

PREMIERA MIESIĄCA EASTSHADE

# PIXEL

KULTURA GIER WIDEO

## ANTHEM

3 (46) / 2019 / MARZEC

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

03 > 46



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

9 772391 796909

### INSIDE

- FAR CRY NEW DAWN
- METRO EXODUS
- KINGDOM HEARTS III
- CRACKDOWN 3
- GATHERING STORM
- W SIEDZIBIE NETFLIXA
- SILENT STORM
- COMMODORE UK
- CMENTARZE W GRACH
- POCZĄTKI GRAFIKI KOMPUTEROWEJ
- ENIGMA JACKA TRAMIELA



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

# JACK IS BACK

**W**brew twierdzeniom internetowych trolli sprzed kilku lat ja naprawdę dobrze wiedziałem, że Jack Tramiel zmarł w 2012 roku. Co więcej, nieco wcześniej byłem bliski przeprowadzenia z nim wywiadu.

Tramiel fascynował mnie od momentu, gdy zobaczyłem z nim wywiad w styczniowym Bajtku z 1987 roku. To był czas, gdy na Bajtka polowałem codziennie w kiosku, bo nie było czegoś takiego jak ustalone daty premier. Gdy tylko pojawiał się, trzeba było natychmiast wysuływać 100 złotych i brać. A nie była to mała kwota. Dość powiedzieć, że w tamtym czasie jedna rundka na automatach kosztowała mosiężnego piąta. Ile by jednak nie kosztował Bajtek, stanowił w tamtym momencie nieocenioną skarbnicę wiedzy. Jeden news z Bajtka mógł zmienić całe twoje życie. I ten wywiad z Tramiel moją właśnie zmienił.

To była jedna strona, a widniejący na niej wielki łysy pan z lekkim wytrzeszczem oczu został przedstawiony jako BOSS. Wypowiadał się pewnie, przekonywał, że Polacy podążają za nim i przy okazji lekceważąco besztal Commodore. To robiło wrażenie. Czuło się, że on faktycznie jest rozdającym karty szefem. Do tego pochodził z Polski! Gdy skojarzyłem to z informacją, że dostaliśmy dolarowy spadek od cioci z Ameryki, a jednocześnie w Peweksach pojawiły się komputery od Tramiela, zacząłem przekonywać ojca, że przydałoby się kupić to piękne pudło z rzucającym się w oczy napisem 64K i nieco mniejszymi słowami na górze: Atari 800 XL. Korzystałem już z C64, ale marzyłem o własnym sprzęcie. I niedługo to marzenie spełniło się w domu towarowym Feniks, w malutkim Peweksie zlokalizowanym tuż przy tylnych schodach.

Mniej więcej dwadzieścia lat później nawiązałem łączność z Lucjanem Wenclem, czyli człowiekiem, który umożliwił



MICZ

**P.**

Bajtkowi zrealizowanie wywiadu z Tramiel. Samo zdobycie kontaktu przypominało film sensacyjny. Dostałem telefon do jednej osoby, ta przekierowała mnie do drugiej, a ona z kolei dała maila. Napisałem wiadomość i Lucjan Wencel odpowiedział. Korespondowaliśmy przez kilka tygodni, podczas których udzielił mi wielu informacji włączonych do „Cyfrowych marzeń”. Przesłał mi też unikatowe zdjęcie, na którym stał sobie obok Tramiela na jakiejś imprezie. Mówił, że wkrótce przybędzie do Polski i chce się spotkać, a jak pojedzie do Stanów, to pomoże mi trafić do Tramiela. Chwilę potem jednak zniknął jak Keyser Soze. Mail zamilkł, podobnie dwa wcześniejsze telefony, a na dodatek padł mi nagle dysk twardy i cała poczta Outlooka wraz ze zdjęciem Tramiela wyparowała.

Potem pewna ekipa planująca rączą ekspansję telewizyjną zleciła mi przygotowanie kosztorysu podróży po Kanadzie i USA, mającej na celu zrealizowanie wywiadów z legendami branży. Oczywiście uwzględniłem zajrzenie do Monte Sereno, gdzie mieszkał wówczas Tramiel. Wszystko przeliczyłem i dostarczyłem. Był rok 2011. Wciąż wszystko wydawało się możliwe. Niestety projekt, jak wiele przed nim i po nim, upadł z hukiem. Kilka lat później mogłem jedynie odwiedzić miejsca pamięci Tramiela: bazę Atari przy Borregas Avenue w Sunnyvale, jego ostatni dom, a także szpital, w którym zmarł.

Dziś Maciej Rogowski wniknął w archiwa tak głęboko, że doszukał się korzeni niemal całej rodziny Jacka Tramiela. Odpowiedział na pytanie: jak naprawdę nazywał się Jack i kiedy się urodził. To niebywale nostalgiczna podróż w zapomniany świat żydowskiej Łodzi sprzed stu lat, w miejsce, gdzie wychował się późniejszy twórca Commodore i boss Atari. Tekst przedstawia fakty, do których inni się jeszcze nie zdołali dokopać. Mówi o rzeczach, pojawiających się w Pixelu jako w pierwszym medium.

Za miesiąc ruszę w podróż, żeby spróbować w końcu porozmawiać osobiście z synem i wnukiem Jacka Tramiela. Pokażę im ten numer Pixela i być może dowiem się o rzeczach, o których teraz jeszcze nie wiedzieliśmy. Śledźcie kolejne numery Pixela, bo to nie koniec tej opowieści. Tej oraz dziesiątków innych ze skarbcza elektronicznej rozrywki. Niedługo nadejdzie numer #50 Pixela, a tymczasem spotkamy się w kioskach już 28 marca. ■



**PIXEL**  
KULTURALNA STRONA WIEKÓW

**Redaktor naczelny**

Piotr Mańkowski  
piotr@pixel-magazine.com

**Autorzy**

Maciej Bachorski, Andrzej Bazyłczuk, Marcin Borkowski, Aleksander Borszowski, Artur Cnotalski, Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Paweł Gawlikowski, Piotr Gawrysiak, Paweł Gąska, Marcin M. Granat, Mikołaj Kamiński, Marcin Kiendra, Bartłomiej Kluska, Jacek Marczewski, Dariusz J. Michalski, Piotr Pienkowski, Wojciech Pijanowski, Piotr Pocztarek, Paweł Schreiber, Piotr Stypka, Michał Śledziński, Aleksy Uchański, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdancewicz

**Oficer dyżurny**

Wolf  
**Opieka graficzna**  
Łukasz Szczepanowski

**Korekta i redakcja**

Señorita Clara  
**Prenumerata**  
Marlena Kwiatkowska  
hello@pixel-magazine.com

**Wydawca**

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

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

Czuj wosność. Do zobaczenia niebawem na Giełdzie Pixela, Gamdev & Creative Careers Expo i Pixel Heaven! A kolejny Pixel ukazuje się 28 marca.

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

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



5-20

**LOADING**

4. Inside • 6. Exp, skille i levele – przenikanie elementów RPG do współczesnego web fiction  
10. Indykarium • 14. Wizyta w centrali Netflixu w kalifornijskim Los Gatos

21-42

**PLAY THE GAME**

22. Anthem • 26. Eastshade • 28. Kingdom Hearts III  
30. Civilization VI: The Gathering Storm  
31. Stillness of the Wind • 32. Far Cry New Dawn  
34. God Eater 3 • 35. Jump Force • 36. Crackdown 3  
38. AWAY: Journey to the Unexpected • 39. Feudal Alloy  
40. Metro Exodus • 42. Mage's Initiation

43-74

**HALL OF FAME**

44. Najlepsza Gra na Świecie: Silent Storm  
48. Wywiad z Davidem Pleasance'em  
52. Enigma Jacka Tramiela  
62. Początki grafiki komputerowej  
68. Historia Silent Hill

75-94

**SECRET LEVEL**

76. Warhammer 4th Edition  
80. Historia magazynu IKS  
84. Big Box: Eye of the Beholder  
86. Kosmiczny Grand Tour  
88. Sidequest • 94. Felieton Śledzia

95-122

**CREDITS**

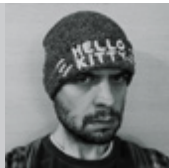
96. Zaginione w akcji: Niezrealizowane projekty  
100. Cmentarze w grach wideo  
107. Felieton Michała R. Wiśniewskiego  
108. Odmienności bohaterów gier  
118. Felieton Piotra Gawrysiaka  
121. Felieton Alexa • 122. Felieton Borka

114-117

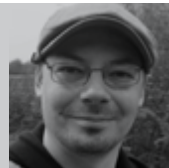
**AUTOFIRE**

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.

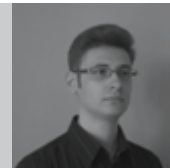
**MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI**



**PAWEŁ GAWLIKOWSKI**



**MARCIN M. GRANAT**



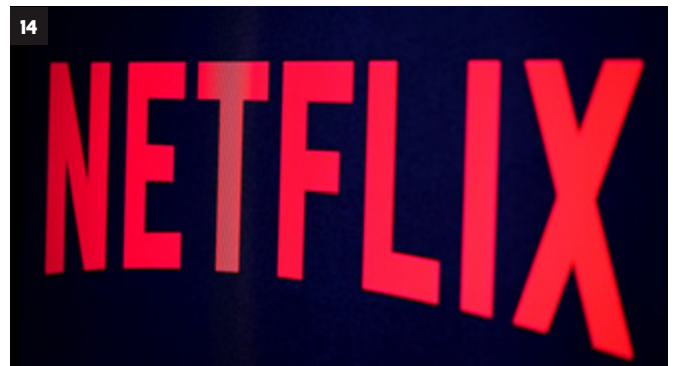
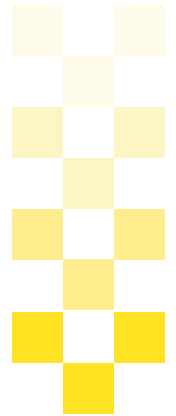
Wszyscy (których znam) zachwycają się (stuszenie) animacją „Spider-Man Uniwersum” (pisząc te słowa, jeszcze nie wiem, czy dostanie Oscara), ale chwając wszystkie rozwiązania formalne, należy pamiętać, że łączenie języka komiksów i animacji już było lata temu w „Sailor Moon” (kropla potu!).

„Undertaker” – dobrze napisane mroczne dziełko Xaviera Dorisona. Jak bardzo dziękuję jest to zachód, przekonujemy się już w pierwszym tomie, „Pożerać złota”. Sympatycznie antypatyczny bohater, niesztampowa fabuła i świetne rysunki Ralphi Meyera mogą stanowić doskonały wstęp do wieczornej rozgrywki w Red Dead Redemption 2.

Mam wrażenie nasilania się trendu muzycznego, nawiązującego do czasów przedchrześcijańskich. Świetnie radzi sobie na tym polu germański Heilung. Zespół z powodzeniem oddaje klimat dawnej Europy, raz grając na kościach, innym razem śpiewając w języku staro-wysoko-niemieckim.

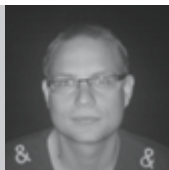
# LOADING

**DROGA DO SILICON VALLEY WIEDZIE WŁAŚNIE PRZEZ SAN FRANCISCO, DOSŁOWNIE I W PRZENOŚNI. TRASY SZYBKIEGO RUCHU ŁĄCZĄ JE JAK NACZYNNIA KRWIONOŚNE.**



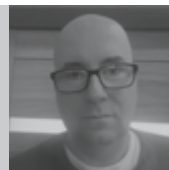
**PIOTR STYPKA**

Ostatnio postanowiłem przypomnieć sobie kultowego „Czerwonego Karła”. Szczególnie starsze serie tego serialu darzę ogromnym sentymentem. Podobno 2019 rok przyniesie nowy sezon sitcomu, o czym zapewniali aktorzy wcielający się w role Kota i Krytena. Nie mogę się doczekać.



**PIOTR PO CZTA R E K**

W maju zakończy się Wielka Kolekcja Komiksów Marvela od Hachette. 170 tomów w twardej oprawie, sześć i pół roku zbierania, plus metry sześciennę na półce, których już nigdy nie odzyskam. Komiksy w Polsce przeżywają renesans – tak dobrze nie było nawet w latach 1990-1998 za czasów TM-Semic.



**PIOTR MA ŃKOWSKI**

Moja ulubiona gra mijającej dekady, The Talos Principle, doczekała się wreszcie wersji VR w sklepie Oculus. Ta ze Steamu nie działała najlepiej na sprzęcie od Marka Zuckerberga. Słucham więc ponownie maksym Elohima, włączę się po antycznych świątach i nie mogę się nadziwić, jak bardzo VR podwyższyło stopień trudności całej tej przygody.



# EXPY, SKILLE I LEVELE



Na azjatyckim rynku pojawia się coraz więcej niebędących grami opowieści, wykorzystujących mechanizmy z gier RPG przy budowie świata, postaci i fabuły.

■ Paweł Gąska

**L**ight i web novele z tego nurtu zyskują popularność i są przenoszone na karty mangowych komiksów czy adaptowane jako seriale anime. Co to jest, z czego się bierze i dlaczego powinno nas to interesować? Zaraz się tego dowiecie.

Jest kilka wzorcowych typów historii z tagiem „RPG”, powielanych (z drobnymi modyfikacjami) przez kolejnych autorów. Najbar-

dziej oczywistą grupą są fantazje na temat gier MMORPG przyszłości, w których dzięki specjalnym headsetom ludzie doświadczają VR wszystkimi zmysłami. Sama technologia zazwyczaj jest mało ważna. Grunt, że realizuje ona marzenie o doskonałej immersji. W wielu wypadkach aż nazbyt doskonale, gdyż spora część tych opowieści - jak np. jeden z najpopularniejszych tytułów, „Sword Art Online” - skupia się na graczach

■ W Death Marchu programista crunchuje tak mocno, że przenosi się do świata MMORPG, którego dotąd tworzył.



W opartych na tytułach MMORPG opowieściach umiejętności rzemieślnicze są dużo ciekawsze i bardziej złożone, niż ma to miejsce w grach.

Chociaż Sword Art Online nie rozpoczął trendu, to wprowadził go do mainstreamu anime.



## ELEMENTY, KTÓRE W GRACH MAJĄ SŁUżyć ODDANIU RÓŻNICY W UWARUNKOWANIACH BIOLOGICZNYCH, W MANGACH RPG STAJĄ SIĘ NATURALNĄ CZĘŚCIĄ ŚWIATA.

uwięzionych w wirtualnym świecie wbrew swojej woli. Mamy więc typowe dla MMORPG-ów rekwizyty - interfejsy, statystyki postaci, punkty doświadczenia, grindowanie poziomów i rzadkich łupów wypadających z zabijanych wrogów - gładko wtopione w fabułę o próbie ucieczki z miejsca, w którym się znalazło wbrew swojej woli.

I o ile łatwo uzasadnić taki zabieg, kiedy faktycznie akcja utworu toczy się w fikcyjnej grze, to na tym tag „RPG” wcale się nie koń-

czy. Dużo więcej znajdziemy tam opowieści o całych światach - czy to „normalnych”, czy to „magicznych” - w których mechanizmy RPG są zwyczajnym elementem codziennego życia. Weźmy na przykład „Rise of the Shield Hero” - historię Naofumiego, nastolatka wezwanego do innego świata, żeby walczyć z hordami demonów jako Legendarny Bohater Tarczy. Już od pierwszego rozdziału może on przywołać okno statusu, żeby przyrzeć się swoim statystykom.

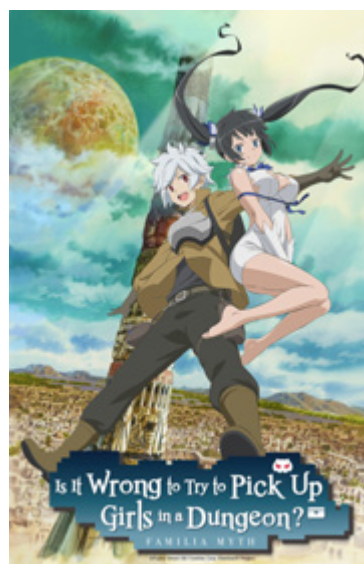
Naofumi musi zabijać potwory, żeby zdobyć doświadczenie i rozwinąć drzewko umiejętności tarczy, co da mu dostęp do potężniejszych kombinacji. Nie musi tego robić sam. Jeżeli jest z kimś w drużynie (tak, zakładanej przez okno interfejsu), to będzie dostawać też expy z cudzych zabójstw. Elementy, które w grach mają służyć oddaniu różnicy w uwarunkowaniach biologicznych czy w poziomie mistrzostwa, w RPG-owych mangach stają się naturalną częścią świata. Legendy o pokonaniu władcy demonów są opiewane z odniesieniem do poziomu postaci, która tego czynu dokonała, zaś sposobem na życie wielu mieszkańców takich światów jest wykonywanie zleceń (questów) dawanych cyklicznie przez gildię poszukiwaczy przygód. Potwory regularnie odradzają się w tych samych strefach, a wypadające z nich rzadkie przedmioty mogą być warte spore sumki u kupców. Mechanika wzięta z gier staje się równoważna prawom fizyki czy biologii.

Dla wielu autorów takie uduziwienie to nadal mało, więc dodatkowo eksperymentują z tym, kogo można obsadzić w roli głównego bohatera. W „Re:Monster” protagonista odradza się w ciele goblina, który dzięki swoim zdolnościom może ewoluować w coraz to potężniejsze formy potwora (na moment pisania tego tekstu jest ogrem). W innych tytułach postać może reinkarnować się jako władca demonów, arcyliasz, pająk, słuz czy nawet miecz. W „Everyone Else is



W niektórych tytułach RPG mechaniki stają się jedynie dekoracją, ułatwiającą budowanie haremów.

W Dungeon ni Deai bohaterowie niczym górnicy codziennie schodzą do dungeonu, by wykopać trochę surowca z potworów.





## MANGI RPG I NOWELKI ODWOŁUJĄ SIĘ DO WYOBRAŹNI OSÓB, KTÓRE DŁUGIE GODZINY SPĘDZIŁY NA GRINDOWANIU MOBÓW I PODNOSZENIU POZIOMU POSTACI W MMORPG.

❖ O rosnącej popularności tego typu opowieści może choćby świadczyć fakt, że niemal co sezon pojawia się kolejna ekranizacja jakiegos tytułu.

są wybitne, ale pokazują chęć komunikacji pomiędzy grającymi twórcami a czytającymi i oglądającymi graczami za pomocą znanego obu grupom języka, ale zarazem w innym medium niż gry.

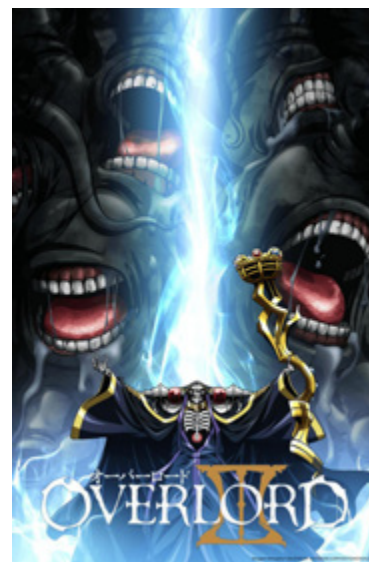
Drugą rzeczą, która narzuca mi się za każdym razem, kiedy sięgam po nowy tytuł, żeby zobaczyć, co tym razem twórca wymyślił, jest wszechobecność motywu tzw. „OP postaci”. Główny bohater tak mocno odbiega poziomem od reszty świata, że właściwie nic nie jest w stanie mu zagrozić. Jest on w „Death March to the Parallel World”, jest w „Overlordzie”, jest w „The New Gate” i wielu innych. Dominacja tego motywu jest o tyle

a Returnee” bohater w miarę rozwoju historii staje się bogiem (dosłownie, nie w przenośni). Z kolei w „LVL999 no Murabito” główne skrzypce gra tytułowy wieśniak na poziomie 999.

Popularność tego typu opowieści ukazuje kilka ciekawych aspektów społeczności graczy zarówno w jej azjatyckim wydaniu, jak i w odsłonie globalnej. Pierwszą z nich jest fakt, że mechanika gier – szczególnie gier RPG – może już służyć twórcom jako środek ekspresji w literaturze, komiksie czy innych mediach, które nie są gramami. Przyzwyczailiśmy się, że w filmach i serialach co prawda często mówi się o graczach

(najczęściej w stereotypowy sposób, siejąc przy okazji moralną panikę), ale jednak rzadko mówi się coś do graczy. Nawet zaś jeśli próbuje się to robić, wychodzi to bardzo nieudolnie i sztucznie (przykładem niech będą niemal wszystkie filmowe adaptacje gier). Mangi RPG i nowelki odwołują się jednoznacznie do wyobraźni osób, które długie godziny spędziły na grindowaniu mobów i podnoszeniu poziomu postaci w MMORPG. Mówią do nich zrozumiałym językiem: władca demonów jest silny, bo ma wysoki poziom, a nie z jakichkolwiek abstrakcyjnych przyczyn fabularnych. W większości przypadków dzieła te nie

❖ Overlord jest doskonałym przykładem tytułu opartego na świetnym pomysle bez porządnego planu, co z tym pomysłem zrobić.





Do magicznego świata możemy przenieść się na różne sposoby - od pokonania ostatniego bossa, aż po śmierć w wypadku.

zaskakująca, że właściwie odbiera on jakąkolwiek szansę na ciekawą fabułę. Nie ma napięcia, nie ma stawki, nie ma pokonywania przeciwności: jest tylko rozgniatanie mrówek, które stają na drodze protagonisty. Dlaczego zatem ten motyw tak się przyjęł? Wygląda na to, że współcześnie jest sporo graczy, którzy lubią wygrywać, nawet jeśli jest to zwycięstwo pozbawione jakiegokolwiek wyzwania. W takim kierunku wychowują nas wielcy wydawcy, kusząc nagrodami za zalogowanie się, obniżając poziom trudności zadań czy opatrując nawet najbanalniejsze czynności dumnie brzmiącymi achievementami. Człowiek lubi nagrody, więc łatwo go psychologicznie uwarunkować, żeby poświęcił grze nieco więcej czasu. Zaskakujące jest jednak to, że owo uwarunkowanie

wylewa się potem na inne doświadczenia i sprawia, że fabularnie słabe opowieści nagle mogą wydawać się ciekawe.

Innym wariantem tego motywu (widocznym choćby w „Sword Art Online”, „Legendary Moonlight Sculptor” czy „World Customize Creator”) jest posiadanie specjalnej umiejętności (lub kombinacji umiejętności), której nie posiada nikt inny na świecie czy w grze. Przewaga głównej postaci nie wynika zatem stricte z odstawiania poziomem od reszty, a z wykorzystywania mechanik, do których nikt inny nie ma dostępu. Można się tu doszukiwać tęsknoty za wyjątkowością postaci, do której przyzwyczajają nas gry dla jednego gracza, a która zostaje zagubiona w światach MMO, gdzie każdy ma dostęp do tych samych systemów i może stworzyć taką samą postać jak my (i co gorsza - zagrać nią lepiej od nas). Z jednej strony granie w grę z innymi ludźmi oznacza przyjęcie reguł, które będą fair dla wszystkich, za drugiej, siedzi gdzieś w graczach chęć posiadania reguł specjalnych, tylko dla nich. Oczywiście z punktu widzenia innych uczestników rozgrywki byłoby to dramatycznie niesprawiedliwe i wydawca takiego tytułu miałby na karku internetową burzę o brak balansu postaci. W opowieściach na bazie gier można jednak tę fantazję realizować do woli i nikomu nie dzieje się krzywda.

I to jest chyba największa siła tych historii: możliwość swobodnego rozgrywania pożądanego przez graczy scenariuszy, które w prawdziwych grach by nie zadziałały. W większości przypadków są to bardzo słabe tytuły, więc poza paroma wyjątkami jak „Log Horizon” czy „Is It Wrong to Try to Pick Up Girls in a Dungeon” nie mogę ich z czystym sercem polecać. Są jednak one ciekawe, właśnie jeśli spojrzeć na nie jako na zwierciadło odbijające (w mniej lub bardziej skrzywiony sposób) tendencje panujące wśród graczy. ■

## TO JEST NAJWIĘKSZA SIŁA TYCH HISTORII: MOŻLIWOŚĆ ROZGRYWANIA SCENARIUSZY, KTÓRE W PRAWDZIWYCH GRACH BY NIE ZADZIAŁAŁY.



Dotknięta syndromem „OP postaci” manga „Re: Monster” kilka stron każdego rozdziału spędza na podawaniu, jakie skille główny bohater właśnie zdobył.

W „Rise of the Shield Hero” główny bohater jest stuprocentowym tankiem. Inaczej niż miałyby to miejsce w MMORPG, spotyka go za to pogarda.



# INDYKARIUM

Polskich gier indyckich jest multum. Na rok 2019 zapowiedziano premiery kilkuset. Będę o nich oczywiście pisać, ale wiąże się z tym pewna odpowiedzialność.

**O**wszystkich napisać się nie da. Papier jest cierpliwy, ale niezbyt rozciągliwy. Trzeba dokonywać wyborów. Z niektórymi indykami jestem osobiście za pan brat, innych w życiu na oczy nie widziałem, a inni zaleźli mi za skórę, więc muszę się pilnować, żeby nie być stronniczym. To bardzo utrudnia wybieranie tytułów, a już gdybym miała na przykład do każdego numeru dawać po jednej grze, byłoby naprawdę trudno. Więc poza jakimiś szczególnymi wypadkami polskim grom poświęcać planuję w całości co któreś wydanie, a klucze wyboru będą dość przypadkowe.

Dzisiejszy odcinek sponsoruje literka B. Dlaczego B? Bo... Bo sobie zgadnijcie. Borek

## INDYK IMPREZUJĄCY



Zgodnie z zapowiedzią Global Game Jam odbył się 25-27 stycznia, w Polsce w trzech miejscach. Dotychczas tematy były bardzo szerokie (patrz poprzednie Indykarium). Tym razem styl zupełnie się zmienił: „Czym jest dla ciebie dom?”. Niektórzy narzekali, inni brali się do roboty. Najwięcej uczestników było w Krakowie, prawie 150 osób. Wygrała tam gra What does home mean to Grandma! (indyk: Limited Edition). W Warszawie wygrała planszówka Nie chcę tej mełbościanki (zespół indykokształtny: Krasnoludy Planszowe; tak, na jamach zdarzają się kategorie pozakomputerowe). W Łodzi za najlepszą uznano grę Sweep, Child o’Mine (indyk: DNIWER EMIT).

**Od 28 do 31 marca odbędzie się w Bostonie PAX East, jedna z najważniejszych w USA imprez branży gier wideo.** W tym roku po raz pierwszy Fundacja Indie Games Polska zorganizuje na niej polskie stoisko, na którym



swoje gry będą mogli zaprezentować polscy twórcy niezależni. Rekrutacja była do 31 stycznia. Niestety informacja pojawiła się za późno i nie załapała do poprzedniego numeru. Jednak wspominać, bo Fundacja robi podobne akcje regularnie i warto się interesować.

**Dla tych, co chcą się czegoś dowiedzieć, ale nie lubią się ruszać z domu (albo zwyczajnie ich nie stać na rozbijanie się po świecie).** Na 21-23 maja zaplanowana jest pierwsza ogólnoswiatowa konferencja Gamedev.world. Pierwsze przymiarki miały miejsce już w 2015 roku, ale całość kształtów nabiera dopiero teraz. Wykłady odbywać się będą tam, gdzie będą się odbywać, a obejrzeć je będzie można przez internet. Symultaniczne tłumaczenie na osiem języków (polskiego wśród nich nie ma), zero biurokracji i załatwiania wiz. Jeśli to wypali (co się okaże w maju), może być ciekawie.

## INDYK POKAZUJĄCY

To taka wiadomość paraindycka, ale dzisiaj o naszym podwórku, więc jak znalazł. Film „Wszystko z nami w porządku” o kulisach pracy nad Lichtspeer (indyk: Lichthund) zostanie pokazany w czasie GDC Film Festival. Pixelowcy już mieli okazję film zobaczyć przedpremierowo. Są plany, żeby go pokazać w tym roku na Pixel Heaven.



## INDYK SIĘ SZKOLI

**Okazji do nauczenia się czegoś indykom nie brakuje. Bardzo często ciekawe wykłady towarzyszą jamom, ale często szkoleniom poświęcone są osobne imprezy.** O warszawskim GDF już wspominałem, tym razem Kraków: 18–19 stycznia w Krakowie odbyły się zajęcia Digital Dragons Academy poświęcone projektowaniu gier. Wykładów było sześć (niektóre prezentacje do wygooglania na stronach DDA). Mówił między innymi Zooltar (to, że akurat jego wymieniam, to czysta przywata) o graniu i opowiadaniu emergentnym (emergent gameplay and storytelling), czyli, z grubsza rzecz biorąc, o rzeczach powstających dzięki uczestnikom rozgrywki. Próbowaliśmy DDA zapytać o dalsze plany, żeby móc zapowiedzieć kolejne wydarzenia, ale na razie nie doczekałem odpowiedzi. Mimo wszystko polecam śledzić, zwłaszcza że próbują podbijać inne miasta.

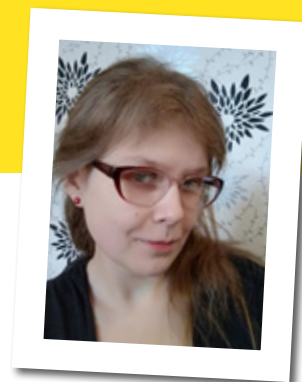
## INDYCZY BLUES



**Żeby nie było, że bycie indykiem to same sukcesy i szczęśliwość wiekiusia. Akurat ta informacja ma wyłącznie odcienie niebieskiego. Rzecz się upubliczniła w Blue Monday, indyk: Pigmentum Game Studio ogłosił, że nie jest w stanie odzyskać kontroli nad swoją grą Indygo (finałisti Pixel Awards 2017, PC, Mac) na Steamie.** Wszystko rozbiło się o kłopoty z wydawcą, Fat Dog Games. Szybka kwerenda pokazała, że nie tylko Pigmentum ma z nim problemy, a sama afera z dnia na dzień zaczęła zataczać coraz szersze kręgi i przestała dotyczyć jednego tytułu, ale dziesiątek osób, które w swoim czasie miały z FDG kłopoty (najczęściej sprowadzające się do braku lub opóźnień płatności). W momencie, kiedy to piszę, sprawa straciła status lokalnej i o Fat Dog Games zaczął mówić internet angielskojęzyczny. Można mieć wątpliwości, rację, podpisane umowy, a i tak wyłudować w czarnej dziurze. Dla Pigmentum jedyną dobrą w tym wszystkim wiadomością, to że Indygo udało się udostępnić na itch.io. **Bluesa zwrotki kolejne: żeby utrzymać się na powierzchni, nie wystarczy grę zrobić.** Trzeba jeszcze na niej zarobić. Przekonali się o tym choćby Forgotten Realms, autorzy AER Memories of Old (lewy screen, PC, Mac, SteamOS). Kilka razy z rzędu wygrali Game Concept Challenge (nagroda finansowa), co pozwoliło ukończyć grę, ale zarobić się na niej nie udało. Zamykają studio. W podobnej sytuacji znalazł się Adrian Lazar. Jego zespół wydał grę PLANET ALPHA (PC, PS4, XBOX ONE, Nintendo Switch), nazbierał za nią wyróżnień i nagród i nic z tego nie wynikało. Finansowa wtopa. Obie gry ładne, starannie zrealizowane, niestety nie podbiły ani serc, ani portfeli graczy. Przy tysiącach premier miesięcznie, nawet mając coś dobrego do zaferowania, trzeba mieć jeszcze sporo szczęścia, żeby się przebić.



## ROZMOWA Z INDYKIEM



### Gul gul?

Gul gul gul: Kivano!

### Może lepiej przerzucmy się na polski, nie każdy nas rozumie. Przedstaw się.

Nazywam się Izabela Latak-Grzesik i jestem grafikiem oraz level designerem w Kivano. Jestem również założycielką kolektywu Kurki Collective.

### Jak wyglądała twoja droga do indyczenia?

Wszystko zaczęło się od złotego słoneczka na GaduGadu i poznania pewnego miłego studenta informatyki z drugiego krańca kraju. Byłam wtedy na kulturoznawstwie i nie miałam pojęcia ani o komputerach, ani o grafice. Bardzo chciałam mu zaimponować i w tydzień zapoznałam się z historią wolnego i otwartego oprogramowania, a potem w tajemnicy zainstalowałam swojego pierwszego Linuxa. Chyba poszło mi całkiem niezłe: ów student dziś jest moim mężem, a jednocześnie rozpoczęła się moja przygoda z gamedevem, bo odkryłam coś ważnego: mogę. Mogę znać się na komputerach, mogę uczyć się programowania, mogę być grafikiem... Mogę być twórcą gier.

### Ile was i gdzie pracujecie?

Jest nas dwoje: ja i mój mąż. Pracujemy razem już tak długo, że rozumiemy się bez słów i jesteśmy bardzo zgranym zespołem. W związku z tym, że pochodzimy z różnych regionów Polski, a do pracy potrzebujemy jedynie naszych komputerów, często się przemieszczamy. Przy naszym najnowszym projekcie pomaga nam też bardzo zdolny muzyk Wojciech Uszarzewicz, który doskonale czuje klimat naszej gry.

### Co zrobiliście, co robicie?

Do tej pory wydaliśmy kilka gier, między innymi Sokoban Garden (Android), Grandpa's Table (Android i PC) i Marble Machine (Android). Obecnie pracujemy nad naszym największym projektem o roboczej nazwie RivenTails, który jest trójwymiarową grą z gatunku tower defense z możliwością rozgrywki w trybie local coop. To bardzo pocieszna, kolorowa i pełna interaktywnych elementów gra, która powstaje z myślą o PC oraz konsolach, a tworzymy ją, korzystając z open-source'owego silnika o nazwie GODOT.

### Oplaca się ta robota?

Nieszczęśliwie, dlatego też ratujemy się zleceniami. Jednak gdybyś zapytała: „Czy sprawia radość?”, bez wahania odparłabym – TAK! Ogromną radość i mimo że robię to już kilka ładnych lat kosztem wielu innych rzeczy... codziennie się cieszę, że wciąż mogę tworzyć wirtualne światy, które komuś sprawią radość. Zatem pod względem satysfakcji – zdecydowanie się oplaca!

### To jeszcze opowiedz coś o Kurkach.

Zauważyłam, że część moich znajomych ma problem z uzyskaniem informacji zwrotnej od większych grup użytkowników z prozaicznego powodu: jest za dużo ciekawych gier i ludziom zwyczajnie brakuje czasu na to, żeby ograć każdą z nich.

Przyszło mi do głowy, że mogę coś z tym zrobić. Tak powstały Kurki Collective, czyli niewielka grupa deweloperów, wspierających się nawzajem doświadczeniem. Kurki to też sposób na lepszą rozpoznawalność. Każdy z nas jest mało znany, ale łącząc wysiłki, możemy osiągnąć więcej. Stąd też nazwa Kurki, a nie Indyki, bo jesteśmy bardzo małutkimi twórcami.

Jesteśmy też po prostu grupą dobrych znajomych i przynajmniej raz do roku spotykamy się w jakimś miejscu w Polsce, przez kilka dni dyskutując o naszych projektach i popijając wysmienite domowe piwo uwarzone przez naszych szanownych kurkowych piwowarów!

Spod skrzydeł Kurek wyszło kilka gier, między innymi Howard Phillips Lovecraft, Mars Power Industries, Magic Potion i Fit2Shapes. Nasi członkowie aktualnie pracują nad takimi tytułami jak Skullstone, Zid & Zniw Chronicles: Zniw Adventure, Box Kid Adventures, RivenTails: Defense oraz Electro Ride.

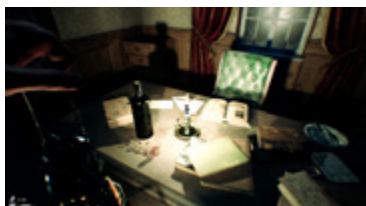
# INDYKARIUM

## INDYCY RYNEK

Tym razem zgodnie ze wstępem polskie gry na literkę B. Przygotowana przy pomocy dobrych ludzi lista gier wydanych w 2018 roku i zapowiadanych na rok 2019 jest długa, a i tak na pewno niekompletna. Na B są jeszcze Bus Fix 2019 (Android, chyba wycofany ze sprzedaży, bo zniknął ze sklepu Google Play, apka do znalezienia w sieci) i Brawl (starość, w tym roku premiera wersji na Switcha), ale uznałem, że indyczność PlayWay SA i Bloober Team SA pozostawia zbyt wiele do życzenia.



**BAD DREAM: FEVER** (pomagasz uratować świat; przygodówka, PC; indyk: Desert Fox)



**THE BEAST INSIDE** (chodzisz po starym domu i rozwiązujesz zagadkę; skrzyżowanie przygodówki, FPS i horroru, PC; indyk: Illusion Ray Studio)



**BLUNT FORCE** (strzelasz i podróżujesz w czasie; umieszczony w czasach drugiej wojny światowej FPS VR z elementami przygodówki, PC, Vive, Oculus, WMR; indyk: Monad Force)



**BEEKEEPER** (prowadzisz pasiekę; strategia ekonomiczna, screenshot z bety, PC; indyk: Absolute Horizon)



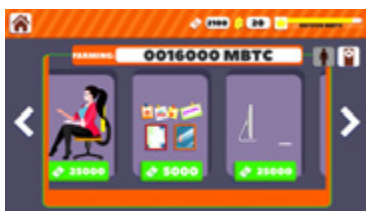
**BEE SIMULATOR** (latasz pszczołą; ekorozręcznościówka z opcją wieloosobową, PC; indyk: Varsav Game Studios)



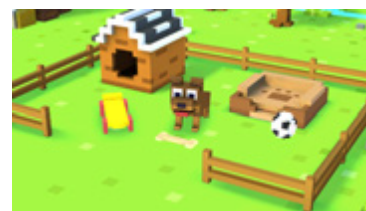
**BLASK** (świecisz po kątach; logiczna, lasery i zwierciadła, iOS, PC; indyk: SmallBigSquare)



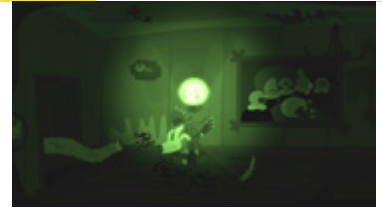
**BETWEEN THE WALLS** (odbijasz piłkę; ni to Pong, ni to Arkanoid, Android, iOS; indyk: Crazy Oyster Games)



**BITCOIN MINER TYCOON** (farmisz bitcoiny; strategia ekonomiczna, PC; indyk: Fury Games Production)

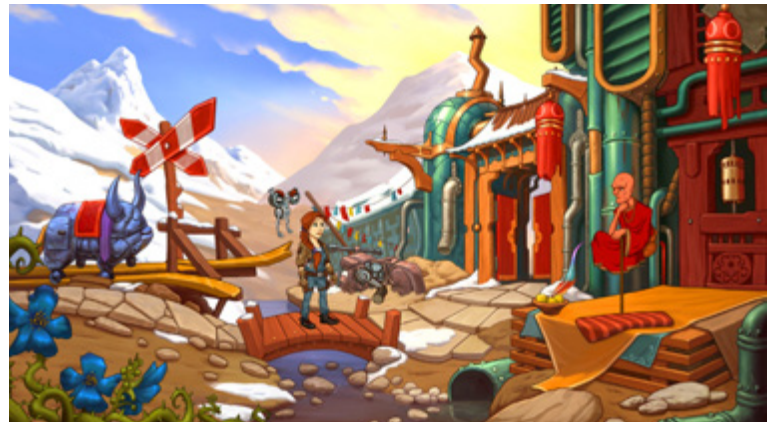


**BLOCKY FARM** (siejesz i hodujesz; symulator prowadzenia gospodarstwa, Android, iOS; indyk: Jet Toast)



**BOUNCY BOB** (skaczesz ludzikiem po platformach; właściwie platformówka, choć z nietypowym sterowaniem, PC; indyk: All Those Moments)

**BULB BOY** (chodzisz po domu chłopczykiem żarówką; przygodówka, gra jest z 2015 roku, teraz premiera wersji na PS4; indyk: Bulbware)



**BRASSHEART** (ratujesz świat przed maszyną; przygodówka w dieselpunkowych klimatach, PC; indyk: Hexy Studio)



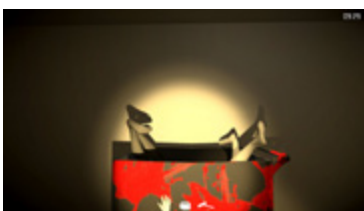
**BŁOKI** (przewracasz klocki; logiczna 3D, iOS; indyk: Maksymilian Michalski)



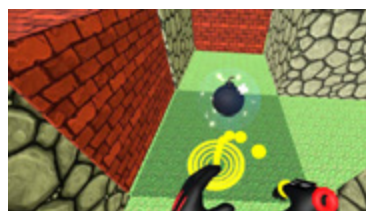
**BOOK OF DEMONS** (zabijasz potwory w podziemiach; hack & slash z elementami karciankowymi; indyk: Thing Trunk)



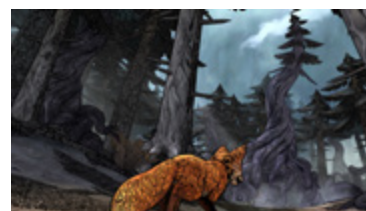
**BUM SIMULATOR** (symulator menela; kontrowersyjny temat, na razie nie wiadomo, co autorzy usiłowają przez to powiedzieć, PC; indyk: Ragged Games)



**BODY OF EVIDENCE** (usuwasz trupy; kolejna próba wcielenia się w Winstona Wolfe'a, PC; indyk: Empyrean)



**BOMBYMAN** (wysadzasz potwory bombami; klon Bombermana, 3D i VR, PC, HTC Vive; indyk: Yeronimo Apps)



**BUSHY TAIL** (spacerujesz kulawym lisem po świecie; symulator spaceru w klimatach opowieści snuty przez dzieci; indykozaur: Fuero Games)

# To nie jest film?

W siedzibie Netfliksa w Los Gatos w Dolinie Krzemowej właśnie fermentuje zaczyn nowej medialnej rewolucji – nadchodzi era interaktywnego filmu. Ale hej, zaraz, zaraz! Czy naprawdę nie wchodziliśmy już kiedyś do tej rzeki?

Olaf Szewczyk



Myśląc o Dolinie Krzemowej, odruchowo postrzegamy ją jako odrębną przestrzeń, jakąś magiczną enklawę elektronicznych czarodziejów gdzieś w Kalifornii, zapominając, że taki fenomen nie może narodzić się w próżni.

Gdy patrzymy na mapę, najbliższe duże miasto - San Francisco - wydaje się stosunkowo odległe, ale to złudzenie. Za sprawą powszechnie stosowanej metody kartograficznej, przekłamującej wielkość obszarów oddalonych od równika, generalnie mamy tendencję do myślenia o USA jako o znacznie większych, niż naprawdę są. Całe Stany Zjednoczone,

na dwuwymiarowej mapie gigantyczne, w rzeczywistości zmieściłyby się na pustyni Sahara. I jeszcze zostało by trochę piasku.

A jednak nawet gdy to wiemy, gdy rozumiemy tę prawdę na poziomie abstrakcyjnym, trudno ją przetrawić i do głębi pojąć, dopóki się nie pokona tych dystansów samemu.

Droga do Silicon Valley wiedzie właśnie przez Frisco, dosłownie i w przenośni. Trasy szybkiego ruchu łączą je jak naczynia krwionośne. Każdego dnia płyną owymi arteriami gigantyczne masy ludzi, niezbędne, by utrzymać ten obszar przy życiu. Jazda samochodem z lotniska San Francisco do serca Doliny trwa tylko

✚ Autor serdecznie przeprasza, że go poniosło. O wzbierającej nowej fali interaktywnych filmów przeczytacie Państwo za miesiąc, dziś tylko trailer. Za bardzo rozpychał się łokciami duch Doliny Krzemowej.

około pół godziny, co dla osoby, która przybywa tu pierwszy raz, może być zaskoczeniem. Kalifornijska oaza gigantów i startupów ultranowoczesnych technologii to tak naprawdę strefa podmiejska San Francisco. Lub, jak kto woli, Mordor, czyli zagłębienie firm, do których codziennie dojeżdża się do pracy. Co notabene zabawnie odwraca porządek rzeczy, bo status suburbium, czyli sypialni proli, ma w nim San Francisco.

Pół godziny na tylnym siedzeniu taksówki to akurat tyle, by zastanowić się nad fenomenem tutejszego genius loci, najwyraźniej wspólnego dla obu rzeczonych miejsc. Dolina Krzemowa wyrosła na żyznej glebie



Carla Engelbrecht odpowiada w Netfliksie za „produkty innowacyjne”, co dziś oznacza głównie filmy interaktywne. Doskonale zna i rozumie świat gier wideo. Jej kolega Todd Yellin, z zawodu dyrektor, jest z kolei świetny w unikaniu odpowiedzi na konkretne pytania.



➤ Główna siedziba Netfliksa to kompleks szklanych domów w Los Gatos, na obrzeżach Doliny Krzemowej. Pracownicy docierają tu z różnych zakątków Kalifornii.

otwartej, kosmopolitycznej kultury San Francisco, pionierskiej i liberalnej. Aby zrozumieć wyjątkowość Frisco, dobrze jest je porównać choćby z inną wielką kalifornijską metropolią, Los Angeles. Poza tym, że obie aglomeracje leżą przy ciepłych plażach Pacyfiku, różnią się niczym Batman i Joker, jak Wenus i Mars. W dużym uproszczeniu – zaryzykujemy hiperbolę – Los Angeles to miasto ambicji, nastawione na konkretny, wymierny sukces, ekspansywne, ekstrawertyczne, z energią skierowaną za zewnątrz. W San Francisco od dawna żyło się wolniej, introwertycznie, refleksyjnie, w centrum uwagi był nie tyle sukces, ile człowiek – traktowany podmiotowo, z uwzględnieniem jego praw jako istoty ludzkiej oraz potrzeb, także tych dotyczących wewnętrznego rozwoju. Nawet architektura tego miasta – poza finansowym

## DOLINA KRZEMOWA TO PRODUKT SPECYFICZNEJ LOKALNEJ KULTURY O MOCNO HUMANISTYCZNYM I LIBERTARIAŃSKIM ZABARWIENIU.

centrum przy The Market bardzo odmienna od wyobrażeń o betonowych dżunglach amerykańskich metropolii, bazująca na niskich, przytulnych domkach z wykuszami – sugeruje styl i tempo życia diametralnie odmienne od chociażby gorączkowego zgiełku LA czy Nowego Jorku.

To właśnie San Francisco było po drugiej wojnie światowej mekką pisarzy i jednym z głównych ośrodków Beat Generation. To tu, w Six Gallery, 7 października 1955 roku odbył się legendarny poetycki zlot, podczas którego Allen Ginsberg

publicznie przeczytał swój poemat „Skowyt”. To w San Francisco, w dzielnicy Haight-Ashbury w 1967 roku wybuchło hippisowskie Lato Miłości, które przyniosło światu tak potrzebną rewolucję obyczajową. To tu w latach siedemdziesiątych rozpoczęła się walka o prawa mniejszości seksualnych. To tu działał Harvey Milk. Zresztą do dziś, idąc po łuku głównymi dzielnicami, od Iglicy, przez Haight-Ashbury, do mostu Golden Gate, widzimy więcej nieheteronormatywnych par trzymających się za ręce i więcej ewidentnych freaków

Logo

NETFLIX

**Netflix działa od 1997 roku.** Dystrybucję filmów przez internet rozpoczął w 2007 roku. W Polsce jest dostępny od 20 września 2016 roku. Ma około 140 mln subskrybentów.

Netflix wygrywa z tradycyjną telewizją. Jako głównego konkurenta w walce o uwagę i czas odbiorcy postrzega gry wideo.



„Bandersnatch”, pokazany w ramach serialu „Czarne lustro”, to w ofercie Netflix'a pierwszy film interaktywny dla dojrzałego odbiorcy.



Zanim film trafi do menu Netflix'a, jest testowany na najróżniejszych smartfonach, telewizorach czy tabletach.



Coraz więcej produkcji Netflix'a zdobywa uznanie krytyków, w związku z czym w głównym „holu sławy” robi się już ciasno.

➤ Po bezprecedensowej fali upałów i pożarów w Kalifornii wreszcie spadł deszcz – według wielu ludów pierwotnych oznaka błogosławieństwa. W co łatwo uwierzyć. Duch Doliny Krzemowej nigdy nie skąpił swych łask, a Netflix wciąż surfuje na wysokiej fali.



## **NIEFORMALNE RELACJE SŁUŻBOWE, NIESZABLONOWE, FUTURYSTYCZNE POMYSŁY, UWZGLĘDNIANIE W PRACY NAD PRODUKTAMI KREATYWNOŚCI, MARZEŃ I GŁĘBOKO LUDZKICH – TO ZARÓWNO CECHY LOKALNEJ KULTURY, JAK I PRZYCZYNY SUKCESU JEJ SPADKOBIERCÓW.**

niż zapewne w jakimkolwiek innym miejscu na Ziemi.

Haight-Ashbury zasługuje na szczególny akcent. To bowiem właśnie pokolenie dzieci kwiatów miało gigantyczny wkład w rozwój Doliny Krzemowej, widząc w nowych, cyfrowych technologiach wrota do cywilizacji Ery Wodnika. Byli hippisi uczyli się programowania, tworzyli pierwsze gry wideo, przenoszące w inne, baśniowe światy nie mniej skutecznie jak LSD, ale bez niepożądanych skutków ubocznych.

Jak wiele zawdzięcza kulturze hippisowskiej rewolucji obyczajowej Dolina Krzemowa, dobrze obrazuje chociażby historia Apple. Na tej glebie wyrósł zarówno Steve Jobs, który podróżował do Indii, by tam medytować i konsekwentnie pozostawał

weganinem, jak i Steve Wozniak, w głębi serca chyba dziecko kwiat do dziś. Niespecjalnie dbający o zaszczty i pieniądze, które zresztą od zawsze rozdaje hojną ręką. Do historii przeszedł jego gest wobec pracowników Apple skrzywdzonych przy podziale tortu, gdy firma odniosła sukces. Oburzony tą niesprawiedliwością Wozniak po prostu podzielił się z nimi swoją działką. Potem wielokrotnie jeszcze udzielał się jako filantrop, między innymi wydając miliony na organizowanie festiwali muzycznych i edukację dzieci z niezamożnych środowisk. Naprawdę świetny gość.

Jobs co prawda szybko zrzucił z siebie hippisowską tożsamość niczym wąż starą skórę, ale zostało mu z tych czasów coś więcej

niż słabość do golfów i awersja do mięsa. To właśnie w doświadczeniach medytacyjnych i przesiąknięciu surową estetyką zen należy szukać zamiłowania Jobsa do minimalizmu we wzornictwie, tak wyróżniającej niegdyś urządzenia Apple.

W każdym razie być może coś w tym jest, że właśnie w Dolinie Krzemowej, tak wiele zawdzięcającej humanistycznej i rewolucyjnej zarazem kulturze San Francisco, rozkwitły firmy tworzące produkty tworzone z myślą o człowieku jako nie tyle konsumencie, ile użytkownikowi – aktywnym podmiocie o własnych potrzebach i kreatywnym potencjale, a nie pasywnym odbiorcy sformułowanych produktów. Ciekawostka, o której nie wiedziałem, jadąc do Los Gatos, gdzie Netflix ma swą główną

WARSAW FILM SCHOOL / POLAND

◆ GAMEDEV & CREATIVE  
◆ CAREERS EXPO 12-13/04/2019 ■

GCCE.EU

12.04: b2b day  
13.04: open day

POWERED BY  
**PIXEL**  
KULTURA GIER WIDEO



## ZBLIŻASZ SIĘ DO GRANIC WYTRZYMAŁOŚCI? TĘSKNISZ ZA ODLEGŁYM DOMEM? LICZNI W NETFLIKSIE EKSPACI Z INDII MAJĄ TU SWÓJ POKOIK.

kwaterę: otóż przy tej samej ulicy mieściła się kiedyś siedziba Atari. Uświadomił mi to dopiero Micz.

Choć może nie jest to aż taka niespodzianka, jak się na pozór wydaje? Dziś w Dolinie Krzemowej niemal każde miejsce ma swoją chwalebna historię, zabudowany jest niemal każdy plac, ceny gruntów osiągają astronomiczne ceny. Niemal każdy, kto działa w branży szeroko pojętych technologii cyfrowych, chce tu mieć swą siedzibę. Być może to wiara w magię miejsca, być może pragmatyzm, bo z praktycznie wszystkimi, którzy się liczą, można się łatwo spotkać i prowadzić interesy.

Gentryfikacja Doliny Krzemowej sprawiła jednak, że mało kto ma szansę tu mieszkać. Koszty są zbyt wysokie. Sypialnią pracowników Doliny jest Frisco, gdzie notabene z tego powodu ceny najmu ostro skoczyły w górę, co jest typowym koszmarem miast sąsiadujących z bizantyjsko bogatymi ośrodkami przemysłu high-tech. Zdarza się więc i tak, że do Doliny dojeżdża się - i dolatuje - z dalszych regionów, na przykład z Los Angeles. To powód, dla którego pracę zaczyna się tu nierzadko dość późno.

Los Gatos to kwatera główna, ale w związku z imponującą ekspansją Netflix otwiera ośrodki także w innych rejonach świata. Jeżeli ktoś ma ochotę na angaż, warto wiedzieć, że centrala na Europę mieści się w Amsterdamzie.

Matecznik Netflix rano - w okolicach ósmej, dziewiętej - jest jeszcze opustoszały. Mrówki dopiero wloką się tu busami z Frisco i z lotniska, po drodze rzecz jasna nie próżnując. Mnóstwo rzeczy da się dziś przecież załatwić zdalnie. Żyjemy w epoce smartfonów, które zresztą wymyślono pewnie także w dużej mierze dzięki inspirującym realiom orki w Dolinie Krzemowej. To miejsce na wiele sposobów wyprzedza przecież swoją epokę, co ma swoje jasne i mroczne strony, ale o tym potem.

Zanim przejdziemy się po kwaterze Netflix, rzućmy najpierw okiem na Los Gatos, bo to Dolina Krzemowa w pigułce. Niezainteresowanych tym pamiętnikiem serdecznie przeproszam, wińcie wielebnego Naczelnego. Micz prosił o panoramiczną relację z pola bitwy i osobiste refleksje. Jako freelancer takim życzeniom nie mam zwyczaju odmawiać. Jeśli chcecie poczytać tylko o filmie interaktywnym jako ewentualnym nowym terenie ekspansji Netflix, przeskoczcie od razu do kolejnego rozdziału.

Los Gatos to miasteczko... wróc, osada na peryferiach Doliny, przytulona do południowo-zachodniego

pasma gór. Na zalesionych zboczach widać górujące nad drzewami, wznoszące się ku niebu sine słupy i nie mam pewności, czy to mgła po deszczach, czy parujące, zgaszone deszczem pogorzelniska po niedawnych, rekordowych pożarach. Gdyby nie ten niepokój, czułbym się jak w beskidzkim kurorcie. Niska zabudowa, podobnie jak we Frisco, robi przytulne, prowincjonalne wrażenie. Puste za dnia chodniki podkreślają senną atmosferę. To, rzecz jasna, pozory. Wieczorem Los Gatos ożywa, gdy blask witryn rozświetla to miejsce jak lunapark, a mrówki opuszczają fabryki.

W drodze na netfliksowe after party mijam sklepy z ekskluzywnymi towarami, puby, a także trzy sąsiadujące ze sobą, w jednej linii, salony piękności full service - od fryzur po manicure. „Targowisko próżności” - być może pomyśleliście w tej chwili, ale to nie o to w tym przypadku chodzi. Po prostu, jeśli chcesz zdobyć/utrzymać dobrą pracę w tak ekskluzywnym zawodowo miejscu, musisz wyglądać tak, jak sobie tego pracodawca życzy - i czego nigdy nie powie na głos. Oficjalnie przecież liczą się tylko umiejętności, a reżim



❖ Fajne te Indie, ale na miłość Buddy i Garudy, czy naprawdę są tu potrzebne ściennie instrukcje, jak żyć? „Włącz wentylator, by cicho szumiał”?...

❖ Tak, Netflix wie, że zapomnienie ładowarki do iPhone'a może grozić zawalem. Tam, gdzie u nas stałyby automaty z wafelkami i colą, tu czekają na potrzebujących szafki z elektronicznymi pierwszymi potrzebami ratującymi życie.

garniturów to jakoby przeżytek minionej epoki. Nie oceniamy po pozorach. To rzecz jasna obłuda i jeden z przejawów aksamitnego terroru, jaki dziś dominuje w tego typu atrakcyjnych miejscach pracy, na pozór przyjaznych, niezhierarchizowanych, o horyzontalnej strukturze, gdzie nawet szef i sekretarka są ze sobą na „ty”. Możesz nie mieć na jedzenie, ale musisz mieć właściwy „look”, nawet jeśli to stylizacja „na luzaka”. Facet, który siedzi na schodkach przed pubem, z na pozór dziką brodą, ale starannie pielęgnowanym, zakręconym wąsem, wygląda jak szef gangu motocyklistów ubieranych przez Gucciego. Chyba nadal w pracy, bo mijając go słyszę, jak rzuca do telefonu pewnym tonem kilkunastokrotnego generała: „Daj mu wszystko, czego żąda. Musimy go mieć”.

Parę metrów dalej widzę, jak przy stoliku za szybą kawiarenki trzech bardzo młodych, może dwudziestoletnich, obstawiam - przyszłych milionerów gorączkowo dyskutuje nad kawą i laptopem, przy czym jeden patrzy na świat przez nigdy dotąd przeze mnie niewidziane, na sto procent prototypowe gogle VR. Czy może raczej VR/AR, bo z przodu

dostrzegam kamery. Jej, chyba naprawdę jestem w Dolinie Krzemowej, a nie w podgórskim kurorcie!

Ze swoją nadwagą, niefabrycznie przetartymi dżinsami i dziko rosnącą brodą mocno wyróżniam się z tłumu. Co zasadniczo czniam, ale w rzeczonych okolicznościach przyrody mam świadomość, że nad moją głową świeci się nieustannie czerwony marker, doskonale widoczny dla tubylców. Dzięki Wschód na futurystycznym Zachodzie, you welcome.

Matecznik Netfliksa to kompleks kilku typowych, obficie oszklonych biurowców. Mogłyby stanąć w Polsce, ale po przejściu przez bramki widać jednak różnice. Owszem, jest sporo klasycznych, zastawionych biurkami otwartych przestrzeni i są salki konferencyjne, ale zastanawiająco trudno wypatrzeć terraria dla gadów z szefostwa. Czyżby idea pełnej integracji personelu wszelkich szczebli była tu faktycznie wcielana w życie? Czy to tylko pozory?

Tu i tam można wypatrzeć drzwi do intymnych salek, w których jest szansa złapać oddech w okresach nader intensywnej pracy. Zagałęm do pokoju „indyjskiego”, z wystrojem jak z typowego - gdybam - domostwa w Indiach. Netflix zatrudnia ludzi z całego świata, w tym z Indii. W tym kąciuku mogą poczuć się u siebie, gdy nostalgia przycisnie.

Sale noszą nazwy zaczerpnięte z tytułów klasyki kina, co często podkreślają zdobięce je kadry z filmów. Netfliksowi bardzo zależy, by podkreślać ciągłość tradycji, jak i to, że w tej firmie chodzi nie tylko o dystrybucję treści, ale i o ich tworzenie, i to na najwyższym poziomie. Ta troska o morale i duma z bycia znaczącym podmiotem świata filmu mają uzasadnienie. Netflix inwestuje coraz więcej w produkcję, nie ogranicza się do treści lekkostrawnych, tworzone tu filmy zyskują uznanie krytyków. Wyprodukowana przez Netflix „Roma” ma olbrzymie szanse na triumf podczas najbliższej gali Oscarów i jeśli zdobędzie statuetkę, a nawet parę, nie będzie w tym niespodzianki.

Drobna rzecz, a jakże znacząca: nigdzie nie widzę automatów



z wafelkami i colą, co jakiś czas trafiam natomiast na szafkę z gadżetami elektronicznymi pierwszej potrzeby: kabelkami USB, ładowarkami. Dla dzisiejszych elektronicznych nomadów to przecież artykuły pierwszej potrzeby, ratujące życie jak woda na pustyni.

Słodczyce są tu uważane za atrybuty minionej epoki, zdecydowanie nie cool, choć łasuchy o słabym charakterze znajdują coś dla siebie w bezpłatnej jadalni (choć bezpieczniej pewnie jest nie ulegać słabościom w obecności szefa lub rywali z pracy). Kuchnia z różnych stron świata, ekologiczne produkty, kilkanaście termosów z kawą w różnych smakach, bo różni ludzie lubią różne mieszanki. Kawa akurat jest tu - jeszcze - cool, można ją pić bez obaw o spadek w rankingu zawodowej fajności.

Jakieś w wystudowany sposób rozczochrane i, jak myślę, mocno „wczorajsze” dziewczę sięga przy mnie po karton z wodą kokosową. - Doskonale nawadnia - rzuca z uśmiechem, zauważając moje spojrzenie. - Chyba też powinieneś spróbować - dodaje porozumiewawczym tonem. O rany, kiepsko muszę wyglądać, myślę, a przecież nie grzeszyłem na żadnych bachanaliach. Ale fakt, mam

**N**

## JEŚLI CHCESZ TU PRZETRWAĆ, MUSISZ AKCEPTOWAĆ REGUŁY GRY I NIE MOŻESZ POPEŁNIAĆ BŁĘDÓW. PROFITOM I SATYSFAKCJI TOWARZYSZĄ PRESJA I STRACH.

za sobą nieprzespany lot z Okęcia do LA, podczas którego pisałem zaległy tekst o tym, dlaczego Attenborough ma rację, życząc większości ludzkiej populacji szybkiej i nagłej śmierci. Zarwana noc i długie godziny pielęgnowania mizantropii zostawiają ślad. Pewnie wyglądam jak skacowany zombie. W dodatku z Europy Wschodniej.

Gdy wracam tu po dwóch godzinach, po sporych zapasach wody kokosowej nie ma śladu. Praca w Netfliksie to jak widać orka, która wymaga odreagowania.

Pluszowe okoliczności przyrody i wzajemne braterstwo pracy to pozór. Robota jest dobrze płatna, świetnie wygląda w CV, Netflix jest na mocnej fali wznoszącej, ale konkurencja panuje tu gigantyczna. Łatwo wylecieć z najrozmaitszych powodów. I to bez względu na zajmowane stanowisko i zasługi, co akurat jest, przynajmniej, jakąś formą egalitaryzmu, z którego Netflix jest tak dumny. Głośno było o wylaniu z pracy jednego z kluczowych menedżerów, który pozwolił sobie na nieostrożność użycia „słowa na n” (nigger), jako uderzającego w godność Afrykanów i Afroamerykanów. To jeszcze da się zrozumieć, choć pewne można było zacząć od ostrego ostrzeżenia. Jednak włosy na karku jeżą liczne przypadki nagłego zwalniania dobrych, oddanych pracowników, którzy nie popełniali błędów, ale według dyrekcji powinni wykazywać się większym entuzjazmem lub po prostu nie mogą z siebie dać więcej na danym etapie. Podobnie jak praktyki publicznego oceniania kolegów z pracy i samokrytyki, przypominające techniki represji stosowane w czasach komunistycznego reżimu w naszym rejonie. Pisał o tym między innymi The Guardian. Zainteresowani znajdą ten tekst w archiwum.

Zaiste, współczesny kapitalizm dopracował do perfekcji mechanizmy

# N

Fantastycznie wyposażone stolówki (tu zaulek z kawą) nigdy nie goszczą tłumów, nikt się hedonistycznie nie obżera, a większość pracowników podczas jedzenia wlepia się w służbowe laptopy. Wątpliwe, czy z zaangażowaniem, ale o wizerunek mrówki żyjącej tylko dla dobra mrowiska trzeba rzecz jasna dbać.

motywowania pracowników. Już nawet nie wymagają kontroli. Nadzorują się sami. Poziom stresu musi być tam olbrzymi, ale chętnych nie brak. Tak czy owak, jak widać warto przez to przejść, a każdy, kto tu zaczyna karierę, na pewno jest świadomy reguł gry. To ciekawa praca, a w razie czego – odpłaty wysokie. Niby terror, ale jednak w aksamitnych rękawiczkach. Niejeden z nas by się skusił, nieprawda?

Skoro już mowa o stylu pracy w Netfliksie, są tam realizowane idee, które budzą uznanie. W różnych miejscach zorganizowano kameralne, okrągłe fora dyskusyjne, przypominające miniaturowe greckie amfiteatry. Zebrani siedzą wokół na ustawionych schodkowo ławach, żadne miejsce – niczym przy okrągłym stole – nie jest wyróżnione. Tu dyskutowane są wszelkie ważne kwestie. Żadna kluczowa decyzja nie zapada – podobno – bez takiej burzy mózgów. Udział mogą wziąć wszyscy zainteresowani.

Jak widać, warto rozmawiać, bo Netflix nie wykonał dotąd ani jednego fałszywego kroku. Niewyobrażalne jest, by ktoś tu wykazał się taką niekompetencją, jak najwyraźniej puszczeni samopas decydenci Microsoftu, którzy koncertowo zawalili pamiętną, kuriozalną premierę konsoli Xbox One. To nie Microsoft. Tu nikogo nie zwodzi na manowce pycha. Uderza troska o najmniejsze detale. Najważniejszym pomieszczeniem w firmie jest sala obwieszona, zastawiona i zasypana najróżniejszych typów wyświetlaczami: od telewizorów, przez laptopy, po smartfony. Sprawdza się tu nie tylko to, czy Netflix działa poprawnie na każdym sprzęcie, czy napisy wyświetlają się jak należy itd. Istotne jest i to, czy przy danym doborze kolorów obraz nowego filmu jest wystarczająco kontrastowy i czytelny. Weryfikuje się nawet, czy kluczowy w danej scenie detal, łatwo wpadający w oko na dużym ekranie, jest wystarczająco widoczny na małym wyświetlaczu w telefonie. Jeśli nie, produkcja trafia do poprawki.

Za miesiąc opowiem o produkcji, która była powodem wyjazdu do Los Gatos – o „Bandersnatchu”. ■

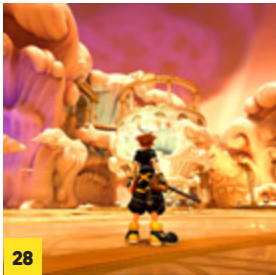




22



26



28



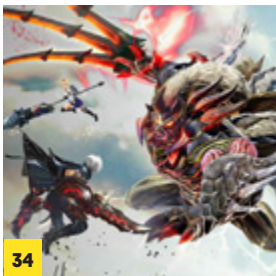
30



31



32



34

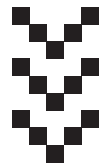


35



36

P



TAK  
OCENIAMY GRY

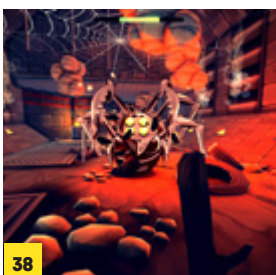
- 0-30 słabe
- 31-40 niegodne dłuższego kontaktu
- 41-50 średnie, miejscami przyzwoite
- 51-60 dobre, ale nie dla każdego
- 61-70 interesujące, godne polecenia fanom gatunku
- 71-80 bardzo dobre w swojej kategorii
- 81-90 znakomite, polecane wszystkim
- 91-100 wybitne, ponadczasowe



DYSKUTUJ NA  
FB.COM/GROUPS/  
SECRETLEVEL

# PLAY THE GAME

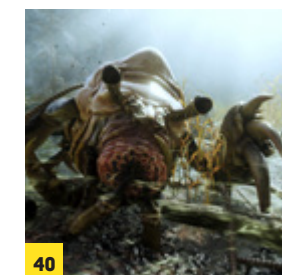
TO GRA O PRZEMIJANIU, O DNIACH, KTÓRE NIBY SĄ  
PRAWIE IDENTYCZNE, ALE NAGLE ZDAJEMY SOBIE SPRAWĘ,  
ŻE JESTEŚMY W STANIE ZROBIĆ CORAZ MNIEJ.



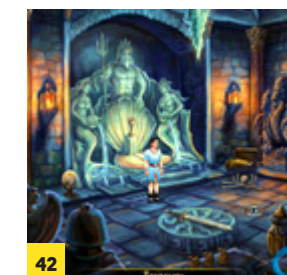
38



39



40



42



# ANTHEM™



■ Zwiedzając świat, natkniemy się na wiele porośniętych roślinnością ruin. To pozostałości po „bogach”, którzy próbowali ujarzmić moc Hymnu Stworzenia.

■ Głównym zadaniem freelancerów jest radzenie sobie z wszystkimi potworami stworzonymi przez Hymn.



■ PC ■ PS4 ■ XONE

■ PRODUCENT BioWare **Wersja PL:** tak

■ Paweł Gąska

**J**uż od momentu prezentacji na E3 Anthem miał pod górkę. Jako dziecko EA i BioWare skupił na sobie spojrzenia całej społeczności graczy, wylądował też jednak w ogniu krytyki płynącej w stronę jego rodziców.

Półowa dyskusji dotyczyła spekulacji na temat mikropłatności czy czarnych scenariuszów na temat dalszych losów jego twórców. Nawet kultowy status BioWare nie pomagał tej grze, gdyż fani pokochali to studio za fantastyczne fabuły, Anthem koncentruje się zaś na dopracowanej mechanice. Sporo osób liczy pewnie na to, że gra okaże się klapą, tylko ze względu na jej pochodzenie. Spróbujmy jednak odłożyć cały ten bagaż na bok i przyjrzeć się temu, co Anthem ma do zaoferowania graczowi. A ma sporo.

Siłą napędową gry jest fantazja na temat latania w specjalnym egzopancerzu i wykorzystywania jego mocy do pokonywania przeciwników. Taki symulator Iron Mana przeszczepiony do zupełnie innego, nieco umagicznionego świata. To jest jądro rozgrywki, clou całej zabawy i gdyby to BioWare nie wyszło, Anthem można by od razu spisać na straty. Twórcy Mass Effecta odwalili jednak kawał dobrej roboty i kontrolowanie javelinów (nazwa na egzopancerze w Anthem) jest fantastycznym doświadczeniem. Postać płynnie reaguje na nasze komendy, skacze, szybuje, nurkuje czy wisi nad ziemią. Mechanika przegrzewania silników ogranicza nasz czas spędzany w powietrzu, ale nie jest uciążliwa. Mamy szereg sposobów na szybkie schłodzenie się, dodatkowa warstwa złożoności sprawia zaś, że potyczki z wrogami są ciekawsze.

✦ Świat Anthem ma pełen monumentalnych widoków. Graficznie gra robi naprawdę spore wrażenie.



## ANTHEM MA SOLIDNY MODEL ROZGRYWKI. PYTANIE, CZY ZAPOWIADANE NA NAJBLIŻSZE MIESIĄCE WYZWANIA ZDOŁAJĄ UTRZYMAĆ ZAINTERESOWANIE GRACZY.

Walka jest kolejnym elementem decydującym o sukcesie lub porażce gier typu „strzelanko-zbieranka”. W Anthemie wypada on całkiem fajnie. Może nie samo strzelanie, bo to jest na poziomie „OK, ale bez szału”, ale na pewno specjalne moce, z których javeliny mogą korzystać. Każdemu z czterech dostępnych egzopancerzy przypisano osobny zestaw zdolności, z których każda ma kilka różnych wariantów. Na przykład pancerny Kolos może posłać we wroga rakietę, serię pocisków moździerzowych lub postawić na

moment ścianę płomieni. Z kolei Sztorm będzie wzywać błyskawice, zamrażać lub rzucać kulami ognia. Do tego dobudowany jest jeszcze system kombinacji, zastosowany już wcześniej w Mass Effect: Andromeda. Zakładamy na wroga jakiś efekt zdolnością inicjującą (ogień, kwas czy lód), a następnie detonujemy go wyzwalaczem. Zabawa prosta, a bardzo wciągająca i nadająca starciom fajny rytm. Ponieważ zaś można detonować efekty innych graczy, gra jest dużo przyjemniejsza w kooperacji niż solo.

✦ Kolos nie lata tak zgrabnie, jak pozostałe javeliny, za to jest w stanie przyjąć dużo więcej obrażeń i stać w samym środku zadymy.

✦ Zamrażanie wrogów i wysadzenie ich celnie rzuconą błyskawicą to coś, co sprawia, że granie Sztorm daje dużą satysfakcję.

Najlepsze jest to, że oba te elementy – latanie i walka – są ze sobą świetnie zespolone. Nie jest tak, że latamy tylko pomiędzy walkami, a potem walczymy na ziemi. Można atakować z powietrza, zadawać ciosy przy lądowaniu, robić uniki czy odlatywać w bezpieczniejsze miejsce, by odzyskać tarcze. Całość jest powtarzalna, ale przyjemna i robi świetne wrażenie.

Do listy mocnych stron Anthema trzeba dopisać również świat gry. Zarówno pod względem graficznym (na screenach możecie zobaczyć piękno tej piaskownicy, po której można sobie polatać), jak też pod względem samego settingu, w którym rozgrywają się nasze przygody. Nie jest on wybitnie oryginalny i bez czytania kodeksu (nazywanego tu korteksem) niewiele zrozumiemy, ale ma swój własny, charakterystyczny rys. Trochę złego imperium, trochę science fiction (egzopancerze, starożytne technologie) zmiksowane z fantasy (architektura, magiczna moc tytułowego Hymnu) plus dużo wodospadów. Taki popkulturowy fastfood, ale całkiem smaczny.

Jeśli jednak liczyliście na porządną opowieść od BioWare, to was zasmucę – fabuła jest bardzo przeciętna. Zrealizowana z dużym rozmachem,



## FANI DIALOGÓW Z MENU BIOWARE ZNAJDĄ WIELE OKAZJI DO POGADANIA Z LUDŹMI Z FORTU. JEST TO JAKIEŚ POCIESZENIE PO SŁABYM WĄTKU FABULARNYM.



■ Główny antagonista obowiązkowo musi być w czarnym pancerzu. Dzięki temu wygląda odpowiednio groźnie.

pełna dopracowanych przerywników filmowych, owszem, ale niespecjalnie ciekawa. Ciekawy jest świat, ciekawe są niektóre postaci, z którymi możemy pogadać, ale fabuła nie porywa.

Ponadto o ile samą zabawę javelinem należy uznać za bardzo fajną, to prowadzące do niej systemy zaprojektowano kiepsko. Przykładowo, jeśli chcemy zdobyć informacje o naszym progresie, część z nich znajdziemy w menu (strasznie denerwującym w obsłudze na PC), część u NPC porzrzucanych po mapie Tarsis, a część dopiero w kuźni, w której przygotowujemy nasz javelin do lotu. Uruchomienie kuźni nie jest płynne: lądujemy w zupełnie nowym menu, co wymaga dodatkowego ekranu ładowania. Tych zaś jest w grze na tyle dużo, że EA powinno w zalecanych wymaganiach Anthema podawać „dysk SSD lub sporo cierpliwości”.

Do kiepskiego menu można się przyzwyczaić, gorzej z brakiem czatu tekstowego. Nie lubię być zmuszany do gadania przez mikrofon do obcych ludzi, a dyskusja o taktykach za pomocą emot klaskania i machania ręką raczej zbyt interesująca nie będzie. Nawet na „platformie startowej”, która ma robić za social hub dla graczy, dostępne jest tylko kilka

gestów oraz teksty „szukam grupy” i „szukam mentora”.

Oba te czynniki – słaby design menu i brak czatu – dokładają się do słabości trybu swobodnej gry (freeplay) w otwartym świecie. Próbuje on powielać model nancy choćby z Destiny 2: na mapie pojawiają się wydarzenia, do których mogą dołączyć będący w pobliżu gracze. Problem polega na tym, że w Anthemie mapa jest całkiem spora, wydarzenia widzimy tylko w swojej niedalekiej okolicy, a pozostali gracze nie mają jak nas o nich poinformować... bo nie ma czatu. Nie pomaga też fakt, że graczy na mapie może być tylko czwórka, ani to, że niektóre wyzwania potrzebne do popchnięcia fabuły do przodu są zaliczane tylko jednemu graczowi. Wszystko to sprawia, że pomimo iż gra swobodna automatycznie wrzuca nas do trybu publicznego, większość czasu spędzimy tam samotnie.

Bugów znalazłem niewiele. Parę razy zmarł mi dźwięk w grze, raz musiałem powtórzyć misję, bo nie chciała się normalnie zakończyć, raz napisy mi się popsuly. I to tyle. Nie doświadczyłem żadnych rozłączeń od serwera czy wyłączania się klienta.

■ W otwartym świecie najczęściej będziemy latać samotnie, co ułatwia zwiedzanie, ale sprawia, że środowisko wydaje się trochę bardziej puste.

A co z mikropłatnościami? Choć nie lubię dodatkowych opłat w płatnych grach, muszę przyznać, że Anthem robi to w całkiem znośny sposób. EA obiecało, że wszystkie przyszłe DLC będą za darmo, płatności dotyczą kwestii kosmetycznych (skórki, gesty czy pozy), a wszystkie sprzedawane za realne pieniądze przedmioty można też kupić za monety, czyli walutę z gry, która wypada dość hojnie. Jeśli pozostanie to w takiej wersji, jak jest teraz, chyba można odłożyć widły i pochodnie na inną okazję.

Czy warto zagrać w Anthem? Jeśli lubicie gry z tego gatunku, odpowiedź na pewno brzmi: tak. Ja bawię się świetnie, pomimo wymienionych wyżej niedociągnięć. Jeśli chcecie po prostu kolejnej gry od BioWare: niekoniecznie. Firma ta sama, ale to nie jest nowy Mass Effect. ■

# 81

■ Anthem to porządny „looter-shooter” ze świetną mechaniką latania i walki. Sporo detali nadal wymaga dopracowania w kolejnych patchach. Fabuła jest przeciętna, ale główna pętla rozgrywki daje radę.

**PIXEL  
HEAVEN  
2019**  
GAMES FESTIVAL & MORE



**SUBMIT  
YOUR  
GAME!**

[PIXELHEAVENFEST.COM](http://PIXELHEAVENFEST.COM)

**DEADLINE 19.04.2019**

**COST NOT APPLICABLE**

**ONLINE FORM AND RULES [PIXELHEAVENFEST.COM/EN/PIXEL-AWARDS-EUROPE](http://PIXELHEAVENFEST.COM/EN/PIXEL-AWARDS-EUROPE)**



# EASTSHADE

■ PC

PRODUCENT Eastshade Studios **Wersja PL:** nie

■ Micz

**M**arzę sobie czasem wieczorami o tym skrzypiącym statku z *Lost in Time*, o lasach Kyrandii i romantycznych świetlikach nocnej Małpiej Wyspy. Chciałbym tam kiedyś wrócić, ale prosty powrót tymi samymi drzwiami nie jest możliwy. Dopiero teraz znalazłem odpowiedni wehikuł czasu. *Eastshade*.

W tej grze trzeba chodzić i to sporo. Na szczęście okolica bardzo to ułatwia, bo las, pola, rzeki zostały tak wykreowane, że samo obserwowanie ich o różnych porach dnia sprawia przyjemność.

Naturalna gra światła sączącego się przez liście, szum traw plus ambientowa muzyka stwarzają nastrój do tego, że można się tą grą po prostu cieszyć niezależnie od tego, co się w niej dzieje. Już po pierwszych sekwencjach na plaży, gdy obserwowałem żagle na oceanie i frunące niebem ptaki, wiedziałem, że będzie dobrze. Przemieszane duchy *Secret of Monkey Island* i *Another World* dobrze się przeplatały. Technicznie rzecz biorąc, jest to prawie *Far Cry 5* z jego bogactwem detalu i zmiekczonego światłocieniem. Woda na przykład wygląda przepięknie... do momentu, gdy się do niej zbliżyłem.

✦ W grze zmieniają się pory dnia podobnie jak w naszym świecie, tyle że około 11:00 następuje anomalia - słońce chowa się za pobliskim ciałem niebieskim i wówczas zapada krwawoapokaliptyczna aura.

Wówczas można zobaczyć „szwy”, nienaturalnie zrobioną geometryczną powierzchnię zdradzającą, że tego nie robił sztab ludzi, lecz grupka fanatyków.

*Eastshade* formalnie stanowi coś pomiędzy przygodówką a uproszczonym RPG. No bo z jednej strony do dziennika wskakują misje, brak rzecz jasna jakichkolwiek statystyk postaci, no ale nie występują też problemy polegające na tym, że trzeba znaleźć klucz i otworzyć nim odpowiednie drzwi. Nie można tu zginać, spaść ze skały czy się utopić, bo program takie operacje w swoich ścieżkach ruchu po prostu wyklucza.



✦ To, co najwspanialsze w Eastshade: leśne ruczaje, bujna roślinność, spleen godzin najlepszym indyjskich sal do medytacji.

mamy zaznaczonych na radarze! Trzeba sobie przypominać, gdzie co widzieliśmy i do kogo należy się udać. W zasadniczy sposób rzutuje to na rozgrywkę i to, co trzeba w praktyce robić: szukać i kojarzyć. Oraz legitymować się szybką kartą graficzną, bo na najwyższym detalu w panoramie 1080 Ti momentami się pociło, podczas gdy Far Cry z Seedami w rolach głównych działał płynnie.

Autor Eastshade Danny Weinbaum pracował jako animator 3D przy takim choćby Guild Wars 2. W 2013 roku postanowił zrezygnować na swoje, zwołał niewielką ekipę pomocników i kilka lat później wypuścił Leaving Lydow, którego nie zauważyliśmy w Pixelu w powodzi innych gier. Teraz dostrzegam, że to był szkielec, z którego zrodziło się Eastshade. Kupiłem sobie teraz przy okazji tę grę i pobawiłem się nią trochę. Widać, że Weinbaum najpierw wykreował piękne nadmorskie miasteczko, które potem przeniósł

✦ Tak, klimaty mocno pachną Mystem, tyle że środowisko jest znacznie bardziej naturalne.

zresztą do Eastshade, a dopiero potem zastanawiał się, czym zapełnić grę. W efekcie wyszło coś mało grywalnego, aczkolwiek nostalgicznego, pięknego. Teraz autor wykorzystał podobny interfejs, dorzucił do tego dodatkowe elementy, odrywając się od schematów „wirtualnego doświadczenia” i przechodząc do zakamarków gry wideo. Jedną godzinę kontemplacji Leaving Lydow Weinbaum zamienił na kilka w swoim nowym dziele.

Ta prosta gra pozwala odetchnąć, jest przyjemnym interludium pomiędzy krwawymi zabawami dla dorosłych. Indyków zrealizowanych na poziomie AAA trochę mieliśmy w ostatnich latach, bo i Hellblade, i Firewatch się pod to łapią. Teraz dołącza do nich Eastshade: doświadczenie w narracji i surrealistycznej rekwizytorii. Dojrzycie w nim wiele inspiracji dawnymi przebojami, ale przede wszystkim poczujecie się jak dobrze przyjmowany gość w świecie po drugiej stronie lustra. ◀



✦ W tym świecie przeważają małpopodobni. Co z tego, że zachowują się jak ludzie? Ich obecność dodaje magii Eastshade.

Wciskam więc klawisz R i mój bohater, o którym właściwie nic nie wiem, płynie przed siebie. Spotykam małpopodobnych i niedźwiedziopodobnych mieszkańców Eastshade, rozmawiam z nimi, kręcę się po okolicy i zbieram różne owoce leśne, wykonując zawód posłańca przynoszącego różnym postaciom to, o co proszą. W pewnym momencie dochodzę do mostu. Przypomina się kultowa scena z The Secret of Monkey Island. Tu też trzeba coś zrobić, żeby dostać się do nowych terytoriów. Kolejnym celem jest przebiec się przez most do największego w okolicy miasta Nava.

Jednym z zadań, jakie musiałem wykonywać, było malowanie obrazów. Troszkę podobnie jak w Legend of Zelda: Breath of the Wild można uchwycić dany krajobraz, tyle że nie w aparacie, lecz na uprzednio zbudowanych z desek i płótna sztalugach. Ma to znaczenie w wielu misjach, których - uwaga, bo to w dzisiejszych czasach niezwykle - nie



# PIXEL 84

■ Nostalgiczny, rozgrywający się na wielu płaszczyznach powrót do stylistyki przegodów lat dziewięćdziesiątych. Ale to nie jest naśladownictwo, lecz próba zagrania na nowo starych nutek. Gra bardzo „ekologiczna” i humanistyczna w duchu, wyprana z przemocy. Remedium na zgiełk współczesnego świata.



# Kingdom Hearts III

PS4 XONE

PRODUCENT Square Enix Wersja PL: nie

Aleksander Borsowski

**K**ingdom Hearts to wdzięczny temat do tanich żartów. Wyśmiej niezrozumiałe dla niewtajemniczonych podtytuły pokroju „HD 1.5 + 2.5 Remix” i „2.8 Final Chapter Prologue”, wytknij, jak absurdalnie skomplikowane jest już streszczenie fabuły na Wiki, zacytuj parę niezgrabnie przełożonych z japońskiego dialogów między białowłosym bishōnem a Kaczorem Donaldem i prześmiewczy tekst gotowy.

Znacznie ciekawszym tematem jest jednak to, czemu mimo wszystko seria cieszy się nadal dziką popularnością. Sprawujący nad nią pieczę Tetsuya Nomura przy pracy

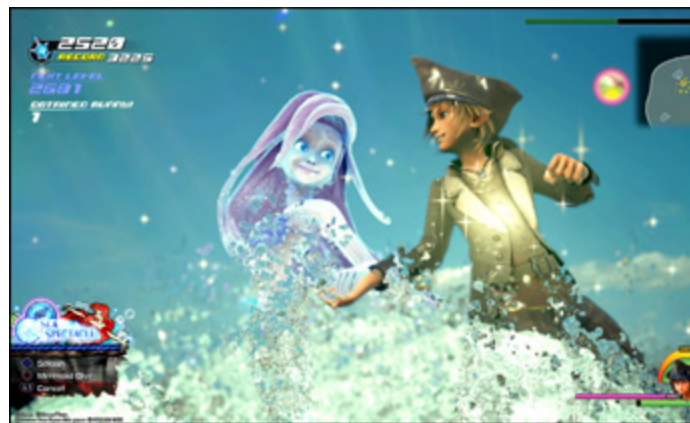
nad pierwszymi częściami miał minimalne możliwości ingerencji w proste treści disneyowskich klasyków. Stąd wzięły się klaustrofobiczne poziomy o wyglądzie scenografii zrekonstruowanych z dziecięcych wspomnień czy minimalizujące aspekt crossoverowy zachowawcze rekonstrukcje kulturowych opowieści. Długa lista regulacji pokroju „w pierwszej części Miki może pojawić się tylko w jednej scenie” czy „współpraca z Pixarrem jest niemożliwa” wymusiła na deweloperach, by to wymyślone od zera marginesy scenariusza o dziecięcej podróży przez kreskówkowe symulakry podtrzymywały zaangażowanie graczy.

Odgórnje ograniczony do recyklingu dotychczasowych motywów spin-off Chain of Memories uderzył więc w niespodziewanie egzystencjalny ton, każąc głównemu bohaterowi Sorze mierzyć się z postępującą amnezją i wpływem

❖ Zgrane trio: Sora, Donald, Goofy. Przygotujcie się na częste wysłuchiwanie tych imion w tej kolejności.

❖ Fotorealistyczny główny bohater w świecie aktor-skich „Piratów...” i Arielka jako potężny summon.

niedoskonale zrekonstruowanych wspomnień na własne „ja”. 358/2 Days okazało się tragedią nastoletniej przyjaźni zniszczonej przez kryzys tożsamości towarzyszące naglemu końcowi dorastania. Prequel Birth by Sleep nie miał oporów przed zakończeniem, w którym każdy z trzech bohaterów zostaje uwięziony we własnym abstrakcyjnym piekle nieistnienia.



Jakimś cudem Nomurze pod baczynym okiem Myszkki Miki udało się skonstruować pełną koszmarów sagę, w której ciągle czuć echa wątku załamania psychicznego Clouda Strife'a z Final Fantasy VII. I owszem, dziwaczna sieć powiązań między kolejnymi odsłonami jest już nie do rozplątania, a niektóre pomysły autorów bezsensowne, patrz Re:Coded i odzyskiwanie wspomnień ze zbugowanego komputera. Ale co z nerdowskich kpín, jeśli podążając za emocjonalną logiką sens każdej sceny instynktownie zrozumie nawet dziecko, a motywy przewodnie tych osobistych scenariuszy kompletnie odbiegają od oklepanych, bezpiecznych standardów Disneya? W towarzystwie Goofy'ego i Simby dotykają tych samych motywów bezsensu istnienia, które 20 lat temu raz za razem stawały światopoglądy nastolatków na głowie w JRPG inspirowanych „Neon Genesis Evangelion”.

Kingdom Hearts III robi, co może, by zwięździć ciągnące się od 17 lat wątki niemal wszystkich oryginalnych postaci. Przez to tradycyjne gościnne występy bohaterów Final Fantasy zostały ograniczone do minimum. Ostały się tylko elementy ikonografii serii i zaskakujący ukłon w stronę anulowanego Versus XIII. Disnejowskie ograniczenia są za to nieporównywalnie słabsze niż dawniej. Świat „Zaplątanych” pozwala nam zwiedzić tętniącą życiem stolicę królestwa Corona i pokazać Roszpunkę podczas uroczych misji pobocznych cuda świata zewnętrznego. Fotorealistyczne Karaiby z trzecich „Piratów...” okazują się genialnym minisandboxem w stylu Sea of Thieves. Z kolei warta półgodzinnego podziwiania widoków galeria handlowa z „Toy Story” jest wypełniona po brzegi genialnymi plakatami, zabawkami i pudełkami gier stanowiącymi owoc długo wyczekiwanej kooperacji studia Pixar ze Square Enix, idealną mieszanką wschodniej i zachodniej wrażliwości. Jedyńm zawodem pozostaje świat „Rainy Lodu”.



Skala zaangażowania studia Pixar w KH3 sięgnęła tego stopnia, że wydarzenia z gry są w świecie „Toy Story” kanoniczne.



Sknerus McKwacz - znany mecenas sztuk, koneser anime oraz pracodawca Remy'ego z filmu „Ratuj”.

Co prawda zawiera powalający pastisz sceny „Let it Go”, ale przy jego opracowaniu kreatywność twórców została ewidentnie ograniczona przez producentów.

Projekty poziomów zachwycają na zmianę liniowymi galeriami różnorodnych atrakcji w stylu pierwszych odsłon i pozwalającymi na anime parkour otwartymi przestrzeniami à la Kingdom Hearts 3D. Bardziej kontrowersyjny okazuje się system walki, który od szczytowego osiągnięcia serii (KH2:FM, Critical Mode) coraz mniej odbiegał od technicznego slashera w kierunku wysokobudżetowego Dynasty Warriors i na dobre zakończył tę transformację. Każde kliknięcie przycisku oszałamia arcade'owym przepychem, ale przy nawale przesadzonych umiejętności nawet najwyższy poziom trudności nie staje się wyzwaniem. To mocno specyficzna

i zautomatyzowana kolejka górską z Disneylandu, która ma problemy z tempem przejażdżki. Po niespiesznych dwóch aktach finał wrzuca nagle szósty bieg. Z kolażu kreskówek sprzed lat, JRPG-owych osobliwości, „ruskich jajek”, ukłonów do shmupów z lat dziewięćdziesiątych, genialnej orkiestralnej muzyki i estetyki wysokobudżetowego fanfiction powstaje jednak wyjątkowa, grająca na emocjach historia, która nie miałaby prawa zadziałać w żadnym innym medium. ■

**83**

Triumfalny finał jedynej w swoim rodzaju sagi, która po siedemnastu latach przemycania pod nosem Disneya abstrakcyjnych koszmarów w końcu daje fanom radosne katharsis – i obiecuje im ciekawą przyszłość. Pewnie potknięcia bardzo łatwo wybaczyć.



# Civilization VI: Gathering Storm

PC MAC

PRODUCENT Firaxis Games Wersja PL: tak

Sir Haszak

**N**ajnowszy dodatek do gry pierwszy raz w historii serii nawiązuje do bieżących problemów świata. Walcz z globalnym ociepleniem towarzyszy jednak konieczność zakupu żelazka do prasowania banknotów, bo tym razem pieniądze mamy w bród.

Można powiedzieć przewrotnie, że w nowym dodatku Gathering Storm nie dostajemy nic nowego. Każde uaktualnienie tej serii przynosi takie zmiany, które wymagają całkowitej lub choćby znaczącej zmiany myślenia o tworzeniu cywilizacji. Nie inaczej jest tym razem.

Zaczyna się niewinnie niczym dobry horror. Na generowanej mapie pojawia się znacznie więcej wód śródlądowych i obszary zalewowe, ale nic spektakularnego się nie dzieje. Barbarzyńców niemal nie widać. Państwo jest niewielkie, więc klęski żywiołowe w postaci susz, trąb powietrznych czy powodzi nie dotyczą go zbyt często. Tyle że na biegunach jest dużo lodu, co w niektórych wersjach świata uniemożliwia jego opłynięcie. Spokojnie budujemy miasta na terenach zalewowych, bo przecież „jakoś to będzie”. Aż do upowszechnienia węgla jako paliwa, który zwiększa produkcję miast, rzeczywiście jakoś jest. Potem trzeba być liderem postępu naukowego, by jak najszybciej zdobywać i wdrażać technologie zabezpieczające tereny zagrożone zalaniem. Lód z biegunów topnieje dość szybko, a budowanie zapór przeciwpowodziowych trwa. Miasta nie dość silnie produkcyjnie tracą tereny zalewowe. Dlatego w takich miejscach należy osady zakładać dość wcześnie, by zdążyć z budową zapór. Inaczej wiktłamy mieszkańców w walkę nie do wygrania, a całkowicie zalanych terenów odzyskać nie można.



**Z**apora chroni niżej położone części lądu przed zalaniem, gdy podnosi się poziom oceanu wraz z globalnym ociepleniem. Nie przeszkadza ono jednak naśnieżyć stoku górskiego nawet na pustyni.

## Wodzowie



**Spośród dziewięciu nowych wodzów większość daje premie niezwiązane z wojną.** Na przykład Wilfrid Laurier (Kanada) pozwala budować farmy na terenie tundry. Krystyna (Szwecja) daje premię tematyczną do dzieł sztuki. Anglia i Francja mają tę samą władczynię Eleonorę Akwitańską, obniżającą lojalność pobliskich obcych miast. Za to Maorysi wyróżniają się wodzem, którego trudno zaprosić na salony. Zwie się Kupe (na zdjęciu).

Drugim obszarem wielkich zmian jest dyplomacja. System wprowadza system uraz, dających casus belli, i znane z Civilization V głosowania nad rezolucjami. Siła głosu państwa zależy od jego potencjału dyplomatycznego. Dostajemy go za przyzwoite zachowanie na arenie międzynarodowej. Jego punktami możemy nawet handlować.

Większością głosowanych rezolucji przywódcy państw interesują się średnio. Przy jednej eksplodują niczym wulkany: komu przyznać dwa punkty zwycięstwa dyplomatycznego. Oczywiście wtedy każdy głosuje na siebie, więc państwo z największym potencjałem dyplomatycznym automatycznie wygrywa plebiscyt. I to jest słabe. Z drugiej strony można zdobyć te punkty za... szlachetność. Gdy zdarzy się poważna klęska żywiołowa, państwa decydują, czy pomóc poszkodowanej cywilizacji. Jeśli przywódcy w głosowaniu zgodzą się na to, tworzy się nowe wydarzenie kryzysowe. Przez określony czas można przekazywać pomoc w formie złota lub robocizny. Jeden punkt dostaje to państwo, które pomoże najwięcej.

Nowych elementów jest dużo. Bardzo mnie ucieszyły nazwy rzek, gór czy pustyni, ale szerzej wspomnę tylko o jeszcze jednym: zespołach

rockowych. Stanowią religię później fazy gry i potrafią nawet obniżyć lojalność obcych miast. Kupuje się je za punkty wiary i w większości wypadków po jednym koncercie zakończonym kląpą schodzą ze sceny. Jednak te, które zyskują popularność, potrafią zarabiać nieprzyzwoite sumy. Czy to nie przesada, by zespół rockowy z koncertu miał dochody piętnastokrotnie większe od rocznych dochodów największego państwa świata? Na szczęście grupy, niezależnie od ustroju, są znacjonalizowane, więc wyśpiewane pieniądze wpadają do budżetu państwa.

Mimo pewnych elementów, które oceniam jako niedoskonałości, Gathering Storm stanowi udane dopełnienie szóstki. Wydaje się, że premiuje rozgrywkę pokojową. Na razie odniosłem zwycięstwo dyplomatyczne bez prowadzenia jakiegokolwiek wojny. Czas wypróbować dyplomację kanonierek. ■

# 80

**P** Dodatek wprowadzający ożywienie głównie do ostatnich 200 tur rozgrywki. Wydłuża dojście do zwycięstwa naukowego, zwiększa znaczenie dyplomacji i stawia na ekologię. Mimo drobnych niedociągnięć udane domknięcie Civilization VI.



TSotW to rozwinięcie niezależnego drobiazgu Where the Goats Are, który swego czasu (słusznie!) zrobił w sieci sporą karierę. To pod wieloma względami rozwinięcie bardzo udane. Zwiększył się teren do eksploracji, znacznie poprawiła się grafika (czasem po prostu siadałem sobie na ławeczce i czekałem na wieczór, żeby popatrzeć, jak światło zachodzącego słońca gra na dachówkach domu bohaterki). Ale jest też kilka wad. Po pierwsze teksty listów od rodziny i książek, które czasem dostajemy. Ich autorzy wiernie naśladują Italo Calvino (zwłaszcza „Niewidzialne miasta”) i czasem im się to nawet udaje, ale czasem trochę myślę Calvino z Coelho, a to jednak spora różnica. Po drugie niezbyt dobrze wypadło rozciągnięcie czasu gry do trzech godzin, bo naprawdę świetnych pomysłów starcza tu na dwie.

Mimo wad warto na TSotW spojrzeć, choćby dlatego, jak pięknie i delikatnie porusza temat starości. Bohaterami zbawiającymi świat raczej już w życiu nie będziemy. A starszkami, którzy powoli godzą się z tym, że świat ich wyprzedził na zakręcie, jak najbardziej. ■

**69**

**P**

- Artystyczna gra o starości. Unikatowy jak na grę temat, dużo świetnych pomysłów i realizacja, która nie zawsze pozwala im zabłysnąć.

# Stillness of the Wind

PC MAC

PRODUCENT Memory of God **Wersja PL:** nie

Paweł Schreiber

**C**oraz bardziej nudzą mnie gry obsadzające mnie w roli herosa bez skazy, pokonującego bez zadyszki najstraszliwsze zagrożenia, a w końcu obowiązkowo zbawiającego świat, siebie i co mu tam jeszcze pasuje.

Mówią do mnie głosem trenera motywacyjnego z mantrą SZYBCIEJ, WYŻEJ, DALEJ, a przy takich nawet prawdziwy sukces smakuje jak tani napój energetyczny. Twórcy The Stillness of the Wind mają chyba podobne odczucia. Stworzyli prostą, kameralną grę o starszej kobiecie, która została na pustynnej farmie, chociaż cała jej rodzina przeniosła się do wielkich miast. Nie ma heroizmu, nie ma przełamania kolejnych barier. Jest koza do wydojenia, są jajka do zebrania w kurniku, jest ogródek, w którym można coś posadzić. Raz na dzień przychodzi listonosz. Przynosi listy od krewnych z wielkiego świata. Z początku wiecie im się cudownie, więc piszą, jacy są szczęśliwi i ile osiągnęli. A później...

The Stillness of the Wind to gra przede wszystkim o przemijaniu.

✚ Monotonie życia staruszki przełamują jedynie wizyty szarmanckiego listonosza.

✚ W grze nie ma zegarka. Jest tylko zmieniające się światło.

O dniach, które niby są prawie identyczne, ale nagle zdajemy sobie sprawę, że jesteśmy w stanie zrobić coraz mniej. O kurczących się siłach. O wszystkich rzeczach, których się nie zdążyło zrobić. Jest tu kilka mechanik rodem z gier w rodzaju Harvest Moon - sadzimy, podlewamy, doimy, sprzedajemy jaja i kupujemy nasionka - ale tam farma się zawsze rozrasta, a tu stopniowo kurczy. Listy od krewnych robią się coraz smutniejsze. Rano na horyzoncie widać chmury, których wieczorem jeszcze nie było. W nocy niepokojąco blisko płotu słychać wycie wilków. Nasza babunia podchodzi do tego spokojnie, bo wie, że takie już jest życie i nic się na to nie poradzi.





✦ Nana jest spluwą do wynajęcia. Tej babci lepiej ustąpić miejsce w autobusie.

# FAR CRY

## NEW DAWN

w takich realiach temat radiacji zupełnie nie istnieje. Dodatkowo wbrew intuicji świat po kolapsie, choć obfitujący w zniszczone domy i mosty, zdaje się o wiele bardziej kolorowy niż wcześniej. Sprawiają to całe pola różowych kwiatków na łąkach, a także kolorowe, często jaskraworóżowe, graffiti na budowach czy ich ruinach. Stylistykę wizualną kupują, ale z poczuciem, że okazja do zbudowania radykalnie innego świata niż w poprzedniej części serii nie została wykorzystana. Po prostu wracamy do starego, dobrego, trochę bardziej zapuszczonego hrabstwa Hope.

Choć New Dawn jest kontynuacją wydarzeń z Far Cry 5, stanowi odrębną fabularną całość. Ukończenie poprzedniej części nie jest niezbędne, ale weterani spotkają tu kilka znajomych postaci, takich jak pastor Jerome, Grace, Nick czy Hurk. Wszyscy są już sporo starsi i wyraźnie zmęczeni życiem, może poza Hurkiem, który mimo siwizny dalej wyrzuca z siebie sprośne dowcipy. Powraca również w drugoplanowej roli ulubiony psychopata prorok Joseph Seed, zwany też Ojcem. Jego miejsce jako głównego przeciwnika w nowej grze zajmują przywódcynie bandytów: Mickey oraz Lou. Bliźniaczki z jednej strony brutalne



✦ Po prawej Carmina Rye, córka Nicka i Kim, która w Far Cry 5 była noworodkiem.

✦ Ekspedycja do Luizjany. Widoki trochę kojarzą się z opuszczonym Czarnobylem.



■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Ubisoft Wersja PL: tak

■ User Jama

Siedemnaście lat po wybuchu atomówek niedobitki ludzi na nowo próbują zorganizować cywilizację. Jedni ciężką pracą odbudowują domy, uprawy i maszyny. Inni budują swoją pozycję przez mocą i rozbojem. A w tle przyroda rozkwita mocniej niż kiedykolwiek wcześniej. Nastaje nowy świt.

Nuklearne zaoranie starego porządku to zupełnie nowe rozdanie, po którym zaczynamy z czystą kartką. Tutaj twórcy gry zdecydowali się zapłacić ją odmiennie niż główny nurt postapo. Nie ma skażonych obszarów mapy, nie usłyszymy wściekłego brzęczenia licznika Geigera, nie powalczymy z napromieniowanymi zombiakami. Zdawałoby się żelazny



i okrutne, z drugiej przypominają rozwyrzone nastolatki, są przy tym proste jak budowa cepa. Daleko im niestety do wieloznaczności i magnetyzmu Ojca z jego lepszych czasów. Wśród nowych spluw do wynajęcia najbardziej polubiłem towarzystwo dwóch postaci. Nana to taka starsza babcia w okularach, z niewyparzonym językiem i karabinem snajperskim, którym dorabia bandytom dodatkową dziurkę w nosie. Horacy jest dzikiem, biega wokół jak mały czołg i wesoło pochrumkuje, ale jak się wkurzy, zamienia się w żywy taran.

Podstawowym elementem rozgrywki jest jak w poprzedniej części odbijanie kolejnych zajętych przez wroga placówek, ale z dodaną nową możliwością pobierania fantów i ulotnienia się.

Wtedy bandyci ponownie zajmują teren w większej sile i można zdobywać placówkę ponownie, by zagarnąć większe nagrody. Zupełnie nowym, atrakcyjnym elementem są ekspedycje, podczas których wylatujemy z Hope helikopterem z misją w odległe tereny. Raz będzie to opuszczone wesołe miasteczko w Luizjanie, innym razem więzienie Alcatraz czy most w Navajo. Trzeba niezauważenie wejść na teren wroga, znaleźć paczkę i uciec. Oczywiście paczka ma GPS, więc jak tylko ją ruszymy, każdy bandyta w okolicy będzie deptał nam po piętach. Ekspedycje pozwalają zupełnie zmienić scenериę oraz uzyskać rzadsze nagrody, w tym elementy potrzebne do wytworzenia lepszych broni. Ekspedycje, podobnie jak zdobywanie placówek, można powtarzać na wyższym poziomie trudności.

❖ Ekspedycja do Alcatraz, panorama San Francisco, obok poza kadrem zniszczony Golden Gate.

❖ Żółta flara oznakowane są zrzuty z zapasami, które można przejąć z rąk bandytów.

Główną siłą serii pozostaje piękny, otwarty świat, w którym cały czas odkrywamy nowe smaczki. Odstrzeliłem bandytę na quadzie, odpadł z niego, ale najwyraźniej manetka gazu się zacięła, bo quad samopas zaczął kręcić bączki. Albo jadę samochodem przez las. Nagle władowałem się na pieniek przy poboczu i widzę, jak towarzysz siedzący na pacy z tyłu wylatuje jak z procy do przodu. Albo polowałem na jelenie karabinem snajperskim, oczywiście po pierwszym strzale reszta stada pierzchła. Potem wypróbowałem nową wyrzutnię plującą tarczami od pił i całą grupkę jeleni zdjąłem jednym strzałem. Innym razem rozprawiłem się z bandytami, ale hałasem zwaбіłem niedźwiedzia. Gonił mnie wokół porzuconego samochodu. Nie miałem już medpaków, a miś mocno napierał. W końcu w desperacji pociągnąłem serią po samochodzie i wybuch załatwił przeciwnika.

To, podobnie jak Far Cry Primal, zrealizowany niewielkim kosztem „kameleon” wykorzystujący znane zasoby poprzedniej gry. Trzeba przy tym jasno powiedzieć, że skala New Dawn, czyli wielkość mapy oraz liczba misji głównych i pobocznych, jest wyraźnie mniejsza od Far Cry 5. Natomiast jeśli weźmiemy pod uwagę, że w związku z tym jego cena jest odpowiednio niższa oraz że na kontynuację serii nie musieliśmy czekać nawet roku, wydaje się to sensownym kompromisem. ■



# 81

- ❖ Wszystko, co sprawiało radochę w Far Cry 5, poprawione, rozszerzone o ekspedycje, tylko o połowę krótsze.
- ❖ Kontynuacja tamtej historii w fasadowym stylu postapo.
- ❖ Jedyny sposób, żeby dowiedzieć się, jak naprawdę skończył Joseph Seed.



✚ W kupie siła, czyli kiedy trzeba stawić czoło potworom, warto stawiać na współpracę między członkami zespołu.

Prawie anime



Mimo że między **Monster Hunter: World** a **God Eater** można odnaleźć sporo punktów wspólnych, ten drugi jest bez mała bardziej „japoński”, od kreskówkowego wstępu poczynając, a kończąc na samych projektach bohaterów.

✚ O atrakcyjności fabuły **God Eatera 3** decydują barwne postaci drugoplanowe.

# God Eater 3

PC PS4

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

Maciej Bachorski

**T**rzecia w serii i jednocześnie pierwsza koncentrująca się na stacjonarnych konsolach i pecetach odsłona **God Eatera** trafiła z początkiem lutego pod domowe strzechy. Stanowi całkiem przyjemną alternatywę dla fanów **Monster Hunter: World**.

Przy okazji prac nad trzecią częścią Bandai Namco zmieniło odpowiedzialnego za produkcję dewelopera, zapowiadając małą rewolucję w rozgrywce. Szczerze mówiąc, zmiany

nie są aż tak duże, jak mogłoby się wydawać. Tym samym fabularny rdzeń nowej części pozostał w zasadzie ten sam: znów wcielamy się tytułowego „Zjadacza bogów”, czyli biologicznie podkręconego wojownika polującego na olbrzymie Aragami, obracając cywilizację w przynę. Tym razem i tak już bez nadziejna sytuacja zostaje jeszcze bardziej zaogniona przez pyłowe burze, pochłaniające wszystko na swej drodze. Stając przed widmem katastrofy, nie mamy innego wyboru niż dobyć gigantycznego miecza, kosa czy karabinu i ruszyć na polowanie.

O ile na dość przewidywalną (choć mimo wszystko, całkiem epicką) mangową fabułę można nieco

kręcić nosem, tak już walka - bijące w szalonym tempie serce gry - pompuje do krwi takie ilości adrenaliny, że lepiej zaopatrzyć się w tabletki na uspokojenie. Dla niezaznajomionych z **God Eaterem** mechanika rozgrywki może wydać się z początku niezbyt wyrafinowana. To jednak tylko pozory. Po kilku godzinach gry okazuje się, że podstawowy arsenał broni do walki w zwarciu i na dystans możemy modyfikować na kilkadziesiąt sposobów, a kombinacje ciosów à la **Devil May Cry** wspólnie z umiejętnościami sterowanych przez SI kompanów sprawiają sporo radochy. Nic nie stoi zresztą na przeszkodzie, żeby tych ostatnich zastąpić żywymi towarzyszami. Jeśli mamy więc zgraną ekipę, będziemy bawić się jeszcze lepiej.

Do takiego stanu rzeczy trochę nie dorasta sam pomysł na lokację. Nawet nie próbują się udawać, że są zamkniętymi korytarzami. Grafika wygląda, jakby miała handheldowy rodowód. Na szczęście dziełko Japończyków to jeden z tych growych przypadków, w których dzięki dopieszczonej gameplayowi technika schodzą na dalszy plan.

**God Eater 3** to udana pozycja, szczególnie dla tych, którzy ograli już **Monster Hunter: World** we wszystkie strony i szukają czegoś w podobnej tematyce. Młodszy krewniak wspomnianej pozycji nie ma może tak oszałamiającego rozmachu, ale poza tym wiele zarzucić mu się nie da. Jest emocjonujący, dynamiczny i efektowny... no i ma tonę potworów do ubicia. Czego chcieć więcej? ■



**72**

■ Niekoniecznie alternatywa, ale dobrze sprawdzająca się jako suplement do **MH:W** produkcja, która wreszcie ma szansę wypłynąć na szerokie wody. No i kryjąca w sobie więcej niespodzianek, niż początkowo mogłoby się wydawać. Na te łowy warto wyruszyć.

# JUMP FORCE

PC PS4 XONE

PRODUCENT Spike Chunsoft Co. **Wersja PL:** tak

Pjotsze

**P**ięćdziesiąt lat działalności na rynku wydawniczym to nie lada osiągnięcie. Tę okrągłą rocznicę obchodzi w tym roku – arcyważny dla japońskiej popkultury – magazyn Weekly Shōnen Jump. Bandai Namco wypuściło z tej okazji nietypowy prezent urodzinowy, grę Jump Force.

Już od pierwszych chwil czułem się w Jump Force odrobinę dziwnie. Jakbym, całkiem niedawno, już to wszystko gdzieś widział. Nie mogę oprzeć się wrażeniu, że przy tworzeniu swojego nowego dziełka ludzie ze Spike Chunsoft pełnymi garściami czerpali z dorobku serii Dragon Ball Xenoverse. Zdaję sobie sprawę z faktu, że może to komuś przeszkadzać, ale ja – w krótkim czasie – poczułem się tu jak w domu.

Fabuła gry jest równie powalająca jak we wspomnianych produkcjach o Smoczycach Kulach. Większość misji opiera się na schemacie: dorwij herosa, którym zawiadnęła mroczna moc, pokonaj go, tym samym uwalniając nieszczęśnika spod owego złego wpływu. Historię traktuję zatem tylko jako kolejny pretekst do spuszczenia komuś łomotu. A jest komu, bo poza szeregowymi Zatruwaczami w Jump Force pojawia się wielu bohaterów i bohaterek znanych z łamów Shōnen Jump, kart komiksów, a nawet polskiej telewizji. Poczułem sporą nostalgię, spotykając się kolejnie raz z wiecznie nienazartym Gokuem lub Naruto. A kiedy na ekranie zobaczyłem Seiyę oraz Shiryu, aż łezka zakręciła mi się w oku.

Poza zadaniami głównego wątku fabularnego miałem też do dyspozycji misje poboczne, które świetnie nadają się do zdobywania doświadczenia, różnego rodzaju przedmiotów, a nawet specjalnych

■ Każdy z herosów posiada charakterystyczne dla niego ataki znane z mangi lub anime.



■ W trakcie walki broje bohaterów niszczyją. To świetny patent, dzięki któremu jeszcze bardziej możemy wczuć się w przedstawioną w grze historię.

## Nowi ludzie



**W Jump Force pojawia się kilka nowych postaci** stworzonych specjalnie na potrzeby gry przez samego Akirę Toriyamę. Wśród nich znalazła się na przykład miła dla oka, zielonoskóra blond dziewczyna – Galena.

ataków i umiejętności. W ten sposób zdobyłem chociażby kapitalną Kombinację Meteoru. Jump Force nie byłoby prawdziwą bijatyką, jeśli nie oferowałoby walk z innymi graczami lub komputerem. Terminale pozwalające na te aktywności zostały zresztą ustawione pośrodku głównego hubu, zapewne żeby udowodnić wszystkim, co jest głównym motorem napędowym tej produkcji. Zanim w ogóle zabrałem się za walki w trybie online, stoczyłem sporo potyczek ze SI. Bitwy offline to doskonały sposób na poznanie umiejętności poszczególnych bohaterów oraz dobrania sobie odpowiednich członków drużyny.

System walki, mimo że na pierwszy rzut oka wydaje się dość prosty, wymaga sporo taktycznego myślenia i jeszcze więcej refleksu. Ekipa ma tylko jeden pasek zdrowia, więc nie mogłem tutaj wciskać na padzie czego popadnie, aby w krytycznej chwili zmienić sobie postać na tę w pełni sił. Stworzony przeze mnie awatar miał takie umiejętności jak wspomniana Kombinacja Meteoru

oraz Kamehameha. Dlatego świetnie grało mi się w ekipie razem z panną Hancock z One Piece (ach, ten jej Pistoletowy Pocałunek) oraz Seiyą. Choć Kenshiro i Sasuke również często gościli i nadal goszczą w moim pierwszym składzie.

I to właśnie walka jest największą zaletą Jump Force. Nie ma sensu obrażać się na kiepską fabułę oraz powtarzalne misje, kiedy dynamiczne starcia z przeciwnikami sprawiają tyle frajdy. Szczególnie w momencie, gdy herosi wchodzi w stan przebudzenia, a na ekranie dzieje się bardzo dużo. Fani powinni być zadowoleni, ponieważ nie jest to zwykły skok na kasę. ■

**68**

■ Pozycja obowiązkowa dla fanów produkcji spod znaku Shōnen. Pomimo braku większych innowacji daje wiele frajdy, a wszystko dzięki świetnej mechanice walki.

■ Nie jest to jednak zabawka na długie tygodnie.



# CRACKDOWN 3

■ PC ■ XONE

PRODUCENT Sumo Digital Wersja PL: nie

■ Aleksander Borszowski

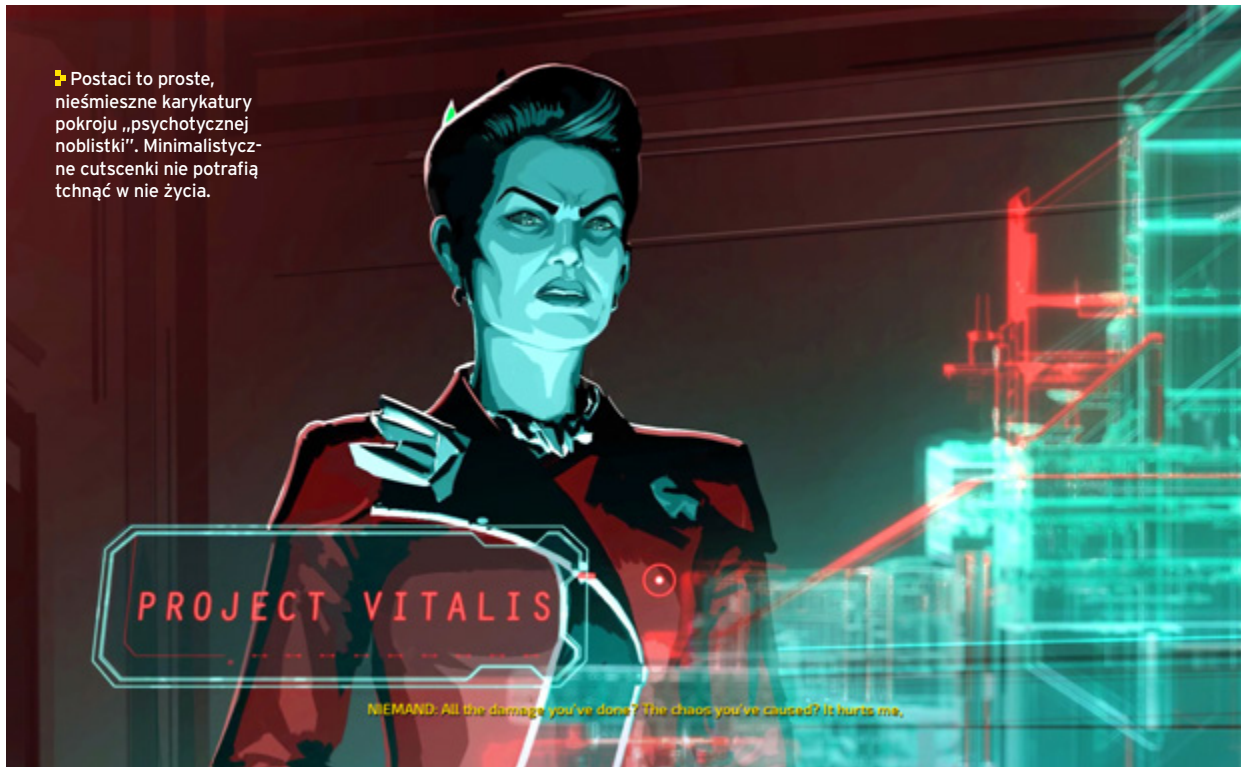
**W** pierwszej części z 2007 roku, wydanej wyłącznie w wersji na Xboxa 360, David Jones, twórca serii Grand Theft Auto, oferował alternatywną wizję pchnięcia formuły GTA2 w trzeci wymiar. Zamiast maskować sedno zabawy w postaci bez troskiej demolki formą liniowego dramatu gangsterskiego, poszedł w sznyt cynicznego komiksu z lat dziewięćdziesiątych i piaskownicową wolność.

Pozwolił graczowi wcielić się w stojącego nad prawem agenta superherosa i wyzwolić futurystyczne miasto zbrodni spod władzy organizacji przestępczych. Aż 21 celów można było wyeliminować w dowolnej chwili i przy użyciu dowolnych środków, biorąc jednak pod uwagę ich fortece i wzajemne koneksje (np. bez zaufanego handlarza broni capo di tutti capi miał znacznie gorzej uzbrojoną ochronę). Crackdown 3, choć odtwórcze, rezygnuje





Postaci to proste, nieśmieszne karykatury pokroju „psychotycznej noblistki”. Minimalistyczne cutscenki nie potrafią technąć w nie życia.



Uroki gry są głównie kinestetyczne: mknienie postacią wysoko nad ziemią czy moce pokroju rzucania autami wykonano wzorowo.

z tego modelu na rzecz mniej swobodnego, inspirowanego Breath of the Wild. Od początku możemy zabić tylko kryjącą się w centrum wyspy szefową okrutnej korporacji, a walki z wspierającymi ją ośmioma poplecznikami bossami odblokowywane są dopiero po wykonaniu serii powtarzalnych misji pobocznych. I jest to zmiana symptomatyczna dla kierunku, w którym poszło studio Sumo Digital, ratując projekt po kilku latach cudzych poślizgów.

To pełen samochodów sandbox, w którym nie ma stacji radiowych. Żegnaj, kultowa elektronika DJ Krusha i Amona Tobina z „jedynki”, witaj, zaledwie przyzwoity systemie interaktywnej muzyki. Szaroburą, ale karykaturalną w pamiętny sposób metropolię łamane przez gangsterską melinę zastąpiła neonowa, bezzębna satyra na korporacyjną wizję idealnego świata. Skrypt przyjmuje ton typowy dla przeciętnych gier AAA, ten scenariopisarSKI utylitaryzm pakujący w minimum tekstu maksimum treści za pomocą użytecznych klisz i czerstwego humoru (przywódca Agencji, będący w poprzednich odsłonach czarująco makiawelicznym narratorem twoich



postępów, zostaje przyćmiony przez trajkoczącą non stop stereotypową postać rewolucjonistki idealistki). Cutscenki to monotonne, minimalnie ruchome komiksy. Powtarzające się zadania są zrealizowane sprawnie, ale do bólu schematyczne, patrz: niesławne ubisoftowe wieże. Prawda, system walki dzięki niesamowitej mobilności Agenta, potężnemu arsenalowi i naciskowi na leczenie się egzekucjami z bliska ma przyjemny rytm, ale co z tego? Crackdown po 12 latach nadal nie uciekł poza schemat przykucia gracza do monitora przez kilka godzin uzależniającym systemem progresji (wszechobecne znajdźki i wypadające podczas walk punkty ulepszeń dają Agentowi naprawdę

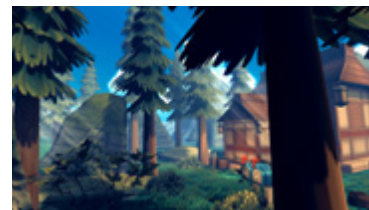
użyteczne zdolności i supermoce) i nagłego pozostawienia poczucia pustki tuż po wyczyszczeniu mapy z najważniejszych znaczników. Obiecujący multiplayer, polegający na zwinnym manewrowaniu po niszczonym dynamicznie placu budowy, przetrwał próbę czasu, bo reszta to definicja growego fastfoodu. ■

## 60

Sprawni i nic więcej „symulator kosiarki”, którego sednem jest czyszczenie mapy z kolorowych chwastów. Aplikować przy tym specyficznym emocjonalnym odrętwieniu, które łagodzi iluzja szybkich, wyraźnych postępów.



✚ W każdym porządnym klasycznym JRPG punktem startowym jest sypialnia głównego bohatera - tu jak widać wyjątkowo urokliwa.



✚ Niech te okoliczności przyrody służą za dowód, że spór „grafika artystyczna czy realistyczna” w indie wygrywa sztuka.

# AWAY: Journey to the Unexpected

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Aurelien Regard Games **Wersja PL:** nie

Michał R. Wiśniewski

**N**ostalgia. Piszę o niej od tylu lat i ciągle mam wrażenie, że jeszcze nie napisałem wszystkiego, bo ciągle czymś mnie zaskakuje. Tak jak zaskoczyła mnie gra AWAY: Journey to the Unexpected.

Wśród wielu skarbów, jakie zgromadziłem w latach dziewięćdziesiątych, szczególnym uczuciem darzyłem numer francuskiego magazynu Consoles+. Był pełen opisów i reklam gier (przepiękna Secret of Mana!), o których u nas się nie mówiło, bo nikt nie grał na SNES. Miał również rubrykę poświęconą anime oraz przewijającą się przez numer rysunkową maskotkę nawiązującą do estetyki japońskich animacji.

I taka właśnie jest AWAY - francuska gra nawiązująca do anime z lat dziewięćdziesiątych, wyrosła z tej samej nostalgii, którą czuję, wspominając C+. Jest nawet piosenka tytułowa śpiewana po japońsku, a całość otula przyjemnym feelingiem starych JRPG, chociaż sama na szczęście nie jest kolejnym taśmowym produktem z RPG

Makera. Wręcz przeciwnie - zamiast małych pixelowych ludzików obserwujemy akcje z punktu widzenia głównego bohatera - chłopca, który wyruszył sprawdzić przyczynę hałasu w piwnicy w domu dziadków i dał się wciągnąć w wielką przygodę. Piwnica skrywa przejście do tunelu wybudowanego przez firmę Labiworks, która w pogoni za zyskami niechętnie zmutowała okoliczną faunę w potwory dręczące wieśniaków.

I cóż na to może poradzić chłopiec uzbrojony w kij? Niewiele, ale wystarczy, że poszuka sobie przyjaciół. To najważniejszy motyw gry: za pomocą „kostki przyjaźni” można werbować kumpli i razem z nimi zwiedzać generowane jak w grach rougelike podziemia (występują w nich elementy platformowe), pokonywać bossów i tak

## Investycje



**Sklepik roztańczonej didżejki**, w którym można wydać ciężko zarobione - to jest znalezione - złoto. Trzeba tylko uważać, żeby nie wleźć w towar, gdyż to wystarczy do sfinalizowania transakcji!



✚ Prawdziwych przyjaciół poznaje się w biedzie, ale niestety nie każdy chce dołączyć do naszej bandy.



## 60

✚ Niezbyt skomplikowana, sympatyczna gra. Prosta, ale ładna grafika 3D ze sprite'ami 2D. Całości dopełnia świetna japońska muzyka. Gdy już się przyzwyczai do mechaniki giniesz-zaczynasz-odnowa, może się okazać całkiem miłą odszkodnią.



❖ Fale wrogów to jeden z głównych sposobów „porcjowania” rozgrywki. Bywają nudne, ale przynajmniej tła dają coś, co ucieszy oko.

❖ Już menu wita nas piękną oprawą graficzną – aż chce się dowiedzieć, co czeka na nas na horyzoncie.



# FEUDAL ALLOY

■ PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Attu Games **Wersja PL:** tak

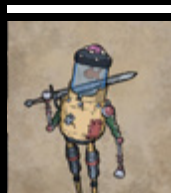
■ Artur Cnotalski

**C**zasem świat gry oczarowuje nas od pierwszego momentu. Na przykład wtedy, gdy twórcy rzucają nas w średniowieczne realia, gdzie jako robot z akwariem na głowie przemierzamy rozbudowany labirynt w poszukiwaniu zemsty za okradzionych roboemerytów.

Do tego grę zapakowali w taką oprawę graficzną, że trudni się nie uśmiechać do ekranu. Zdarza się jednak, że taka kreacja nie wytrzymuje zbyt dokładnej analizy i okazuje się, że za ślicznymi dekoracjami nie ma nic więcej. Jeśli do tego dodamy przywoitą, ale niezbyt innowacyjną rozgrywkę, dostaniemy Feudal Alloy.

Ta metroidvania od czeskiego studia Attu Games z początku wydaje się naprawdę dobra. Wprowadzająca historyjka o tym, jak nasz robo-bohater z rybką na głowie (albo rybka sterująca robotem, trudno powiedzieć) porzuca sielankowe życie farmera słoneczników, by odnaleźć skradzione amulety, wystarcza w sam raz, by zahaczyć gracza i przekonać, że dalej będzie tylko lepiej.

## Bohater



**Tajemnicza rybka z przymocowanym do niej robotem zmienia wygląd przez całą grę, ale nie daje się poznać. Poza tym, że Attu jest farmerem słoneczników i obrońcą okradzionych starców o tej potencjalnie bardzo fajnej postaci nie dowiemy się kompletnie nic.**

Potem poznajemy mechaniki. Zamiast klasycznej wytrzymałości nasz heros ma wskaźnik temperatury. Jeśli przegrzeje się, nie może atakować. Ma to nawet zastosowanie na mapie, gdzie niektóre sekcje możemy pokonać tylko po zażyciu krótko działającego chłodziwa. To narzuca nam szybkie i sprawne działanie. Jeden atak i zdolność korzystania z granatów to może nie za duży arsenał sztuczek, ale także nie przekreśla w żaden sposób gry, chyba że – tak jak tutaj – wrogowie okazują się mało zróżnicowani, a cała walka sprowadza się do bicia wszystkiego z doskoku. Od technicznej strony całość wygląda nawet sprawnie, ale szybko robi się nudna.

Niestety, mimo świetnej stylizacji Feudal Alloy dość szybko zaczyna zawodzić. Gra jest odarta z tekstu i jakichkolwiek prób kreacji świata. Nawet bossowie, fantastyczny element, w którym bliższy najpopularniejszy obecnie przedstawiciel gatunku, Hollow Knight, nie wnoszą do rozgrywki nic pod kątem wyzwania ani opowieści. Do tego jest ich zaledwie dwóch. Większość wąskich gardeł blokujących postępy jest obsadzonych przez atakujących falami wrogów, co nie należy do zbyt rozrywkowych rozwiązań.

Sekcje zręcznościowe dzielą się na bardzo łatwe i diablo frustrujące. W niespodziewanych momentach gra nagle zaczyna strzelać do nas pociskami zabijającymi po pierwszym trafieniu i wymagać bardzo dużej precyzji, a potem natychmiast zwalnia do żółtego tempa.

Feudal Alloy składa wiele obietnic, których nie udaje mu się dotrzymać. To ładna gra o rybkach w robotach albo robotach z rybkami niezdolna dostarczyć nic ponad ten początkowy rys świata. Choć bicie i śmiganie między kładkami jest momentami przyjemne, rozgrywka szybko staje się monotonna. W sumie dostajemy prostą przygodę, która może posłużyć za wprowadzenie do większych i lepszych metroidvanii. Jeśli wizualny styl nas jednak nie zachwyci, trudno wyciągnąć z niej cokolwiek więcej. ■

# 68

■ Czeska produkcja całkiem dobrze realizuje podstawy metroidvanii, ale wydaje się nieco niedokończona. Braki w fabule i wyzwaniach oraz niewielka liczba bossów nie pozwalają w pełni cieszyć się obiecująco wyglądającym światem.

Modele postaci są dopieszczane w swoim szacunku dla realizmu – spójrzcie choćby na zęby czy brudne paznokcie. Niedomaga jedynie mimika twarzy.



Walk z twardszymi przeciwnikami jest stanowczo za mało, a pojedyncze starcia są albo łatwe, albo oskrypowane.



Tyle zostało z ludzkości po wojnie nuklearnej. Świat Metra to ponure, smutne, przynębiające i puste miejsce.

Krajobrazy są śliczne. No i ten śnieg i deszcz na masce gazowej – kiedy ogranicza nam widoczność, tradycyjnie dla serii możemy ją przetrzeć dłonią.



# METRO EXODUS

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT: 4A Games **Wersja PL:** tak

■ Pocztar

**M**etro Exodus to nowe otwarcie dla serii gier opartych na popularnej prozie Dmitrija Głuchowskiego. Do tej pory postapokaliptyczny świat mogliśmy przemierzać ciasnymi korytarzami moskiewskiego metra, do którego po wojnie atomowej przenieśli się pozostali przy życiu ludzie, natomiast wypadki na skażoną powierzchnię zaliczaliśmy okazjonalnie. Tym razem podejście do rozgrywki nieco się zmieniło.

Artem, nasz wciąż milczący bohater (niezręczne jest, że słyszymy go tylko podczas ekranów loadingowych), wraz ze swoją żoną Anną, teściem Młynarzem i kilkoma innymi postaciami rozpoczyna długą wędrówkę po ruinach Rosji. Cel? Namierzyć inne ośrodki, gdzie mogą kryć się ludzie, i znaleźć nowe miejsce do życia. Im bliżej końca gry, tym bardziej fabuła zyskuje jednak gorzki, osobisty wymiar.

Do podróży naszym bohaterem służy Aurora – pociąg, który niczym Snowpiercer przedziera się przez kolejne połacie radioaktywnego terenu, zamieszkanego przez bandytów i mutanty. Kolejne przystanki to lokacje średniej wielkości o półotwartym charakterze, które pozwalają nam obracać odmienny styl rozgrywki. Jeśli chcemy, możemy stanąć do otwartej walki, ale mile widziane są działania po cichu, w tym ogłuszanie wrogów. System skradania nie zawsze działa idealnie, ale przyznam, że o wiele lepiej bawiłem się, gasząc światła i polując na wrogów z nożem lub kuszą. Ale i miłośnicy głośnego strzelania nie będą narzekać. Pukawek nie jest może dużo, ale ciekawie wypada

motyw ich usprawniania o zdobyczne celowniki, tłumiki, większe magazynki czy inne cuda. Fizyka broni jest świetna, więc sadzenie headshotów to tutaj czysta przyjemność.

Jako że gra ma wyraźny survivalowy charakter, o broń trzeba dbać. Musimy ją czyścić i konserwować, bo narażona na wodę czy piach traci skuteczność i może się zaciąć. Podobnie jest z maską chroniącą przed promieniowaniem. Uszkodzona w trakcie walki wymaga załatania, bo inaczej szybciej zużywa beczenne filtry powietrza. Tych czasem brakuje, podobnie jak apteczek, więc dobrze po drodze zbierać surowce potrzebne do ich wytworzenia. Uwierzcie, nie chcecie znaleźć się w otwartej wymianie ognia albo przejść po skażonym terenie bez zapasu wspomagaczy.

Jeśli miałbym wybrać jedną najważniejszą cechę Metro Exodus, byłby to klimat. Chociaż lokacje w gruncie rzeczy nie są duże, i raczej dają nam uludę otwartego świata niż prawdziwą piaskownicę, to jednak ich zróżnicowanie (śnieg, piach, mokradła, budynki, a także oczywiście upragnione metro) i angażująca fabuła sprawiają, że grę się raczej chłonie, niż przez nią przebiega. Z ogromną przyjemnością zwiędzałem zakamarki, a do zadań podchodziłem niespiesznie, starając się wczuć w sytuację Artema. Perfekcyjnie wykreowany, chociaż nieco zbyt pusty świat wspomaga tę immersję. Podobnie jak ładna grafika i miejscami bardzo pieczołowicie przygotowane, pełne detali lokacje, z których niektóre wyglądają obłędnie. Jedyne, co wybijało z rytmu, to drobne błędy techniczne i miejscami nieznośnie długie loadingi.

Gra umiejętnie łączy to, co najlepsze w sandboxach, z tym, co kręci graczy w korytarzowych shooterach. Niezależnie czy poruszamy się po ciasnych tunelach, czy pełnych potworów przestrzeniach, ciągle czujemy atmosferę zagrożenia, szczególnie kiedy

gramy pod osłoną nocy (cykl dobowy oczywiście obowiązuje, podobnie jak zmienne warunki atmosferyczne), widoczność jest ograniczona, a świszczące oddechy mutantów słychać tuż za rogami. Wiele miejscówek wygląda na wyjęte prosto z horroru: wszędzie walają się zwłoki, kości, części ciał będące przysmakiem lokalnych kaniwali. Jest błoto, brud czy dziwna maź, na której żerują zmutowane pijawki. Świat Metro Exodus jest nieprzyjazny, ale co jakiś czas można w nim odnaleźć iskierkę nadziei na lepsze jutro.

Ciekawostką stanowi system wyborów, umiejętnie wkomponowany w rozgrywkę – do tego stopnia, że często nie wiemy, kiedy i jakie decyzje mogą mieć wpływ na fabułę. Raz będzie to zabicie niepotrzebnej ofiary, innym razem niewykonanie rozkazów. Warto więc uważnie śledzić dialogi i wyciągać z nich wnioski dotyczące stylu gry.

Metro Exodus to wyjątkowy FPS. Jego tempo jest niespieszne, wiele scen przegadanych, szumnie zapowiadana otwartość świata to w dużej mierze trick, misje poboczne przynudzają, typów wrogów jest mało, a mimika postaci woła o pomoc do nieba, a i tak ciągle chce się brnąć dalej i chłonąć niepodrabialny, przecudowny klimat tego świata wszystkimi zmysłami. Twórcy gry jak i całego rozwijającego się uniwersum mają w ręku nieprawdopodobny atut, który z pewnością wykorzystają przy kolejnych produkcjach spod znaku moskiewskiego metra. ■

## Snajper



**Broń z noktowizorem oraz lunetą pozwala z daleka pozbyć się zagrożenia i nie marnować dużo amunicji.** W Exodusie, podobnie jak w wielu innych strzelaninach, choćby Far Cry 5, można przejść większość etapów ze snajperką. Pamiętajcie tylko, by znaleźć tłumik.

**P** 79

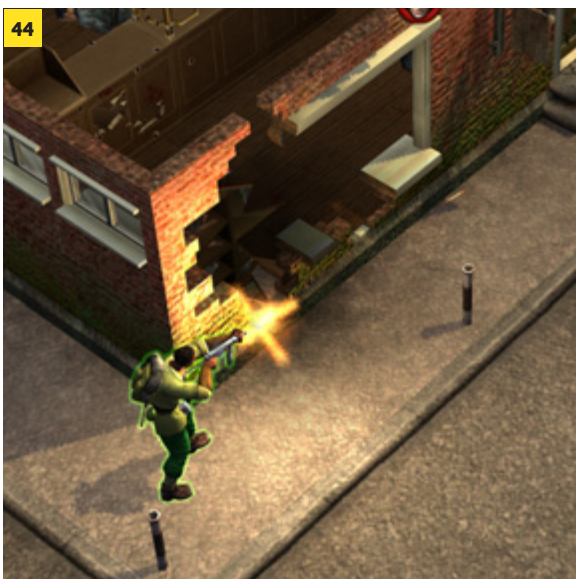
Dobrze wykonana gra, której wybacza się wszystkie błędy i braki. Jeden z najlepiej wykreowanych i przykuwających uwagę gracza światów, gdzie niedoróbki przestają mieć znaczenie, bo atmosfera pochłania bez reszty.



# HALL OF FAME



UBODZY MIESZKAŃCY MÓWIĄ TYM SAMYM JĘZYKIEM,  
JEST BRUDNO I SIERMIĘZNIĘ, A W POWIETRZU UNOSI SIĘ  
ZNAJOMY ZAPACH OGÓRKÓW KISZONYCH I ŚLEDZI.



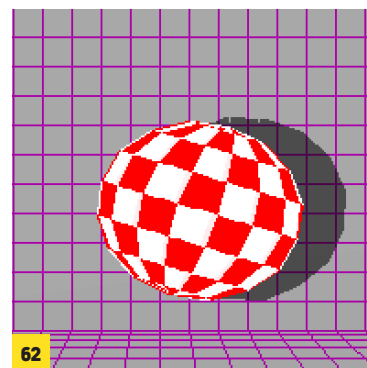
44

Silent Storm jeszcze nie skończył osiemnastki, a już zyskał miano klasyka.  
Rosyjska lekcja historii? Klasyczka turowa rozgrywka? Sir Haszak wyjaśni, co takiego  
specjalnego jest w tym tytule, że uznajemy go za Najlepszą Grę na Świecie.



48

Skoro tematem głównym Hall of Fame jest historia młodości  
twórcy Commodore International, patrzmy też na jej historię  
z lat osiemdziesiątych. Szef Commodore UK David Pleasance  
poznał osobistość Jacka Tramiela i wie wiele o historii Amigi.



62

Profesor Mirek Filiciak pisze o dziewiczej epoce gier, gdy  
dopiero zyskiwały one szatę graficzną. To czasy sprzed Ponga.  
Specjaliści od gier grupowali się wówczas na uniwersytetach  
i działali na maszynach wartych setki tysięcy dolarów.



52



68

Świat Łodzi sprzed niemalże  
wieku, dzieciństwo Jacka  
Tramiela i dzieje jego  
rodziny w znakomitym  
tekście odstanającym  
tajemnice, do których nie  
dotarli zachodni autorzy.

W styczniu minęło 20 lat od premiery Silent Hilla na pierwsze  
PlayStation. Zupełnie jak w epoce NES – pod koniec życia  
konsoli zaczęły powstawać ponadczasowe tytuły.

# SILENT STORM

**C**iężki karabin maszynowy umieszczony na dachu budynku rygluje ogniem podwórze tajnej fabryki. Nie wiadomo, jak obsługujący go żołnierz zajął swoją pozycję. Nie prowadzą tam żadne schody ani drabiny. Można próbować zdjąć go snajperem z podwórza, ale narażamy go na ostrzał. Można wybić na piętrze dziurę pancerfaustem i stoczyć walkę, która przy naszej przewadze ognia zakończy się zwycięstwem. Możemy też strzelić z wyrzutni w sufit pod cekaemem i martwy wróg spadnie nam u stóp.

Silent Storm już w tytule prezentuje pozorną sprzeczność, która okazuje się rzeczywistością przedstawioną w grze: walki prowadzone i z ukrycia, i na pełnej petardzie. Oddziałem złożonym z sześciu osób wykonujemy

Budowa marki na totalnym zniszczeniu nie jest łatwa. Może dlatego gra rosyjskiego studia Nival przeszła bez większego echa. A z pewnością bez takiego, na jakie zasługiwała, mimo zgranego settingu drugiej wojny światowej.

■ Sir Haszak

■ Grenadier strzelający z pistoletu maszynowego oznacza, że albo w cekaemie zabrakło mu amunicji, albo wykonał ruch i zabrakło mu punktów akcji do skorzystania z podstawowej broni.

misje specjalne. W składzie mamy zwiadowcę, umiającego się ukrywać i świetnie walczącego wręcz. Dzięki temu nie robi wiele hałasu. Jest także saper, potrafiący wytrychem cicho otwierać zamknięte drzwi. Jednocześnie saper wraz z grenadierem specjalizują się w robieniu fajerwerków. Skład uzupełniają medyk, snajper i żołnierz. W trakcie misji zazwyczaj na początku staramy się pozostać nie wykryci tak długo, jak się da. Później zaczyna się walka na całego z przeważającymi siłami wroga.

Niby nic niezwykłego. Na przełomie tysiącleci wzorzec metra turowych gier taktycznych z elementami RPG wyznaczało Jagged Alliance 2 z 1999 roku. Wydany pięć lat później Silent Storm nie stał się tytułem referencyjnym, ale wprowadził wiele nowych elementów do popularnego podgatunku. Największą zmianą był świat, gdzie każdy element mógł zostać zniszczony i miało to duży wpływ na walkę.

### SAVE BRONIĄ OSTATECZNĄ

Walka stanowi główny element gry, ponieważ w odróżnieniu od JA2 nie

ma warstwy strategicznej. Twórcy nie dostarczyli także trybu multi. Pozostaje cieszyć się z dwóch długich, nieliniowych kampanii rozgrywanych wojskami aliantów i Niemców.



➤ To nie przygodówka. Wszystkie przedmioty do zebrania pokazują się po wciśnięciu klawisza Alt.

Oprócz misji połączonych fabułą mamy także przypadkowe spotkania, czyli krótkie walki zazwyczaj w terenie bez budynków z oddziałami o liczebności porównywalnej do naszego. W sam raz do grindowania.

Esencją są jednak misje fabularne. Do wyboru mamy poziom normalny, trudny i niemożliwy, co dobrze oddaje skalę trudności. W tej grze save jest jedną z najczęściej stosowanych broni. Nie zmienia tego fakt, że całkowita utrata punktów życia przez żołnierza - na przykład z upływu krwi - na dwóch pierwszych poziomach nie oznacza śmierci. Podwadny traci jedynie przytomność. Wyniesienie go z pola bitwy pozwala mu dojść do zdrowia. Po utracie członka oddziału, co zdarza się choćby podczas wybuchu, możemy wybrać kolejną spośród 20 dostępnych postaci.

Samo pole bitwy dostarcza jednak znacznie więcej możliwości niż niszczenie budynków. Każdy z żołnierzy ma cztery podstawowe tryby ruchu: bieg, chód, poruszanie w pozycji kucznej, czołganie. Dodatkowo w trzech ostatnich trybach porusza



## **ZABICI WROGOWIE GUBIĄ TYLE BRONI I AMUNICJI, ŻE NASI LUDZIE NIE SĄ W STANIE WSZYSTKIEGO ZABRAĆ. ZA TO KORZYSTAJĄ ZE ZDOBYCZNEJ BRONI PODCZAS AKCJI. DLATEGO WALCZĄ WRĘCZ Z WYBORU, A NIE Z KONIECZNOŚCI.**

się także bokiem. Wraz ze wzrostem szybkości ruchu rośnie także hałas. A w tej grze bodaj po raz pierwszy pojawił się słuch jako sposób lokalizacji postaci spoza oddziału. Nie zawsze jest to przeciwnik. Zdarzają się także cywile wystraszeni strzałami.

Dlatego umiejętności zwiadowcy i sapera są tak cenne. Każdego można zabić głośno i wszędzie można wejść, ale bezpieczniej zachować ciszę i nie zwracać uwagi wroga.

### **STRZELAĆ KAŻDY MOŻE**

Równie dużą różnorodność mamy w kwestii broni. Do dyspozycji żołnierze dostają broń białą (pałki i noże), pistolety, karabiny, pistolety maszynowe, broń ciężką i granaty. Do tego należy dodać specjalistyczne wyposażenie medyczne i saperskie oraz broń przyszłości pojawiającą się drugiej części gry.

Każdy z żołnierzy może używać dowolnej broni spośród 70 modeli

dostępnych w grze, nawet tych znalezionych w trakcie misji. Różnią się zasięgiem, siłą rażenia, rodzajem wykorzystywanej amunicji, wielkością magazynka i liczbą punktów akcji niezbędnych do oddania strzału. Zwiadowca bez problemu posługuje się karabinem snajperskim czy erkaemem, choć jego niezbędnikiem jest nóż i pistolet maszynowy nieoceniony przy walkach w krótkim dystansie. Ułatwia to dostatek amunicji znajdowanej przy zabitych wrogach wraz z bronią.

Możliwość wykorzystania broni, której się nie zna, ma jednak niewielki sens. Znacznie obniża celność. Wprawa w użyciu sprzętu zależy od kilku czynników: współczynników osobistych wynikających ze specjalizacji, umiejętności zdobywanych wraz z doświadczeniem i znajomości konkretnego modelu. Ten ostatni współczynnik rośnie wraz z używaniem modelu broni i poprawia celność. Gdy zmienimy model, żołnierz uczy się



➤ Nic nie wyprawia na cmentarz tak szybko, jak seria oddana z bliskiej odległości.

## **FLAKI ŻOŁNIERZY ROZERWANYCH GRANATAMI NIE LATAJĄ PO EKRANIE. MOŻE DLATEGO GRA JEST DOZWOLONA OD 12. ROKU ŻYCIA.**

jego obsługi od nowa. Wraz ze wzrostem umiejętności obsługi jednej broni spada umiejętność korzystania z poprzedniej. Nie do końca to realistyczne, ale zmusza do bardziej świadomych wyborów.

Żołnierze nie mają wagowego limitu ekwipunku, a jednocześnie wymiana broni nie kosztuje żadnych punktów ruchu. Dlatego podczas misji są możliwe widowiskowe akcje. Na przykład podbiegnięcie do grupy wrogów, rzucenie w nią granatem i dobicie serią z pistoletu maszynowego przeciwnika, którego nie dość skutecznie poharały odłamki.

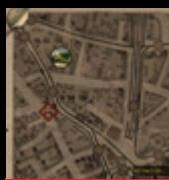
Warto wspomnieć, że opcje strzelania są równie bogate jak poruszania. Mamy strzał z biodra, mierzony i precyzyjny, przy broni automatycznej serie krótką lub długą. Snajperzy dysponują także strzałem snajperskim z mierzaniem dłuższym niż jedna tura. Do tego należy dodać celowanie w konkretne części ciała: głowę, korpus i każdą z kończyn. Co prawda obniża ono celność, ale w przypadku trafienia w głowę nie trzeba więcej strzałów.

Nawet najdokładniejsze celowanie nie zastąpi jednak umiejętności i rozsądku. Zawsze warto sprawdzić, czy na linii strzału nie znajduje się członek naszego oddziału, który może nie przeżyć serii z karabinu maszynowego zaserwowanej w plecy. I to nawet mimo tego, że do zabicia żołnierza potrzeba zazwyczaj więcej niż jednego trafienia. Zawsze dobrze wziąć poprawkę na to, że granat rzucony w zamkniętym pomieszczeniu może się odbić i wrócić do rzucającego. Zazwyczaj kończy się to śmiercią. Przy okazji możemy zniszczyć jedyne schody lub drabinę prowadzącą do pomieszczenia, gdzie kryje się informator, którego mamy przechwycić. Pozostaje wtedy zakończyć misję lub... skorzystać z save'a. Gra szybko uczy, że użycie broni ciężkiej w pomieszczeniach

Choć członków oddziału trudno zaliczyć do ludzi pierwotnych, z lubością oddają się łowiectwu i zbieractwu.



### **Potyczki**



**W drodze na miejsce misji możemy wziąć udział w przypadkowych walkach.** Zazwyczaj ich znaczniki pojawiają się na tak długo, by zdążyć na miejsce starcia. Udziału w boju spotkaniowym daje punkty doświadczenia żołnierzom, ale zapycha ich przestrzeń ładunkową. Poza tym dość łatwo stracić w nim ludzi.

zamkniętych należy do ryzykownych pomysłów.

Gdy żołnierz odniesie rany, można go opatrzyć i zatamować krwawienie. Rana obniża nie tylko punkty życia, ale też zmniejsza liczbę punktów ruchu, może zmniejszyć celność, doprowadzić do czasowej głuchoty lub oślepięcia. To ostatnie często wynika właśnie ze zniszczalnego środowiska. Kula niekiedy chybi celu, ale odpryski muru, w który trafiła, mogą trafić przeciwnika w oko i na pewien czas wyłączyć go z walki.

Pole bitwy pozwala także na zabawy w konstruowanie pułapek czy robienie zasadzek. W pierwszym przypadku można podłożyć minę lub skonstruować pułapkę z granatu. W drugim wystarczy dobrze się przyzaić w dobrym miejscu i posiedzieć bez ruchu. Na przykład przy wyjściu z budynku lub pod oknem.

Misje toczą się na rozległych mapach, gdzie stoją wielopiętrowe budynki. Niektóre obejmują kilka sekcji mapy. Nic dziwnego, że trwają niekiedy po kilka godzin. Każda kończy się zwałami trupów, głównie wroga, ale niekiedy wśród ofiar są wpierający nas sojusznicy. Nie oznacza to jednak, że SI zachowuje się beznaście. Może żołnierze wroga nie walą z granatników do każdej ściany, za którą usłyszeli szmer kroków, ale umieją oskrzydlić i kampać, a także schować się za osłoną po oddaniu strzału. Potrafią także boleśnie trafić

granatem, gdy zapomnimy o zachowaniu odległości między członkami oddziału, oraz wykorzystać dziury w murach powstałe po wybuchach. To wszystko sprawia, że walka obfituje w niespodziewane sytuacje i jest więcej niż satysfakcjonująca.

I jeszcze jedno: walka jest turowa, ale już misja nie do końca. Gdy wroga nie ma w pobliżu, akcja toczy się w czasie rzeczywistym. Gdy się pojawia, sami decydujemy, czy przejść w tryb turowy. Jeśli spóźnimy się z decyzją i wróg wykryje naszą obecność, tryb turowy zaczynamy od jego strzału. Mamy zatem kolejną decyzję do podjęcia. Gdy zagrożenie mija, gra automatycznie przechodzi do czasu rzeczywistego.

### **FUTURYSTYCZNA HISTORIA**

Poszczególne misje spaja opowieść widziana z perspektywy aliantów i Niemców. Ci, którzy nie chcą poznać zakończenia, mogą odpuścić sobie dwa najbliższe akapity. W każdym razie sztafeta setting historyczny skręca w stronę historii alternatywnej. W każdej misji zbieramy tropy i relacje świadków, które prowadzą do tajnej organizacji działającej po obu stronach frontu. Misje dość szybko się rozgałęziają, a opowieść budowana jest na bieżąco z fragmentów, które odkryjemy. Dlatego może się zdarzyć, że trafiamy w miejsce, gdzie przydaliby się lepiej wyszkoleni lub wyposażeni żołnierze.



W niektórych misjach wspomagają nas sojusznicy. Atak bez osłony świadczy, że cechują się wielką odwagą odwrotnie proporcjonalną do rozsądku.

## **GRA W PROSTY SPOSÓB POKAZUJE, CO NASI ŻOŁNIERZE WIDZĄ I SŁYSZĄ. DZIĘKI TEMU OD RAZU WIEMY, CZY MIERZYĆ DO PRZECIWNIKA, CZY TAK ZMIENIĆ POZYCJĘ, BY WYIŚĆ ZZA ZASŁONY UNIEMOŻLIWIĄJĄCEJ CELNY STRZAŁ.**



W pewnym momencie okazuje się, że na placu boju pojawiają się wolne, ale potężnie opancerzone i uzbrojone jednoosobowe czołgi – panzerkleiny. W zasadzie kończy się wtedy radosna zabawa i kreatywność na polu walki, a zaczyna orka, bo takiemu przeciwnikowi możemy przeciwstawić tylko podobne konstrukcje. Walki zaczynają przypominać pojedynek pierwszych pancerników. W tym momencie Silent Storm przestaje

być najlepszą grą świata. Dzieje się to jednak po kilkudziesięciu godzinach przedniej zabawy.

### **ART OF WAR**


Nim jednak dojdzie do przesuwania mechów po mapie, możemy podziwiać oprawę gry. Grafika niewiele się zestarzała. Pokazuje większość wyposażenia, jakie każdy z żołnierzy ma w ekwipunku: noże, granaty, magazynki. W pomieszczeniach znajdziemy biureczka czy firanki, które pod wpływem ostrzału ulegają widowiskowemu zniszczeniu. Eksplozje rozbijają szyby w drobny mak i rozwalają meble, serie z ciężkich karabinów maszynowych wybijają dziury z murach. W jednym z pokoi stół podczas ostrzału oberwał w jedną z nóg i załósnie się przechylił.

Martwi żołnierze zachowują się zgodnie z fizyką szmacianej lalki.

Informatora nie da się zabić. Nawet celna seria z karabinu maszynowego sprawi, że stanie się nieprzytomny.

Niekiedy wyglądają zbyt szmacianie, ale w dużym odsetku przypadków padają wiarygodnie: wypadają w okien, zsuwają się ze schodów, spadają przez balustrady.

Dźwięk dorównuje grafice. Oprócz muzyki podkreślającej napięcie dostajemy przekrój wiarygodnie brzmiących odgłosów broni, ale też uderzenia pocisków w różne przedmioty. Jedynym zgrzytem w oprawie jest gra aktorów. Ich głosy są często tak przesadzone, że ocierają się o śmieszność. To niedopuszczalne podczas walki z tak poważną tajną organizacją.

Oczywiście w tej beczce miodu jest też łyżka dziegciu. Oprócz panzerkleinów niekiedy występują problemy z linią widzenia (żołnierz w dzień nie widzi przeciwnika kilkadziesiąt metrów przed nim, ale zauważa w nocy błysk hełmu wartownika na wieży stojącej równie daleko), wyszukiwaniem ścieżki czy spójnością opowieści. Jednak te minusy giną w powodzi zalet jak kolejne zgrupowania przeciwnika pod ogniem naszego oddziału. Dlatego z czystym sumieniem mogę stwierdzić, że dla miłośników taktycznych turówek na długie godziny Silent Storm może być najlepszą grą na świecie. 

# WOJNA O C

## Z długoletnim szefem Commodore UK Davidem Pleasance'em rozmawia Piotr Mańkowski.

**P** W jaki sposób trafiłeś do firmy produkującej najpopularniejszy ośmiobitowy komputer świata?

Mieszkałem w Australii i miałem duże doświadczenie zawodowe w handlu detalicznym. Pracowałem w Providence, a potem w firmie finansowej stworzonej przez australijskie banki, zanim jeszcze na rynku pojawiły się karty Visa i Mastercard. Działalem też w 3M, jednej z największych firm świata, mającej w swym katalogu prawie 100 tysięcy produktów. W pewnym momencie zostałem włączony do promocji kaset magnetofonowych, co wymagało spotkań z takimi potentatami rynku hardware jak Hitachi czy Toshiba. Po tej kampanii zacząłem pracę w Pioneerze, ale cały czas marzyłem o międzynarodowej karierze. W 1983 roku wziąłem sobie trochę wolnego i ruszyłem w podróż po świecie, chcąc się zorientować, co będzie w kolejnych latach najbardziej rozwojową branżą. Bardzo szybko dotarło do mnie, że będą nią komputery. Trochę przez przypadek wpadłem w Londynie na panią, która prowadziła rekrutację do Commodore. I tak się to zaczęło.

**P** Rok 1983 był przełomowy w historii Commodore, które osiągnęło gigantyczne zyski pochodzące głównie ze sprzedaży C64. Ale już w styczniu kolejnego roku Jack Tramiel miał odejść z firmy...

To nie było w styczniu, tylko w marcu!

**P** Jak to? Czyli oficjalna, opisywana w książkach historia nie jest prawdziwa?

Opowiem ci, jak było. Korzenie tego rozstania sięgają zimowej edycji targów CES w Las Vegas. Znalazłem się tam przez przypadek, bo jeden z moich szefów nie mógł tam dotrzeć i przekazał mi bilet. Poleciałem więc za ocean i to był jeden jedyny raz, gdy na własne oczy widziałem Jacka Tramiela. Wytrzymałem przy nim może 3 minuty, bo nie dało się znieść tego jego krzyku. Był skrajnie nerwowy i promieniował tym na otoczenie. Wydawało się, że krzyczenie na ludzi sprawia mu przyjemność.

**P** Z Irvingiem Gouldem pokłócił się właśnie podczas tego pamiętnego CES z 1984 roku? Pamiętnego choćby z tego powodu, że po raz pierwszy zapowiedziano tam Amigę.

Nie, to było trochę później. W połowie stycznia pokłócił się na radzie nadzorczej, a ostatecznie odszedł, tak jak mówiłem, kilka tygodni potem. Powodem odejścia nie był wcale nadmiar wydatków, nadużywanie odrzutowca czy cokolwiek w tym stylu. Prawdziwą przyczyną problemów Tramiela stali się jego synowie. Irving powiedział mi o tym osobiście, bo przez długie lata byliśmy blisko ze sobą. Otóż Jack Tramiel zamierzał wprowadzić trzech swoich synów do rady nadzorczej Commodore. Gould się na to

PIXEL  
WYWIAD



❏ Zimowe targi Consumer Electronics Show w Las Vegas. Styczeń 1984 roku. Hale targowe szturmowało 100 tysięcy ludzi.



❏ Reklamy prasowe Commodore próbowały powstrzymać nadchodzącą katastrofę, której sygnałem był spadek akcji firmy z 60 dolarów do 20 w okresie od stycznia do czerwca 1984 roku.

# COMMODORE



■ Ekipa brytyjskiego oddziału Commodore na początku lat dziewięćdziesiątych. David stoi pierwszy z lewej.



■ Commodore 64 nie tracił wigoru nawet w trudnym dla Irvinga Goulda okresie. Sprzedawał się mimo malejącego popytu na ośmiobitowce, docierając na coraz to nowe rynki, także w Europie Wschodniej.



**DAVID BYŁ WSZECHSTRONNIE  
WYKSZTAŁCONYM MENEDŻEREM  
ZAJMUJĄCYM SIĘ SPRZEDAŻĄ.  
TAKICH LUDZI COMMODORE BRAKOWAŁO.**





## SERIA BŁĘDÓW POPEŁNIONYCH PRZEZ MEHDIEGO ALEGO I ZATWIERDZONYCH PRZEZ IRVINGA GOULDA WYSTARCZYŁABY DO OBDAROWANIA KILKU INNYCH NIESZCZĘŚLIWYCH BIZNESÓW.

nie godził, argumentując, że młodzieńcy nie posiadają odpowiednich kwalifikacji.

**P** Wielu fanów Commodore nie darzy sympatią Irvinga Goulda, podczas gdy wiele faktów wskazuje, że był rozsądnym biznesmenem.

Był bardzo przenikliwym, inteligentnym człowiekiem. Po odejściu Tramiela, a zwłaszcza po tym, gdy stery w firmie przejął Mehdi Ali, sprawy zaczęły jednak zmierzać w złym kierunku. Mówiłem mu o tym wielokrotnie, ale nie słuchał. Istniał powód, dla którego tak bezgranicznie wierzył Mehdiemu Alemu i wspierał go. Otóż początki biznesów Irvinga miały swój początek w Nowym Jorku, a dokładniej rzecz biorąc w toalecie pewnej restauracji, gdzie przypadkiem spotkał człowieka żałującego się, że przegrał interes swojego życia, bo nie wszedł na czas do branży kontenerowej. To było chyba jeszcze w latach sześćdziesiątych. Wtedy decydowało się, jak będzie wyglądał handel międzynarodowy - że towary da się przewozić czy to statkami, czy tirami, w znormalizowanych kontenerach. I Gould zdecydował się w to wejść, przejął tego człowieka i zaczął inwestować w kontenery i logistykę, wkrótce stając się jednym z ważniejszych przewoźników w Ameryce. Mehdi Ali dowodził jednym z oddziałów tego przedsiębiorstwa. Gdy więc potrzeba było sprawnego finansisty, który by spróbował uprzętnąć cały ten bałagan, postawiono właśnie na Alego. Mieliśmy prezesa z PepsiCo, ale nie sprawdził się. Ali miał być remedium na całe zło.

**P** Prezes PepsiCo? Mówisz najwyraźniej o Thomasie Rattiganie, który przyszedł po Marshallu F. Smisie.

Ale jego postrzega się jako sprawnego biznesmena, mającego szansę wydobyć Commodore z kłopotów. Podobno Gould wyrzucił go dlatego, że obawiał się, że przygotowuje się on do przejęcia całej firmy. Powiem ci, co zrobił Rattigan. Jego jedyną receptą stało się redukcja działalności i zwalnianie ludzi. Przecież to on na początku 1986 roku zamknął wielką fabrykę w Corby! To była śmieszna, kuriozalna decyzja. Corby stanowiło mózg działalności Commodore w Anglii. Oprócz w pełni wyposażonej linii produkcyjnej znajdowały się tam biura oraz centrum dystrybucji. Zmniejszanie kosztów po to, żeby w pewnym momencie wykazać jakiś minimalny zysk - jasne, to jest metoda. Tylko powstaje pytanie: co zrobić potem? Trzeba wszystko rozpocząć od początku.

**P** A w jaki sposób ty stałeś się szefem brytyjskiego oddziału Commodore?

Przez pierwsze lata pracowałem jako handlowiec. Zdawałem sobie sprawę, że największym problemem Commodore był brak biznesplanu. Przekonałem się o tym, sprzedając komputery PET, bo gdy wykonałem robotę z firmami typu Dixons, okazywało się, że w naszym magazynie nie ma odpowiedniej ilości towaru. Starłem się wymyślać różne deale typu dołączanie gier z Batmanem do sprzedawanych Amig, ale cały czas napotykałem na opór, a w najlepszym razie obojętność centrali. Pewnego dnia Mehdi Ali zaprosił mnie do siebie do domu. Tak sobie myślę, że w głębi serca czułem, że jestem jedną z ostatnich instancji działających na korzyść firmy. Kolekcjonował luksusowe wina.



❏ Model Plus/4 pojawił się w sprzedaży w czerwcu 1984 roku. Jedynie w Europie podczas Gwiazdki sprzedawał się przyzwoicie. W skali światowej okazał się kląpą.



❏ Amigę 2000 produkowano w latach 1987-1990. Ceną ten komputer mógł swobodnie konkurować z produktami Apple'a.



✚ Słynne C ze skrzydełkami zostało wymyślone w 1962 roku, gdy Commodore International Limited wchodziło na nowojorską giełdę.



✚ Amiga 600 zadebiutowała w 1992 roku, siedem lat po premierze „tysiączki”. Jaki sens miał taki ruch, wiedzą tylko fani kolekcjonujący te maszyny.

Mógł sobie na nie pozwolić, bo otrzymywał od Commodore pensję w okolicach 2 milionów dolarów rocznie. Piliśmy wspólnie i na moment zapomnieliśmy o wszystkich troskach.

**P** Jakbyś musiał wymienić jedną najbardziej nieudaną decyzję Commodore, co by to było?


Opiszę ci dwie sytuacje. W 1992 roku pojechałem do Stanów przyrzeć się pracy centrali. Chciałem od razu poznać inżynierów pracujących nad naszymi sprzętami, ponieważ zawsze uważałem, że to ci ludzie stanowią serce firmy. Okazało się, że mamy siedmiu inżynierów wyspecjalizowanych w architekturze Amigi i czterdziestu znawców od PC. Wyobrażasz to sobie? Co najlepsze, ich szefem, zwerbowanym osobiście przez Alego, był Bill Sydnes. Wcześniej pracował w IBM i był osobiście odpowiedzialny za fiasko PC Juniora, największą komercyjną klępkę w całej historii informatyki. Pomijając wszystko, jeśli chciałeś produkować pecety, kupowałeś części na Dalekim Wschodzie, montowałeś to i nie potrzebowałeś żadnych inżynierów specjalizujących się w PC. To była tak piramidalna głupota, że ocierała się o sabotaż firmy. I drugi przykład. Ali zwerbował w tym samym czasie, czyli w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych, nowego szefa produkcji. Nie przypominę sobie, jak on się nazywał. W każdym razie ów jegomość naciskał, żebyśmy zamknęli nasze fabryki w Hongkongu i Singapurze po to tylko, by otworzyć nową na Filipinach. Okazało się, że ten facet pracował wcześniej na Filipinach i miał tam swoją kochankę. Chciał więc mieć możliwość wpadać do niej co

jakiś czas. Sam rozumiesz, że można było się załamać, widząc takie decyzje.

**P** A jak się powodziło Commodore UK?

Cały czas osiągałyśmy zyski. Mniejsze lub większe, ale nie byliśmy nigdy na minusie. W 1994 roku przychody oscylowały w okolicach 50 milionów dolarów. Wszystko brało się stąd, że mieliśmy biznesplan i wiedzieliśmy, co i komu chcemy sprzedać. Gdy przyszła wiadomość, że centrala bankrutuje, zrodził się oczywiście pomysł przejęcia przez nasz brytyjski oddział całego interesu. Problem tkwił w tym, że dostawcy podzespołów, widząc, co się dzieje, żądali pieniędzy z góry i nie było jak z nimi negocjować. Rozumiałem ich i nie można było ich winić. Obliczyłem, że potrzeba nam siedmiu miesięcy na stanięcie na nogach i wyrobienie sobie wiarygodności pozwalającej działać z kontrahentami na zasadach odroczonej płatności. Ale na razie musielibyśmy za wszystko płacić z góry. Potrzeba na to było 50 milionów dolarów. Z własnych pieniędzy i od inwestorów udało nam się uzbierać połowę z tego, natomiast drugie 25 milionów miał wyłożyć chiński producent sprzętu New Star Electronics. W kwietniu 1995 roku Commodore International zostało przejęte przez niemiecką firmę Escom i to oni przekonali Chińczyków, że nie warto dawać nam 25 milionów dolarów, podczas gdy z nimi będą mogli współpracować za darmo. No, i jak to się skończyło, wszyscy wiemy. Obserwowaliśmy to dalsze umieranie Commodore już po jego oficjalnej śmierci.

**P** Co najmilej wspominasz ze swojej kariery?

Gdy odnieśliśmy wielki sukces, wypuszczając Amigi z Batmanem, wielu prezesów firm software'owych przychodziło do mnie, pytając: „Czy możemy być waszym kolejnym bundlem?”. Podczas targów CES mieliśmy spotkanie z Psygnosisem. Siedzimy razem z moim ówczesnym szefem Steve'em Franklinem, a oni nam proponują, że chcą wejść w deal z nami za darmo. Po prostu dać nam jakąś swoją grę. To pokazywało, że decyzją ołączenia sprzedaży sprzętu i gier zmieniliśmy historię. Bardzo jestem z tego dumny. 



# ENIGMA Jacka Tramiela

10 LISTOPADA 1947 ROKU, PO TRWAJĄCYM DWA TYGODNIE REJSIE Z BREMY, S.S. MARINE FLASHER DOCIERA DO NOWOJORSKIEJ ELLIS ISLAND. DLA ZAŁOGI PAROWCA TO JUŻ RUTYNA. PŁYWAJĄ NA TEJ TRASIE OD KWIETNIA 1946 ROKU, PRZEWOŻĄC UCHODźCÓW Z EUROPY.

CZŁOWIEK WIDOCZNY NA ZDJĘCIU MIAŁ  
W RZECZYWISTOŚCI OKOŁO 50 LAT,  
A WYGLĄDAŁ NA STARSZEGO O ŁADNE  
DWIE DEKADY.



JACK TRAMIEL – WTEDY JESZCZE IDEK TRZMIEL  
– PRZYBYŁ DO STANÓW ZJEDNOCZONYCH  
W LISTOPADZIE 1947 ROKU. UMOŻLIWIŁA MU  
TO DYREKTYWA NR 225 PREZYDENTA TRUMA-  
NA Z ROKU 1945, PRZYNAJĄCA PRIORYTET  
W PRZYDZIALE WIZ WIEźNIOM UWOLNIO-  
NYM Z OBOZÓW KONCENTRACYJNYCH.

Maciej Rogowski

Inaczej jest dla znajdującego się wśród kilkuset pasażerów Idka Trziela. Po koszmarze drugiej wojny światowej, getta i obozów przybycie do Stanów Zjednoczonych ma otworzyć w jego życiu całkowicie nowy rozdział.

Szybko okazuje się jednak, że rzeczywisty Nowy Jork zupełnie nie przystaje do wyobrażeń, jakie miał o tym mieście. Pełen imigrantów Dolny Manhattan, na którym przebywa, przypomina mu wręcz sceny z rodzinnych stron. Podobnie ubodzy mieszkańcy mówią tym samym językiem, jest brudno i siermiężnie, a w powietrzu unosi się znajomy zapach ogórków kiszonych i śledzi.

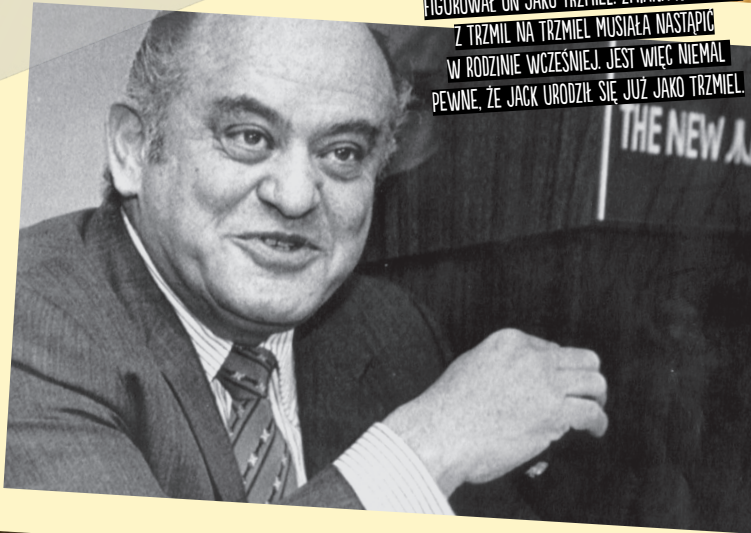
W dodatku pierwsze tygodnie w nowym miejscu nie należą do udanych. Idek nie ma pracy. Mieszka w pomieszczeniach Hebrajskiego Stowarzyszenia Pomocy Imigrantom (HIAS) lub pokątnie u znajomych. Topnieją pieniądze otrzymane na podróż i nowy start. Potrącony przez samochód, ucieka z miejsca wypadku w przekonaniu, że to on będzie miał kłopoty z prawem, a nie kierowca. Zniechęcony i rozczarowany myśli wręcz, że równie dobrze mógłby powrócić do kraju, w którym się urodził i wychował.

Ten kraj to Polska.

**I TY MOŻESZ ZOSTAĆ DETEKTYWEM**

Pomimo znanego mi od dawna „wątku polskiego” właściwie nigdy nie interesowałem się postacią Jacka Tramiela. Nawet jako amigowca na początku lat dziewięćdziesiątych nie

DOKUMENTY ZAKŁADU PRACY OJCA TRAMIELA  
WSKAZUJĄ, ŻE JUŻ CO NAJMNIEJ OD 1928 ROKU  
FIGUROWAŁ ON JAKO TRZMIEL. ZMIANA NAZWISKA  
Z TRZMIŁ NA TRZMIEL MUSIAŁA NASTĄPIĆ  
W RODZINIE WYCZEŚNIEJ. JEST WIĘC NIEMAL  
PEWNE, ŻE JACK URODZIŁ SIĘ JUŻ JAKO TRZMIEL.



Zauważam w komentarzu, że obecna numeracja budynków niekoniecznie musi odpowiadać tej sprzed stu lat. Próbując potwierdzić to za pomocą Google, natrafiam na informację, że nie tylko numery budynków, ale również nazwy kluczowych dla sprawy ulic ulegały zmianie. W przypadku dawnej ulicy Zarzewskiej nazwa zmieniała się aż pięć razy, a obecnie jest to ulica Stanisława Przybyszewskiego. Natomiast obecna ulica Zarzewska w momencie wypełniania karty meldunkowej Judy Trzmila nazywała się Nowo-Zarzewska.

Niestety wykonane przez łódzkich członków grupy zdjęcia nie wnoszą do tematu niczego poza potwierdzeniem, że podwórko przy współczesnej Zarzewskiej 17 rzeczywiście nie jest tym, na którym miał mieszkać dziadek Tramiela. Ponieważ mam akurat trochę wolnego czasu, a temat poszukiwań wciąga mnie jak dobry detektywistyczny point & click, postanawiam przeprowadzić własne śledztwo. Nie zważam na kilkaset kilometrów dzielących mnie od Łodzi.

zajmowała mnie zupełnie historia byłego założyciela, a następnie głównego rywala firmy Commodore. I pewnie byłoby tak nadal, gdyby nie dyskusja rozpoczęta w czerwcu ubiegłego roku na fejsbukowej grupie Secret Level przez redaktora naczelnego magazynu Pixel, Piotra Mańkowskiego.

W toku tejże dyskusji Piotr zamieszcza na grupie kilku zeskanowanych dokumentów dostępnych w internecie. Jednym nich jest karta meldunkowa potencjalnego dziadka Jacka, łódzkiego krawca Judy Trzmila, wypełniona przypuszczalnie niedługo po zakończeniu pierwszej wojny światowej. Kolejnym – dokument sporządzony rzekomo przez Amerykanów tuż po wyzwoleniu obozu w Ahlem. Ta informacja okaże się później nieprawdziwa. Jest to w rzeczywistości zaświadczenie o pobycie w obozach, wystawione w roku 1951. Piotr przedstawia również cały dotychczasowy dorobek polskiej „tramielologii”, który zawdzięczamy przede wszystkim Łukaszowi Koplińskiemu, użytkownikowi forum atari.org.pl, piszącemu o tym również w serwisie genealodzy.pl.

W dyskusji pojawia się trochę nowych informacji, a także osoby gotowe wybrać się na Zarzewską 17, gdzie mieszkał Juda Trzmil. Zrobione tam zdjęcia okolicy można by porównać z fotografiami wykonanymi przez Leonarda Tramiela podczas rodzinnej wycieczki do Łodzi w roku 2004.



SYNOWIE JACKA TRAMIELA STANOWILI  
GŁÓWNY POWÓD KONFLIKTU POMIĘDZY  
OJCEM A GŁÓWNYM UDZIAŁOWCEM  
COMMODORE – IRVINGIEM GOULDEM.  
OD LEWEJ: GARRY, SAM I LEONARD.

**KARTA MELDUNKOWA JUDY TRZMIŁA ZNAJDUJE SIĘ W ARCHIWUM PAŃSTWOWYM W ŁODZI. JEJ WZÓR WSKAZUJE NA TO, ŻE ZOSTAŁA WYPEŁNIONA MIĘDZY ROKIEM 1916 A 1919. JEDNOSTKA AKT, DO KTÓREJ NALEŻY, ZOSTAŁA W CAŁOŚCI ZDIGITALIZOWANA KILKA LAT TEMU I JEST OBECNIE DOSTĘPNA NA STRONIE SZUKAJWARCHIWACH.PL**



**JACK URODZIŁ SIĘ W 1928 ROKU JAKO  
JUDA TRZMIEL, SYN ŁÓDZKIEGO  
SZEWCA ABRAMA JOSEFA  
TRZMIELA I RYWKI Z D. BENDKOW-  
SKIEJ. DZIECIŃSTWO SPĘDZIŁ W ŁÓDZI,  
A LATA WOJNY DO 1944 ROKU  
W ŁÓDZKIM GETCIE.**

ZARZEWSKA 1. TUTAJ CZAS SPRZED  
WIEKU ZOSTAŁ ZAKONSERWOWANY  
WZOROWO. NA MIEJSCU DZIAŁALI  
DWAJ FOTOREPORTERZY PIXELA: ARTUR  
GNOTALSKI I PIOTR MAŃKOWSKI.

Spędzam ładnych parę godzin, wędrując po okolicach Zarzewskiej i Przybyszewskiego na Google Maps i Google Street View.

Wreszcie udaje mi się rozpoznać jedno z miejsc przedstawionych na zdjęciach Tramieli. To, w którym miała się znajdować była synagoga. Moją uwagę zwraca witryna sklepu widoczna w bramie na dwudziestym z kolei zdjęciu. Podobna znajduje się pod znanym nam już adresem Zarzevska 17. Korzystając z funkcji „kapsuły czasu” Street View, cofam się do zdjęcia z roku 2011, po czym moim oczom ukazuje się widok niemalże identyczny z tym, co znajduje się na zdjęciu za gestykującym Jackiem Tramiel. Odwracając kamerę o 180 stopni, zaglądam przez bramę kamienicy nr 18 i widzę obraz bardzo przypominający sąsiednie zdjęcie z tramiel.org. Pewne rzeczy zmieniły się przez siedem lat: wymieniono okna w stojącym na podwórzu budynku, postawiono nowy płot, a drzewo znajdujące się za nim znacznie urosło. Jednak niewątpliwie jest to to samo miejsce.

Zamieszczam swoje znalezisko w komentarzu pod odpowiednim postem, ale, jak to na Facebooku, temat jest już w zasadzie zamknięty i zapomniany, a i ja wkrótce tracę zainteresowanie nim na kolejne pół roku.

Impulsem do ponownego podjęcia poszukiwań jest kolejny wpis Piotra dotyczący karty meldunkowej Judy Trzmila. Kończy go pytanie, czy ktokolwiek dotarł do innych, nowych faktów.

Decyduję się podjąć rękawicę. Tym razem jednak podchodzę do tematu z innej strony. Przeszukuję Google pod kątem jakichkolwiek wzmianek na temat osób wymienionych w karcie meldunkowej. Jestem bardzo zaskoczony tym, jak szybko zaczynają się pojawiać nowe fakty, tropy, informacje zdające się pasować do układanki. Dzięki zamiarom dostępnym na stronie United States Holocaust Memorial Museum dosłownie w dwadzieścia minut udaje mi się dotrzeć do pierwszego dokumentu potwierdzającego tożsamość Tramiela.

#### JUDA TRZMIEL

Jack Tramiel, a właściwie Juda Trzmil, urodził się w Łodzi jako jedyne dziecko żydowskiego szewca Abrama Josefa Trzmila





ZARZEWSKA 19. KAWAŁEK DALEJ ZA  
PROTEM DEWELOPERZY SZYKUJA SIĘ JUŻ  
DO ZMIANY CHARAKTERU TEGO MIEJSCA

i Rywki z d. Bendkowskiej. Tych szczegółów jego biografii możemy być niemal pewni. Imię Juda, w zestawieniu z nazwiskiem Trzymiel, pojawia się w co najmniej trzech dokumentach z zespołu akt Przełożonego Starszeństwa Żydów w Łodzi z lat 1940-1943. W dwóch z tych dokumentów zamieszczone są również dane personalne rodziców Judy, a w jednym wymieniono zawód ojca. O byciu jedyńkiem wspominał Tramiel w wywiadach i w tym wypadku nie mamy powodów, aby mu nie wierzyć.

Inaczej jest z datą urodzenia. W poszczególnych dokumentach, wywiadach i relacjach pojawia się nie mniej niż sześć różnych jej wersji. Wrzesień 1928 i rok 1929 można w zasadzie odrzucić. Takie daty wymienia sam Tramiel, ale tylko w pojedynczych wywiadach i bez potwierdzenia w jakichkolwiek dokumentach. Podobnie możemy uczynić z datą 13 września 1927 roku, która pojawia się w formie spekulacji w jednym źródle z 1966 roku.

Poważniej należy podejść do, najczęstszą chyba przewijającą się w tekstach o Tramielu, daty 13 grudnia 1927. Rok 1927 jako data narodzin Jacka pojawia się już na liście pasażerów S.S. Marine Flasher z listopada 1947. Natomiast pełna data dzienna – w zaświadczeniu o uwięzieniu w obozach Auschwitz, Neuengamme i Ahlem, wystawionym

w roku 1951 przez Międzynarodową Służbę Poszukiwań (ITS), podległą Alianckiej Wysokiej Komisji dla Niemiec.

Przypuszczalnie Jack posługiwał się tą datą urodzenia przez całe życie, przynajmniej oficjalnie. Udało mi się na przykład dotrzeć do informacji, że podawał ją, gdy zeznawał pod przysięgą w Kanadzie w roku 1966.

Tymczasem w dostępnym na stronie USHMM wywiadzie udzielonym Williamowi Helmreichowi w czerwcu 1990 roku Tramiel opowiedział o przeprowadzonej dosłownie na tydzień przed wyjazdem do Stanów rozmowie z przedstawicielami Amerykańsko-Żydowskiego Połączonego Komitetu Rozdzielczego (JDC, potocznie zwany Jointem) – jednej z organizacji pomagających emigrantom. Na pytanie: „Ile masz lat?” Jack odparł: „A ile powinienem mieć?”. Po czym ustalono, że aby ułatwić uzyskanie wize, Tramiel powinien podać o rok wcześniejszą datę urodzenia niż prawdziwą.

Tę anegdotę powtórzył również, z pewnymi zmianami (podważającymi zresztą jej wiarygodność, ale można to złożyć na karb niedokładnego powtórzenia opowieści usłyszonej od rodziców), Leonard Tramiel, syn Jacka, w filmie „The Commodore Story”.

Wygląda więc na to, że rok 1927 jest nieprawdziwy, ale data dzienna 13 grudnia, jak wynika ze słów samego Tramiela, powinna być zgodna z rzeczywistością. Ma to zresztą sens ze względów praktycznych. W końcu łatwiej przy tego rodzaju fałszach się posługiwać się dobrze znaną i zapamiętaną datą niż czymś zupełnie nowym.

Aby potwierdzić, że tak rzeczywiście jest, musimy sięgnąć po dokumenty z Litzmannstadt Getto. I tutaj jednak, w odstępnie zaledwie dwóch lat, pojawiają się dwie różne daty urodzenia. Na jednej z kart meldunkowych pojawia się, zgodnie z przewidywaniami, 13.12.1928, lecz na drugiej,

**WYWIAD UDZIELONY PRZEZ TRAMIELA WILLIAMOWI HELMREICHOWI NA POTRZEBY KSIĄŻKI „AGAINST ALL ODDS: HOLOCAUST SURVIVORS AND THE SUCCESSFUL LIVES THEY MADE IN AMERICA” JEST NAJOBSZERNIEJSZĄ DOSTĘPNĄ PUBLICZNIE WYPOWIEDZIĄ JACKA NA TEMATY ZWIĄZANE Z JEGO MŁODOŚCIĄ I DOŚWIADCZENIEM HOLOCAUSTU.**

wcześniejszej, zamiast tego widnieje 13.II.1928, z miesiącem zapisanym cyframi rzymskimi. Łatwo wyjaśnić to jednak pomyłką urzędnika, który pominął rzymską X i z grudnia zrobił się luty.

Piszząc o personaliach Jacka, należy wspomnieć również o tym, że jeden z dokumentów może być źródłem potencjalnych nieporozumień na temat imienia bądź też imion, którymi posługiwał się Tramiel w Polsce. Otóż na karcie meldunkowej z getta, wypełnionej w grudniu 1940 roku, w rubryce przeznaczony na dane Jacka znajdują się trzy imiona. Dwa pierwsze z nich – Abram Josek – są skreślone. Trzecie to znane z innych miejsc imię Juda. Najprostszym narzucającym się tu wyjaśnieniem jest znowu pomyłka przeprowadzającego spis urzędnika administracji getta, który wpisał imiona, podane jako własne przez Abrama Josefa Trzmiela, do rubryki jego syna, używając przy tym zdrobniałej formy drugiego imienia. Po wyjaśnieniu pomyłki imiona zostały skreślone. W pozostałych dokumentach z getta występuje wyłącznie imię Juda, a w dokumentach sporządzonych przez Amerykanów – jego zdrobnienie, Idek.

#### ALBUM RODZINNY

Zazębiających się ze sobą elementów jest tyle, że możemy pokusić się o nakreślenie szczytkowego choćby drzewa genealogicznego rodziny Trzmieli / Trzmili oraz wyliczenie wszystkich informacji, które posiadamy na temat poszczególnych jej członków.

Tu uwaga na temat nazwiska: dziadek Tramiela, Juda, pojawia się w źródłach jako Trzmiel, natomiast jego potomkowie bez wyjątku we wszystkich dokumentach występują pod nazwiskiem Trzmiel. Trudno mi jako laikowi wyrokować, a nawet zgadywać, z czego wynika taki zapis nazwiska Judy. Nie wiadomo również, jakie były powody



PARZYSTE NUMERY ZARZEWSKIEJ  
KRYJĄ TAKIE NIESPODZIANKI. JAK TEN  
KOSMICZNY WRAK ZNAJDUJĄCY SIĘ ZA  
PŁOTEM BOISKA.



FRAGMENT KARTY MELDUNKOWEJ  
Z ŁÓDZKIEGO GETTA TRZMIELOWIE  
MIESZKALI PODCZAS WOJNY NA HOHEN-  
STEINERSTRASSE 44.



✓	Kajla		1	10.V 1876
✓	Samuel	1		17.V 1910
✓	Terna		1	12.V 1893
✓	Pesa Taube		1	10.V 1922
✓	Abram	1		2.II 1902
✓	Ryrtka		1	11.XI 1907
✓	Juda	1		13.II 1928
✓	Israel	1		2.II 1855
✓	Jura		1	3.IV 1863



PRAWDOPODOBNIŃ OSTATNI WYWIAD.  
JAKIEGO UDZIŁLI: JACK TRAMIEL.  
DOKUMENT „COMMODORE WARS”. MIAŁ  
PREMIERĘ 4 LATA PO ŚMIERCI PIONIERA.

zmiany na poprawną polską formę pisowni ani kiedy ta zmiana dokładnie nastąpiła.

Juda Trzmiel urodził się 12 lipca 1865 w Tomaszowie Mazowieckim. Według karty meldunkowej Judy miejscem urodzenia wszystkich jego dzieci jest Łódź, co wskazywałoby na przenosiny do dużego miasta najpóźniej w roku 1902. Jednak czy informacja ta jest prawdziwa? W publikacji „Czas: kalendarz na rok 1913”, będącej między innymi księgą adresową Łodzi i okolicznych miejscowości, wymieniony jest J. Trzmiel, właściciel sklepu spożywczego w Tomaszowie. Jeżeli przyjmemy, że chodzi o tę samą osobę, być może dziadek Tramiela przybył do Łodzi dopiero podczas pierwszej wojny światowej lub wkrótce po zakończeniu. Ponieważ Tomaszów sporo ucierpiał w wyniku działań wojennych i okupacji niemieckiej, dość prawdopodobna wydaje się utrata sklepu i konieczność podjęcia pracy w innej branży. Również według tego, co Tramiel mówił w wywiadzie z Helmreichem, jego dziadek rzeczywiście mógł mieć coś wspólnego z handlem w branży spożywczej. Natomiast nie ma tam wzmianki o zawodzie krawca, podanym na karcie meldunkowej. Z całą pewnością natomiast Juda Trzmiel był pobożnym chasydem, zwolennikiem cadyków z dynastii Ger, wywodzących się z Góry Kalwarii.

W dokumentach Łódzkiej Dyrekcji Szkolnej z roku 1869 pojawia się Abram Trzmiel, szewc z Tomaszowa. Jako że imię Abram według karty meldunkowej nosił ojciec Judy Trzmila, całkiem prawdopodobne, że jest to pradziadek Jacka Tramiela. Zwróćmy uwagę, że wykonuje ten sam fach, co ojciec Jacka, również Abram. Może to wskazywać na pewną prawidłowość w nadawaniu imion, a nawet i wyborze wykonywanego zawodu w rodzinie Trzmieli, być może dotyczącą pierwotnych synów.

Juda Trzmiel miał piątkę dzieci, przy czym w przypadku trójki z nich daty urodzenia podane na karcie meldunkowej Judy nie zgadzają się z tym, co widzimy w dokumentach Litzmannstadt Getto. Różnic tych nie da się wyjaśnić na przykład stosowaniem w Rosji carskiej kalendarza juliańskiego. Są inne dla różnych osób i sięgają w jednym przypadku aż trzech lat kalendarzowych.

Najstarsza córka Judy, Chana, urodziła się 16 września 1902 i zmarła 3 marca 1921.

PARCELA OZNACZONA JAKO ZARZEWSKA 31.  
W TYM MIEJSCU KONCZY SIĘ ŚWIAT  
STAREJ ŁÓDZI.



**PRZED WOJNĄ TRAMIEL MIESZKAŁ W PODWÓRZU KAMIENICY, KTÓREJ OBECNY ADRES TO ZARZEWSKA 11. WÓWCZAS BYŁA TO ULICA NOWO-ZARZEWSKA. WIĘKSZOŚĆ MIEJSC ZWIĄZANYCH Z DZIECIŃSTWEM JACKA ZNAJDUJE SIĘ NA TEJ SAMEJ ULICY.**

Ojciec Tramiela, Abram Josef, był według karty drugim dzieckiem, urodzonym 16 stycznia 1903. Jednak w dokumentach z getta jego data urodzenia to 2 lutego 1902. Ożenił się z urodzoną 11 listopada 1907 Rywką Bendkowską, a Jack był ich jedynym dzieckiem. Abram był szewcem cholewkarzem. W latach 1928–1935 miał warsztat przy ul. Rzgowskiej 9, a tuż przed wojną przy Nowo-Zarzewskiej 31.

Hersz Lazer urodził się 22 lutego 1904. Był ożeniony z Surą Wolfowicz (ur. 1 stycznia 1914) i miał dwójkę dzieci: Moszka (ur. 14 listopada 1934) i Taubę (ur. 11 maja 1936).

Sura Rywka urodziła się 23 marca 1906 lub w roku 1909. Wreszcie najmłodsza córka, Marjem Gołda, pojawiła się na świecie 18 grudnia 1909 lub w roku 1910. W latach 1937–1938 była właścicielką sklepu rybnego przy ul. Sieradzkiej 3. Wcześniej w tym samym lokalu zajmowała się sprzedażą drobiu.

### ŻYCIE NA JEDNEJ ULICY

W roku 2004 rodzina Tramieli odwiedziła Łódź z okazji obchodów sześćdziesiątej rocznicy likwidacji łódzkiego getta. Na stronie [tramiel.org/poland/poland6.html](http://tramiel.org/poland/poland6.html) znajduje się dość obszerna fotorelacja ze spaceru po miejscach związanych z dzieciństwem Jacka Tramiela. Ten zestaw zdjęć jest w zasadzie najważniejszym dostępnym dla nas źródłem dotyczącym tego okresu życia Jacka, a także elementem łączącym wszystkie pozostałe części układanki.

Pewnym problemem, który pojawił się w trakcie poszukiwań odpowiedników miejsc uwiecznionych na zdjęciach, jest fakt, że – jak się okazało – ich opisy umieszczone są w niekonsekwentny sposób. Przeważnie dotyczą zdjęć znajdujących się pod nimi. Czasem jednak opis znajduje się gdzieś między zdjęciami, do których się odnosi.

Część zdjęć udało mi się przypisać do konkretnych adresów, korzystając po prostu z Google Maps, a szczególnie z dostępnego dla Łodzi widoku 3D oraz rzutu równoległego. W ten sposób mogłem zajrzeć na większość podwórek w okolicy i obejrzeć je pod różnymi kątami. Większość moich przypuszczeń została pozytywnie zweryfikowana przez działających na miejscu reporterów Pixela, a wynik ich pracy można zobaczyć na sąsiednich stronach.

Najważniejsze fotografie dotyczą domu, w którym Tramiel mieszkał przed wojną. Dwa okna widoczne na jedenastym zdjęciu z [tramiel.org](http://tramiel.org) znajdują się w budynku na podwórku kamienicy nr 11 przy Zarzewskiej. Pod tym adresem zostały zrobione również zdjęcia numer 8, 9 i 10. Zdjęcie ósme to niewątpliwie brama tejże kamienicy widziana od strony podwórka, na co wskazuje układ rur, biegnących zygzakiem nad bramą, położenie okien na odpowiednich wysokościach, skrzynka tuż na prawo od bramy.

ZASWIADCZENIE O POBYCIE W OBOZACH.  
WYSTAWIONE DLA JACKA PRZEZ  
MIĘDZYNARODOWĄ SŁUŻBĘ POSZUKIWAŃ  
(INTERNATIONAL TRACING SERVICE)  
W 1951 ROKU.

ALLIED HIGH COMMISSION FOR GERMANY INTERNATIONAL TRACING SERVICE		HAUTE COMMISSION ALLIEE EN ALLEMAGNE SERVICE INTERNATIONAL DE RECHERCHES	
Certificate of Incarceration and Residence Certificat d'Incarcération et de Résidence Inhaftierungs- und Aufenthaltsbescheinigung			
No: 309265		No: 249 360	
Name: TRAMIEL	First name: JAK	Nationality: Polonais	Religion: Jüdisch
Date of birth: 13.12.1907	Place of birth: Łódź, Poland	Profession: Hilfsarbeiter	
I am certified that the information contained in this document was obtained from the International Tracing Service.			
Name: TRAMIEL	First name: JAK	Nationality: Polonais	Religion: Jüdisch
Date of birth: 13.12.1907	Place of birth: Łódź, Poland	Profession: Hilfsarbeiter	
I am certified that the information contained in this document was obtained from the International Tracing Service.			
I am certified that the information contained in this document was obtained from the International Tracing Service.			



PODWÓRKO PRZY ZARZEWSKIEJ 11.  
JEDNO Z MIEJSC ODWIEDZONYCH W  
2004 ROKU PRZEZ RODZINĘ TRAMIELI.

Zdjęcie nr 4, opisane jako „na zewnątrz podwórka, gdzie mieszkał dziadek Ojca [czyli Jacka Tramiela]”, to brama przy ulicy Przybyszewskiego nr 19. Wskazywało na to umieszczenie studzienki kanalizacyjnej, dość charakterystyczne pęknięcia betonu za nią, pięć pilastrów w ścianie. Co prawda dawna Zarzewska 17 to według dokumentów z Łódzkiego AP obecnie Przybyszewskiego 17, ale być może do znajdującego się w podwórzu budynku, w którym mieszkał Juda Trzmiel, można było również dotrzeć przez sąsiednią bramę.

Zdjęcia nr 13 i 14 z podpisem „tu mieszkał wujek Sam [na temat którego niestety nie udało się znaleźć żadnych informacji]” zostały zrobione na podwórku pod adresem Zarzewska 19. W tle widoczny jest sąsiedni budynek przy Kruczej 19.

Zdjęcia nr 16, 17 i 18, opisane jako „była szkoła Ojca”, przedstawiają podwórko przy Zarzewskiej 20. Widoczne na nich po lewej stronie drzewo musiało zostać wycięte po 2004 roku. Inne szczegóły, jak balkon, położenie rynien, garaż z blachy falistej, wskazywały na budynek znajdujący się na tyłach tegoż podwórka. Według „Informatora m. Łodzi z kalendarzem na 1920 rok”, zawierającego m.in. spis łódzkich szkół, pod ówczesnym adresem Nowo-Zarzewska 20 znajdowała się szkoła powszechna nr 128, której kierownikiem był Abram Wachtel. Personalna kierownika wskazują na szkołę dla dzieci żydowskich, tzw. szabasówkę, z polskim jako językiem nauczania, zajęciami prowadzonymi w niedziele zamiast sobót i odrębnym programem nauczania historii i religii. Jak wspominał Tramiel w wywiadach, cztery lata szkoły powszechnej stanowiły jego jedyną formalną edukację. W wywiadzie dla Bajtka z 1987 roku mówił również o dobrej niegdyś znajomości języka polskiego, w którym, w jego ocenie, mógłby się znów swobodnie porozumiewać po kilku tygodniach pobytu w Polsce.

Kolejne trzy zdjęcia, z opisem „była synagoga”, to, jak już wspominałem, sąsiednie podwórko – Zarzewska 18. Do tego adresu pasować może Synagoga Izraela Francuza – prywatny dom modlitwy, otwarty w 1937 roku. Przed wojną, podobnie jak szkoła, znajdował się pod adresem Nowo-Zarzewska 20.

Większość tych miejsc znajduje się w promieniu kilkudziesięciu metrów od domu, w którym mieszkał Tramiel, a warsztat jego ojca i dom dziadka w nieznacznie tylko większej odległości. Pasuje to do wypowiedzianych w jednym z wywiadów słów Jacka o „życiu na jednej ulicy”.

Słowa te mają jeszcze jedno znaczenie. W wypowiedzi Tramiela odnoszą się do izolacji Żydów w przedwojennej Europie. Podczas przeglądania dawnych informatorów i książek

Koret Foundation	Jan Kulczyk w imieniu Kulczyk Holding	Zygmunt Rolat
Taube Family Foundation	William K. Bowes, Jr. Foundation	Rodzina Parasol oraz The Bonita Trust
Monika i Wiktor Markowicz	Irene Kronhill Pletka oraz The Kronhill Pletka Foundation	Tomek Ulatowski oraz Carmit i Ygal Ozechow
Janette i Aleksander Goldberg	Foundation for Polish-German Cooperation	Conference on Jewish Material Claims Against Germany
Rodziny Oliwstein oraz Radzimirski	The Neubauer Family Foundation w imieniu Miles'a Lermana	The David Berg Foundation
Theodore Henry oraz Frances Koshland Geballe	Orange Polska	Fundacja Rodziny Nissenbaumów
		Helen Tramiel z d. Goldgrub oraz Jack Tramiel d. Trzmiel

**TABLICA FUNDATORÓW MUZEUM ŻYDÓW POLSKICH POLIN. NA SAMYM DOLE WYMIMIENI SĄ HELEN I JACK TRAMIELOWIE.**

adresowych Łodzi nie da się nie zauważyć, że okolice Górnego Rynku, Rzgowskiej i Nowo-Zarzewskiej były zamieszkałe głównie przez ludność żydowską. Przy tym był to obszar oddalony od głównych jej skupisk w mieście. I choć ze wzmianek, do których udało mi się dotrzeć, wynika, iż w okolicy mieszkali również w zwartych grupach Polacy i w szczególności Niemcy, kontakt młodego Jacka z jego polskimi rówieśnikami był przypuszczalnie ograniczony.

### LITZMANNSTADT GETTO

Kolejny etap życia Tramiela, a wraz z nim całej żydowskiej społeczności Łodzi, rozpoczął się wraz z wkroczeniem do miasta pierwszych oddziałów Wehrmachtu 8 września 1939 roku. Jak wspominał po latach Jack, w tym momencie „w pewnym stopniu opuścił Polskę”.

W bardziej dosłowny sposób owo „opuszczenie” kraju dokonało się po utworzeniu przez Niemców Litzmannstadt Getto, ale zanim to nastąpiło, łódzkich Żydów spotykały kolejne, coraz poważniejsze prześladowania.

18 września zakazano Żydom posiadania kwot powyżej 2000 zł oraz zablokowano ich konta bankowe. 5 października nałożono obowiązek pracy. 18 października wprowadzono między innymi zarządzenie bezpośrednio dotykające rodzinę Tramiela

**GETTO ŁÓDZKIE BYŁO PIERWSZYM W PEŁNI ZAMKNIĘTYM GETTEM NA TERENIE OKUPOWANEJ POLSKI, A TAKŻE DRUGIM NAJWIĘKSZYM PO GETCIE WARSZAWSKIM. JEGO IZOLACJA POGŁĘBIONA BYŁA PRZEZ WPROWADZENIE SPECJALNEJ WALUTY, NIE MAJĄCEJ WARTOŚCI POZA GETTEM. UNIEMOŻLIWIŁO TO NIELEGALNY HANDEL Z RESZTĄ MIASTA.**



TRAMIEL Z ODPOWIEDZIALNYM  
ZA SPRZEDAŻ KOMPUTERA VIC-20  
MICHAIEŁEM TOMCZYKIEM.

OBÓZ W CHEŁMNIE NAD NEREM BYŁ  
PIERWSZYM OŚRODKIEM MASOWEJ  
ZAGŁADY ŻYDÓW. ZOSTAŁ URU-  
CHOMIONY W GRUDNIU 1941 ROKU,  
JESZCZE PRZED KONFERENCJĄ  
W WANNSEE. OFIARY MORDOWANO  
PRZEZ ZAGAZOWANIE SPALINAMI  
W SPECJALNIE PRZYSTOSOWANYCH  
DO TEGO CELU CIĘŻARÓWKACH.

– zakazano mianowicie żydowskim szewcom produkcji obuwia i nakazano oddanie zapasów towaru. W listopadzie rozpoczęły się aresztowania i rozstrzelania. Niemcy spalili również główne synagogi w mieście. W grudniu nastąpiły przymusowe deportacje części łódzkich Żydów do Generalnego Gubernatorstwa.

Wreszcie 8 lutego 1940 roku wydano rozporządzenie o wyznaczeniu w dzielnicy Bałuty terenu getta, którego ostateczne zamknięcie i całkowite odizolowanie od reszty miasta nastąpiło 30 kwietnia. Podczas kolejnych etapów przesiedleń do Litzmannstadt Getto zamordowano kilkaset osób. Pozostałe w mieście 160 tysięcy Żydów stłoczono na obszarze nieco tylko większym niż 4 km<sup>2</sup>.

Jak wynika z kart meldunkowych z grudnia 1940 oraz z 1942 roku, rodzina Tramiela została przesiedlona do pojedynczej izby w budynku przy ulicy Zgierskiej (podczas wojny Hohensteinerstrasse) 44. Sama Zgierska była zresztą eksterytorialna wobec getta, przez które przebiegała. Należała do aryjskiej części miasta. Żydzi mogli ją przekraczać tylko po biegnących nad nią kładkach.

Na pobliskiej Sulzfelderstrasse (obecna ul. Wojska Polskiego), w podobnych warunkach, mieszkała reszta rodziny Trzmieli: stryj Hersz Lazer z żoną i dziećmi oraz dwie ciotki Jacka. Widoczne na pierwszej z ich kart meldunkowych adnotacje „Ausc. Tr.” z rzymskimi cyframi VII i VIII zgodnie z moimi przypuszczeniami okazały się informacją o przydziale do transportu osób przeznaczonych do wysiedlenia. Pod tym eufemizmem kryła się wywózka do obozu śmierci w Chełmnie nad Nerem. Sara-Rywka, Tauba-Łaja oraz Moszek-Idel Trzmiel rzeczywiście znajdują się na liście osób wywiezionych VIII transportem do Chełmna w 1942 roku.

Getto łódzkie, szczególnie po tak zwanej Wielkiej Szczeperze z września 1942 roku, kiedy to do Chełmna wywieziono wszystkie dzieci do lat dziesięciu, starców i chorych, stanowiło w zasadzie obóz pracy o nieco łagodniejszym rygorze. Pod koniec jego istnienia w kilkudziesięciu znajdujących się na terenie getta zakładach pracy zatrudnieni byli już prawie wszyscy pozostali przy życiu mieszkańcy. Uważa się dziś, że podjęcie tego rodzaju współpracy z Niemcami przez Przełożonego Starszeństwa



KAMIENNE ORNAMENTY NA ZARZEWSKIEJ  
35 STANOWIĄ JEDEN Z OSTATNICH ŚLADÓW  
ODZWIERCIEDLAJĄCYCH DAWNĄ MAGIE  
OKOLICY.



BRAMA KAMIENICY PRZY ZARZEWSKIEJ 11.  
TUTAJ PRZED WOJNĄ MIESZKAŁ  
JACK TRAMIEL.

Żydów Mordechaja Chaima Rumkowskiego było próbą uratowania jak największej liczby istnień ludzkich, jako przydatnych gospodarce Rzeszy. Próba niemalże udana. Getto łódzkie przetrwało aż do sierpnia 1944 roku i było ostatnim zlikwidowanym gettem w Polsce.

Oczywiście Tramiel, zarejestrowany już na karcie meldunkowej z 1940 roku jako krawiec, również musiał być w którymś z łódzkich resortów zatrudniony. Przeglądając dokumentację poszczególnych zakładów, odnalazłem Judę Trzmieła na liście osób zatrudnionych w garbarni przy Reiterstrasse 57. Pracował tam w charakterze posłańca od 16 września 1943 roku. Nie udało mi się natomiast potwierdzić danych z dość dobrze poinformowanej strony jackandthemachine.com, jakoby Tramiel zatrudniony był w zakładzie krawieckim przy Łągiewnickiej 36. Ani tego, że jego przyszła żona Helen Goldgrub pracowała pod sąsiednim adresem Łągiewnicka 37.

Po przeprowadzeniu Wielkiej Szpery Niemcy wstrzymali deportacje z getta do obozów zagłady aż do czerwca 1944 roku, kiedy to w obliczu zbliżającej się Armii Czerwonej nazistowska ideologia wzięła górę zarówno nad chłodną kalkulacją, jak i chęcią zysku lokalnych niemieckich dygnitarzy. Wznowiono transporty do Chełmna. Dla pozostałych w getcie mieszkańców rozpoczęła się niebezpieczny wyścig z czasem. Ostatecznie Chełmno zostało przez nazistów uznane za zbyt mało efektywne i od sierpnia transporty przekierowano do Auschwitz. Jednoczesne zatrzymanie się sowieckiej ofensywy związane z Powstaniem Warszawskim przypięcowało również los łódzkiego getta, skazując je na zagładę.

## OBOZY I WYZWOLENIE

Wszystko, co wiadomo o dalszych wojennych losach Tramiela, to już raczej ogólniki i muszę tu opierać się na wiadomościach z drugiej ręki, przede wszystkim ze strony jackandthemachine.com. Jej autorzy, jak się wydaje, mieli przynajmniej częściowy dostęp do dokumentacji niemieckich obozów.

W sierpniu 1944 roku Jack trafił wraz z ojcem do Auschwitz-Birkenau, gdzie obaj spędzili kilka tygodni, zanim selekcjonowano ich jako zdolnych do dalszej pracy. Następnie zostali przetransportowani do Neuengamme w Niemczech, skąd ostatecznie trafili do podobozu Hannover-Ahlem. Ahlem zostało wyzwolone przez Amerykanów 10 kwietnia 1945 roku, czego niestety Abram Trzmieł już nie dożył. Według słów Jacka jedyną osobą z jego rodziny, która przeżyła wojnę, była jego matka. Po kilku latach rozłąki udało jej się dołączyć do syna w Stanach Zjednoczonych.

Swoim przeżyciom tuż po wojnie Tramiel poświęcił kilka zdań w wywiadzie udzielonym Helmreichowi. Możemy się z niego dowiedzieć, że Jack wyrzekł się myśli o zemście w wyniku rozmowy z księdzem. Ale usłyszymy również o pobiciu niemieckiego policjanta, za które Tramielowi udało się uniknąć odpowiedzialności dzięki polskiemu obywatelstwu.

Jack i Helen Goldgrub wzięli ślub w Hanowerze w lipcu 1947 roku. Według ich pierwotnego planu Helen, posiadająca krewnych w Chicago, miała wypłynąć do Stanów jako pierwsza, a Jack miał do niej dołączyć później. Ostatecznie stało się odwrotnie, podobno przez zupełny przypadek. Odwiedzając konsulat amerykański, Tramiel dowiedział się, że może płynąć już w następnym tygodniu, podczas gdy Helen musiała opiekować się chorą matką. Wtedy nastąpiła wspomniana już rozmowa z przedstawicielem Jointu, w wyniku której Jack Tramiel „postarzał się” o rok.

Tydzień później, wchodząc po trapie S.S. Marine Flasher, Jack mógł wreszcie pozostawić zniszczoną wojną Europę i swoje dawne życie za sobą. ▀

**JACK PRZEŻYŁ AUSCHWITZ DZIĘKI TEMU, ŻE ZOSTAŁ UZNANY ZA ZDOLNEGO DO DALSZEJ PRACY NA RZECZ TRZECIEJ RZESZY PRZEZ DOKTORA MENGELE. ZNAJDOWAŁ SIĘ W GRUPIE DZIESIĘCIU TYSIĘCY OSÓB SKIEROWANYCH DO ROBÓT PRZYMUSOWYCH NA TERENIE NIEMIEC.**

# BOMBY, SYMPOZJA I NAGIE KOBIETY.

## POCZĄTKI GRAFIKI KOMPUTEROWEJ

To oczywista oczywistość, że nie byłoby gier takich, jakimi je znamy, gdyby nie grafika komputerowa. Jej historia, choć z historią gier przeplata się niemal od początku, taka oczywista jednak wcale już nie jest.

■ Mirek Filiciak

**N**ajwiększym być może wyzwaniem przy pisaniu tekstu o historii technologii jest świadomość, że wiedza na temat tego, „co stało się później”, nie tylko wpływa na naszą interpretację wydarzeń, ale też podpowiada, gdzie przebiega granica między ważnym a pomijalnym.

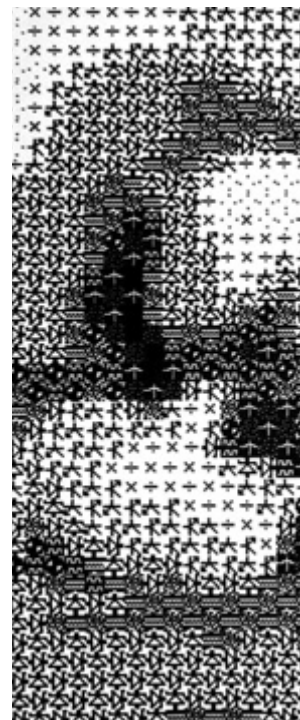
Tym, o czym warto pisać, bo łatwo to połączyć z czymś, z czego skorzystamy, a tym, co okazało się zerwaną ścieżką, inżynierską lub marketingową pomyłką odesłaną do lamusa. W tej drugiej grupie kryje się jednak wiele informacji, które stanowią punkt odniesienia dla ludzi tworzących to, co weszło w skład pierwszej. Oni przecież nie wiedzieli... A bez tych przerwanych linii rozwojowych tracimy z horyzontu wynalazki, które być może zaburzają prosty wywód o „dziadkach” i „ojcach” (rzadziej

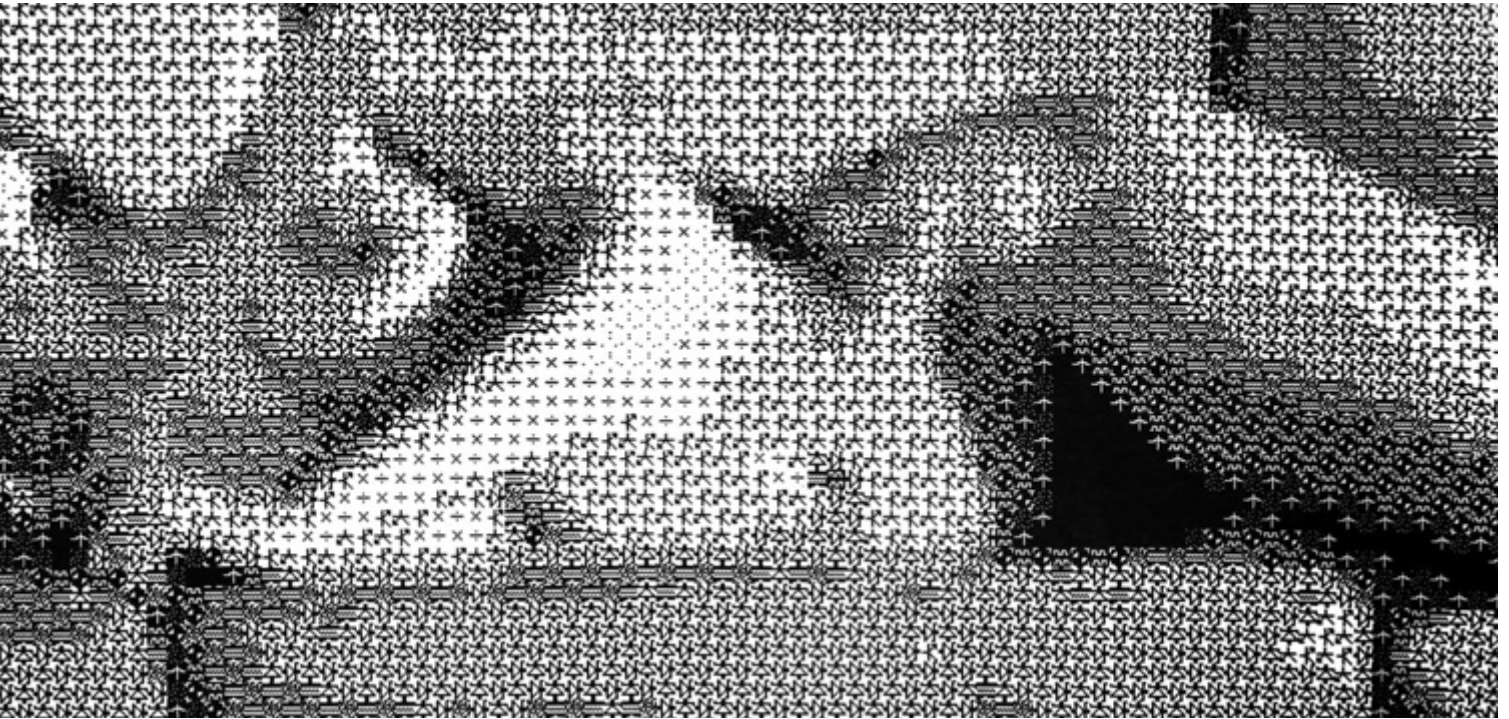
o „babkach” i „matkach”), ale nie są przez to mniej ważne. Czasem wręcz demaskują sztuczność linearnych narracji z prostymi ciągami przyczynowo-skutkowymi. Będę tu wspominać m.in. o grze Tennis for Two, obecnej w niemal każdej kronice elektronicznej rozrywki. Wiemy jednak, że wielu późniejszych pionierów branży nie miało pojęcia o jej istnieniu... Czy to dewaluuje jej znaczenie? A może przeciwnie? Nie ma jednej dobrej odpowiedzi. Ważne jednak, żeby co pewien czas kwestionować etykiety, które nie tylko objaśniają nam rzeczywistość, ale mogą też zasłaniać jej fragmenty. Bo jeśli tekst o historii grafiki komputerowej byłby tylko poszukiwaniem odpowiedzi na pytanie, kiedy po raz pierwszy na podłączonym do komputera ekranie pojawił się rysunek, to czy w tym pytaniu zawarta nie została już część odpowiedzi? Gdybyśmy jednak wyszli



Nove tendencje

**Hiroshi Kawano podczas sympozjum „Sztuka i komputery” w Zagrzebiu w roku 1971.** Kawano do grafiki komputerowej nie dotarł ani z pozycji inżyniera, ani artysty. Do wydruków charakterystycznych, ręcznie później kolorowanych struktur, zaprowadziła go filozofia.





od innej definicji, choćby takiej, wedle której interesuje nas każdy obraz wygenerowany przy użyciu programu, to początek tego tekstu będzie zupełnie inny. Zwłaszcza jeśli zastanowimy się, co dokładnie oznacza program.

Wicie, dlaczego programy komputerowe jeszcze nie tak dawno temu, w czasach studiów niektórych pionierów polskiej branży gier wideo, kodowano na kartach perforowanych? Ten wynalazek ma korzenie w początkach XIX wieku, kiedy francuski wynalazca Joseph Marie Jacquard skonstruował mechanizm przesmykowy do maszyny tkackiej. W największym skrócie: w oparciu o dziurki w kartach pozwalał na automatyzację tkania skomplikowanych, wielokolorowych wzorów. Mechaniczne krosno, przepuszczające przez karty kolorowe nitki, stawało się urządzeniem sterowanym przez wydziurkowany na karcie program. Spotykane dziś głównie na obiciach tkaniny żakardowe, wyszywane w złożone, ale powtarzalne wzory, okazały się być może pierwszym przykładem wizualizacji tworzonej przez maszynę. Uspokoję was jednak: choć mógłby, to nie będzie tekst o wzorzystych tkaninach. Ważne jednak, żeby czytać go z poczuciem, że to tylko jedna z możliwych opowieści, które można

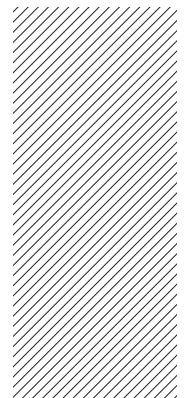
utkać z dostępnych faktów. Stworzona jednak z troską o to, by wyjść poza same „kluczowe” wydarzenia i „przełomy”, bo w opowieści o początkach ich wybór zawsze jest w pewnym stopniu umowny.

Jednym z urządzeń tak właśnie umownie przyjmowanych za kluczowe dla początków grafiki komputerowej jest oscyloskop. Wynaleziony pod koniec XIX wieku, do szerszego użytku wszedł jednak dopiero dzięki możliwości użycia nadmiaru podzespołów po zakończeniu drugiej wojny światowej. To oscyloskop był wykorzystywany przez Spacewar z roku 1961, ale i przez starszą grę Tennis for Two, przygotowaną w roku 1958 na doroczną wystawę Brookhaven National Laboratory. Oscyloskop otwierał nowe możliwości komunikacji z użytkownikiem. Warto pamiętać, że kilka lat wcześniej - kiedy w 1950 roku kanadyjscy inżynierowie budowali maszynę Bertie the Brain do gry w kółko i krzyżyk lub w 1951, gdy na brytyjską wystawę krajową tworzono komputer Nimrod, pozwalający na rozegranie partii chińskiej gry nim - grafika była nie tylko dość symboliczna, ale statyczna. Zwłaszcza w drugim wypadku, gdy odpowiadały za nią włączające się i gasnące żarówki. Wszystkie te

wczesne przykłady łączy fakt, że miały oswajać podatników z nowymi technologiami i pomóc zrozumieć, na co są wydawane gigantyczne środki publiczne. Z pominięciem dosłowności, bo wiadomo, że przeważnie były to inwestycje wojskowe. Laboratorium, w którym powstał Tennis for Two, wciąż należy do amerykańskiego Departamentu Energii, jest zlokalizowane w byłej bazie US Army i specjalizuje się w badaniach nad energią nuklearną. Twórca gry William Higinbotham nie trafił tam przez przypadek. Pracował przy projekcie Manhattan, w Los Alamos kierował zespołem odpowiedzialnym za elektronikę „małego chłopca”, czyli bomby atomowej zrzuconej na Hiroszimę.

Unikając jednak jednostronnej opowieści o inżynierach robiących grami komputerowymi dobry PR nowym technologiom wojskowym, warto przypomnieć o innych twórcach. Na pomysł z generowaniem grafiki przy użyciu oscyloskopu już na początku lat pięćdziesiątych wpadł inny Amerykanin - matematyk Benjamin Francis Laposky. Uznał on, że urządzenie może być narzędziem tworzenia sztuki abstrakcyjnej. W roku 1953 pokazał serię „oscylonów” - pięćdziesięciu grafik, którym towarzyszyła publikacja

■ Kiedy w 1996 roku Kenneth C. Knowlton i Leon Harmon chcieli zrobić koleżce z biura żart, nie wiedzieli, że to między innymi z powodu nagiej pani poskładanej z graficznych symboli oporników i tranzystorów trafią do tego tekstu.





Wyprodukowana 60 lat temu nagrywarka mikrofilmów Stromberg-Carlson 4020 stała się dla artystki Lillian Schwartz narzędziem tworzenia pierwszych animacji komputerowych.

dolarach wynosił blisko... 2 miliardy. Pomnożcie sobie. Trudno wyobrazić sobie inne miejsce i czas, w którym coś takiego mogłoby powstać. Niemniej w zimnowojennej Ameryce z rozpędzoną gospodarką i paraliżującym strachem przed ZSRR trudno było wyobrazić sobie projekt bardziej priorytetowy. Z perspektywy dysponentów budżetu to były przecież ekrany, na których dowództwo mogło obserwować, jak zachowują się nadlatujące znad Arktyki Tu-95, budzące grozę „Niedźwiedzie”, które w swoich lukach bombowych mogły transportować sami-wiecie-co.

Każdy terminal systemu składał się ze specjalnego, 19-calowego wyświetlacza o wysokiej częstotliwości odświeżania. Gdy operator dostrzegał na nim podejrzany punkt - loty cywilne były preprogramowane - przykładł do ekranu pióro świetlne i po wciśnięciu przycisku uzyskiwał informację o obiekcie. To na tych ekranach prawdopodobnie po raz pierwszy w historii wyświetlono generowany przez komputer wizerunek człowieka, a dokładniej - co znawców geekowskich historii nie powinno dziwić - niekompletnie ubranej kobiety. Był to rysunek pin-up girl inspirowany grafiką George'a Petty'ego z kalendarza na rok 1955 wydanego przez magazyn Esquire. Wizerunek ukazywał się po uruchomieniu programu diagnostycznego na końcu każdej zmiany, kiedy przed przełączeniem komputerów dane miały być przenoszone z jednej maszyny na drugą... Trudno precyzyjnie datować rysunek z ekranów systemu SAGE. Zapewne powstał w roku 1958 lub 1959. Nie znamy też jego autora. Pod tym względem lepiej udokumentowane są wydarzenia z początku kolejnej dekady. Dekady, w której grafika komputerowa zaczęła szturmować... galerie sztuki.

Przykładem może być choćby wystawa Arte Programmata, realizowana ze środków firmy Olivetti w maju 1962 roku w mediolańskiej Galleria Vittorio Emanuele. W katalogu wystawy Umberto Eco, 30-letni intelektualista, którego kariera nabierała właśnie iście kosmicznego przyspieszenia, pisał: „Nie jest prawdą, że formy uznane przez tradycję są najlepsze, gdyż odbija się w nich stabilność cykli natury. Niezmienność Układu Słonecznego to dobry punkt odniesienia dla człowieka,

## TO HISTORIA O TWORZENIU KOLEJNEGO MEDIUM KOMUNIKACJI. DZIŚ BYĆ MOŻE NAJWAŻNIEJSZEGO.

wykorzystywanych do szkolenia załóg bombowców. Z użytkownikami komunikował się przez wydruki, ale też oscyloskopy, a później - ekrany CRT. Choć prace ukończono w 1951 roku, to wcześniej, już w 1949 roku programista Charlie Adams z jego pomocą wygenerował animację odbijającej się piłki. Kolejny „pierwszy raz”, bo dokonanie Adamsa jest często uznawane za pierwsze demo w historii (jak wiadomo, odbijająca się piłka na stałe wpisała się jako wykorzystywany w tym celu motywu). Choć Whirlwind jako pierwszy komputer w historii potrafił w czasie rzeczywistym odświeżać obraz na ekranie, to ważniejsze miało wydarzyć się na gruzach tego projektu. Gdy ze względu na koszty został porzucony przez US Navy, „przygarneły” go siły powietrzne, wykorzystując w eksperymentach z radarami. Whirlwind miał stać się podstawą prac nad systemem SAGE.

SAGE można śmiało ustawić obok innych wielkich amerykańskich projektów epoki, takich jak Manhattan czy Apollo. Jego celem nie było jednak zbudowanie bomby czy wysłanie człowieka na Księżyc, lecz stworzenie systemu obrony przeciwlotniczej. Koszty były podobne, bo system SAGE opierał się na 21 stacjach radarowych rozproszonych na terenie USA i monitorujących fragment przestrzeni powietrznej. Sercem każdej z nich były dwa pracujące naprzemiennie komputery AN/FSQ-7, zbudowane przez inżynierów z IBM i MIT. Koszt jednej takiej maszyny w „dzisiejszych”

poświęcona koncepcji „abstrakcji elektronicznych”. W historii grafiki komputerowej wystawy w galeriach i działania wojskowych będą przeplatać się także w kolejnych dekadach. Nie ma wątpliwości, że to wojskowe nakłady stymulowały rozwój tej dziedziny. Grafika była odpowiedzią między innymi na szerszy problem, obserwowany od drugiej wojny światowej: nadmiar informacji wywiadowczych i kłopot z ich prezentacją. Równocześnie zajmujący się nią ludzie często nie chcieli myśleć o sobie wyłącznie jako podwykonawcach armii. Dobrze ilustruje to słynna, wieloznaczna wypowiedź Alberta Einsteina: „Gdybyśmy wiedzieli, czym jest to, co robimy, nie nazywalibyśmy tego badaniami, czyż nie?”

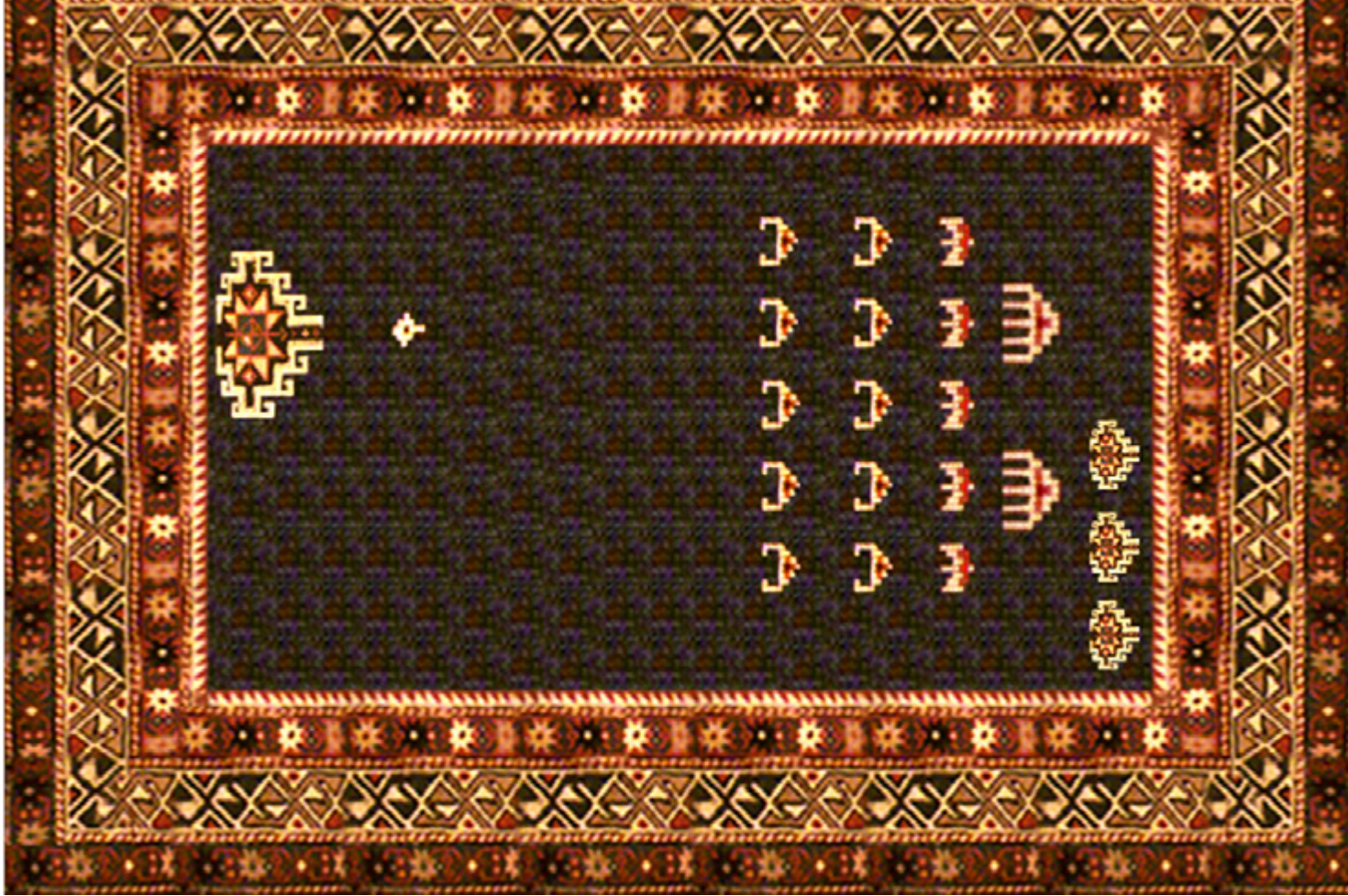
Pierwszym elektronicznym komputerem cyfrowym, który komunikował się z użytkownikiem w czasie rzeczywistym, był zbudowany w MIT na zamówienie marynarki wojennej USA Whirlwind. Miał obsługiwać nową generację symulatorów lotu,



Katalog wystawy „Arte programmata”.

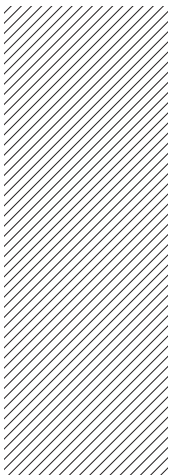


Kubo-oktaeder. Praca Georga Neesa i Ludwiga Rase'a z 1971 roku.

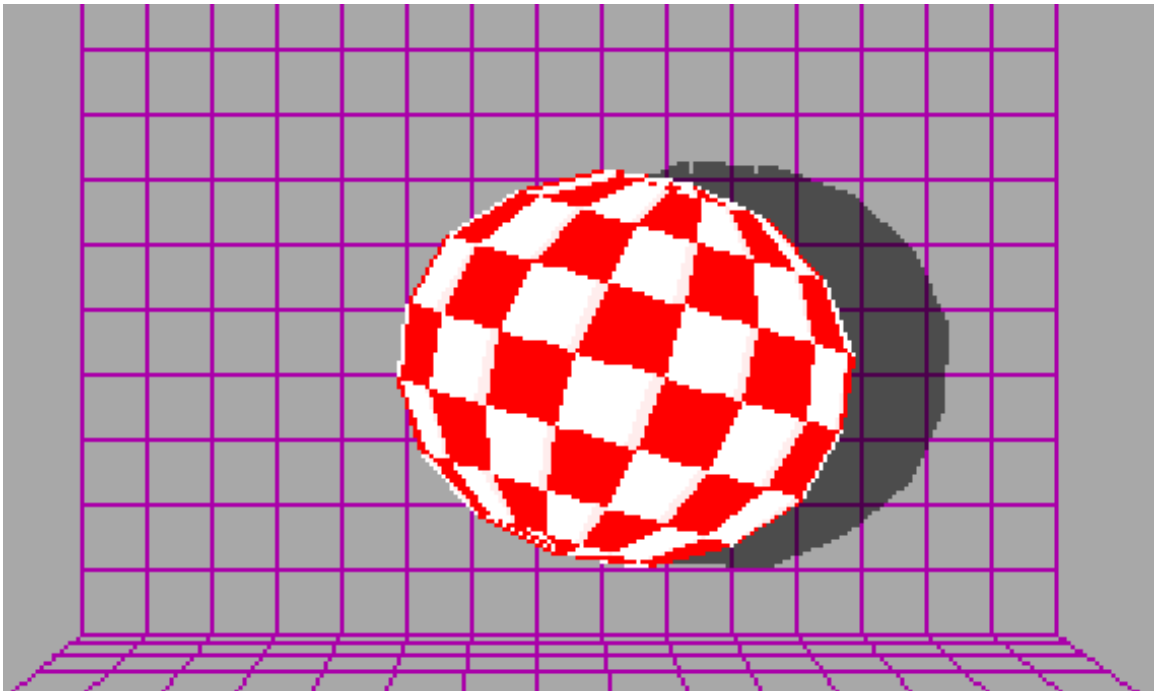


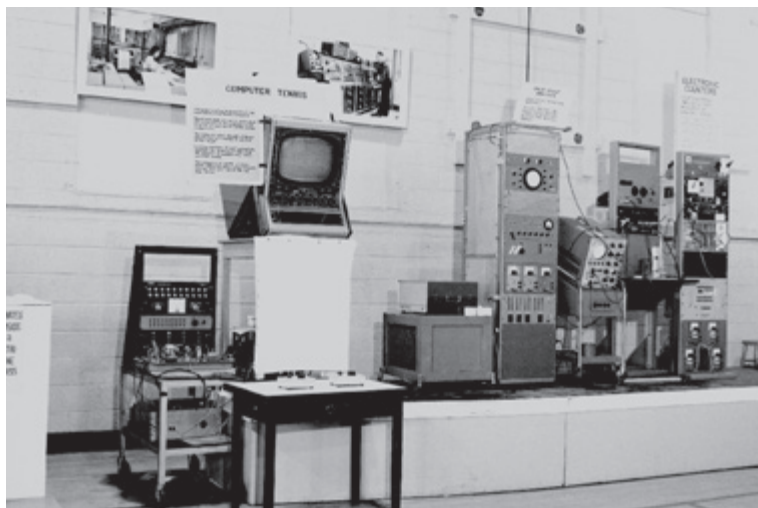
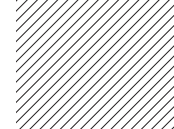
➤ Powrót do korzeni: praca Carpet Invaders Janka Simona z roku 2002.

**ŻEBY NARODZIŁA SIĘ GRAFIKA KOMPUTEROWA, POTRZEBNA BYŁA NIE TYLKO TECHNOLOGIA. TAKŻE ZMIANA MYŚLENIA O TYM, DO CZEGO MOŻNA JEJ UŻYĆ.**



➤ Czy twórcy Amigi wiedzieli, że to demo wpisze się w tradycję zapoczątkowaną jeszcze w latach czterdziestych?





❖ Tennis for Two na wystawie w roku 1959. Po zamknięciu ekspozycji maszyna została rozmontowana.

❖ Tennis for Two odtworzony po latach z aptekarską dokładnością.

wano w niemieckim Stuttgarcie na początku lutego 1965 roku. Wystawę, która była pierwszym pokazem grafik generowanych algorytmicznie, przygotował tamtejszy uniwersytet we współpracy z firmą Siemens. Pokazywano na niej prace Georga Neesa wraz z ujawnionym w katalogu kodem, który umożliwił ich powstanie. Nie mniej ważny był jednak hardware: w tym wypadku ploter Zuse Graphomat Z64, ostatni projekt wielkiego Konrada Zuse (kolejnego z obecnych w tym tekście pionierów). Kosztował 100 tysięcy marek, co wystarczało wówczas na kupno dziesięciu Mercedesów 180. Po latach Nees mówił: „To była dla mnie wielka pokusa - użyć tej maszyny nie do pokazania czegoś technicznego, lecz czegoś «bezużytecznego», jak wzory geometryczne”. Pracując nad swoimi obrazami, Nees rozwijał oprogramowanie do plotera, tworząc do niego między innymi nowe biblioteki graficzne.

Zaskakująco ważnym urządzeniem peryferyjnym okazała się także opisana przez Zabet Patterson w książce „Peripheral Vision” nagrywarka mikrofilmów Stromberg-Carlson 4020, która zadebiutowała w roku 1959. Patterson pokazuje, że choć urządzenie podłączano do legendarnego mainframe’u IBM 7090 (pokazywanego choćby w „Dr. Strangelove” Kubricka, ale też użytego do skomponowania kilku utworów muzycznych przez Iannis Xenakisa), to dla rozwoju komputerowych wizualizacji to SC4020 mogło być ważniejsze. Maszyna oparta na Characterionie, kineskopie zbudowanym na użytek systemu SAGE, oraz automatycznej kamerze.



❖ Wenus z Fortu Lee, bazy SAGE w Wirginii. Zaprogramowana na karcie dziurkowanej IBM o wymiarach 7,375 x 3,25 cala.

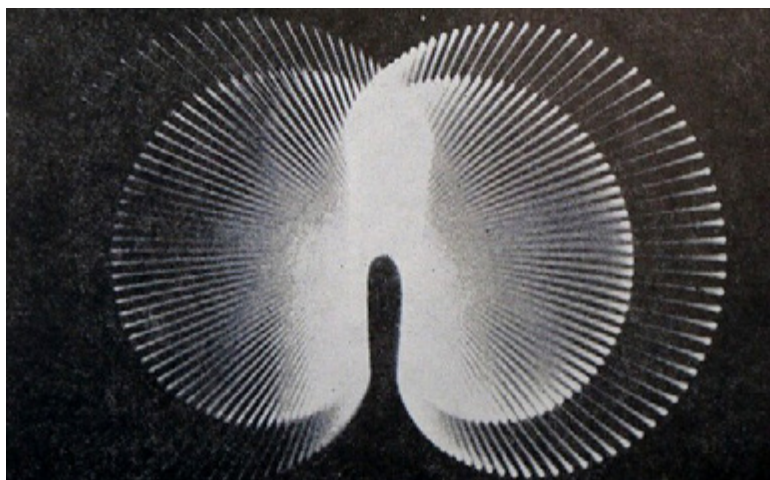
## MIMO ŻE MINĘŁO NIECO PONAD PÓŁ WIEKU OD TYCH PIONIERSKICH DNI, WYDAJE SIĘ TO ZUPEŁNIE INNĄ EPOKĄ.

który nieruchomo stoi na poruszającej się planecie. Ale co z człowiekiem, który porusza się jak planeta, w przeciwnym kierunku, z większą szybkością? Wszystkie dostępne mu sposoby myślenia, doświadczenia i refleksyjnego funkcjonowania w świecie uległyby zmianie. Byłoby znacznie lepiej, żeby geometriści form, planiści żelaznego pyłu, architekci odmienionych sfer, poeci małych elektrycznych zabawek poruszających kolorowymi wstążkami, powierzchniami, taflami szkła, frędzlami i cylindrami, przyzwyczaili go do myślenia o tym, że formy nie są czymś niezmiennym, co czeka aż zostanie obejrzone - lecz także czymś, co «staje się», kiedy na to spoglądamy”. Te ostatnie słowa wyznaczają definicję „sztuki zaprogramowanej”. Pojęcia, które stało się nazwą wystawy. Choć z dzisiejszej perspektywy pokazywane na niej prace były tradycyjnie analogowe, to sygnalizowała ważny moment w historii sztuki. Gdy samo tworzenie stawało się coraz łatwiejsze,

na pierwszy plan zaczęło się wysuwać eksponowanie towarzyszących procesowi twórczemu idei. Moment wejścia komputerów na artystyczne salony był momentem rozwoju sztuki konceptualnej.

Innym ważnym przedsięwzięciem była wystawa nazwana Generative Computergraphik, którą zorganizowano

❖ Jedna z „elektrycznych abstrakcji” autorstwa Bena F. Laposky’ego.





✚ Bombowiec Tu-95 to jeden z symboli zimnej wojny i jedna z maszyn, które wpłynęły na rozwój amerykańskiej technologii. Do dziś wzbudza emocje.

Była oczywiście kosmicznie droga, także w eksploatacji. Na szczęście jednak nie brakowało firm poszukujących kreatywnych zastosowań dla nowych technologii. Tak było ze słynnym laboratorium Bell Labs, które uruchomiło program współpracy między inżynierami i artystami – tak zwany Experiments in Art and Technology. Dzięki niemu powstały pierwsze komputerowe animacje generowane przez programy (m.in. artystki Lillian Schwartz) oraz liczne grafiki (głównie mniej lub bardziej skomplikowane geometryczne wzory). Uczciwie trzeba przyznać, że świat sztuki wciąż w dużej mierze pozostawał wobec nich bezradny. Gdy w 1965 roku w nowojorskim Howard Wise Gallery pokazano prace między innymi A. Michaela Nolla, nie sprzedano ani jednej... Z kolei w 1966 roku Kenneth C. Knowlton i Leon Harmon, chcąc zażartować z nieobecnego w biurze kolegi, zeskanowali – oczywiście, zgadliście – zdjęcie nagiej kobiety. Przepuszczając je przez komputer, zamienili w coś, co później zyskało miano „ASCII art” (choć w tym wypadku obraz ułożony był z symboli używanych w schematach elektrycznych) i wydrukowali w wielkim formacie. Przez to całość stała się widoczna dopiero z pewnej odległości...

## STRACH PRZED APOKALIPSĄ POMÓGŁ NIE TYLKO TECHNOLOGII, ALE I SZTUCE. DO DZIŚ JEGO PŁODY WIDAĆ RÓWNIEŻ W GRACH WIDEO.

Przedsięwzięcie wpędziło w panikę szefostwo laboratorium, które nakazało zanieść obraz do piwnicy. Autorzy nie posłuchali, a obraz stał się słynny rok później, kiedy w swoim łofcie powiesił go Robert Rauschenberg, już wtedy jeden z najsłynniejszych amerykańskich malarzy.

Tego typu działania prowadzone były nie tylko w USA i Europie Zachodniej, czy w posiadających odpowiednie „futurystyczne” tradycje Włoszech, ale i w naszej części Europy. Od początku lat sześćdziesiątych ważnym ośrodkiem sztuki komputerowej stał się... jugosłowiański Zagrzeb, z konferencjami, wystawami, a później całym ruchem Nove tendencije. Sympozja organizowano aż do końca lat siedemdziesiątych, a echa tych wystaw można znaleźć choćby w pracach net artu z lat dziewięćdziesiątych.

W międzyczasie grafika komputerowa zaczęła zdobywać kolejne przyczółki. W latach siedemdziesiątych w segmencie „poważnych” maszyn nastąpił rozwój 3D i projektowania wspomaganego komputerowo. Powstawał też rynek masowy.

W 1976 roku na rynek trafiło Apple I, pierwszy komputer dostępny dla prywatnych użytkowników. Miał wyjście wideo pozwalające na podłączenie go do telewizora. Rok później Apple II oferował już grafikę w kolorze (a dokładnie: w sześciu kolorach, stąd logo firmy), a wraz z nią zaczęła się rozwijać demoscena. A na początku kolejnej dekady do domów, także polskich, zaczęły trafiać komputery z logo firm Sinclair, Commodore, Atari...

Historia grafiki komputerowej nie daje się jednak sprowadzić wyłącznie do historii kolejnych urządzeń. To równocześnie historia przekształcania maszyn obliczeniowych w narzędzia twórczej ekspresji, a tym samym zasypywania podziałów pomiędzy kulturą „humanistów” i „ścisłowców”, „dwoma kulturami”, którym poświęcony był słynny wykład C.P. Snowa z roku 1959, piętnujący zamykanie się reprezentantów różnych dziedzin w swoich niszach. Snow przekonywał, że znajomość drugiego prawa termodynamiki jest nie mniej istotna od lektury dzieł Szekspira. Pod wieloma względami ta debata się na szczęście zdezaktualizowała. Bez fuzji dwóch kultur – humanistycznej i technicznej – nie byłoby przecież gier. ■

### Pustka

Choć grafika to podstawowy element komunikacji z graczami, powstają też tytuły pozbawione warstwy wizualnej. Nie tylko z myślą o osobach niewidomych – o tym jednak innym razem...





➤ Heather Mason  
już wie, że nad-  
chodzi koszmar...

Co się stało za zasłoną mgły

# SILENT HILL

i jego historia

Jak zwykle popularnie się mówić, czasem do osiągnięcia szczytu należy wpierw sięgnąć dna. Takie zdanie wydaje się idealnie ilustrować sytuację grupy programistów Konami, którzy w połowie lat dziewięćdziesiątych stanęli przed zadaniem niemożliwym. Mieli stworzyć markę, która dorówna popularnością będącemu w pełnym rozkwicie cyklowi Resident Evil.

■ Maciej Bachorski

**W**stęp zahaczający o kultową serię z ożywieńcami w tle jest nieprzypadkowy, bowiem to właśnie wspomnianej produkcji Capcomu swe powstanie zawdzięcza jeden z najwybitniejszych survival horrorów w dziejach elektronicznej rozgrywki.

Wydany w 1996 roku Resident Evil wyznaczył trendy. Dostosowany w dużej mierze do oczekiwań zachodniego odbiorcy, efektowny i wymagający miał zdefiniować standard wśród elektronicznych horrorów, do którego następne produkcje dążyły przez kolejne lata. Przede wszystkim jednak ponad wszelką wątpliwość udowodnił, że wirtualna groza wcale nie musi być niszą, a wręcz przeciwnie: marketingowym samograjem. Z takiego stanu rzeczy zdawali sobie sprawę wóldarze

Konami, gotowi zrobić co należy, by kawałek rynkowego tortu zagarnąć również dla siebie. Do zadania podeszli jednak zgoła niecodziennie. Do produkcji przyszłego domniemanego hitu zaangażowali programistów, którzy po serii wcześniejszych nieudanych projektów niekoniecznie wiązali swoją dalszą przyszłość z japońskim gigantem. W taki sposób dość nieoczekiwanie powstała grupa mająca przez kilka następnych lat trząść elektronicznym horrorem.

#### TEAM SILENT PRZEJMUJE STER

Zanim jednak do tego doszło, Silent Hill miał przejść przez własne poletko problemów. Wizja Konami, planowana jako rzecz mająca odnieść sukces w USA, nie pokrywała się z efektem prac programistów do tego stopnia, że prace nad grą rozpoczęte w sierpniu 1996 roku niemal porzucono. Jak się okazało, taki impuls był



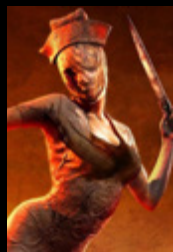


dokładnie tym, czego było potrzeba niedoszłemu rywalowi Resident Evila, by wkrótce odcisnął w branży trwały ślad. Zespół pracujący pod nadzorem Keiichiro Toyama, zajmującego się wcześniej projektami postaci przy International Track & Field, zyskał tym samym wolność artystyczną na tyle, by wprowadzić w życie własny plan.

Od tej chwili rozwój gry nabral rozpędu, a programiści skonkretyzowali swoje działania. Za historię odpowiadał Toyama. Przy jej tworzeniu inspirował się między innymi dziełami Davida Lyncha i materiałami związanymi z okultyzmem. Zagadki zaprojektował Hiroyuki Owaku. Do zespołu dołączył wkrótce również twórca kultowej później ścieżki dźwiękowej Akira Yamaoka, który nie ukrywał z kolei fascynacji twórczością Angelo Badalamentiego, w szczególności „Twin Peaks”. Zdaniem odpowiedzialnego za modelowanie 3D i większość przerywników filmowych w grze Takayoshiego Sato Silent Hill miał stać się opus magnum w portfolio twórców w miejsce produkcji, która po prostu dobrze by się sprzedawała.

Spotkania z Piramidogłowym wywoływały swego czasu rześiste krople potu na czole.

### Diablice



**Demoniczne pielęgnarki** – za stworzenie kultowych przeciwników w Silent Hill odpowiadał Masahiro Ito.

Czwarta część serii różniła się od poprzedniczek większym naciskiem położonym na walkę.



## TEAM SILENT UDOWODNIŁ, ŻE MOŻNA ZROBIĆ GRĘ Z DOROSŁĄ I AMBITNĄ FABUŁĄ, KTÓRA NADAL BĘDZIE SIĘ DOBRZE SPRZEDAWAŁA.

Tym samym programiści Team Silent postawili na odwoływanie się do emocji gracza w możliwie najbardziej subtelny sposób. W scenariuszu autorstwa Toyama kluczową rolę miały odgrywać elementy psychologicznego horroru uzupełnione o odniesienia do europejskiej i amerykańskiej popkultury. Główny bohater był zupełnie przeciętny. Gracze łatwiej utożsamiali się z nim niż z uzbrojonymi po zęby komandosami konkurencji.

O tym, że taki kierunek rozwoju Silent Hill był prawdziwym strzałem w dziesiątkę, wciąż niepewne co do projektu Konami przekonało się już w 1998 roku. Po prezentacji na Electronic Entertainment Expo w USA gra zebrala owacje od publiczności. Takie entuzjastyczne reakcje niejako wymusiły na deweloperze zwiększoną opiekę nad produkcją. Przy poświęceniu znacznie bogatszych środków na prace stało się już niemal pewne, że przed Silent Hill droga na szczyt staje otworem.

### KLEJNOTY W KORONIE

Ostatecznie gra zadebiutowała na rynku 31 stycznia 1999 na PlayStation w USA, a kolejne dwa miesiące później również w Japonii i Europie.

Zebrala jednoznacznie pozytywne opinie growej społeczności. Podstawowy cel, jakim było ewidentne odcięcie się od porównań do Resident Evila, udało się osiągnąć ledwie połowicznie. Wielu recenzentów wciąż wskazywało na podobieństwa obu tytułów. Jednak Silent Hill chwalono za bardziej dorosłe podejście do samej historii, eksplorujące zmagania z traumatyczną przeszłością bohaterów i kwestią zapłaty za grzechy. W produkcji Konami gracz wcielał się w Harry'ego Masona. Po udaniu się wraz z córką Cheryl na wakacje do tytułowego miasta i nieoczekiwanym wypadku trafiał do spowitej mgłą alternatywnej rzeczywistości. Od tego momentu jego misją stawało się odnalezienie dziewczynki. By to zrobić, musiał zagłębić się w koszmar innego wymiaru. Zmagania gracza z tajemniczym kultem i wytworami udręczonego umysłu wieńczyło pięć różnych zakończeń, z których cztery stanowiły wypadkową podjętych w toku rozgrywki decyzji.

Nie tylko samą fabułą Silent Hill jednak zwracała na siebie uwagę. Programiści wykazali się sprytem, dominującą w grze ciemnością i wszędobylską mgłą, redukując wymagania dla zbyt słabego w tamtym czasie dla ich produkcji PlayStation.



Ku zaskoczeniu samych twórców takie rozwiązanie odebrano jako jedynie dodające niepokojącej atmosfery produkcji. Silent Hill tym samym krótko po premierze zyskał status pozycji wyjątkowej. Jak to zwykle z takimi w branży bywa, z decyzją o ogłoszeniu prac nad sequelem nie zwlekano ani chwili. Już w czerwcu 1999 roku wiadomo było, że należy spodziewać się części opatrzonej numerem dwa.

Ta z kolei, przynajmniej w dosłownym znaczeniu tego słowa, kontynuacją być nie zamierzała. Przy tworzeniu Silent Hill 2 po raz wtóry prym wiodł Team Silent, w którym zabrakło już co prawda Keiichiro Toyamy na dyrektorskim stołku, ale jego miejsce z powodzeniem zajęł Takayoshi Sato. Szacowany na dziesięć milionów dolarów budżet produkcji był niemal dwukrotnie większy od

## SILENT HILL ŁĄCZYŁ ODNIESIENIA DO ZACHODNIEJ POPKULTURY Z AUTORSKIM POMYSŁEM NA ŚWIAT, WYWRACAJĄC OCZEKIWANIA GRACZY DO GÓRY NOGAMI.

przeznaczonego na opracowanie oryginału. Powiększony do pięćdziesięciu osób zespół deweloperów przygotował dzieło, które nie tylko kreatywnie rozwijało pomysły oryginału, ale stanowiło też odrębną, choć docenioną dopiero po latach jakość. Elementy wspólne dla obu gier pozostały jednak niezmiennie: zasnute mgłą miasteczko, skupienie się bardziej na kreowaniu atmosfery niepokoju i bezsilności zamiast zalewania gracza kolejnymi falami wrogów i nieposiadający nadludzkich umiejętności bohater. Stał się znakiem firmowym franczyzy.

Tym, co jednak ostatecznie zadecydowało o statusie Silent Hill 2 jako uznawanego przez wielu za najlepszy survival horror w historii, po raz kolejny okazała się sama fabuła. Była pełna bólu, melancholii i nadziei i inspirowana tym razem „Zbrodnią i karą” Dostojewskiego. Zapoczątkowała rozbieranie tej produkcji na czynniki pierwsze przez fanów w ciągu kolejnych lat. W tym czasie doszukano się

punktów wspólnych ze znakomitą filmową „Drabiną Jakubową”, malarską twórczością Francisca Bacona i Rembrandta, a nawet „Solaris” Stanisława Lema. Jakkolwiek by nie oceniać scenariusza przeładowanego mnogością ukrytych znaczeń, ostatecznie to właśnie dzięki Silent Hill 2 z 2001 roku rozwijająca się marka zawiłała do panteonu produkcji kultowych. Jak na ironię, w przyszłości to zapatrzenie się w „dwójkę” miało doprowadzić Ciche Wzgórze do jego upadku...

### ZMĘCZENIE MATERIAŁU

Oznaki tego, że z pomysłem na Silent Hill zaczyna dziać się coś niedobrego, można było znaleźć już w przypadku wydanej



➤ Pierwsze wejście w mrok - dźwięk syren, rozkład i poczucie osaczenia.

**Silent Hill zapisał się w popkulturze na tyle wyraźnie, że doczekał się dwóch filmowych adaptacji.**



W filmie Christophe'a Gansa to Rose Da Silva w miejsce Harry'ego Masona poszukiwała zaginionej córki...



...w trakcie wędrowki po Silent Hill spotykając znane z uniwersum postaci, jak policjantkę Cybil Bennett. Mimo różnic pierwszy Silent Hill był jedną z najlepszych adaptacji gier.



Tego samego nie da się już powiedzieć o kontynuacji. Mimo niezłego wykonania sprawiała już wrażenie produkcji mogącej trafić bezpośrednio do dystrybucji sklepowej.

## WSZYSTKO, CO ZACZEŁO SIĘ PSUĆ W UZNANEJ SERII, SPOWODOWANE BYŁO OBRANYM PRZEZ KONAMI MODELEM BIZNESOWYM.

dwa lata później części numer trzy. Ta, opracowywana niemal równoległe z „czwórką”, zaczęła zwracać uwagę na pewne oznaki stagnacji w stosunku do pierwszych dwóch przełomowych tytułów. Biorąc sobie do serca słowa „po co poprawiać coś, co i tak jest już znakomite”, deweloperzy pozostawili pomysł na rozgrywkę w zasadzie nietknięty, co nie uszło uwadze branży w momencie coraz bardziej widocznych na horyzoncie zmian w gatunku. Również fabularnie Silent Hill 3 nie należał też do najbardziej przystępnych produkcji na świecie. Do pełnego zrozumienia fabuły bodaj jedyny raz w historii całej serii wymagana była

Przejmujące ścieżki fabularne to jeden ze znaków firmowych Silent Hill.



Silent Hill od zawsze roił się od mniej lub bardziej subtelnych nawiązań do popkultury – jak nazwy ulic zaczerpnięte od nazwisk pisarzy grozy.

### Sirena



Część programistów Team Silent po zakończeniu swojego udziału w pracach przy Silent Hill zajęła się konkurencyjną serią Siren. Zaczęli działać jako Project Siren.



znajomość pierwszej części. „Trójka” bezpośrednio odnosiła się do wydarzeń z Harrym Masonem w roli głównej. Wszystko to składało się na grę dobrą, ale nie rewolucyjną. To z biegiem czasu także miało stać się znakiem rozpoznawczym franczyzy.

Zanim jednak Silent Hill wpadł w pułapkę przeciętności, z przesadnym szacunkiem spoglądając w stronę części drugiej, próbę odświeżenia jego formuły podjęto w odsłonie opatrzonej numerkiem cztery. Wydany w sierpniu 2004 roku, zaledwie rok po premierze poprzedniczki, Silent Hill 4: The Room w radykalny sposób modyfikował zasady gry. Zamiast toczyć się w zasnutym mgłą miasteczku, akcja przenosiła się do tytułowego nawiedzzonego apartamentu w miejscowości South Ashfield, gdzie został uwięziony protagonista.

Zmian było więcej; po raz pierwszy w historii serii zastosowano mający wzmagać immersję częściowy (bo tylko w trakcie przebywania w apartamencie) widok z perspektywy pierwszej osoby, całość zdecydowanie wyraźniej skłaniała się w stronę walki niż poprzednie odsłony. Taka rewolucja nie spodobała się ani graczom, ani krytykom. Przyjęty zdecydowanie chłodniej od poprzedniczek The Room był ostatnią produkcją wchodzącą w skład franczyzy, przy której pracował Team Silent. Programiści zostali oddelegowani do innych projektów, a samo Konami, pragnąc nowego spojrzenia na uznaną markę, od tego momentu zaczęło angażować zachodnie studia deweloperskie.

### COŚ SIĘ KOŃCZY...

Mimo widocznych problemów na horyzoncie marka Silent Hill nie miała



Bруд, bруд, jeszcze więcej brudu – piekielny Otherworld, inny wymiar wewnątrz innego wymiaru w pełnej krasie.



## PRZENIESIENIE CIĘŻARU PRODUKCJI NA ZACHODNICH DEWELOPERÓW SPOWODOWAŁO, ŻE ZAGUBIŁA SIĘ PIERWOTNA WIZJA TEGO, CZYM SILENT HILL MIAŁ BYĆ.

zamiaru się zatrzymać. W 2006 roku i tak już bogate uniwersum powiększyło się o udaną kinową adaptację oryginału z Seanem Beanem w jednej z głównych ról. Mimo sporych różnic co do fabuły pozytywny odbiór filmu Christophe'a Gansa tylko wzmógł oczekiwanie na kolejny chlubny wpis do franczyzy. Pracowało już wtedy nad nim Climax Studios, pierwszy zewnętrzny producent w historii serii. Nie obyło się przy tym bez pewnych problemów. Początkowo zajmujący się produkcją oddział Climax w Los Angeles nie potrafił poradzić sobie zarówno z technikami, jak samą wizją gry. Początkowo planowano ją jako czarną komedię! W związku z tym studio zmuszone było przenieść prace do Wielkiej Brytanii, gdzie gra uległa całkowitej przebudowie, by zbliżyć ją do atmosfery oryginału. Mimo takich zawirowań będące fabularnym prequelem pierwszej części Silent Hill: Origins zadebiutowało ostatecznie w listopadzie 2007 roku na konsolach PlayStation 2 i PSP. Choć gra po raz kolejny była odtwórcza względem pierwowzoru, zebrała stosunkowo przychylne recenzje.

Od tego momentu sprawy potoczyły się dwojakim torem. Zaprojektowana przez amerykańskie Double Helix,

✚ Tortury, pogańskie rytuały - w zamglonym miasteczku trudno o nieskalane grzechami przeszłości dusze.

przeznaczona dla szerokiej gamy odbiorców i korzystająca z najnowszych technologii szósta przygoda w świecie zasnutej mgłą prowincji Silent Hill: Homecoming w oczach wielu stanowiła ledwie popłuczyny po wykreowanym niegdyś przez Team Silent intensywnym nastroju zagrożenia i paranoi.

Zupełnie inaczej sprawa miała się za to z rozwijaniem w tym samym czasie Shattered Memories. Doświadczony pracą przy Origins, wracający do franczyzy Climax ostatecznie zdecydował się podejść do znanej już tematyki z nieco innej perspektywy i się nie pomylił. Shattered Memories z 2009 roku stawiało w większości na wątki związane z psychologicznym horrorem i rodzinną traumą. Podnosząca ciśnienie ucieczka nieuzbrojonego bohatera przed przeciwnikami wydawała się powrotem serii do wielkiej formy. Grę zaprojektowano głównie z myślą o konsoli Nintendo Wii, a przeniesiono na PlayStation 2 i PSP niemal rok później. Mimo stosunkowo niewielkiego grona docelowych odbiorców miała być ostatnim pełnoprawnym dziełem przypominającym o latach świetności marki.

Tę z kolei mogło całkiem pogrzebać wydane w 2012 roku Silent Hill: Downpour. Producentem był trzeci

zewnętrzny deweloper - czeskie Vatra Games. Gra rozpyłyła się w morzu nijakości. Na przykładzie ósmej części franczyzy można byłoby w zasadzie pisać eseje o tym, jak Konami w poszukiwaniu złotego środka pogubiło się w samych założeniach. Wystarczy wspomnieć jedynie, że po raz kolejny ambitna wizja przerosła umiejętności zaangażowanych programistów. Downpour miało swoje momenty z całkiem niezłą fabułą na czele i niegorszym projektem wirtualnego świata, ale do poziomu gruntu dociskało je wykonanie. Fatalna optymalizacja z klatkowaniem animacji na konsolach na czele, upierdliwa walka i wyjątkowo mało interesujący przeciwnicy potwierdzili to, co większość odbiorców przeczuwała już od dawna - Silent Hill pamiętany jako jeden z najbardziej wpływowych wirtualnych horrorów zatracił dawną magię w pogoni za słupkami sprzedażowymi. Miał jednak dość siły, by jeszcze raz spróbować podnieść się z kolan.

### LABĘDZI ŚPIEW

Ostatnia, po dziś dzień odbijająca się echem w branży dzieła ratowania umierającego tytułu przyszła wraz z głośną zapowiedzią dziewiątej odsłony zatytułowanej Silent Hills. Nazwiska zaangażowane w produkcję robiły niebagatelne wrażenie: przewodzić produkcji miał sam ojciec Metal Gear Solid Hideo Kojima. Partnerował mu przy tworzeniu scenariusza nie kto inny jak Guillermo del Toro, reżyser „Labiryntu Fauna” i późniejszego Oscarowego „Kształtu wody”.



Po zatrudnieniu Normana Reedusa, gwiazdy „The Walking Dead”, w charakterze głównego protagonisty stało się jasne, że fani mogą tym razem oczekiwać produkcji o niezwykle wręcz rozmachu. I wiele się nie pomylili.

Interaktywny zwiastun nowego tytułu zaprezentowano 12 sierpnia 2014 roku dzięki usłudze PlayStation Network po niemal 24 miesiącach intensywnych prac. Był zatytułowany po prostu P.T. (Playable Teaser) i zwał z nóg przerażającym klimatem. Przy zastosowaniu pierwszoosobowej perspektywy krążenie po mieszkaniu, w którym ewidentnie dzieje się coś niedobrego, było w straszaniu tak dobre, że z miejsca wywołało w branży małe trzęsienie ziemi. Wystarczyły niecałe trzy tygodnie, by Sony mogło chwalić się milionem pobrań. Na myśl o tak udanym powrocie do horrorowych korzeni uznanej serii fani elektronicznej grozy dostawali wypieków na twarzy. P.T. było zresztą wpływowe na tyle, by w chwilę po nim

na rynku pojawiły się produkcje pokroju (ostatecznie również anulowanego) Allison Road czy Visage, które korzystały z bliźniaczo podobnego motywu. Przeniesienie akcji z perspektywy trzeciej osoby do widoku z pierwszej ze znakomitym skutkiem zastosował za to, jak na ironię, odwieczny rywal serii - Resident Evil.

Tym większą bombą na miarę palpacji serca okazały się doniesienia z marca 2015 roku o rzekomym konflikcie Kojimy z Konami. Na ich potwierdzenie, ku przerażeniu publiki, wcale nie trzeba było długo czekać. Już wkrótce nazwisko Kojimy i logo Kojima Productions zniknęło z materiałów promocyjnych dewelopera, a zaledwie miesiąc później branża dowiedziała się o nagłym anulowaniu produkcji świetnie zapowiadającego się tytułu. Do reanimowania trupa czym prędzej ruszyli sami gracze, zbierając 200 tysięcy podpisów pod petycją wzywającą do wznowienia prac nad grą. Nie zdołali jednak

## SILENT HILLS MIAŁO WSZELKIE ATUTY, BY ZAPEWNIĆ SERII NOWY START.

❖ Duchy! P.T. było poprowadzone tak dobrze, że kiedy zjawa wreszcie pojawiała się na ekranie, zawał serca mieliśmy gwarantowany.

wygrać z milczącym jak grób Konami. Silent Hills i plany rewitalizacji marki tym samym przestały istnieć.

### WCIĄŻ ŻYWA LEGENDA?

Wpływ, jaki Silent Hill wywarł na kształt nie tylko branży gier, ale i popkultury jako całości, jest trudny do opisanego. Komiksy, minigry na platformy mobilne osadzone w świecie serii, dwie kinowe adaptacje czy dziesiątki opracowań i analiz to ledwie ułamek spuścizny wciąż żywego w umysłach fanów uniwersum.

Od momentu anulowania Silent Hills seria stała się jednak poniekąd niechcianym dzieckiem w portfolio Japończyków. Grą, którą każdy chce wspominać, ale niekoniecznie do niej wracać. Taki stan rzeczy utrzymuje się obecnie i nic nie wskazuje na to, by w najbliższym czasie mogło to ulec jakiegokolwiek zmianie. Być może jedyną szansą, by przywrócić serii dawny blask, jest po raz kolejny zespół ludzi, którzy nie mają nic do stracenia. Wizjonerów potrafiących nie oglądać się na finansowe wymagania wielkich korporacji. Czy w obecnych, nastawionych na powiększanie sprzedażowych słupków czasach ktoś taki w ogóle ma szansę się znaleźć? Wypada nam sobie życzyć, żeby tak właśnie było. ▀

### Nadchodzi



#### Death Stranding

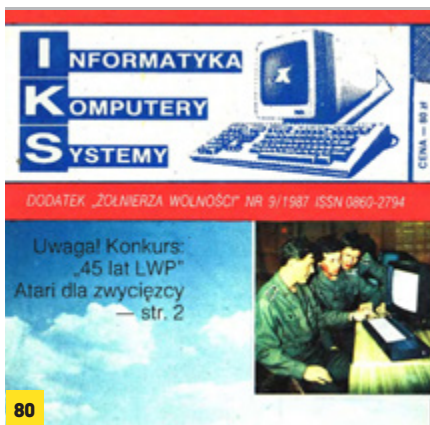
— na rumowisku pozostawionym przez Silent Hills i przy udziale Kojimy wespół z del Toro powstała jedna z najbardziej oczekiwanych gier obecnej generacji konsol.



❖ Intensywny klimat horroru i sugestywność w ukazywaniu przemocy sprawiły, że zapowiedź Silent Hills wspomniana jest do dziś.



76

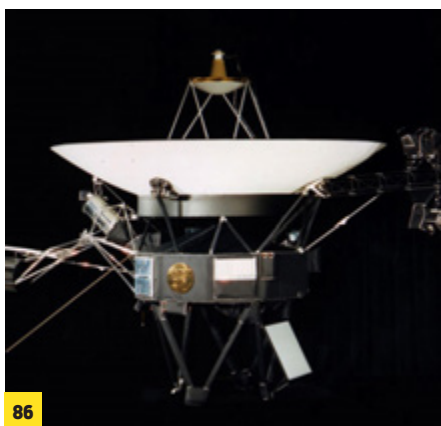


80

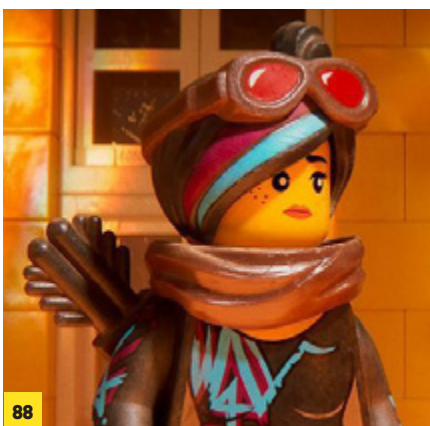


84

# SECRET



86



88



94

# LEVEL

W TEN OTO PROSTY SPOSÓB PO WYKUPIENIU LICENCJI PRZEZ WYDAWNICTWO MAG W 1994 ROKU WARHAMMER OBJAWIŁ SIĘ POLSKIM GRACZOM RPG. KRÓTKO: TO BYŁ FENOMEN.





# WARHAMMER

FANTASY ROLEPLAY

## 4 EDYCJA

Jest sobota wieczór. Zebraliście się wszyscy u jednego z waszych kumpi. Macie zapas coli i chipsów, przygotowane kostki, ołówki. Każdy ma już przed sobą kartę postaci. Wspominacie, co zdarzyło się na poprzedniej sesji: jak to drużynowy elf zabił mantikorę jednym strzałem w oko, a potem trzeba było uciekać przed bandą Wojowników Chaosu.

■ Zdan

**Z**astanawiacie się, co też przygotował wam na dziś wasz „ukochany” Mistrz Gry. Znając go, problemem znowu będzie wyjście z tarapatów bez złamanych rąk, nóg czy wydanych punktów przeznaczenia. Ale w sumie po to się spotkaliście – przygoda i emocje...

Tak właśnie mogła wyglądać kolejna sesja Warhammera gdzieś w Polsce w latach dziewięćdziesiątych. Skąd wiem? Z własnej praktyki – tak często

wyglądały moje soboty. A dlaczego właśnie Warhammer? Nikogo, kto ma styczność z polskim światem RPG, nie powinno to dziwić. Dla polskich graczy w gry fabularne Warhammer to odpowiednik Dungeons & Dragons dla Jankesów. Prawie każdy miał z nim do czynienia, prawie każdy w niego grał, a nawet jeśli nie, to słyszał o tym systemie. Można powiedzieć, że to cześć swoistego „mitu założycielskiego”, jeśli chodzi o RPG w naszym pięknym kraju. Mówiąc krótko – całe

zastępy graczy, Mistrzów Gry i przyszłych twórców po prostu się na tym Warhammerze wychowało.

Dlaczego w sumie tak się stało? By odpowiedzieć na to pytanie, warto zanurzyć się w przeszłość. Pierwsza edycja Warhammer Fantasy Roleplay (bo taka jest pełna nazwa systemu) ukazała się w 1986 roku, a wydał ją sam Games Workshop. Oryginalnie miała być czymś w rodzaju produktu pomocniczego do Warhammer Fantasy Battle (czyli gry figurkowej).

✚ Magiczny tom pełen dziwnych tabelek, jakichś bzdur o kostkach i ezoterycznej wiedzy o jakimś Lorhammerze.



Dość powiedzieć, że po wydaniu kilku dodatków (w tym sławnej kampanii „Wewnętrzny Wróg”) porzucono erpegową odnogę Warhammera, gdy Games Workshop odkrył, że dużo bardziej opłaca się sprzedawać kolejne figurki do gier bitewnych. Nie byli jednak przeciwni sprzedawaniu licencji na wydawanie Warhammera Roleplay w innych językach.

W ten oto prosty sposób po wykupieniu licencji przez Wydawnictwo MAG w 1994 roku Warhammer objawił się polskim graczom RPG. Krótko: to był fenomen, to było swoiste okno na świat. Pierwszy duży zachodni system, który ukazał się w Polsce. Do tego był to strzał w dziesiątkę. Pierwsza edycja Warhammera miała prostą mechanikę, dobrze opisany świat, mnóstwo klimatu, świetny system rozwoju postaci oraz charakterystyczną dawkę brytyjskiego czarnego humoru. Właściwie mieszanka idealna.

Stary Świat z jego brudem, smrodem, wszędzie czyhającym Chaosem, kultystami trafił do serc młodzian, którzy chcieli się dowiedzieć, co to takiego to całe RPG. Sam byłem wśród nich. Polska wersja pierwszej edycji Warhammera w miękkiej oprawie to był najlepszy z prezentów, jakie dostałem na Pierwszą Komunię. Co prawda nie wiem, co tabelka trafień krytycznych (czyli zadane poważne rany: odcięte ręce, nogi, głowy czy wyprute flaki) zrobiła z moim młodocianym mózgiem, ale to nieważne. Istotne jest to, że Warhammer doczekał się nawet tzw. polskich szkół grania. Warto tu wymienić „Jesienną Gawędę” Ignacego Trzewiczka, czyli położenie akcentu na brud, beznadzieję, bóle i cierpienie postaci graczy. W 2001 roku wysłała nawet polska kampania do Warhammera, czyli „Władca Zimy”.

W 2005 roku natomiast ukazała się druga edycja Warhammera Fantasy Roleplay. W Polsce jej wydawcą było Copernicus Corporation. Pomimo pewnych zmian (system magii bliższy temu z Warhammera Fantasy Battle, więcej opcji w walce etc.) ta edycja też zdobyła w naszym kraju wielką popularność. Ukazało się mnóstwo dodatków. Ich poziom był różny, ale znalazły się wśród nich prawdziwe perełki („Księga

Spaczenia” czy „Bestiariusz Starego Świata”).

To, co dobre, nie trwa wiecznie. W 2009 roku dostaliśmy trzecią edycję naszego kochanego Warhammera (choć nie ukazała się wersja polska), wydaną przez Fantasy Flight Games. W tym momencie wypadałoby spuścić zasłone milczenia na to, czym nas „uraczono”. Nowa edycja odeszła bowiem od standardowej mechaniki k100 tak charakterystycznej dla RPG-owego Warhammera. Do tego skupiła się na dziwnym systemie kart i żetonów, które miały wspomagać grę, a tylko zbliżały ją do planszówki. Powiem szczerze: choć miałem w rękach tę edycję i jej dodatki, nie mogę powiedzieć o niej nic dobrego i nie chciałbym się na niej skupiać. Pewnie ma ona fanów, ale – mówiąc dość oględnie – nie spotkała się z najlepszym przyjęciem. Najlepiej więc o niej zapomnieć.



Docieramy do czasów współczesnych. Mamy rok 2018, a znane i lubiane wydawnictwo Cubicle 7 wydaje czwartą edycję Warhammera Fantasy Roleplay. Zapowiedzi buńczucznie głosiły „powrót do klimatu i rozwiązań pierwszej i drugiej edycji, a także nowe rozwiązania mechaniczne”. Pytanie brzmi, czy się udało, czy to raczej kłęsa na miarę wspomnianej powyżej trzeciej edycji?

Już rzut oka na okładkę może powiedzieć wiele. Mamy bowiem do czynienia ze swoistą „nową wersją” jednej z okładek pierwszej edycji systemu. Dla laika może to nie znaczyć wiele, ale fan od razu się uśmiechnie. Samo wydanie podręcznika jest absolutnie bez zarzutu. To poziom światowy: twarda oprawa, w środku ilustracje w pełnym kolorze.

## NAJBARDZIEJ URZE- KA ŚWIETNA SYN- TEZA KONCEPCJI Z PIERWSZEJ I DRUGIEJ EDYCJI.

✦ Należy pamiętać, że typowa przygoda w Warhammera nie jest tak sie-lankowa i zielona. Zdecydowanie nie.

**JAK WYRAŹNIE WIDAĆ  
ROZKŁAD TEKSTU JEST BARDZO  
KLAROWNY I CZYTELNY.  
W EFEKCIE WERTOWANIE  
TEGO GRUBAŚNEGO TOMU  
TO CZYSTA PRZYJEMNOŚĆ!**



✦ Jak wiadomo walki ze złem i Chaosem nie wygrywa się poprzez umiejętności, dobrą zbroję czy broń, ale przed odpowiednie WĄSY!

Plus za to, że ilustracji jest sporo i moim zdaniem dobrze oddają klimat Warhammera (poza niektórymi prezentacjami profesji). Nie przeszkadzała mi też czcionka i układ tekstu na stronie. Wszystko jest czytelne bez większych problemów. Strona techniczna prezentuje się więc bardzo dobrze. Co z tym, co najważniejsze, czyli treścią?

Powiem tak: jest dobrze, a miejscami nawet bardzo dobrze. Zaczynamy od świetnego wprowadzenia na temat Imperium, a konkretnie prowincji Reikland. Doświadczony gracz nie dowie się z tego niczego nowego, ale dla początkujących jest wręcz idealne. Po szybkim wprowadzeniu (gdzie znów bardzo pomagają ilustracje) przechodzimy od razu do „mięsa”, czyli tworzenia postaci. Warto odnotować, że teraz jedną z dostępnych ras są również wysokie elfy. Tworzenie postaci to rzucanie dwoma kostkami k10 oraz dodanie do nich bonusów wynikających z rasy. W ten sposób określamy nasze podstawowe charakterystyki (od umiejętności władania bronią, przez siłę, inteligencję). Jedną z ciekawszych zmian stanowi rozbieżność charakterystyki znanej kiedyś jako „zręczność”. Teraz dzieli się na agility oraz dexterity. Moim zdaniem to świetny pomysł.

Krasnoludzki rzemieślnik nie musi przecież być świetny w skradaniu się. Możemy również rzucić na naszą początkową profesję/zawód. Możemy też go wybrać, ale jeśli zaakceptujemy wybór losowy, nasza postać na dzień dobry dostaje pewne

punkty doświadczenia, które może wydać. Do dyspozycji mamy 64 profesje podzielone na kilka grup: akademicy, wojownicy, ludzie rzeki etc. Sam dobór profesji jest absolutnie bez zarzutu. Mamy klasyków jak zabójca trolli, łowca nagród czy woźnica. Profesje teraz dzielą się na poziomy. Jeśli wykupimy odpowiednią liczbę rozwinięć (a możemy też rozwijać umiejętności, które w odpowiednich sytuacjach dodają się do naszych statystyk), to z zabójcy trolli stajemy się zabójcą gigantów (czyli drugi poziom ogólnej profesji zabójca). W ramach profesji nasze postacie dostają też do dyspozycji talenty, czyli pewne specjalne mechaniczne triki jak zadawanie potężniejszych ciosów, świetna jazda na koniu czy czarowanie podczas walki. Bardzo podoba mi się ten system i jestem pełen podziwu dla elegancji takiego rozwiązania.

Mechanika to powrót do starego dobrego rozwiązania, czyli rzuty k100 poniżej wartości odpowiedniej charakterystyki (uwzględniając modyfikatory z umiejętności i inne). Nowością są poziomy sukces. Czasem chcemy się dowiedzieć, jak bardzo nam się coś udało lub... jak bardzo daliśmy ciała. W nowym Warhammerze jest to szczególnie ważne w walce. Teraz każdy atak czy manewr to tak zwany „opposed test” (czyli rzucamy razem z przeciwnikiem i komu wyjdzie to lepiej, będzie miał więcej sukcesów). Do tego chodzi mechanika przewagi. Każdy udany atak czy obrona daje nam punkt przewagi, a taki punkt to +10 do kolejnych testów w walce. Punkty tracimy jednak, gdy przegramy jakiś test lub zostaniemy zranieni. Rozumiem, że miała to być odpowiedź twórców na problemy



## ESENCJA WARHAMMERA: ZABÓJCA KRANSOLUDZKI UPUSZCZAJĄCY TROCHĘ POSOKI JAKIEMUŚ BIEDNEMU ORKOWI!

w systemie walki z pierwszej i drugiej edycji, gdzie postacie po prostu często nie trafiały. Czy to zadziała? Nie mam pojęcia, ale na pewno jest to dość innowacyjne rozwiązanie. Nowy Warhammer pokazuje też, z czego jest znany: mamy zasady dotyczące poważnych ran (wraca tabela trafień krytycznych!), szaleństwa, chorób czy mutacji. Wszystko to świetnie wpisuje się w realia Imperium i Starego Świata. Życie jest tam często krótkie, smutne i kończy się w kałuży krwi. Dobrym dodatkiem są zasady spędzania czasu pomiędzy przygodami.

Uwagę mogą przykuć reguły dotyczące magii i modlitw kapłanów. Warhammer jest systemem, który można określić jako „low magic” i zasady pięknie to pokazują. Nie jest łatwo rzucać zaklęcia. Te z kolei należą do Kolegiów Magii (czyli ukłon w stronę drugiej edycji). Każde z Kolegiów uczy władania jednym z Wichrów Magii. Mamy więc magię światła, ognia, życia. Nie ma punktów magii znanych z pierwszej edycji. Zaklęcia po prostu rzucajmy (jako test umiejętności), ale za każdym razem

ryzykujemy pomyłką, a te mogą być bardzo niebezpieczne. Podobnie jest z modlitwami kapłanów. Każdy dysponuje odpowiednimi „zaklęciami” charakterystycznymi dla swojego bóstwa. Zarówno zaklęcia magów, jak i modlitwy kapłanów są ciekawie opisane. Aż chce się zagrać taką postacią!

Podręcznik zawiera też krótki bestiariusz (pojawia się mirmiry znane z pierwszej edycji!), porady dla Mistrza Gry, rozdział z ekwipunkiem i uzbrojeniem oraz dokładny opis jednej z prowincji Imperium, czyli Reiklandu. Można być zadowolonym, że nie opisano całego Imperium, ale moim zdaniem to dobre rozwiązanie. Wszystko to tylko podręcznik podstawowy, a Reikland jest swoistym sercem Imperium.

Czy warto sięgnąć po nową edycję Warhammera? Zdecydowanie tak! Znow wrócił klimat Starego Świata, a sama mechanika to połączenie najlepszych elementów z pierwszej i drugiej edycji z nowymi zasadami, które wydają się ciekawe i przemyślane. ■



```

1880 DATA 6f6cbf746e63b7bf
1890 DATA 2020202020776572
1900 DATA 6120322e36202050
1910 DATA 53544f5720203139
1920 DATA 9b9b555741474120
1930 DATA 212041627920756e
1940 DATA 6e6163206b6f6e60
1950 DATA 69207a65207
1960 DATA 636a6120647
1970 DATA 206964656e7
1980 DATA 61746f72656
1990 DATA 6e65746f666
2000 DATA 20545552424
2010 DATA 7420543a206
2020 DATA 20443a206a6
2030 DATA 7379732d9b7
2040 DATA 204b2e532e4f2e20
2050 DATA 52424f9b48a220a9
2060 DATA 4203a9009d48039d
2070 DATA 682056e460a210a9
2080 DATA 4203a9009d48039d
2090 DATA 2056e460a001b186
2100 DATA 2056e460a001b186
2110 DATA 2056e460a001b186
2120 DATA 2056e460a001b186
2130 DATA 2056e460a001b186
2140 DATA 2056e460a001b186
2150 DATA 2056e460a001b186
2160 DATA 2056e460a001b186
2170 DATA 2056e460a001b186
2180 DATA 2056e460a001b186
2190 DATA 2056e460a001b186
2200 DATA 2056e460a001b186
2210 DATA 2056e460a001b186
2220 DATA 2056e460a001b186
2230 DATA 2056e460a001b186
2240 DATA 2056e460a001b186
2250 DATA 2056e460a001b186
2260 DATA 2056e460a001b186
2270 DATA 2056e460a001b186
2280 DATA 2056e460a001b186
2290 DATA 2056e460a001b186
2300 DATA 2056e460a001b186

```

```

1880 DATA 6f6cbf746e63b7bf
1890 DATA 2020202020776572
1900 DATA 6120322e36202050
1910 DATA 53544f5720203139
1920 DATA 9b9b555741474120
1930 DATA 212041627920756e
1940 DATA 6e6163206b6f6e60
1950 DATA 69207a65207
1960 DATA 636a6120647
1970 DATA 206964656e7
1980 DATA 61746f72656
1990 DATA 6e65746f666
2000 DATA 20545552424
2010 DATA 7420543a206
2020 DATA 20443a206a6
2030 DATA 7379732d9b7
2040 DATA 204b2e532e4f2e20
2050 DATA 52424f9b48a220a9
2060 DATA 4203a9009d48039d
2070 DATA 682056e460a210a9
2080 DATA 4203a9009d48039d
2090 DATA 2056e460a001b186
2100 DATA 2056e460a001b186
2110 DATA 2056e460a001b186
2120 DATA 2056e460a001b186
2130 DATA 2056e460a001b186
2140 DATA 2056e460a001b186
2150 DATA 2056e460a001b186
2160 DATA 2056e460a001b186
2170 DATA 2056e460a001b186
2180 DATA 2056e460a001b186
2190 DATA 2056e460a001b186
2200 DATA 2056e460a001b186
2210 DATA 2056e460a001b186
2220 DATA 2056e460a001b186
2230 DATA 2056e460a001b186
2240 DATA 2056e460a001b186
2250 DATA 2056e460a001b186
2260 DATA 2056e460a001b186
2270 DATA 2056e460a001b186
2280 DATA 2056e460a001b186
2290 DATA 2056e460a001b186
2300 DATA 2056e460a001b186

```

```

1880 DATA 6f6cbf746e63b7bf
1890 DATA 2020202020776572
1900 DATA 6120322e36202050
1910 DATA 53544f5720203139
1920 DATA 9b9b555741474120
1930 DATA 212041627920756e
1940 DATA 6e6163206b6f6e60
1950 DATA 69207a65207
1960 DATA 636a6120647
1970 DATA 206964656e7
1980 DATA 61746f72656
1990 DATA 6e65746f666
2000 DATA 20545552424
2010 DATA 7420543a206
2020 DATA 20443a206a6
2030 DATA 7379732d9b7
2040 DATA 204b2e532e4f2e20
2050 DATA 52424f9b48a220a9
2060 DATA 4203a9009d48039d
2070 DATA 682056e460a210a9
2080 DATA 4203a9009d48039d
2090 DATA 2056e460a001b186
2100 DATA 2056e460a001b186
2110 DATA 2056e460a001b186
2120 DATA 2056e460a001b186
2130 DATA 2056e460a001b186
2140 DATA 2056e460a001b186
2150 DATA 2056e460a001b186
2160 DATA 2056e460a001b186
2170 DATA 2056e460a001b186
2180 DATA 2056e460a001b186
2190 DATA 2056e460a001b186
2200 DATA 2056e460a001b186
2210 DATA 2056e460a001b186
2220 DATA 2056e460a001b186
2230 DATA 2056e460a001b186
2240 DATA 2056e460a001b186
2250 DATA 2056e460a001b186
2260 DATA 2056e460a001b186
2270 DATA 2056e460a001b186
2280 DATA 2056e460a001b186
2290 DATA 2056e460a001b186
2300 DATA 2056e460a001b186

```

```

1880 DATA 6f6cbf746e63b7bf
1890 DATA 2020202020776572
1900 DATA 6120322e36202050
1910 DATA 53544f5720203139
1920 DATA 9b9b555741474120
1930 DATA 212041627920756e
1940 DATA 6e6163206b6f6e60
1950 DATA 69207a65207
1960 DATA 636a6120647
1970 DATA 206964656e7
1980 DATA 61746f72656
1990 DATA 6e65746f666
2000 DATA 20545552424
2010 DATA 7420543a206
2020 DATA 20443a206a6
2030 DATA 7379732d9b7
2040 DATA 204b2e532e4f2e20
2050 DATA 52424f9b48a220a9
2060 DATA 4203a9009d48039d
2070 DATA 682056e460a210a9
2080 DATA 4203a9009d48039d
2090 DATA 2056e460a001b186
2100 DATA 2056e460a001b186
2110 DATA 2056e460a001b186
2120 DATA 2056e460a001b186
2130 DATA 2056e460a001b186
2140 DATA 2056e460a001b186
2150 DATA 2056e460a001b186
2160 DATA 2056e460a001b186
2170 DATA 2056e460a001b186
2180 DATA 2056e460a001b186
2190 DATA 2056e460a001b186
2200 DATA 2056e460a001b186
2210 DATA 2056e460a001b186
2220 DATA 2056e460a001b186
2230 DATA 2056e460a001b186
2240 DATA 2056e460a001b186
2250 DATA 2056e460a001b186
2260 DATA 2056e460a001b186
2270 DATA 2056e460a001b186
2280 DATA 2056e460a001b186
2290 DATA 2056e460a001b186
2300 DATA 2056e460a001b186

```

## BYŁ SZARY I BRZYDKI, ZAWIERAŁ GŁÓWNIIE KODY ŹRÓDŁOWE, ALE WYCHOWAŁO SIĘ NA NIM CAŁE POKOLENIE POLSKICH INFORMATYKÓW.

■ Bartłomiej Kluska

W połowie lat osiemdziesiątych wybuchła w Polsce moda na mikrokomputery. ZX Spectrum czy Atari 800 XL kosztowały więcej, niż wynosiły średnie roczne zarobki. Większości z nas nie było stać na takie cuda techniki, ale przynajmniej mogliśmy o nich poczytać. I chętnie z tej możliwości korzystaliśmy, toteż blisko 200-tysięczne nakłady popularnych czasopism informatycznych takich jak Bajtek czy Komputer zniknęły z kiosków w kilka dni. Historię Bajtka opisałem we wznowionym z okazji Pixel Heaven 2016 Bajtku #135, losy Komputera - w Pixelu #24. Przyszła czas na periodyk ze wszystkich najbrzydszy, ale bardzo pożyteczny i lubiany: IKS.

Magazyn ten wyróżniał się nie tylko paskudną szatą graficzną, ale także nietypowym jak na tę branżę rodowodem. IKS był bowiem dodatkiem do... dziennika Żołnierz Wolności, gazety

skierowanej do środowisk wojskowych i wyjątkowo paskudnej nawet jak na standardy peerelowskiej propagandy. W połowie lat osiemdziesiątych, by pochwalić się dokonaniem komunistycznego wojska na niwie informatyki, ale i by ocieplić wizerunek swojego sztandarowego periodyku, wydawca Żołnierza Wolności zdecydował się na wydawanie comiesięcznego dodatku poświęconego właśnie nowoczesnej tematyce mikrokomputerów. Formuła taka nie była niczym wyjątkowym. Przypomnijmy, że i Bajtek ukazywał się jako dodatek do dziennika Sztandar Młodych.

Realizacji tego zadania podjęło się dwóch wojskowych dziennikarzy tuż po studiach: mjr Ryszard Rogoź (z wykształcenia pedagog) oraz porucznik Wiesław Cetera (cybernetyk). Ten drugi został redaktorem naczelnym periodyku i wymyślił jego tytuł: IKS - akronim od atrakcyjnie i wciąż trochę tajemniczo brzmiących słów „Informatyka - Komputery - Systemy”.



■ Okładka pierwszego numeru magazynu była nawiązaniem do okładki pierwszego Bajtka, również przedstawiającej świat mikrokomputerów jako dostępny także dla najmłodszych.

Magazyn przygotowany niemal w całości przez wyżej wymienioną dwójkę zadebiutował wiosną 1986 roku w formie 16-stronicowej, burej broszurki, na fatalnym papierze, na którym rozmazywał się druk, a zdjęcia często przypominały niewyraźne plamy. Nikomu to jednak nie przeszkadzało, a 150 tysięcy egzemplarzy pisma rozeszło się błyskawicznie. Nakład szybko zwiększono do 200 tysięcy, podwójono też objętość magazynu.

IKS okazał się sukcesem. Zarabiał nie tylko na sobie, ale i na Żołnierza Wolności (który w porywach w weekendy znajdował 30 tysięcy nabywców), co zapewniło mu względną niezależność od wojskowego patrona. To kłopotliwe pochodzenie miało zresztą istotny atut - IKS nie musiał obawiać się powszechnego wówczas w kraju braku papieru, który spędzał sen z powiek choćby wydawcom Bajtka i Komputera. Ponieważ czasopisma wojskowe nie osiągały planowanych nakładów, przeznaczony na ich druk papier można było wykorzystać właśnie na potrzeby komputerowego dodatku.

#### KOMPUTER POTRZEBNY JAK TABLICZKA MNOŻENIA

Grupą docelową magazynu była przede wszystkim młodzież, którą



✚ Fotoreporter magazynu był wszędzie tam, gdzie pojawiały się mikrokomputery. IKS to także fotokronika fascynacji schyłkowego PRL-u światem domowej informatyki.

Cetera i Rogoń chcieli zainteresować komputerami. Słusznie przypuszczali, że znajomość tej tematyki „już jutro będzie wszystkim tak potrzebna jak dziś tabliczka mnożenia”. „Zaczyna się wcześniej - pierwszą pasją są gry. Krok następny to codzienne wykorzystanie komputerów - pisał redaktor Cetera. - Wkrótce okazuje się, że kilkunastoletni ludzie do perfekcji opamięniają nową technikę. W ich rękach komputer staje się posłuszny. Stąd już tylko krok do sytuacji, w której informatyka nie będzie celem, lecz dyscypliną dostarczającą metod

i narzędzi do każdej innej. I tak właśnie być powinno”. IKS powstał po to, by tak rzeczywiście było, a młodzież - dla której szara gazetka stanowiła często pierwszy kontakt z mikrokomputerami - śmiało wkraczała w świat informatyki.

Od samego początku na łamach magazynu publikowano zatem kursy programowania i obsługi komputerów takich jak ZX Spectrum, Atari XL/XE czy Commodore 64. Promowano nie tylko najpopularniejszy BASIC, ale także mające liczne walory edukacyjne język LOGO i dający więcej możliwości Pascal. Dbano również o ułatwianie czytelnikom życia, np. zauważając, że znajomość języka angielskiego w Polsce końca lat osiemdziesiątych wciąż



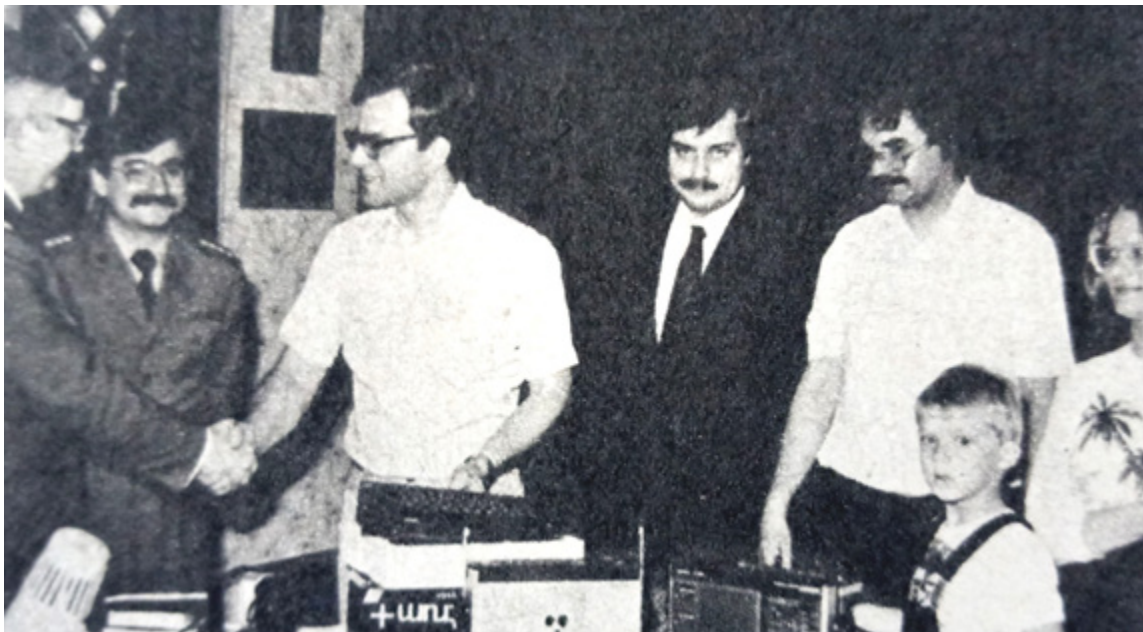
✚ Komputery jako pomoc w pracy to jeden z głównych wątków w publicystyce magazynu. Skomputeryzowana była przecież i mała redakcja periodyku.



✚ „Dyskietka ucznia” zamiast dzienniczka? Edukacji - jak uczyć o komputerach i jak komputery mogą pomóc w nauczaniu - poświęcano wiele miejsca na łamach.



✚ Wielkie nadzieje wiązano również z najmłodszymi. Drogi, należący do wojska Amstrad CPC w rękach przedszkolaków? Czemu nie?



✚ W konkursach organizowanych przez magazyn można było wygrać atrakcyjne nagrody. Widoczny na zdjęciu szczęśliwiec, który złamał wymyślony przez redakcję szyfr, otrzymał mikrokomputer ZX Spectrum!

była umiejętnością raczej rzadką. Na łamach magazynu pojawił się zatem drukowany w kolejnych numerach informatyczny słownik angielsko-polski. Stałym elementem były również rozważania na temat zastosowań komputerów w edukacji. Przy tym nie chodziło tu o samą naukę obsługi tych urządzeń, lecz sposoby, w jakie wspomóc mogą one nauczanie innych przedmiotów.

Pomysłem na aktywizację czytelników był dział „Liga myślących”, w którym publikowano zadania matematyczne i logiczne łamigłówek („Dziadek i babcia mają w sumie 154 lata. Dziadek ma dwa razy tyle lat, ile babcia miała wtedy, kiedy dziadek miał tyle, ile babcia ma obecnie. Ile lat ma dziadek, a ile babcia?”). Niektóre wyzwania wymagały też wytrwałości („Jaki rok zeszłego [XIX - BK] stulecia zwiększy się czterokrotnie, jeśli popatrzymy na odbicie w lustrze cyfr zapisanych na kalkulatorze tworzących tę datę?”), lecz ci, którzy przez cały rok rozwiązywali najwięcej problemów opublikowanych przez redakcję, mogli wygrać magnetofon lub radioodbiornik!

Czytelnicy poznawali też tajniki szyfracji i deszyfracji, a zwieńczeniem wykładu poświęconego tej tematyce był konkurs na złamanie szyfru, do którego kluczem okazała się... „sowiecka” data zakończenia drugiej

wojny światowej (9 maja 1945 roku). Treść kryptogramu brzmiała: „Wszystkie bojowe operacje miały jeden azymut: wolna Polska”. Zwycięski szyfrant otrzymał komputer ZX Spectrum!

#### WPISZ TO SAM

Najbardziej charakterystycznym elementem magazynu były tak zwane listingi, czyli kody źródłowe programów, które czytelnik musiał samodzielnie znak po znaku przepisać do pamięci komputera, by cieszyć się prostą grą lub narzędziem. W drukowanych programach często znajdowały się błędy, a inne powstawały podczas przepisywania, gdy nieuważny czytelnik pominął przecinek lub pomylił na przykład literę O z cyfrą 0. - W rezultacie programów często nie można było uruchomić, a ewentualna poprawa wprowadzonego kodu wymagała znajomości języka programowania. Czytelnicy dawali sobie z tym radę, w efekcie w sposób niezamierzony osiągnięto cel edukacyjny - tłumaczył po latach Cetera.

Do klasyki przeszła opublikowana w magazynie gra Życie maklera dla Commodore 64. Była to strategia ekonomiczna w trybie tekstowym, w której gracz mógł poznać trudne zadania stojące przez tytułowym bohaterem. O dziwo, zdaniem redakcji magazynu, makler miał zajmować

się przede wszystkim zarządzaniem kopalniami rudy. Sprzedawał cenny kruszec, budował kopalnie, zatrudniał górników, wypłacał im pensje itd. Zaskakiwał przy tym stopień skomplikowania tego prościutkiego programiku, który zmieścił się na dwóch stronach pisma. Życie maklera stanowiło też świetną bazę wyjściową do dalszej rozbudowy. Wkrótce na giełdach komputerowych pojawiły się konwersje na inne platformy sprzętowe oraz kolejne, tworzone przez innych autorów edycje programu.

Shokował też kod źródłowy pod nazwą Okna, pozwalający uzyskać na ośmiobitowym Atari interfejs użytkownika oparty o nakładające się na siebie kolejne okienka z elementami menu lub komunikatami. Podobne rozwiązania zyskały popularność wraz z systemami operacyjnymi znacznie nowocześniejszych maszyn (a zwłaszcza MS Windows), tymczasem dla czytelników były one dostępne po przepisaniu listingu już w 1988 roku!

Popularność tego typu materiałów sprawiła, że w 1987 roku redakcja zaczęła wydawać dodatek do IKS zatytułowany Zeszyty Programów Komputerowych, którego zawartość stanowiły już niemal tylko listingi do przepisania. Znajdowały one od 60 do 80 tysięcy nabywców. Nic w tym dziwnego, jeśli wziąć pod uwagę, że programy proponowane przez

#### IT w wojsku



Na łamach magazynu wielokrotnie podkreślano, że informatyka dotarła także do polskiej armii, a nasi żołnierze nie lękają się nie tylko imperialistów, ale również mikrokomputerów.

redaktorów magazynu były bardzo rozbudowane i pożyteczne. Użytkownicy komputerów otrzymywali między innymi: bazę danych pozwalającą katalogować własną biblioteczkę, aplikację do zarządzania budżetem domowym, programy generujące wykresy, ułatwiające tworzenie własnych efektów dźwiękowych czy wyświetlające na ekranie polskie znaki diakrytyczne. Wszystkie te narzędzia, i znacznie więcej, dostępne były w cenie numeru magazynu oraz kilku godzin spędzonych przed klawiaturą.

### MIEĆ TAKIE CACKO W DOMU...

Choć IKS nie publikował - jak Bajtek - kolorowych opisów i map gier komputerowych, przyciągnął młodzież. Jak pokazują wyniki ankiety przeprowadzonej wśród czytelników w 1987 roku, po magazyn sięgali głównie uczniowie i studenci. Co ciekawe, większość z nich nie posiadała jeszcze własnego mikrokomputera, korzystając ze sprzętu udostępnianego przez szkoły i kluby komputerowe!

W miejsca takie często zresztą zaglądali redaktorzy magazynu, zawsze ciesząc się, że kolejne młode osoby mogły po raz pierwszy zetknąć się z informatyką. Gdy jesienią 1986 roku w jednym z warszawskich przedszkoli pojawił się wypożyczony przez Ludowe Wojsko Polskie komputer Amstrad CPC, przy tym wydarzeniu był oczywiście i reporter miesięcznika IKS.

„Nim pracownik Wojskowego Instytutu Informatyki zdążył cokolwiek omówić, dzieci zarzuciły go mnóstwem pytań. A po co są te klawisze? A co to za ekran? A te blaszki do czego służą? Każde chciało dotknąć skrzynkę, nacisnąć chociaż jeden klawisz. Za klawiaturą zasiada Kamil. Dla niego to nie nowina. Komputer ma w domu. Umiejętnie zdobywa punkty, zbijając »uciekającego Franciszka«. Ja bym chciał mieć takie cacko w domu - wzdycha Paweł. Dziewczyny bardziej sceptycznie się wypowiadały...” - pisał dziennikarz, okraszając swoją relację zdjęciami uśmiechniętych przedszkolaków.

Fotoreportaże były zresztą stałym elementem magazynu, dzięki którym czytelnicy mogli na własne oczy zobaczyć choćby stołeczną giełdę przy ul. Grzybowskiej, targi Infosystem, realizację kultowej audycji „Radiokomputer” czy kolejki przed sklepem Centralnej Składnicy Harcerskiej, do którego właśnie przywieziono komputery. Oczywiście równie często fotoreporter IKS-a zaglądał do wojskowych klubów informatycznych czy choćby na obchody „dnia podchorążego”. Był zatem IKS i fantastyczną fotokroniką komputeryzacji w czasach schyłkowego PRL.

### INFORMATYKA JEST KONIECZNOŚCIĄ

Redakcja doskonale zdawała sobie sprawę, że czasy się zmieniają, a hi-

Autor korzystał między innymi z książki W. Cetera „IKS. Informatyka - Komputery - Systemy. 1986-1989. Studium przypadku”.

storia - nie tylko informatyki - gwałtownie przyspiesza. „Zaczynamy swobodny lot w stronę gospodarki rynkowej - pisał na początku 1989 roku redaktor naczelny. - Mamy okazję, której stracić nie można, aby udowodnić, że informatyka jest koniecznością. Nastal czas nie tylko dobrych pomysłów, ale ich realizacji, a nic jak działanie nie weryfikuje możliwości”. Życie szybko dopisało gorzką puentę do tych słów.

Następujących w szybkim tempie zmian gospodarczych i technologicznych nie widział wojskowy wydawca. Magazyn nie rozwijał się, a za jego tworzenie nadal odpowiadała dwuosobowa redakcja zajmująca niewielki pokój. W takim składzie i warunkach trudno było konkurować z materiałami dostarczanymi choćby przez konkurencję z Bajtka i Komputera. Zamiast inwestować, cięto koszty, pogarszając (i tak od początku lichą) jakość druku i papieru. Od 1988 roku redakcja utraciła możliwość prezentowania na łamach pisma kolorowych zdjęć, więc skończyły się fotoreportaże (w tym samym czasie znakiem rozpoznawczym Bajtka stały się kolorowe mapy gier drukowane na środkowych stronach magazynu). Coraz powszechniej dostępne oprogramowanie i literatura informatyczna sprawiły też, że zmalało zapotrzebowanie na listingi do wklepywania. W efekcie liczba czytelników zaczęła szybko spadać, a wydawca Żołnierza Wolności, zamiast ratować sytuację, podjął decyzję o zamknięciu coraz mniej popularnego magazynu. Ostatni - 33. - numer IKS ukazał się wiosną 1989 roku.

Rok później, wraz z nadejściem nowej politycznej rzeczywistości, pod znakiem zapytania stanęła egzystencja jego konkurentów. Jednak redakcja Bajtka założyła własną spółdzielnię wydawniczą, a Komputer został wykupiony przez koncern IDG i kontynuowany jako PC World Komputer. O wojskowego IKS nikt się nie upomniał, historia tego zasłużonego periodyku dobiegła zatem końca. Pozostały dobre wspomnienia w głowach czytelników. Wielu z nich to właśnie od lektury tego brzydkiego magazynu rozpoczynało swoją przygodę z informatyką. ■

✚ Kod źródłowy Życia maklera został opublikowany na łamach IKS-a w 1986 roku. Jeszcze wiele lat później powstawały przeróbki i konwersje tej prostej, ale wciągającej gry ekonomicznej.

ŻYCIE MAKLERA	
ROK 1	
<b>OBECNIE POSIADASZ:</b>	
STAN KONTA.....	2336 \$
LICZBA GÓRNIKÓW.....	73
LICZBA KOPALNI.....	5
ROCZNE WYDOBYCIE.....	107 TON KAZDA
ZAPASY.....	535 TON RUDY
POZIOM ŻYCIA GÓRNIKÓW.....	1
<b>GIEŁDA</b>	
CENA TONY RUDY.....	93 \$
CENA KOPALNI.....	3642 \$
CENA ŻYWNOSCI DLA GÓRNIKA.....	93 \$
WYNAGRODZENIE NOWEGO GÓRNIKA.....	356 \$
<b>KUPNO/SPRZEDAŻ</b>	
<b>ILE TON RUDY SPRZEDAJESZ? ■</b>	

# LOCHY I SMOKI

■ Paweł Gawlikowski

Szlachetni paladyni, sprytni łotrzykowie, tajemnicze czarodziejki i odziani w przepaski biodrowe barbarzyńscy wojownicy. Był taki czas, kiedy gry RPG kojarzyły się w zasadzie jedynie z Advanced Dungeons and Dragons. Z kolei AD&D w wersji komputerowej były wyłączną domeną Strategic Simulations Incorporated. Firma, znana ze świetnych gier strategicznych (kto pamięta Tigers in the Snow?) pod koniec lat osiemdziesiątych zakupiła od TSR, wydawcy AD&D, licencję na wyłączność komputerowego przedstawienia fantastycznych światów stworzonych przez Gary'ego Gygaxa. Na pierwszy ogień poszedł Forgotten Realms - najbardziej popularny i najobszerniejszy ze wszystkich światów opartych na systemie.

W Polsce przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych RPG to „Magia i Miecz” oraz „Labyrinth Śmierci” kształtowały nasze wyobrażenie o tym, jak wyglądają gry fabularne. Pamiętajmy, że nie było u nas podręczników do żadnego systemu z prawdziwego zdarzenia, a zaczytane pokserowane egzemplarze porzucane po klubach fantastyki nie były w stanie zapewnić nawet niezbędnego minimum. Nie wiedzieliśmy za bardzo, co to są klasy postaci, jak działa zapamiętywanie czarów w trakcie odpoczynku, czy dlaczego klerycy mogą używać jedynie broni obuchowych. Ta wiedza przyszła z czasem, a podwaliny pod nią położyła gra, której okładka widoczna na plakacie w Amiga Action powodowała efekt podobny do usłyszenia „Blue Suede Shoes” przez autora „Autobiografii”. Nie wspomnę już o tym, że okładkę tę oglądało się najczęściej w katalogu wyłożonym na giełdowym stoliku.



Doskonale wykonana przez Jeffa Easleya grafika na pudełku - dziko wyszczerzony szkielet, gramolący się z toporem przez wyrąbane drzwi - zapowiadała szalone przygody. O Jeffie wspominam również dlatego, że praktycznie wszystkie obrazki, które kojarzą nam się z dawnymi erpegami, wyszły spod jego ręki. Al-Qadim z wielkim dżinnem, „Player's Handbook” z galopującym rycerzem czy okładki książek z serii „Dragonlance” to już dzisiaj absolutne klasyki.

Pomysł walki w czasie rzeczywistym został zaczerpnięty ze starszego o cztery lata Dungeon Mastera (1987)

■ Nie spotykaliśmy smoków, jednak tytułowy Beholder był przeciwnikiem o potężnej mocy.

■ Na dwóch dyskietkach 1,44 MB udało się zmieścić 12 poziomów podziemi i 26 rodzajów potworów. Widnieje na nich data produkcji gry (1990), podczas gdy recenzje ukazały się dopiero latem 1991 roku. Wydaje się, że ta druga data premiery jest właściwa.



firmy FTL, natomiast mechanika to było czyste AD&D 2 edition. Projekt ekranu gry, gdzie w jednej z części mamy widok świata gry, w kolejnej portrety bohaterów i ich broń, a na dole kompas, jest udoskonalonym interfejsem z gier Pool of Radiance i Curse of the Azure Bonds. To, co stworzyło SSI, można śmiało uznać za położenie podwalin pod mechanikę wszystkich RPG przynajmniej do połowy lat dziewięćdziesiątych.

Co zawiera kartonowe pudło z Eye of the Beholder? W środku znalazła się dość dobrze napisana instrukcja z czytelnie opisanym sterowaniem i niewielkim bestiariuszem. Czymś, czego bardzo brakowało w pirackich czasach, są opisy wszystkich czarów czarnoksiężników i kleryków, jak również tabele awansów poszczególnych klas. Bardzo ładnie została wykonana mapa kanałów. Na żółtym, pergaminowym papierze, opieczętowanym znakiem Wydziału Inżynierii Waterdeep, znajdziemy plan trzech pierwszych poziomów z naniesionymi odręcznymi notatkami dotyczącymi zawałów i pułapek.

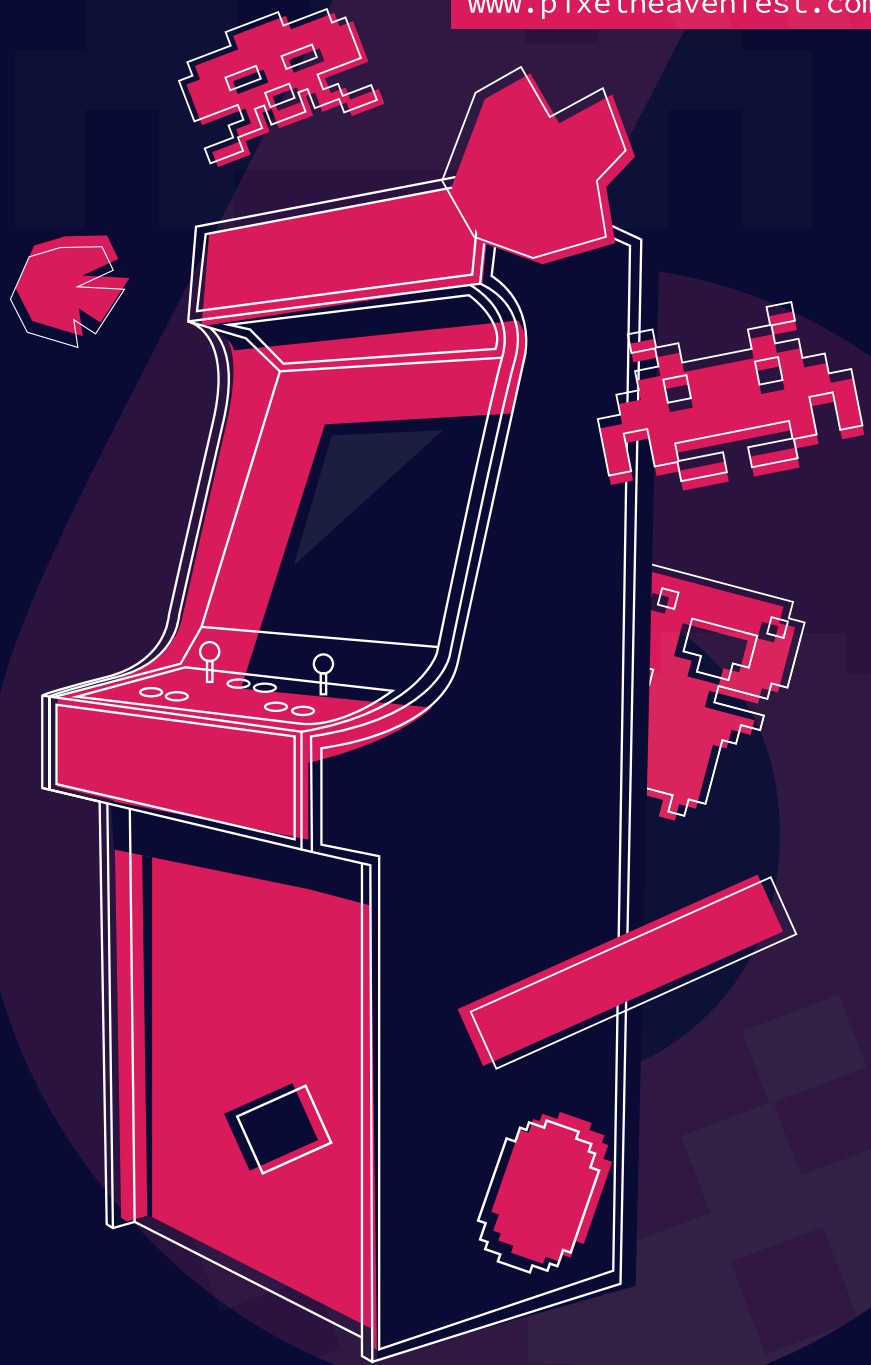
Podczas ostatnich porządków w starym mieszkaniu trafiłem na rulon arkuszy w kratkę, na których mozolnie, kratka po kratce, rysowałem korytarze podziemi. Nie wiem, ile godzin na nie poświęciłem, ale na pewno nie były one zmarnowane. W końcu po którymś współczesnym tytule pozostają nam materialne pamiętki? ■

# PIXEL HEAVEN 2019

GAMES FESTIVAL & MORE

## Zero łzawej melancholii

- 8/16 Bit Playzone
- Indie Basement
- Pixel Awards Europe 2019
- Reset: Reaktywacja!
- Goście specjalni
- GRAPLA: strefa gier bez prądu
- Konferencja Pixel Connect 2019
- Pixel Expo
- Afterparty



# 17-19/05/2019

STARA ZAJEZDZIA AUTOBUSOWA MZA  
ul. Włociańska 52, WARSZAWA

PATRON HONOROWY



PARTNER ORGANIZACYJNY



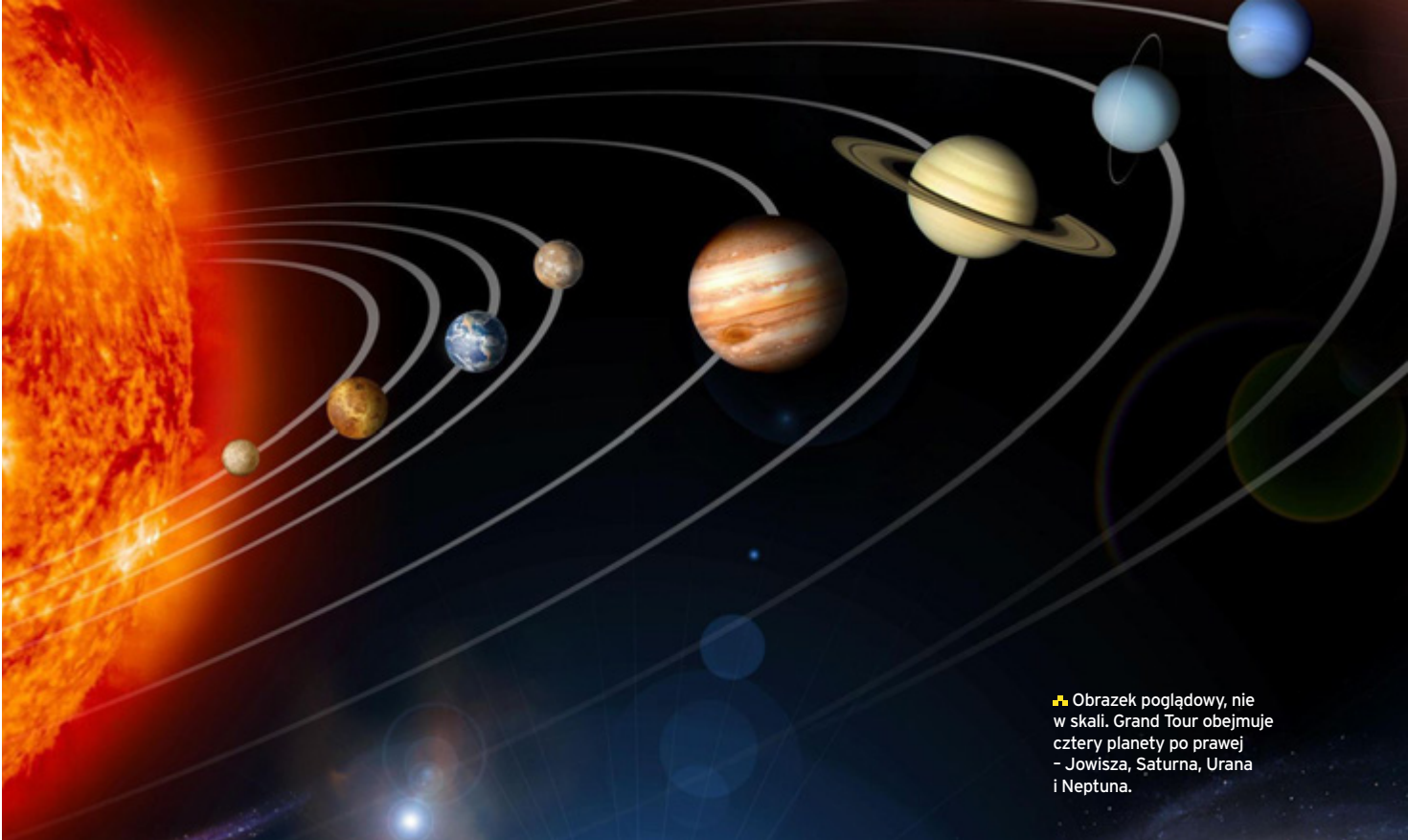
PARTNER STRATEGICZNY

PARTNER ZŁOTY

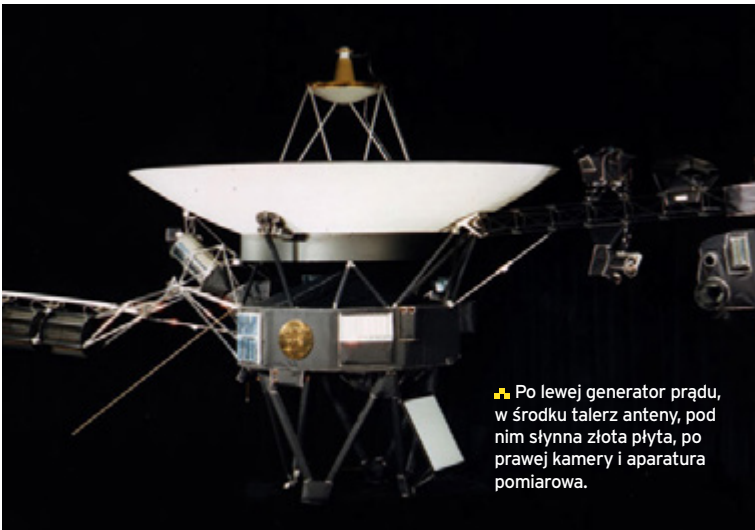
PARTNER TECHNOLOGICZNY

PARTNER SREBRNY





✚ Obrazek poglądowy, nie w skali. Grand Tour obejmuje cztery planety po prawej - Jowisza, Saturna, Urana i Neptuna.

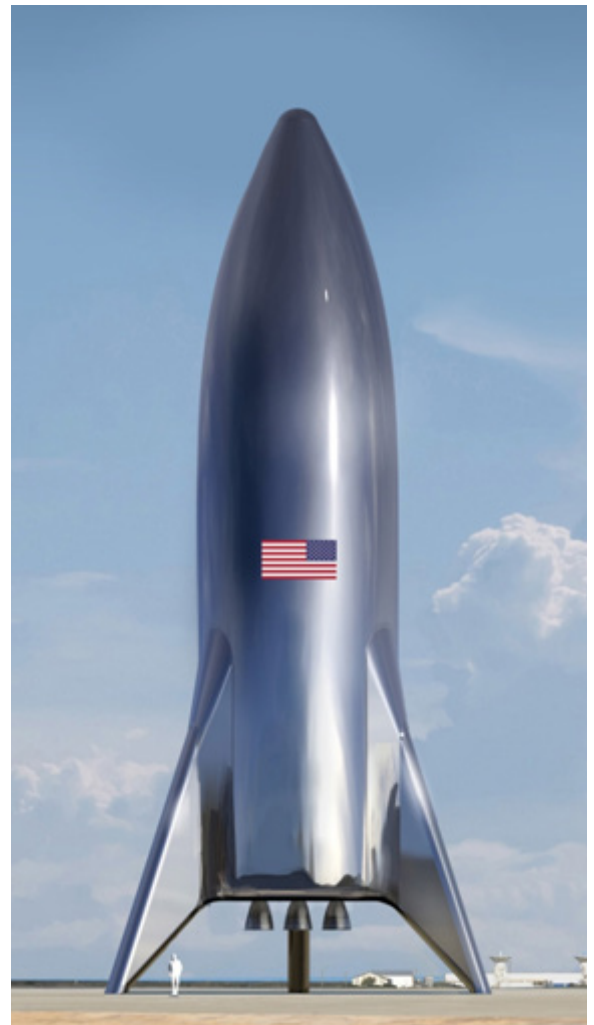


✚ Po lewej generator prądu, w środku talerz anteny, pod nim słynna złota płyta, po prawej kamery i aparatura pomiarowa.



✚ Grand Tour zaliczył tylko Voyager 2. Pierwsza sonda po osiągnięciu Saturna została skierowana na przelot koło Tytana, następnie opuściła płaszczyznę ekliptyki.

✚ Prototyp statku kosmicznego SpaceX o nazwie Starship. Takim pojazdem ludzie polecą na Marsa, a być może i na planetarny Grand Tour.



# KOSMICZNY GRAND TOUR



Choć naszą wyobraźnię rozpalają nieodległe załogowe loty wokół Księżyca czy trochę bardziej mglista wizja lotu na Marsa, to nie powinniśmy się ograniczać. Nie bójmy się myśleć z większym rozmachem, o jeszcze okazalszej kosmicznej wycieczce. Jej trasa pozwoliłaby załodze zobaczyć wszystkie wielkie planety w Układzie Słonecznym.

■ User Jama

**U**walnianie się z grawitacyjnego nelsona Słońca przez załogowy statek kosmiczny wymagałoby przepalenia gigantycznych ilości paliwa. Na razie rakiety z wielkim mozołem odrywają się od Ziemi, aby tylko dotrzeć na orbitę, ledwo wychodząc za próg naszego ziemskiego domu.

Ludzie nie polecili jeszcze w stronę planet będących najbliższymi sąsiadami, a co dopiero mówić o tych dalszych. Nie ma w kosmosie stacji paliw, które umożliwiłyby zwiększenie zasięgu rakiet. Jest jednak promyczek nadziei, bo problem ten został już rozwiązany w przeszłości. Podczas swoich studiów na Uniwersytecie Kalifornijskim Los Angeles matematyk Michael Minovitch dorabiał w czasie miesięcy letnich w Jet Propulsion Laboratory (JPL) w Pasadenie jako projektant trajektorii lotów kosmicznych. Miał liczyć względnie proste trajektorie układu dwóch ciał. Jednak w roku 1961 ten 25-letni student wpadł na rewolucyjny pomysł, który umożliwiałby międzyplanetarne podróże właściwie bez napędu i bez paliwa. To tak, jakby w koncernie samochodowym powiedzieć, że dałoby się przejechać z Lizbony do Wławyostoku z pustym bakiem i z biegiem wrzuconym na luz.

Minovitch obsesyjnie rozpracowywał swoją ideę przez 12-16 godzin na dobę w pracy oraz w domu przez całe wakacje. Pod koniec sierpnia zapewne wykończony, ale przepełniony słuszną dumą, złożył 47-stronicowy opis techniczny do kierownictwa JPL. Rzecz została w pierwszym czytaniu odrzucona przez szefa działu zajmującego się projektowaniem trajektorii jako niemożliwa. Zresztą jak by to wyglądało, gdyby jakiś młokos bez żadnego doświadczenia w dziedzinie napędów raketowych czy podróży kosmicznych zdołał wymyślić coś radykalnie lepszego od starych wyjadaczy? A jednak tak właśnie się stało.

JPL w końcu przejrzało na oczy. Minovitch dostał dostęp do najnowocześniejszego wówczas mainframe'a IBM 7090, którego jedna godzina pracy kosztowała instytucję circa 1000 dolarów. Przez kolejne trzy lata wyszukiwał metodami numerycznymi z intensywnym wsparciem komputera rozwiązania problemu trzech ciał dla wyznaczenia optymalnych trajektorii układu: Słońce, planeta, sonda kosmiczna.

Genialny pomysł Minovitcha polegał na wykorzystaniu grawitacji planety przy bliskim przelocie sondy, aby nabrać dodatkowej prędkości. Można to porównać do rakiety tenisowej, która potężnym uderzeniem wybija piłkę albo do wyrzucenia kamienia za pomocą obrotowej procy. Zresztą dzisiaj manewr asysty grawitacyjnej czasem nazywa się też właśnie procą grawitacyjną. Kluczowe jest, by mijać planetę zgodnie z jej kierunkiem obiegu wokół Słońca. Mijanie jej w kierunku przeciwnym wyhamuje prędkość, co skądinąd też w kosmosie bywa przydatne.

Okazja do pełnego wykorzystania nowej, cudownej metody podróży bez paliwa natrafiła się dopiero w 1977 roku, kiedy NASA wystrzeliła w kosmos dwie sondy Voyager. Czas dobrano nieprzypadkowo i zespoły przygotowujące te misje pracowały jak w ukropie, by zdążyć na czas. Takie okno startowe pozwalało bowiem skorzystać z unikatowej konfiguracji dużych planet: Jowisza,

Saturna, Urana i Neptuna, zwanej właśnie kosmicznym Grand Tour. Wszystkie układały się po tej samej stronie Słońca jak po sznureczku, umożliwiając wykonanie manewru asysty grawitacyjnej Minovitcha kolejno na każdej z nich.

Dzięki takiemu kaskadowemu rozpędzaniu dzisiaj, po blisko 42 latach, Voyager 1 jest najdalszym od Ziemi obiektem stworzonym ludzką ręką, w odległości około 22 miliardów kilometrów. Wyrwał się z objęć Słońca za pomocą sprytnego wykorzystania grawitacji, wykorzystując tylko odrobinę paliwa na drobne korekty kursu.

Ewentualna ambitna załogowa powtórka trasy Grand Tour mogłaby mieć miejsce w roku 2150. Dopiero wtedy wszystkie duże planety ponownie ustawią się tak, jak trzeba. Wydaje się to odległym terminem, ale w obecnym tempie rozwoju załogowych lotów planetarnych może być wręcz ciasno z czasem. Niestety, podróże bez paliwa są tanie, ale nie do końca tak szybkie, jak byśmy oczekiwali. Dotarcie z Ziemi do Neptuna zajęło Voyagerowi 1 aż 12 lat. Aby ktokolwiek zdecydował się na tak długą wycieczkę, należałoby opracować sposób hibernacji załogi albo inną sensowną metodę wydłużenia czasu jej życia. Ale to już problem do rozwiązania przez jakiegoś innego zdolnego studenta. ■





## FILM

## RALPH DEMOLUJE INTERNET

**Pierwsza część „Wreck-It Ralph” była listem miłosnym do salonów i starych gier. Nowa próbuje zderzyć się z wyzwaniami współczesności.**

„Wreck-It Ralph” (wołę oryginalny tytuł) był największym hołdem dla kultury grzej, jaki kiedykolwiek oddano, pełnym szczegółów i szacunku dla tematu. To sprawiło, że był czymś więcej niż kolejnym filmem o bohaterze, którym musi przebyć drogę, żeby czegoś się nauczyć. Film dla miłośników kultury grzej, ale pozbawiony błazenady późniejszych „Pikseli” czy tępej obszerności „Ready Player One”. Jednak i ta część „familijna” była niezłe zrobiona: historia przyjaźni nieco powolnego osiłka, negatywnego bohatera pikselowej platformówki, ze zglitchowaną dziewczynką z kolorowej gry o wyścigach.

Cała zabawa w pierwszym filmie polegała na bieganiu między różnymi (prawdziwymi i fikcyjnymi) grami. Druga część za cel wyprawy wybiera sobie internet. I tu zaczynają się problemy. Gry retro to coś, co zastęgiło w czasie, a internet to dynamiczny, wciąż zmieniający się potworny organizm. Jak go uchwycić, zwłaszcza w filmie dla dzieci? Jest to wizja oparta na znanych markach (eBay, Twitter) i pewnej, całkiem zrozumiałej, nieszczeroci. Twitter nie jest miejscem memetycznej zagłady, z którego wyjdzie trzecia wojna światowa, ale słodkimi niebieskimi ptaszynami rozsyłającymi zdjęcia kotków. Ale nie znaczy to, że film stroni od pokazywania ciemnej strony internetu. Ralph podczas zbierania pieniędzy na opłacenie internetowej aukcji najpierw zostaje gwiazdą głupich filmików, a potem ofiarą hejterów. Poznamy też świat ciemnych interesów: handlarzy przedmiotami z gier i niebezpiecznym kodem. A także wielką reklamę

Disneya. To w końcu film Disneya. W warstwie familijnej to znowu niezła opowieść z małym „ale”. Ralph jest zadowolony z prostego życia, jego przyjaciółka chce czegoś więcej. Mistrzynie kierownicy z gry Sugar Rush zna ją już na pamięć. Nic dziwnego, że zakochuje się w nowej grze – Slaughter Race – brutalnych wyścigach przypominających GTA, Saints Row czy, ze starszych tytułów, Twisted Metal. No i to „ale” – reakcja zdolowanego hejtem i perspektywą utraty przyjaciółki Ralpa jest strasznie przemocowa i toksyczna. Co jest całkiem realistyczne, ale i zostaje zbyt łatwo rozwiązane, i zbyt łatwo rozgrzeszone. Może disnejowski film animowany, który z racji gatunku potrzebuje bombastycznej akcji w ostatnim akcie, nie jest po prostu właściwą formą do opowiadania o takich trudnych sprawach? (MRW)

TWITTER

## PLANSZÓWKA

## GALAKTA Z NOWĄ LICENCJĄ NA TALISMAN!



Większość z was pamięta zapewne planszówkę „Magia i Miecz”, będącą polską wersją kultowej gry „Talisman”, która po raz pierwszy ukazała się w 1983 roku. Kilka lat temu Wydawnictwo Galakta wydało w Polsce serię składającą się z głównej planszy oraz kilkunastu dodatków, z których niektóre były dostępne tylko w tzw. druku na żądanie. W ubiegłym roku licencja Galakty wygasła, stąd dziś wszyscy chcący zebrać kompletną edycję gry „Talisman” są zmuszeni płacić nawet 1000 złotych za jeden dodatek! Jednak złota era „Januszy biznesu” dobiegła wkrótce końca. Galakta ogłosiła nawiązanie bezpośredniej współpracy z Games Workshop, co zaowocuje powrotem kultowej planszówki na sklepowe półki jeszcze w tym roku. Jeśli nie wydalicie fortuny na egzemplarze z drugiego obiegu, możecie szykować się na powrót do krainy magii, miecza, smoków i wszelkiej maści potworów. Gotowi na wyprawę po Koronę Władzy? (PP)

## SERIAL

## PREQUEL THE SOPRANOS WSZYSTKO ZOSTANIE W RODZINIE

## The Sopranos

**Od jakiegoś czasu wiemy, że powstaje filmowy prequel kultowego serialu „Rodzina Soprano”, zatytułowany „The Many Saints of Newark”.**

Wszyscy zastanawiali się jednak, kto jest w stanie zagrać młodego Tony’ego Soprano w taki sposób, żeby dorównać wielkiemu Jamesowi Gandolfiniemu. Odpowiedzi nie trzeba było szukać daleko. Do głównej roli wybrany został... Michael Gandolfini, syn zmarłego w 2013 roku aktora. No cóż, niedaleko pada jabłko od jabłoni. (PP)



## FILM

## MONOPOL TRAFI DO KIN

**Czy może być bardziej absurdalny pomysł niż ekranizacja gry planszowej, takiej jak „Monopol”?** Może, bo to nie pierwszy raz, kiedy firma Hasbro, właściciel między innymi marki Transformers, chce ożywić którąś ze swoich zabawek na wielkim ekranie. W 2012 roku do kin trafił film „Battleship”, luźno oparty na... popularnej grze w statki. Wtedy jednak sprzedaż gry Hasbro dramatycznie spadła, więc krok wydaje się co najmniej ryzykowny. „Monopol” ma być komedią familijną, a w roli głównej wystąpi Kevin Hart. Czas pokaże, czy doczekamy się hitu na miarę „Jumanji”. (PP)

HASBRO

## KSIĄŻKA

## STEPHEN KING



**Nikogo nie powinno dziwić, że wciąż aktywny Stephen King nieustannie pracuje nad nowymi książkami.** Autor właśnie zapowiedział nową powieść zatytułowaną „Instytut”, która ukaże się we wrześniu tego roku. Fabuła traktować będzie o porwaniu młodego chłopca, który budzi się w tajemniczej placówce, gdzie przetrzymywane są dzieci ze specjalnymi uzdolnieniami. Czy Luke’owi i jego nowym przyjaciółom uda się uciec, zanim personel groźnego instytutu zrobi im poważną krzywdę? To jednak nie koniec dobrych wieści. „Bastion”, jedna z najobszerniejszych powieści mistrza grozy, doczeka się serialowej adaptacji. CBS planuje nakręcić 10 odcinków opartych na książce, a reżyserem ma być Josh Boone. Postapokaliptyczna historia ostatnim razem gościła na ekranie w 1994 roku w telewizyjnym miniseriale, którego gwiazdą był Gary Sinise. (PP)

## KOMIKS

## PREDATOR, OBCY I SĘDZIA DREDD



**Komiksowe crossovery nie są czymś nowym, a na kartach wydanych w Polsce albumów Superman walczył z Obcymi, Batman lał Predatora, a Lobo zmierzył się z Maską.** Wydawnictwo Scream Comics zapowiedziało wydanie na naszym rynku wyjątkowego komiksu, w którym spotkają się Predator, Obcy i Sędzia Dredd. Premiera jeszcze w tym roku. (PP)

## FILM

## LEGO PRZYGODA 2

**Film o klockach Lego, który chciałby być czymś więcej – zupełnie niepotrzebnie.** Pierwsza część „The Lego Movie” spotkała się najpierw ze sceptycyzmem („Film o klockach? Co będzie dalej? Film o emoji?”), a potem – entuzjazmem. Mnie wydał się zepsuty niepotrzebnie dodaną warstwą meta. Opowieść w klockowym świecie była całkiem fajną wariacją na temat „Matrixa” i walki z systemem (co zabawne, systemem wielkiej korporacji). Ale ponieważ w Hollywood nie wolno krytykować kapitalizmu, na końcu – spoiler – okazało się, że to zabawa chłopca, a zły prezes Biznes to metafora jego okropnego ojca, który sam zbiera klocki i nie pozwala się nimi bawić. Czy pokazanie dorosłych fanów Lego jako nieuczulonych bufonów to naprawdę dobry pomysł? Z drugą częścią jest tak samo. Fajny film o klockach, zahaczający tym razem o rolę bohatera i sposób, w jaki ma być wypełniany: pięścią czy porozumieniem? Gdyby skupić się na



LEGO

tym, mogłaby powstać wspaniała dekonstrukcja kinowego superheroizmu, uprawianego w kinie od kilkunastu lat przez Batmana i Avengersów, którzy na każdy problem mają jedną odpowiedź – lać w mordę. Drogę zrozumienia prezentują bohaterki anime. Takie jak wiekowa już „Sailor Moon” czy kwestionująca wszystko bohaterka serialu „Gatchaman Crows”, współczesnego remake’u „Zalogi G”. I ten konflikt w filmie „Lego 2” jest obecny i całkiem niezłe rozegrany. Ale skoro już w pierwszej części ustalono, że to film nie o klockach, tylko o ludziach, którzy się

nimi bawią, to i tu jest metawątek z reala. Tym razem nie ma już ojca. Przestał bawić się Lego, zaczął grać w golfa. Natomiast chłopiec wyrósł na zbuntowanego nastolatka, który nie potrafi się dogadać z młodszą, rozkochaną w brokacie siostrą. To bardzo smutny film. Zmagające się z trudami dojrzewania rodzeństwo jest zdane tylko na siebie. Ojciec jest praktycznie nieobecny, a jedyna metoda wychowawcza, jaką zna matka, to krzyki i groźby, że każe im spakować klocki. I film w żaden sposób nie podnosi kwestii, że to słabe rodzicielstwo (co jednak pierwsza część robiła). No cóż, jeśli olać ten wątek, pozostaje fajna reklama klocków i wiele fajnych zestawów, które z okazji filmu trafiły do sklepów. Taki jak żerujący na nostalgii zestaw z kosmonautami (70841), przypominającymi tych z lat osiemdziesiątych. Tylko modele zbudowane są z klocków, które wówczas nie istniały. To idealne podsumowanie kultury retro. Nie można wrócić do przeszłości, można ją tylko naśladować. Ale metody wychowawcze przedstawione w filmie można by jednak dopasować do współczesności. (MRW)



## SERIAL TITANS

**W styczniu na Netflixie pojawił się pierwszy sezon „Titans” – serialu, który już podczas produkcji zyskał spory rozgłos kontrowersyjną zmianą wizerunku jednej z głównych bohatererek.**

DC po raz kolejny zadziało według zasady stereotypowego zbuntowanego nastolatka: mroczny i szokujący równa się dojrzały. „Titans” wygląda jak nieudana próba powtórzenia „Watchmen”, tylko bez głębszych przemyśleń. Mamy więc ekipę „superbohaterów” z drugiej ligi, którzy nie mają najmniejszych oporów przed (szczegółowo pokazywanym) mordowaniem i okaleczaniem każdego, kto im stanie na drodze. W pewnej scenie Gwiazdka (Anna Diop) spopiela trójkę gangsterów, po czym chichocze, patrząc na swoje dzieło. Tak jakby zmiana grupy herosów w bandę oprychów z kompleksem bohatera miała oznaczać,

że rozmawiamy w dojrzały sposób o dojrzałych tematach. Serial ma kilka lepszych odcinków, jest jednak niesamowicie nierówny i raczej ciągnie w dół. Historię Beast Boya czy spotkanie z Jasonem Toddem ogląda się całkiem przyjemnie. W innych momentach wydaje się, że różni scenarzyści w ogóle się między sobą nie komunikowali i każdy pisał, co mu podpowiadała fantazja (lub wykute na pamięć schematy fabularne). W zależności od potrzeb rozwoju akcji bohaterowie stawali się supersilni lub supersłabi, empatyczni lub wyrachowani, strachliwi lub przesadnie ufnie. Najbardziej widać to w rozczarującym finale, w którym podnoszony jest wątek „jeśli bohater zabije przestępcę, sam stanie się przestępcą”, czyli motyw, który serial wyrzucił do kosza już w pierwszym odcinku.

Scenografia i zdjęcia wypadły całkiem niezłe. Odwiedzamy mroczne, noirowe lokacje rodem ze świata Batmana (który jest wielkim nieobcym serialu). Kostiumy to inna para kaloszy – do tej pory nie mogę pojąć, dlaczego Gwiazdka cały czas chodzi w futrze. Nawet postaci w serialu zauważają, że wygląda ona jak stereotypowa przedstawicielka najstarszego zawodu świata.

Jeśli ktoś nie jest zagorzałym fanem DC, może sobie ten show spokojnie podarować. (PG)

## FILM POWSTANĄ POGROMCY DUCHÓW 3!

**Plotki o kontynuacji „Ghostbusters” powracają od jakiegoś czasu. Do tej pory jednak zmaterializował się tylko skądinąd niezły spin-off z kobiecą obsadą. To, że marka jest żywa, widać choćby na różnych targach gier.** Tym razem wygląda na to, że trzecia część powstanie i będzie kontynuować wątki swoich dwóch poprzedników. Do obsady mają powrócić Bill Murray, Dan



Aykroyd oraz Ernie Hudson, chociaż ich role będą zapewne niewielkie, bo pierwsze skrzypce mają grać nastoletni bohaterowie. Film wyreżyseruje Jason Reitman (między innymi „Juno”, „Tully”), syn Ivana Reitmana, twórcy poprzednich dwóch części. Starszy z Reitmanów ma pełnić rolę producenta. Do pełni szczęścia zabraknie jedynie Harolda Ramisa, odtwórcy roli Eгона Spenglera, który zmarł w 2014 roku. (PP)



## FILM ZMARŁ POPULARNY LEKTOR JANUSZ KOZIÓŁ

**W połowie stycznia dotarła do nas smutna wiadomość o śmierci osoby, którą niewielu mogło kojarzyć z twarzy, ale z głosu znali ją wszyscy.**

Janusz Koziół, popularny lektor, odszedł od nas w wieku 68 lat. Wychowani na kasetach VHS miłośnicy kina z pewnością doskonale pamiętają barwę głosu pana Janusza z takich filmów jak „Imperium kontratakuje”, „Naga broń” czy „Super Mario Bros”. Lektor przegrał walkę z ciężką chorobą – stwardnieniem zanikowym bocznym opuszkowym. Internauci, którzy zareagowali na apel zebrania pieniędzy na leczenie, uskładali prawie 300 000 złotych na popularnej platformie crowdfundingowej. Dziękujemy panu Januszowi za ciężką pracę. Pana głos nigdy nie zostanie zapomniany. (PP)

## FILM WOJOWNICZE ŻÓŁWIE NINJA POWRÓCĄ W NOWEJ ODSŁONIE



**Kultowa kreskówka z lat osiemdziesiątych, trzy ciepło, chociaż sentymentalnie oceniane filmy z początku lat dziewięćdziesiątych, komputerowa animacja z 2007 roku i wreszcie nowa wersja aktorska, produkowana przez Michaela Baya – to i tak nie wszystkie odsłony przygód „Wojowniczych Żółwi Ninja”.** Ta marka wciąż cieszy się dość dużą popularnością. Pomimo tego, że ich ostatnie przygody zostały zmiażdżone przez krytyków, wygląda na to, że doczekamy się kolejnego rebootu. Zobaczymy, czy nowa wersja lepiej poradzi sobie w Box Office. Co następane? Chętnie zobaczyłbym kinową wersję „Motomysz z Marsa”! (PP)



## ANIME DARLING IN THE FRANXX

**Do tej pory pisałem o anime związanych mniej lub bardziej z grami. „Darling in the Franxx”, jeden z najciekawszych tytułów 2018 roku, również do nich należy, chociaż w niezbyt oczywisty sposób.**

Historia wielkich robotów w wielkim skrócie: za czasów generała Daimosa do robota wsiadało się, żeby walczyć z kosmitami. Potem przyszedł Gundam i pokazał prawdziwą wojnę. A potem postmodernistyczny atak z Gainaxu wyrzucił gatunek na wszystkie strony. Neon Genesis Evangelion był historią o kosmicznej inwazji, ewolucji ludzkości, trudnych stosunkach rodzinnych, dojrzewaniu, depresji, religii i tak dalej. A potem przyszło tysięcy



NETFLIX

naśladowców, polemistów i dziedziców. „Darling in the Franxx” (w skrócie DariFura) korzysta z tego ewangelionowanego dziedzictwa praktycznie na legalu. To dzieło reżysera Atsushi Nishigori, który kiedyś z Gainaxem współpracował. Serial stanowi koprodukcję dwóch studiów Trigger z CloverWorks/A-1, w których działa Nishigori. I tak samo do obsługi tytułowych wielkich robotów zwanych Franxx potrzeba dwóch osób. Ale nie tak, jak w „Pacific Rim”.

DariFura bawi się motywami i oczekiwaniami widzów. Historia jest z początku pełna tajemnic: pustynny świat, w którym chłopcy i dziewczynki bronią ruchomych miast, walcząc z potworami. I te roboty wyglądają właściwie jak urocze idolki. A potwory pochodzą od dinozaurów. Jest chłopak – pozornie jeden z tych miłych mięczaków, jakich pełno w anime. Jest dziewczyna, która ma rogi jak Lum, bohaterka Urusei Yatsura – i podobnie jak Lum nazywa chłopca „darling”. Jest i dużo nastoletniej dramy, seksualnego napięcia, złamanych

serc i źle ulokowanych uczuć. Wybuchowa mieszanka hormonów i życia w fantastycznej dystopii. Epickie sceny akcji i spokojna kronika codziennego życia, nie mniej emocjonująca. Najlepiej zanurzyć się w tę historię bez spoilerów, więc tu proponuję skończyć lekturę.

A gdzie w tym wszystkim gry? Wśród wielu konfliktów, na których rozpina się fabuła DariFura, najciekawszy jest ten między dorosłymi a dziećmi. Dzieci to wyhodowane w próbkach mięso armatnie, niezbędne do prowadzenia robotów. Dorosli tymczasem spędzają przedłużone życie, stymulując się rzeczywistością wirtualną. Doskonała metafora międzypokoleniowych napięć i starzejącego się społeczeństwa, które w spadku zostawiło spaloną planetę. DariFura kończy się słodko-gorzko, ale stawia na nadzieję. Młodzież, która odziedziczy Ziemię, wybierze prawdziwe życie zamiast prostej ucieczki w cyfrowe, narkotyczne światy. To miła odmiana po tych wszystkich eskapistycznych serialach o graczach. (MRW)



## SERIAL ODWRÓCENI W TVN

**O polskich serialach mówi się różne rzeczy, ale w zalewie gniotów zdarzają się też produkcje dobre i bardzo dobre. Jedną z nich był serial „Odwrócenie” z 2007 roku, opowieść o policjantach i gangsterach, którą ciągnęła przede wszystkim para głównych aktorów: Robert Więckiewicz i Artur Żmijewski.** Kolejny sezon ma nosić podtytuł „Ojciec i córki” i, jak możemy się domyślać, dużą rolę odegrają w nim dzieci Blachy oraz Pawła Sikory. W obsadzie same gwiazdy, w tym Foremniak, Dereszowska, Zieliński, Chabior, Grabowski, Zbrojewicz czy Lubaszenko. (PP)

## KOMIKS DAREDEVIL. FRANK MILLER. TOM 1



**Aż trudno wyobrazić sobie, że były czasy, gdy Frank Miller nie cieszył się statusem (czyżby upadł?) legendy amerykańskiego komiksu, tylko był głodnym sukcesu młodziakiem dopiero szukającym swojej szansy na korytarzach Marvel Comics.**

A jednak. Egmont, po wypuszczeniu na rynek paru opasłych tomiszczy z przygodami Daredevila, napisanymi przez Eda Brubakera i Briana Michaela Bendisa, sięga głębiej, po dziewicze zmagania Millera z niewidomym bohaterem. Jeszcze nie jako scenarzysta, ale rysownika, lecz już nawet to pierwsze wydanie zbiorcze pozwala uzmysłowić sobie, jaką drogę wybierze, gdy już przejmie kontrolę nad wymarzoną serią. Daredevil w ujęciu Millera to mroczny rewers Spidermana. Liczą się tutaj nie tylko częste sceny bijatyki, podczas których, co może zaskoczyć, trup ścięte się gęsto, ale i obyczaj, a wszystko utrzymane jest w tonacji czarnego kryminału. Miłośników bombastycznych i krzykliwych opowieści może odrzucić stosunkowo archaiczność całości, ale to i tak kawał klasycznego komiksu. (BC)

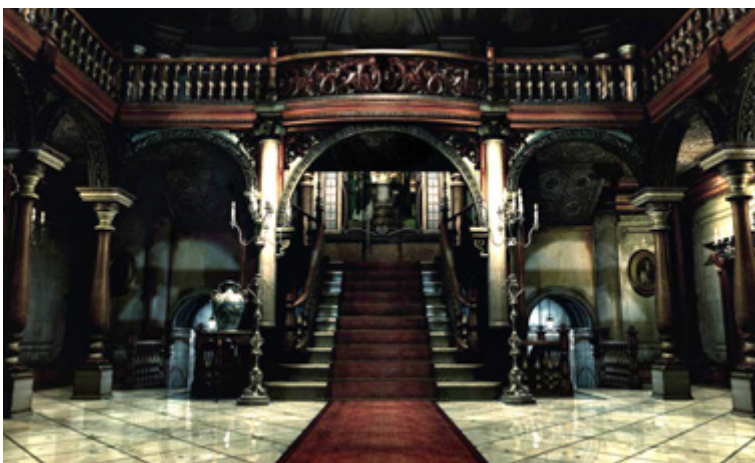


## FILM THE UMBRELLA ACADEMY

**Co byś zrobił, gdyby do końca świata pozostało zaledwie osiem dni? To pytanie retoryczne, ale jedno jest pewne: raczej nikt z nas nie rzuciłby się z rozchełstaną kuszalą, aby go ratować.** Bo i jak? Gdyby jeszcze mieć nadludzką siłę albo potrafić przemieszczać się z miejsca na miejsce, zakrzywiając czasoprzestrzeń, można by się pokusić o próbę odwrócenia nieubłaganego losu. A jako że, o czym prawią od paru ładnych dekad różnej maści komiksy superbohaterskie, z ogromną mocą przychodzi ogromna odpowiedzialność, ten cokolwiek pechowy zaszczyt powstrzymania apokalipsy spada na trzydziestoletnie już dzieciaki z Umbrella Academy. Tak, dzieciaki, bo bardziej niż globalna zagłada pochłaniają je... batalie z ego. Świeżutki serial Netflixa to adaptacja komiksu, pod którym podpisali się zgodnie Gerard Way i Gabriel Ba. Jest to jednak, na dobre i na złe, rzecz zupełnie niepodobna do dystrybuowanych

przez platformę opowieści z etykietką Marvela. Rzeczona rychła apokalipsa, niby będąca osią fabularnej intrygi, jest zepchnięta na dalszy plan. Pierwsze skrzypce (dosłownie, o czym się przekonacie) grają tutaj charaktery i ich konflikty. Wychowankowie Umbrella Academy to zebrane niegdyś przez ekscentrycznego miliarda, obdarzone – z jednym wyjątkiem – niesamowitymi mocami dzieciaki, narodzone w wyniku, jakby się wydawało, niepokalanego poczęcia. Cała siódemka została przezeń wychowana na obrońców uciśnionych, ale to nie X-Men. Z czasem wszystko się posypało. Zanim po latach przystąpią do ratowania kogokolwiek, muszą się dogadać. Intrygujący punkt wyjścia i fajowo zakrecona, odsłaniana krok po kroku fabuła, rozpięta na trzy płaszczyzny czasowe, nie rekompensuje jednak braku szaleństwa. „The Umbrella Academy” wydaje się zbyt ugrzecznione i wykalkulowane, jedynie markujące prawdziwy luz. Z odcinka na odcinek jest co prawda coraz lepiej i dlatego ostrożnie polecam, bo może kolejny sezon odpali z grubej rury. (BC)

NETFLIX



## SERIAL POWSTANIE SERIAL RESIDENT EVIL!

**Dobre wieści dla graczy umordowanych kinowym uniwersum Resident Evil, które już od dawna zjada własny ogon i za nic nie oddaje atmosfery znanej z serii kultowych gier Capcomu.** Serial oparty na popularnej produkcji powstanie we współpracy z Netflixem, co stosunkowo dobrze rokuje. Na razie niewiele wiadomo o projekcie, jednak pierwsze doniesienia sugerują, że ma być o wiele mocniej związany z oryginałem, jeśli chodzi o fabułę. Czekamy. (PP)

CAPCOM



## FILM

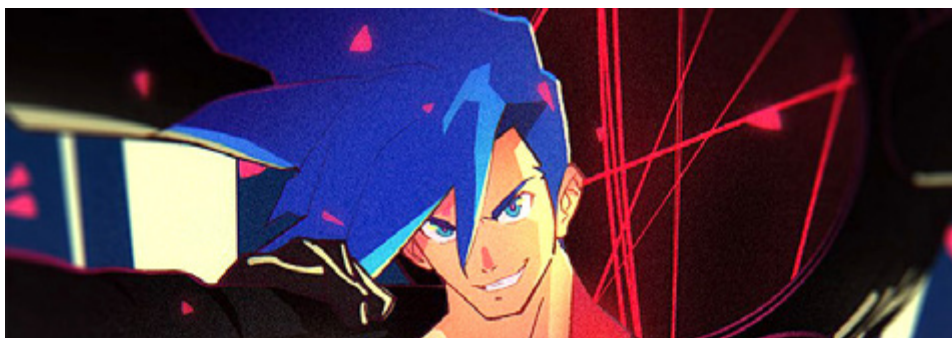
## KOLEJNA BURZA Z POPRAWNOŚCIĄ POLITYCZNĄ W TLE. SPRAWCĄ CZARNA PANTERA

**Niezależnie od tego, z którym obozem politycznym sympatyzujecie, z pewnością macie dość wojenek z poprawnością polityczną w tle, wybuchających co i rusz po którejsz ze stron.** Skrajni nadwrażliwcy wywołali niedawno kolejną słowną utarczkę w internecie. Tym razem poszło o oskarowe nominacje dla filmu Marvela „Czarna Pantera”. Film Ryana Cooglera zgarnął ich aż siedem, w tym najważniejszą – za najlepszy film roku. Tymczasem komentujący twierdzą, że nie jest to nawet najlepszy film o superbohaterach Marvela, a jedynym

powodem nominacji są tutaj... kwestie rasowe. Ta sama dyskusja pojawia się już wcześniej, między innymi przy filmie „Moonlight”, gdzie oprócz historii o Afroamerykanach dochodził jeszcze wątek homoseksualizmu. W tym jednak przypadku recenzenci byli bardziej zgodni co do oceny dzieła: 99 punktów Metascore to chyba rekord. (PP)

## FILM

## STUDIO TRIGGER POWRACA



**Studio Trigger, znane do tej pory z seriali i produkcji wideo, na maj zapowiedziało film kinowy „Promare”.** Reklamowany jest jako duchowa kontynuacja takich hitów jak „Teppen Tengen Gurren Lagann” (zrobiony jeszcze przez studio Gainax, z którego wywodzą się triggerowcy) oraz „Kill La Kill”. Ten pierwszy opowiadał o żyjących pod ziemią kopaczach walczących przy pomocy roboświdrów, ten drugi był opowieścią

## 3D

o dojrzewaniu dziewczyny, faszyzmie i modzie. Trzecia część tej nieformalnej trylogii za głównych bohaterów obrała sobie ekipę straży pożarnej, ale daleko im do pocziwego Strażaka Sama. Futurystyczne, wygenerowane w stylowym 3D miasto jest atakowane przez BURNISH, grupę władających ogniem mutantów. Walczyć z nimi będzie banda kolorowych indywidualistów, jak na szaleńców z Triggera przystało. (MRW)

## AFRO



## KOMIKS

## GHOST WORLD

**Bodaj najbardziej znane dzieło Daniela Clowesa, mistrza komiksu niezależnego, po trzynastu latach doczekało się nowego polskiego wydania.** I dobrze, bo internetowi spekulanci liczyli sobie za używane egzemplarze bajorńskie sumy. „Ghost World”, swojego czasu przerobione na nominowany do Oscara film ze Scar-Jo i Thorą Birch, z wierzchu wydaje się kolejną opowieścią o balansowaniu na granicy przedziewającej dorastanie i dorosłość, ale specyficzna wrażliwość Clowesa nie pozwala zestawić tej niezwykłej opowieści z setkami innych. Bo nastoletnie Enid i Rebecca, kontestujące świat outsiderski kończące szkołę i ciągle zmagające się z trudami swojej przyjaźni, przefiltrowane są przez interesujące autora konteksty. Clowes wydaje się postrzegać Amerykę nie tylko jako popkulturowy konstrukt, na który naniesiono ludzi z krwi i kości, ale także krainę szalejących neuroz. To komiks błyskotliwy, treściwy i, a jakże, odpowiednio hipsterski. Lektura obowiązkowa. (BC)

## KSIĄŻKA

## THE CRPG BOOK

**Brytyjskie wydawnictwo Bitmap Books, znane między innymi ze znakomitego „The Art of Point-and-Click Adventure Games”, wypuści w kwietniu „The CRPG Book: A Guide to Computer Role-Playing Games”.** Ponad 500-stronicowa książka ukazała się rok temu jako PDF. Teraz dostaniemy wersję papierową tej unikatowej pozycji. (PB)

JESTEM BARDZIEJ KU STAROŚCI JUŻ, WIĘC PRZY KUPNIĘ GIEŃ W CYFROWYCH SKLEPACH KIERUJĘ SIĘ STAROMODNYMI KRYTERIAMI.



DOBRCZE ZAPROJEKTOWANA IKONA GRY W MENU KONSOLI - WAŻNA RZECZ.



TAK SAMO STUDIO, KTÓRE ZA GRĄ STOI. NIEKTÓRE PRODUKCJE BIORĘ W CIEMNO, JEŚLI UFAM KATALOGOWI GRUPY.



OBJĘTOŚĆ PLIKU JEST DLA MNIE RÓWNIEŻ BARDZO WAŻNA.



JEŚLI TYTUŁ GRAFICZNIE PRZYPOMINA GRY Z LAT 90. MIESZCZĄCE SIĘ WTEDY, DAWNO, W OKOLICACH PÓŁTORA MEGA...



A WAŻY POD GIGA, LUB WIĘCEJ, NIE MA U MNIE SZANS...



WIESZ, ŻE KOPANIE BITCOINÓW MOŻE OCIEPLIĆ NASZ KLIMAT O 2°C DO 2034 ROKU?



CZY TO OZNACZA, ŻE MOJE DBANIE O JAK NAJMNIEJSZY ROZMIAR PLIKÓW, KTÓRE TRZYMAJĄ W CHMURZE LUB WYSYŁAM DO KLIENTÓW TO NIE FANABERIA?



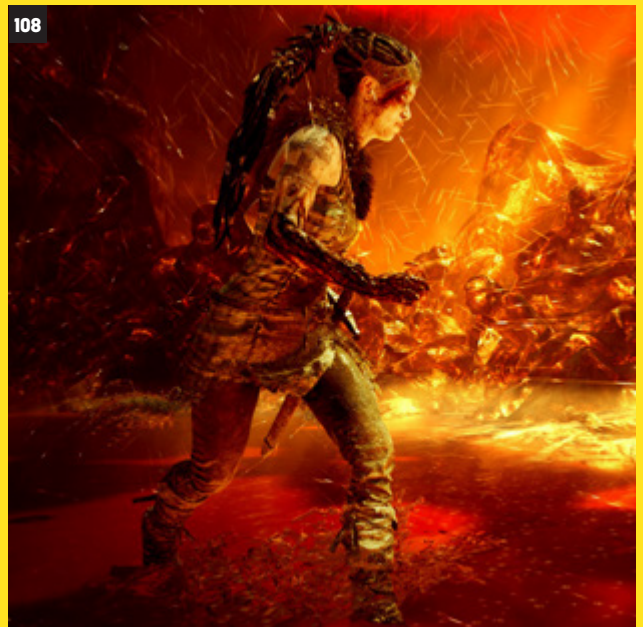
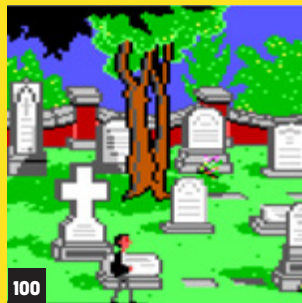
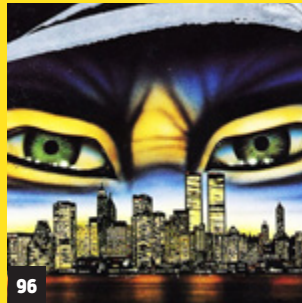
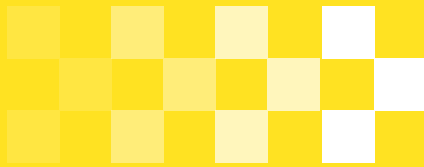
BYĆ MOŻE... GDZIEŚ TE PLIKI LEŻĄ, CO NIE? COŚ TE SERWERY NAPĘDZA I CHŁODZI, CO NIE?



ALE CO JA TAM WIEM? JESTEM TYLKO TRUSKAWKĄ. NAWET NIE POWINNO MNIE TU BYĆ O TEJ PORZE ROKU.

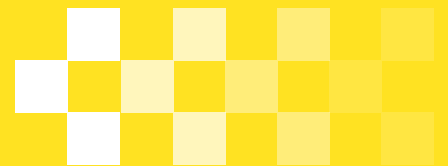


# GRABIA



## FELIETONY

- 107 Michał R. Wiśniewski
- 118 Piotr Gawrysiak
- 120 Aleksy Uchański
- 122 Marcin Borkowski



**MOŻNA TAM ZNALEŹĆ GRÓB NIEJAKIEGO FEAR-GUSA, KTÓRY, ZGODNIE Z EPITAFIUM, ZMARŁ, BO ZAPYTAŁ O JEDEN RAZ ZA DUŻO „JESZCZE NIEZROBIONE? ZAKŁADAM SIĘ, ŻE NIE!”.**

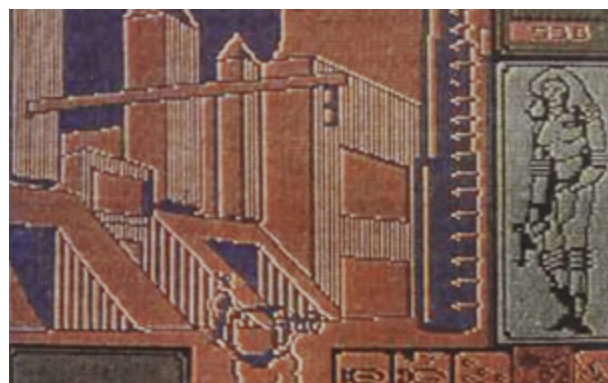


## CREDITS

# ZAGINIONE W AKCJI!

■ Marcin Kiendra

Gry, które zostały skasowane przez wydawców, te wiecznie niedokończone lub zduszone jeszcze w zarodku produkcji są domeną nie tylko dzisiejszych czasów. Także 30 lat temu mieliśmy do czynienia z zawieszonymi i nigdy niewydanymi tytułami. Oto przed wami kilka głośnych przypadków z zamierzczłej przeszłości.

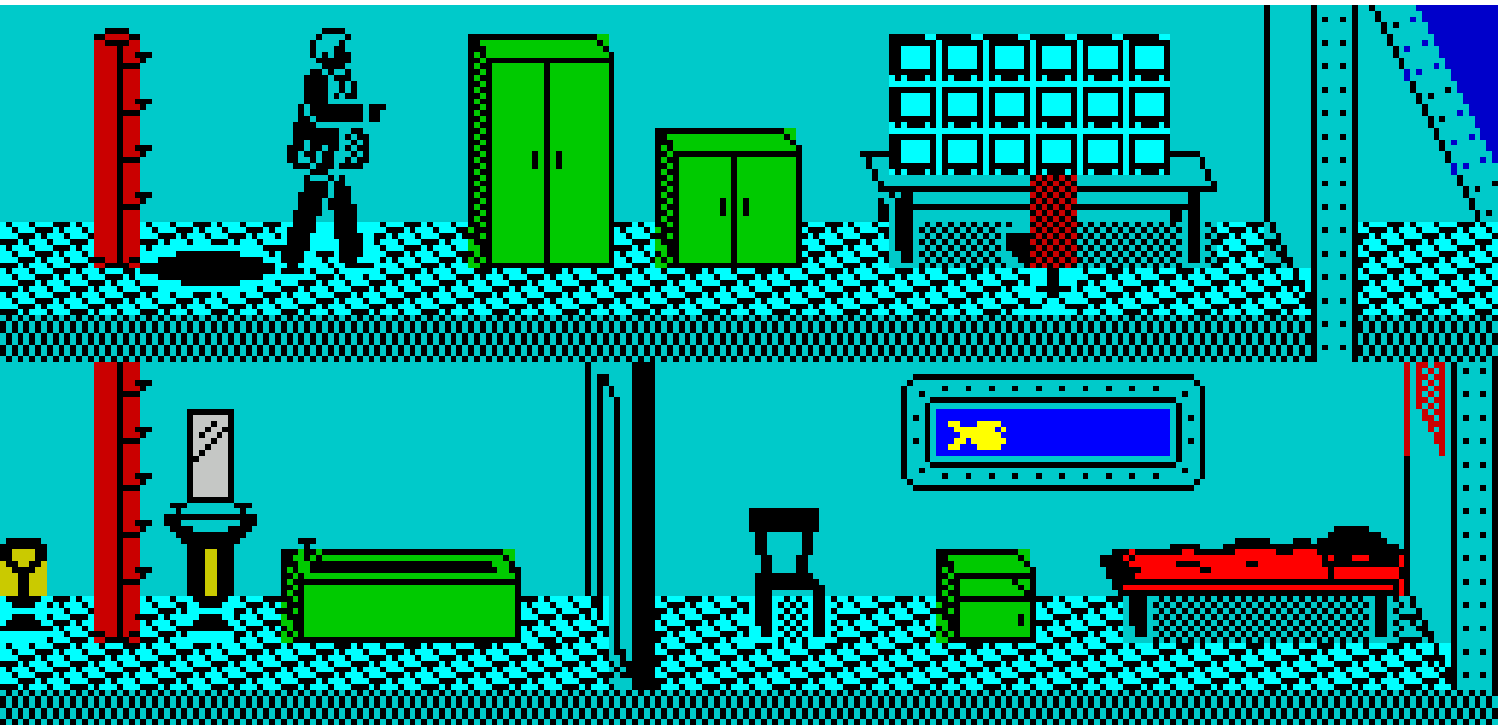


### THE LAST NINJA / Atari, Spectrum 1987

Pogoń zamaskowanego wojownika Armakuniego śladami podstępnego szoguna Kunitokiego okazała się technicznym majstersztykiem dla posiadaczy C64. Programiści z System 3 pod wodzą Marka Cale'a przez dwa lata w pełni poświęcili się pracy nad tą wersją i w związku z brakiem wolnych mocy przerobowych konwersje na inne 8-bitowce musiały wykonać firmy zewnętrzne. Co chyba najciekawsze, The Last Ninja miało trafić między innymi na małe Atari. Nie trzeba dodawać, że byłaby to gigantyczna niespodzianka dla atarowców spragnionych nowych produkcji z najwyższej półki. Niestety przygotowanie tego portu dość szybko przzerwano, ponieważ nikt nie był sobie w stanie poradzić z zapewnieniem wysokiej jakości izometrycznej grafiki. Lepiej radziła sobie wersja na ZX Spectrum, która doczekała się małej prezentacji na łamach czołowego brytyjskiego miesięcznika dla spectrumowców, czyli Crasha. Wystarczył jeden wydrukowany screen, żeby rozpalic nadzieje tysięcy graczy. Ślali do redakcji listy z prośbą o kolejne informacje na temat postępu w produkcji, a entuzjazm podsycala obietnica dołączenia do czasopisma tak zwanego cover-tape, czyli kasyety z demem gry. Ta nigdy nie nadeszła i w dodatku cały projekt opóźniał się o kolejne miesiące z powodu coraz to nowych kłopotów z kodem programu. W międzyczasie The Last Ninja wydano na C64, odnotowując olbrzymi sukces, co dało zielone światło do przygotowania kontynuacji. Mark Cale nie chciał już wydawać portu oryginału na Gumiaka, więc nakazał zaprzestania nad nim prac. Pozytywnym zakończeniem tej historii było doświadczenie programistów wyniesione przy okazji tworzenia konwersji, które zaowocowało pojawieniem się drugiej części gry na Spectrum, mocno dopracowanej i zbierającej wysokie noty od recenzentów.

### JUDGE DREDD / Spectrum 1987, Amstrad 1990

Gdyby film „Sędzia Dredd” z 1995 roku pojawił się w kinach trochę wcześniej, z dużą dozą prawdopodobieństwa Ocean zaadaptowałby go na grę komputerową. Tymczasem już z końcem lat osiemdziesiątych postać bezkompromisowego stróża prawa z komiksów 2000 AD próbowały przenieść na komputery dwie firmy. Najpierw Andormeda Software pracowało nad swoją 8-bitową odsłoną w stylu „celownicza” à la Operation Wolf z akcją osadzoną w mrocznych dzielnicach Mega City One. Wydawca zadbał o dobrą promocję, umieszczając Dredda na okładce czasopisma Crash w grudniu 1987 roku wraz z obszerną zapowiedzią oraz z 16-stronicowym komiksem. Wyglądało na to, że na rynek trafi produkcja z górnej półki, ale słuch o niej zaginął. Gra dość niespodziewanie wypłynęła trzy lata później już jako tytuł na Amstrada od innego wydawcy (Melbourne House). Sędzia ponownie zagosił na okładce magazynu dla graczy (Amstrad User z września 1990 roku), a dziennikarz sprawdzający wersję demo rozplywał się nad nią, pisząc o pierwszoliigowej grafice i wciągającej zabawie. Cała idea gry znana z ZX Spectrum zmieniła się w typową strzelankę w ujęciu „z boku” połączoną ze zbieraniem przedmiotów i używaniem ich w określonych miejscach. Na zamieszczonych w piśmie screenach prezentowała się dość przeciętnie, więc optymizm redaktora był chyba mocno na wyrost. Rzeczywiście coś było na rzeczy, ponieważ kilka miesięcy później wydawca oficjalnie skasował tytuł. Jako powód podał zbyt niską końcową jakość gry.



### SABOTEUR 3 / Spectrum 1988, PC 1999

Saboteur, który powrócił niedawno w odświeżonym porcie na konsolę Switch, w latach osiemdziesiątych był obowiązkową pozycją dla posiadaczy 8-bitowców. Infiltracja wrogiej bazy i krycie się przed strażnikami niosły ze sobą wielkie pokłady grywalności. Dwie części przygotowane przez Clive'a Townsenda nie doczekały się zamknięcia w trylogii, choć takie zamiary podobno były. Trzeci Sabotażysta, powstający w firmie Durell (już bez udziału Clive'a) w okolicach 1988 roku, miał kontynuować schemat poprzedniczek, ale w mocno rozbudowanym zakresie. Dlatego też wersję na Spectrum planowano jako cztery osobno dogrywane etapy oferujące łącznie filmowe doznania. Skok na spadochronie na teren wrogiej placówki badawczej, poszukiwanie tajnych dokumentów oraz ucieczka na skuterze

wodnym to tylko początek zaplanowanych atrakcji i można sobie wyobrazić, co czekałoby dalej. Niestety prace brutalnie przerwała sprzedaż Durella większemu wydawcy Elite Systems, które zamiast grami interesowało się bardziej programami biurowymi. Dekadę później ponownie odrodził się pomysł na reaktywację marki już w wersji na PC i w pełnym 3D. Jego inicjatorem był sam Townsend. Niczym człowiek orkiestra spędzał kolejne miesiące nad szlifowaniem całości gry: tworzył modele i tekstury, projektował poziomy i podkładał dźwięki. W międzyczasie razem ze znajomymi zajął się też pisaniem innej gry o tytule The Ravaging. Dlatego stopniowo ograniczał swoje zaangażowanie w Saboteura 3, aż projekt umarł śmiercią naturalną. Czy ma szansę powrócić w klasycznym 2D tym razem na ZX Spectrum Next? Zobaczymy.



### MURDER! / C64 1990

Ta gra to naprawdę ciekawy przypadek. W U.S. Gold równolegle powstały wersje na Amigę oraz C64 z planowaną datą wydania na rok 1990.

Przed premierą w prasie ukazały się dość optymistyczne recenzje, a Zzap!64 przyznał jej nawet plaketkę „Sizzler” zarezerwowaną dla hitu danego miesiąca. Izometryczna łamigłówka, w której należało odnaleźć mordercę pewnego lorda, szukając śladów w olbrzymiej posiadłości, zaskakiwała rozbudowaniem i przemyślanymi zagadkami. Gracze pobiegli więc do sklepów, po czym okazało się, że Murder! owszem jest, ale tylko na Przyjaciółkę. O wersji na Komodę nikt w żadnym sklepie nie słyszał. Kolejne miesiące mijały, gry wciąż nie było. Z czasem większość osób zwyczajnie o niej zapomniała, przerzucając swoją uwagę na inne nowości. Dopiero po latach udało się poniekąd odkryć historię zaginionej 8-bitowej kopii. Produkcja rzeczywiście była ukończona i gotowa do sprzedaży, ale U.S. Gold wstrzymał się z dystrybucją ze względu na porażkę wersji amigowej, której pomimo dobrych ocen praktycznie nikt nie kupował. Obawiano się, że port na C64 czeka podobny smutny los. Tym bardziej, że planowano wydać go tylko na dyskietce, co automatycznie ograniczało krąg odbiorców. Trudno zrozumieć, skąd taka decyzja, skoro według programistów Murder! łądował się cały do pamięci za jednym podejściem, czyli popularny nośnik w postaci kasyety w zupełności by wystarczył. Nie wiadomo, gdzie podziały się kopie recenzentki, ponieważ gry do dzisiaj nie można znaleźć choćby w postaci pliku uruchamianego na emulatorze.

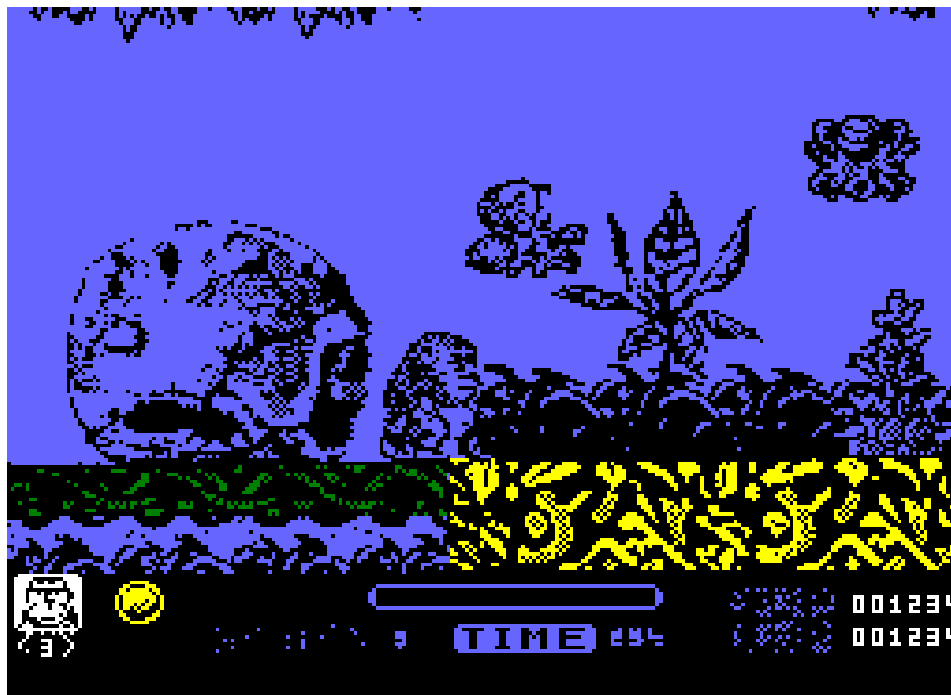
# CREDITS

## NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX / C64 1988, 1992

Nigel Mansell, brytyjski mistrz świata Formuły 1, dwa razy próbował zagościć na C64 w grze firmowanej swoim nazwiskiem. Za pierwszym razem w 1988 roku za produkcję zabrało się studio Andromeda. Miało stworzyć połączenie arcade'owych wyścigów z elementami symulacji, gdzie liczyłby się nie tylko refleks, ale też strategia w zarządzaniu parametrami bolidu. Gra ukazała się planowo na kilka komputerów oprócz właśnie C64, którą to wersję ciągle przekładano. Kilka razy kodowanie przejmował ktoś nowy, kiedy indziej błędy nie były należycie łatanie. Poza tym notorycznie trzeba było coś przycinać, żeby zmieścić program w jeden cykl ładowania go z kasy magnetofonowej. Jedyną pewną i zrobioną rzeczą był ekran tytułowy, który reklamował w prasie nadciągającą produkcję. Kiedy Nigel Mansell na C64 został wreszcie ukończony, firma Martech, będąca wydawcą, zbankrutowała. To zamknęło grze drogę na sklepowe półki. Druga szansa na wydanie produkcji sygnowanej nazwiskiem świeżo upieczzonego mistrza F1 pojawiła się z końcem 1992 roku. Gremlin pracował nad tytułem dla 8/16 bitów o dziwo z pominięciem C64. Zareagowała na to redakcja miesięcznika Commodore Format, publikując ankietę, w której czytelnicy wyrazili duże zainteresowanie wydaniem tej gry na Komodę. W końcu deweloper zgodził się przygotować i taką wersję. Niestety szefowie Gremlin przypisali do tego zadania tylko jednego programistę, który mimo intensywnej pracy nie był w stanie sam dokończyć produkcji na czas. Kiedy posiadacze Amigi czy Spectrum już dawno zdążyli ogrzać ten tytuł, commodorowcy wciąż czekali. Ostatecznie niczego nie otrzymali.



**WPRAWDZIE NIGEL MANSELL NIE ZAGOŚCIŁ NA C64,  
ALE POSIADACZE KOMODY MOGLI OGRYWAĆ INNE DOBRE  
TYTUŁY ZE ŚWIATA FI, JAK REVS CZY GRAND PRIX CIRCUIT.**



## TOKI / Amstrad, Spectrum 1991

Ta całkiem zgrabna platformówka pierwotnie ukazała się na automatach w 1989 roku, po czym za sprawą Oceanu trafiła na komputery 16-bitowe. Jak w wielu tego typu przypadkach bywa, kolejne konwersje miały później trafić na starsze maszyny. Szybko okazało się, że Toki w 8-bitowej odsłonie to zbyt ambitne zadanie. Wersja dla C64 wprawdzie powstała, ale nie była powalająca. Co innego port na ZX Spectrum, który zapowiadał się naprawdę wybornie, przypominając automatowy oryginał. Czego tam miało nie być? Szumne zapowiedzi opisywały dostępność ponad 300 „komnat”, oczekującą detalami grafikę i znakomitą muzykę w wersji na 128 kB. No właśnie – ze względu na złożoność gry Toki planowano wydać tylko na modelach Spectrum z większą ilością pamięci. Produkcja ruszyła pełną parą i dalej było już tylko pod górkę. Okazało się, że screeny wysłane do prasy to luźno połączone elementy graficzne, będące „wizją autora nieprzedstawiającą właściwej rozgrywki”. Niespecjalnie dało się poskładać z nich działającą grę na pocziwego Gumiaka, który zwyczajnie nie radził sobie z obiecywanym przepychem na ekranie. Podobnie powstający równolegle port na konsolę Amstrad GX4000 nie mieścił się na standardowym kartridżu. Starczyło miejsca tylko na jeden etap, a wydawca nie chciał zgodzić się na większy i droższy nośnik. Nie było też mowy o cięciach w sprawie, więc projekt zamknięto, zanim produkcja zaczęła przynosić straty.

16-BIT

**GRAFIKA W TYPOWYM DLA ZX SPECTRUM  
STYLU ZAPOWIADAŁA PRYZWOICIE  
WYGLĄDAJĄCE SPRITE'Y POSTACI.**

**STREET FIGHTER II /**

Amstrad 1992

Cała historia znakomitej bijatyki od Capcomu niewydanej nigdy oficjalnie dla posiadaczy CPC rozpoczęła się od krótkiej, acz elektryzującej notki w czasopiśmie Amstrad Action z września 1992 roku. Zapowiedziano wtedy, że SF II pojawi się na Amstradzie w najbliższe Święta i... w zasadzie tyle. Żadnych screenów ani dokładniejszych informacji o samej konwersji z maszyny arcade. Można było to uznać za plotkę. Amstrad Action był jednak szanowanym miesięcznikiem, więc czytelnicy mogli brać to za dobrą monetę. Nadeszła końcówka 1992 roku, ale po grze nie było ani śladu. Sprzedawcy w sklepach nie potrafili podać choćby przybliżonej daty premiery, konkurencyjne pisma nie podejmowały tematu. Sama redakcja AA nabrała wody w usta i przez kolejne pół roku nie zamieszczała nowych informacji aż w końcu zapowiedziała ekskluzywną recenzję SF II. Kiedy wyczekiwany numer trafił do sprzedaży, nie było w nim szumnie zapowiedzianego artykułu tylko lakoniczne tłumaczenia o tym, jak to wydawca U.S. Gold znowu nie dostarczył gry na czas. Czytelnicy musieli tracić cierpliwość, kiedy w następnych miesiącach zapewniano ich, że produkcja jest już praktycznie



gotowa i trafi do sklepów lada moment. Koniec końców w jubileuszowym setnym wydaniu AA przyznano, że SF II się nie ukaże, a wszystkiemu winne były kwestie techniczne. Kilka lat temu w internecie pojawił się plik z niedokończoną wersją na Amstrada, która wygląda fenomenalnie jak na 8-bitowy komputer. Możemy żałować, że nie udało się jej w tamtym czasie dokończyć.

1992



## Z SF II NA AMSTRADA ZOSTAŁO KILKA PLANSZ I CZWORO ZAWODNIKÓW. TERAZ ROZWOJEM GRY ZAJMUJĄ SIĘ FANI.

**UNIVERSAL MONSTERS / Amiga 1992**

Logo, którego wydawcy kojarzą się z grami opartymi na filmowych licencjach? Oczywiście Oceanu. Brytyjczycy zdominowali ten segment rynku, zaklepując sobie prawa do adaptacji co większych hollywoodzkich hitów. Sporo z wydawanych przez nich gier okazało się średniakami, ale znana marka dewelopera i tytuł filmu gwarantowały wysoką sprzedaż. W przypadku Universal Monsters Ocean postawił nie na jeden, ale całą serię kinowych horrorów przedstawiających losy takich postaci jak Dracula, Frankenstein, Mumia czy Wilkołak. Ta wesoła gromadka miała trafić do wspólnej gry z gatunku action adventure w ujęciu izometrycznym. Jej głównym bohaterem był łowca przygód, który podczas podróży po świecie polował na kolejne przerażające monstra. Za produkcję zabrały się czołowe gwiazdy Oceanu, czyli Simon Butler i Martin McDonald, co miało gwarantować wysoką jakość. Pod koniec 1992 roku w amigowych czasopismach zaczęły pojawiać się reklamy gry, a redaktorzy mieli szansę podzielić się wrażeniami z wersji przedpremierowej. Ich opinie były zachęcające, więc czytelnicy spokojnie czekali na pełny produkt. W międzyczasie mogli osobiście testować demo dołączone do miesięcznika The One. I nagle Universal Monsters potknęło się dosłownie na ostatniej prostej. Poszło o to, że McDonald, nie dając sobie rady z łąaniem kolejnych dziur w programie, w pewnym momencie powiedział „Dość!” i niespodziewanie opuścił firmę. Butler próbował jeszcze ratować kod gry, ale odrywało go to od innych palących projektów. Ostatecznie Ocean wyciągnął wtyczkę i zdecydował się nie wydawać zabugowanego produktu.



# CREDITS

➤ Archikatedra Antyświeckiego Konkławe Duchowieństwa. Jak to bywa – taka ładna, że aż brzydka, albo, jak kto woli, na odwrót.

# SPACERKIEM PO

Od dziecka lubiłem włóczyć po cmentarzach. Nie, nie chodzi o to, że moje dzieciństwo przebiegało w mroku i cieniu śmierci. Wręcz przeciwnie. Z cmentarzem, na którym leży mój dziadek [którego nigdy nie poznałem, a po którym odziedziczyłem imię i zawód filologa], nigdy nie miałem ponurych skojarzeń.

■ Paweł Schreiber

**D**o babci jeździliśmy na każde wakacje i ferie, więc wizyty na cmentarzu były zawsze nieodłącznym elementem błogosławnego czasu, kiedy człowiek nie musiał chodzić do szkoły. Mógł za to sobie nurkować z otwartymi oczami w jeziorze albo oglądać serial „Robin Hood” dla rozgrzewki po powrocie z łyżew.

Umarli na cmentarzu byli pocziwą społecznością, w której czułem się całkiem dobrze. Na grobach co chwila

rozpoznawałem nazwiska różnych osób z babcinych anegdot. Były też groby – starzy znajomi. Na przykład ten z oponą rowerową wystającą zza tablicy z podpisem „Zginął tragicznie”, albo ten z małym chłopcem w komunijskim garniturku, na którego ramieniu trzymał rękę trochę topornie wyrzeźbiony anioł. Bałem się tylko jednego, z wyjątkowo szpetną figurą Matki Boskiej klęczącej pod krzyżem (nie ja jeden; kiedyś jakiś nadgorliwy obywatel zadzwonił na milicję z informacją, że w środku nocy jakaś kobieta

klęczy na grobie i nie chce wstać). Obowiązkowe podlewanie kwiatków na grobie dziadka zawsze niosło ze sobą sporo uciech. Kiedy nałaliśmy za dużo, woda spływała strumyczkami po trudnych do przewidzenia trasach, które można było blokować. Byłem przekonany, że zmarli całkiem lubią, kiedy żywi tak im się nad głowami bawią. Szczególnie na Wszystkich Świętych i Zaduszki. Wtedy w czasie wieczornego spaceru na groby wręcz czuło się ciepły oddech umarłych, podświetlających delikatnie stojące

**BYŁEM PRZEKONANY, ŻE  
POCHOWANI NA CMEN TARZACH  
UMARLI CIESZĄ SIĘ, KIEDY ŻYWI IM  
SIĘ NAD GŁOWAMI BAWIĄ.**

nad grobami drzewa zniczami i zachwyconych, że żywi wciąż ich odwiedzają.

Nic więc dziwnego, że od zawsze lubię też się szwendać po cmentarzach w grach wideo. Moje pierwsze wirtualne cmentarze zawdzięczaam grze, której w ogóle zawdzięczaam bardzo dużo, czyli Loomowi. Prawda, nie są zbyt rozległe. Zajmują jeden ekranik. Zwykle to kilka grobów na krzyż. Widać też, że autorzy stopniowo coraz mniej się do nich przykładali. Na pierwszym można przeczytać piękne rymowane epitafium matki głównego bohatera, zbawiającego świat członka Gildii Tkaczy, Bobbina Threadbare'a. Na drugim, należącym do Gildii Szklarzy (a więc oczywiście szklanym), są dwa epitafia, ale za to dużo krótsze. Przy trzecim (Gildia Pasterzy) Bobbin mówi już tylko, że niektóre groby są na nim bardzo stare. Cmentarz jest na górze i zmęczony Tkacz nawet się tam nie fatyguje. Przedostatni, gdzie chowani są członkowie Gildii Kowali, zostaje skwitowany tylko krótkim stwierdzeniem, że groby są, tu bez zaskoczeń, metalowe. Ostatni, stanowczo największy, otacza monstrualną katedrę Antyświeckiego Konklawe Duchowieństwa (przedstawionego tak, że nawet Smarzewski by się zarumienił). Tego cmentarza Bobbin już nawet nie komentuje.

W Loomie cmentarze – może z wyjątkiem pierwszego, który podpowiada rozwiązanie ważnej zagadki – są najpierw

# CMEN TARZU

**ZAWSZE LUBIŁEM SPACERY  
PO CMEN TARZACH - NIC  
DZIWNEGO, ŻE LUBIĘ SIĘ  
SZWENDAĆ RÓWNIEŻ  
PO CMEN TARZACH W GRACH.**

❖ Złowrogi arcybiskup Mandible i jego wierni - przy takim pasterzu pozostali już tylko ci w wieku postemerytalnym.

**JEST TEŻ GRÓB NIEZNANEGO  
PIJANEGO GOŚCIA, KTÓREGO  
ZNALEŻLIŚMY NA PLAŻY  
Z TWARZĄ W JEGO WŁASNYCH  
WYMIOCINACH.**



przede wszystkim nastrojowym dodatkiem do świata gry, który zawsze pozostaje gdzieś na marginesie. Później można się zacząć zastanawiać, czemu twórcy z uporem maniaka podkreślają ich obecność w każdej osadzie. Dopiero pod koniec okazuje się, że są kluczowym elementem świata. Miejscem, w którym tkanina rzeczywistości (w Loomie bardzo dosłownie rozumiana, bo świat jest tam właśnie utkany) jest cieńsza, trochę przetarta. Kiedy świat się psuje, wszystko zaczyna się od cmentarza. Z perspektywy czasu obraz świata w tej grze nie jest może zbyt wyrafinowany, ale ma swój urok i swoją mądrość. Właśnie w naciśku na cmentarze, które są trochę po tej stronie, a trochę już po tamtej, i na których skupia się większość ważnych pytań.

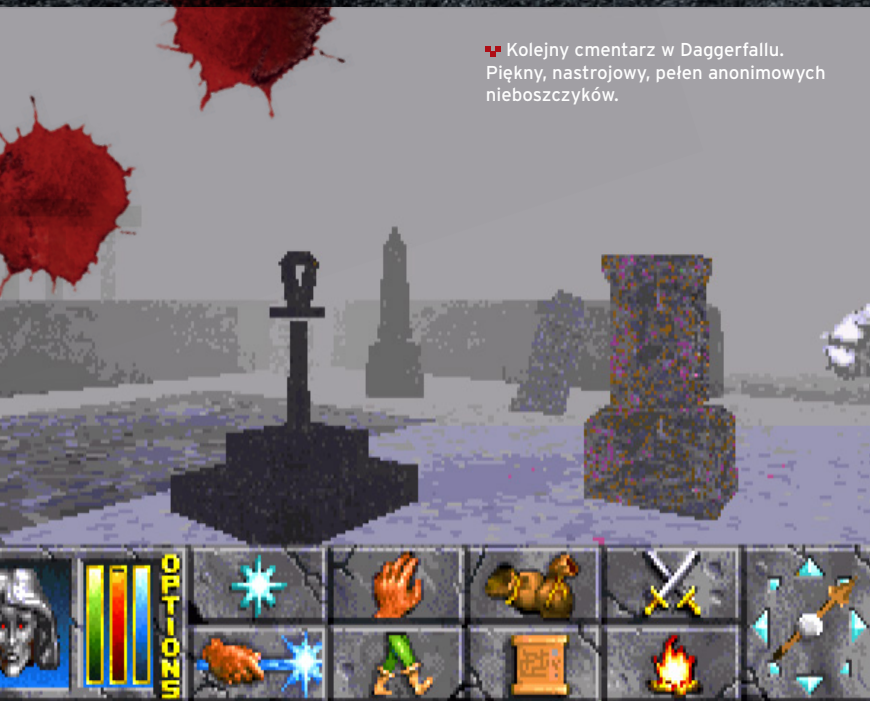
Zupełnie inny, i dużo weselszy, jest cmentarz w innej przygodówce ze stajni Lucasa – Monkey Island 2. Tutaj gwoździem programu są napisy nagrobne. Obok obowiązkowego Grobu

Niezananego Pirata stoi Grób Niezananego Chłopca Okrętowego, a następnie (widać, że twórcy się coraz bardziej rozkręcali) Grób Niezananego Pijanego Gościa, którego znaleźliśmy na Plaży z Twarzą w jego własnych wymiocinach. Jako że za groby odpowiada dyżurny przedsiębiorca serii, Stan (tu reklamujący się nieprzetłumaczalnym hasłem „We Put the FUN in FUNeral”), zdarzają się epitafia bardzo rzeczowe: „Tu spoczywa Hank Plank. Czy ktoś rozpoznaje to nazwisko? Kiedy umarł, nie miał przy sobie pieniędzy, a ktoś musi zapłacić za pogrzeb. Stan”. Ale palmę pierwszeństwa dzierży po żołniersku szczery napis nagrobny pewnego pieska: „Tu spoczywa pies Nibbles. To był zły pies. Cieszymy się, że umarł”. Dzisiaj mało kto chce na swoim grobie pisać coś poza swoim nazwiskiem, datami i jakimś odpowiednikiem zwyczajowego „niech spoczywa w pokoju”. Wierszówka kamieniarza jest znacząco wyższa niż wierszówka na przykład autora Pixela.

✦ Guybrush Threepwood zwiedza nekropolię na Scabb Island. Piraci wiedzą, jak zbudować dobry cmentarz.

A przecież nic tak nie ułatwia komunikacji między zmarłymi a żywymi jak solidnie napisane epitafium. I mało co bawi tak, jak dobra parodia epitafium.

To właśnie epitafia stały się motywem przewodnim moich późniejszych growych poszukiwań cmentarnych. Szybko się zorientowałem, że nie warto ich szukać w przygodówkach, bo dużo więcej trafia się w grach RPG. Wszystko zaczęło się od cmentarzy w Betrayal at Krondor. Z pierwszym Krondorem zetknąłem się kilka lat po premierze, kiedy jego oprawa graficzna budziła uśmiech politowania. Wstyd przyznać, że też się tak uśmiechałem, ale z ciekawości zagrałem – i wsiąknęłam na amen w niesamowicie wiarygodny, szczegółowy świat. Moje pojęcie na temat tego, czym może być dobry komputerowy erpeg, zostało wywrócone do góry nogami. A częścią tego wspaniałego świata były, oczywiście, cmentarze. A właściwie cmentarzyki, zwykle gdzieś na obrzeżach wsi (nie każdej!). Z epitafium na każdym grobie. Wtedy czytałem je po prostu z ciekawością, a dzisiaj



❖ Kolejny cmentarz w Daggerfallu. Piękny, nastrojowy, pełen anonimowych nieboszczyków.



**CMENTARZ W ULTIMIE 7 LICZY SOBIE 66 NAGROBKÓW. NA KAŻDYM NAPISANO, KTO W NIM LEŻY I Z CZYM WARTO GO KOJARZYĆ.**



❖ Cmentarz z pochówkami ekipy Ultimy 7. Kto nie zna runów, nie wylapie smaczków.

naprawdę doceniam. Choćby za lakoniczność, czasem złośliwą („Sam wykopał sobie grób”, „Ten cel uświęcał srodki”, „Chciał być księciem”), a czasem wzruszającą („Przeżyła własne dzieci”). Z przyczyn technicznych osady w Betrayal at Krondor to kilka domków na krzyż i czasem trudno sobie wyobrazić, że mieszka tam więcej niż kilka osób (akurat wieś Eggley, skąd pochodzą powyższe epitafia, jest niemal zupełnie wyludniona). Groby przy wiosce budują wrażenie, że mieszkały w niej całe pokolenia. Nic tak nie ożywia osady jak mały cmentarzyk.

Kiedy jednak mówimy o erpegowych cmentarzach, trzeba wspomnieć o ich niekwestionowanym królu – cmentarzu w mieście Yew w Ultimie VII. W U7 wszystko, za co zabierają się twórcy,

**„TU SPOCZYWA MARC, BO CZEMU NIE”. „BETH. ZGINĘŁA OD GARRIOTTA”. „ERIC. NIE WIEDZIAŁ, ŻE GRA SIĘ WCZYTAŁA”.**

musi być zrealizowane doskonale, nic więc dziwnego, że tej nekropolii trudno dorównać. Myślicie, że dziesięć grobów na wirtualnym cmentarzu to dużo? Może dwadzieścia? Cmentarz w U7 liczy sobie 66 nagrobków. Każdy jest opatrzony runicznym napisem, wyjaśniającym, kto pod nim leży i z czym warto go kojarzyć. Żeby było się łatwiej połapać, kto gdzie leży, cmentarz został podzielony na dwie sekcje (za co jestem twórcom wdzięczny – trochę mi to pomogło w inwentaryzacji). Grono nieboszczyków nie ma jednak zbyt wiele wspólnego ze światem Britannii. Kiedy się zaczytać w epitafia, można w nich bez problemu rozpoznać dużą część ekipy tworzącej grę. Niedawno się obiegła wiadomość o odnalezieniu w plikach Dungeon Keepera utajonej wiadomości na temat koszmarnych warunków, w jakich powstawała gra. Można powiedzieć, że cmentarz w U7 pełni chwilami podobną rolę: „Beth [zapewne Mary Beth Miller, współodpowiedzialna za scenariusz] zginęła od Garriotta”; „John [Watson, scenariusz] Jego praca nigdy się nie kończyła”; „Tu spoczywa Kirk [Winterrowd, muzyka] Umarł z przepracowania”; „Jeff [Dee, grafik] Umarł z ołówkiem w dłoni”; „Sherry C [Cain, kierownik usług rozwojowych]

Wytrwała aż do końca”. Zdarzają się wpisy weselsze: „Andrew M [Morris, scenariusz] Nigdy go nie wdroyli”, „Eric [Brown, programista] Nie wiedział, że gra się zaczytała”. Widać, że epitafia pisały różne osoby (pewnie każdy pracował nad własnym). Czasami brakowało pomysłów, ale i to przynosiło urocze efekty: „Tu spoczywa Marc [Schaeffgen, dźwiękowiec], bo czemu nie”. Z początku, kiedy zestawiałem epitafia z Ultimowego cmentarza z listą płac gry, nie zawsze wiedziałem, o kogo chodzi w sytuacjach, w których pada tylko imię, bez inicjału nazwiska, ale szybko się zorientowałem, że ludzie nie leżą tu przypadkowo, tylko (z grubsza) profesjami – jest więc kwatery testerów (w najdalszym zakątku cmentarza) i kwatery scenarzystów, a artyści i programiści spoczywają po dwóch różnych stronach prowadzącej od wejścia alejki.

Cmentarz z siódmej Ultimy jest oczywiście kolejnym elementem

# CREDITS

dłuższej serii. Na poważnie cmentarze w Ultimach zaczynają się w części piątej. Na dwóch większych – w pobliżu zamku Lorda Britisha i w Yew – jest co poczytać. Co ciekawe, wygląda na to, że epitafia pisały na nich dwie różne osoby. Yew to okropne rymy często-chowskie („Here lies Yellowberg/ Cold as an iceberg”), a cmentarz przyzamkowy, chociaż do porządnej literatury nagrobnej mu wciąż daleko, potrafi zaskoczyć i słownictwem, i konceptem („Andre lies under earth’s umbrella / Alas, he died of salmonella”). Cmentarz trzeci, położony na wyspie Spektran, niedaleko chatki maga Suteka (sic!), to tylko trzy groby, ale na jednym z nich znajduje się naprawdę przejmujące epitafium: „Here lies poor Richard buried alive / Trying to finish Ultima Five”.

Na szczęście ktoś biednego Richarda odkopał, minęło parę lat i ukazała się Ultima VI, w której cmentarz w Yew pięknie się rozwinął, jeśli chodzi o jakość i długość epitafiów.

Zwiedzających wita szereg grobów będących de facto reklamą firmy pogrzebowej Burma Grave („Seeking a present / to give a druid / try a bottle of our / embalming [sic!] fluid”; nie wiem, czy druidzi rzeczywiście piją płyny balsamujące, ale może to wcale nie jest taki zły pomysł). Marka Burma Grave wciska się nawet do napisów na grobach, w których ktoś jednak leży: „On his wife’s birthday/ Ralph was clever / A tombstone’s a gift / that lasts forever / Burma Grave”. Trudno zaprzeczyć, chociaż obdarowany nagrobkiem niekoniecznie ma jeszcze siły przerobowe, żeby się z niego należycie ucieszyć. Jest też rozczulający w swej prostocie wpis na grobie niejakiego Johna: „Tu spoczywa John. / Zgubiliśmy jego głowę, ale już jej nie potrzebuje / bo nie żyje”. Wyspa Spektran i tym razem nie rozczarowuje. Znajduje się na niej grób podłego pirata Hawkinsa („Umarł paskudną śmiercią i właśnie na taką zasłużył”). Nietrudno go utożsamzić z Tripem

**W ULTIMIE 6 MOŻNA  
ZNALEŹĆ GRÓB PODŁEGO  
PIRATA HAWKINSA („ZGINĄŁ  
PASKUDNĄ ŚMIERCIĄ  
I WŁAŚNIE NA TAKĄ ZASŁUŻYŁ”)  
- GARRIOTT ZA TRIPEM  
HAWKINSEM NIE PRZEPADAŁ.**

Hawkinsem, za którym Garriott nie przepadał. Gdyby ktoś miał wątpliwości, dodajmy, że jednym z towarzyszy Hawkinsa był w grze niejaki Ybarra (nazwany tak na cześć słynnego producenta z EA, któremu zawdzięczamy między innymi M.U.L.E. czy serię Starflight).

Takie cmentarze, pełne twórców gier, testerów, ich przyjaciół i wrogów z branży, były dość częstym zjawiskiem. Mocno zapadł mi w pamięć choćby ten z Nashkel w pierwszym Baldur’s Gate. Można tam znaleźć choćby grób niejakiego Feargusa, który, zgodnie z epitafium, zmarł, bo zapytał o jeden raz za dużo „Jeszcze niezrobione? Zakładam się, że nie!”.

♥ Brooklyński cmentarz w Gold Rush – i zachwycające pikselki wczesnych gier Sierry.



❖ Falkret to najlepsze miejsce w Skyrim do medytacji nad marnością ludzkiego żywota.



Oczywiście F. Urquhartowi nie można odmówić zasług, ale, jak widać, jego styl zarządzania bywał krytykowany na długo przed zesłorocznym wybuchem Chrisa Avellone.

Z czasem ciekawych cmentarzy w grach robiło się coraz mniej. Zdarzały się chlubne wyjątki, takie jak pełne wesołych epitafiów cmentarze w Red Dead Redemption („Zginął od kuli 3 czerwca 1885. Nie wiedziałem, że była mężatką”), ale większość growych nekropolii wyglądała tak, jak cmentarz w Falkret w Skyrimie – malowniczo położony i pełen nagrobków, ale

choć na właściwie każdym kamieniu widać zarysy jakichś napisów, nie da się ich odczytać. Cmentarz jest tylko drogą, budującą nastrój scenografią. Dzisiaj lepiej wydawać pieniądze na grafikę niż na tekst.

Pewne ożywienie w biznesie nagrobkowym nastąpiło wraz z nastaniem ery Kickstartera. Prawo do umieszczenia w grze własnego epitafium mieli m.in. odpowiednio hojnie wspierający Pillars of Eternity.

Ale im dłużej chodziłem po wirtualnych cmentarzach, tym bardziej tęskniłem za jednym, który szczególnie

zapadł mi w pamięć: zwiedzonym kiedyś pobieżnie brooklyńskim cmentarzem w stareńkiej przygodówce Sierry Gold Rush. Wróciłem i okazało się, że dobrze go zapamiętałem. Większość grobów, które oglądałem w grach, służyło przede wszystkim chichom-śmichom – easter eggom związanym z twórcami albo wesołym epitafiom. W Gold Rush cmentarz przede wszystkim opowiada o mieszkańcach świata gry. Widać, że napisy starają się stosować (oczywiście w granicach rozsądku) do konwencji, jakiej można by się spodziewać po nagrobku z połowy XIX wieku. Stąd suche, nudne inskrypcje w rodzaju „Tu spoczywa Tara Knowles, zmarła w 63-cim roku swego życia 5 maja 1839”. Zdarzają się jednak również przejmujące perełki, na przykład „Tu spoczywa Joanna, która powinna była być żoną Jacksona Portera. Zmarła w 70-tym roku życia”. Kilka słów na krzyż, a za nimi – smutna (a może nawet przerażająca) historia o niespełnionej miłości, w której można do woli snuć kolejne hipotezy, co właściwie się stało. Tego rodzaju narracja świetnie się sprawdza w grach komputerowych. Jeśli umiemy zwrócić uwagę gracza na porzucony na uboczu przedmiot albo

❖ Tylko zasłużeni obywatele dostają grób z ładnym spiralnym szlaczkiem.



## NA OBRAZ CMENTARZY W KULTURZE AMERYKAŃSKIEJ MOCNO WPEŁYNAŁ TOMIK „UMARLI ZE SPOON RIVER” EDGARA LEE MASTERSA.

dziwny ślad na ścianie, od razu zaczęli budować sobie opowieści rozszerzające świat, który właśnie zwiedza.

W kulturze amerykańskiej takie cmentarne opowieści są elementem ważnym i bardzo dobrze znanym. To zasługa tomiku poetyckiego „Umarli ze Spoon River” Edgara Lee Mastersa, stałej pozycji w amerykańskich listach lektur szkolnych. Wiersze Mastersa to fikcyjne epitafia z fikcyjnego cmentarza, które – przy uważnej lekturze – spletają się w skomplikowaną opowieść o przeszłości miasteczka. Pojedyncze historie zaczynają się ze sobą łączyć, kiedy znajdziemy groby tych, o których jeden zmarły już nam opowiadał. Można powiedzieć, że ze „Spoon River” wyrósł cały nurt takiej cmentarnej twórczości (do którego należy choćby bardzo ostatnio popularna – i świetna! – powieść George’a Saundersa „Lincoln w bardo”). „Spoon River” miało też bezpośredni wpływ na gry wideo. Nie wiem, na ile Mastersem inspirowali się twórcy Ultimy czy Gold Rush, ale wiem, jak zmienił kształt pierwszego System Shocka. To właśnie „Umarli ze Spoon River” nasunęli



twórcom gry pomysł, żeby wszyscy NPC na Stacji Cytadela byli tylko nagrami kiedyś głosami ludzi już martwych. Nie muszę chyba dodawać, że taka forma opowiadania – za pomocą nagrań, dzienników i notatek nieobecnych już postaci – stała się później jednym z najczęściej stosowanych sposobów budowania fabuły w grach.

Marzą mi się więc ogromne wirtualne cmentarze, rozgane jak

▲ Welcome to Boon Hill – gra, w której nie ma nic poza cmentarzem.

♥ Cała stacja Citadel w System Shocku to cmentarz – tylko z grabarza straszny bałaganiarz.

cmentarz ze „Spoon River”. Takie, na których można godzinami rozszfrowywać związki między epitafiami zmarłych a losami żywych. Ba, można by osadzić na cmentarzu całą grę! I jak to w świecie gier bywa, kiedy tylko wpadamy na jakiś pomysł, szybko się okazuje, że ktoś już go kiedyś zrealizował. A więc – na pożegnanie – polecam wszystkim małe, ale wspaniałą grę Welcome to Boon Hill. To niepozorna rzecz o włóczeniu się po cmentarzu. Wyłącznie o tym. Ale to cmentarz, na którym znajdują się 2000 (!) grobów, każdy z innym epitafium. Czasem poruszającym, czasem śmiesznym, czasem chłodno rzeczowym. Można po nim chodzić godzinami i wciąż odkrywać nowe rzeczy.

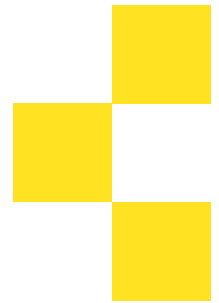
Cmentarze w grach służą głównie temu, żeby zaludnić je bezimiennymi chodzącymi trupami, które żywych lubią wyłącznie w charakterze posiłku. Zupełnie, jakby umarli byli tak przerażający, że trzeba się ich jak najszybciej pozbyć, a potem o nich zapomnieć. Ale przecież prawdziwe cmentarze nie służą zapomnianiu, tylko pamiętaniu o ludziach, którzy kiedyś żyli, a później zamienili się w opowiadane przez innych historie. ▀





**Michał R. Wiśniewski**

Były redaktor naczelny Kawaii, autor powieści „Jetlag”, „God Hates Poland” oraz „Hello World”, bloger. Postać ciekawa, bardzo niejednoznaczna.



## KLĄTWA SHREKA

**N**ie lubię dubbingu. Ale nie tyle z powodu niechęci do polskich głosów, co do okropnych tłumaczeń. Najgorsza rzecz, jaka się przytrafiła polskiej popkulturze – „Shrek”. Animowany film o oblesnym, ale czułym ogrze, który wraz z zaprzyjaźnionym osłem ratuje księżniczkę, jednocześnie wywracając schematy znane z baśni. I wszystko by było git, gdyby nie polska wersja językowa.

Oryginał był bardzo śmieszny, ale polski widz niezajomiony z amerykańską popkulturą nie miałby się z czego śmiać. Zatrudniono więc tzw. dialogistę, żeby nawrzucał tam polskich żartów. Polegało to głównie na tym, że osła zagrał Stuhr starszy, a do tłumaczenia powkładano cytaty z „Seksmisji”, najśmieszniejszego filmu świata, jaki może przyjść do głowy prawdziwemu Polakowi.

I można to było jakoś przeboleć. „Shrek” i tak był głupim filmem pełnym głupich żartów. Gorzej, że „Shrek” okazał się hitem, a polscy dystrybutorzy uznali, że to efekt tych śmiesznych dialogów. Od tej pory żadna animacja (ani komedia) nie była bezpieczna. Do każdej dokładano głupie teksty, nawiązujące do aktualnej sytuacji politycznej lub próbujących być „na bieżąco”. Stąd w nowym „Ralphie” słycać „gorszy sort” i młodzieżowe słowo roku – „dzban”, a Obelix mówi „turbosztosik”. No ale skoro Thor mógł mówić „zatkało kakao”, a Batman nazywać Wonder Woman „moja stara”, to chyba nie ma żadnych granic, które można przekroczyć?

Reperkusje były zresztą większe niż parę zdemolowanych śmieszkizmem ścieżek dźwiękowych. Pod głupie animacje ustawiona jest obecnie cała branża.

W kinach brakuje ładnych filmów dla dzieci. Na przykład te ze studia Ghibli idą teraz od razu na DVD (i to bez żadnego dubbingu, tylko z lektorem lub lektorką), a na duże ekrany pcha się każdą byle jaką animacją 3D, byle tylko dało się do niej zatrudnić jakiegoś celebrytę i dowalić głupich dowcipasów. Zresztą kiedy 15 lat temu do kin wszedł dubbing filmu Miyazakiego, nagrodzony Oscarem „Spirited Away”, to go doszrekowano. Pojawiły się żarciochy o „300% normy”.

Szczytem tego durnowatego trendu była polska wersja „Robaczków z zaginionej doliny”, filmu w oryginale niemego, któremu dograno aktora Grabowskiego (w roli jakby Ferdka Kiepskiego) tłumaczącego wszystko, co się dzieje i dorzucającego żartów, jak w jakimś „Mystery Science Theater 3000”, tylko nieśmiesznie i oblesne. Po interwencji polskich fanów (w tym znanego z serii kultowych gier przygodowych komikarza Mateusza Skutnika) o sprawie dowiedzieli się twórcy i przeszkokowane kopie wycofano z kin.

Nie jest fanem dubbingu i gdy tylko mogę, wybieram opcję oryginalnego języka z podpisami. Nie chodzi tylko o polski. Drażnią mnie angielskie głosy w japońskich grach, często źle zagrane (Zero w Drakengard III w oryginale i dubbingu to dwie różne postacie!). Przecież nie chciałbym po angielsku oglądać filmów francuskich, hiszpańskich czy niemieckich. Amerykańscy tłumacze też zresztą mają skłonność do szrekowania, dodawania żartów tam, gdzie ich nie było. Japońskiego uczyłem się 20 lat temu, nie miałem okazji używać i mi wywierał, ale wciąż jestem na tyle osłuchany, że grając w grę czy oglądając anime, wiem, kiedy tłumacz napisów sobie odleciał (jeden serial na Crunchyrollu był tak dośmieszany, że przełączyłem na napisy niemieckie, tłumaczone normalnie; potem napisałem na forum, żeby przestali – i na szczęście przestali).

Najgorzej w tych żartach jest to, że szybko i brzydko się starzeją. Stąd nie jestem zbyt wielkim fanem wrzucania tych wszystkich „mięsnych jeży” czy innych siarowatych memuchów do tłumaczenia gier. Ale cóż, pewnie ktoś to lubi. Mnie się natomiast podoba, że odkąd przełączyłem język systemu PS4 na angielski, nie mam już do czynienia z polskimi tłumaczeniami. ■



# ODMIENNOŚĆ

## W GRACH WIDEO

Mądrość ludowa głosi, że w zdrowym ciele zdrowe cięły, jednak problem pojawia się, gdy ciało jest „nietypowe” z powodów niezależnych od jego posiadacza. Czy odmienność w grach wideo w końcu potraktowana została na serio?

■ Michał Pajda

■ Dowcipny i oddany - Joker to idealny kompan nie tylko do szklanki, ale i skopania zadków najeżdżcom z kosmosu, prawda?

**K**rzywdą dla współczesnych gier wideo jest powstała na przestrzeni ostatnich lat opinia, w myśl której najistotniejszym miernikiem rozwoju branży rozrywki elektronicznej stało się... bezustanne udoskonalanie oprawy wizualnej kolejnych produkcji oraz towarzysząca temu intensyfikacja ich sprzętożerności.

Ten „koronny argument ewolucyjności gamingu” – na szeroką skalę rozpowszechniony za czasów pierwszego Crysisa, który miał komputery przeciętnych Kowalskich w drobną papkę

– wydaje się być dla wielu, niestety, bezdyskusyjny. Pomimo tego faktu grafika nie powinna być traktowana jako papiererek lakmusowy progresu gier. Znacznie lepiej, gdyby postęp wyznaczało wykorzystanie ich jako narzędzia do przemycenia wartości i idei, o których dawniej można było wyłącznie pomarzyć ze względu na techniczne ograniczenia. I właśnie w ten sposób powinniśmy rozumieć proces rozwoju branży. Dzięki globalnemu trendowi misyjności wirtualnej rozrywki powstaje coraz więcej dojrzałych tytułów mierzących się z problematyką trudną, jak chociażby rasizm, homoseksualizm czy... niepełnosprawność.

✚ Poruszający się na wózku Bentley to mózg każdej akcji złodziejskiego gangu Sly'a. Trochę to stereotypowe, ale twórcy operowali kliszami już w chwili, gdy osadzili żółwiego okularnika w charakterze najszybszego zwierzaka w ekipie, prawda?



## Gracze

### Niepełnosprawni też grają w gry!

Za przykład posłużyć może jeden z najlepszych graczy w Tekkena, Adam Gajda, który w 2010 roku zdobył mistrzostwo Europy. Pomimo faktu, iż od urodzenia nie posiada lewej dłoni, a w prawej ma tylko dwa palce.

✚ Pamiętna tyłka upuszczona przez niepełnosprawnego Dunbana. Pomimo nadszarpniętej zębem czasu grafiki scenka ta potrafi wciąż zrobić piorunujące wrażenie.

Stygmatyzacja inwalidztwa w świecie niewirtualnym jest zjawiskiem powszechnym. Zdrowi ludzie unikają kontaktu z niepełnosprawnymi lub starają się im pomóc na siłę, często nieadekwatnie do realnych potrzeb, odzierając ich tym samym w dwójnasób z normalnego życia. Wynika to najczęściej nie tyle z braku akceptacji, co niedostatecznego rozumienia, że niepełnosprawni to... tacy sami ludzie. Tę oczywistość coraz odważniej starają się podkreślać twórcy gier wideo, którzy do swych produkcji implementują przeróżnych bohaterów dotkniętych mniejszym lub większym kalectwem. Nie czynią tego jednak wyłącznie po to, by szokować w oparciu o najbardziej prymitywne odruchy społeczne, lecz by wskazać, że na świecie są inwalidzi, a każdy z nich ma swoje miejsce w populacji równych sobie ludzi pełno- i niepełnosprawnych. Warto jednak nadmienić, że problem kalectwa stał się dostrzegalny w branży gier wideo stosunkowo niedawno. Dlatego najstarsze produkcje przynajmniej ocierające się o tematykę niepełnosprawności zaczęły powstawać dopiero w XXI wieku.

Jednym z najbardziej znamienitych przykładów bohatera gry wideo, który musi borykać się ze swym kalectwem, jest postać dobrze znana wszystkim miłośnikom uniwersum Mass Effecta. Mowa o Jeffie „Jokerze” Moreau, poruczniku sił powietrznych Przymierza Układów. Poznajemy go już w pierwszych minutach „jedynki”, gdy ten dzierży stery – jeszcze nienależącego do nas – nowoczesnego statku kosmicznego



## NAJCIĘKAWSZĄ WALKĄ DLA GRACZA JEST TA, KTÓRĄ PROTAGONISTA MOŻE STOCZYĆ Z WŁASNYMI SŁABOŚCIAMI.

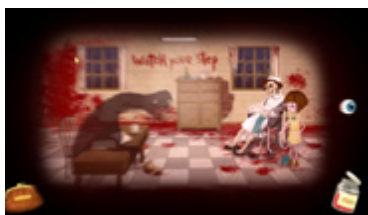
SSV Normandia SR-1. Ów międzygalaktyczny awiator cierpi na wrodzoną łamliwość kości, która jednak – jak zresztą zapewnia sam niepełnosprawny w jednym z dialogów – nie jest w stanie zdyskredytować jego ponadprzeciętnych zdolności pilotażu. Mieszanka szelmowskiego uroku, ciętego dowcipu i bezgranicznego zaufania względem decyzji gracza sprawia, że Jeff wpisuje się złotymi zgłoskami w poczet najsympatyczniejszych towarzyszy wirtualnych wojaży. Dlaczego jednak BioWare podjął niełatwą decyzję, w myśl której Joker

został inwalidą? Przecież – z racji tego, że jego kondycja fizyczna nie wpływa przesadnie na rozwój fabuły – pilot mógł być przedstawiony jako okaz zdrowia. Powodów decyzji scenarzystów podjętej w tym temacie może być co najmniej kilka. Najbardziej prawdopodobną wydaje się wspomniana już wcześniej misyjność. Przez wprowadzenie postaci Jeffa do fabuły Mass Effecta BioWare wydaje się krzyczeć między wierszami, że dla ludzi odpowiednio zdeterminowanych nie ma nieprzekraczalnych barier. Moreau, pomimo poważnych przeciwności losu



✚ Profesor Xavier nie jest mocny tylko w gębie – był jedną z silniejszych postaci w X-men Mutant Academy 2 i potrafił spuścić bęcki każdemu przeciwnikowi!





✚ Czy sam screen nie mówi czasem więcej niż tysiąc dodatkowych słów?

i nieprzychylnych reakcji akademickiego otoczenia, realizuje marzenia na przekór własnym ograniczeniom. A ciężką pracą i samozaparciem osiągnąć można wiele. Nawet jeśli, ujmując to oczywiście w kłamrze poetyckiej przenośni, każdy krok ku realizacji założonego celu miałby wiązać się z połamaniem nóg. Drugoplanowych NPC podobnych Jeffowi pojawia się w grach coraz więcej, ale z żadnym – przez wzgląd na ich epizodyczne występowanie – nie jesteśmy w stanie stworzyć

równie silnej relacji opartej na wielu wspólnych przygodach w wirtualnych światach. Tym samym okazuje się, że kalectwo postaci innej niż protagonista – o ile oczywiście nie dotyczy lubianego bohatera drugoplanowego, z którym mamy bardzo częsty kontakt – nie jest wystarczająco sugestywne dla zdrowego gracza.

Świetnym przykładem rozmycia kwestii niepełnosprawności jest Sly Cooper. Twórcy produkcji o przesympatycznym szopie praczu trudniącym się ciężkim fachem złodziejskim bardzo ryzykownie podeszli do aspektu niepełnosprawności. W Sly 2: Band of Thieves deweloper... okaleczył jedną z grywalnych postaci w finałowej potyczce z bossem. Bentley, żółwi ziomek z Gangu Coopera, wyszedł co prawda żywy z epickiej batalii, ale... wyładował na własnoręcznie skonstruowanym wózku inwalidzkim.

✚ Po wybraniu opcji odcięcia ręki gra nie omieszkła poinformować gracza, że „to będzie bolało”. Super...

Rozwiązanie takie pozwoliło twórcom na wprowadzenie szeregu nowych mechanizmów rozgrywki. Pojazd Bentleya został wyposażony między innymi w wiele technicznych rozwiązań i bajerów, których nie powstydziliby się sam Inspektor Gadżet. To w oczywisty sposób urozmaiciło samą rozgrywkę. Niemniej jednak specjalne możliwości wózka inwalidzkiego wypaczają tematykę niepełnosprawności i jej ograniczeń, a komiksowa otoczka wizualna jest skuteczną zasłoną dymną dla poruszonego w tytule (choć powierzchniowo) problemu. Może jednak brak nachalnego epatowania kalectwem to plus produkcji, bo Bentley stał się ikoną niepełnosprawnych protagonistów, podświadomie utkwivszy w głowach wielu graczy.

O ile jednak coraz częściej możemy natrafić w grach wideo na postaci niezależne „naznaczone piętnem” niepełnosprawności, o tyle protagonistów dotkniętych jakąkolwiek dolegliwością psychiczną lub fizyczną, w których wcielić mógłby się sam gracz, jest już zdecydowanie mniej. Jednym z prekursorów grywalnych bohaterów inwalidów jest... uziemiony na wózku profesor Xavier (seria X-Men). Co ciekawe, pojawia się on jako jeden z wojowników w X-Men

**PIERWSZE POSTACI O ODMIENNEJ SEKSUALNOŚCI  
ZACZEŁY SIĘ POJAWIAĆ W GRACH JUŻ W LATACH  
DZIEWIĘDZIESIĄTYCH.**

Mutant Academy 2 – tekkenopodobnej bijatyce wydanej na pierwszym PlayStation. Całkiem zręcznie obija innych mutantów za pomocą mocy psionicznych oraz... samego wózka. Brzmi komicznie i tak też wygląda. Wybieg ten pasuje jednak do konwencji gatunkowej gier tego typu i prawdopodobnie sprawdziliby się również na dzisiejszym rynku.

W większości przypadków deweloperzy wolą jednak podchodzić do sprawy poruszanego w swoich produkcjach kalectwa w sposób wyważony i dający miejsce na refleksję gracza. Warto w tym miejscu zwrócić uwagę chociażby na Dunbana, jednego z siedmiu grywalnych bohaterów, w którego możemy się wcielić w Xenoblade Chronicles z 2010 roku. Jegomość ten traci sprawność w prawej ręce ze względu na użytkowanie tajemniczego miecza Monado. W efekcie czego przez całą grę broń dzierży w lewej gronie. Detal ten nie wpływa na rozgrywkę, ale towarzyszące mu podłoże fabularne może skruszyć serce największego twarzi. Dlaczego? Bo w jednej z pierwszych cut-scenek Dunban nie potrafi zacisnąć palców prawej dłoni na łyżce. Dla zdrowych graczy, dla których jest to w końcu czynność prozaiczna, staje się to poruszającym symbolem bezsilności. Wspominając o niesprawnych rękach, nie sposób pominąć Lee Everetta, głównego bohatera pierwszego sezonu „The Walking Dead” od nieistniejącego już Telltale Games. Gracz może wybrać, czy pozwolić swym kompanom odciąć własne ramię, by spowolnić śmierć od ugryzienia przez zombie. Decyzja ta ma swoje przełożenie nie tylko na fabułę, ale i rozgrywkę.

Psychiczne problemy Senui objawiają się nie tylko głosami zasłyszczanymi w głowie. Dźwięczyna widzi różne rzeczy, które nie zawsze okazują się prawdziwe.



## Indygo

W ostatnim czasie sosnowie Pigmentum Games Studio borykało się z dużymi problemami. Po zakończeniu współpracy z dotychczasowym wydawcą gry Indygo, Fat Dog Games, Steam zablokował jej sprzedaż na swojej platformie. Po wielu zawirowaniach gra pojawiła się jednak ponownie w sprzedaży – tym razem na portalu itch.io.

Indygo – przede wszystkim przez wzgląd na przytłaczający klimat oprawy audiowizualnej i poruszany problem – nie jest produkcją przeznaczoną dla osób chorych na depresję.



Sprawia, że ruchy bohatera z kikutem wydają się bardziej ślamazarnie i niezdarne.

Z innej strony tematykę niepełnosprawności ugryźć próbowało niezależne studio Ninja Theory, wydając latem 2017 roku swoje grove opus magnum – Hellblade: Senua's Sacrifice. Fundamentem nie tylko dla rozgrywki, ale i przedstawionej w grze historii, okazały się zaburzenia psychiczne tytułowej bohaterki Senui, potocznie określane mianem „słyszenia głosów”. Hellblade jest przeznaczony do grania w słuchawkach. Dzięki takiemu rozwiązaniu możemy nie tylko ujrzyć wizualne urojenia protagonistki przedstawione na ekranie, ale także usłyszeć głosy. Po czasie rozpoznajemy poszczególne ich „charaktery”, ale czasem mnogość paplających dookoła gardzieli potrafi przytłoczyć, a nawet wywołać ciarki na plecach. Mamy wrażenie, jak gdyby głosy rozlegały się również w głowie gracza.

Twórcy zaimplementowali technologię dźwięku binauralnego, czyli odzwierciedlającego „prawdziwe” słyszenie istoty z parą uszu wyposażonych w małżowiny, oraz współpracowali z psychologami i ludźmi cierpiącymi na schorzenie identyczne, co protagonistka. Dzięki temu udało się stworzyć nie tylko świetną i wielokrotnie nagradzaną produkcję, ale i przekonującą symulację. Pod płaszczykiem kapitalnej gry może ona pomóc w zrozumieniu osób chorych na schizofrenię, nerwicę lękową i jeszcze inne zaburzenia pracy mózgu. Oczywiście konfrontacja deweloperów z naturą problemów psychicznych miała miejsce w wielu innych produkcjach. Pamiętamy klimatyczne Fran Bow, opowiadające o depresji Indygo, czy dla wielu kultowe Alice: Madness Returns. Żadna z tych prób nie była jednak chociażby w części tak sugestywna, jak Hellblade.



## JESZCZE KILKA LAT TEMU TWÓR- CY GIER WOLELI PROFILAKTYCZ- NIE NIE WNIKAĆ W PSYCHIKĘ SWOICH BOHATERÓW.

Nie przybliżała też graczom choroby tak dosadnie, by mogli doświadczyć jej na własnej skórze. Nie dziwi to jednak wcale, jeśli spojrzy się całościowo na rynek gier wideo i to, co sprzedaje się najlepiej. Akcja wielu tytułów z elementami grozy rozgrywa się w szpitalu psychiatrycznym. Dlaczego? Bo najbardziej przeraża nas to, czego nie znamy. O problemach związanych z ludzką psychiką mówi się wciąż niewiele. Dlatego też zaburzenia tego typu są nie tyle niezrozumiałe, co karykaturalnie i krzywdząco wypaczane.

Sięganie po temat kalectwa nie zawsze jednak opląca się deweloperom. Przykładem może być chociażby wydany w końcu 2018 roku *The Quiet Man* – gra akcji, której główny bohater jest całkowicie głuchy. Początkowo koncept produkcji wydaje się intrygujący. Ewidentnie brakuje tu ścieżki audio, którą zastępują przytłumione dźwięki imitujące uszkodzony słuch. Większość cut-scenek jest przy tym całkowicie pozbawiona dialogów. Na dłuższą metę rozwiązania te są jednak nużące, a schematyzm rozgrywki i brak zrozumienia fabuły nie pomagają w polubieniu tej produkcji. Dzieje się tak przynajmniej przy pierwszym podejściu, bo po ukończeniu

✦ W *Alice Madness Returns* po prostu warto zagrać. Jednak nie przez wzgląd na poruszany w niej problem, a po prostu dlatego, że to całkiem niezła produkcja.

✦ Historia niesłyszącego protagonisty nabiera kolorytu dopiero przy drugim przejściu kampanii fabularnej. Zabieg ten ma pokazać graczowi, jak bardzo frustrujące może być niesłyszenie otoczenia.

✦ Stuknąć łaską w nieodpowiednim miejscu, aby ujrzeć przed oczami taki widok? Nie, podziękujemy...



historii odblokowujemy głosy bohaterów i normalne efekty dźwiękowe zarówno w przerywnikach filmowych, jak i w trakcie rozgrywki właściwej.

Zadaniem arcytrudnym interpretacyjnie wydawać się mogło też przedstawienie w grze wideo problemu ślepoty. Rodzime studio Feardemic podjęło jednak wyzwanie, tworząc *Perception*. Premiera tego horroru przeszła w mediach branżowych bez większego echa. A szkoda. W trakcie rozgrywki oczom gracza ukazywał się czarny ekran. Działo się tak do czasu, aż ten nie wcisnął klawisza spacji odpowiedzialnego za użycie laski dla niedowidzących. Jej stukot wywoływał falę dźwiękową rozchodzącą się po pomieszczeniu, w którym przebywała aktualnie niewidoma protagonistka, malując chwilowo jego zarysy i kształty. Gracz z kolei musiał zapamiętywać ich



rozmięczenie i poruszać się w ciemności, bo nadmierne hałasowanie mogło zwiabić potwora. No, ale cóż – niemedialny temat...

Adaptacja motywu niepełnosprawności w grach wideo okazuje się więc kwestią dyskusyjną. Nawet pomimo faktu, że jest to temat nie tylko ważny, ale przede wszystkim otwarty na ciekawe rozwiązania fabularne. Niemniej jednak wciąż światem – również tym growym – rządzi pieniądź oraz ten, który owym rozporządza, czyli konsument. Z punktu widzenia wydawcy łatwiej i zdecydowanie bardziej opłacalnie jest wypuścić na rynek kolejne *Call of Duty*, które błyskawicznie zwróci się w okresie świątecznym, niż intymną opowieść o schizofreniku, głuchym czy niewidomym. A szkoda. Nie wszystkie takie tematy będą strawne dla przeciętnego odbiorcy, ale odpowiednio podane – czemu nie? Kto wie, ile perełek pokroju *Hellblade* nie zobaczyło światła dziennego przez kalkulacje finansowe nieprzychylnie ambitnym deweloperom? ■



8 FESTIWAL  
SCENARZYSTÓW

26 · 31 III 2019

WWW.SCRIPTFIESTA.PL

  
Script  
Fiesta

ORGANIZATOR

**Warszawska  
Szkoła  
Filmowa**

PARTNERZY

FILM&TV  
KAMERA

PIXEL

CZWÓRKA

KAMPUS  
FESTIWAL

Polygami.pl

MAZOWIA  
WARSAWA

KINO

TVP  
KULTURA

WSPÓLPRACA REDAKCYJNA

Classic



Ministerstwo  
Kultury  
i Dziedzictwa  
Narodowego

## THQ Nordic kupuje Warhorse



**THQ NORDIC KONSEKWENTNIE ROZSZERZA SWOJE PORTFOLIO, RAZ ZA RAZEM KUPUJĄC KOLEJNE MARKI. WSKRZESZA TEŻ TE, ZDAWAŁOBY SIĘ, ZAPOMNIANE, TAKIE JAK DESPERADOS, NAD KTÓREGO TRZECIĄ CZĘŚCIĄ PRACUJĄ OBECNIE TWÓRCY SHADOW TACTICS: BLADES OF THE SHOGUN, STUDIO MIMIMI.** Teraz jednak, zamiast sięgać w przeszłość po kolejne archiwalne IP, THQ zwróciło uwagę na coś znacznie świeższego – Warhorse i ich Kingdom Come: Deliverance. Średniowieczny RPG bez magii i z w miarę rozsądną ilością realizmu sprzedał się w dwóch milionach kopii i liczba ta wystarczyła, by przekonać THQ Nordic, że jego twórcy mają potencjał. Lars Wingefors, prezes THQ Nordic AB, nazwał Warhorse „jednym z wiodących niezależnych studiów w Europie”, witając zespół w rodzinie THQ. Nie wiąże się to jeszcze z żadnymi nowymi zapowiedziami. Mimo spekulacji na razie druga część Kingdom Come: Deliverance raczej nie powstaje. (AC)



## To nie koniec Mass Effecta?

**NA PROFILU BIOWARE STWORZONYM PRZEZ SERWIS POLYGON PRODUCENT WYKONAWCZY MIKE DARRAH I DYREKTOR GŁÓWNY CASEY HUDSON WYPOWIADALI SIĘ NA TEMAT PRZYSZŁOŚCI SERII MASS EFFECT, KTÓRA PO NIEZBYT UDANEJ ANDROMEDZIE POSZŁA NA NIEOKREŚLONY CZAS W ODSTAWKĘ.** Darrah powiedział, że studio nie skończyło jeszcze opowiadać historii w tym świecie. Zarówno Andromeda, jak i Mass Effect 3 pozostawiły sporo wątków wartych rozwinięcia w przyszłości. Hudson dodał, że wciąż myśli o kontynuacji gry, która w jego głowie pozostaje żywa, choć z dużym prawdopodobieństwem studio nieprędko weźmie ją na warsztat. Poza Anthemem jest jeszcze kolejna część serii Dragon Age, a wsparcie dla gry

usługi może zjeść całkiem dużo zasobów. Co ciekawe, artykuł wskazuje też, że problemy z Andromedą częściowo spowodowane były przez przejście serii na silnik Frostbite, a co za tym idzie konieczność budowania wielu rozwiązań od nowa. Po inwestycjach w technologię na potrzeby Anthemu wiele z tych problemów może być jednak nieaktualnych. Daje to nadzieję, że nowy Mass Effect, kiedykolwiek się nie ukazuje, będzie całkowicie sprawną, solidną grą. Czekamy. (AC)



## Prawa do System Shock 3 sprzedane



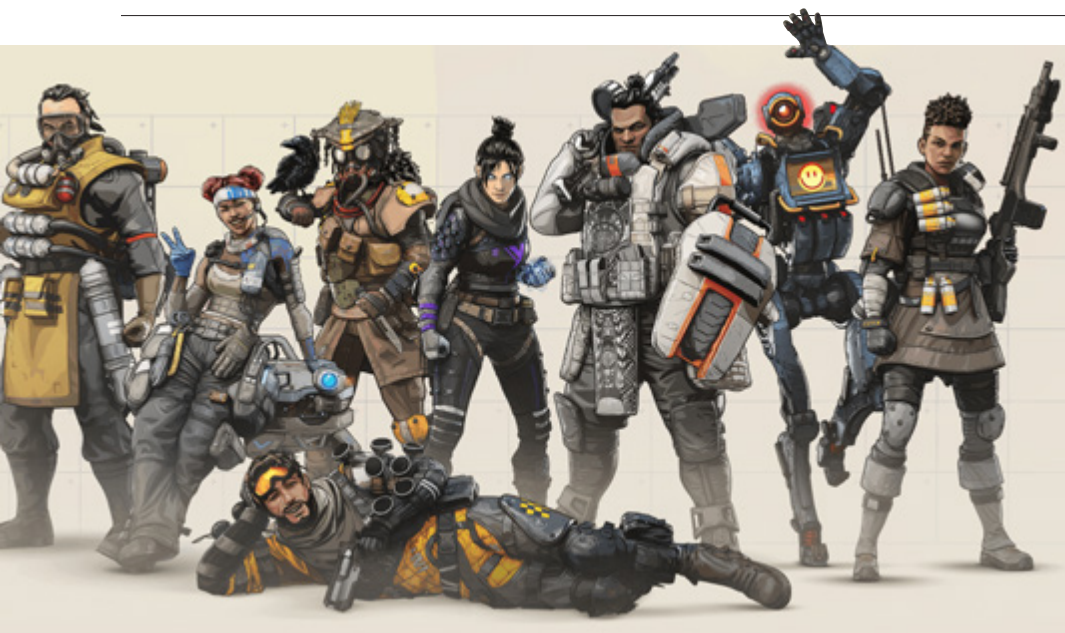
**STARBREEZE ENTERTAINMENT NIE MIAŁO NAJLEPSZEGO ROKU. MIĘDZY BARDZO SŁABYMI WYNIKAMI SPRZEDAŻY OVERKILL'S THE WALKING DEAD A OGÓLNYMI PROBLEMAMI FINANSOWYMI I OSKARŻENIAMI O SPEKULOWANIE CENAMI AKCJI FIRMA PRAWIE ZBANKRutowała w 2018 roku.**

Teraz, próbując pozbiierać się po bliskim spotkaniu ze śmiercią, wydawca postanowił sprzedać prawa do wydawania System Shock 3 studiu OtherSide Entertainment w zamian za zwrot inwestycji w wysokości 12 milionów dolarów oryginalnie włożonej w produkcję gry. Rzecz w tym, że OtherSide też nie radzi sobie najlepiej. Ufundowane na Kickstarterze Underworld Ascendant także nie poradziło sobie najlepiej i, mówiąc delikatnie, poważnie zawiodło fanów liczących na duchowego następcę Ultimy Underworld. Wydaje się jednak, że twórcy postanowili zaryzykować na własną rękę niż borykać się z konsekwencjami potencjalnego bankructwa ich wydawcy. Czy była to dobra decyzja, przekonamy się za jakiś czas. (AC)



## Co po Elite Dangerous?

**WYGLĄDA NA TO, ŻE TWÓRCY NAJWIĘKSZEGO DOSTĘPNEGO OBECNIE KOSMOSU W GRACH WIDEO NIE ZNUDZILI SIĘ JESZCZE ODPALANIEM KOLEJNYCH MAREK (CHOĆ TRZEBA PRZYznać, że WSZYSTKO, CO STWORZYLI DO TEJ PORY, BAZUJE NA PEWNEJ DOZIE SENTYMENTU).** Frontier Developments zapowiedziało w raporcie finansowym, że jeszcze w tym roku wypuści swoją czwartą produkcję, bazującą na własnej marce. Ten ostatni zwrot sugeruje, że nie będzie to licencjonowany tytuł, taki jak umiarkowanie udany Jurassic Park Evolution, ale coś oryginalnego. Szczegóły, wzięwszy pod uwagę niezbyt oddaloną w czasie premierę, powinniśmy poznać już niedługo. Kwestia tego, co dokładnie dostaniemy, pozostaje otwarta. Między Elite Dangerous a Planet Coaster jest dość duża



## Nowe Telltale Games

**DWAJ DYREKTORZY KREATYWNI Z BYŁEGO TELLTALE GAMES, DENNIS LENART I NICK HERMAN, KTÓRZY POŻEGNALI SIĘ Z FIRMĄ W 2017 ROKU, ORAZ BYŁY DYREKTOR SCENARZYSTÓW PIERRE SHORETTE I GŁÓWNY SCENARZYSTA MICHAEL CHOUNG ZAŁOŻYLI NOWE STUDIO ADHOC GAMES.** Planują oni tworzyć gry w stylu „Bandersnatch” – interaktywne filmy/gry narracyjne – podkreślając, że jest to stary gatunek, któremu należy przywrócić świetność. Założyciele chcą wykorzystać potencjał do streamowania zaawansowanych narracyjnie gier poza komputerami – na telefonach komórkowych, telewizorach i podobnych urządzeniach, co wygląda na próbę odcisnięcia śladu w obszarze, który wciąż nie został zagospodarowany. Choć na razie twierdzą, że ledwie „przyglądają się” możliwościom tworzenia takich aktorskich gier, już w „niedalekiej przyszłości” mają zapowiedzieć coś konkretniejszego. (AC) ■■■■

## Apex Legends ratuje

**W CIĄGU ZALEDWIE PIERWSZEJ DOBY W NOWE BATTLE ROYALE APEX LEGENDS ZAGRAŁO 2,5 MILIONA GRACZY, A PRZED UPŁYWEM SIĘDMIU DNI LICZBA TA PRZEKROCZYŁA DZIESIĘĆ MILIONÓW.** Jednocześnie Electronic Arts poinformowało, że Battlefield V sprzedało się poniżej oczekiwań, co doprowadziło do spadku wartości akcji firmy o zawrotność 14% – najwięcej od dekady. Wszystko to stało się jednak, zanim inwestorzy poznali wyniki Apex

Legends i rzucili się na znacząco przecenione akcje, wybijając je w górę o 16%. To także dobry sygnał dla Respawn, którego normalne Titanfall nie okazały się wielkimi hitami, mimo bardzo dobrych wyników sprzedażowych. „Dwójka” przegrała z wydanym w tym samym okresie Battlefielmem 1. Teraz jednak wydaje się, że studio znalazło receptę na sukces, a nadchodzący w drugiej połowie roku tytuł w świecie Star Wars może pomóc jeszcze bardziej. (AC) ■■■■

STAR



przepaść gatunkowa, więc trudno spekulować. Może zobaczymy coś w stylu spin-offów do EVE Online, gdzie gracze poruszają się po konkretnych planetach, tocząc wojny, wykonując zadania i robiąc inne, khem, starcizenowe rzeczy, a może zostanie nam zaserwowany rozbudowany, proceduralnie generowany RPG? W przypadku Frontier jedynym, co wydaje się prawie pewne, to fakt, że dostaniemy coś klasycznego w wymyślonej na nowo paczce, bo na tym brytyjskie studio zdaje się znać całkiem nieźle. (AC) ■■■■

## Znak handlowy Jade Empire

**JADE EMPIRE TO JEDNA Z MAREK, KTÓRE ZAWIERAŁY MNÓSTWO CIEKAWYCH POMYSŁÓW, ALE NIE OKAZAŁY SIĘ SUKCESAMI KOMERCYJNYMI, PRZEZ CO ZOSTAŁY PORZUCONE NA RZECZ INNYCH PROJEKTÓW.**

Przez wiele lat raz za razem powtarzano nam, że szansa na kontynuację gry nie ma, jednak teraz, gdy Electronic Arts szykuje ulepszoną wersję oryginalnego Command & Conquer, wygląda na to, że wydawca sprawdza, co jeszcze można by tu wskrzesić. Pod koniec stycznia EA wystąpiło o zarejestrowanie znaku handlowego Jade Empire jako „dobra lub usługi”, a dokładniej „usługi rozrywkowej w postaci gry sieciowej”.



Wbrew pozorom niekoniecznie jest to jednoznaczne – może chodzić zarówno o nową grę sieciową (podobną do Absolvera?) w realiach Jade Empire, jak i o remake starego tytułu lub nową grę, która po prostu będzie dostępna na Originie. Jak na razie nie wiemy wiele więcej, ale całość zapowiada się całkiem obiecująco. Kung-fu RPG to dość oryginalny pomysł, czyż nie? (AC) ■■■■

EA



## Sapkowski vs CDP RED

**MINĘŁO JUŻ KILKA MIESIĘCY OD ŻĄDANIA ANDRZEJA SAPKOWSKIEGO, BY CD PROJEKT RED WYPŁACIŁ MU 60 MILIONÓW ZŁOTYCH W RAMACH „UZUPEŁNIENIA” ORYGINALNEJ ZAPŁATY ZA PRAWA DO MARKI WIEDŹMIN.** Fani podzielili się na tych, którzy uważali, że pisarz jest po prostu chciwy i nie należy mu się nic, oraz na osoby mówiące, że może należy mu się dopłata do skromnej, pięciocyfrowej kwoty, jaką dostał oryginalnie, ale niekoniecznie tak wysoka. Jak donosi Puls Biznesu, CD Projekt Red jest gotów wypłacić Sapkowskiemu wynagrodzenie, choć w kwocie wyraźnie mniejszej niż oryginalnie zażądano, a obie strony są bliskie podpisania umowy. Dla twórców komputerowego Wiedźmina to szansa na uspokojenie spekulacji i utrzymanie dobrych relacji z pisarzem, co może być ważne, jeśli po fantastycznej Wojnie Krwi mamy otrzymać ciąg dalszy Wiedźmińskich Opowieści. Dla pisarza z kolei to po prostu wypłata. (AC)



## Ace Combat 7 na Steamie

**ACE COMBAT 7 WYWOŁAŁO MASĘ EMOCJI – OD ZACHWYTU NAD PŁASKIM PSEM, PUPILEM TWÓRCÓW, KTÓRY NIESTETY UMARŁ PRZED PREMIERĄ, PO POZYTYWNE I BARDZO POZYTYWNE RECENZJE (SPRAWDŹcie NASZĄ W PIXELU #45).** Niestety, wygląda na to, że wydany dwa tygodnie później na PC port ma sporo problemów. Zaczynają się one już w menu, gdzie gra nie obsługuje myszy. Fani grania w 4K mają problemy z, cóż, graniem w 4K, a miłośnicy lotnictwa, którzy wydali spore pieniądze na kontrolery HOTAS, mogą obejść

**HOTAS**

się smakiem – Ace Combat 7 nie obsługuje większości joysticków. Oczywiście problem ten można zbyć, wzmiankując, że Ace Combat 7 to gra arcade zaprojektowana pod pady, więc HOTAS może być lekką przesadą. Jednak fani pozostają niezadowoleni, szczególnie że niektórzy mają problem także z padami. Bandai zaproponowało obejście kwestii grafiki, a do tego pracuje podobno nad obsługą innych kontrolerów. Wygląda jednak na to, że Japończycy zaserwowali publiczności średniawy port. (AC)



## Z Cyberpunka 2077 do Blizzarda



**WYGLĄDA NA TO, ŻE CD PROJEKT RED STRACIŁ JEDNEGO WETERANA – SEBASTIANA STĘPIŃIA, DYREKTORA KREATYWNEGO, KTÓRY MACZAŁ PALCE WE WSZYSTKICH DOTYCHCZASOWYCH GRACH STUDIA.** Stępień w ciągu ostatniego miesiąca rozpoczął pracę w Blizzardzie i przeniósł się do Kalifornii lub pracuje zdalnie, z Warszawy (wskazuje na to profil w serwisie LinkedIn). Na razie nie wiadomo, nad czym pracuje Stępień, choć w ostatnim czasie krążyły plotki, że Blizzard, który raczej zwalnia niż zatrudnia pracowników, jednocześnie planuje kilka zupełnie nowych projektów. Przy odrobinie szczęścia nie wszystkie z nich są komórkowe, a talenty Stępnia zostaną wykorzystane do stworzenia czegoś imponującego wizualnie. Trudno też odgadnąć, co zmotywowało pracownika z dwunastoletnim stażem do odejścia z CD Projektu, ale istnieje szansa, że zwyczajnie zirytował się, że nikt nie dał mu tak fajnej kurtki jak ta, którą otrzymał wcześniej z grafiką z Gwinta. (AC)



## Ubisoft w kosmosie?

**WYDAWAŁO SIĘ, ŻE TAJEMNICZA GRA, KTÓRĄ UBISOFT MACHAŁ GRACZOM W WATCH DOGS 2 PODCZAS JEDNEJ Z MISJI, ZOSTAŁA SKASOWANA.** Projekt o nazwie kodowej Pioneer ma jednak bardziej skomplikowaną historię. Wygląda na to, że od czasu pierwszego ogłoszenia gry o dzisiaj przeszła ona już co najmniej dwie przebudowy. Najpierw miała być pozabawioną przemocy grą o eksploracji kosmosu, a teraz staje się natomiast kooperacyjną strzelanką z obcymi. Wzmianka „RIP Pioneer” sprzed dwóch tygodni była odniesieniem właśnie do tej drugiej wersji i sygnałem, że nie mamy już szans na oryginalną, pokojową eksplorację kosmosu. Całość nowego projektu ma bazować na gałęzi silnika Anvil, która jest rozwijana na potrzeby gier w uniwersum Rainbow Six. Wszystkie te informacje pochodzą z serwisu Kotaku, który sprawdza się całkiem dobrze w zdobywaniu wiarygodnych informacji od swoich źródeł wewnątrz branży. Jednocześnie całości nie potwierdza sam Ubisoft, jako że gra nie została nigdy ogłoszona, a firma twierdzi, że nie komentuje plotek. (AC)





## CreativeForge się kurczy

**POZNAŃ**

**WYGLĄDA NA TO, ŻE CREATIVFORGE NIE JEST W NAJLEPSZYM MIEJSCU PO PREMIERZE PHANTOM DOCTRINE.** Pod koniec stycznia prezes firmy i główny projektant taktycznych produkcji, za którymi stała, Kacper Szymczak zrezygnował ze stanowiska ze względu na „rozbieżność zdań w kwestii modelu działalności spółki”, a teraz w dwóch falach osiemnastu, a potem jedenastu pracowników studia wypowiedziało umowy cywilnoprawne. To większość z 40-osobowego zespołu, w którym nikt nie jest zatrudniony na umowę o pracę. Stawia to studio w trudnej sytuacji. Choć w produkcji jest kolejna gra, szkieletowa załoga może mieć problemy ze zrealizowaniem projektu. Dodatkowo absolutny brak zaufania akcjonariuszy – CreativeForge weszło na giełdę w maju 2018 roku, a kurs akcji spółki leci od premiery Phantom Doctrine ostro w dół, co oznacza stale kurczące się finansowanie – sprawia, że perspektywy na przyszłość są raczej kiepskie. (AC)



## ParaDice



**ZAPRASZAMY DO POZNAŃSKIEGO COLLEGIUM DA VINCI W DNIU 15 MARCA, W GODZINACH 14:30-21:30 NA PIERWSZY TURNIEJ GIER KOMPUTEROWYCH I PLANSZOWYCH – PARADICE.** Wydarzenie organizuje Wydział Informatyki i Komunikacji Wizualnej CDV oraz Koło Naukowe Game Wizards pod patronatem naszego miesięcznika. Szczegóły znajdziecie na [www.cdv.pl](http://www.cdv.pl) (ŁS)



## RIP Steve Bak

**NA POČĄTKU LUTEGO W WIEKU 66 LAT ZMARŁ TWÓRCA GIER NA ATARI ST STEVE BAK, ZNANY GŁÓWNIIE Z GOLDRUNNERA I HERCULESA.** Razem z Chrisem Sorrellem odpowiedzialny był także za dwie części platformówki James Pond. Jego syn wspomina, że wciąż pamięta zapach terek, w których nieśli dziesięciopensówki do gry na automatach. (PB)



## Czy e-sport nie istnieje?



**OD PEWNEGO CZASU TOCZY SIĘ DYSKUSJA NA TEMAT TEGO, CZY E-SPORT MA SWOJE MIEJSCE NA IGRZYSKACH OLIMPIJSKICH.** Podczas gdy Southeast Asian Games, Mistrzostwa Azji Południowo-Wschodniej, zawierają już pierwsze rozgrywki e-sportowe, a Międzynarodowy Komitet Olimpijski zorganizował w ubiegłym roku e-sportowe forum, by przedyskutować kontrowersyjne elementy cyfrowych zmagania takie jak przemoc, niektórzy są zdania, że samo słowo jest obrażą dla sportu. Jedną z głośno mówiących to osób jest Alfons Hörmann, prezes niemieckiej federacji olimpijskiej. Uważa, że e-sport nie istnieje, więc nie ma dla niego miejsca na

igrzyskach, jak donosi serwis Faz.net. Hörmann nie jest jednym niemieckim specem od sportu, który bardzo nie lubi elektronicznych gier. Peter Beuth, minister spraw wewnętrznych i sportu Hesji, ma podobne zdanie. Warto jednak zaznaczyć, że e-sport ma też zwolenników w niemieckim rządzie. Zalicza się do nich Dorothee Bär, minister do spraw cyfryzacji Niemiec, która w październiku zeszłego roku zatweetowała, że e-sport jest sportem. Wydaje się, że od Southeast Asian Games do igrzysk jest jednak długa droga, a postawa ludzi takich jak Hörmann tylko ją wydłuża. Czas pokaże, czy Komitet Olimpijski złamie się w kwestii Starcrafta II, CS:GO i innych tytułów. (AC)



## Brak Metroida 4

**WYGLĄDA NA TO, ŻE SZYBKO NIE ZOBACZYMY METROID PRIME 4. NINTENDO WŁAŚNIE SKASOWAŁO WSZYSTKIE WYPRODUKOWANE ELEMENTY GRY I ZACZYNA OD NOWA.** Robi to jednak w świetnym stylu – w wypuszczonym filmiku zamieszcza przeprosiny i wytłumaczenie, co właściwie się stało. Jeśli nie chce wam się go szukać i oglądać, poniżej wytłumaczymy sytuację. Wszystko wskazuje, że Bandai Namco Singapore, studio, któremu powierzono produkcję czwartej części Metroid Prime, nie poradziło sobie z dostarczeniem Samusa w odpowiedniej jakości. Dwa lata po ogłoszeniu gry na targach E3 Nintendo stwierdziło, że obecny stan prac nie rokuje dobrze



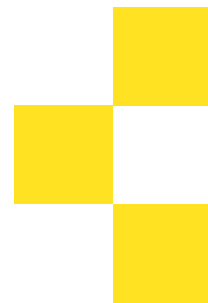
i należy wrócić do korzeni. Jest nimi studio Retro, oryginalni twórcy Metroid Prime. Dużą część całego materiału poświęcono na przeprosiny, tłumaczenie, że następna aktualizacja nie pojawi się zbyt szybko. Proszono też o cierpliwość. Naprawdę, gdyby wszystkie firmy tak podchodziły do graczy, żyłbyśmy w zupełnie innym świecie. (AC)





**Piotr Gawrysiak**

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50% spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



## ŚLADY PRZESZŁOŚCI

**Z**abrzmia to może dziwnie, ale nastaly ferie. „Cykl wydawniczy” papierowego wydawnictwa, jakim jest Pixel, pozwala na podróże w czasie. Szkoda tylko, iż tylko w jednym kierunku. Jakby nie było, wszystkie moje dzieciaki nie chodzą obecnie do szkoły i w związku z tym mają czas... a nie, właśnie nie na granie.

Mają czas na nadrobienie różnych zaległości, w tym szczególnie na czytanie różnego rodzaju lektur szkolnych. W ciągu roku kierat ciągłych prac domowych i zajęć pozalekcyjnych nie pozostawia na to czasu. Oni czytają (a przynajmniej powinni), ja zaś mogę zadumać się nad doбором lektur, reprezentujących część kanonu dzieł kultury (wysokiej, ustalmy to sobie od razu), który każdy człowiek znać powinien. Nie żeby te lektury były zupełnie bez sensu. To, że musi się tam znaleźć Mickiewicz, Słowacki i Sienkiewicz jest oczywiste, dodaniu zaś tamże dzieł Mrożka, Lema, Tolkiena czy nawet Christy (tak, jest komiks) mogą tylko przyklasnąć.

A zatem moje potomstwo czyta, jednocześnie złorzecząc i argumentując, iż znajomość lektur jest im zupełnie niepotrzebna. Zaiste, wielu (przykład – Elon Musk) twierdzi, iż tego rodzaju wiedza humanistyczna jest niepotrzebna w nowoczesnym świecie. Ja jednak upierać się będę. I to nie tylko dlatego, że nie mogę sobie pozwolić na spersonalizowaną edukację uprawianą przez Muska i podobnych mu miliarderów. To właśnie dzięki niej, a raczej dzięki pochodzącym z niej kodom kulturowym, stanowimy społeczeństwo. Można by to pewnie nawet powiedzieć bardziej patriotycznie, ale listopad już za nami.

Jeśli jednak powyższe twierdzenie jest prawdą, to same książki nie wystarczą. Znajomość innych dóbr kultury jest niezbędna, abyśmy mogli porozumieć się z ziómkami. A zatem nie tylko „Litwo, Ojczyzno moja”,

ale także „Nas, bohaterów, prądem!?” albo „I find your lack of faith disturbing”. Co do tematów muzycznych, to nie wiem, jak je tu przedstawić, ale co do tego, iż także muzyka, poza filmem i literaturą, jest integralną częścią kultury, nie ma chyba wątpliwości.

No dobrze, to teraz proszę zamknąć ten numer Pixela i obejrzeć okładkę. Tak, stoi tamże „Kultura gier wideo” i także tu nie mam wątpliwości, iż gry są równie istotnym elementem socjalizacji. Ale sprawa nie jest taka prosta. Kanon (choćby filmów) powinien zawierać dzieła klasyczne i to wybitne. Wszak nie może być zbyt długi. O ile odważyłbym się zbudować taką listę pozycji literackich czy nawet filmów, to o stworzeniu kanonu gier nie śmiem nawet marzyć. Nie tylko ja zresztą. Różnorodność wykazywana przez wszelkie listy Top 10 czy Top 20 gier, także publikowane w Pixelu, pokazuje, że rzecz daleka jest od trywialnej.

To, że „Mickiewicz poetą wielkim był” nie wynika wyłącznie z tego, iż ktoś to zadekretował. Nie, pokolenia czytelników wielokrotnie raczyły zauważyć (i tym samym osiągnęły pokoleniowy konsensus), iż nasz wieszcz narodowy po prostu znał się na swojej robocie jak mało kto i trzeba przykleić mu łatkę klasyka. W przypadku gier coś takiego jest (jeszcze?) niemożliwe. Medium rozwija się zbyt szybko (więc obiektywna ocena biegłości opanowania rzemiosła jest co najmniej trudna), o pokoleniach graczy zaś trochę za wcześnie mówić. Tym bardziej, że nie chodzi tu o wskazanie dzieł może i przełomowych (dajmy na to Battlezone albo The Hobbit), i historycznie istotnych, ale zupełnie obecnie niestrawnych, z racji choćby na rozwój technologii. Pozycje klasyczne nie powinny być nudne (niezależnie od tego, co mówią wasze dzieci). Właśnie dlatego zasługują na zapamiętanie, iż dają rozrywkę niezależnie od pokolenia, które ma z nimi do czynienia. „Ogniem i mieczem” dalej się fajnie czyta, a „Metropolis” ogląda.

Ehhh, to wszystko jest skomplikowane i względne. Tu bardzo pasuje scena ze „Star Trek: Beyond” (skądinąd filmu słabego), w którym Spock i McCoy, słysząc piosenkę Beastie Boys, komentują: „Ależ to muzyka klasyczna”!!! A więc, kto wie? Może kiedyś... ■



# JUST RETURN FOR DARKNESS

DOSTĘPNA Q1 2019

Nintendo eShop



MovieGames



MovieGames  
LUNARIUM



SIMFABRIC



NINTENDO  
SWITCH.



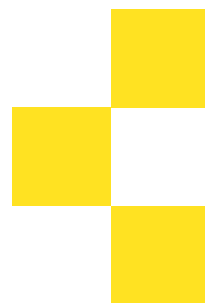
#### Aleksy Uchański

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.



# TYLKO PRZYSZŁOŚĆ ZASŁUGUJE NA LITOŚĆ

**N**ajgorsza rzecz na świecie, to dowiedzieć się, że jest nie do pomyslenia, że można żyć tak, jak my kiedyś żyliśmy.

Przeczytałem książkę „Tuż obok” Wojciecha Nowickiego. Jest to kapitalne eseistyczne dzieło poświęcone, upraszczając, analizie starych zdjęć (głównie z okresu pierwszej wojny światowej). Dowód niezwykłego talentu pisarskiego, szerokiej wiedzy autora i jego zdolności do wnikliwej analizy. Ze zdjęć, jak by się zdawało oczywistych, czasem pozornie nieciekawych, autor wyprowadza poruszające historie, wskazując na pozornie drobne, wręcz niedostrzegalne elementy o wielkim znaczeniu.

Jeżeli jednak coś mnie w tej książce uwiera, to ciągota do wskazywania: „Patrzcie, jacy oni kiedyś byli biedni”. Patrzcie jacy biedni – boso chodzili. Patrzcie jacy biedni – nosili połatane spodnie. Oczywiście w okresie pierwszej wojny światowej raczej nikomu nie żyło się dobrze. Z drugiej strony, zakładając, że wszyscy tu w pixelowej rodzinie jesteście już wiekowi, sięgamy sami pamięcią do (co prawda nie tych) dawnych czasów i pamiętamy jak było.

W latach siedemdziesiątych jako dziecko mieszkałem na Dolnym Śląsku. Była to wieś chłoporobotnicza, właściwie bardziej małe miasteczko niż osada klasycznie rolnicza. Wciąż jednak – wieś. Do toalety chodziliśmy na podwórko, ogrzewanie zapewniał stojący w każdym pokoju piec kaflowy. W nocy do załatwiania pilnych dziecięcych potrzeb służył nocnik. Wanna – była wanna! – znajdowało się w kuchni za zasłonką, a jedyny sposób napełnienia jej ciepłą wodą polegał na zagotowaniu jej w wielkich garach na kuchni opalanej węglem. Na dnie wanny na chwilę udawało się zgromadzić trochę ciepłej wody. Kochałem wizyty u drugiej babci, we Wrocławiu, bo tam była CIEPŁA WODA W KRANIE i można się było bez ilościowych i czasowych ograniczeń w niej kąpać.

Samochodu nie mieliśmy (myślę, że do siódmego roku życia jechałem samochodem w sumie mniej niż 10 razy), PKS chodził marnie, więc gdy trzeba było gdzieś pojechać, szło się na stację PKP (była stacja!) i wsiadało do osobowego pociągu ciągniętego przez parowóz. Czy pamiętacie, jak majestatycznie wygląda parowóz, gdy spogląda się na niego z perspektywy metra wzrostu? To tak jakby jego koło dziś miało cztery metry. A kabina maszynisty wydawała się położona na wysokości dzisiejszego pierwszego piętra. Nigdy tego nie zapomnę. Wiele razy marzyłem o wspięciu się do tej kabiny, ale zwyczajnie nie umiałem sobie wyobrazić pokonania tych zaledwie dwóch stopni, z których pierwszy znajdował się hen nad moją głową.

W telewizji leciały dwa czarnobiałe kanały i o 19.00 można było niezawodnie dostać swoje 10 minut bajki. Czasem nawet pół godziny. Oraz Klossa, Pancernych i mistrzostwa w futbolu, gdy miały miejsce. Poza tym raczej nie pozwalali oglądać i – z perspektywy czasu – mieli rację.

Zgodnie z popularnym memem powinienem teraz napisać: „nikt nie narzekał”. W zasadzie tak było, ale z dobrego powodu: nie narzekaliśmy, bo nie wiedzieliśmy, że można narzekać. Życie po prostu takie było, wszyscy żyli tak samo, a standardy porównywane na nielicznych zachodnich filmach nie wydawały się (mi) ciekawe. Albo wydawały się tak abstrakcyjne, że nieprzystające do naszych czasów. No i poza wszystkim: byliśmy w tym jak cholera szczęśliwi i beztroscy, tak jak to tylko dzieci potrafią.

Gdybym dzisiaj od kogoś usłyszał: „Rety, jak ty biednie żyłeś!”, to bym się nawet nie tyle obraził, co zdziwił. Żyłem, jak żyłem. Doświadczyłem świata żelaza, drewna i pary, pięknego świata przedplastikowego. Nawet świat cyfrowy poznałem chwilę później. Wpatrzony w bursztynowe okienko starego radia z wypisanymi na nim częstotliwościami nadajników z odległych krajów, próbowałem je złapać na falach długich, czym subtytuowałem internet, o którego nadejściu nie miałem prawa wiedzieć.

Czy to ma wszystko związek z grami? Pewien, niewielki. Otóż jest dowodem na mądrość graczy. Bowiem spośród wszystkich głupot, jakie z ust graczy kiedykolwiek posłyszałem (a słyszałem chyba wszystkie), nigdy nie padła ta jedna: „Rety, jak wy biednie graliście! Jak mi was szkoda!”. Nikt nie próbuje się nad nami litować, że nie mieliśmy grafiki 3D, że postaci nie mówiły ludzkim głosem, że zamiast muzyki czasem było popiskiwanie. Wszyscy rozumieją, że uczestniczyliśmy w czymś wspaniałym. Dlaczego inni nie potrafią tego wniosku rozciągnąć poza gry komputerowe? ■

ALEX

# PRENUMERATA. CZYTASZ GDZIE CHCESZ. I NA CZYM CHCESZ. TANIEJ.

Roczna prenumerata magazynu PIXEL (11 wydań)  
wraz z przesyłką na terenie Polski: ~~159,50 PLN~~ **121 PLN**



Zagraniczna roczna prenumerata magazynu PIXEL (11 wydań)  
wraz z przesyłką  
kraje UE: **347,60 PLN**  
USA, Kanada: **391,60 PLN**



## WERSJA CYFROWA W CENIE PRENUMERATY!



### TRZY PROSTE SPOSOBY NA ZAMÓWIENIE JUŻ DZIŚ

shop.pixel-magazine.com  
prenumerata@pixel-magazine.com  
+48 (22) 855 10 37

# PIXEL

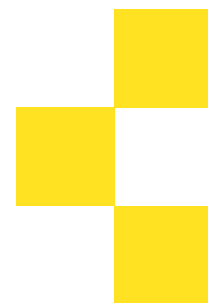
KULTURA GIER WIDEO

#### REGULAMIN

1. Prenumerata realizowana jest za pośrednictwem Poczty Polskiej, listem ekonomicznym, najpóźniej jeden dzień roboczy przed ukazaniem się bieżącego wydania w sprzedaży detalicznej.
2. Koszt wysyłki wliczony jest w cenę prenumeraty.
3. Prenumerata rozpoczyna się od najbliższego numeru, który ukaże się po odnotowaniu wpłaty za zamówioną prenumeratę.
4. Wpłaty można dokonywać on-line na stronie shop.pixel-magazine.com lub na podstawie faktury pro-forma.
5. Pytania i reklamacje prosimy kierować pod adres prenumerata@pixel-magazine.com lub telefonicznie pod numer +48 (22) 855 10 37
6. Zamawiający wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji zamówienia przez firmę Idea Ahead (zgodnie z Ustawą z dnia 29.08.1997 roku o Ochronie Danych Osobowych; tekst jednolity: Dz. U. z 2002r. Nr 101, poz. 926 ze zm.).



**Marcin Borkowski**  
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny  
Top Secretu, komentator spraw bieżących,  
postać znana i lubiana.



## JEDNA SZYBKKA

**N**ie jestem jakoś bardzo w streamy czy vlogi grove, chociaż czasem, żeby sobie szybko wyrobić jakieś choćby szczątkowe zdanie, oglądam gamepleje. Kilka miesięcy temu Zooltar (Gambler, Hyper, w Pixelu też czasem pisuje) zaczął streamować na twitchu.

Znamy się i lubimy z Tadkiem od lat dziewięćdziesiątych, więc zająłem raz i drugi trochę po znajomości, a trochę dla żartu, a potem zrobiła się całkiem sympatyczna, nieduża społeczność regularów i zacząłem zaglądać w miarę systematycznie. Jak to dynamika socjologii małych grup przewiduje, dość szybko pojawiło się kilka wewnętrznych, hermetycznych żarcików i powiedzonek. Nie wszystkie nadają się do druku, ale ikoniczne „jedna szybka” – oznaczające partyjkę w Playerunknown’s Battlegrounds, często rozgrywaną na koniec dnia – jak najbardziej. Nieskromnie przyznam, że miałem w upowszechnieniu tego terminu swój drobny udział, tworząc kilka rebusów i robiąc mema z kawałkiem szyby podpisanej jak wyżej. Zbiorowe poczucie humoru powiązanego ze strumyczkiem czatu zrobiło z tego jeszcze one glass i one very glass (jedna bardzo szybka).

Tak sobie patrzyłem, jak Zooltar tnie ze znajomymi w tego PUBG (a czasem głównie słuchałem, robiąc rzeczy zajmujące manualnie i wzrokowo, jak choćby lutowanie), i powoli dochodziłem do wniosku, że mam ochotę sam spróbować. W końcu trzeba poszerzać portfolio, a moje doświadczenia z grami wieloosobowymi online są znikome. Niby mam ponad tysiąc godzin w TESO, ale praktycznie grałem wyłącznie jednoosobowo. Battle royale to dla mnie zupełnie terra incognita, ale krótkość i ograniczenie

czasowe rozgrywek (góra trzydzieści minut) bardzo ułatwiają znalezienie czasu na zagranie. W dodatku w wykonaniu Tacka i jego kompanów PUBG wyglądał na wystarczająco łatwy, żeby spróbować.

Boy, was I wrong.

Zacząłem od wprowadzenia nowych standardów rozgrywki. One very glass, Borek style: dać się komuś rozjechać samochodem, lądując na spadochronie. W kolejnej rozgrywce dałem się zabić, gdy stałem w kąciku i usiłowałem złożyć ze znalezionych części optymalną giwerę. Ta względna prostota ze streamu opiera się na doskonałej znajomości kilkudziesięciu wariantów dostępnego uzbrojenia i zręczności palców zupełnie poza moim stetryczalym zasięgiem (no dobra, że tak będzie, to akurat wiedziałem od samego początku). Monotonne to nie było: ginąłem na dziesiątki sposobów, od postrzałów, granatów, upadków, wypadków, bomb, ognia i obrażeń poza strefą. Po siedmiu godzinach przyszedł pierwszy sukcesik: ZABIŁEM KOGOŚ! Albo gość miał słabe pingi, albo jakimś cudem zagapił się bardziej, niż ja zwykle: załatwiłem go na otwartej przestrzeni, wywalając dwa magazynki (niecelność level master), a on nie zdążył strzelić. Normalnie cud jakiś. Chwilę później wylądowałem na spadochronie przy budynkach bliźniutko ostatecznej strefy i bez strzału, pełzając po okolicznych krzakach, załapałem się do pierwszej piątki. Byłoby pewnie lepiej, gdybym nie próbował granatem zabić gracza, który przeszedł po mnie, nawet mnie nie zauważając. Tu już mogę twierdzić, że chowałem się inteligentnie i wykorzystywałem osłony terenowe, więc cud był mniej cudowny niż ten poprzedni.

I tak dalej. Szans na zwycięstwo nie mam żadnych, mimo to bawię się świetnie. A jaka adrenalina! Ostatnimi laty tak mi ciśnienie zazwyczaj podnosili inni użytkownicy dróg publicznych, nie gry. A w kilka dni po tym, jak PUBG kupiłem, okazało się, że trafiłem z wyborem całkiem nieźle, bo został grą roku na Steamie.

Mam jeszcze pół godzinki. Akurat na jedną szybka. Chociaż przy moich umiejętnościach będą ze trzy. ■

BOREK

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**



STWORZONY Z MYŚLĄ O GRACZACH

# PRZETESTOWANY W BOJU

## Archer C5400X



Czterordzeniowy  
procesor 1,8GHz  
64-bit



Prędkość  
transmisji  
5400Mb/s



Porty  
Ethernet  
8x



Technologia  
MU-MIMO 4x4



Beamforming



Smart  
Connect



Range Boost



NitroQAM™  
(1024-QAM)  
oraz 4-Stream

