadomość ciała” kierowanej przez nas postaci, umożliwiająca efektowną walkę bez użycia broni za pomocą wślizgów czy kopniaków z powietrza. Dzięki dynamice F.E.A.R. przez jakiś czas stosunkowo dobrze trzymał się też na arenie rozgrywek sieciowych, czego pokłosiem było wydanie modułu wieloosobowego w darmowej wersji pod tytułem F.E.A.R. Combat.

#### LICENCYJNE ZAMIESZANIE

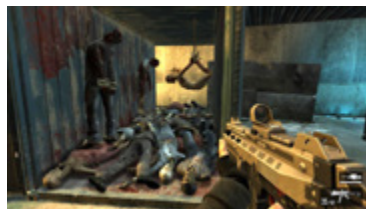
Szybko stało się zatem jasne, że na jednej grze się nie skończy. Wtedy też zaczęły się komplikacje w kwestii własności intelektualnej. O ile prawa do tytułu zachował wydawca Vivendi Universal Games, o tyle zarówno historia, jak i postaci wciąż należały do działającego już pod skrzydłami Warner Bros. Monolith Productions. O ile ci druzdy skupili się na rozwijaniu innego, również romansującego z estetyką horroru uniwersum *Condemned: Criminal Origins*, o tyle w temacie F.E.A.R. Vivendi okazało się szybsze, przekazując produkcję dwóch dodatków w ręce TimeGate Studios. Debiutujący odrobinę ponad rok po premierze oryginału *Extraction Point* podejmował wątek fabularny w miejscu, gdzie zakończyła go podstawowa wersja gry, nieznacznie rozwijając znaną już graczom mechanikę rozgrywki.

Kolejny rozdział telenoweli z Almą w roli głównej nastąpił przeszło pół roku później, kiedy na targach E3 2007 Monolith ogłosiło, że wcale nie zamierza żegnać się z wykreowaną przez siebie marką. Z racji braku praw do tytułu w czerwcu 2007 roku zorganizowano konkurs „Name Your Fear”, w którym społeczność graczy mogła sama zaproponować nazwę kontynuacji. Przeważającą większością głosów wybór padł na *Project Origin*. Jak się ostatecznie okazało, przy pełnoprawnym sequele miał

## DRUGA ODSŁONA SERII POPRAWIAŁA WIELE ELEMENTÓW – A JEDNAK NIGDY Z NIE ODNIOSŁA SUKCESU PORÓWNYWALNEGO Z NIM.



■ Kooperacja i możliwość gry Paxtonem Fettelem w F.3.A.R. w istotny sposób uatrakcyjniły rozgrywkę.



■ Świat trzeciej części serii to w dużej mierze postapokaliptyczne zgliszcza i smród rozkładu.

posłużyć jedynie jako podtytuł. Drugie z opracowanych przez TimeGate rozszerzeń zatytułowane *Perseus Mandate* odnotowało na swoim koncie kiepskie opinie i wyniki finansowe. Dlatego gdy jego wydawca Vivendi połączył się z Activision Blizzard w 2008 roku, sprzedał własne prawa do F.E.A.R. w rzecz Warner Bros. i producentów pierwszej części gry.

W ten sposób sequel już oficjalnie ochrzczony jako *F.E.A.R. 2: Project*



■ Jeden z tych momentów, w których stawało nam serce, czyli spotkanie z małą, długowłosą dziewczynką.

*Origin* trafił do produkcji, by ostatecznie zadebiutować na rynku 10 lutego 2009 roku. Całkowicie ignorował linię fabularną przedstawioną w dodatkach.

#### ALMA POWRACA W PEŁNEJ KRASIE

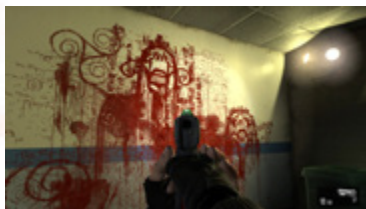
Druga część F.E.A.R. startowała fabularnie pół godziny przed wybuchowym zakończeniem wydarzeń z oryginału. Tym razem w nasze ręce oddany został członek Delta Force Michael Beckett. Został wysłany wraz ze swym oddziałem w celu zabezpieczenia szefowej korporacji, mającej ścisły związek z tajemniczymi wydarzeniami w poprzedniej części gry. I podobnie jak tam wkrótce okazywało się, że plany należy wyjątkowo szybko zmodyfikować, a wobec samego Becketta Alma – teraz już pływająca radośnie na wolności – ma własne plany.

Tym samym F.E.A.R. 2 zasadał się na tych samym założeniach, co jego pierwsza odsłona. W większej części strzelaliśmy, by później z sercem na ramieniu brnąć przez sekwencje rodem z najgorszych koszmarów. Warto zauważyć jednak, że pod kątem przeniesionej na ekran telewizora grozy właśnie dwójka miała się do oryginału mniej więcej tak jak „Decydujące starcie” do „Ósmego pasażera *Nostromo*”

## Z F.E.A.R. STAŁO SIĘ TO SAMO, CO PÓŃNIEJ Z DEAD SPACE – ZABRAKŁO CI GŁOŚCI WIZJI, Z KTÓR SERIA BYŁA KOJARZONA PRZEZ LATA.



➤ Grafiki koncepcyjne F.3.A.R. niepokoiły bluznierczym klimatem...



➤ Nie pomogło to jednak w żaden sposób samej grze, która nijak nie potrafiła wywołać takiego dreszczu emocji jak oryginał.

i straszyla zdecydowanie bardziej dosłownie, preferując podejście zachodnie nad azjatyckim. Jak w wywiadzie dla Guardiana stwierdził główny projektant gry Dave Matthews, tym razem inspiracje zaczerpnięto głównie z serii „Piła”. Skutkiem tego, mimo nadal ciężkiego klimatu i większej ilości wirtualnej posoki, wnętrzości i wynaturzeń, zaglądać za kolejny róg było jakby łatwiej.

Zmiany w F.E.A.R. 2 nie ograniczyły się do samego tylko sposobu straszenia. Monolith wzięło sobie do serca narzekania części publiki o monotonna lokacjach i nijakiej kolorystyce oryginału i tym razem zafundowało na ekranie istny oczopląs, z podświetlającymi się przeciwnikami i znacznie bardziej rozbudowanymi arenami zmagania w pierwszej kolejności. Choć graficznie było bardzo efektownie, sama rozgrywka stanowiła jednak bardziej ewolucję - z dodatkami pokroju przewracania wirtualnych mebli w celu stworzenia sobie prowizorycznej odsłony - niż filozofię gry budowaną od podstaw.

Mimo pozytywnego odbioru produkcji tak przez społeczność fanów, jak i branżowych krytyków oraz wydanego w pół roku po premierze podstawowej wersji gry króciutkiego dodatku F.E.A.R.: Reborn, druga pełnoprawna część franczyzy nie zdołała zapisać się w pamięci graczy tak trwale jak oryginał.

Jednak F.E.A.R. nie powiedział wtedy jeszcze ostatniego słowa. Tym miał być dopiero wyprodukowany przez znane z Fracture'a Day 1 Studios we współpracy z Monolith Studios trzeci rozdział sagi o Point Manie, Paxtonie Fettle i Almie, filuternie zatytułowany F.3.A.R.

### ZMARNOWANY DOROBEK

Tak naprawdę trudno w przypadku produkcji Day 1 Studios stwierdzić jednoznacznie, co poszło źle. W teorii wieńcząca trylogię gra miała wszystko, a nawet więcej niż wymagane było do sukcesu: pomoc sławnego reżysera Johna Carpentera, odpowiedzialnego za fabułę autora komiksowego „30 dni nocy” Steve’a Nilesa czy wreszcie zyskujący popularność tryb kooperacji. Jak się jednak okazało, suma punktów składowych nie dorównała jednak ich wartości rozpatrywanej z osobna. Pierwsze oznaki tego, że nie wszystko układa się tak, jak powinno,

pojawiły się już na etapie produkcji. Początkowo wyznaczono premierę na 8 października 2010 roku, ale dwukrotnie ją przesuwano, by ostatecznie zatrzymać się na 21 czerwca 2011 roku. Mimo to już pierwsze spojrzenie na finalną wersję F.3.A.R. sprawiło fanom oryginału zawód.

Przed wszystkim silnik graficzny Despair Engine, zmieniony z napędzającego poprzednie dwie odsłony serii monolithowego Jupiter EX, generował grafikę średniej jakości. W połączeniu z wyglądem lokacji krytykowanym za niewielką inwencję twórczą i kontrowersyjnym dla wielu automatycznie odnawiającym się zdrowiem sprawiło to wrażenie, jakby gra kończona była w pośpiechu.

Drugą sprawą była sama historia. Wyglądała tak, jakby napisano ją głównie w celu uzasadnienia istniejącego w grze co-opa. Ten owszem, wciąż potrafił sprawić sporo radości, jednak o charakterystycznym dla pierwszego F.E.A.R. niepokoju można było bezpowrotnie zapomnieć. Mimo tego, że F.3.A.R. ostatecznie zebrał przywołane opinie dziennikarzy, brak elementów wyróżniających go spośród innych shooterów sprawił, że szybko przyznano mu łatkę najsłabszej części franczyzy.

### CZY JESZCZE BĘDZIEMY SIĘ B.A.Ć?

Prawdę mówiąc, niewiele na to wskazuje. Być może jest to wynikiem obniżającej się jakości kolejnych gier z serii. Może przysłużył się spadek zainteresowania azjatyckim horrorem, które było ogromne na przełomie milleniów. Dość powiedzieć jednak, że rozpatrywany jako franczyza F.E.A.R. definitywnie miał swoje pięć minut, a Alma ze spółką to dziś jedna z ikon elektronicznego horroru. Jej historia może być już zamknięta, a same gry mogły się nieco zesterzać pod względem oprawy, ale nie zmienia to faktu, że sprawdzić jak długowłose dziewczę niemal 15 lat temu potrafiło podnieść nam ciśnienie wciąż warto. Tym bardziej że na serwisach aukcyjnych ceną za kilka godzin w jego towarzystwie jest zaledwie kilka złotych. ■

### Mechy

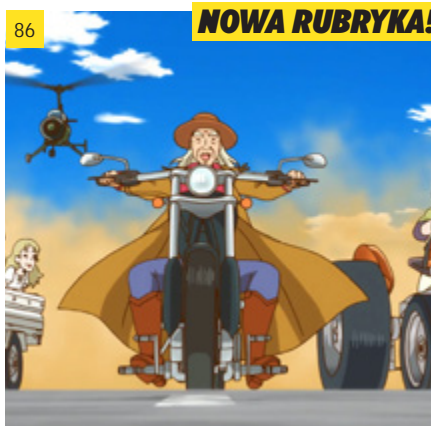
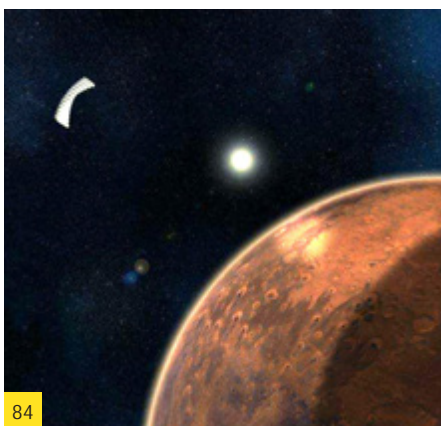


Monolith Productions wyraz swej miłości do olbrzymich, kroczących machin wojennych dało już w Shogo: Mobile Armor Division. F.E.A.R. zawiera ich zdecydowanie mniej. Jednak gdy już się pojawiają, stanowią zwiastun całkowitego zniszczenia.





# SECRET



# LEVEL

QUAKE Z 1996 ROKU POZWALAŁ GRACZOM NA SZYBSZE PRZEMIESZCZANIE SI , DZI KI POWSTAŁ NA SKUTEK BUGA TECHNICZNE ZWANEJ STRAFE-JUMPINGIEM.





# NIE DO POPRAWY

Niewidzialne ściany, niedoczytujące się tekstury, niepoprawnie naliczane punkty, crashe. Obok takich właśnie klasycznych błędów zdarzają się jednak i te, które gracze [oraz deweloperzy!] wykorzystują kreatywnie.

■ Marcin M. Granat

**S**zczególne stosunek do bugów widać u speedrunnerów. I choć niektórzy z nich to puryści rozgrywki, którzy uznają wyłącznie rekordy ustanowione bez wykorzystywania błędów, to bardziej liberalna część tej społeczności nie waha się przed zrobieniem użytku z każdego programistycznego niedociągnięcia, które daje szansę na poprawę sprinterskich wyników.

**KTO PIERWSZY, TEN LEPSZY**  
Potencjał tego typu błędów można podziwiać w ogromnej liczbie

nagrań dokumentujących rozgrywkę z przechodzenia gier na czas. Z oczywistych przyczyn szczególnie spektakularne są bugi umożliwiające ekspresowe ukończenie tytułów o wysokim poziomie trudności. Przykładem może być *Dark Souls II*, w którym rekordzista ujrzał napisy końcowe po rozgrywce zajmującej niewiele ponad kwadrans. Całe przedsięwzięcie udało się dzięki zabugowanemu „wychodzeniu” postaci poza mapę, co pozwoliło na niekonwencjonalne przemieszczanie się pomiędzy lokacjami oraz omijanie przeciwników. Jednak nawet unikanie wrogów przestaje być konieczne,

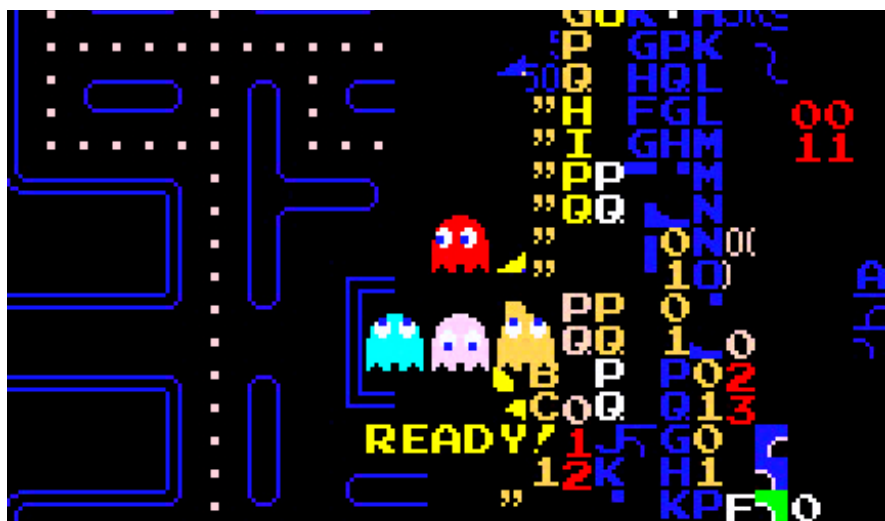
■ W *Remember Me* ważnym elementem rozgrywki jest ingerencja we wspomnienia postaci. Przejawem przez nie towarzyszącą powyższe glitche wizualne.



gdy speedrunnerowi sprzyja Fortuna i w kodzie gry znajdzie się błąd skutkujący nieśmiertelnością bohatera. Właśnie taka sytuacja wystąpiła w grze Terraria, dwuwymiarowej produkcji z elementami akcji, RPG i survivalu. Bug związany był z tytanową zbroją i dotyczącego niej buffa, dającego graczowi dwusekundową odporność na ataki. Wspomniane ułatwienie można było aktywować tylko raz na pół minuty, lecz gracze szybko odkryli, że okres nietykności można łatwo „zapętlić”, co pozwoliło na swobodną rozgrywkę bez ryzyka poniesienia śmierci, a co za tym idzie, utraty cennego czasu. Błąd ten cieszył się przez pewien czas sporą popularnością, został jednak usunięty wraz z późniejszymi aktualizacjami gry.

Choć beztronska nieśmiertelność to szczyt speedrunnerowych marzeń, czasami równie zbawienna okazuje się możliwość podmiany słabego protagonisty z pierwszych etapów gry na rozwiniętą, wysokopoziomową postać. Bijący rekordy gracze korzystali z takiej szansy w Pillars of Eternity. Kontynuowanie rozgrywki potężnym przedstawicielem klasy enigmatyków było bowiem możliwe, gdy członkowie drużyny zabijali głównego bohatera, a następnie błyskawicznie przechodzili do dowolnej lokacji (choć z dziennikarskiego obowiązku trzeba zaznaczyć, że sztuczka ta nie działała z wioską Jeleni Bród). W efekcie tego błędu gracz bezpowrotnie tracił skład

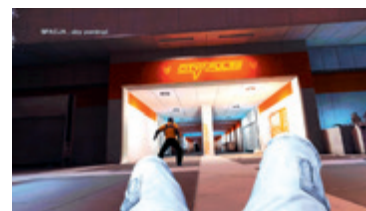
✚ W Dark Souls II dopiero po wyjściu poza mapę można podziwiać soczystą zieleni. I przy okazji pobić rekord.



swojej wcześniejszej drużyny, lecz nowy protagonista zdecydowanie brak ten rekompensował.

Związek pomiędzy bugami a ustanawianiem rekordów nie dotyczy wyłącznie speedrunningu. Już bowiem na 256. poziomie przeznaczanej na automaty wersji Pac-Mana pojawiał się glitch, który zastępował połowę ekranu nic nieznaczącymi znakami i uniemożliwiał przejście do następnego etapu. Co ciekawe, bug ten szybko zyskał popularność i stał się formą wyzwania wśród fanów gry, którzy zaczęli rywalizować między sobą, ucząc się zbierać punkty poziomu. Nietypowy level ochrzczono z czasem mianem Map 256 Glitch, a on sam stał się nie tylko równie rozpoznawalnym elementem Pac-

✚ Przekroczenie zakresu liczb całkowitych - tak fachowo nazywa się błąd, którego efektem jest Map 256 Glitch.



✚ W parkourowym Mirror's Edge antypiracki błąd spowalniał bieg bohaterki tuż przed oddaniem skoku.

-Mana, co kolorowe duszki, ale także podważył jedno z podstawowych założeń gry, udowadniając, że tytuł Namco wcale nie ma nieskończonej liczby poziomów.



#### QUASI-CHEATY

O kodach i ich wpływie na gry wideo pisaliśmy już w Pixelu #24, ale warto dodać, że część bugów działa w praktyce właśnie jak cheaty tudzież trainery. Jeszcze w latach dziewięćdziesiątych, gdy premierę na Game Boya miała pierwsza odsłona gry z cyklu Pokémon, gracze preferujący chodzenie na skróty mieli do dyspozycji ułatwiającą zabawę błąd. Było tak, ponieważ japońscy



twórcy zapomnieli usunąć z finalnej wersji gry pokémona, którego używano na etapie testowania produkcji. Osobliwy NPC szczył się roboczą nazwą MissingNo., a interakcja z nim pozwalała między innymi na zwielokrotnienie zawartości ekwipunku. Jednak o ile faktycznie możemy w grach bogacić się poprzez materializowanie przedmiotów w wirtualnym plecaku (eksperymentowałem z tym chociażby w The Elder Scrolls IV:

Oblivion), to dużo łatwiej jest nam oszukiwać przez kody zwiększające ilość posiadanej waluty. Okazuje się jednak, że strumień pieniędzy potrafi popłynąć w kierunku gracza nawet bez cheatów. Sam spotykałem tego typu błąd podczas rozgrywki w Fallout 4. Podczas sprzedawania amunicji w ekwipunku mojej postaci doszło do „blokady” pojedynczego naboju, który mogłem spieniężać do momentu wyczerpania się gotówki pechowego kupca. Jak się później dowiedziałem, ze wspomnianego glitcha korzystało wielu graczy, a w internecie pojawiły się nawet filmy instruujące co zrobić, aby go spotkać.

Oczywiście nie da się ukryć, że część przypominających kody błędów ma banalny charakter. O bugu z Grand Theft Auto V, który pozwalał na strzelanie z pistoletu o nieskończonej amunicji, wspominam

■ Speedrun z Half-Life 2. Zwróćcie uwagę na zawrotną prędkość postaci wyrażoną w UPS.

■ MissingNo. był swego czasu bardzo sławny, a czasopisma drukowały porady ułatwiające jego znalezienie.

tylko dlatego, że nasuwa oczywiste skojarzenie z identycznymi cheatami, obecnymi dawniej w niemal każdym FPS. Bardziej wyrafinowany i doceniony z upływem czasu okazał się za to glitch ze StarCrafta. Umożliwiał on zwiększenie zadawanych wrogowi obrażeń i występował podczas rozgrywki rasą Zergów. Wśród ich jednostek znajdowały się latające Mutaliski, które w efekcie błędu „nakładały się” na siebie i synchronizowały. Powstawała w ten sposób grupa, która zachowywała się jak jedna potężna jednostka, atakująca wroga z ogromną siłą. Przewaga, jaką dawał wspomniany błąd, rzadko kiedy była przez graczy ignorowana, a umiejętność „połączenia” Mutalisków urosła do rangi taktyki, wędrując z czasem nawet do StarCraftowych poradników. Co więcej, opisywany glitch odcisnął się w pamięci fanów kosmicznego RTS tak mocno, że na „zlepianie” Mutalisków pozwolono nam również w wydanym wiele lat później sequele.

Powyższa sytuacja to niejedyny przypadek, w którym błąd stawał się de facto mechanizmem rozgrywki. Quake z 1996 roku pozwalał graczom na szybsze przemieszczanie się,

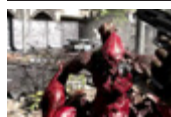
dzięki powstałej na skutek buga technice zwanej strafe-jumpingiem. Nieprzewidziane przez twórców przyspieszenie można było wyegzekwować w następujących krokach: rozpoczęciu poruszania się do przodu, wykonaniu skoku przy jednoczesnym naciśnięciu klawisza ruchu w prawo lub w lewo oraz skierowaniu postaci w odpowiednim kierunku za pośrednictwem myszy. Nie zagłębiając się w matematyczne arkana, za pomocą których programiści potrafili wyczerpująco wytłumaczyć przyczyny stojące za prezentowanym błędem, wystarczy wiedzieć, że na skutek niedopracowanego kodu w środowisku gry pojawiał się wektor przyspieszenia, z którego gracze ochoczo korzystali. I choć perfekcję w strafe-jumpingu osiągnęli tylko najlepsi, bardziej lub mniej udane próby podejmowali wszyscy grający. Ciekawostką jest, że po pewnym czasie id Software podjęło decyzję, aby nietypowego glitcha w ogóle nie usuwać, czego pokłosiem okazała się między innymi obecność skocznych rozpędzania się w wydanym nie tak dawno Quake Champions.

#### KONKURENCJA DLA DENUVO

Aprobata błędu przez twórców to jedno, ale już celowe umieszczanie utrudniającego zabawę buga to zupełnie inna sprawa. Jednakże, jakkolwiek kuriozalnie by to nie brzmiało, część deweloperów sięga po takie właśnie zabiegi. Na szczęście tego typu glitche tworzone są wyłącznie

■ FADE w akcji, czyli celujemy w pień drzewa, a pocisk leci sobie gdzieś w lewo.

#### ■ Serious Sam



**Ukaranie piratów opisywanym w tekście skorpionem odbiło się w naszej branży szerokim echem.** Niektórzy nazwali ten zabieg DRM Scorpion, jeden z redaktorów serwisu Rock, Paper, Shotgun żartował, że kuśi go idea nielegalnego skopiowania Serious Sama 3, a na Steamie do dziś widnieje tematyczny mod.

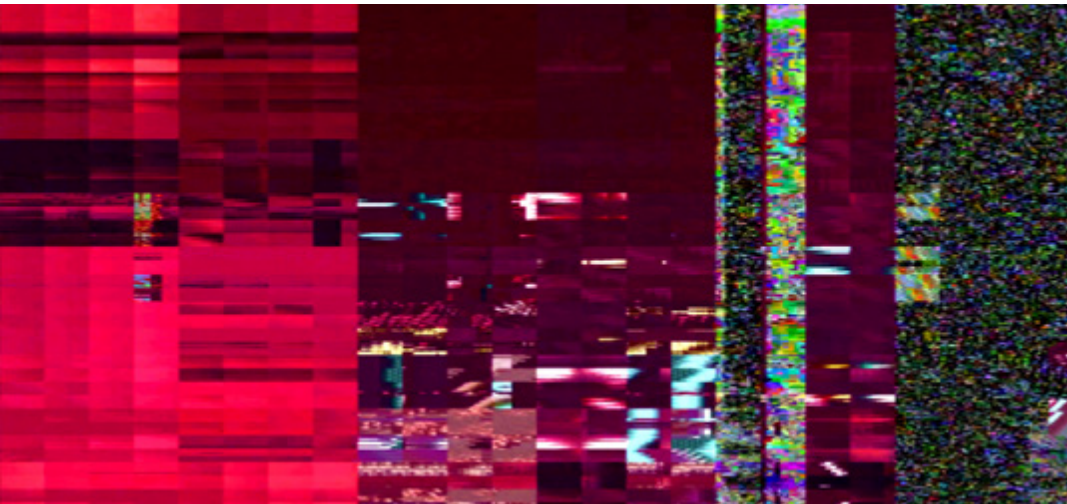
■ Autorzy gry Dr. Langeskov... studia Crows Crows bez ceregieli zaczynają rozgrywkę od poniższego błędu.



po to, aby aktywować się w nielegalnych kopiach gier, a ich zadaniem ma być kreatywna kara dla nieuczciwego gracza. Ciekawymi pomysłami na tym polu może poszczycić się chorwacka ekipa Croteamu. Programiści znad Morza Adriatyckiego najbardziej znani są z ukrycia w Serious Samie 3: BFE zabezpieczenia, skutkującego pojawianiem się nieśmiertelnego przeciwnika. W jego roli wystąpił piekielnie szybki skorpion, który atakował zarówno z bliska, jak i z dystansu, utrudniając zabawę już od pierwszego poziomu. Twórcy gry o twardzielu z wizerunkiem bomby na koszulce poszli jednak o jeden krok dalej, wykazując się przewidywaniem godnym szachisty. Pomyśleli bowiem o sytuacji, w której zabezpieczenie ze skorpionem zostałyby złamane i przygotowali się na tę okoliczność... innym błędem, powodującym

tym razem uniesienie widoku z oczu bohatera ku niebu, a co za tym idzie, pozostawienie bezbronnego Sama na pastwę wrogów. Idea żartowania z piratów przyświecała pracownikom Croteamu również podczas tworzenia The Talos Principle. Tym razem był to „glitch”, który więził gracza w windzie. W genialnej grze logicznej, w której co chwilę można się zaciąć, zamknięcie nieuczciwego gracza w windzie było chyba najbardziej poetyckim wymierzeniem sprawiedliwości, jakie dane mi było spotkać, śledząc losy elektronicznej rozrywki.

Nie mniej wymyślny od powyższego jest antypiracki mechanizm FADE, stworzony przez programistów Codemasters. Znalazł się on między innymi w grze ARMA II, a jego działanie polegało na stopniowym generowaniu bugów. Gardzący prawami autorskimi gracz doświadczał utraty celności broni, falowania obrazu, a nawet zamiany jego postaci w ptaka! Mniej spektakularny, lecz również irytujący glitch ukryto z kolei w The Sims 4. Tym razem piraci zostali ukarani rozpikselowywaniem się obrazu, które



zaczynało się od Sima i obejmowało stopniowo cały ekran. Kontakt z powyższymi, stojącymi na straży pravorządności bugami z pewnością nie jest niczym przyjemnym, ale jeszcze gorszym uczuciem musi być pytanie twórców na oficjalnym forum gry o przyczynę takiego błędu. Właśnie takiego działania podjął się swego czasu pewien amator pirackiej kopii Batman: Arkham Asylum, skarżąc się na niezdolność Mrocznego Rycerza do szybowania w powietrzu. Szybko okazało się, że zamaskowany Bruce Wayne nie używa swojej peleryny wyłącznie w nielegalnych wersjach gry, a cała sytuacja stała się na tyle głośna, że wspomniał o niej nawet internetowy The Telegraph.

#### CZY TO JUŻ SZTUKA?

Pierwsza część batmańskiej trylogii od Rocksteady zawierała jeszcze

jeden, celowo zaimplementowany błąd. Tym razem, nie był on jednak zarezerwowany dla piratów, a jego charakter okazał się żartobliwy. Pojawiał się on przed jednym z pojedynków ze Strachem na Wróble i polegał na kreatywnym nawiązaniu do bugów powodujących zacinanie się gier. Odbiorca doświadczał bowiem krótkiego zatrzymania rozgrywki, zniekształcenia dźwięku oraz kolorowych linii na ekranie. Co interesujące, podobne graficzne i dźwiękowe artefakty udające problemy z produkcją pojawiły się w naszym medium już w 1985 roku. Miało to miejsce wraz z premierą Beyond the Forbidden Forest, w którym pokonanie ostatniego bossa skutkowało śnieżeniem ekranu i szumem z głośników, co kontrastowało z pojawiającym się później słonecznym niebem, przyjemną muzyką i napisami końcowymi.

Jeszcze dalej od wzmiankowanych przykładów poszło Eternal Darkness: Sanity's Requiem z 2002 roku. W produkcji tej jednym z parametrów opisujących bohaterów była poczytalność. Gdy jej wskaźnik zbliżał się do zera, protagoniści doznawali omamów. Ta standardowa metoda straszenia nie wystarczyła jednak twórcom, którzy postanowili przerazić gracza również za pomocą zabiegów naśladujących bugi. Podczas rozgrywki można było bowiem zostać zaskoczonym czarnym ekranem z zielonym napisem „VIDEO”, co imitowało problem z kartą graficzną. Bardziej perfidna była jednak sztuczka sugerująca, że wskutek błędu wszystkie zapisy stanu gry zostały usunięte. Na szczęście zarówno obraz, jak i dokonany w grze postęp szybko wracały, demaskując oryginalne pomysły programistów.

☛ Toksyna Stracha na Wróble wywoływała u jego ofiar przerażenie. Odrobinię lęku zaserwowano też graczom, którzy myśleli, że Batman: Arkham Asylum zaraz ulegnie crashowi.



Artystycznej otoczki wokół programistycznego błędu nie zabrakło też w *The Stanley Parable*. W tytule studia Galactic Cafe spotykamy dowcip, naśmiewający się z popularnego glitcha, powodującego trafiać postaci do niedokończonych lokacji, niebędącej częścią właściwej rozgrywki. Gdy podczas rozgrywki nie słuchamy się poleceń narratora, możemy znaleźć się właśnie w takim pomieszczeniu. Lektor karci nas wtedy za niesubordynację, ironicznie każąc nam podziwiać niedopracowane tekstury. Podobnych żartów pełno jest w grze *Pony Island*, która swój początek wzięła z game jamu *Ludum Dare* z 2014 roku. Produkcja porusza tematykę bugów na wielu etapach gry. Raz nawiązuje do błę-



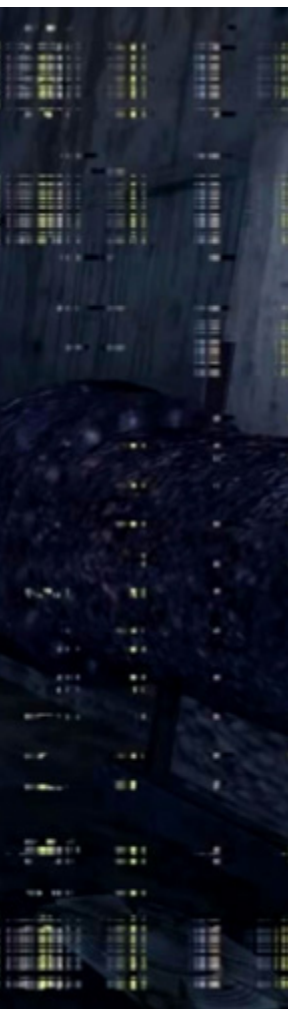
■ Glitch art w pełnej krasie. W mozaikowym menu głównym z *Calenduli* trzeba umiejętnie nawigować kursorem.

na pochodzące od samej gry. Twórcy wykreowali bowiem wizerunek *Calenduli*, jako złośliwego tytułu, który żyje i z własnej woli generuje błędy po to, aby bawić się kosztem gracza.

#### PIXEL43\_SUBHEADING\_ERROR

W pierwszym numerze 25. tomu czasopisma *Social Science Computer Review* ukazał się naukowy artykuł pod tytułem „Creative Uses of Software Errors: Glitches and Cheats”. Jego autorzy konkludują, że choć wiele osób ceni sobie gry z jasno określonymi zasadami, to w grupach ludzi stawiających na pierwszym miejscu indywidualizm i kreatywność to właśnie rozgrywka wykorzystująca błędy gry osiąga szczególny status. Naukowcy sugerują, że osiągnięcie celu za pośrednictwem buga sprawia pozytywne wrażenie „określenia zasad gry”, co stoi w jawnej opozycji do swoistej służalczości gracza, występującej podczas posłusznego poddawania się regułom danego tytułu.

Interesujący jest też fakt, że tendencja do obracania błędów w coś pełnowartościowego to domena nie tylko branży gier wideo. Za przykład może posłużyć postawa brytyjskiej firmy *Kualo*, zajmującej się hostingiem stron internetowych. Zatrudnieni w niej programiści zdecydowali, że w przypadku awarii strona przedsiębiorstwa nie będzie wyświetlać komunikatu „404 error”, lecz zaferuje w zamian rozgrywkę w uproszczonej wersji *Space Invaders*. Co ciekawe, wystąpienie buga osładza dodatkowo możliwość uzyskania zniżki na usługi firmy, choć aby ją aktywować, należy zebrać więcej niż 1000 punktów. Zamiłowanie do błędów pojawia się też u bibliofilów. Część z nich potrafi połączyć się na rzadkie (bo najczęściej jedne z pierwszych i o małym nakładzie) edycje książek, które wyróżnia od pozostałych występowanie literówek. I faktycznie, przeglądając na przykład aukcje anglojęzycznego wydania powieści Ernesta Hemingwaya „Słońce też wschodzi” z 1926 roku, wyraźnie widać, że egzemplarze z niepoprawnie występującym na 181 stronie słowem „stopped” są wycenione drożej niż te bez błędu. Może więc dobrze, że człowiek jest istotą omylną. ■



■ Granie łagodzi obyczaje. Wybaczenie usterki po rundzie w *Space Invaders* jest zawsze łatwiejsze.

dów wykorzystywanych jako cheaty, każąc graczowi podstępnie wyposażyć postać w potężną broń laserową, innym razem zawiesza się, a kiedy indziej w banalny sposób wizualizuje uszkodzone menu, którego przyciski spadły na dół ekranu.

Estetykę niepoprawnie działającego oprogramowania spotykamy też w grze *Calendula*. Bugów jest w niej tak wiele, że komunikaty ze słowem „error” pojawiają się już w menu głównym. Szybko okazuje się, że nie działa opcja wybrania nowej gry, a w sekcji „Load Game” znajdują się dane, których nie da się wczytać. Rozgrywki dodatkowo nie ułatwia zmieniający się układ znaków na klawiaturze, nieprawidłowo funkcjonujący kursor czy ulegający fragmentacji obraz. Aby choć chwilę pograć, należy podążać za poukrywanymi wskazówkami, stylizowanymi



Streets of Rage to klasyczna historia o byłych gliniarzach oczyszczających miasto z szumowin.

# G a n g i N o w e g o J o r k u

Setting miejskich napażanek przypomina zwykle postapokaliptyczną rzeczywistość...



**Brooklyn już dawno zaanektowali hipsterzy, na Harlem można przespacerować się na niedzielny obiad i nawet Hell's Kitchen odstrasza czynszami z piekła rodem. Ale Nowy Jork sprzed trzydziestu paru lat jawił się jako miejsce wyjęte z innej, niezgentryfikowanej rzeczywistości.**

Bartek Czartoryski

**K**osmopolityczna metropolia nękana przez problemy ekonomiczne i społeczne wynikiem z powodu postępującej deindustrializacji wydawała się wtedy przeciętnemu mieszkańcowi Ameryki swoistą egzemplifikacją wszystkiego, co z tym krajem nie tak.

Słupki na statystycznych diagramach przedstawiających wskaźniki przestępczości gwałtownie poszybowały

do góry, przyklejając tym samym Nowemu Jorkowi łatkę miasta zdeprawowanego, której ten nie pozbedzie się aż do połowy lat dziewięćdziesiątych. A jednak, oglądając cokolwiek zapomniany już dokument „80 Blocks From Tiffany's” z 1979 roku, trudno nie polubić tych wszystkich gości z Savage Skulls i Nomads, którzy trzęśli wtedy południowym Bronxem. Crazy Joe, DSR i inni to nie kolorowe fircyki, jakich znamy z kinowego ekranu, ale prawie

zwyczajni, równi goście, choć czasem mignie tu opaska ze swastyką na czarnoskórym ramieniu. I tylko przebitki z gliniarzami przybliżającymi ich kartoteki sprowadzają człowieka na ziemię.

Film, do dziś raczej nieznan, doczekał się premiery na kasetach dopiero po kilku latach i, choć nie takie było zamierzenie reżysera, jest i dokumentem historycznym, i cennym komentarzem społecznym. Mimo że „80 Blocks From Tiffany's”

■ Na The Warriors: Street Brawl krytyka nie zostawiła suchej nitki.



Fanem „Wojowników” był Ronald Reagan, który organizował nawet specjalne seanse w prezydenckiej posiadłości w Camp David.



■ ...lub, jak w Two Crude Dudes, faktycznie nią jest.

## Reżyser

**Walter Hill** dostarczył w latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych kilkanaście klasyków kina rozrywkowego. Zarówno jako scenarzysta, jak i reżyser. Od „Ucieczki gangstera” po „Opowieści z krypty”.

nie zdobyło wtedy rozgłosu, nowojorskie gangi ostatecznie trafiły jednak na kinowe afisze. Na początku lutego 1979 roku, czyli równo czterdzieści lat temu, na ekranach zagościł bowiem bez mała kultowy już dzisiaj film „Wojownicy” autorstwa Waltera Hilla. Dziełko tanie, krótkie i proste, któremu udało się odcisnąć na popkulturze wyraźny stempel, także na całym rynku gier. I to bardziej niż się wydaje.

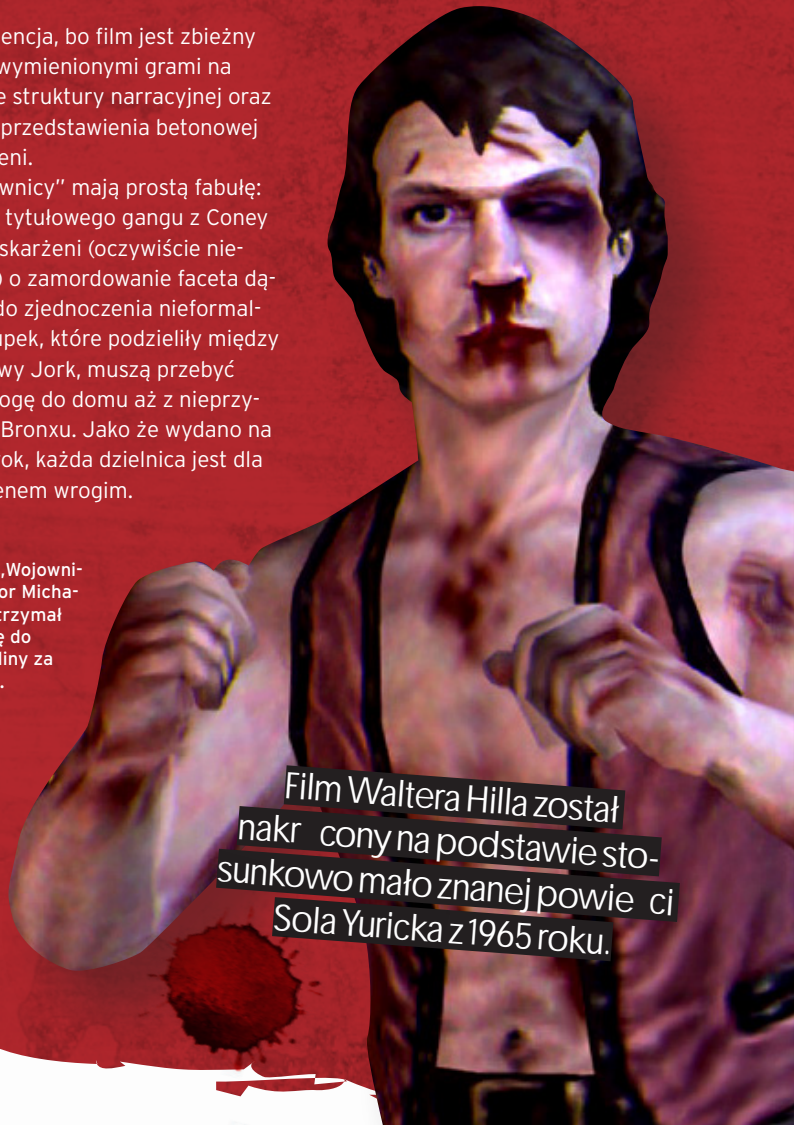
Oczywiście to może być tylko osobliwy zbieg okoliczności, jakich historia zna tysiące, lecz ten niepozorny film wydaje się antycypować scrollowane bijatyki miejskie. Nakręcono go niemal dekadę przed „Double Dragon” i innymi tytułami złotej ery beat’em up, do których kwalifikują się szczególnie w tym świetle istotne klasyki takie jak „Final Fight” i „Streets of Rage”. Ale nawet jeśli to jedynie zupełnie niezależne od siebie procesy twórcze, nie sposób – przynajmniej z perspektywy miłośnika gier – nie spojrzeć na rzeczony tytuł inaczej jak na protoplastę wymienionych powyżej serii, choć ich rodowód jest przecież niezmiennie japoński. Interesująca wydaje się już sama

konwergencja, bo film jest zbieżny z wyżej wymienionymi grami na poziomie struktury narracyjnej oraz samego przedstawienia betonowej przestrzeni.

„Wojownicy” mają prostą fabułę: delegaci tytułowego gangu z Coney Island, oskarżeni (oczywiście niesłusznie) o zamordowanie faceta dążącego do zjednoczenia nieformalnych grupki, które podzieliły między sobą Nowy Jork, muszą przebyć długą drogę do domu aż z nieprzyjaznego Bronxu. Jako że wydano na nich wyrok, każda dzielnica jest dla nich terenem wrogim.

■ Rok po „Wojownikach” aktor Michael Beck otrzymał nominację do Złotej Maliny za „Xanadu”.

Film Waltera Hilla został nakręcony na podstawie słabego, mało znanego powieści Sola Yuricka z 1965 roku.





## Remake „Wojowników” chciał zrealizować Tony Scott, przenosząc akcję do współczesnego Nowego Jorku.

Nietrudno potraktować kolejne przemierzane przez Wojowników ulice jako poziomy, przy czym każdy następny etap jest trudniejszy od poprzedniego. Pierwszy napotkany przez nich gang, Sieroty, to zwyczajne osiedlowe łobuzy dysponujące praktycznie jedynie pięściami. Wystarczy rzucić koktajl Mołotowa. Jednak im dalej, tym trudniej. Wojownicy nie posiadają – tak jak często gracz na początku rozgrywki – żadnej broni, z czasem zdobywając ją na pokonanych przeciwnikach dzierżących na przykład kije baseballowe. Co znamienne, finałowy przeciwnik, czyli boss, ma do dyspozycji pistolet. Czyli, jak już zostało powiedziane, z każdym poziomem trudność rośnie.

Spotykane przez Swana, Ajaxa i spółkę gangi wyróżniają się jakimś atrybutem: wymalowani członkowie Baseball Furies mają na sobie sportowe stroje, Lizzies składa się z samych kobiet, Punks jeżdżą na wrotkach. Jednocześnie każda grupa pozostaje wewnątrz zuniformizowana: wszyscy wyglądają

niemalże identycznie, jak nadciągający ze wszystkich stron przeciwnicy w klasycznym beat'em upie. Nasi (anty)bohaterowie też noszą takie same kamizelki. Wymieni powyżej miejsy chuligani (scharakteryzowani wyraźnie jako typ przeciwnika, pozbawieni charakterologicznej głębi) są ograniczeni do swojego terytorium i nie występują nigdzie indziej. Baseball Furies pojawiają się wyłącznie na terenie parku Riverside, a Punks śmigają po stacji metra. Zdaje się, że tylko policyjne oddziały, pojawiające się zniemacka pomiędzy dzielnicami poziomami jako istna specjalna klasa przeciwnika, nie respektują podobnej reguły.

Z jednego etapu do drugiego można przejść, pokonując lub przechytrzając przeważające siły wroga, a o jego ukończeniu informuje komiksowa plansza, która wyraźnie dzieli film na rozdziały. Hill na taką modyfikację narracji zdecydował się co prawda dopiero później, przy okazji wersji reżyserskiej z 2005 roku. Rzeczony rozwiązanie wydaje się jeszcze bardziej podkreślać

## Demolki

Premierze filmu towarzyszyły częste akty wandalizmu, które Walter Hill tłumaczył popularnością „Wojowników” wśród członków gangów. Kina zwiększyły nakłady na ochronę, a studio Paramount zobowiązało się zwrócić pieniądze za ewentualne zniszczenia.

pokrewieństwo „Wojowników” z grami, które tradycyjnie wykorzystywały podobny sposób opowiadania, wyraźnie oddzielając sceny walk od fabularnych wypełniaczy. Bo ważniejsza od samej intrygi zawsze pozostaje akcja oraz konstrukcja świata przedstawionego.

Ogólnie rzecz biorąc, Hill zbudował na ekranie rzeczywistość rodem z gry jeszcze zanim podobne produkcje zagościły na automatach, komputerach i konsolach. Nowy Jork jest u niego zaledwie settingiem, miejscem prawie że wyodrębnionym z kontekstu kulturalno-społecznego. To miasto niemalże



Roger Hill, czyli filmowy Cyrus, pozwał Take-Two za bezprawne wykorzystanie jego wizerunku w grze.



■ Każdy gang ma swój „uniform”, choćby miał to być tylko szary T-shirt.

■ Pod koniec lat siedemdziesiątych w nowojorskim metrze docho-  
dziło do przeszło 200 przestępstw dziennie.



opustoszałe i przedstawione wyłącznie z perspektywy uczestników konfliktu (nawet spotkani w metrze „zwyczajni ludzie” posiadają atrybuty podkreślające ich przynależność do danej grupy społecznej), zupełnie jak później w Streets of Rage, Final Fight czy nieco starszym Target: Renegade. Przestrzeń miejska jest tam bowiem przedstawiona jako swoista pustynia, gdzie nie działają żadne sklepy i lokale usługowe, a szare blokowiska są zamieszkane tylko przez gangi.

Nie działa tam chyba nic poza metrem, które jest środkiem transportu wykorzystywanym nie tylko przez Wojowników, ale i bohaterów wyżej wymienionych gier (oraz, jak można się domyślać, bezimiennego karateki z Subway Vigilante). Ba, nawet postapokaliptyczny świat z Two Crude Dudes nie wydaje się aż tak odległy od wizji przedstawionej przez Hilla i poniekąd, na paru poziomach, zbieżny z tym, co oglądamy w „80 Blocks From Tiffany's”, filmie bądź co bądź dokumentalnym. Dlatego istotne było nakreślenie

■ The Warriors to jedyna gra Rockstara wyprodukowana na licencji filmowej.



odpowiedniego kontekstu już na początku niniejszego artykułu. Co ciekawe, powyższe gry wyprodukowano w większości w Japonii, lecz o osadzeniu ich w takich, a nie innych środowiskach zdecydowały najpewniej kwestie merkantylne.

Ale „Wojownicy” i omawiane gry rozjeżdżają się w zasadzie pod koniec, w ostatnim etapie, kiedy umęczeni bohaterowie powracają na Coney Island. Tam czeka na nich prowodyr z konkurencyjnego gangu, autor ich nieszczęścia, co jest rozwiązaniem nietypowym w grach. Zwykle to my musimy utorować sobie drogę do okopanego na ostatnim piętrze wieżowca głównego bossa. Tyle dobrego, że tym razem przeciw finałowemu przeciwnikowi zwykły kopniak nie wystarczy. Trzeba znaleźć odpowiedni sposób, aby pokonać przeciwnika, wykorzystać słaby punkt i właściwą chwilę.

Film Hilla został w 2005 roku przetłumaczony przez Rockstara na



grę na konsolle. Oczywiście był to beat'em up, lecz już w erze trójwymiaru i rozbudowanej narracji, przez co struktura oryginału została z przyczyn obiektywnych zmieniona. Sama fabuła „Wojowników” stanowi zaledwie końcowy wycinek gry, a główna część to wydarzenia retrospektywne. The Warriors: Street Brawl z 2009 roku, kolejna wariacja na temat wydarzeń z filmu, jest bliższa ośmio- i szesnastobitowej tradycji scrollowanych bijatyk, lecz o wiele słabsza. Rockstar planował duchowy sequel swojej gry, który miano osadzić w latach sześćdziesiątych w Londynie, lecz plany te spęły na niczym. Wywiedzeni z powieści Sola Yuricka Wojownicy pojawili się jeszcze w komiksie o podtytule Jailbreak, opowiadającym o losach gangu po wydarzeniach z pamiętnego filmu. Filmu, który, być może, po czterdziestu latach od premiery pozwoli spojrzeć na historię gier nieco inaczej. ■

**Americka ska firma Mezco Toys – znana przede wszystkim z Living Dead Dolls – w 2005 roku wypu ciła zabawki z filmu Hilla.**



■ Swoją słynną przejazd metrem aktorzy powtórzyli w 2015 roku.

■ Okładka była świetnie skomponowana. Dymiąca na pierwszym planie maszyna ostrzeliwana przez obrońców brytyjskiego nieba zapowiadała pasjonującą akcję



■ Code wheel, czyli kółko kodowe, przynajmniej teoretycznie ograniczało zapędy piratów.

# Their Finest Hour

Będziemy walczyć na plażach, na polach, na ulicach, będziemy walczyć na wzgórzach; nigdy się nie poddamy... – Winston Churchill 4.06.1940 roku.

■ Paweł Gawlikowski

**B**itwa o Anglię to bardzo wdzięczny temat. Tylko w tym roku mogliśmy obejrzeć aż dwa filmy kinowe i musical „Piloci”.

A jeżeli komuś było mało, zawsze mógł przypomnieć sobie „Ciemnoniebieski Świat” czy oryginalną „Bitwę o Anglię” z 1969 roku, która posłużyła George’owi Lucasowi za podstawę tworzenia niektórych scen w IV części „Star Wars”. Możliwe, że między innymi sentyment do tego konkretnego fragmentu konfliktu z czasów drugiej wojny światowej zaważył na wyborze tematu drugiej symulacji Lucasfilm Games, wydanej po całkiem niezłych Battlehawks 1942.

Rok 1989 przyniósł A-10 Tank Killer z Dynamixu, F-15 Strike Eagle II z MicroProse i F29 Retaliator z Oceanu, jednak to premiera Their Finest Hour w październiku pokazała, że nie liczy się jedynie

odwzorowanie realiów lotu. Czasami bardziej pożądana jest grywalność. A tej nie brakowało.

Aby zapewnić jak najwierniejsze oddanie detali, zespół projektantów zakupił i pomalował zgodnie z historycznymi zdjęciami modele wszystkich samolotów dostępnych w grze. Walki były naprawdę zaciekle, a możliwość polatania sześcioma niemieckimi maszynami, takimi jak Bf 109, Ju87 Stuka czy He 111 uatrakcyjniała rozgrywkę. Dodatkowo nic nie stało na przeszkodzie, jeżeli chcieliśmy zasiąść na którymkolwiek ze stanowisk strzeleckich lub na pozycji bombardiera. Pewien niedosyt pozostawał przy grze stroną brytyjską. Do dyspozycji były jedynie Spitfire i Hurricane. W TFH zastosowano bardzo nowatorskie rozwiązania takie jak kreator misji i flight recorder, ale największe wrażenie robiła kampania, której przebieg był uzależniony od naszych sukcesów i porażek na

angielskim niebie. W pudełku, zgodnie z oczekiwaniami fana symulacji z początku lat dziewięćdziesiątych, znajdziemy wszystko, co cieszy oko: grubą instrukcję ze szczegółami opisującą typy maszyn, teatr działań wojennych przedstawiony w szczegółowy sposób i wyjątkowo nawet na tamte czasy mapy lotnicze w formie rozkładanej wklejanej wkładki, dzięki czemu trudno było je gubić. Najważniejszym jednak elementem, który stanowił zabezpieczenie antypirackie, było sprytnie zaprojektowane kółko kodowe. Nawiązanie połączenia radiowego z bazą w celu otrzymania celów misji wymagało ustawienia tarcz zgodnie ze wskazaniami na ekranie i wpisania symboli, które pojawiły się w wyciętych okienkach. TFH było pierwszą grą, w której Lucasfilm zastosował tego typu rozwiązanie. Dopiero potem pojawiły się będące artystycznymi perełkami kółka do Monkey Island 1 i 2.

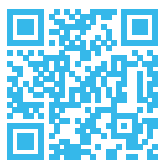
**Z ciekawostek:**

- twórca i projektant gry, Lawrence „Larry” Holland, zebrane doświadczenia wykorzystał do stworzenia takich klasyków jak X-Wing, Tie-Fighter czy X-Wing Alliance,
- gra otrzymała tytuł Game of the Year pisma Computer Gaming World za rok 1989,
- po premierze ogłoszono konkurs na zaprojektowanie misji do gry; zwycięzca poleciał na wycieczkę do Anglii, a najlepsze scenariusze z dodanymi kilkoma modelami samolotów trafiły do sprzedaży jako Expansion Pack. ■

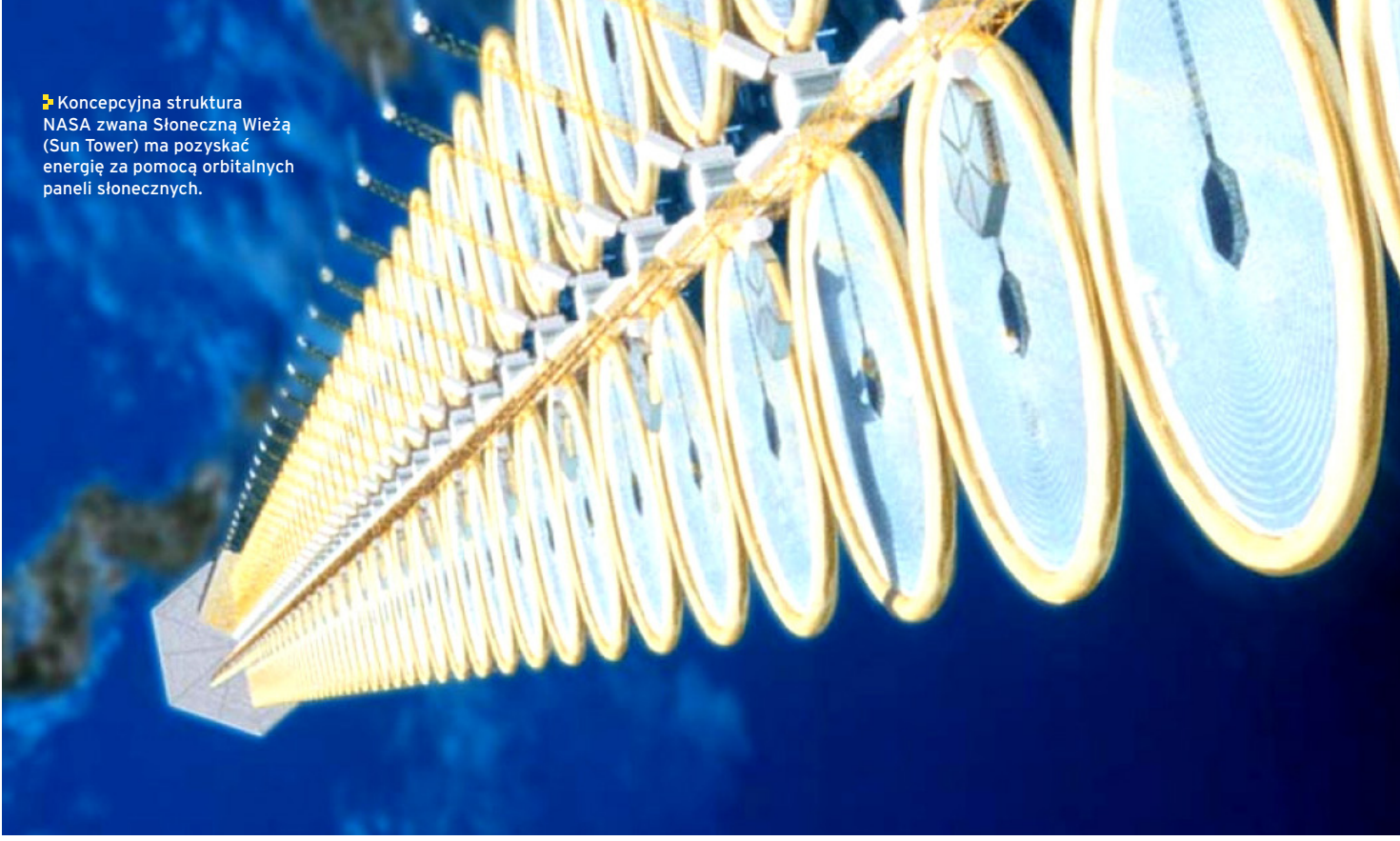


effectivity

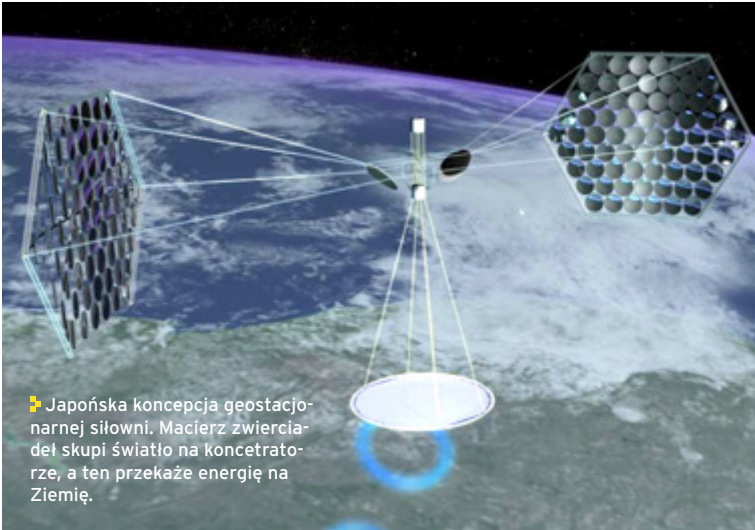
# Od początku z P I X E L E M



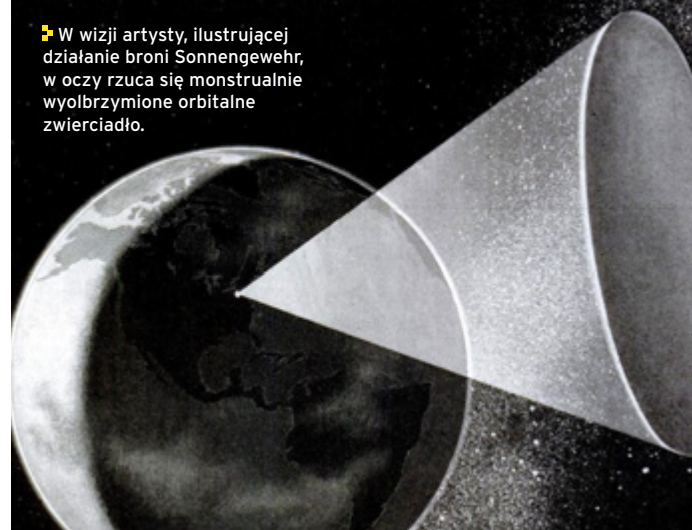
[www.effectivity.pl/pixel](http://www.effectivity.pl/pixel)



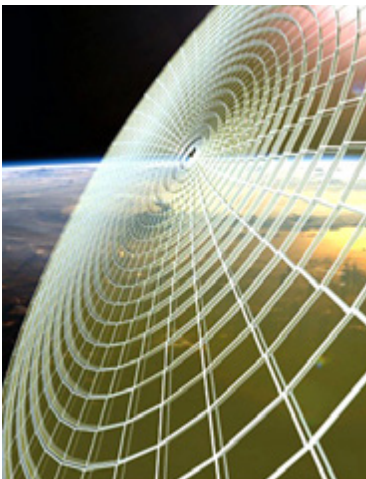
❖ Konceptyjna struktura NASA zwana Słoneczną Wieżą (Sun Tower) ma pozyskać energię za pomocą orbitalnych paneli słonecznych.




❖ Japońska koncepcja geostacjonarnej siłowni. Macierz zwierciadeł skupi światło na koncentratorze, a ten przekaże energię na Ziemię.



❖ W wizji artysty, ilustrującej działanie broni Sonnengewehr, w oczy rzuca się monstrualnie wyolbrzymione orbitalne zwierciadło.



❖ Naprawdę duże kosmiczne zwierciadła uzyskać można będzie prawdopodobnie tylko metodą druku 3D bezpośrednio na orbicie.



❖ Dogrzewanie kolonii marsjańskiej za pomocą orbitalnego lustra. Rozważa się też modele nadmuchiwane na górne partie atmosfery.

# Kosmiczne Lustra

Na Ziemi dostęp do darmowego oświetlenia słonecznego jest siłą rzeczy mocno ograniczony. Nie możemy korzystać z niego w porze nocnej, czyli przez wszystkie godziny od zachodu do wschodu Słońca. Co innego w kosmosie, gdzie Słońce widoczne jest właściwie cały czas. A gdyby tak odpowiednio umieścić na orbicie wielkie lustro i puścić zajączka na Ziemię?

■ User Jama

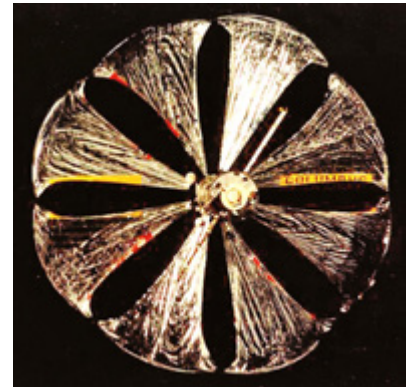
**P**ierwotny pomysł na kosmiczne lustro przedstawił w roku 1929 niemiecki fizyk Hermann Oberth, pionier techniki raketowej i mentor Wernhera von Brauna. W swojej książce „Wege zur Raumschiffahrt” (Droga do lotów kosmicznych) zaproponował załogową stację kosmiczną, orbitującą na wysokości 1000 km, obudowaną złożonym z prefabrykatów wklęsłym lustrem o średnicy 100 metrów. Lustro takie miało skupiać promienie słoneczne w wybranym punkcie na Ziemi, podgrzewając wodę w instalacji turbin parowych i produkując energię elektryczną.

W czasie drugiej wojny światowej koncepcja Obertha powróciła. Hitlerowcy podobno fantazjowali o wykorzystaniu kosmicznego lustra jako cudownej broni, określanej mianem Sonnengewehr (broń słoneczna), która puszczałaby z dymem całe miasta. Plany nabrały wielkiego, ale tylko teoretycznego rozmachu. Orbita miała sięgać aż 8000 km, a średnica gigantycznego lustra przekraczać 3 km. Technicznie rzecz zupełnie w owym czasie nieosiągalna. Najnowocześniejsze rakiety V2 latały na wysokość 200 km, a obiektu takiej wielkości nie zbudowaliśmy w kosmosie do dzisiaj. Dla porównania Międzynarodowa Stacja Kosmiczna ma 109 metrów długości.

Idea kosmicznego lustra doczekała się pierwszej praktycznej, choć tylko eksperymentalnej realizacji w roku 1993, kiedy załoga rosyjskiej orbitalnej stacji Mir wyprawiła w drogę satelitę Znamya-2 na wysokości 390 km. „Sztandar” w postaci kosmicznego lustra rozpięty był na szczycie statku transportowego Progress M-15. Składał się z ośmiu ultracienkich segmentów nawiniętych na rolki, które po uruchomieniu eksperymentu rozwinięte zostały z wykorzystaniem siły odśrodkowej po wprawieniu satelity w ruch obrotowy. Lustro Znamya o średnicy 20 m oświetlało na Ziemi obszar o średnicy mniej więcej 5 km z jasnością Księżycy w pełni. Ze względu na niską orbitę świetlny zajączek poruszał się po lądzie z prędkością 8 km/s. W Europie jego trasa przebiegała nad Francją, Szwajcarią, Niemcami, Czechami i Polską, jednak ze względu na duże zachmurzenie był widoczny tylko okazjonalnie jako błyski światła.

Kolejną praktyczną realizację, tym razem komercyjną, ogłosiło w 2018 roku chińskie Towarzystwo Naukowe Noowego Obszaru Tianfu. Obszar Tianfu obejmuje trzy miasta oraz 37 okolicznych wsi. Towarzystwo chce wystrzelić w 2020 roku pierwszego lustrzanego satelitę na orbitę o wysokości około 500 km, a w ciągu kolejnych dwóch lat trzy następne kosmiczne lustra. Satelity mają być mobilne, co umożliwi nakierowanie oświetlenia na wybrany obszar, przykładowo na miasto, które uległo elektrycznemu blackoutowi. Pierwsze wersje mają zapewnić iluminację osiem razy mocniejszą niż Księżyc, ale wraz z rozwojem technologii kosmiczne lustro ma zastąpić całe oświetlenie miejskie. A że wydatki na oświetlenie obszaru wielkości 50 km<sup>2</sup> mogą wynosić prawie 200 milionów dolarów rocznie, jest o co powalczyć.

Na przeszkodzie tym ambitnym planom stoi kilka fundamentalnych przeszkód. Im niższa orbita, tym lustro może mieć mniejsze wymiary, by oświetlić tę samą powierzchnię, a więc tym łatwiej i taniej jest je wystrzelić na orbitę. Jednak jednocześnie tym szybciej snop światła



■ Pierwsze kosmiczne lustro na orbicie to rosyjska Znamya. Zwierciadło o średnicy 20 metrów ważyło około 2 kilogramów i miało tylko 2 milimetry grubości.

będzie się poruszał nad lądem, więc potrzeba będzie więcej kosmicznych luster, by na stałe oświetlić dany obszar, co w ogólnym bilansie znacznie podniesie koszt inwestycji. Dodatkowo im niżej orbitujemy, tym krótsze będzie wykorzystanie takiego oświetlenia w porze nocnej, bo tym szybciej Słońce zostanie zasłonięte przez obłoczek Ziemi. Pod tym względem idealnie byłoby umieścić lustro na orbicie geostacjonarnej, czyli w okolicy 36 000 km. Wtedy zajączek by nie uciekał i świecił właściwie całą noc, ale pojawiłyby się inne problemy. Z tak wielkiej odległości niezwykle trudno byłoby nacelować odbite światło na konkretny mały obszar, a także samo lustro musiałoby być gigantyczne.

Kiedy jednak uda się pokonać trudności, zastosowanie kosmicznych luster z pewnością nie ograniczy się do oświetlania ziemskich miast. Gdyby umieścić takie lustra na orbicie wokół Marsa, można by podgrzać wybrany obszar do temperatury bardziej znośnej dla ziemskich kolonistów. Z kolei na Wenus planetarnych rozmiarów kosmiczne lustra rozwinięte odbłaskową stroną do Słońca mogłyby pomóc schłodzić ten ponad miarę rozgrzany glob. Kosmiczne lustra mogą stać się pierwszym narzędziem do terraformingu. ■

**TUNGUSKA**



## SERIAL NIGHTFLYERS

**Popkultura kołem się toczy, chciałoby się powiedzieć po seansie najnowszej koprodukcji**

**Syfy i Netflix.** Nie byłoby bowiem „Nightflyers” w obecnym kształcie, gdyby nie starszy o przeszło dwie dekady „Ukryty wymiar”. Nie byłoby z kolei „Ukrytego wymiaru”, gdyby nie wizjonerski „Obcy” Ridleya Scotta. Nawet pomimo tak silnych fundamentów nowa ekranizacja nowelki George’a R.R. Martina to przetrzął w najistotniejszych aspektach. Nie to, żeby było gorzej niż przy próbie numer jeden z 1987 roku. Trudno zresztą o takie porównanie, jeśli ewidentnie brakujące w filmowym pierwowzorze dolary, niezbędne do realizacji przekonującej wizji nawiedzonych statku kosmicznego, dokłada tym razem gigant wśród platform streamingowych. Szkoda jedynie, że cała para idzie w gwizdek. O ile, pomijając nieco kiczowate kostiumy i w kilku przypadkach raczej średnie wybory obsadowe, realizacyjnie „Nightflyers” stoją na niezłym poziomie,

to zawodzi przede wszystkim scenariusz. Ten, osadzony na przełomie XXII wieku i opowiadający o grupie astronautów wyruszających na spotkanie obcej formy życia, nawet nie próbuje zbudować emocjonalnych podwalin opowiadanej historii. Za to od pierwszych scen rzuca postaci, którymi widz jeszcze nie zaczął się przejmować, w sam środek zagrożenia. Chaos czystej wody, w dodatku najeżony tyłoma ideami, że zwyczajnie nie ma czasu odpowiednio ich rozwinąć. Telepatyczne moce, coś kryjącego się w obowiązkowo mrocznych zakamarkach statku, elementy body horroru, wreszcie personalne historie bohaterów i łopatologiczna dawka psychologii. „Nightflyers” tak bardzo chcą chwycić wiele srok za ogon, że zostają z ledwie kilkoma piórami w dłoniach. Podobnie jak widz, który w trakcie seansu parska ze zniecierpliwieniem na widok kolejnych fabularnych dróg na skróty. Z dużej chmury mały deszcz. (MB)

## FILM OPERACJA OVERLORD



**Jak zrobić dobry film o zombie? Jak zdaje się sugerować najnowszy film Juliusa Avery’ego, pokazać owych ożywieńców... jak najmniej. Przynajmniej na początku.**

Film reżysera „Son of a Gun” otwiera jedna z najbardziej intensywnych sekwencji w kinie wojennym od wielu lat. Desant spadochroniarzy w Normandii to co prawda nie ten poziom realizmu, jaki oglądaliśmy w „Szeregowcu Ryanie”, ale emocje potrafi wzbudzić podobne. Soczyste kino wojenne to zresztą coś, co nieoczekiwanie zdecydowanie dominuje w „Operacji Overlord” przez pierwszą połowę seansu.

Taki pomysł na przedstawienie fabuły działa filmowi zdecydowanie na korzyść. Mimo że momentów przestoju znaleźć w „Operacji Overlord” nie sposób, Avery z rozmysłem pozwala nam odnaleźć się w koszmarze wojennej rzeczywistości, poznać i – przede wszystkim – polubić oddział naszych skazanych na niemal samobójczą misję bohaterów. A wszystko po to, by w dalszej części filmu rozpuścić prawdziwe piekło i rzucić nas w sam środek przegiętego pod każdym względem quasi-zombie horroru. I to takiego, gdzie niezgorszy pomysł na historię trzyma się z wysokobudżetowym widowiskiem, dostarczając całej masy dobrej zabawy.

„Operacja Overlord” nowych trendów w kinie nie wyznaczy, a i do przemysłu nad kondycją ludzkiego gatunku też raczej nie zmusi. Nie wyobrażam sobie jednak, by widzowie nastawieni na kino rozrywkowe mogli wyjść z seansu rozczarowani. Innymi słowy, lepszego prezentu na koniec roku fani filmowej grozy nie mogli sobie wyobrazić. (MB)

## SERIAL AGNIESZKA HOLLAND KONTRA KRYTYCY

# NETFLIX

**To miało być wielkie święto dla polskich kinomanów: premiera pierwszego rodzimego serialu na Netflixie, na dodatek z udziałem skądinąd uznanej przeciw reżyserki Agnieszki Holland.** Niestety „1983” nie do końca spodobał się krytykom i widzom, a pierwsze recenzje były umiarkowane. Produkcji zarzucano między innymi kiepskie dialogi i prowadzenie aktorów. Jak to zwykle bywa, dyskusje na temat serialu przeniosły się do mediów społecznościowych, a tam, oprócz zwykłych zjadaczy chleba, udzielają się też twórcy.

Presji krytyki nie wytrzymała Agnieszka Holland, w niewyszukanych słowach wypowiadając się o osobach niepochlebnie wypowiadających się o serialu. Stwierdziła między innymi, że „brandzują się hejtem” i „nie zrozumieli konwencji”.

Rykoszetem dostało się również graczom, gdy reżyserka zakończyła swoją kąśliwą odpowiedź chłodnym „Dobrych gier komputerowych” (w odniesieniu do wcześniejszej uwagi, że ktoś zamierza grać). Wiadomo, że trudno pohamować emocje, kiedy owoc miesięcy pracy jest bezlitośnie chłostany, a im wyższe były oczekiwania widzów względem produkcji, tym z wyższego konia można spaść, kiedy efekt końcowy jest z nimi niezgodny.

Pozostaje mieć nadzieję, że Pani Agnieszka nie będzie grozić krytykom procesem, bo i takie sytuacje już widzieliśmy. Za krytykowanie różnych dzieł od ich twórców dostało się między innymi Tomaszowi Raczkowi czy Kamilowi Śmiałkowskiemu. We wszystkich przypadkach krytykowane były polskie produkcje. (PP)

1 9 8 3



## KOMIKS

## JOE SHUSTER. OPOWIEŚĆ O NARODZINACH SUPERMANA

**Supermana zna każdy. Człowiek ze Stali przez 80 lat tak wgrzył się w świadomość ludzi, że mało kto zastanawia się nad okolicznościami jego powstania.** A szkoda, bo opowieść o powstaniu najpopularniejszej postaci popkultury pełna jest wzniołych, ale i bolesnych upadków. Teraz możecie poznać je dzięki powieści graficznej „Joe Shuster. Opowieść o narodzinach Supermana”. Niejasna i niesmaczna sytuacja z prawami do postaci Batmana pomiędzy Bobem Kane’em i Billem Fingerem jest bardziej nagłośniona, ale wcześniej w komiksowym światku przydarzyła się równie smutna historia. Dwóch młodych i ambitnych chłopaków, zapatrzonych w groszowe powieści science fiction, nie miało prawa przewidzieć, że wymyślona przez nich postać stanie się jednym z najbardziej znanych symboli na świecie. Nieco bardziej przebojowy Jerry Siegel o niej pisał, a nieśmiały i wycofany Joe Shuster rysował – na

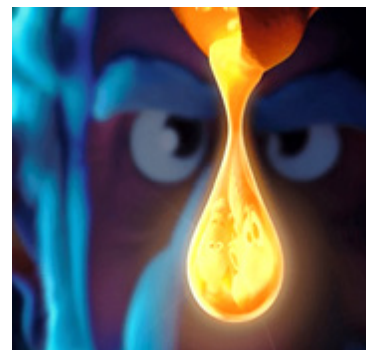
odwrocie skrawków tapety, bo papier był zbyt drogi dla ubożego artysty. Za deskę kreślarską służyła mu pożyczona od matki... deska do krojenia. Codziennie, poza piątkami, kiedy trzeba było przygotować jedzenie na szabas. Jak to się stało, że jeden z twórców postaci Supermana w pewnym momencie nie miał pieniędzy na rachunki, a ciepłą żupę jadł, kiedy litociwy policjant znalazł go śpiącego na ławce w parku? Siegel i Shuster popełnili błąd, który zdarza się artystom do dzisiaj: związali się z wielką korporacją. Aby spieniężyć pierwsze czeki, podpisali dokument o zrzeczeniu się praw do wymyślonej postaci. Zarobili na tym... 130 dolarów. Biorąc pod uwagę, jak potoczyła się historia, transakcja przypomina odkupienie Manhattanu od Indian za szklane paciorki. Przykładem z naszego podwórka może być historia autora przygód pewnego białowłosego łowcy potworów.

Opowieść w albumie „Joe Shuster. Opowieść o narodzinach Supermana” nie jest czarno-biała. Z jednej strony to pokaz naiwności młodych chłopaków, którzy nie mieli szans w walce z gigantem uzbrojonym w armię prawników, z drugiej uczciwie trzeba przyznać, że dokument, który bez zastanowienia podpisali, był zgodny z prawem. Trudno jednoznacznie orzec, że bezduszna korporacja dopuściła się przestępstwa (choć podobno pracujący w niej ludzie mieli swoje za uszami), a raczej mało empatycznego nadużycia. To nie tylko domena tamtych czasów, że przez interesy rozpadają się przyjaźnie, ale i rujnowane były życia. Wszystko to brzmi niezwykle gorzko w zestawieniu z kolorową, walczącą o sprawiedliwość postacią Supermana, będącego ucieleśnieniem amerykańskich ideałów. Narracja komiksu nie jest wprawdzie do końca pesymistyczna, ale bywają momenty, które chwytają za gardło. Doskonale też współgra z malowanymi rysunkami włoskiego artysty Thomasa Campi, które chociaż nie powalają bogactwem szczegółów, to przyciągają magiczną kolorystyką. Jeśli pamiętacie słynny obraz „Nocne marki”, wiecie, co mam na myśli.

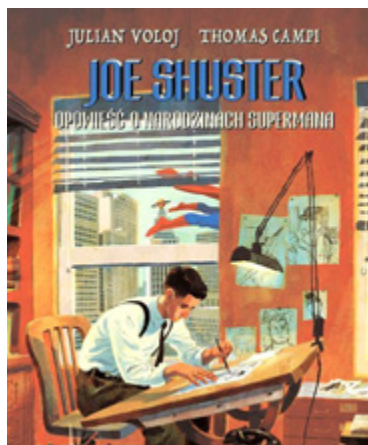
Jerry Siegel w akcie desperacji tuż przed premierą filmowego „Supermana” napisał list otwarty, nawołujący do bojkotu produkcji. Dziś, odczekał sięgając po kolejny komiks z przygodami Kal-Ela, nie zastanawiamy się, jak wyglądały początki przemysłu komiksowego czy historii o superbohaterach, które do dziś pozostają tak popularne, że oparte na nich filmy potrafią zarobić setki milionów dolarów. Niniejszy komiks pozwoli zajrzeć za kulisy biznesu, nie spuszczać jednocześnie oka z jednostki, jaką jest człowiek, twórca, artysta. (PP)

## FILM

## KUBA WOJEWÓDZKI WRÓCIŁ DO DUBBINGU



**Już 18 stycznia do kin zawita kolejna animacja oparta na przygodach najstarszego Gala – Asteriksa.** W polskiej wersji filmu „Asteriks i Obeliks. Tajemnica magicznego wywaru” głos podłożą między innymi Wojciech Meczaldowski i Wiktor Zborowski, jednak z opublikowanego niedawno zwiastuna dowiadujemy się, że swoich strun głosowych w roli złego druida użyć w niej także Kuba Wojewódzki. Showman ma już doświadczenie w dubbingu. W 2004 roku wystąpił jako... królewski błazen w filmie „7 krasnoludków – historia prawdziwa”. Wojewódzki niedawno wydał swoją „Nieautoryzowaną autobiografię”, która ukazała się równolegle w formie audiobooka czytanego przez autora właśnie. Krótkie obcowanie z nią pokazało, że zdecydowanie lepiej gwiazdora się czyta niż słucha. Zobaczymy, jak poradzi sobie z rolą czarnego charakteru w nowym filmie o Asteriksie. (PP)





## ANIME

## SABAGEBU! – SURVIVAL GAME CLUB!

**Jedną z rzeczy, które podobają mi się w japońskiej kulturze, są szkolne kluby zainteresowań – i anime im poświęcone. Dziś – miłośniczki plastikowych kuleczek.**

Zawsze fascynowało mnie, że tacy zaprzysięgli pacyficyści jak Hayao Miyazaki (wystarczy spojrzeć na antywojenny wydzźwięk „Ruchomego zamku Howla”) jednocześnie strasznie fascynują się bronią, pojazdami wojskowymi i latającymi maszynami. Cóż, sam lubię sobie postrzelać, zwłaszcza w VR (PS AIM FTW), lubię czuć odrzut pada przy puszczaniu serii z Seburo w Ghost in the Shell, a jednocześnie jestem za absolutnym zakazem posiadania broni i krzywo patrzę na otaku strzelania do ludzi, czyli miłośników prawdziwej broni. Maszyny są fascynujące, rozumiem to, także te niosące śmierć i zagładę. Ale przecież dlatego właśnie mamy rzeczywistość wirtualną, modelarstwo – i airsoft, czyli strzelanie z broni na plastikowe kuleczki. O nastoletnich fascynatkach broni (w wersji na plastikowe kuleczki) opowiada komediowe anime „Sabagebu! – Survival Game Club!” z 2014 roku. Główną bohaterką jest Momoka Sonokawa – zwykła dziewczyna, która przez zupełny przypadek trafia do nowego klubu i nagle odkrywa życiowe powołanie. Czyli fabularny standard „anime o klubie zainteresowań”, ale za chwilę robi się wesolutko. Momoka okazuje się urodzoną mistrzynią. Nowe koleżanki nie mają z nią szans w aranżowanych pojedynkach i bitwach strzeleckich. W dodatku szybko wychodzi na jaw, że ta z pozoru miłutka dziewczuszka jest bezwzględna

i nieznaną litości mściwą zawodniczką, która odnajduje przyjemność w sprawianiu cierpienia swoim wrogom i przeciwnikom.

Wszyscy strzelają z plastikowych kulek, a mimo to anime jest niezwykle krwawe. Nie zmienia tego fakt, że wszystkie starcia mają miejsce – jak co chwilę przypomina narrator – w wyobraźni bohaterki. Fabuła, jak przystało na serial komediowy, grawituje ku coraz większym absurdom (szczytem jest utrzymany w stylu Mad Maxa airsoftowy mecz z grupą starsuszków). Każdy odcinek składa się z trzech (lub dwóch) krótkich historyjek. Moja ulubiona scena to pojedynki, w którym Momoka staje w szranki z mistrzem strzelanek automatowych. Mają zmierzyć się w grze Dead of Terror. Gdy cwany otaku próbuje wygrać, używając dwóch pistoletów naraz (Momoka nie może użyć tej sztuczki, bo zużyła kieszonkowe w łapie do wyciągania fantów), dziewczyna pokazuje, że nie ma rzeczy niemożliwych, jeśli tylko wierzy się w siebie! Spoiler: wygrywa po znokautowaniu przeciwnika kolbą swojej Beretty 92FS. Nie róbcie tego w domu! I ostrożnie z dziewczynami. Nie wiadomo, czy któraś nie należy do szkolnego kółka airsoftu. (MRW)

## PLANSZÓWKA

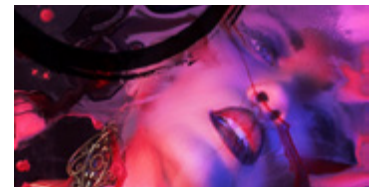
## MISTRZ ŚWIATA W SCRABBLE ZACZAŁ OD SŁOWA ZA 100 PUNKTÓW

**W rozegranych pod koniec października 2018 roku finałach Scrabble 51-letni Nowozelandczyk Nigel Richards pokonał Amerykanina Jesse’go Daya szalonym wynikiem 575 do 452.** Jego pierwsze słowo, warte zawrotne sto punktów, to „zonular”. To czwarty tytuł Richardsa, który za wygraną w finale otrzymał 8000 funtów,

GAME



ale niekoniecznie jego największe osiągnięcie. W 2015 roku Nigel wygrał francuskie mistrzostwa w tę grę... nie umiejąc komunikować się w języku francuskim. Niektórzy, jak widać, mają dar. Lub zapał. (AC)

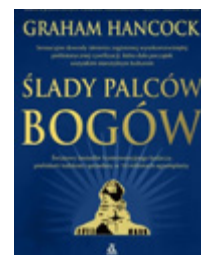


## FABULARNE RPG

## HUMANITARNY

## WYPADEK WHITE WOLFA

**Należące obecnie do komputerowego wydawcy Paradox Interactive studio White Wolf, twórcy Świata Mroku i papierowych RPG, po raz kolejny wzbudziło kontrowersje wokół piątej edycji „Wampira Maskarady”. Po dość niefortunnym wygłupie z przedstawieniem członków jednego z dostępnych dla graczy wampirzych klanów jako alternatywnej prawicy spece od pijawek poszli w nadchodzącym dodatku o krok dalej. Tym razem postanowili, że prawdziwe porwania osób homoseksualnych w Czeczenii będą w ich świecie wybrykiem wampirów. Nie spodobało się to fanom, którzy zobaczyli w tym bagatelizowanie prawdziwej tragedii. Sytuacją nie był zachwycony także Paradox, który postanowił interweniować, usuwając cały rozdział z podręcznika i odbierając kreatywną swobodę White Wolf, które teraz raportować będzie bezpośrednio do firmy matki.**



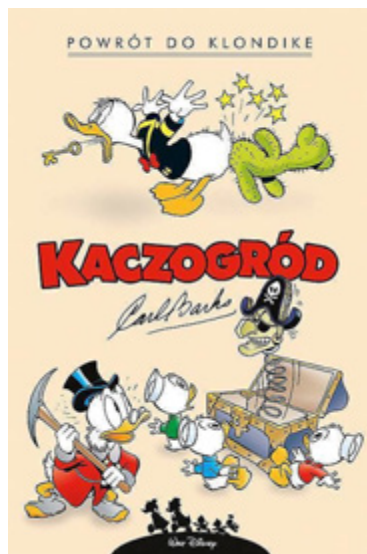
## KSIĄŻKA

## ŚLADY PALCÓW BOGÓW

**Reedycja jednej z najlepiej napisanych książek o starożytnych cywilizacjach ukazała się w 2017 roku, ale obecnie trafiła do dyskontów i marketów, gdzie można ją kupić za 10 złotych.** Wszyscy zainteresowani rozwinięciem różnych koncepcji pokazanych na przykład w Assassin’s Creed Origins powinni sięgnąć po tę pozycję. Oczywiście świat naukowy wykłął autorów „Śladów palców bogów”, zrównując ich dzieło z książkami Ericha von Dänikena. A jednak nie – Graham i Hancock są o wiele bardziej sceptyczni i dociekliwi, jednocześnie ich opowieść o Sfinksie czy arcytajemnych ruinach Tiahuanaco czyta się niczym najlepszą powieść detektywistyczną. (PM)

## KOMIKS

## KACZOGRÓD CARLA BARKSA W POLSCE!



**W ciemno mogę założyć, że część czytelników Pixela wychowała się na opowieściach o Kaczorze Donaldzie, a jeśli nawet nie, to z pewnością wyrosły na nich ich dzieci.**

We wrześniu 2018 roku wydawnictwo Egmont zapowiedziało wyjątkową kolekcję komiksów Carla Barksa, z której powinni cieszyć się czytelnicy w każdym wieku, jeśli tylko są miłośnikami humoru, przygody i obrazkowych historyjek z morałem. Kiedy czytacie te słowa, pierwsze numery „Kaczogródu” są już dostępne na sklepowych półkach. Kolekcja „Kaczogródu” to zbiór wszystkich komiksów napisanych lub narysowanych przez sławnego twórcę, którego Will Eisner zwykł nazywać „Andersenem komiksów”. To właśnie Barks wzbogacił świat Disneya o takie postacie jak Sknerus McKwacz, Diodak czy Bracia Be i stał

się inspiracją dla wielu innych artystów, między innymi Dona Rosy, autora słynnego komiksu „Życie i czasy Sknerusa McKwacza”. Polskie wydanie bazuje na edycji norweskiej i na razie obejmuje cztery zapowiedziane tomy, zbierające komiksy z lat 1952–1956. Trudno jednak zakładać, że albumy nie będą cieszyć się popularnością i Egmont nie wyda wszystkich 30 tomów.

Wzięcie do ręki pięknego wydania w twardej oprawie to automatyczne uruchomienie wehikułu czasu do najpiękniejszych momentów dzieciństwa. Jeśli szukacie pomysłu na prezent dla dzieciaków, „Kaczogród” będzie świetnym wyborem, ale nie oszukujmy się: takie komiksy po kryjomu i tak czytamy głównie my, dorośli. To żadna hańba, jeśli potrafią roześmieszyc nas do łez, a i zdarza im się zmusić do refleksji. (PP)



## SERIAL

## SERIALE MARVELA IDĄ W ODSTAWKĘ?

Złe wieści dla miłośników seriali o superbohaterach Marvela. Netflix ogłosił niedawno, że nie ma w planach wyprodukowania kolejnego, czwartego już sezonu „Daredevila”, cieszących się najlepszymi opiniami recenzentów i widzów przygód niewidomego prawnika Matta Murdocka. Faktycznie trzeba przyznać, że artystycznie „Daredevil” stał na najwyższym poziomie, a mimo to podzielił smutny los skasowanych wcześniej „Iron Fista”, „Luke’a Cage’a” czy „The Defenders”.

W opublikowanym oświadczeniu twórcy podkreślają jednak, że postać Daredevila „będzie żyła w kolejnych projektach Marvela” i to w tym stwierdzeniu należy szukać tropów pozwalających wyjaśnić tajemnicze anulacje. Związane jest to zapewne z planowaną na 2019 rok premierą platformy streamingowej Disney+, na której docelowo mają znaleźć się nowe produkcje Marvela bardziej zbliżone do uniwersum kinowego. Niewykluczone też, że w planach znajduje się pełnometrażowy film poświęcony Dardevilowi, choć to już czysta spekulacja.

Na pocieszenie fani Marvela otrzymają jeszcze trzeci sezon serialu „Jessica Jones” i drugi sezon „Punishera”, które zadebiutują na Netflixie w przyszłym roku. Wszystko wskazuje jednak na to, że będzie to ich łabędzi śpiew. (PP)

## KARCIANKA

## WYDAWNICTWO REBEL ZAPOWIADA POLSKĄ EDYCJĘ KEYFORGE’A

**Nowa karcianka legendarnego twórcy Magic: The Gathering Richarda Garfielda ledwo trafiła na sklepowe półki, a wydawnictwo Rebel już zapowiedziało, że w marcu 2019 roku ukaże się polska wersja gry.**

„KeyForge: Zew Archontów”, bo tak ma się nazywać, sama w sobie jest dość ciekawym pomysłem. Żadne dwie dostępne w sklepie talie nie są w niej bowiem takie same. Nie chodzi tu o różne kolory, jak w Magicu. Zawartość poszczególnych zestawów dobierana jest losowo, a Fantasy Flight Games, twórcy karcianki, obiecują, że w sprzedaży nie pojawią się dwie identyczne talie. W odróżnieniu od MTG nie będzie tu żadnych paczek z kartami ani budowania talii. Będziemy grać wyciągniętymi z pudełka gotowcami. (AC)



TXT & GFX: DR FURZU

# KDP

44

NIGDY NIE BYŁEM FANEM KLASYCZNYCH PRZYGODÓWEK POINT AND CLICK. NIE GRAŁEM W ŻADNĄ Z GIER SIERRY, PRZY SERII MONKEY ISLAND SPĘDZIŁEM DOSŁOWNIE ZERO SEKUND.

ALE ZDARZAŁO MI SIĘ O TYCH GRACH RYSOWAĆ... OI NP. SŁAJD ZA MNĄ!

WYCHOWANEMU W SALONIE-BUDZIE Z AUTOMATAMI I NA RIVER RAID DZIECIAKOWI, TEMPO ROZGRYWKI W PRZYGODÓWKACH MOGŁO WYDAWAĆ SIĘ ŚLAMAZARNE. I TAK BYŁO.

A PRZECIŻ KLASYCZNE TYTUŁY SĄ DOŚĆ BLISKIE KOMIKSOWI. UPRASZCZAJĄC - SĄ FABULARNE, LINIOWE I NARYSOWANE. POWINIENEM WPAŚĆ W GATUNEK, JAK ŚLIWKA W KOMPOT. KTOŚ MOGĘBY POWIEDZIEĆ, ŻE TO NAWET...

## ŚMIESZNE!



CZYŃ SWĄ POWINNOŚĆ KURSORZE KACIE!

NIECH TEN CZŁOWIEK POZNA GNIEW ŚWIEŻO UPIECZONEGO OJCA.

REF!

OK... DOŚĆ MROCZNA ZAGRYWKA... ALE OK...

PUSH  
PULL  
GIVE

OPEN  
CLOSE  
GO TO

GET  
USE  
READ

PUSH  
PULL  
GIVE

OPEN  
CLOSE  
GO TO

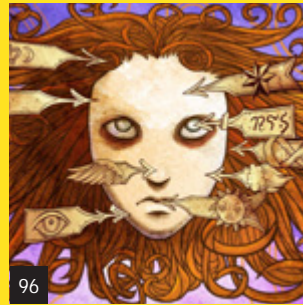
GET  
USE  
READ

ZMS

# CS RR MI D T CS



92



96



102



110

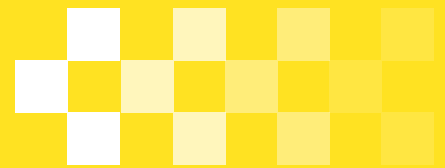
## F E L I E T O N Y

101 Wojciech Pijanowski

109 Marcin M. Granat

121 Aleksy Uchański

122 Marcin Borkowski



DEVIL MAY CRY ODNIOŚŁO GIGANTYCZNY SUKCES, STAJ C SI GŁÓWŃ INSPIRACJ DLA DZIESI TEK POPULARNYCH TYTUŁÓW Z GOD OF WAR NA CZELE.





# PRZEBUDZENIE DANTEGO

Czy po czternastu latach Capcomowi uda się wreszcie dorównać wstrząsowi, jakim była premiera Devil May Cry 3?

■ Aleksander Borszowski

**K**ariera reżysera gier Hidekio Kamiya rozpoczęła się porażką: pierwszy realizowany pod jego kierunkiem projekt, czyli sequel oryginalnego Resident Evila, zawiódł oczekiwania Capcomu i został wyrzucony do kosza.

Dopiero druga wersja gry, oparta o wnioski wyciągnięte z porzuconego prototypu, stała się kultowym Resident Evil 2. Kredyt zaufania, jaki mimo niepowodzeń Kamiya otrzymał od ojca serii Shinjiego Mikamiego, został splacony z nawiązką.

Pomysł na system walki w pierwszej serii stworzonej przez Kamiyę, Devil May Cry, powstaje w wyniku błędu: gdy podczas testów slashera Onimusha: Warlords odkrywa błąd pozwalający na „żonglowanie” bezbronnymi przeciwnikami w powietrzu za pomocą szybkich serii ataków, zaczyna wyobrażać sobie bohatera, który wykonuje taki manewr celowo z wykorzystaniem pistoletów. Sam pomysł na DMC narodził się zaś z kolejnego fiaska związanego z Resident Evilem: gdy Shinji Mikami zlecił Kamiyi stworzenie czwartego Residenta, ten przygotował grę, w której uzbrojony



## Combo MAD

**Devil May Cry 3 przez limity pamięci PS2 zmuszało gracza do wyboru czterech broni i jednego stylu.** DMC4 pozbyło się tych ograniczeń, przez co zakres możliwości Dantego stał się tak kolosalny, że z myślą o nowiczyszach twórcy wprowadzili drugą, prostszą w obsłudze postać: syna Vergila, Nero. Fani przyjęli go ciepło, ale we wciąż mocno aktywnym środowisku mistrzów combo jego wuj jest oczywiście numerem jeden. W ich rękach Dante praktycznie lata i teleportuje się po planszy, ciągle odbijając się od głów wrogów i anulując natychmiast każdą dłuższą animację.

■ Za demoniczne transformacje Dantego i Vergila w DMC3 odpowiadał ceniony rysownik Kazuma Kaneko (Shin Megami Tensei, Persona).

po zęby mutant imieniem Tony Redgrave infiltruje placówki korporacji Umbrella w gotyckim zamku na odciętej od świata wyspie Mallet, by odnaleźć zakażonego wirusem „G” brata bliźniaka Vergila oraz ojca, odpowiedzialnego za infekcję Oswella E. Spencera. Mikami uznał, że oparta o ten szkielet gra akcji kompletnie nie pasuje tonem do poprzednich części, więc rozpoczął planowanie kolejnej wersji RE4, a protegowanego nakłonił, by ten kontynuował pracę nad swoim projektem pod innym szyldem.

Ten, głoszący „Devil May Cry”, wisi dziś w każdej siedzibie głównego bohatera Dantego, nadludzkiego łowcy demonów o aliasie Tony Redgrave. Kamiya wykreślił ze skryptu Umbrellę, zombie zastąpił siłami nieczystymi, a do arsenału protagonisty dodał broń białą. Residentowe DNA ostało się głównie w wielu sztywno ustalonych kątach kamery i eksploracji opartej o rozwiązywanie prostych zagadek w komnatach zamku Mallet. Rewolucyjne walki nie miały za to już nic wspólnego z survival horrorem, wymagając świetnego refleksu, sprytnej kontroli tłumy (głównie za sprawą wspomnianej „zonglerki” wrogami w powietrzu) oraz quasi-bijatykowego eksperymentowania z arsenałem, od nauki prostych combosów mieczem po anulowanie animacji (chyba każdy szybko zauważał dumny z siebie, że np. długą animację przeładowania potężnego granatnika można przerwać krótkim unikiem). Kampowa fabuła z dialogami typu „To ja powinienem



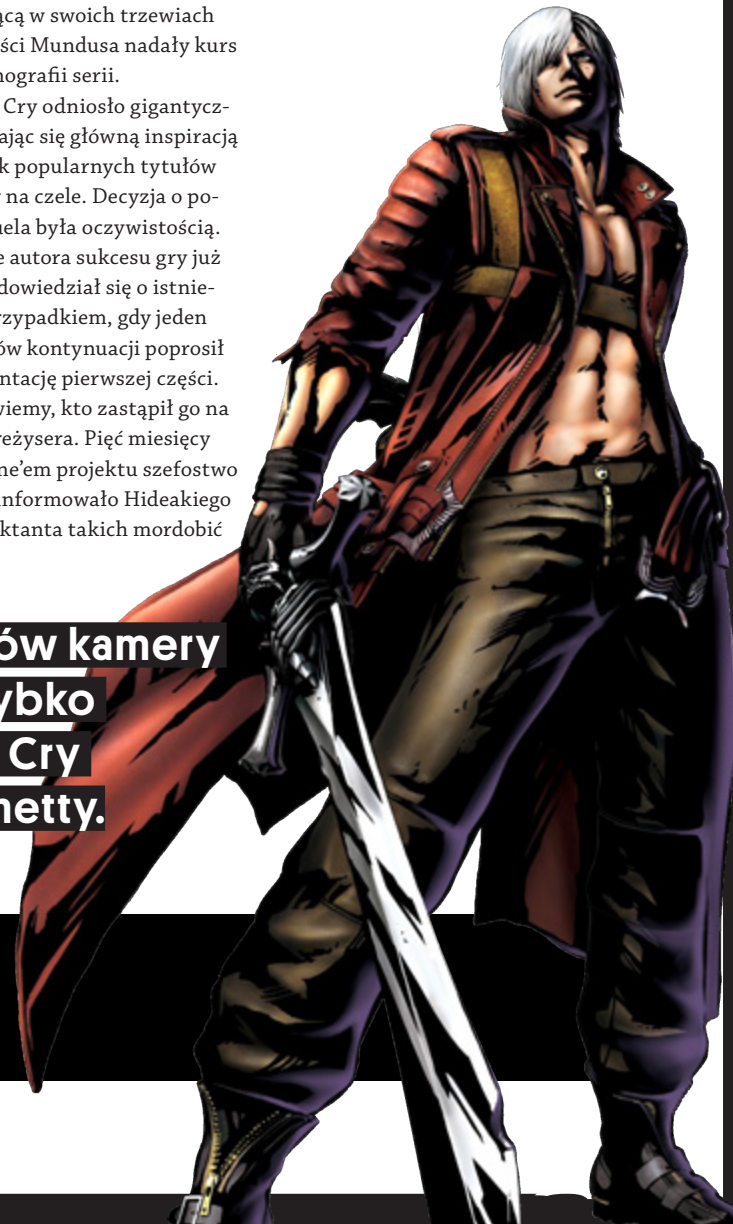
był wypełnić twą mroczną duszę ŚWIATŁEM!” czy „Odpiórkuj się, pierzastogęby!” budziła dobitny uśmiech, ale obecne w niej motywy wizualne od czerwonego płaszcza Dantego po posępną gotycką architekturę kryjącą w swoich trzewiach pana ciemności Mundusa nadały kurs stylowej ikonografii serii.

Devil May Cry odniosło gigantyczny sukces, stając się główną inspiracją dla dziesiątek popularnych tytułów z God of War na czele. Decyzja o powstaniu sequela była oczywistością. Zatrudnienie autora sukcesu gry już nie. Kamiya dowiedział się o istnieniu DMC2 przypadkiem, gdy jeden z projektantów kontynuacji poprosił go o dokumentację pierwszej części. Do dziś nie wiemy, kto zastąpił go na stanowisku reżysera. Pięć miesięcy przed deadline’em projektu szefostwo Capcomu poinformowało Hideakiego Itsuno, projektanta takich mordobić

■ Dope, Crazy, Blast... DMC non stop osądza twój styl walki. Grając źle, czujesz, że sprawiasz Dantemu zawód.

**Kto nie uważa dziś statycznych kątów kamery za niewybaczalny archaizm, ten szybko dostrzeże w pierwszym Devil May Cry bezpośredniego prekursora Bayonetty.**

■ Kontrowersyjną muzyczną innowacją DMC3 były mocno oparte na heavy metalowym wokalu motywy starć. Dziś fani nie wyobrażają sobie serii bez prząsanych tekstów piosenek.



# CREDITS

jak Power Stone, Rival Schools i JoJo's Bizarre Adventure, że przejmuje tytuł i ma dowieźć go do mety. Itsuno zastał zespół w totalnej rozsypance: scenariusz i cutscenki nadal nie istniały, a system walki opierał się w całości o cios Stinger (potężne pchnięcie mieczem Dante'go o zasięgu kilkunastu metrów, w „dwójce” zresztą najslabsze), bo nad resztą ataków nikt jeszcze nie zdążył przysiąść. To, że pod nowym przywództwem deweloperzy stworzyli w kilkanaście tygodni dość kompletną grę, wydaje się cudem, ale samo Devil May Cry 2 już na pewno nim nie jest. Dziewięciokrotnie większy niż w oryginale świat zrujnowanych metropolii i przeklętych zamczysk wydaje się zwykle nawiedzony w ten sam sposób, co niedokończone lokacje ukrywane przez twórców poza granicami świata, a system walki najlepiej podsumowuje starcie z bossem o imieniu „Zakażony Helikopter”, na którego jedyną metodą jest dziesięć bitych minut ciągłego strzelania z pistoletu przy unikananiu rakiety czy



**Po koszmarnej DMC2 wrócono do serii koniec. Dopiero pełen dramaturgii i usprawnień zwiastun „trójki” na E3 2004 dał fanom nadzieję na powrót Dante'go.**



■ Walki z Vergilem najdobitniej pokazują quasi-bijatykowy urok bossów w stylowych slasherach. To ciągły dialog między dwoma zupełnie różnymi zestawami ciosów.

dwóch raz na jakiś czas. Mimo to ponad półtora miliona osób zachęconych famą DMC1 kupiło sequel, w którego napisach jako reżyser widniał Hideaki Itsuno. Etykieta „autora DMC2” ubodła go na tyle, że natychmiast wyprosił u szefostwa możliwość stworzenia prequela – i zdefiniował nim japońskie slashery w sposób, któremu dorównała dopiero kilka lat później Hideki Kamiya pierwszą Bayonettą.

Świetna reputacja Devil May Cry 3: Dante's Awakening sprawia, że rzadko mówi się o wadach gry. Trzeba uczciwie przyznać: wciąż oparta o oklepane residentowe schematy eksploracja demonicznej wieży Temen-Ni-Gru wraz z postępnymi frustruje coraz bardziej, funkcjonując jak wkuwanie na pamięć metodą prób i błędów drogi ucieczki z monotonnego koszmaru sennego, a przeciwnikom zarówno wyglądem, jak i stopniem zagrożenia daleko do wyrazistego bestiariusza pierwszej części. Jak wytykają DMC3

■ Design bohaterki DMC3, Lady, miał mocno kontrastować z jej ojcem, surowym kapitanem. Projektantem za wzór posłużyła więc Julia Wołkowa z zespołu t.A.T.u.



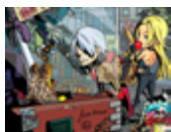
zwolennicy nieustannie agresywnego Ninja Gaiden Black, dla eksperta są tylko nijakimi workami do bicia. Jednak to, jak Itsuno przemodelował każdy pozostały element gry, do dziś robi kolosalne wrażenie. Arsenal gracza został wzmocniony o takie wynalazki, jak gadające miecze, zamrażające wrogów nunchaku i gitarę elektryczną. Dotychczas dość sztywny Dante znalazł w końcu idealnego aktora, Reubena Langdona, którego zadziorne motion capture i głos wykreowały nową wizję wiecznego cwaniaczącego, nieśmiertelnego wojownika-łamanie-przez-obiboka. Cutszenki autorstwa Yujiego Shimomury, reżysera filmów akcji pokroju Re:Born (John Wick do kwadratu), znajdowały przeciwagę dla odrealnionej, karkołomnej choreografii w autoironicznym poczuciu humoru oraz kinowych detalach pokroju kropel deszczu zderzających się z ostrzami wirujących mieczy. Vergil, pokazany wcześniej tylko jako bezwolne zombie i bliźniak Dantego, okazał się zaś jednym z najlepszych antagonistów w historii gier.

Schludny niebieski płaszcz zamiast niechlujnego czerwonego, nienaganie ułożona fryzura zamiast długich kudłów, chłód zamiast temperamentu, dystygnowana precyzja ataków zamiast „wariackiej imprezy”, pogoń za potęgą ojca demona kontra skrywana empatia odziedziczona po ludzkiej matce. Bracia kontrastowali idealnie na każdej płaszczyźnie, a ich trzy dramatyczne starcia służyły za doskonałe klamry każdego aktu fabuły: za pierwszym razem pozbawiony motywacji Dante rozpaczliwie próbuje przetrwać, za drugim walczy jak równy z równym, a za trzecim w pełni pogodzony ze swoją naturą i pewien swoich ideałów odnosi ostateczne zwycięstwo. Choć nie każdemu przypadnie do gustu melodramatyczna konwencja rodem z azjatyckiego kina akcji, oparty o cztery postaci



Nawet gdy God of War zaczął odnosić w mediach sukcesy nad DMC, ojciec serii David Jaffe przyznawał, że systemem walki ciągle nie dorównuje Capcomowi.

## DmC usiłowało opowiedzieć historię DMC3 po “zachodniemu”, ale finałowe starcie Dantego i Vergila ani mechanicznie, ani emocjonalnie nie dorównało pierwowzorowi.



### W gościach

**Dante ma szczęście do nietypowych gościnnych występów poza swoją serią.** Pojawił się w kreskówkowym beat'em upie Viewtiful Joe (reżyseria: Hideki Kamiya), oferował swoje usługi bohaterowi postapokaliptycznego JRPG Shin Megami Tensei III, a nawet zadebiutował w teatrze u boku bohaterów feudalnej Japonii. Klipy z absurdałnej sztuki Sengoku Basara vs. Devil May Cry znajdziecie na YouTube.

scenariusz do dziś stanowi w gatunku gier akcji wzór elegancji: wątek skłóconego rodzeństwa znalazł krzywe zwierciadło w konflikcie goniącego za nieograniczoną władzą bezlitosnego kapłana Arkhama i próbującej go powstrzymać córki Mary, która wyrzekła się nadanego przez rodzica imienia na rzecz „Lady”, a stylowe analogie między obiema dysfunkcyjnymi rodzinami dobitnie podkreślały zaskakująco prosty i szczery motyw przewodni. W obliczu zastygłych, skupionych na gromadzeniu potęgi, splamionych grzechami ojców hierarchii najlepszym buntem i jedyną drogą ocalenia jest wzgląd o siebie nawzajem. Beztroskie podejście „devil may care”, które Dante reprezentuje na początku gry, tego nie robi.

Serii do dziś nie udało się uciec z cienia DMC3. Beztrosko chaotyczny scenariusz pełnej nudnego backtrackingu czwórki (ponoć zawiniły cięcia czasu i budżetu) nie potrafił zaskoczyć już niezniszczalnego Dantego żadnymi przeszkodami ani stawkami fabularnymi, a zachodni reboot DmC nie potrafił balansować między kempem a powagą w przekonujący sposób, co rusz popadając w cyniczne zblazowanie.

Dante przekrzykiwał się z bossami nudnymi wiązkami wulgaryzmów, a Vergil strzelał ze snajperki w brzuch nieszczęśliwie zakochanego, ciężarnego sukuba. Za każdym razem jednak kolosalne wrażenie robi system walki, w którym widać lata bijatykowego doświadczenia nadzorującego każdą część Itsuno (nawet kontrowersyjne DmC, którego edycja „definitywna” poza nudnymi bossami w pełni spełnia standardy serii). Masa zaawansowanych technik i sprytnych sztuczek odkrywanych nawet po setkach godzin, niezrównane animacje, cztery różne style kompletnie zmieniające tryby walki Dantego, niesamowita wyobraźnia włożona w zestawy ciosów każdej broni – patrz Pandora, demoniczna walizka transformująca się w siedem różnych broni masowej zagłady. Brak tylko wykończenia na poziomie trójki, ale Itsuno zarzeka się, że Devil May Cry V dzięki wieloletniemu procesowi twórczemu uniknie mankamentów poprzednich części, a dzięki ostatecznemu zwieńczeniu wątku Dantego i Vergila zapadnie nam w pamięć. I czemu by w to nie wierzyć? W końcu cała historia Devil May Cry polega na wyciąganiu właściwych wniosków z dawnych błędów. ■



CREDIT

# PATOLOGIA, PUST

Debiutancka gra rosyjskiego studia Ice-Pick Lodge, Pathologic [2005, dużo lepszy tytuł oryginalny: Мор. Утопия, czyli Mór. Utopia], została w swojej ojczyźnie przyjęta bardzo ciepło, ale kiedy dotarła na Zachód, nikt do końca nie wiedział, co z nią zrobić.

■ Paweł Schreiber

■ W Pathologic, jak u Szekspira, świat jest sceną, a ludzie – aktorami. Albo lalkami.

**Był rok 2006. Rewolucja indie oraz idąca za nią fala gier nietypowych miała się dopiero zacząć. Gracze i krytycy byli wciąż przyzwyczajeni do łatwo rozpoznawalnych szufladek, a Pathologic do żadnej nie pasował. Jedni mówili, że to survival horror. Drudzy – że przygodówka.**

Trzeci – że gra akcji, ale niedobra. John Walker napisał na Eurogamerze – może najcelniej – że to Oblivion chore na raka. Mijały lata, powsta-

wały kolejne gry IPL, ale za każdym razem pojawiał się ten sam problem – zupełnie nie było wiadomo, do jakiej szufladki je wcisnąć. I właśnie (między innymi!) za to kocham IPL. Od ponad dekady pod kierownictwem szalonego wizjonera Nikołaja Dybowskiego konsekwentnie buduje zupełnie własny, dziwny świat.

To była miłość od pierwszego wejrzenia. Dekadę temu wystarczyło kilka obrazów pięknego w swojej brzydocie, przysypanego jesiennymi liśćmi miasta. Od razu rzuciłem się na

demo i bez końca szwendałem się po ulicach, od czasu do czasu wychodząc w bezkresny step, który zaczynała się tuż za ostatnimi zabudowaniami. To było coś więcej niż nowa gra. To było jakieś zupełnie nowe miejsce, w które trafiłem i które później nie dawało mi spokoju. Trochę swojsko wschodnioeuropejskie, a trochę dziwne i egzotyczne. Szybko okazało się, że atmosfera to tutaj tylko wierzchołek góry lodowej. Im głębiej wchodzimy w miasto, tym więcej dostajemy w zamian.

**PRZYCHODZI ZARAZA. LUDZIE MRĄ  
JAK MUCHY, CODZIENNIE ZARAŻA-  
JĄ SIĘ NOWE DZIELNICE, BUDYNKI  
POKRYWAJĄ SIĘ KRWAWIĄCYMI  
WRZODAMI.**

# KRA, POCZWA

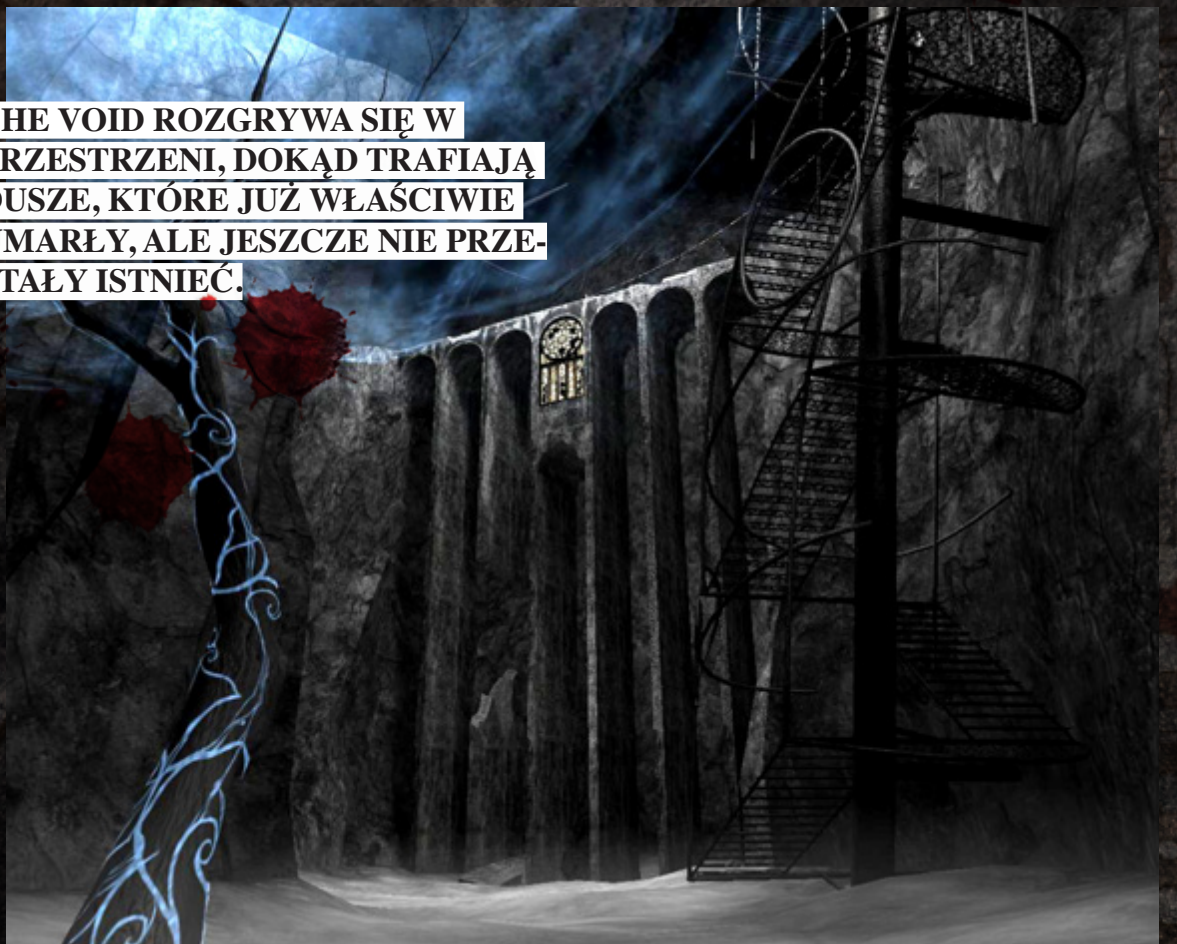
**MIASTO – NAZYWANE PO PROSTU  
MIASTEM – LEŻY W SAMYM ŚRODKU  
BEZKRESNEGO STEP, NAZYWANE-  
GO PO PROSTU STEPEM.**

Jako się rzekło, Pathologic słabo się poddaje tradycyjnym klasyfikacjom, ale gdybym miał wskazać konwencję, do której byłoby mu najbliższej, wybrałbym immersive sim. Swobodnie chodzimy po sporym świecie, musimy czasem podjeść, czasem się podleczyć, a czasem powalczyć z przeciwnikami. Żadna z tych czynności nie jest, delikatnie mówiąc, porywająca. Pathologicowi naprawdę daleko do Deus Exa czy Thiefa. A do tego, żeby przeżyć, musimy w każdym dniu gry przegrzebać prawie wszystkie śmietniki w całym mieście. Powiedzmy sobie szczerze, to nie jest przepis na dobrą grę. A mimo to grałem jak najęty. Najpierw w demo, później w długo wyczekiwaną pełną wersję. Ba, później miałem życiową misję wykupowania sprzedawanych za grosze egzemplarzy Pathologica w hipermarketach i wręczania ich znajomym, którzy się jeszcze z nim nie zetknęli. Bo świat i fabuła tej gry w pełni wynagradzają niedostatki mechaniki.

Miasto – nazywane po prostu Miastem – leży w samym środku bezkresnego stepu, nazywanego po prostu Stepem. Nie potrzebują bardziej precyzyjnych nazw, bo Pathologic rozgrywa się nie w jakimś konkretnym miejscu, tylko w przestrzeni mitów i symboli, gdzie każdy jest tylko po trochu sobą, a po trochu obrazem jakiejś idei. Miasto wydarło Stepowi część jego terytorium i długo wydawało się, że rozkwita. Miejscowi architekci tworzą wspaniałe budowle przeczące prawom fizyki, a lokalny biznes świetnie prosperuje dzięki ogromnej rzeźni, z której mrocznych czeluści codziennie wypływają tony mięsa (choć miejscowi wola nie wiedzieć, co tak naprawdę dzieje się w środku). Ale Step nie wybacza. Nie ma z nim żartów. Żeby się przekonać, wystarczy wyjść choć na chwilę z miasta na tę obcą przestrzeń pełną tajemniczych kurhanów, zamieszkaną przez dzikie istoty z płaskimi twarzami. Między Miastem a Stepem panuje nie porozumienie, a chwilowe zawieszenie broni. Miejscowi mówią, że na ulicach znowu grasuje szabnak-adyr – stepowy demon sklejony z gliny i kości. A potem przychodzi zaraza, na którą nie ma lekarstwa. Ludzie mrą jak muchy, codziennie zarażają się kolejne dzielnice. Ale choroby ludzi to tylko symptom czegoś głębszego, bo krwawiącymi wrzodami pokrywają się budynki. To Miasto jest chore, a miejscowi szamani wiedzą, że ziemia ma ciało takie samo

# CREDITS

**THE VOID ROZGRYWA SIĘ W PRZESTRZENI, DOKĄD TRAFIAJĄ DUSZE, KTÓRE JUŻ WŁAŚCIWIE UMARŁY, ALE JESZCZE NIE PRZE-STAŁY ISTNIEĆ.**



jak ludzie czy zwierzęta. Można je albo ciąć, jak ciało byka w rzeźni, albo leczyć, jak ciało człowieka w szpitalu.

Niesamowita atmosfera to nie wszystko. Miasto ma też świetnie skonstruowaną społeczność mieszkańców. Działa w nim całe mnóstwo większych i mniejszych stronnictw i wolnych strzelców, którzy mają różne pomysły na pokonanie zarazy. Podziały frakcyjne nie działają tu na prostych, uświęconych tradycją zasadach (dobrzy/źli, policja/bandy-ci, etc.). Tutaj walczą ze sobą przede wszystkim filozofie życiowe, które nie poddają się czarno-białym osądom. Na początku łatwo się w tym wszystkim pogubić, ale wszystko to zostało tak dobrze pomyślane, że po pewnym czasie już zawsze wiedziałem, co konkretna postać sądzi na temat wszystkich pozostałych, nawet jeśli tego wprost nie wypowiadała. I naprawdę zastanawiałem się nie nad tym, kto ma rację, tylko nad tym, kogo bym posłuchał. Może to największa siła

Pathologica – kiedy już się z grubsza zorientujemy, o co w tym wszystkim chodzi (i co właściwie może oznaczać Miasto, a okazuje się wyjątkowo zręczną metaforą), wsiąkamy w świat przede wszystkim dlatego, że rozgrywają się tam sprawy śmiertelnie poważne. W niewielu grach właśnie to trzyma przed ekranem.

Pathologic wpisał się w falę gier z ambicjami artystycznymi z połowy pierwszej dekady XXI wieku, ale i tak bardzo się od nich różni. Inni eksperymentatorzy zwykle ograniczali się do zaskakujących drobiazgów, gier wyrazistych, ale króciutkich, a Pathologic to wielogodzinna przygoda rozgrywająca się w otwartym świecie, a do tego przedstawiająca wydarzenia z perspektywy trzech różnych postaci, którymi można ją kolejno przechodzić. Zadziwia do dzisiaj – teraz już w wersji HD, z poprawionym tłumaczeniem (które kiedyś wołało o pomstę do nieba), a do tego zbliża się premiera Pathologica 2 – po części

• Klatka schodowa donikąd, wiadukt nad pustką. Funkcjonalne budownictwo w The Void.

alternatywnej wersji jedyńki, a po części jej sequela.

Kolejna gra IPL nietypowa jest już na poziomie tytułu – nie do końca wiadomo, jak ją nazywać. Jej oryginalny rosyjski tytuł to Typrop (czyli turgor – według Słownika Języka Polskiego „stan jędrności żywych komórek lub tkanek roślinnych wynikający z nasycenia ich wodą”). Tytuł eksportowy to trochę ogólniejsze Tension. Właśnie pod nim wychodzi w Polsce w roku 2008. Ale ostateczna, solidnie zmodyfikowana wersja zachodnia, wydana ponad rok po premierze rosyjskiej, będzie w końcu nosiła tytuł The Void. Dla jasności będę się posługiwał tym ostatnim tytułem.

The Void rozgrywa się w świecie jeszcze dziwniejszym niż Pathologic: w przestrzeni, dokąd trafiają dusze, które już właściwie umarły, ale jeszcze nie przestały istnieć. Okazuje się, że nie jest aż tak źle. Z tej przedśmiertnej poczekalni można dać nurka w niebyt, ale można się też z niej wydostać. Ba, jeśli komuś się w niej bardzo podoba, może





☛ Tak wygląda ogródek, o który dbamy w The Void. Harvest Moon to to nie jest.



**PO DWÓCH ŚMIERTEL-  
NIE POWAŻNYCH,  
WIELKICH PRODUK-  
CJACH LUDZIE  
Z IPL POSTANOWILI  
ZAJĄĆ SIĘ CZYMŚ  
LŹEJSZYM.**

w niej zostać na zawsze. Tytułowa pustka nie jest też do końca pusta. Jej fantastyczne krajobrazy zamieszkują dwa rodzaje rozumnych istot: Siostry i Bracia. Siostry żywią się kolorami, których w tym świecie jest coraz mniej. Bracia – zbudowani z kawałków ciała i kawałków maszyn – pilnują, żeby nadmiar kolorów nie zakłócił zszarzałej harmonii Pustki, bo gdyby tak się stało, mogłaby przestać istnieć. Obie grupy próbują przeciągnąć na swoją stronę zbłąkaną duszę: Siostry chcą się uwolnić, a Bracia chcą zachować nad nimi kontrolę.

W The Void od razu rzuca się w oczy niesamowity projekt świata. Lokacje nie muszą się kierować zasadami potocznej logiki, więc zobaczymy skały powyginane w zupełnie niemożliwe kształty, skamieniałe drzewa, prowadzące donikąd secesyjne mosty nad otchłaniami. Wszystko to jest z początku szarobure, ale w miarę, jak nasz bohater zaczyna się coraz bardziej panoszyć po Pustce, rozkwita kolorami (dosłownie – kolory są tu roślinkami, które rozrastają się w fantazyjne formy). Dziesięć lat od premiery The Void wciąż zachwyca. Ale jeśli kogoś zwabił tu wyłącznie urok świata, może się zdziwić. Mechanika przetwarzania, gromadzenia i wykorzystywania kolorów sprawia, że The Void najbliżej nie do artystycznej przygodówki, tylko bardzo wymagającej gry ekonomicznej, w której każde posunięcie trzeba planować kilka(naście) tur naprzód. Gra niezbyt dobrze wyjaśnia swoje zasady, a przy ich znajomości i tak jest miejscami zaskakująco trudna. Pojawiła się nawet łatka ułatwiająca trochę zabawę. Podobnie jak w przypadku Pathologic w The Void trzeba najpierw cierpliwie wsiąknąć. Dopiero potem jest wspaniale. To doświadczenie, które trudno porównywać z innymi grami.

The Void, tak jak Pathologic, jest przede wszystkim wielką metaforą, wpuszczającą gracza w gąszcz symboli, które musi cierpliwie odczytywać. Niektórzy recenzenci zauważali patronującego grze ducha kultury końca XIX wieku: symbolizmu i secesji. Wyraźnie je widać w kolejnych piętrach znaczeniowych i w ozdobnej oprawie graficznej. Gra cytuje też

☛ Pleśnią i kopciem pełznie po ścianach. Zgroza zimowa, ciemne konanie.

**W THE VOID OD RAZU RZUCA SIĘ  
W OCZY NIESAMOWITY PROJEKT  
ŚWIATA. LOKACJE NIE MUSZĄ SIĘ  
KIEROWAĆ ZASADAMI POTOCZ-  
NEJ LOGIKI.**

☛ Jak człowiek nakupi sobie za dużo książek, później nie zawsze starczy pieniędzy na półki.

poezję Maksymiliana Wołoszyna i (w wersji Turgor/Tension) symbolistyczny dramacik z „Mewy” Czechowa. Najlepsze w tym wszystkim jest to, że – inaczej niż w Pathologicu – skomplikowana mechanika gry nie stoi obok tego wszystkiego, tylko jest świetnym dopełnieniem, dopasowując się do poruszanych w grze tematów śmierci (nie tylko fizycznej, ale też duchowej) czy twórczości (która jest w stanie się choć trochę przeciwstawić popadaniu w martwość).

Po dwóch śmiertelnie poważnych, wielkich produkcjach ludzie z IPL postanowili zająć się czymś lżejszym. Tak powstała gra Cargo! (2011), kolorowa, pełna śmiechu, serduszek i chichotów. Ale oczywiście ludzie z IPL nie byłiby sobą, gdyby nie działa się tu coś posepnego. Niezadowoleni z ludzkości bogowie postanowili się jej pozbyć, likwidując grawitację. W związku z tym większość ludzi diabli wzięli, a bóstwa zaludniły naszą planetę nową formą (prawie) inteligentnego życia – Kolesiami, których jedynym zadaniem jest produkowanie Radochy. Są kompletnie golutcy, kompletnie bezmyślni, chichoczą nawet, kiedy giną i niepokojąco przypominają dzisiejszą ludzkość, która patrzy z błogim uśmiechem w smartfony, nawet kiedy świat wokół płonie. Bogowie orientują się, że kiedy wszystko zostaje pozbawione wagi, świat jednak nie działa najlepiej, więc zatrudniają młodą inżynierkę Fawkes, żeby przywróciła grawitację. Zarys fabuły jest odpowiednio uciśniony i złośliwy, ale rozgrywka

## FABUŁA WYRASTA ZE STRACHU NAJPROSTSZEGO Z MOŻLIWYCH.

**JEST NOC, A LOKATOR MA PRZECZUCIE,  
ŻE KTOŚ OTWORZYŁ DRZWI  
I COŚ WESZŁO DO DOMU.**

już trochę rozczarowuje. Głównym zadaniem Fawkes jest budowanie coraz bardziej skomplikowanych maszyn jeżdżących, pływających i latających, ale wyzwania, które gra przed nami stawia, są na tyle proste, że nie wykorzystują potencjału działającego w grze systemu fizyki. Otoczenie też nie pozwala na badanie różnic między pojazdem cudownie skonstruowanym a pojazdem po prostu takim sobie, więc dla świętego spokoju konstruujemy w końcu już tylko takie sobie. Gra kończy się dość szybko i nie pozostawia nawet części wrażeń, jakie dają Pathologic i The Void. Może jednak pogodna konwencja po prostu nie pasuje do poetyckich temperamentów ludzi z IPL? Jako satyra na konsumpcję rozrywki Cargo! broni się dobrze, ale jako gra wypada tylko tak sobie.

W kolejnym, wydanym w roku 2013 projekcie IPL wyraźnie widać ograniczenia budżetowe. Knock-Knock to pierwsza Ice-pickowa próba skorzystania z Kick-startera, a że dofinansowanie wyniosło tylko kilkadziesiąt tysięcy dolarów, skala projektu jest stanowczo skromna. Uczciwie mówiąc, mam z Knock-Knock pewien problem. Bo z jednej strony to jeden z moich najukochańszych growych horrorów. A z drugiej wiem, że jest w nim kilka elementów, które jednak psują całość. Twórcy z IPL (już tradycyjnie) nie umieli dobrze zrównoważyć poziomu

■ Jeden z tych zrzutów ekranu, które naprawdę trudno skomentować.



**NAJLEPIEJ PO PROSTU SIĘ SCHO-  
WAĆ I NIE ZWRACAĆ UWAGI NA TO,  
CO SIĘ DZIEJE W DOMU, I JAKIMŚ  
CUDEM DOCZekać  
PORANKA.**

trudności, przez co końcówka ze sztucznym wprowadzonym ograniczeniem czasowym jest absurdalnie, niepotrzebnie frustrująca.

Bohaterem Knock-Knock jest Lokator położonego w lesie Domu. Fabuła wyrasta ze strachu najprostszego z możliwych. Jest noc, a Lokator ma przeczucie, że Ktoś otworzył drzwi i Coś weszło do domu. Chodzi z pokoju do pokoju, zapala światło, próbuje dotrzeć do rana. Ma wrażenie, że pokoje nie zawsze są w tych samych miejscach, co przedtem. Okropnie boli go głowa. Boi się wyrzeć przez okno. Boi się, że kiedy zapali światło, ktoś mieszkający w lesie go zobaczy. Boi się, że kiedy nie zapali światła, będzie jeszcze gorzej. Boi się tak bardzo, że w końcu, żeby jego banii uczynić zadość, przychodzą Goście. Nie dowiadujemy się, czego od niego chcą. Może po prostu pogadać. Panicznie przed nimi uciekamy. Chowamy się za meblami w nadziei, że przejdą obok. Knock-Knock był pierwszą grą, przypominającą mi strachy z czasów dzieciństwa, kiedy bałem się wiszącego w ciemności płaszczka, obok którego trzeba było przejść w drodze do łazienki w domu babci. Wszystko tu doskonale współgra.

Niezrozumiałe zachowania i motywy Gości, świetna oprawa dźwiękowa i kreskówkowa grafika, nadająca wszystkiemu posmak baśni, ale właśnie z tych, których dzieci się boją.

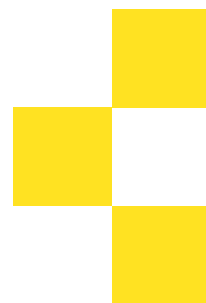
Im dziwniejsze rzeczy kręcą się po domu Lokatora, tym rozpaczliwiej on sam próbuje sobie wszystko racjonalizować. Jest przecież rozsądny. To niemożliwe, żeby oszalał. Najlepiej po prostu się schować i nie zwracać uwagi na to, co się dzieje w domu, i jakimś cudem doczekać poranka. I tu docieramy do czegoś, co jest punktem wyjścia wszystkich (z wyjątkiem Cargo!) gier IPL. Niby rozgrywają się w bardzo różnych przestrzeniach, czasem wielkich, czasem ciasnych, ale w zasadzie miejsce akcji jest w nich jedno: to ludzki umysł, w którym coś poszło nie tak. Nie dramatycznie, tylko troszkę. To nie są gry o poważnym szaleństwie, tylko o małych wariactwach, które dotyczą nas wszystkich. Chore miasto z Pathologica, rozdarte między wzniosłym idealizmem a praktyczną cielesnością, Pustka z The Void, w której szary marazm walczy z kolorowym marzeniem o stworzeniu czegoś nowego, dom z Knock-Knock, w którym próbujemy się ukrywać przed wszystkim, czego nie rozumiemy, a to i tak nas znajdzie. Metafory budowane przez IPL zawsze trafiają w dziesiątkę. Dlatego (już od kilku lat!) wciąż czekam na przesuwaną raz po raz premierę Pathologica 2. Dostępna już alfa daje powody do optymizmu. Wygląda na to, że IPL znów jest w formie. ■





### Wojciech Pijanowski

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



## WESTERN À LA CARTE

**W**dobrym westernie musi pojawić się czarny charakter, musi być strzelanina, bar, partia pokera i oczywiście główny bohater o nieskazitelnym charakterze. W drugiej połowie XIX wieku w USA żył taki. Był żołnierzem, szpiegiem, zwiadowcą, stróżem prawa, rewolwerowcem, hazardzistą, showmanem i aktorem.

Nazywał się Wild Bill Hickok (Dziki Bill Hickok). Zginął 2 sierpnia 1876 roku zastrzelony przez Jacka McCalla w miejscowości Deadwood (swoją drogą wiele mówiąca nazwa miejscowości) podczas gry w pokera pięciokartowego, tego klasycznego. Tego dnia nie mógł znaleźć w barze miejsca, które zawsze zajmował. Do gry zasiadał dotychczas, siedząc plecami do ściany, tak aby nikt mu nie mógł strzelić w plecy. Chęć do gry zmusiła go jednak do zmiany obyczaju. Pozostał po sobie znaną na całym świecie pokerową „rękę nieboszczyka”. W ostatnim w życiu rozdaniu dostał asa trefli, asa pik, ósemkę trefli, ósemkę pik, a jaka była piąta karta do dziś nie wiadomo. I ten właśnie układ czterech kart nazwany został „ręką nieboszczyka”.

Zapewne nie doszłoby to tej śmierci, gdyby nie Chińczycy, którzy około roku 950 wymyślili karty do gry, gdyby nie szwajcarski zakonnik John z Rheinfelden, który jako pierwszy w roku 1377 opisał talię składającą się z pięćdziesięciu dwóch kart i gdyby nie to, że Anglicy stworzyli grę brag, bardzo podobną do pokera. W tej grze po raz pierwszy w historii pojawiła się możliwość blefowania.

Gry mają to do siebie, że wędrują po świecie wraz z ludźmi, którzy w nie grają. Poker przywędrował więc do Ameryki Północnej za sprawą Francuzów (grali oni

w poque) do Nowego Orleanu i natychmiast zdobył wielką popularność. Grano przede wszystkim na parowcach. Gra rozprzestrzeniła się po kraju i wraz z poszukiwaczami złota i hazardzistami trafiła do Dakoty Południowej do miasteczka Deadwood.

Około roku 1920 Teksaszczyki, ludzie towarzyscy i lubiący hazard, doszli do wniosku, że pięciokartowy poker nie pozwala grać w większym towarzystwie, bo talia liczy zbyt mało kart. Stworzyli wersję pokera zwaną Texas Hold'em Poker, w którą mogło zagrać wielu graczy naraz. Grano tak jak i dzisiaj talią składającą się z 52 kart. W jednym rozdaniu mogło wziąć udział 23 graczy, z których każdy otrzymywał po dwie karty, w talonie pozostawało sześć kart. Z czasem ograniczono liczbę graczy przy stoliku do 12. Przez wiele lat ta wersja pokera, bardzo popularna w Teksasie, nie wyszła poza jego granice. Dopiero w 2001 roku zdobyła sobie ogromną popularność, głównie dzięki internetowi i serwisom pokerowym. Miliony graczy zakochały się w tej wersji pokera.

Ludzie grali, grają i będą grać w pokera, kłócąc się przy okazji, czy jest to gra losowa, czy też nie. A sprawa nie jest prosta. Sąd w USA stwierdził, że nie jest to gra losowa, w Amsterdamie (i w Polsce), że jest. Istnieje bowiem podczas rozgrywki, szczególnie w wersji Teksas, pierwiastek ludzki. Zachowanie się graczy przy stole, umiejętność analizowania strategii przeciwników, znajomość statystyki – to pomaga w rozgrywce. Oczywiście ułamek tzw. „szczęścia” pomaga w rozgrywce, ale jak długo można liczyć na szczęście? Aż do momentu, gdy dostanie się „rękę nieboszczyka”! ▀

statement executed  
tion, type go. Other input will terminate the job  
es after PAUSE.  
VENTURE!! WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?

BARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND  
TREASURE AND GOLD. THOUGH IT IS RUMORED  
TO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN. MAGIC IS SAID  
THE CAVE. I WILL BE YOUR EYES AND HANDS. DIRECT  
HANDS OF 1 OR 2 WORDS.  
GUESTIONS, COMPLAINTS TO CROWTHER)  
TYPE HELP FOR SOME HINTS)

ANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK  
AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL  
DWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.

## ŚWIT, ZMIERZCH I BRZASK



# WSPANIAŁYCH PRZYGÓD

SWOIMI KORZENIAMI PRZYGODÓWKI POINT & CLICK WCIAŻ TKWIĄ W PIERWSZYCH GRACH TEKSTOWYCH, KSIĄŻKACH PARAGRAFOWYCH (KTÓRYCH HISTORIA SIĘGA LAT SZEŚĆDZIESIĄTYCH) I SYSTEMACH GIER FABULARNYCH, BĘDĄCYCH JUŻ U ZARANIA GIER WIDEO PODSTAWĄ KOMPUTEROWEJ ROZRYWKI.

■ Voyager

**W** szerokim ujęciu gry przygodowe zaczęły się wraz z Colossal Cave Adventure z 1976 roku, uzbroiły się w grafikę w Mystery House w 1980 roku i nauczyły się korzystać z komputerowego gryzonia w 1984 roku wraz z Enchanted Scepters. W tej opowieści jest jeszcze jeden ważny trop, prowadzący do dalekiej Japonii, ojczyzny powieści wizualnych:

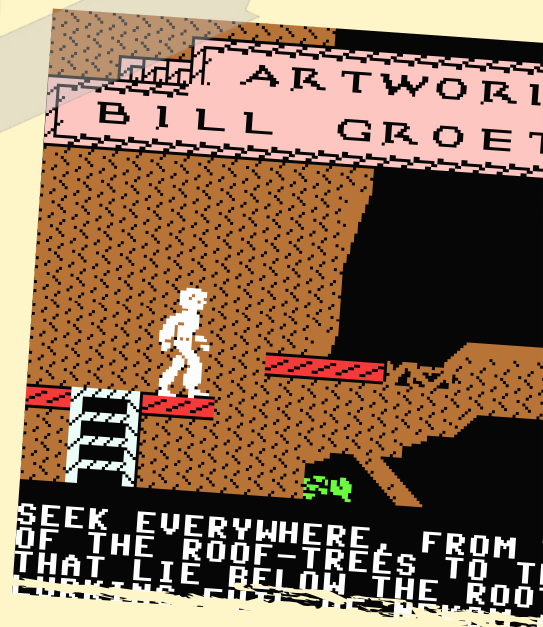
Portopia Renzoku Satsujin Jiken (The Portopia Serial Murder Case, 1984) na NES. To niemal modelowy przykład przygodówki z kolorową grafiką i wyborem opcji, choć obsługiwanej d-padem, a nie myszą.

Droga do prawdziwego wybuchu popularności gier przygodowych point & click była wybrukowana... interfejsami. W pierwszej połowie lat osiemdziesiątych, oprócz Macintoshy i PC Juniora,

gryzoniami dołączanymi standardowo do zestawów z komputerami mogły się pochwalić jedynie Atari ST i Amigi. Nieco później do tego grona dołączył C64 z 1351 oraz IBM PS/2. Pecety (klony IBM PC) uzbroiły się w myszy na początku lat dziewięćdziesiątych wraz z Windows 3.0. Rozwój technologii od zawsze definiował to, czym były i są gry przygodowe. Zmieniał też często perspektywę, w jakiej osadzono gracza, od tekstowego terminala przez kilkunastokolorowe ilustracje po renderowane grafiki i wreszcie skok na głęboką wodę trzeciego wymiaru (jak się okazało: bez asekuracji).

### HARTOWANIE INTERFEJSU (1984–1989)

W tym ujęciu nie zaskakuje rozwiązanie zastosowane przez LucasArts w grze z 1987 roku. Maniac Mansion da się zamiennie obsługiwać za pomocą myszy lub joysticka. Podobnie jest we wcześniejszej miksturze zrecznościówki





Lucasfilm Games otworzył Puzkę Pandory, budując złożoną opowieść rozpiisaną na kilku aktorów. Mało kto odważył się później na podział rozgrywki na role...

Below the Root na pierwszy rzut oka przypomina typowe arcade adventures. Menu wyboru opcji jest już za to typowym elementem gier point & click.

z przygodówką Below the Root (1984), w której polecenia są wybierane za pośrednictwem joysticka.

Odbierając Infocomowi pałeczkę przewodnika w świecie przygód kreślonych słowami, wraz z Apple II, PC Juniorem, Macintoshem, Amigą i Atari ST dorastała Sierra. Zanim jednak King's Quest, Larry, Space Quest i Police Quest zdefiniowały gatunek gier przygodowych, początkowo przebojowe opowieści przetwarzające na komputerową historię mity i baśnie były obsługiwane z klawiatury przez wydawanie tekstowych poleceń. Zupełnie tak samo jak w grach tekstowych. Trudno więc określać pierwsze Questy Sierry mianem point & clicków. To raczej zgrabna mikstura gry tekstowej i zręcznościówki, obserwowanej z innego punktu widzenia niż dotychczasowe gry tekstowe (również ilustrowane grafiką). Po raz pierwszy w przygodówkach mogliśmy oglądać poczynania naszego bohatera na ekranie.

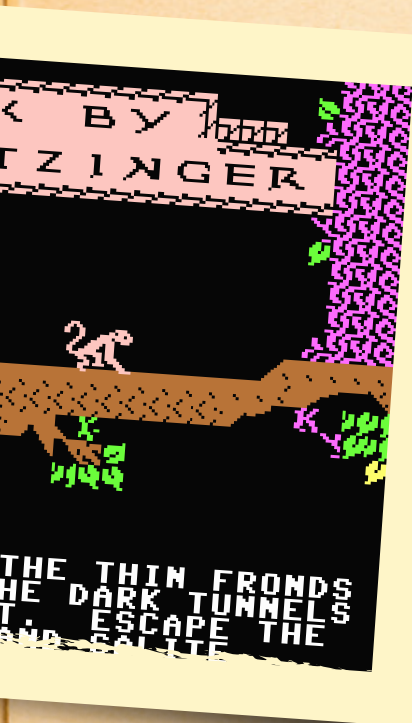
Zmiana punktu obserwacji wynika z innego, rozwijającego się dynamicznie na 8-bitowcach gatunku: zręcznościowych przygodówek, w których z reguły biegaliśmy po platformach z miejsca na



miejsce i przenosiliśmy przedmioty, tak jak w Dizzym. Ewolucja interfejsu była nieunikniona.

Pierwsze, monochromatyczne pierwowzory zmian to Enchanted Scepters (1984) i Désà Vu: A Nightmare Comes True!! (1985) na Macintosha. W przypadku Enchanted Scepters wciąż obowiązywał klasyczny, tekstowy interfejs do wydawania poleceń, jednak część komend wywoływana była przez menu, natomiast część akcji została przeniesiona na graficzny podgląd sceny, na którym klikaliśmy by np. zebrać przedmiot. Była i szcążkowa oprawa dźwiękowa. Znacznie ważniejszy tytuł z punktu widzenia rozwoju gatunku point & click to również pierwotnie monochromatyczne Désà Vu na Macintosha. W tym przypadku mamy już do czynienia z klasycznym, znanym do dziś interfejsem przygodówek wyposażonym w przyciski.

Désà Vu to prawdziwy pierwowzór gier point & click. Gra oferowała wszystkie elementy interfejsu znane z późniejszych gier przygodowych.





❖ Dopiero późniejsze gry Sierra oferowały interfejs typowy dla gier point & click. Wcześniejsze Questy zmuszały nas do wpisywania poleceń z klawiatury.

## LUCASARTS ZGRABNIE MIESZAŁ W SWOICH TYTUŁACH ELEMENTY PRZYGODÓWEK I GIER ZRĘCZNOŚCIOWYCH, NIE ZAWSZE TRAFIAJĄC Z GUST WIELBICIELI ŁAMIGŁÓWEK, NIEWPRAWNYCH W PARTIACH ARCADE.

Port Déjà Vu na Amigę z 1985 roku zmienił monochromatyczny świat w kolorowy, uzupełniony barwną grafiką. Warto zwrócić uwagę na jedną ciekawą cechę tego pierwszego point & clicka: przedmioty zbierane do kieszeni przeciągało się z głównego ekranu do okna Inwenty, błyskawicznie tworząc w tym worku z różnościami kreatywny chaos.

❖ Zaranie ery point & click przypisujemy Sierze i Lucasfilmowi. Jednak źródła gier przygodowych tkwią w połowie lat osiemdziesiątych.

Podobne rozwiązanie można zaobserwować w późniejszej grze Innocent Until Caught, choć to rzadkość w grach przygodowych. W 1986 roku Déjà Vu zawitało na ekrany PC. Tymczasem uznawana często (mylnie) za twórcę przygodówek point & click Sierra wciąż tkwiła przywiązana do tekstowo-graficznego interfejsu, co zmieniło się dopiero z King's Questem V w 1990 roku.

Przełomowe koncepcje możemy dostrzec w kultowym Maniac Mansion (1987) opracowanym przez Lucasfilm Games. To nie tylko podstawy skryptowego języka SCUMM i niemal ikoniczny zestaw przycisków, który później miał jeszcze wiele razy powrócić w nieznacznie tylko zmienionej formie. To także unikatowe rozwiązanie z wyborem wielu postaci na starcie gry i sterowanie na zmianę kilkoma bohaterami.

Rok 1989 krystalizuje styl interfejsów przygodówek na kilka następnych lat: najlepiej widać to w Indiana Jones and The Last Crusade (1989, Lucasfilm Games) oraz w nieco bardziej eksperymentalnym, kontekstowym interfejsie Future Wars: Time Travellers (1989, Delphine Software). W lata dziewięćdziesiąte przygodówki wkraczały już z gotowym przepisem na wygodną obsługę. Pod koniec lat osiemdziesiątych pojawił się prekursor jeszcze jednego gatunku przygodówek: Total Eclipse (1989, Incentive Software), który wyprzedził o dekadę pierwszą dużą falę gier tego typu z widokiem z perspektywy pierwszej osoby.



## ZŁOTA ERA POINT & CLICK (1990-1997)

Koniec lat osiemdziesiątych i pierwsza połowa lat dziewięćdziesiątych upłynęły pod znakiem świetnych przygód kreowanych przez Sierra. To oczywiście serie Questów i rzucający nieświeżymi dowcipami Larry. I LucasArts, który zalał nas adaptacjami filmów, zachwycił Loomem i tajemnicą Małpiej Wyspy. Istotny wpływ na kształt gier przygodowych mieli też Francuzi z Delphine Software na czele, które zachwycało wystylizowanym na Bonda Operation Stealth czy detektywistycznym Cruise for a Corpse.

W szczycie popularności gatunku powstaje blisko setka doskonałych gier, niejednokrotnie eksperymentujących z formułą point & click, na przykład rozbijając fabułę na kilka postaci jak w Goblins czy rozwijając elementy zręcznościowe jak w Colorado. Niejednokrotnie gry przygodowe obcowały z wielką literaturą, filmem i sztuką, przenosząc na ekran komputerów Diunę, Świat Dysku, Xanth czy sięgając po mroczną zakamarki umysłów i stylistykę horroru na przykład w Dark Seed. Szybko doczekaliśmy się ewolucji formuły i oprawy wizualnej. Przygodówki niebezpiecznie skręcały w stronę narracji filmowej w Psychokillerze, 7th Gueście i Phantasmagorii oraz eksperymentowały z rzutem izometrycznym w Little Big Adventure. Największe zaskoczenia złotej ery gier przygodowych? Lure of the Tempress ze swoim wirtualnym



# MODA NA 3D W GRACH POINT & CLICK WYTWORZYŁA POTWORKI EKSPERYMENTUJĄCE Z WYŚWIETLANIEM GRAFIKI TRÓJWYMIAROWEJ W CZASIE RZECZYWISTYM ORAZ PRZYSŁUŻYŁA SIĘ DO POWSTANIA PRZEPIĘKNYCH, RENDEROWANYCH GIER 2,5D.



Ze swoim kontekstowym interfejsem Future Wars okazał się grą wybiegającą daleko w przyszłość przygodówek.

teatrem i żywym otoczeniem, okryty całunem zbrodni, obserwowany z lotu ptaka Dreamweb i rozgrywany z czyjejs zupełnie innej perspektywy Bad Mojo.

Horrozy, kryminały, opowieści SF i fantasy – gry zabierały nas do wszystkich możliwych uniwersów, coraz chętniej sięgając po statyczną, renderowaną grafikę 3D, z której zaszynęła seria Myst, Labyrinth of Time oraz gry Cryo takie jak niezapomniany Lost Eden. Również Titanic: Adventure Out of Time doczekał się świetnej rekonstrukcji w świecie gier. Co ciekawe, renderowane przygodówki wypełniły brakujący element ludzki złożonymi, wymagającymi główkowania zagadkami.

Zmęczenie materią przygodówek da się zaobserwować w 1997 roku, w momencie debiutu Blade Runnera, odmienionego graficznie Curse of

Monkey Island i wydanych rok później Sanitarium oraz Grim Fandango. Wyższa rozdzielczość grafiki (640x480 pikseli zamiast dotychczasowego standardu 320x200), eksperymenty z prerenderowaną grafiką oraz pierwsze wstawki w 3D pokazały nam nowe oblicze gier przygodowych: albo zastępowano pieczołowicie wypikselowane sceny komiksowym stylem albo budowano scenografię z chaotycznej mozaiki 3D. Na takim tle Doom, Quake, Unreal i Half-Life wyglądały znośnie. Co więcej, tytuły FPS oferowały bardziej dynamiczną rozgrywkę, często przewidzianą na kilka godzin, odsłaniając też największą wadę przygodówek: ich nieznośną powtarzalność (z nielicznymi wyjątkami, jak w Blade Runnerze).

W tym okresie wyraźnie widać, że przygodówki dostają zadyszki. Jednocześnie rok 1999 przynosi nam ostatnią falę

wielkiej przygody: The Longest Journey (przydługi i przegadany) oraz Amerzone. Rozwijane konsekwentnie serie gier cRPG takich jak Ultima czy Wizardry doprowadziły ostatecznie do zderzenia dwóch światów (widać to chociażby na przykładzie wcześniejszego Quest for Glory), po którym okazało się, że gry fabularne mają więcej do zaoferowania miłośnikom przygód: znacznie obszerniejsze światy, dobrze zarysowane wątki fabularne i nieliniowość, będącą jednym z największych mankamentów gier przygodowych. Relacja pomiędzy przygodówkami a cRPG zaczęła przypominać zderzenie opowiadań z powieściami: intensywne, krótkie gry przygodowe (zamknięte w kilku godzinach rozgrywki) kontra wielogodzinne światy, przewidziane na wielogodzinne podróże.

## NIE ZAWSZE UDANA TRANSFORMACJA W 3D (1998-2005)

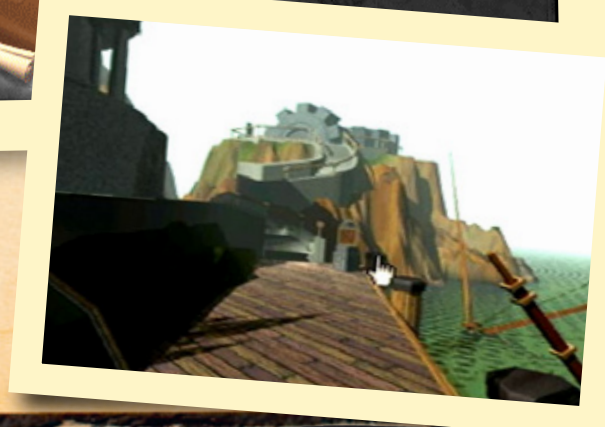
Jeśli coś mogło jeszcze bardziej zaszkodzić gatunkowi point & click, to zmiana perspektywy, wymuszona przez ewoluujący sprzęt. Pod koniec lat dziewięćdziesiątych gracze pogodzili się już ze zniknięciem z rynku Amigi, a PlayStation wyznaczało nowe standardy jakości gier. W tym czasie przygodówki szukały swojej drogi do serc graczy, podlegając przepotwornej metamorfozie. Escape from Monkey Island wpadło w pułapkę 3D, zaraz po nim porażkę zaliczył Simon the Sorcerer 3D. Świat nie był jeszcze gotowy na pełne przejście do trójwymiarowej grafiki generowanej przez komputer, która na tym etapie była brzydka i jakże mocno kontrastowała z barwną estetyką wcześniejszych, kolorowych gier z ręcznie rysowanymi, statycznymi tłami.

Zgrabnie wybrnął z tego problemu Benoit Sokal, prezentując nam Syberię, z prerenderowaną, statyczną grafiką i trójwymiarowymi obiektami postaci. Nieźle wypadł Fahrenheit: Indigo Prophecy i Broken Sword: The Sleeping Dragon, jednak w kolejnej części powrócono do interfejsu point & click. Najlepiej nam smakowały wciąż przygodówki czerpiące z klasycznej formuły. Świetnie narysowana Runaway: A Road Adventure, dobrze opowiedziana Tunguska i zwariowany świat Samorosta stały się w pierwszej dekadzie nowego wieku przysłowiowymi grzybkami w barszczu



Titanic doczekał się niezwyklej, fabularyzowanej rekonstrukcji na ekranach PC. Tuż przed filmowym przebojem Jamesa Camerona.

Delikatne mgiełki, refleksy świetlne, no i przede wszystkim tajemnica. Jesienią 1993 roku Myst był najważniejszą grą na rynku.





**TERAZNIEJSZOŚĆ GIER PRZYGODOWYCH  
TO PRÓBY EKSPLOWANIA RÓŻNYCH  
FORM NARRACJI, CZĘSTO Z DOMIESZKĄ RÓŻNYCH  
INNYCH GATUNKÓW.**



Nowe kreacje w świecie gier przygodowych często stanowią miksaturę kilku gatunków: skradanka Republicque dorastała na ekranach urządzeń mobilnych.

niestrawnych eksperymentów 3D. Na horyzoncie widać już było zarys nowej fali gier, którymi na pewien czas musieli zadowolić się gracze. W tym zamieszaniu perełki takie jak Return to Mysterious Island (gra, w której ciężar rozgrywki przeniesiono na opcję łączenia i rozdzielania różnych przedmiotów) błyszczą aż nadbyt wyraźnie.

### REAKTYWACJA KLASYKI I BUDŻETOWE WYPRAWY (2006-2012)

W tym okresie Wadjet Eye Games rozwija swoją serię Blackwell: tradycyjne, starszokolne przygodówki z pikselowaną grafiką. Niemieckie studio Daedalic Entertainment powoli zasypuje rynek Deponiami, a rodzime studio City Interactive wypycha nam na zmianę Art of Murder i Chronicles of Mystery – budżetowe przygodówki, niemniej sprawnie zrealizowane. Gdyby nie Adventure Game Studio oraz Wintermute Engine prawdopodobnie świat gier przygodowych nie obfitowałby w tak wiele amatorskich tytułów wydanych w tym czasie. Widać było, że właśnie ważą się losy gier przygodowych, które zostały zdominowane przez inne gatunki: FPS, cRPG, otwarte światy Fallouta i Elder Scrolls.

W tym całym zamieszaniu jakże ożywcze okazało się ponowne wkroczenie do świata Half-Life w Portalu, skrzyżowaniu gry logicznej i przygodowej.

Najlepsze było jednak dopiero przed nami: zaskakująco śmieszna The Book of Unwritten Tales (przynajmniej pierwsza część), filmowy Heavy Rain, doskonałe pod względem klimatu Gemini Rue i zaadaptowana na europejskim rynku po raz pierwszy wizualna opowieść To the Moon wskazywały, że jest jeszcze na co czekać w dziedzinie gier przygodowych. W tym momencie Amanita atakuje nas dawką narkotycznych przygód w postaci Machinarium i Botaniculi, co dawało nadzieję na lepszą przyszłość całego gatunku.

Obawy dla starych wyjadaczy mogły powodować jedynie: nagminnie wprowadzane na smartfony remaki klasyków, niezbyt udany powrót do świata Monkey Island i nagły wzrost popularności HOPA – udawanych przygodówek, będących pretekstem do wyszukiwaniem ukrytych w obrazach obiektów. W tym okresie powstaje również innowacyjna część Silent Hilla Shattered Memories na PSP, stanowiąc przepowiednię dla nadchodzących pokoleń przygodówek. Coraz częściej mieliśmy być wtłaczani w estetykę horroru.

### NOWE SZATY PRZYGODÓWEK (2013-PRZYSZŁOŚĆ)

W 2013 roku odbyła się premiera Republicque na urządzeniach mobilnych, zaskakującej skradanki o bardzo dobrze zarysowanej fabule, opowiadanej przez pryzmat telefonu komórkowego. Znamienne jest to, że gra ta w zremasterowanej edycji później trafiła na PC. Nie jest to pierwsza próba zmiany punktu widzenia i sposobu narracji w grach. Osamotnienie głównego bohatera stało się pewnym wyznacznikiem trendów. Tak samo było w przypadku The Talos Principle, trójwymiarowej gry logicznej studia CroTeam, w której fabuła odsłania się powoli, przyzwyczajając nas do niespiesznej narracji. Podobny schemat bazujący na osamotnieniu głównego bohatera widzimy w Vanishing of Ethan Carter, krótkiej, intensywnej przygodzie. Wprawdzie rok 2014 to także powrót do świata Dreamfalla, ale już nie tak odkrywczego jak u zarania serii i podzielonego na rozdziały. Nie był tak udany jak początek serii i powiełał błąd przygodówek Telltale Games: podzielenie na rozdziały na dłuższą metę nieznośnie nudne. A więc ewolucja nastąpiła,

TRUDNO DZIŚ PRZEWIDZIEĆ FORMĘ NACHODZĄCYCH GIER PRZYGODOWYCH.  
PRAWDOPODOBNIWIE CORAZ CZĘŚCIEJ BĘDZIEMY W NIE BAWIĆ SIĘ JAK  
W INTERAKTYWNYCH FILMACH, NA WZÓR DAWNYCH GIER PARAGRAFOWYCH.



Wraz z rozwojem technologii zmienił się punkt widzenia obserwatora - DONTNOD dał nam szansę wczuć się w role odgrywanych postaci.



Oxenfree zachwyca za to eksperymentami z formą przygodówek i sposobem narracji.



przygodówki na stałe wkroczyły w światy 3D, mieszając się z grami logicznymi i skradankami.

W kolejnych latach wydarzenia nabrały rozpędu, bo nagle objawił się nam Life is Strange, będący interaktywnym filmem Square Enixa, i nieco niedoceniony fenomen w dziedzinie horroru: Until Dawn, który sprowadził rozgrywkę do podejmowania emocjonalnych decyzji i walki o ocalenie jak największego grona (nie zawsze lubianych) postaci. W tym samym roku Sam Barlow eksperymentuje z formułą gier przygodowych, oddając do naszych rąk Her Story. Kolejny rok obfituje w dobre gry przygodowe: to uwielbiany przez wielu Firewatch, którego narracja sprowadza się do komunikacji głosowej pomiędzy strażnikami, oraz przegadany (przepaplany) Oxenfree – niby tradycyjna gra przygodowa, ale wypełniona zupełnie nowymi elementami mechaniki, pełna tajemnic i (na drugim biegunie) banalnych pogawędek. Nie sposób nie wspomnieć o Layers of Fear i straszaniu sztuką malowania przez polskie studio Blobber Team. Rok 2016 dał nam też zaskakująco dobrą kontynuację

przeciętnej i nierównej przygodówki The Whispered World – Silence. Z barwnej opowieści o smutnym klaunie stała się poważną opowieścią o poświęceniu, stracie i to zrealizowaną z rozmachem i w świetnym stylu. Od tego momentu nasze oczekiwania co do kolejnych gier przygodowych tylko rosły. Na szczęście mogliśmy je nasycić Thimbleweed Parkiem (2017), kolejnym dziełem Blobber Team zatytułowanym >observer\_ i wreszcie podążyć ścieżkami pełnymi zmiennych w Detroit: Become Human.

To wszystko układa się w zgrabną mapę współczesnych trendów gier przygodowych: kinowych horrorów, wykorzystujących QTE do podkreślenia emocjonalnych akcji, większego nacisku na elementy logiczne i... dialogi, które jeszcze dekadę wstecz były podstawą gatunku. Zaskakujący zwrot akcji to wydany w 2018 roku Return of the Obra Dinn – detektywistyczna przygodówka z monochromatyczną grafiką, będąca stylistycznie powrotem do czasów pierwszych, czarno-białych point & clicków. I tą oto kłamrą można by domknąć

niemal 35 lat historii gier przygodowych, ale jeszcze wiele przed nami.

Jeśli ktokolwiek twierdzi, że dziś uniwersum gier przygodowych jest w słabej kondycji, niech najpierw zagra choć w część z wymienionych tytułów. Gry przygodowe ewoluują. Tak jak niegdyś nabierały formy i kształtu, przechodząc od etapu Infocomu do zgrabnego SCUMM, dziś docieramy już do etapu rozwidlenia drogi: pierwszy kierunek to interaktywne, filmowe opowieści, często sięgające po estetykę horroru, drugi – eksperymenty z narracją, trzeci – klasyczne w formie i stylu przygodówki, chlubiące się wielkimi pikselami.

Deponia dorastała wraz z graczami. Pomimo ciężkich dowcipów stała się symbolem powrotu przygodówek point & click do formy.



❖ Francuzi dowodzą, że stać ich na przededefiniowanie gatunku point & click nawet w okresie świetności Sierry i LucasArtsu.

**NIE BEZ ZNACZENIA SĄ WPŁYWY DWÓCH NACJ:  
JAPONCZYKÓW, BEZ KTÓRYCH NIE POZNALIBYŚMY  
DETEKTYWISTYCZNYCH ŁAMIGŁÓWEK, ORAZ  
FRANCUZÓW Z ICH ZAMIKOWANIEM  
DO ODMIENNOŚCI WIZUALNEJ. A MY?  
PRAWDOPODOBNIEM SŁYNIEMY Z HOPA.**

Etap budżetowych produkcji detektywistycznych oraz krótkotrwałą fascynacją HOPA mamy już chyba za sobą. A to jeszcze nie koniec rozwoju gatunku, bo point & clicki całkiem nieźle rozgrywają się w VR.

❖ Być jak karaluch i tazić po wielkim świecie pełnym dziwnych miejsc? To rzadkość w grach przygodowych, gdy dostajemy szansę na obserwowanie świata z zupełnie innej perspektywy.



❖ Little Big Adventure to jedna z niewielu prób zmiany perspektywy w grach przygodowych: rzut izometryczny możemy zobaczyć jedynie w kilku innych produkcjach.

### **RUNDA BONUSOWA #1: SZKOŁA FRANCUSKA (1987-1994)**

To jasne, że w rozgrywce o serca wielbicieli przygodek dziś pierwsze skrzypce grają Amerykanie i Niemcy. U zarania gatunku w tym wyścigu prowadzili Amerykanie, ale bardzo mocno deptali im po piętach Francuzi. Do dziś nie sposób zapomnieć detektywistycznych dociekań w grach Lankhoru (Mortville Manor, Maupiti Island, The Black Sect), doskonałych wizualnie gier Delphine Software (Future Wars, Operation Stealth) i szalonych mikstur gatunków w Le Fetiche Maya i Colorado, czy niesza-blonowego KULT: The Temple of Flying Saucers i wspaniałego B.A.T. (jednej z nielicznych przygodek, które trafiły na 8-bitowce). Jakby tego było mało, z Francji wywodzi się znakomita seria Goblins, która z epizodu na epizod ewoluowała i podnosiła poprzeczkę graczom (przynajmniej do części trzeciej; o czwórce lepiej zapomnieć). Do pełni obrazu francuskiego stylu w przygodówkach wystarczy wymienić jeszcze dwa tytuły: pierwszą Dune i Little Big Adventure. Do połowy lat dziewięćdziesiątych Francuzi odcisnęli mocne piętno na całym gatunku. Szkoda, że tak szybko odpadli z wyścigu. Niemniej Valiant Hearts i 11-11 Memories Retold dają nadzieję na powrót francuskich studiów do gry w przygodówkę.

### **RUNDA BONUSOWA #2: JAPOŃSKI ŁĄCZNIK (2001-2017)**

O tym, że wizualne opowieści stanowią specjalność Japończyków, nie trzeba nikogo przekonywać. A mangowy styl

stał się domeną niekoniecznie grzecznych opowieści o wielkookich pięknościach. W okresie wyjątkowo słabym dla gatunku gier przygodowych, od 2001 roku, japońskie studia sukcesywnie pracowały nad rozwojem dwóch serii znanych z konsol 2DS i 3DS. To Phoenix Wright: Ace Attorney oraz konkurencyjny Professor Layton – przygodówki detektywistyczne wypełnione po brzegi zagadkami logicznymi. Zarazem to prawdopodobnie serie gier, które ocaliły od zapomnienia cały gatunek właśnie na mobilnych konsolach.

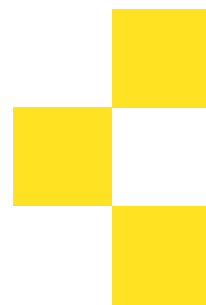
### **RUNDA BONUSOWA #3: POLSKIE AKCENTY (1991-2017)**

Ośmiobitowe maszyny (poza PC Juniorem i Macintoshem) nie mogą pochwalić się przesadną liczbą świetnych przygodek. Niezwykle dla naszego lokalnego podwórka było więc wydanie przez LK Avalon dwóch gier przygodowych na Atari XL/XE i C64: A.D. 2044 i Władcy Ciemności oraz Wyspy na C64. W krainie nad Wisłą przez pewien czas modne były również gry komponowane ze zdjęć: Tajemnica Statuetki, Alfabet Śmierci czy poskładany z filmów Zdrajca. Świat o Polsce usłyszał dzięki Teenagentowi oraz dobrze zrealizowanym grach Książę i Tchórz i Jack Orlando. Mamy też swojego Masta: dwuczęściową serię Reah oraz całkiem ładną przygodówkę 3D: Schizm, wydaną w 2001 roku. Bliżej czasom obecnym są serie budżetowych gier przygodowych City Interactive oraz gry typu HOPA wydawane przez Artifex Mundi. O tym, że w naszym kraju powstają świetne gry przygodowe, doskonale przekonał nas już Ethan Carter, Layers of Fear i >observer\_. Czekamy na więcej. ■



**Marcin M. Granat**

Autor artykułów poświęconych grom oraz naukom ścisłym.  
Członek Polskiego Towarzystwa Badania Gier, przeciwnik  
pseudonauki oraz pozbawionych dowodów wierzeń i przekonań.



## ŚLADY PRZESZŁOŚCI

**W** przedpokoju mojego rodzinnego domu wisi żyrandol, który – pomimo tego, że jest elektryczny – składa się z plastikowych elementów naśladowujących świeczki. Mógłbym go nie opisywać, pstrykając jedynie jego zdjęcie smartfonem. Usłyszałbym wtedy charakterystyczny dźwięk udający pracę migawki.

Powyższe „świeczki na prąd”, jak i komórkowy odgłos robienia fotki, to staromodne naleciałości, które można spotkać, przyglądając się wielu przedmiotom. Ich występowanie dostało nawet poważną nazwę: skeumorfizm. Porzucmy jednak świat materialny i zobaczymy, jak sprawa ma się po drugiej stronie lustra, czyli w krainach złożonych z zer i jedynek.

Okazuje się, że całkiem nieźle, bo już po włączeniu komputera widzę na pulpicie ikonę kosza, która od początku istnienia Windowsa naśladuje pojemnik na śmieci. Wtóruje mu Paint, zapraszając do uruchomienia przez wizualizację malarskiej palety i pędzla. Odnoszę wrażenie, że programy graficzne szczególnie lubują się w tego typu zabiegach. Wycięcie fragmentu obrazu ilustrują w nich nożyczki, a wypełnienie danego obszaru kolorem możliwe jest po kliknięciu na miniaturę wiadra z wylewającą się farbą. Idąc dalej tym tropem, łatwo zauważyć, że wyszukiwanie plików w systemach operacyjnych zostało sprzężone z symbolem lupy, Word zaś proponuje zapisanie stanu dokumentu przez przycisk wzorowany na dyskietce. Nawet platformy dystrybucji cyfrowej, takie jak Steam czy Origin, wrzucają zakupione gry pod zakładkę „Biblioteka”, tak jakby produkcje, których nigdy nie miałem fizycznie w dłoni, stały dumnie gdzieś na półce.

Nie inaczej jest w samych grach. Przekonałem się o tym podczas zabawy w Mass Effect 2, a dokładnie po wciśnięciu klawisza odpowiedzialnego za quick save. Na ekranie pojawiła się wtedy grafika płyty DVD, co było bezsensowną miarą wordowej dyskietki, bo wspomniany tytuł nie wymaga do rozgrywki obecności nośnika w napędzie. Ale bywają też plusy takiego dosłownego wzorowania się na tym, co już znamy. Gra Black & White pozwalała na przykład hodować zwierzęcego reprezentanta, którego nagradzało się za dobre zachowanie przez „głaskanie” kursorem, podobnie jak prawdziwego psa czy kota. I było to duże lepsze rozwiązanie niż zwykle kliknięcie myszką, bo fajnie zwiększało wczuwkę. Pamiętam też, że klimatyczne było układanie przedmiotów w S.T.A.L.K.E.R.: Zew Prypeci, gdyż sprawiało to wrażenie porządkowania realnego plecaka. Dla gry z elementami survivalu taki mechanizm to nie było co.

Szczególnie duże pole do obserwacji skeumorfizmu mają fani wieloletnich serii. Są one bowiem podatne na przeszczepianie na grunt nowszych odsłon skostniałych rozwiązań wprost z wcześniejszych części. Przykładem może być Silent Hill: Downpour z 2012 roku, który okraślił podnoszenie przedmiotów tym samym dźwiękiem, co u leciwych poprzedniczek. Cykl Hitman z kolei przez pierwsze cztery odsłony pozwalał Agentowi 47 na idealne (bo w kwadrat!) układanie zdejmowanego stroju. Co ciekawe, rozwiązanie to zaczęło kłuć w oczy dopiero po premierze Blood Money. W zyskującej na realizmie serii stało się nagle dziwne, że bohater składa garnitur w dwie sekundy.

Wirtualne ślady przeszłości zostaną pewnie jeszcze przemycone do niejednej gry. I w sumie jest mi to obojętne, lecz zaznaczam: w momencie, gdy zaczynają one niszczyć immersję, są odbierane jako nie więcej niż bugi. W końcu kolejna odsłona Hitmana, Absolution, zmusiła tysego zabójcę do chowania odzieży w worku. ■

Marcin M. Granat



# Z SOKOŁEM PNIEWY do Ligi Mistrzów

Jak warszawski licealista w pojedynk stworzył piłkarskiego managera, który ograł całą zachodnią konkurencję.

■ Bartłomiej Kluska

**L**ata dziewięćdziesiąte to złote czasy dla gier pozwalających wcielić się w menedżera piłkarskiego.

Ascetyczny, atakujący setkami tabelok Championship Manager, Premier Manager, w którym oprócz wyzwań typowo sportowych do zadań gracza należało również zarządzanie finansami drużyny, czy On The Ball, gdzie wirtualny trener musiał dbać nawet o wątłą psychikę zawodników, były szalenie popularne również w Polsce. „Przecież każdy, kto ma jakieś pojęcie

o piłce (czyli 90% męskiej populacji w naszym kraju), od razu widzi, jakimi żałosnymi półgłówkami są ci wszyscy trenerzy. Przecież to oczywiste, że o ile jedna połowa ich decyzji jest chybiona, to druga jest prawdziwym sabotażem! Zamiast jednak uganiać się z trzonkiem od kilofa za pierwszym napotkanym absolwentem AWF-u, można zasiąść przy klawiaturze i na dobrze znanym sobie terenie pokazać na co nas stać” – diagnozował fenomen menedżerów redaktor Secret Service.

Zasadniczym mankamentem tych produkcji był jednak brak polskiej ligi.

Uratowanie Ipswich Town czy Leicester City przed pewnym spadkiem z Premier League lub pokonanie Dynamem Drezno faworyzowanej Borussia Dortmund w Bundeslidze oczywiście dawało satysfakcję, ale jeszcze większą przyniosłoby przecież zdobycie tytułu mistrza Polski dla Szombierek Bytom lub Błękitnych Kielce (nie mówiąc już o dotarciu do finału Pucharu UEFA na przykład Bałtykiem Gdynia!). Zupełnie niezrozumiałe zaniedbanie.

Problem ten boleśnie odczuwał również warszawski licealista, fan



futbolu i menedżerów Rafał Cymerman. Nie poprzestał jednak na narzekaniu. Na własne potrzeby zaprogramował grę piłkarską, w którą mógł pograć sam lub z kolegami, wcielając się w menedżera krajowych drużyn. Od zachodnich konkurentów czerpał pomysły (jak przyznał później, głównej inspiracji dostarczył mu The Manager), a z polskiej ligi – realia, w których 3 tys. widzów na meczu Stal Mielec – Stal Stalowa Wola to znakomita frekwencja. Rozbudowa i ulepszenie tego menedżera „do użytku domowego” trwały jednak półtora roku, a z czasem projekt rozrósł się tak, że autor zaczął myśleć o jego komercyjnym wykorzystaniu.

Cymerman do końca jednak nie porzucił „chałupniczego” stylu tworzenia gry, osobiście zajmując się wszystkimi elementami: projektem, kodem, grafiką, a nawet oprawą dźwiękową i muzyką. – Pracy przy tym było dużo, bo okrzyki w trakcie



## TRENER BYŁ PIERWSZY

W 1994 roku Tomasz Musielak, uczeń ósmej klasy ze Środy Wielkopolskiej, własnym sumptem wydał grę na Commodore 64 pt. **Trener**. Choć program był bardzo prosty, zrobił furorę wśród posiadaczy tego ośmiobitowca, a autor wieczorami po lekcjach kserował instrukcje i kopiował kasety z grą, które następnego dnia rodzice wysyłali zamawiającym na pocztę. Legalnie sprzedano się 800 egzemplarzy **Trenera**. „Potem w liceum nie miałem żadnych przyjaciół, uznając kontakty z rówieśnikami za niewskazane, skoro w wolnym czasie nie wydawali własnych gier” – wspominał autor po latach.



animacji meczowych to autentyczne dźwięki z trybun stadionu, zarejestrowane podczas meczów Legii – wspomina. – Natomiast muzyka w grze to zapisane nuta po nutce, instrument po instrumencie „Bolero” Ravela, a sam zapis wykonałem w programie, który najpierw stworzyłem. Problemem okazała się strona techniczna. Na wielu komputerach dźwięk był

zniekształcony i czasami za mocno fałszował zamierzony efekt.

Z niemal gotową grą Cymerman zgłosił się do firmy MarkSoft, która dostrzegła jej komercyjny potencjał i błyskawicznie wprowadziła na rynek pod tytułem Liga Polska Manager '95. Okazało się, że zapotrzebowanie wśród krajowych graczy było faktycznie duże. Nikomu nie przeszkadzała mniejsza niż

## REKLAMA – SPONSOR

Kapitał :112 tys.zł

### REKLAMA NA STADIONIE



DOBAWI >>

WOLNYCH MIEJSC

20

UZOSTAŁO TABLIC : 3  
 CZAS WYWIESZENIA : 12 miesięcy  
 PROPONOWANA CENA : 109 tys.zł

### REKLAMA NA STROJACH



DOBAWI >>

WOLNYCH MIEJSC

2

UZOSTAŁO REKLAM : 1  
 CZAS REKLAMOWANIA: 12 miesięcy  
 PROPONOWANA CENA : 145 tys.zł

✚ Jest sierpień 1994 roku. Za 10 miesięcy Legia Warszawa po raz szósty zdobędzie tytuł mistrza kraju, a Warta Poznań po raz ostatni zagra w ekstraklasie. Chyba że ty zmienisz bieg historii...

✚ Reklamy tak poważnych firm jak Kodak czy Polonia 1 gwarantują finansową stabilizację klubu.

# CREDITS



u zachodniej konkurencji liczba opcji czy gorsza grafika (nie wspominając już o fałszującym w tle „Bolero”). Liczyło się to, że w sezonie ligowym 1994/95 można było poprowadzić do tytułu mistrzowskiego nie Manchester United czy Bayern Monachium, lecz Olimpię Poznań, Hutnika Kraków, a nawet Sokoła Pniewy.

Istotnie, gra pozwala wcielić się w menedżera jednej z polskich drużyn i na własnej skórze przekonać o dolach i niedolach związanych z karierą w krajowym futbolu. Trzeba więc kupować i sprzedawać zawodników, zdobywać sponsorów, ustalać skład, formację i taktykę, rozbudowywać stadion, dbać o budżet klubu, kontrolować ceny biletów oraz pensje i premie piłkarzy, rozpisywać plan treningów i leczyć kontuzjowanych... A wszystko to z nadzieją na pokonanie Legii i Widzewa oraz podbój Ligi Mistrzów.

Głównym atutem gry Cymermana pozostawały jednak krajowe realia: Polonia 1, Przegląd Sportowy i FSO wśród reklamodawców, stadiony bez miejsc siedzących, tablice świetlne i jupiterów (ich montaż był kosztowną fanaberią), a przede wszystkim polskie kluby aż do III ligi (te najważniejsze nawet z prawdziwymi herbami) oraz znani i lubiani zawodnicy. Jak pisał redaktor Gamblera: „Miło przecież kupować sobie z listy transferowej Leszka Piszka, Jacka Dembińskiego czy Grzegorza Mielcarskiego”. Co ciekawe, Cymerman był tak dobrze zorientowany w ówczesnej piłce, że większość z parametrów charakteryzujących gwiazdy naszej ekstraklasy podawał z pamięci.

	NAZWISKO	POZ	M	Z	BR
1	ANDRZEJ WOZNIAK	B	0	0	0
	TOMASZ MUGNIEWSKI	B	0	0	0
2	TOMASZ ŁAPINSKI	O	0	0	0
3	MAREK BAJOR	O	0	0	0
5	MARCIN BOGUS	O	0	0	0
6	STANOMIR GULA	O	0	0	0
	DANIEL BOGUSZ	O	0	0	0
4	ZBISŁAW WYGIEZMIENICZ	F	0	0	0
	BOGDAN JOZWIAK	F	0	0	0
7	ANDRZEJ MICHALCZUK	F	0	0	0
8	RYSZARD CZERNIEC	F	0	0	0
9	DARIUSZ PODOLSKI	F	0	0	0
	ANDRZEJ JASKOT	F	0	0	0
11	GRZEBOSZ MIELCARSKI	N	0	0	0
	BOGDAN PIKUTA	N	0	0	0
10	LORADOŚLAW KOWALCZYK	N	0	0	0
	PIOTR SZARPAK	N	0	0	0
	KRYSZTOF MAŁOCHA	N	0	0	0



Wymyśleni zawodnicy zaczynali się dopiero na poziomie trzeciej ligi, ponieważ... nie było skąd zaczerpnąć żadnych informacji o składach drużyn na tak niskim poziomie rozgrywkowym. Autor wspomina, że napisał w tej sprawie list do Przeglądu Sportowego, ale pozostał on bez odpowiedzi.

W menedżerze Cymermana nie było za to innych stałych elementów ówczesnego futbolu w polskim wydaniu: burd na trybunach i handlowania punktami.

„Chciałem, żeby chociaż w grze wizerunek polskiego futbolu był jaśniejszy i bliższy ideałowi” – tłumaczył.

Interesującą i trzymającą w napięciu atrakcję stanowiły natomiast animowane przerywniki w meczu (też zresztą inspirowane kultowym The Managerem). Wpatrywanie się w zegar odmierzający czas do końca spotkania urozmaicały scenki obrazujące sytuacje podbramkowe, a każda z kilkunastu akcji miała dwa możliwe zakończenia i do ostatniego momentu nie było wiadomo, czy nasz napastnik trafi do siatki czy też haniebnie przestrzeli (częście, jak to w polskiej lidze, robił to drugie).

Debiutujący autor nie ustrzegł się też niestety potknięć. Szczególnie raziła krótka ławka rezerwowych. Z tylko sobie znanych powodów twórca gry pozwolił wybierać przed meczem zaledwie trzech zmienników, co poważnie



**NIE POMYL GRY!**

**Grę pod tytułem Liga Polska Manager '95 wydało również LK Avalon.** Była to jednak produkcja amigowa i do tego skandalicznie wręcz skopana. Do głównych mankamentów należały nieprawdziwe nazwiska zawodników, ekonomia na poziomie wyobrażeń o biznesie rodem z wczesnej podstawówki i ubogie opcje trenerskie... nie pozwalające nawet wybrać z kadry meczowej jedenastki! Gra miała też błędy: choćby możliwość rozbudowywania trybun w nieskończoność. 4 miliony widzów na meczu naszej ekstraklasy – to mogło wydarzyć się tylko w amigowej Lidze Polskiej!

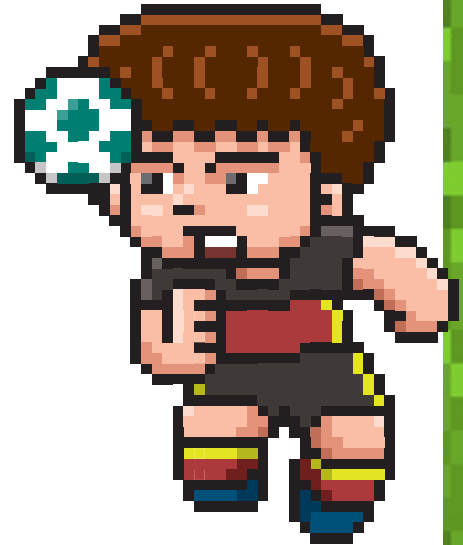


✚ Polskie gwiazdy nie muszą martwić się konkurencją ze strony zachodnich futbolistów. W grze nie ma transferów zagranicznych.

zawęzowało trenerowi pole manewru. Zabawne były natomiast wyniki drużyn w europejskich pucharach, gdzie nie zróżnicowano siły startujących drużyn, przez co Ekranas Poniewież mógł awansować do Ligi Mistrzów, a do finału Pucharu UEFA docierało np. Kuusysi Lahti, co niewątpliwie obniżało rangę tych rozgrywek. Sprawniejszym menedżerom doskwierał też na pewno brak możliwości zakupu zawodników z klubów zachodnich.

Mimo tych mankamentów Liga Polska Manager '95 stała się hitem, a MarkSoft zdołał sprzedać 8 tys. egzemplarzy gry. Ile rozeszło się kopii pirackich – nie wiadomo. Rafał Cymerman wspomina jednak, że już tydzień po premierze widział swoje dzieło w ofercie handlarzy na warszawskiej giełdzie przy ul. Grzybowskiej. Graczy nie przekonała nawet niska cena legalnego oryginału: o połowę niższa niż w przypadku produkcji zachodnich. Nie pomogło też zabezpieczenie w postaci niemożliwej do skserowania karty kodów, piraci poradziли sobie z nim błyskawicznie. – Pieniądże, jakie dostałem za grę, były i tak niezłe – wspomina Cymerman. – Można by za nie wówczas kupić kawalerkę w Warszawie, ale skala

piractwa bardzo zniechęcała. Autor otrzymał też wiele listów (papierowych) z uwagami i pomysłami od graczy oraz udzielił wywiadu Gamblerowi, w którym zdradzał swoje plany na przyszłość: „Na początku chcę się zająć grami sportowymi, moją największą pasją. Nie znaczy to, iż chciałbym pozostać tylko przy nich. MicroProse z założenia było firmą, która pisała gry strategiczne, jednak potem rozwinęła »asortyment«. Mam nadzieję, że tak będzie i z moją firmą” – mówił. Najpierw jednak założyciel „polskiego MicroProse” musiał zdać maturę, a później zająć się studiami na Politechnice Warszawskiej. Skutecznie odciągnęło go to od tworzenia gier. Z czasem poświęcił się tworzeniu oprogramowania biznesowego dla klientów korporacyjnych, o grach zapominając. Popularność wymyślonej przez niego gry skłoniła jednak MarkSoft do kontynuowania tematu. Kolejne edycje Liga Polska Manager – często nieprzewidywalne, pełne błędów, ale i swoistego uroku – dostarczyły graczom wielu przygód takich jak wygranie Champions League Ruchem Radzionków. To już jednak temat na zupełnie inną opowieść. ■



Rafał Cymerman udostępnił swoją grę za darmo pod adresem [ligapolska95.pl](http://ligapolska95.pl). Można pograć pod Windowsem i na Androidzie, osobiście prowadząc Sokół Pniewy do triumfu w Lidze Mistrzów.



✚ Wierny kibic ogląda mecz na stojąco. VIP-om wystarczy ławeczki. Krzeselka to kosztowna fanaberia.

## 25 lat temu narodził się Doom



**10 GRUDNIA 1993 ROKU SHAREWARE'OWA KOPIA GRY DOOM TRAFIŁA NA SERWERY UNIWERSYTETU W WISCONSIN.** Od tego momentu poznawaliśmy historię bezmiennego pogromcy demonów, opowiedzianą prawie bez słów. Jedynymi środkami wyrazu była grafika 3D i nieustanna akcja oraz ciemność, w której kryli się przeciwnicy. Dziś Doom to ikona gier FPS, wciąż piekielnie dobra pomimo ćwierć wieku stażu na rynku gier wideo. Rok temu podczas Game Industry Conference miałem okazję spotkać długowłosego, wiecznie uśmiechniętego Johna Romero z paznokciami pomalowanymi na modną czerni. I wciąż kopiącego tyłki w deathmatchu na mapie Dead Simple, na której miałem okazję przegrać (mogę się tłumaczyć tylko nieumiejętnością grania na kursorach, czyli domyślnej konfiguracji Doom). Wymieniłem kolekcjonerskie edycje Wolfensteina i Doom na jeszcze bardziej kolekcjonerskie (z podpisami), miałem też okazję zamienić kilka słów z Johnem, ponarzekałem na muzykę (John przeciwie, miał do Doom a podpięty bank brzmień Rolanda), poopowiadałem o tym, że na Amigę jednak się z Doomem udało i chodzi całkiem sprawnie nawet na O30, John wspomniał, że pracował nad edycją Doom dla Jaguara (którą miałem przy sobie).  
O tym, że Doom odmienił raz na zawsze świat gier wideo i wyniósł na piedestał komputery, które stały się równorzędnymi konkurentami konsol do gier, nie trzeba nikogo przekonywać. Dziś, po 25 latach, powrót do identycznej formuły okazuje się takim sukcesem, jak pierwszy Doom. Nie to, żeby gracze nie lubili gier wysmakowanych i pełnych fabuły, ale Doom to świetny przykład na to, jak podnieść poziom adrenaliny gracza, stosując wyłącznie bodźce audiowizualne. (BD)



## Flashback 25th Anniversary w wersji kolekcjonerskiej

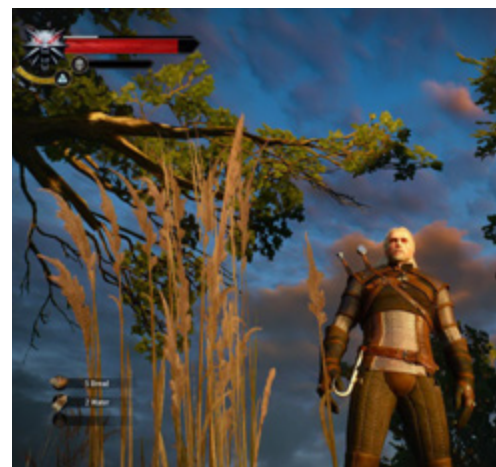
Remake Flashbacka z 2013 roku nie spotkał się z uznaniem krytyki i graczy. Na 25-lecie gry ukazuje się więc jej oryginalna wersja. Kultowy Flashback wrócił na Switcha, a potem na PC, PS4 i Xboxa. Wersję konsolową można nabyć w wersji pudełkowej nazwanej „Collector's Edition”. Na tle innych wydań kolekcjonerskich, w których można znaleźć albumy czy figurki, prezentuje się dość skromnie, ale i nie kosztuje kilku stówek. Teksturowa obwoluta skrywa pudełko na blu-ray, w którym oprócz płyty z grą można znaleźć kartę z kodem do pobrania „zremasterowanej oryginalnej ścieżki dźwiękowej” (usłyszemy ją w grze, jeśli wybierzemy odpowiednią opcję; nie jest to niestety ta najlepsza, amigowa aranżacja) oraz dwa arkusiki naklejek: na jednym znajduje się

kilka sprite'ów z Conradem, bohaterem gry (niestety w czerwonej koszulce!), na drugiej obrazek z okładki oraz logo. Jest wreszcie instrukcja utrzymana w stylu retro. Wytłumaczenie wszystkich ruchów zajmuje aż cztery strony! Miłym dodatkiem są (niekompletne) mapy poziomów.  
A sama gra? To po prostu stary, dobry, oryginalny Flashback. Nowa wersja zawiera ułatwienia dla lamerów, ale nie trzeba z nich korzystać. Można też włączyć filtr CRT i poprawiony dźwięk. Najważniejsza opcja to możliwość wyboru koloru koszulki. Wreszcie Conrad może przemierzać pecetową wersję grafiki odziany we właściwego, białego T-shirta. I mały bonus dla zbieraczy: na poziomach rozmieszczono żetony, które odblokowują galerię poświęconego grze street artu. (MRW)

EXTRA

## Geralt w świecie potworów

**GERALT NIE MA SZCZĘŚCIA DO PORTALI. PO PIERWSZYCH ODWIEDZINACH W INNYM UNIWERSUM I TŁUCZENIU SIĘ O SOULCALIBUR WYGLĄDA NA TO, ŻE ZMIERZA TERAZ DO ŚWIATA MONSTER HUNTER WORLD.** Wiedźmin pojawi się w grze w ramach darmowej aktualizacji na początku 2019 roku i wydaje się bardzo na miejscu w tym świecie. To jednak tylko mniejsze z dwóch ogłoszeń. Monster Hunter World doczeka się w przyszłym roku bardzo dużego rozszerzenia Iceborne, które, jak sama nazwa wskazuje, zabierze nas do krainy lodu i śniegu. Zajawka zaplanowanego na sierpień dodatku nie mówi co prawda zbyt wiele, ale są w niej ludzie z mieczami, potwory i inne łowcopotworowe rzeczy, więc zdaje się całkiem solidna. (AC)



# Gry, użytki, co dla ciebie?



GIEŁDY

**GIEŁDY – MAGICZNE MIEJSCA, BAZARY SOFTWARE’U I HARDWARE’U. UTRACONA KRAINA MŁODOŚCI, Z KTÓREJ WSZYSCY WYSZLIŚMY.** Historia, której, jak to się mówiło przed reformą szkolnictwa, „gimby nie znają”. Zrealizowany przez ekipę Loading dokument „Gry, użytki, co dla ciebie?” to projekt zapisu mówionej historii gier komputerowych. Wypowiadają się bywalcy i specjaliści (jak ktoś bywa na Pixel Heaven, zobaczy znajome twarze, zwłaszcza że część materiału powstała podczas ostatniej edycji). To dość ambitny projekt – prawie dwugodzinny materiał, dokładnie opowiadający całą historię gier – od ich powstania w latach osiemdziesiątych po smutny kres związany z wejściem internetu (i – co optymistyczne – odrodzenie jako imprez dla fanów retro). Formuła „gadających głów” okraszona jest przebitkami na materiały (głównie fotograficzne) i pyszne animowane przerywniki stylizowane na klasyczne gry i intra.

Film doskonale pokazuje, jaką długą drogę przeszliśmy i z jakiego paździerza wyszliśmy. W dzisiejszych czasach, kiedy dostajemy gry w czasie światowej premiery (a dziennikarze nawet wcześniej), narzekając przy tym, że trzeba ściągać patche z poprawkami, kubłem zimnej wody może być ta historia. Pirackie gry pozbawione pudełek i treści, często niedziałające,

bo rżnięte z dyskieta na taśmę, dramatyczne kopie filmów na VHS z lektorem czytającym robione ze słuchu tłumaczenia...Okropieństwo, och, mój Steamie, mój Netflixie!

Przy tym wszystkim ujmuje romantyzm tamtych czasów, gdy giełdy nie były siedliskiem dresiarzów i gangusów, a miejscem spotkań pasjonatów szeroko pojętej informatyki. Tam, gdzie nie dawało rady upadające państwo, tam właśnie wyrosły te centra społeczno-edukacyjno-handlowe. A potem, krok po kroku, przyszyła cywilizacja. Najpierw jako policyjne naloty po wejściu słynnej ustawy o ochronie praw autorskich w 1994 roku, potem pod postacią internetu, który przejął wszystkie funkcje giełdy.

To ważny dokument, zapis naszej historii. Jeśli sami nie opowiemy, nikt nie opowie. Pokolenia włączone w obieg światowej popkultury zaczynają myśleć o latach osiemdziesiątych jak o amerykańskim serialu, może z odrobiną „Misja”. Problemem może być jednak mało przystępna forma. Obecnie to produkcja od fanów dla fanów. Chciałoby się teraz zobaczyć ten film w wersji bardziej przyjaznej dla normików: przycięty do 50 minut, z wybranymi najbardziej soczystymi anegdotami, z żywszym montażem, z czym wiąże się oczywiście uproszczenia. Przykładem może być serial „The Toys That Made Us” emitowany na Netflixie. (MRW)



## Cracow Games Day Christmas 2018

**ZANIM UBIEGŁY ROK ZAMKNAŁ SIĘ NA DOBRE, BLOOPER TEAM, CZYLI TWÓRCY KOJARZENI PRZEDĘ WSZYSTKIM Z LAYERS OF FEAR I >OBSERVEREM, ZDĄŻYLI ZORGANIZOWAĆ OTWARTÉ SPOTKANIE POŚWIĘCONE DZIAŁALNOŚCI ICH FIRMY.**

W poniedziałkowe przedpołudnie 10 grudnia wszyscy zainteresowani zgromadzili się na kinowej sali, gdzie wydarzenie rozpoczęło od krótkiego filmu, przybliżającego dotychczasowy dorobek krakowskiego dewelopera. Poza Blooberem obecne były także ekipy jego dwóch spółek-córek: Feardemic i iFun4All.

Mikrofon dość szybko powędrował w ręce przedstawiciela tej drugiej grupy. Prezentacja będących w produkcji gier rozpoczęła się od tytułu Far Peak, którego oś fabularna obraca się wokół idei himalajskiej wyprawy. Podkreślono, że gra ta ma zawierać nie tylko pierwiastek zręcznościowy, ale także kłaść nacisk na fabułę. Trzeba przyznać, że ukazanie grupy wspinaczy, których więzi będą zacieśniać się wraz z kolejnymi, przybliżającymi ich do szczytu krokami oraz nocnymi rozmowami w obozach, dają dużą szansę na zbudowanie wciągającej narracji.

Następnie pokazano The Padre, tytuł, którego krakowscy programiści co prawda nie tworzą, a jedynie wydają pod szyldem Feardemic. Gra wzoruje się na klasycznych przygodówkach (wśród inspiracji wymieniono między innymi Alone in the Dark), a graficznie oparta jest na dużych voxelach. Produkcja nie chce iść na współczesne kompromisy, lecz oferować trudniejsze zagadki, celując w grupę gatunkowych wyjadaczy.

Wrócono jednak do projektów iFun4All. Opowiedziano o wieloosobowym Halls of Horror, w którym cztery grupy graczy starają się uciec z ponurego domostwa. Wyświetlono również rozgrywkę z Ritual, dynamicznej produkcji w klimatach Weird Westu, elementami tower defense, kamerą umieszczoną nad bohaterem i mnóstwem strzelania. Głos zabrał też reprezentant Feardemic na temat gry 2084, lecz po więcej o tym tytule odsyłam na inne strony aktualnego numeru. Imprezę zakończono z przytupem, prezentując rozgrywkę z najważniejszych obecnie projektów Bloobera: Layers of Fear 2 oraz Medium. (MG)

## God of War grą roku na The Game Awards



**THE GAME AWARDS TO BARDZO SPECYFICZNA GALA NAGRÓD, W KTÓREJ CZĘŚĆ WYRÓŻNIEŃ JEST PODAWANA W BIEGU I JAKBY MIMOCHODEM (DO TEGO STOPNIA, ŻE KILKA WYRÓŻNIEŃ WSPOMNIANO TYLKO PRZEZ GŁOŚNIK, GDY ZWYCIĘZCY INNEJ KATEGORII WCHODZILI NA SCENĘ), DLATEGO TRUDNO MOMENTAMI TRAKTOWAĆ CAŁOŚĆ PRZESADNIE POWAŻNIE.**

Niemniej jednak to także największe widowisko tego typu w branży gier, więc nie do końca można przejść koło gali obojętnie. 7 grudnia wyróżnionych zostało naprawdę wiele gier. Wspomniano o wyjątkowych członkach gromowej społeczności, takich jak Steven Spohn z fundacji Able Games pomagającej grać osobom z niepełnosprawnościami, Lual Mayen z Ugandy, twórca gry mobilnej o walce z nienawiścią popularnej wśród uchodźców ze stref wojny w Afryce, czy Sadia Bashir z PixelArt Games Academy, wspierającej artystów z branży w Pakistanie. W pewnych obszarach obyło się bez zaskoczeń. Twórcą treści roku został streamer Fortnite'a Ninja, najlepszą trwającą grą (i produkcją dla wielu graczy) – Fortnite. Co ciekawe, najlepszą grą e-sportową okazało się Overwatch.

Red Dead Redemption 2 zgarnęło statuetki za najlepszy występ aktorski (Roger Clarke jako

Arthur Morgan), najlepszą opowieść, projekt audio i ścieżkę dźwiękową. Miano najlepszej gry RPG przypadło... Monster Hunter World, które pokonało Dragon Questa, Octopath Traveler i Pillars of Eternity. Najważniejszą grą roku okazał się natomiast God of War, który poza statuetką dla najlepszego tytułu otrzymał też wyróżnienia za najlepszą reżyserię gry dla Cory'ego Balroga oraz tytuł najlepszej przygodowej gry akcji (nie należy mylić z najlepszą grą akcji, bo tą została Dead Cells).

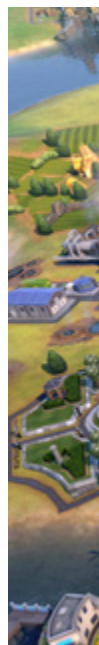
Wśród innych wyróżnionych tytułów uwagę zwraca najlepsza gra AR/VR, którą zostało Astro Bot Rescue Mission, pokonując Beat Saber, oraz najlepszy kierunek artystyczny, za który wyróżniono The Return of Obra Din Lucas'a Pope'a. Najlepszą grą strategiczną nazwano z kolei Into The Breach doskonałą produkcją twórców FTL: Faster Than Light. Największym przegranym wydaje się z kolei Call of Duty: Black Ops 4, które mimo sporej sprzedaży nie otrzymało ani jednego wyróżnienia, podobnie jak Shadow of the Tomb Raider i Spider-Man. W kategorii zdominowanej przez produkcje Nintendo – gry familijne – wygrał natomiast Overcooked 2, deklasując między innymi Mario Party i Nintendo Labo. (AC)



## Powstaje Schizm 3

**PROJEKTANTEM I TWÓRCĄ JEST ROLAND PANTOŁA, ZAŁOŻYCIEL ODPOWIEDZIALNEGO ZA ORYGINALNE DWIE GRY DETALIONA.**

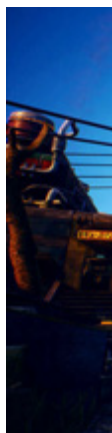
PlayWay ogłosiło, że współpracujące z nim studio Detalion Games tworzy właśnie kontynuację gier przygodowych z początku milenium zatytułowanych Schizm. Na czele produkcji stoi Roland Pantoła, twórca nie tylko oryginalnych gier, ale też Reaha, AD 2044 i artysta środowiskowy Bulletstorma, Enemy Frontu i Sniper: Ghost Warrior 2. Gra przeniesie nas na planetę Argilus, gdzie występuje anomalia łącząca ze sobą dwa wymiary. Twórcy obiecują nieliniowe zagadki, które możemy rozwiązywać w różnej kolejności dwójką bohaterów – Amią i Bogardem – w równoległych rzeczywistościach. Całość jest realizowana na Unreal Engine, a premierę zapowiedziano na „wkrótce”. (AC)



## Gry, sztuka oszukiwania

**TWORZENIE GIER TO DOBRA ZABAWA. CZASAMI JEDNAK ZADANIE, KTÓRE STAWIA SOBIE AUTOR, ZACZYNA GO PRZERASTAĆ. WTEDY TEŻ TRACI CZAS NA BEZUSTANNE POPRAWKI I UDOSKONALANIE GRY.**

Najczęściej jednak pomocne staje się podejście, w którym należy pamiętać o ograniczeniu ilości zmian w celu zaoszczędzenia czasu. Zapraszamy do poznania Collegium Da Vinci w dniu 11 stycznia 2019 roku na bezpłatny wykład Krzysztofa Malińskiego – Ambasadora Huuuge Games, twórcy gier na konsole i platformy mobilne. Szczegóły i rejestracja uczestników na stronie [cdv.pl](http://cdv.pl). Spotkanie organizuje Wydział Informatyki i Komunikacji Wizualnej CDV w ramach cyklu INTERAKCJE, pod patronatem naszego miesięcznika. (ŁS)





## Civilization VI: Gathering Storm

**NA 14 LUTEGO 2019 ROKU JEST ZAPOWIEDZIANE WYDANIE DRUGIEGO OFICJALNEGO DODATKU DO CIVILIZATION VI. TYM RAZEM AUTORZY WZIĘLI SIĘ GŁÓWNIEM ZA MODYFIKACJĘ KOŃCOWEGO ETAPU GRY I WPŁYW ŚRODOWISKA NA BUDOWANE CYWILIZACJE.**

Według zapowiedzi umieszczonej na Steamie pojawią się wybuchy wulkanów, wszelkie rodzaje burz od paskowych przez tornada i huragany po zamiecie, ale także powódzie i susze. Po wynalezieniu elektryczności prąd będzie się uzyskiwało przez spalanie węgla czy ropy. Z czasem pojawią się technologie umożliwiające pozyskiwanie energii ze źródeł odnawialnych. Gra niejako wymusi ich wdrażanie, ponieważ spalanie węglowodorów na dużą skalę doprowadzi do wzrostu temperatury na Ziemi, topnienia lodowców, podnoszenia się

poziomu wody w oceanach i zalewania przybrzeżnych pól. Z drugiej strony pojawi się budowa barier przeciwpowodziowych, które zapobiegą niszczeniu zagospodarowanego terenu. Możliwości modyfikacji terenu znajdzie się zresztą więcej, ponieważ będzie można przekopywać kanały, drążyć tunele, stawiać tamy i łączyć mostami brzozy rzek.

Powróci także zwycięstwo dyplomatyczne, choć w nowym wydaniu. W Gathering Storm będzie się gromadziło kapitał polityczny przez zawieranie sojuszy, utrzymywanie dobrych relacji z państwami-miastami i rywalizację w World Games (cokolwiek by to nie było). Wzorem drugiego dodatku do Civilization V pojawią się przysługi dyplomatyczne wykorzystywane do zapewnienia sobie poparcia innych przywódców dla własnych projektów.

Wszyscy gracze zirytowani zbyt długim pojawianiem

się kolejnych technologii przyszłości zyskają nowe pozycje w drzewkach nauki i społeczeństwa, odpowiadające antycypowanym postępom XXI wieku. Znajdą się tam choćby technologie ograniczające emisję dwutlenku węgla.

W dodatku znajdzie się także 9 nowych przywódców z 8 nowych cywilizacji, 9 unikatowych jednostek, 4 unikatowe budynki, 4 unikatowe ulepszenia, 2 unikatowe dzielnice i jeden wyjątkowy zarządca. Dodatków będzie jednak znacznie więcej i nie wiąże się to jedynie z wprowadzeniem do gry nowych cywilizacji. Na wybudowanie ma czekać 7 nowych cudów świata (w tym Kanał Panamski), na odkrycie 7 cudów natury, na opracowanie: 18 nowych jednostek, 15 ulepszeń, 9 budynków, 5 nowych dzielnic, 2 nowych zestawów miast, 9 technologii i 10 ulepszeń społecznych. Zostaną dodane także nowe historyczne momenty i nowe możliwości prowadzenia operacji szpiegowskich. Zmienia się warunki zwycięstwa kulturowego i naukowego.

Na dokładkę mają pojawić się także dwa scenariusze. Jeden dotyczy czarnej śmierci w XIV wieku, a drugi pierwszej wojny światowej. Pod względem zawartości Gathering Storm wygląda na solidny pakiet. Czy da się w to grać, przekonamy się za półtora miesiąca. (DM)



## Najnowsza gra Obsidianu

R P G

**W ZWIASTUNIE ZAPREZENTOWANYM PODCZAS THE GAME AWARDS 2018 OBSIDIAN POKAZAŁO THE OUTER WORLDS – WYDAWANĄ PRZEZ PRIVATE DIVISION GRĘ RPG, NAD KTÓRĄ PRACOWAŁO W TAJEMNICY OD PEWNEGO CZASU.**

Patrząc na zwiastun, można powiedzieć, że jest tu po trochu retrofuturysty, kosmosu i magii pogranicza. Jest też cała masa humoru gatunkowo dość bliskiego

serii Borderlands. Jak pisaliśmy wcześniej, w produkcję zaangażowani są Tim Cain i Leonard Boyarsky. Zwiastun nie pokazuje za dużo rozgrywki, więc trudno powiedzieć, jak całość sprawdzi się w praktyce. Można jednak założyć, że dostaniemy tu miks pierwszoosobowej strzelanki i solidnego RPG, z jakich jest znany Obsidian. W tle leci też The Passenger, więc jeżeli nie odpowiada wam styl gry, możecie chociaż posłuchać dobrej muzyki. (AC)



## Epic Games startuje z konkurencją dla Steamu

**EPIC GAMES ZASTOSOWAŁO EPICKIE ZAGRANIE (TEN ŻART SAM SIĘ NAPISAŁ, WYBACZCIE) I OGŁOSIŁO WŁAŚNIE, ŻE POZA TWORZENIEM SILNIKA DO GIER, FILMÓW I WSZYSTKIEGO POMIĘDZY ORAZ ZARZĄDZANIEM NAJPOPULARNIEJSZĄ GRĄ PO TEJ STRONIE GALAKTYKI ZAMIERZA TEŻ GRY SPRZEDAWAĆ.** Epic Games Store, który ma ruszyć w najbliższym czasie, zadebiutuje z zestawem wybranych przez korporację gier, ale ma otworzyć się na kolejne tytuły w przyszłym roku. Najważniejszym punktem sprzedażowym platformy jest bardziej korzystny podział zysków niż w przypadku głównego gracza na rynku, Steamu. Ledwo co pisaliśmy, że Valve zmniejsza swój udział w zyskach dla świetnie sprzedających się tytułów, ale nawet pomimo tych zmian Epic oferuje znacznie lepsze proporcje: podział 88% dla twórców i 12% dla sklepu. Co ważne, w przypadku gier stworzonych na Unreal Engine 4 i sprzedawanych w Epic Games Store firma rzeknie się swojej normalnej 5% prowizji za silnik. Wszystko podsumowuje poręczna grafika. Podział zysków to jednak tylko część większej ofensywy, jaką Epic zamierza przypuścić na rynek. Rozumiejąc, jak dużą rolę odgrywają w całym procesie

promocji i sprzedaży gier influencerzy, Epic chce dawać twórcom gier możliwość parowania się ze streamerami i innymi twórcami treści i oferowania im wynagrodzenia (sam Epic organizował w tym roku wydarzenie, w ramach którego część przychodów trafiała do kieszeni twórców treści). Od strony graczy platforma ma być atrakcyjna ze względu na opiekę nad publikowanymi treściami, bezpośredni kontakt z deweloperami za pośrednictwem wbudowanego systemu ticketów oraz 14-dniowy okres zwrotu bez zadawania pytań (gier na Steamie nie można zwrócić po przegraniu w nie więcej niż dwóch godzin). Do tego, przez cały rok 2019 w sklepie mają się co dwa tygodnie pojawiać darmowe gry, za które Epic zapłaci z własnej kieszeni. Pierwszą z nich jest Subnautica (recenzja w Pixelu #35). Dzięki popularności Fortnite'a Epic nie startuje „od zera”. Gra przyciągnęła 200 milionów graczy na wszystkich urządzeniach, co obiecuje całkiem przyzwoity startowy zasięg platformy. Dodawszy do tego istniejące już relacje z wieloma twórcami gier oraz mniejsze prowizje, Epic ma szansę zagrozić monopolowi Steamu. (AC)

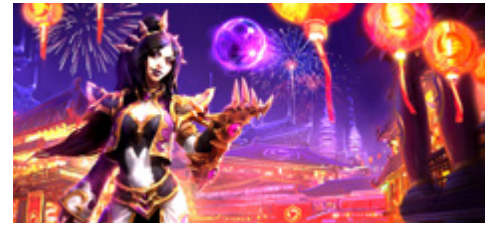
## PlayStation Classic



**WYDANA NA 24-LECIE PREMIERY ORYGINAŁU MINIKONSOLKA NAWIĄZUJE DO TRADYCJI ZAPOCĄTKOWANEJ PRZEZ NES CZY OPISYWANE W PIXELU C64 MINI. DZIAŁA PODOBNIEM JAK TEN OSTATNI SPRZĘT.** Ma wyjście HDMI, zasilanie pobiera przez Micro USB, a dwa pady można podłączyć przez klasyczne wejście USB. Sam sprzęt jest leciutki jak piórko, ale co ma do zaoferowania? Na wielkim telewizorze wyświetla się pikselowate menu umożliwiające odpalenie jednej z 20 gier. Podobno piraci złamali zabezpieczenia konsolki i można załadować więcej, ale tym się nie będziemy zajmować. Z wbudowanego zestawu odpaliłem najpierw Metal Gear Solid, żeby zdziwić się, jakim cudem niemal 20 lat temu to skończyłem. Teraz patrzyłem na grę wyglądającą jak przelewający się po wielkim telewizorze zielony bezkształtny kisiel. W skopiowanym z Alone in the Dark Resident Evilu sterowanie padem pozbawionym gałki wydało mi się masochistycznie trudne i nienaturalne. Gdy odpaliłem pełen maskotek Final Fantasy VII, przypomniałem sobie, jak wyglądał i jakich wrażeń dostarczał wypuszczony również w 1997 roku Riven. Byłem ciekaw wielu z tych gier, bo PlayStation One mnie ominęło, jednak problem okazał się prozaiczny – większość z nich jest dziś całkowicie niegrawalnych, zwłaszcza w wersjach 1:1 z oryginału. Fanboje PlayStation będą zapewne na tak, jednak zwykły gracz poszukujący ciekawostek z sezamu wirtualnej rozrywki może się mocno rozczarować. Szare pudełko od Sony wydaje się zadziwiająco puste. (PB)



H O T



## Jednego gracza mniej?

**WYGLĄDA NA TO, ŻE HEROES OF THE STORM, MOBA ŁĄCZĄCA ZE SOBĄ ŚWIATY OVERWATCHA, DIABŁO, WORLD OF WARCRAFT I STARCRAFTA, POWOLI ZACZYNA ZWIJAĆ MANATKI.** Blizzard ogłosił, że zespół stojący za grą przechodzi restrukturyzację, a część jego członków zostaje przeniesiona do innych projektów. Jednocześnie w 2019 roku nie będą kontynuowane e-sportowe elementy HoTS, co oznacza, że rozwój gry zostaje co najmniej spowolniony. Blizzard jednocześnie zapewnia, że gra ma funkcjonować w dalszym planie. Ciężko powiedzieć, czy zmieni się także tempo wypuszczania nowych bohaterów i innych aktualizacji, ale wydaje się to bardzo prawdopodobne. Heroes of the Storm nie udało się zdobyć serc fanów, dla których gry MOBA to przede wszystkim League of Legends oraz DOTA 2. Nieco mniej wymagająca, bardziej przystępna o wymienionych tytułach produkcja dla wielu była zbyt prosta i nudna, jak na przedstawicielkę tak „hardkorowego” gatunku. (AC)

## Czy Warcraft GO będzie kolejnym hitem Blizzarda?

**PO KONTROWERSJACH ZWIĄZANYCH Z DIABŁO IMMORTAL DZIENNIKARZE ZACZĘLI SZUKAĆ INFORMACJI O INNYCH POTENCJALNYCH PROJEKTACH BLIZZARDA I WYGLĄDA NA TO, ŻE CZEKA NAS WIĘCEJ ZAPOWIEDZI GIER MOBILNYCH (CO ZRESZTĄ POTWIERDZIŁ PRODUCENT WYKONAWCZY FIRMY, ALLEN ADHAM).** Jedną z nich będzie tytuł bazujący na idei Pokémon GO, ale osadzony w świecie Warcrafta. Szczegóły tego, jak prezentować się będzie nadchodząca gra, pozostają nieznanne. Nad Warcraftem GO

(Tauren Mobile?) pracuje jeden z zespołów inkubacyjnych pod kierownictwem Cory'ego Stocktona, byłego głównego projektanta zawartości i głównego projektanta gry dla World of Warcraft. Jednym z założeń gry ma być większy poziom skomplikowania od produkcji Niantic oraz... rozgrywki dla pojedynczego gracza. Trudno sobie wyobrazić, jak sprawa ma dokładnie działać, ale zważywszy na to, że na kampusie Blizzarda znajduje się jeden z mocno kontestowanych gymów z Pokémon GO całość wydaje się naturalnym rozwojem spraw. (AC)



## Nowy Far Cry

**ZAPREZENTOWANE PODCZAS THE GAME AWARDS 2018 FAR CRY NEW DAWN BEZPOŚREDNIO NAWIĄZUJE DO ZAKOŃCZENIA FAR CRY 5.** Bomby atomowe, które widzieliśmy w ostatnich scenach, faktycznie spadły, a Montana zmieniła się w postapokaliptyczne piekło. Jakis czas później na ruinach cywilizacji powstały nowe osady i skupiska ludzkie, oraz, jak to zazwyczaj w historiach o postapokaliptyce bywa, walczące ze sobą gangi. Głównymi antagonistkami są tym razem dwie czarnoskóre siostry, Mickey i Lou, które próbują sobie zawłaszczyć cały teren. Zwiastun pokazuje sporo walki samochodowej i dookoła samochodów, choć ten aspekt nigdy nie był specjalnie mocną odsłoną serii. Zobaczymy, jak wyjdzie tym razem. Choć akcja osadzona ma być w Montanie, należy spodziewać się nieco innej formuły niż w tegorocznej, numerowanej części gry. Nie dość, że dostaniemy tu Ekspedycje – nowy element rozgrywki, który rzuci nas w różne miejsca na terenie USA – to jeszcze przyjdzie nam rozwijać własną bazę o nazwie Prosperity. Pojawia się też stary znajomy z Far Cry 5, który chyba nie dostał tego, na co liczył, realizując swój wielki plan. Całość ukaże się już w lutym. (AC)

## Budżetowy gaming: słuchawki z mikrofonem Lioncast LX20, LX30, LX50

TRZY ZESTAWY SŁUCHAWKOWE OFEROWANE POD MARKĄ LIONCAST MOGĄ POZYTYWNE ZASKOCZYĆ JAKOŚCIĄ WYKONANIA W SWOJEJ KLASIE. W ZAKRESIE CEN OD 100 DO OKOŁO 200 ZŁ TRUDNO BĘDZIE ZNALEZĆ NAZBYT WIELE KONKURENCYJNYCH ROZWIĄZAŃ, OFERUJĄCYCH WZGLĘDNIIE DOBRĄ JAKOŚĆ WYKONANIA KOMPONENTÓW I PRZYWOITE BRZMIENIE ORAZ ODŁĄCZANY MIKROFON.



### Lioncast LX20

Zamknięte, wokółuszne słuchawki osadzone na wykonanym z tworzywa sztucznego pałąku (wyłożonym pianką i pokrytym imitacją skóry) zostały wyposażone w nauszniki z podobnego materiału przypominającego skórę. Kabel w oplocie łączący słuchawki z komputerem (4-pinowy minijack) podłączony jest na stałe do lewej muszli. Na wysokości około 30 cm umieszczono pilot z wyłącznikiem mikrofonu i regulacją głośności. Dodatkowy przedłużacz, złożony z dwóch przewodów o długości 2 m, umożliwia podłączenie słuchawek do standardowych gniazd mikrofonowych i słuchawkowych minijack. Mikrofon dołączony jest do lewej słuchawki przez złącze minijack na krótkim, elastycznym kabelku. Pomimo niskiej ceny całość prezentuje się dobrze. Słuchawki robią wrażenie solidnych i dobrze zaprojektowanych. Nieco gorzej wypada jakość brzmienia. W dźwięku wyraźnie brakuje niskich tonów.

**Cena: 120 zł**



### Lioncast LX30

Prawie dwukrotnie droższy od LX20 model słuchawek wyróżniają dwa elementy: podświetlenie RGB zewnętrznej części muszli oraz wbudowana karta dźwiękowa USB, umieszczona w pilocie urządzenia. Plastikowy pałąk i nauszniki wyłożono pianką pokrytą materiałem imitującym skórę. Do lewej słuchawki został przyłączony na stałe krótki kabel z kartą dźwiękową i pilotem (regulacja głośności, wyłącznik mikrofonu i podświetlenia), do którego przyłączony jest zarówno przewód USB, jak 4-pinowy kabel minijack (brakuje przejściówki umożliwiającej podłączenie osobno mikrofonu i słuchawek). Całość podwieszona z lewej strony może przeszkadzać w swobodnej zabawie. Podobnie jak w LX20 odłączany mikrofon umieszczono na krótkim, elastycznym kablu. Możliwe jest wykorzystanie LX30 zarówno jako słuchawek analogowych, jak i cyfrowych, podłączonych do portu USB. Wszystkie kable chroni opłot wykonany z włókna. Dołączone oprogramowanie wyposażono w pięciopasmowy korektor, cztery efekty środowiskowe, opcję symulacji dźwięku 7.1 oraz panel sterujący podświetleniem RGB (kilka efektów: od oddechu, przez zmiany kolorów, po jednolitą barwę). Niestety nie ma opcji powiązania barw podświetlenia z odtwarzanym dźwiękiem. Przetwarzany przez wbudowaną w słuchawki kartę dźwięk jest głośniejszy i bardziej wyraźny od brzmienia przenoszonego drogą analogową.

**Cena: 200 zł**

HOT

### Lioncast LX50

Na pierwszy rzut oka to brat bliźniak LX20, różniący się jedynie konstrukcją pałąka (w tym przypadku wykonanego ze stali oraz pokrytego pianką i imitacją skóry) i wymiennymi nausznikami (w komplecie dwa zestawy, jeden pokryty materiałem imitującym skórę, drugi – welurem). Ukryte w oplocie kable i odłączany mikrofon to elementy słuchawek, w które wyposażono wszystkie modele LX. Kabel z pilotem (regulacja głośności i wyłącznik mikrofonu) nie jest zamontowany na stałe. Możemy go odłączyć. Dodatkowy przedłużacz (2x minijack) umożliwia podłączenie słuchawek do pary osobnych gniazd: słuchawkowego i mikrofonowego. W tym modelu zrezygnowano z wbudowanej karty dźwiękowej. Słuchawki są nieznacznie większe i zdecydowanie cięższe, przez co mogą okazać się mniej wygodne. Subiektywnie brzmią jednak lepiej od modeli LX20 i LX30. Na uwagę zasługuje również wykonanie elementów. W swojej klasie budżetowych produktów LX50 prezentuje się świetnie.

**Cena: 210 zł**



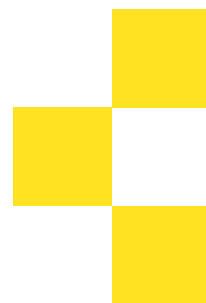

**Aleksy Uchański**

Top Secret, Gambler, Play, a obecnie gamedev.

Od ponad ćwierćwiecza związany z polskim rynkiem gier.

Miłośnik porcelany ze Stanowic, Orwella, whisky oraz kotów.

Obecnie inwestor w gamedevie.



# DWIE DEKADY BEZ KRZYSZTOFA KUBECZKI

**T**o był jeden z tych ludzi, którzy wywarli wielki wpływ na moje życie. Nigdy go nie poznałem. I nigdy go nie zapomnę.

Snuliśmy się po tym wielkim gdańskim cmentarzu i – wyposażeni w precyzyjne, ale niedające się łatwo zastosować w praktyce wskazówki – szukaliśmy tego grobu cierpliwie, niczym w jakieś psychodelicznej grze, w którą nikt normalny nie chciałby zagrać.

W końcu znaleźliśmy znaną z paru zdjęć w internecie kwaterę. Na wiosnę będzie dwie dekady, jak spoczywa w niej Krzysztof Kubeczko. Pierwszy atarowiec RP, emblematyczna postać sceny ośmiobitowej i legendarny korespondent Top Secretu, którego w dziale listów protekcyjnie nazywaliśmy „Krzysiem”, co się jakoś przyjęło, a czego do dziś żałuję. Przecież nie było to ani grzeczne, ani subtelne. I nie tylko to.

Przestrzegam generalnej zasady nieczytania swoich tekstów z epoki, wspomnienia jak najchętniej, ale żadnej bezpośredniej konfrontacji z duchem i twórczością epoki. Jednak przy jakiejś niedawnej okazji zajrzałem do TS-owych listów i zobaczyłem, jak odpowiadaliśmy Krzysztofowi. Momentami to, co miało być zabawne, wydaje mi się już tylko bucowate. To, co on pisał zazwyczaj, było po prostu fajne.

Ironicznie, to wiele osób wspomina Krzysztofa Kubeczkę jako „pierwszego trolla ery przedinternetowej”. Powtarzalnie spotykam się z tym poglądem i ze spokojem, ale stanowczo usiłuję go zwalczać. Wszyscy znamy trolli, ten nowy podgatunek człowieka, który przez całą historię rodzaju ludzkiego musiał się zadowalać bazgraniem swych frustracji na ścianach szaletów i dopiero w erze internetowej dumnie wyruszył z nich na podbój komentarzy podartykułowych, forów i sołszalmidiów. Niczego w tym rozumieniu trollującego w Krzysztofie nie było. On był błędnym

rycerzem swojego 8-bitowego Atari, wiernym mu aż po grób. Cała reszta wypływała z tego przekonania. Dlaczego mam z uszanowaniem myśleć, że ktoś kocha Real Madryt, a inaczej traktować fakt, że ktoś kocha małe Atari? Małego Atari przynajmniej da się dotknąć. No i da się na nim zagrać, a nie tylko patrzeć, jak gra.

O tragicznej, młodej śmierci Krzysztofa Kubeczki w wypadku samochodowym dowiedziałem się późno i bardzo mnie ona poruszyła. To był jakiś znak, który wskazywał koniec epoki. Na miarę skromnych możliwości postanowiłem wtedy robić, co się da, abyśmy o Krzysztofie nie zapomnieli. Przy różnych stosownych ku temu okazjach staram się go wspominać i przybliżać. Zapewne większości czytelników Pixela nie trzeba. Ale wciąż niektórzy mogli o nim nie słyszeć i to przecież żadna ich wina. Warto napisać i przypomnieć. To ważny fragment historii gamingu, historii, która nie jest tylko dziejami gier i urzędzeń, ale też – kto wie czy nie przede wszystkim – ludzi.

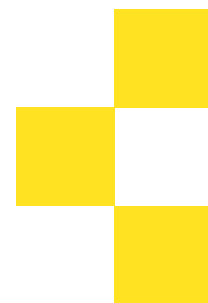
Zbliża się dwudziesta rocznica tego dnia, którego nie powinno być, kiedy ten nie najnowszy samochód w tej marnej pogodzie został spłoszony z jezdni przez to drugie, nigdy niezidentyfikowane auto i – jadąc wcale nie za szybko – uderzył w drzewo. Z tej okazji przygotowujemy w kilka osób skromne upamiętnienie. Szczegóły inicjatywy muszą jeszcze pozostać tajemnicą, ale decyzje już zapadły, a działania są realizowane. Jeżeli ktoś z Was znał, spotkał Krzysztofa Kubeczkę, jeżeli macie po nim wspomnienia albo pamiątki, proszę o kontakt (aleksy.uchanski@gmail.com). Razem sprawimy, że to będzie piękniejsze i pełniejsze.

To wydaje mi się ważne. ■

ALEX



**Marcin Borkowski**  
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny  
Top Secretu, komentator spraw bieżących,  
postać znana i lubiana.



## DOPYCHANIE KOLANEM

**T**en felieton jest w pewnym sensie uzupełnieniem tekstu, który napisałem o festiwalu Games for Impact. Podczas prezentacji tytułów i podczas oglądania gier, w które można było zagrać w wydzielonej sali, kilka razy zadawałem sobie pytanie: „Dlaczego akurat te?”.

To pytanie ma swoje źródło w kłopotach ze zdefiniowaniem terminów „for Impact” i „for Change”. Oczywiście intuicyjnie z grubsza wiemy, o co chodzi, ale z doświadczenia z podobnymi sytuacjami wiem, że próby doprecyzowania są skazane na niepowodzenie. A nawet jeśli uda nam się stworzyć precyzyjnie wyglądającą definicję, polegniemy przy próbach zastosowania jej do konkretnych gier. Zawsze będą istniały tytuły stojące okraciem nad linią. W zależności od tego, kto będzie oceniał, będzie je mógł albo przeciągnąć na jedną stronę, albo na drugą.

Tak jest na przykład, przynajmniej dla mnie, z Frostpunkiem, pokazanym w sekcji Critical Gaming. Nie mam wątpliwości, że jest to gra stawiająca ważne pytania o moralną dopuszczalność działań przywódcy w sytuacji zagrożenia. Równocześnie nie zakwalifikowałbym Frostpunka jako gry for Impact ani for Change. Nie miałbym takich wątpliwości przy poprzedniej grze 11 bit studios, This War of Mine. W największym skrócie: Frostpunk to ciekawa w swej alegoryczności dystopia, TWoM to zlokalizowane precyzyjnie w naszej części świata ostrzeżenie przed skutkami wojny. TWoM wpływa bezpośrednio, Frostpunk na około.

Ale to akurat był przykład przyjemny. Ciekawy temat do dyskusji o tym, jak rzeczywistość śmieje się z naszych prób jej szufladkowania. Gorzej, kiedy pojawiają się wątpliwości, czy gra nie została

sklasyfikowana post factum i na siłę. W części historycznej obecność niektórych gier była oczywista: Attentat 1942 czy My Child Lebensborn doskonale pasowały do założeń. Brwi podniosły mi się w momencie, kiedy okazało się, że My Memory of Us to gra o holokauście. Tak się składa, że MMoU było kilkakrotnie pokazywane na Pixel Heaven, a w 2017 roku było nawet zgłoszone do konkursu Pixel Awards. Pamiętam, że odebrałem fikcyjny świat gry z mroczną dyktaturą w tle (jakby bywały świetliste) w pewnym sensie podobnie do Frostpunka, jako alegorię. Ba, mogę się podeprzeć cytatem z materiałów, jakie jury dostało od producenta: „War broke out – the Evil King plundered the city and his robot-soldiers were everywhere.”. Zły Król, bajka, przenośnia. Zresztą i dzisiaj opis na stronie producenta pozostaje enigmatyczny. Mówi o przyjaźni, ciężkich czasach i życiu w podzielonym świecie, zostawiając wiele domysłom i nie narzucając żadnej interpretacji. Skojarzenia z wojną i Holokaustem były i są oczywiste, ale umowność świata nie nastraja do wąskiego rozumienia. Nie wiem, czy to dopchnięcie kolanem wyszło od twórców, czy od organizatorów. Wiem, że decyzja budzi wątpliwości.

Podobnie mieszane uczucia miałem, widząc wśród wystawionych gier What Remains of Edith Finch. Przy stanowisku stała tabliczka: „Gra (...) poruszająca tematy żałoby, śmierci, rodzinnych tajemnic i dziedziczenia emocji.”. WRoEF to świetna gra i porusza te wszystkie tematy. Nie mam wątpliwości. Tylko że przez swoją pojemność opis będzie pasował do co drugiej przygodówki zbudowanej dookoła historii, w której występuje rodzina i ktoś umiera.

Widzę tu poważne zagrożenie dla idei. Niestety jest tak, że ilekroć pojawia się jakaś nowa, interesująca kategoria, skuteczna marketingowo, wszyscy usiłują się pod nią podpisać. Sól kuchenna bezglutenowa? Czemu nie. Gry niezależne? Ależ oczywiście, jesteśmy indykiem. Games for Change? No przecież, że nasza gra się łąpie. ■

BOREK



◆ GAMEDEV & CREATIVE  
◆ CAREERS EXPO 5-6/04/2019 ■

[www.gcce.eu](http://www.gcce.eu)

5.04: b2b day  
6.04: open day



STWORZONY Z MYŚLĄ O GRACZACH

# PRZETESTOWANY W BOJU

## Archer C5400X



Czterordzeniowy  
procesor 1,8GHz  
64-bit



Prędkość  
transmisji



Porty  
Ethernet



Technologia  
MU-MIMO 4x4



Beamforming



Smart  
Connect



Range Boost



NitroQAM™  
(1024-QAM)  
oraz 4-Stream

