

PREMIERA MIESIĄCA DEVIL MAY CRY 5

# PIXEL

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



OSĄDZAJ REWOLUCJONISTÓW,  
ZDOBYWAJ WPŁYWY I WŁADZĘ!

# WE.THE REVOLUTION

## INSIDE

- THE DIVISION 2
- ONE PIECE WORLD SEEKER
- BABA IS YOU
- DEAD OR ALIVE 6
- DAEDALIC ENTERTAINMENT
- SAMURAI SHOWDOWN
- LORDS OF MIDNIGHT
- PREY
- SPACE QUEST
- DAVID LYNCH W GRACH
- TWARZE MAXA PAYNE'A

4 (47) / 2019 / KWIECIEŃ

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098



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

PREMIERA MIESIĄCA DEVIL MAY CRY 5

# PIXEL

KULTURA GIER WIDEO



## WE. THE REVOLUTION

OS DZAJREWOLUCJONISTÓW,  
ZDOBYWAJ WPŁYWY I WŁĄDZ !

# 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 ZAJEZDNIA AUTOBUSOWA MZA  
ul. Włociańska 52, WARSZAWA

PATRON HONOROWY



PARTNER ORGANIZACYJNY



PARTNER STRATEGICZNY



PARTNER ZŁOTY



PARTNER TECHNOLOGICZNY



PARTNER SREBRNY



# WYPRANE Z GRY I WYPRASOWANE

**W** pierwotnych grach wideo chodziło wyłącznie o rywalizację, zmaganie się z automatem. Dopiero później u twórców gier zrodziła się chęć opowiadania historii, tworzenia żyjących własnym życiem wirtualnych światów.

Pierwszy zameldował się tu Will Crowther i jego Colossal Cave Adventure (Pixel #11), z którego kopiował potem Warren Robinett, wzbudzając przerażenie w szeregach Atari. No jak to, skąd pomysł, żeby wsadzać kij w mrowisko i burzyć ustaloną strukturę gry, której skuteczność była potwierdzana miliardami dolarów płynącymi z salonów gier i ze sprzedaży konsoli VCS? A potem szczęśliwie dla wielu salony gier zostały przewietrzone przez krach 1983 roku i na placu boju zjawili się twórcy dostarczający przygodówki i RPG. Zaczęły powstawać gry polegające już nie na tym, żeby przetrwać nawałnicę, lecz żeby spokojnie odkrywać kolejne sekrety i eksplorować wirtualne środowiska. Cały czas podszyte to było rywalizacją z maszyną. Zawody w tym, kto okaże się już nie zręczniejszy, lecz sprytniejszy.

Pamiętam numer z barakowozu w Łowiczu, gdzie automat z Vastarem został beczelnie przerobiony przez właściciela, oferując ograniczony czas zabawy niezależnie od tego, jaki poziom wycwiczenia się reprezentowało. Przy wlocie na monety osadzone były zielone diodki, które kolejno znikwały, sygnalizując

**P.**

zbliżający się koniec zabawy. Zaraz, zaraz, jaki koniec, skoro jeszcze miałem w zapasie kilku ludzików? W Łowiczu nie miało to znaczenia. W pewnym momencie na ekranie pojawiał się zielony napis, że mam 20 sekund na wrzucenie kolejnego piąta, żeby kontynuować grę, albo następował wymuszony Game Over. W tamtym czasie uznałem to za skrajne chamstwo, a dziś już tylko za marketingowy chwyt nieróżniący się zbyt od tego, co wyczyniają setki współczesnych twórców gier, zwłaszcza mobilnych.

Mój synek ściąga sobie grę za darmo i zaczyna się nią bawić. Kopie piłkę, żeby zebrać złote monetki, za które może w świecie gry doposażyć swojego bohatera w nowe rzeczy. Jednak program podpowiada mu cały czas: nie trudź się, nie trać czasu, zapłać te pięć czy dziesięć dolarów, a uzyskasz stertę monetek odpowiadającą twojemu poceniu się przez tydzień. Wiem, że dla wielu graczy to codzienność, ale dla mnie jako stroniącego od mobilnych harców ciągle stanowi to wielki szok. No bo przecież ci biedni twórcy, posługujący się utartym modelem biznesowym, pokazują, jak bardzo pogardzają swoją własną pracą. Już w prehistorii gier wideo było wiadomo: zapłać, pobaw się, wytrwaj, ile zdołasz. Teraz kolejność jest inna: nie graj, nie trać czasu na bzdury, zapłać. Gdzie tu miejsce na grę, skoro sami twórcy zachęcają do jej omijania? Dla mnie te wszystkie free-to-play stanowią zaprzeczenie idei gier i oczywiście pal licho, gdy są skierowane do dorosłych. Jednak podobnie jak w przypadku Fortnite'a denerwuje mnie, gdy takie pułapki zastawia się na dzieci.

Na Switcha nie było dla mnie żadnej gry od czasu Kórlików, na Oculusa nie powstało nic interesującego od czasu Torna, gram więc na pececie w nowe Assassin's Creedy i włączę się po post-Rosji w nowym Metrze. Recenzja Pawła Schreiberza zachęciła mnie, żeby sięgnąć po grę o facecie zmienionym w impuls elektryczny. Ale najpierw trzeba będzie odwiedzić okolice Area 51, żeby zdać relację w reaktywowanym Resecie. Kolejny zaś numer Pixela ukaże się już 25 kwietnia. ■



MICZ



**PIXEL**  
CULTURAL SCIENCE MEDIA

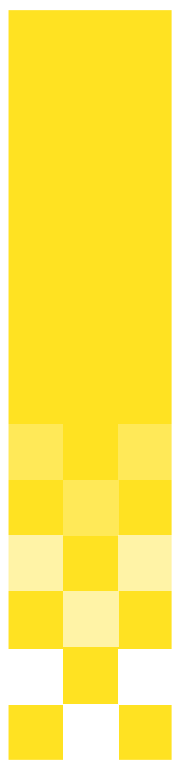
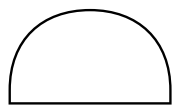
Redaktor naczelny  
Piotr Mańkowski  
piotr@pixel-magazine.com

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

Oficer dy ury  
Wolf  
Opieka graficzna  
Łukasz Szczepanowski  
Korekta i redakcja  
Señorita Clara  
Prenumerata  
Marlena Kwiatkowska  
hello@pixel-magazine.com

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

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



5-24

## LOADING

- 4. Inside • 6. Andrzej Sapkowski vs. CD Projekt RED
- 8. Mobile World Congress w Barcelonie
- 10. Pokaz prasowy Samurai Showdown w Londynie
- 12. Druga część relacji z siedziby Netflixa
- 18. Indykarium • 22. Wizyta w hamburskiej centrali Daedalic Entertainment

25-48

## PLAY THE GAME

- 26. We. The Revolution • 30. The Division 2
- 32. Devil May Cry 5 • 34. Lego Przygoda 2 • 35. Dawn of Man
- 36. Devotion • 37. Left Alive • 38. 7th Sector
- 40. ONE PIECE World Seeker • 42. Don't Escape: 4 Days in a Wasteland • 43. Ape Out • 44. Dead or Alive 6
- 46. Occupation • 47. Baba is You • 48. DIRT Rally 2.0

49-78

## HALL OF FAME

- 50. Najlepsza Gra na Świecie: Lords of Midnight
- 54. Crystal Castles – legenda automatów
- 58. Historia serii Prey
- 64. Wywiad z Samem Lake'em
- 66. Twarze Maxa Payne'a
- 70. Space Quest od Sierry On-Line

79-94

## SECRET LEVEL

- 80. Atari Portfolio
- 84. Planszówka „X-Wing”
- 86. Big Box: F-19 Stealth Fighter
- 88. Sidequest • 94. Felieton Śledzia

95-122

## CREDITS

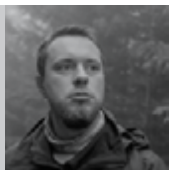
- 96. David Lynch w grach wideo • 102. Kosmiczny Warframe • 107. Felieton Michała R. Wiśniewskiego • 108. Akiba's Report
- 113. Felieton Bartosza Czartoryskiego
- 120. Felieton Alexa • 122. Felieton Borka

114-117

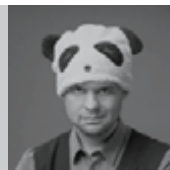
## AUTOFIRE

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.

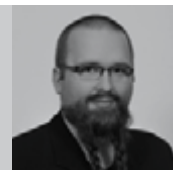
ANDRZEJ  
BAZYLCZUK



MICHAŁ R.  
WI NIEWSKI



PAWEŁ  
G SKA



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

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

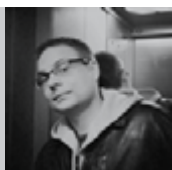
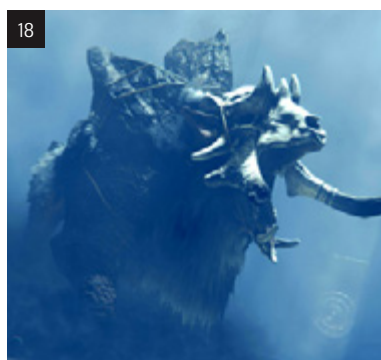
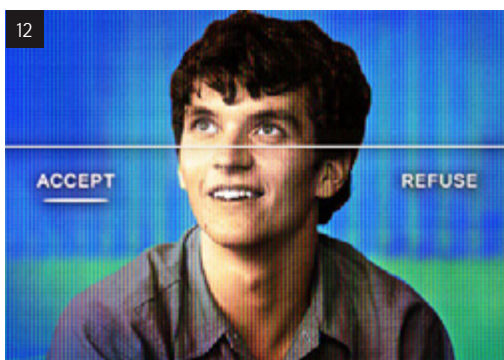
Jeśli marzył się wam odcinek „Pogromców Mitów” poświęcony fatality, to koniecznie oglądajcie serię „The Science of Mortal Kombat”. Wprawdzie prowadzący Kyle Hill jest nieco irytujący, ale i tak warto dać programowi szansę. Dawno nie widziałem lepszego pomysłu na promowanie gry.

Cudny seans „Ality” w berlińskim IMAX (w Szczecinie nie mamy) – pokazy oznaczone OV są w oryginalnym języku, co ciekawe – bez żadnych podpisów. Jakie to wspaniałe, zrozumiałem dopiero oglądając „Captain Marvel” w polskim kinie; okropne, skandaliczne wręcz tłumaczenie!

„Star Trek: Discovery” pokazuje, że czasem zbyt wielkie przywiązanie do danej marki zawęży kryteria oceny jej nowych dzieł. Discovery to pierwszy „Star Trek”, który naprawdę mnie wciągnął. W internecie widzę jednak sporo komentarzy fanów, że trawstuje on tradycję marki. Koniec rozmowy na czasie Wpisz wiadomość...

# LOADING

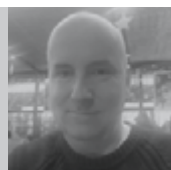
WIAT GIER WIDEO ODBIŁ SIĘ BOLE NIE OD  
KONCEPCJI INTERAKTYWNEGO FILMU Z POWODU  
DWÓCH KRYTYCZNYCH OGRANICZEŃ :  
TECHNICZNYCH I FINANSOWYCH.



PIOTR  
POCZTAŘEK



MICHAŁ  
ZDANCEWICZ



PIOTR  
MA KOWSKI



Dałem drugą szansę serialowemu „The Walking Dead”. Za pierwszym razem odbiłem się od kiepskiej namiastki świetnego komiksu i odpadłem koło piątego sezonu. Za drugim razem jak dotąd ogląda mi się lepiej. Może tym razem dotrąm do końca... Podobno najnowsze sezony prezentują lepszy poziom.

Czasami warto pójść na film bez żadnych oczekiwań. Tak zrobiłem z „Alita: Battle Angel”, która okazała się przyjemnym zaskoczeniem. Nie jest to może jakieś wiekopomne dzieło, ale obraz należy do wyjątkowo widowiskowych. Poza tym w filmie pojawia się Christoph Waltz, a jego tyłkam w ciemno w dowolnej roli!

Za kilka miesięcy czterdziestolecie istnienia będzie obchodzić Activision. Firma kojarzona jako „anty Atari”, potem nieudolnie rządzona przez Bruce’a Davisa, a w końcu brutalnie przejęta przez Roberta Koticka, stała się z biegiem lat esencją korporacyjnego Atari. Teraz jej pracownicy piszą petycję o wyrzucenie Koticka. Parafrazując majora Grossa z „Psów”.: „Nie dacie rady, jest wyższy stopniem”.



# Sapkowski Opening

## czy jednak CD Projekt gambit?

Tak jak świat szachów ma swoje słynne otwarcia, obrony czy gambity, tak i biznes przez lata pamięta określone zagrania, procesy czy potyczki. W pojedynku, którego właśnie jesteśmy świadkami, ścierają się zawodnicy wagi ciężkiej. Białymi gra Andrzej Sapkowski, a czarnymi CD Projekt.

■ Krzysztof Czyżewski

Otwarcie Sapkowskiego było w pełni publiczne. Donosiły o nim wszystkie media, nie tylko te na co dzień zainteresowane światem gier. Było śmiałe, wręcz agresywne. Autor, po tym jak lata temu sprzedał, za niezbyt okazałą sumę, prawa do adaptacji jego twórczości literackiej na potrzeby gry komputerowej, zażądał od producenta tejże gry „wyrównania” w wysokości 6% zysków, jakie producent osiągnął z gier bazujących na jego twórczości, w przybliżeniu zatem – na dzień żądania – około 60 milionów złotych.

Jako podstawę do takiej zagrywki wskazał nieco zakurzony, bo dotąd bardzo rzadko wykorzystywany, przepis art. 44 polskiego prawa autorskiego. Zgodnie z nim autor, który przekazał przysługujące mu prawa lub udzielił licencji, może domagać się przed sądem od nabywcy praw „stosownego” podwyższenia ustalonego wynagrodzenia, jeśli okaże się, że otrzymane wynagrodzenie będzie (choćby po latach) pozostawać w „rażącej dysproporcji” do korzyści, jakie z tytułu eksploatacji tych praw osiągnął ich nabywca.

### Autor



**Wspólnik, adwokat, ekspert i strategiczny doradca w zakresie prawa własności intelektualnej i prawa mediów;** doświadczony pełnomocnik w procesach sądowych – tak przed sądem I, jak i II instancji oraz przed Sądem Najwyższym. Świadczy usługi przede wszystkim dla podmiotów działających w obszarze: filmu, mediów, prasy, książki, reklamy, rozrywki i IT. Pełni funkcję arbitra Sądu Arbitrażowego Rynku Audiowizualnego przy Krajowej Izbie Producentów Audiowizualnych. Był arbitrem Komisji Prawa Autorskiego.

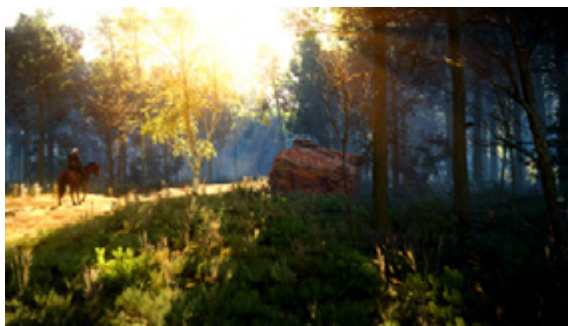


Wynikiem takiego otwarcia był szok medialny, tymczasowy spadek wartości akcji producenta, ale przede wielkie poruszenie na całym rynku obrotu prawami autorskimi. No bo jak to? Tak można? Najpierw odmówić – jak przynajmniej sam Andrzej Sapkowski – oferty oparcia wynagrodzenia twórcy o procent zysków osiągniętych z produktu bazującego na jego twórczości i przyjęć bezpieczną płatność ryczałtową, a następnie, po latach, kiedy sukces gry jednak nastąpił, samemu zażądać wstecznego wprowadzenia takiego mechanizmu? Czy nie uczyli nas wszystkich, że umów trzeba dotrzymywać? Czy nie powinna tu natychmiast zadziałać stara, bo jeszcze rzymska, zasada „chcęmu nie dzieje się krzywda”? Wszyscy wydawcy i producenci w panice rzucili się natychmiast do szuflad

i archiwów, przeglądając przechowywane tam swoje umowy z twórcami. Czy teraz każdy autor, którego twórczość odniosła sukces, będzie mógł pójść w ślady autora „Wiedźmina”?!

Uporządkujemy. Rzeczywiście prawo autorskie (jak sama nazwa wskazuje) sprzyja autorowi. Konstrukcja tej ustawy, nie tylko w tym konkretnym przypadku, opiera się na założeniu, że autor jest stroną słabszą na rynku obrotu prawami. Trzeba go bronić i chronić. Ustawodawca zatem dał twórcom narzędzie, by podważyć ustalenia, w pełni legalnie cofnąć raz wykonany ruch i rozpocząć partię szachów od nowa.

Dotąd sądy nie miały wiele okazji, by wypowiedzieć nam jak prawidłowo interpretować i stosować wspomniany przepis. Kilka kwestii wydaje się oczywistych, inne – w tym



## CAŁKOWITY BUD ET WIED MINA 3 WYNIÓSŁ 306 MILIONÓW ZŁOTYCH. PRZEZ PIERWSZE 6 TYGODNI SPRZEDAŁO SI 6 MILIONÓW SZTUK GRY.

bazującą na niektórych wątkach czy bohaterach książki? Nie ulega wątpliwości przecież, że zyski producenta, w ogromnej części, są wynikiem niezależnej twórczości zaaranżowanej przez producenta gry.

Tak postawione pytania należy rozpatrywać nie tylko na płaszczyźnie biznesowej czy moralnej, ale też prawnej. Kluczowy dla sprawy przepis prawa autorskiego mówi o korzystaniu z „praw autorskich majątkowych”, a CD Projekt w zasadzie korzysta z „praw autorskich zależnych”. Charakter tych ostatnich nie jest jednoznaczny. Ustawodawca sam traktuje prawa zależne odrębnie (patrz art. 46 ustawy o prawie autorskim). Zatem może CD Projekt już tylko tym ruchem mógłby wytrącić autorowi z ręki jego magiczną różdżkę?

A jak ocenić „zyski”, które – co raczej bezsporne – autor osiągnął dzięki rozpoznawalności (a co najmniej jej wzrostowi) jego twórczości na świecie, ze względu na sukces samej gry i inwestycje CD Projekt włożone w jej promocję? Czy starania i działania producenta gry nie powinny być uznane za dodatkowe świadczenie na rzecz autora? Czy korzyści, które w ten sposób niewątpliwie osiągnął, nie powinny być uznane właśnie za już zaistniałe „podwyższenie” raz wypłaconego autorowi wynagrodzenia ryczałtowego?

Jak donoszą media, rozgrywka Sapkowski v. CD Projekt zmierza do końca – do ugody. Partia zostanie zapamiętana, choć niestety jej przebieg i wynik, inaczej niż w klasycznych szachach, zapewne nie zostanie w pełni ujawniony. Prawdopodobnie – choć to tylko domysły – CD Projekt zdecyduje się na gambit. Odda pioną, by uratować partię. Tym bardziej, że prawnik Andrzeja Sapkowskiego, obok żądań o „wyrównanie”, nie omieszkiał poddać w wątpliwości skuteczności czy też ważności całej umowy, która stanowi podstawę do eksploatacji słynnej gry.

Czy takie ugodowe rozwiązanie będzie korzystne? Dla stron na pewno. A dla rynku? Otwarcie Sapkowskiego, zadziałało na wyobraźnię. Odkurzony przepis nie wróci już głęboko do szuflady. Szansa, co najmniej na gambit, to pokusa, której niektórzy autorzy nie będą mogli się oprzeć. Umowy nabycia praw lub pozyskania licencji nie będą raczej krótsze i prostsze. Pewność obrotu i spokój inwestycji ucierpią. Tłumaczenie zawłości prawa autorskiego producentom z USA stanie się jeszcze większym wyzwaniem niż dotychczas.

Ciekawostka – jak nazywa się prawo autorskie w systemie common law, np. w USA? Copyright. Czy każdy już widzi różnicę? ■

kluczowe dla tej i podobnych jej spraw – pozostają wątpliwe. Wiemy, że tej magicznej różdżki autor nie może wykorzystywać w każdej sytuacji, a tylko wtedy, kiedy będzie w stanie wykazać rażącą dysproporcję pomiędzy otrzymanym przez niego wynagrodzeniem a korzyściami nabywcy praw. O ile to zadanie może być dość łatwe do wykonania w sytuacji, kiedy zyski związane są bezpośrednio i wyłącznie z korzystaniem z twórczości autora (na przykład sprzedaż książki), to trudność pojawia się, gdy korzystaniem objęta jest nie tyle przysłowiowa książka, ale inny utwór lub produkt jedynie bazujący na tej twórczości (gra, film, musical).

Jakie zatem znaczenie dla sprawy ma to, że CD Projekt nie wzbogacił się na handlu książkami Andrzeja Sapkowskiego, a na handlu grą

📌 CD Projekt RED oficjalnie podaje, że około 54% przychodów pochodzi z USA. Unia Europejska to około 24%, z czego Polska stanowi 5%.

**HOT NEWS**

# Najlepsza konsola

## ZAWSZE POD RĘKĄ

Za kilka lat świat kieszonkowych konsoli do gier czeka potężne trzęsienie ziemi. Pierwsze wstrząsy tektoniczne odczuliśmy podczas Mobile World Congress 2019 w Barcelonie.

■ Olaf Szewczyk

**C**óż za koincydencja! Niemal w tym samym czasie Sony oficjalnie ogłasza śmierć PlayStation Vita, Nintendo chwali się spektakularnym sukcesem Switcha, strzelając z ciężkich dział morderczo wymownymi liczbami, a kluczowi azjatyccy producenci elektroniki użytkowej prezentują pierwsze smartfony z rozkładanymi, rekordowo dużymi wyświetlaczami.

Z tych anonsów tylko jeden ma fundamentalne znaczenie, reszta to rutynowy, cichy chichot kpiącej z nas historii. Kieszonkowe telefony, które po rozłożeniu zyskują ekrany wielkie jak w tabletach, to - przepraszam za anglicyzm, ale tu pasuje, jak ulał - nomen omen game changer.

Nie słuchajcie defetystów krzyczących, że to się nie przyjmie. Że to kolejna marketingowa zagrywka w rodzaju 3D w telewizorach - sztucznie wykreowana potrzeba, której nikt tak naprawdę nie chciał i której, po



■ Huawei Mate X (po lewej) kontra Samsung Galaxy Fold. Rozmiar ma znaczenie.

pierwszej, dętej euforii i brutalnej weryfikacji przez rynek - nikt już nie pamięta.

Zawsze chcieliśmy mieć w telefonach większy ekran. To naturalna, organiczna tendencja. Każdy chce widzieć więcej, oglądać wygodniej, a także - mowa przecież o ekranach dotykowych - dysponować większą powierzchnią roboczą. Główną przeszkodą, coraz sztywniej wytyczającą granice ekspansji, były ograniczenia użytkowe. Telefon nie mógł mieć zbyt dużego ekranu, bo przestawał się mieścić w kieszeni spodni, marynarki, w eleganckiej damskiej torebce, a nawet w dłoni. Producenci ratowali się, wydłużając obudowy, co pozwalało im zwiększać powierzchnię ekranu przy zachowaniu akceptowalnej szerokości urządzeń, ale przecież nie da się rozciągać tych jamników w nieskoń-

czoność. Co o takiej strategii myśli szara masa nabywca, było jasne już po premierze pierwszych przydługich iPhone'ów. Pojawiały się wtedy prześmiewcze memy z rycerzami Jedi dzierżącymi wydłużone telefony niczym miecze świetlne.

Pomysł, by wyposażyć telefon w ekran elastyczny, który można składać, to błyskotliwa idea, przypominająca słynne rozwiązanie zagadki z jajkiem Kolumba. Z tym że w tym przypadku obyło się szczęśliwie bez rozbijania skorupki.

Na premierę pierwszych smartfonów z rozkładanym ekranem wybrano Mobile World Congress w Barcelonie - najważniejszą coroczną imprezę poświęconą technologiom łączności bezprzewodowej. Pro forma odnotujmy, że jeszcze wcześniej pokazała tego typu telefon mało znana firma Royole,

Huawei Mate X rozłożony i udający zwyczajny smartfon. Nawet z zamkniętym skrzydłem ma ponadnormatywne duże przedni wyświetlacz.

BARCELONA



ale jako że jej Flex Pai przypomina raczej niezgrabny prototyp telefonu w fazie alfa, litościwie spuśćmy na tę ewidentną zagrywkę marketingową zasłonę milczenia.

Pierwsze dopracowane, funkcjonalne smartfony z rozkładanym ekranem pokazały na MWC 2019 dwie firmy: koreański Samsung i chiński Huawei.

Samsung Galaxy Fold ma dwa ekrany. Na wierzchu mały (4,6"), wyświetlający podstawowe informacje, pozwalający na przykład odebrać połączenie lub wybrać osobę, do której chcemy zadzwonić. W oczach użytkowników przyzwyczajanych ostatnimi laty do coraz cieńszych ramek wokół ekranu taki mały wyświetlacz wygląda jednak niezbyt zgrabnie. Niczym wymuszona przez księgowych oszczędność, co razi tym bardziej, że telefon jest oszalamiająco drogi.

Główny wyświetlacz, ukryty, staje się dostępny po rozłożeniu telefonu. Ma imponujące rozmiary: 7,3" przy proporcjach 4,2:3 i rozdzielczości 2152 x 1536 pikseli. Niestety, nie jest to doskonały geometrycznie prostokąt.

Przy górnej krawędzi ekranu widać wcięcie, miejsce na kamery. Ową słabość łatwo jest jednak wybaczyć, bo ekran robi duże wrażenie. To jednolita powierzchnia bez najmniejszej nawet przerwy między skrzydełkami ekranu czy też degradacji obrazu na linii zgięcia.

I gdyby na tej prapremierze się skończyło, Samsung Galaxy Fold niewątpliwie zostałby obwołany największą sensacją MWC. Być może nawet na przestrzeni kilku ostatnich, dość nudnych przecież lat. Samsung miał jednak pecha, bo swój telefon z rozkładanym ekranem pokazał także chiński Huawei.

W porównaniu z Huawei Mate X koreański smartfon wypada dość skromnie.

Chińczycy postanowili nie chować głównego ekranu. Pokryli nim przód, tył i jeden z boków telefonu, tak jak okrywa się obwolutą książkę. Dzięki temu dodatkowy, pomocniczy wyświetlacz, który budzi tak mieszane uczucia w przypadku Samsunga Galaxy Fold, tu po prostu jest zbędny.

Huawei Mate X wygląda świetnie nawet złożony, a przy tym oferuje w tej formie użytkownikowi nie mniej niż typowy smartfon z wysokiej półki. Przedni ekran ma wtedy aż 6,6" (przy proporcjach 19,5:9 i rozdzielczości 2480 x 1148), a tylny 6,38". Pozostałą powierzchnię zajmuje listwa z kamerami, służąca też za uchwyt po rozłożeniu telefonu. Notabene, pozwala to przy wykonywaniu zdjęć portretowych ocenić fotografowaną osobę, czy kadr jest udany - widzi bowiem na tylnym ekranie to samo, co obiektyw.

Po rozłożeniu Huawei Mate X ma ekran rekordowo wśród smartfonów duży: 8", przy proporcjach 8:7,1 i rozdzielczości 2480 x 2200.

Zacznijmy od minusów. Największe to ceny. Samsung Galaxy Fold kosztować będzie w najtańszej wersji 1980 USD, Huawei Mate X 2299 euro. Pierwszy trafi na rynek 26 kwietnia, drugi w połowie roku. Słabością jest też plastikowa powierzchnia zaginanych ekranów. Szklane byłyby bardziej odporne na zadrapania. Nie wiemy też, jak odporne okażą się oba ekrany w miejscach zginania. Kiedy zmęczenie materiału doprowadzi do awarii? Huawei Mate X, z ekranem opinającym bok po miękkim łuku, wydaje się potencjalnie bardziej niezawodny pod tym względem niż Samsung Galaxy Fold, który z kolei, chowając ekran w środku, jest mniej podatny na zarysowania.

Co istotne, oba te telefony wyposażone będą w modemy 5G. Gdy tylko telefony zaoferują transfery danych w tym standardzie (w Polsce nie wcześniej niż w 2020 r.), pozwoli to wykorzystywać smartfony 5G jako pełnoprawne konsole w rozgrywkach sieciowych. Przypomnijmy, że 5G to nie tylko gigantyczna przepustowość, ale i - co dla graczy ma znaczenie kluczowe - bardzo małe opóźnienia transmisji: zaledwie 1 ms.

Już sama duża powierzchnia ekranu to przełom. O ileż większy sens mają na takim ekranie gry wymagające precyzyjnego wyodrębniania detali (np. przycisków point & click, HOG) lub sporej powierzchni na panel sterowania (np. gry strategiczne, MMORPG). Co prawda możemy narzekać, że sterowanie i tak pozostanie kulawe, bo nic nie zastąpi analogowych drążków etc., etc., ale cóż, nie można mieć wszystkiego.

Dziś prace nad smartfonami z rozkładanymi, dużymi ekranami prowadzą wszyscy liczący się producenci. Za kilka lat, bo taka jest naturalna kolej rzeczy, na rynek trafią konstrukcje bardziej dopracowane, uniwersalne, pozbawione słabości modeli pionierskich, a przy tym w znacznie niższych cenach. Atrakcyjnych nie tylko dla Smitha, ale i Kowalskiego. I wtedy prawie każdy będzie nosił przy sobie świetną kieszonkową konsolę do gier. Być może najlepszą, bo - parafrazując popularną maksymę o aparatach fotograficznych - najlepsza kieszonkolka to ta, którą akurat mamy przy sobie. ■



Hasłem tegorocznej edycji MWC była „Inteligentna łączność”, czyli 5G i związane z tym standardem profity, jak choćby Internet Rzeczy.

Prace nad pomysłem zawiąsem, dzięki któremu ekran Huawei Mate X pozostaje płaski po rozłożeniu, trwały trzy lata. „Skrzydło Sokoła”, bo tak Chińczycy nazwali ten mechanizm, składa się z około stu elementów.



SAMURAI SHOWDOWN WRACA I NIE CHCE ZBYTNIO ODDALAĆ SIĘ OD SWOICH KORZENI

# SAMURAI SHOWDOWN

*powraca*



Po ponad dziesięciu latach ciszy SNK wskrzesza Samurai Showdown, serię, której korzenie sięgają wczesnych lat dziewięćdziesiątych. Wszystko tu wygląda świeżo. Unreal Engine 4 pozwolił wygenerować solidną oprawę 2.5D.

■ Artur Cnotalski

Jednocześnie jednak nowa odsłona ma być miękkim re-startem, cofając się do czasów przed pierwszą częścią gry i zachowując wiele elementów praktycznie niezmienionych.

Samurai Showdown to nie kolejna bijatyka, próbująca rozpychać się na rynku zdominowanym przez Mortal Kombat, Tekkena czy powracającego w chwałę SoulCalibura. Twórcy zdają sobie sprawę, że ich nieco wolniejsza i, pod pewnymi względami, prostsza gra to prezent dla fanów serii. Dostaną więcej tego, za czym mogli tęsknić w nowoczesnej, ładnej paczce.

SNK chce dostarczyć tytuł przyjazny okazjonalnym graczom, nie zawsze szukającym bardzo skomplikowanych wyzwań. Choć od strony wizualnej zmienia się tutaj bardzo dużo, nowa produkcja robi, co może, by pozostać



■ Choć bywa widowiskowo, spora część walki to zwyczajne machanie mieczami i innymi ostrymi narzędziami.

możliwie blisko oryginału. To działanie jak najbardziej celowe. Nobuyuki Kuroki, dyrektor artystyczny i reżyser gry, chciał stworzyć coś spójnego z poprzednimi częściami. To reiteracja starych, sprawdzonych systemów, a nie budowanie czegoś zaledwie inspirowanego poprzednimi odsłonami.

Samurai Showdown to gra o okładaniu się mieczami, rapierami i innymi ostrymi narzędziami tak długo, aż druga strona upadnie. Tym, co ją wyróżnia, jest fakt, że całość pojedynku

może sprowadzić się do dwóch, trzech wyprowadzonych odpowiednio ciosów (lub dobrej ich setki, jeśli nie opanowaliśmy jeszcze mechanik gry). Czuć tu, że gramy wojownikami uzbrojonymi w niebezpieczne narzędzia, znacznie zresztą bardziej niż w innej bijatyce z bronią - SoulCaliburze. Podczas gdy seria o przeklętym mieczu skupia się bowiem na kopaniu i robieniu fantastycznych ciosów z różnymi kłującymi lub obijającymi narzędziami w rękach, broń nigdy nie jest tak w centrum uwagi, jak

EVENT



ma to miejsce tutaj. Specjalne ciosy pozwalają nawet wytrącić miecz przeciwnikowi, redukując jego skuteczność niemal do zera.

Bardzo reaktywna, skupiona na wyczekiwaniu na odpowiedni moment rozgrywka nie jest tak widowiskowa, jak wymienieni wyżej konkurenci, czy nawet inne gry ze stajni SNK, jak King of Fighters XIV. Samurai Showdown stawia na odpowiadanie na działania przeciwnika i choć oferuje dynamiczne, widowiskowe ataki, mają być one stosunkowo łatwe

do zatrzymania. Nie w tym ma tkwić clou zabawy. Twórcy podkreślają, że w rękach doświadczonych zawodników gra staje się prawdziwym widowiskiem, gdzie cierpliwość może odgrywać równie dużą rolę, co umiejętność wyprowadzania specjalnych ciosów.

Daje to nowemu wcieleniu Samurai Showdown pewien potencjał do „streamowalności”. Oglądanie gry ekspertów ma być bardzo przyjemne. Wiara, że zmagania innych są same w sobie bardzo interesujące, przekłada się zresztą na zapowiadany format rozgrywki dla wielu graczy. Choć same starcia będą walkami jeden na jednego, w sieci będziemy w stanie grać łącznie w 10 osób - po pięć na drużynę - w turnieju na zasadach zbliżonych do kendo, gdzie kolejne pary graczy czekają na swoje starcia, a pomiędzy nimi mogą kibicować obecnie walczącym. To właśnie ten system emotek i reakcji ma ubarwić zabawę innym oglądającym, choć niestety nie mieliśmy okazji zobaczyć go w praktyce.

Jednym szalenie imponującym i ambitnym pomysłem, który trafi do nowego Samurai Showdown, jest system sztucznej inteligencji. SI rejestruje i uczy się ruchów gracza, powoli budując jego profil umiejętności i zachowań. Poza możliwością trenowania przeciwko sobie samemu, by wyzbyć się złych nawyków i preferencji co do ciosów, wykorzystanie SI ma jeszcze jeden, znacznie ważniejszy element: rozgrywkę sieciową.

Josh Weatherford, projektant z SNK, tłumaczy wykorzystanie

✦ W sali, gdzie testowaliśmy nowe SNK, czekało kilku z wojowników w nieco... większym formacie.



✦ Okolica, w której ogrywaliśmy, próbowała nas przekonać, że wszystko, o czym opowiada SNK, dostaniemy naprawdę.

SI w następujący sposób: - Pomysł, by użyć uczącego się algorytmu, przyszedł do mnie, gdy podczas przeglądania statystyk z bijatyk zauważyłem, że wiele osób nie zdobywa najbardziej podstawowych osiągnięć, takich jak „stoczyć 5 walk w sieci”. Będąc fanem gier tego typu, osobiście nie lubię grać w sieci. Jest w tym jakiś element psychologiczny, sprawiający, że przegrywanie z człowiekiem, którego nie widzisz, ale wiem, że gdzieś tam jest, potrafi być frustrujące. Dzięki wykorzystaniu SI możemy stworzyć przeciwnika działającego jak człowiek - o ile uda nam się odpowiednio dobrze odwzorować zachowania gracza przy użyciu sztucznej inteligencji - ale jednocześnie niebędącego człowiekiem. Liczę, że pomoże to przemoc się, by spróbować swoich sił w sieci. A przy okazji wygeneruje mniej stresu.

Cały system ma działać podobnie do „duchów”, jakie stosuje się w niektórych grach wyścigowych, pokazujących, jak dany tor pokonywał inny gracz. Tutaj będziemy bić się z botami wyuczonymi na zachowaniach naszych znajomych (lub obcych ludzi z sieci), które mają generować funkcję socjalną bez dodanego do niej stresu. Weatherford wierzy, że jest to rozwiązanie, które może otworzyć wiele nowych trybów rozgrywki także w innych produkcjach.

Samurai Showdown to tytuł o innym tempie niż większość bijatyk, jakie cieszą się popularnością. Nie przeszkadza to jednak grze dostarczać sporo frajdy, gdy uda nam się wyprowadzić wyjątkowo długi cios lub skorzystać z umiejętności specjalnej i jednocześnie bardzo subtelnie prezentować uniki i bloki, nie zalewając ekranu rozbłyskami i eksplozjami. Gra ukaże się w czerwcu na PS4 i Xbox One, a w ostatnim kwartale roku na Nintendo Switch. Zapowiedziano także wersję PC, ale bez dokładniejszych informacji dotyczących tego, kiedy się jej spodziewać. ■



# BANDERSNATCH

Wykorzystuje tak niecodzienne rozwiązania, że nie wszystkie urządzenia, na których zwykle Netflix hula bez problemów, są wystarczająco nowoczesne lub otwarte, by sprostać wyzwaniu. Użytkownicy Chromecastów, Apple TV i niektórych zabytkowych telewizorów – no cóż, to nie jest propozycja dla was.

■ Olaf Szewczyk

Z drugiej strony żaden to problem, bo „Bandersnatch” zadziała na konsoli do gier wideo, komputerze z przeglądarką czy choćby na smartfonie z dotykowym ekranem, który macie w kieszeni. Nikt nie jest wykluczony.

Fenomen „Bandersnatcha” polega na tym, że jest to pierwszy w historii film interaktywny z prawdziwego zdarzenia. Netflix określa tę formę także jako live action interactive experience lub interactive storytelling. I, tak, wyróżnia go to, że widz nie jest pasywnym odbiorcą treści, ale ma szansę aktywnie kształtować fabułę, podejmując za protagonistę kluczowe decyzje i wybierając ścieżkę rozwoju zdarzeń – jedną z dwóch alternatywnych.

Na marginesie, proszę zwrócić uwagę, jak bardzo ta inicjatywa – tak jak zresztą sama idea Netfliksa – harmonizuje z genius loci Frisco i Doliny Krzemowej, i jak bardzo różni się od hermetycznej i sztywnej kultury Hollywoodu, choć niby to wciąż ten sam przemysł filmowy. Fabryka Snów pod Los Angeles funkcjonuje według stałych, rygorystycznych reguł, które sama ustaliła, tworząc produkty przede wszystkim z myślą o statystycznym konsumencie, z optymalną szansą na duży sukces rynkowy. Netflix jest znacznie bardziej elastyczny i wyczułony na potrzeby zróżnicowanych odbiorców. Pozwala nam wybrać dogodny czas, miejsce



■ Grany przez Fionna Whiteheada Stefan Butler jest początkującym twórcą gier komputerowych.

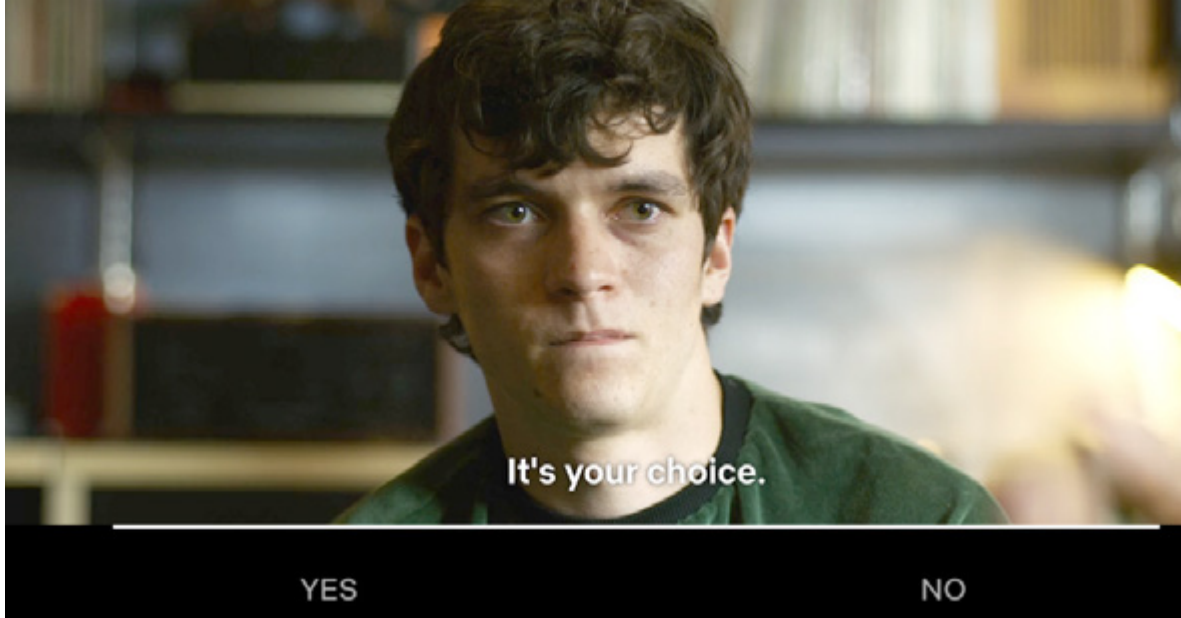
i ulubione medium – ja, przyznaję, chyba najczęściej oglądam filmy na smartfonie, w trakcie podróży – umożliwia wybór wersji z napisami lub bez, pozwala cofnąć, zatrzymać, wrócić do projekcji w dogodnym momencie, obejrzeć ponownie. Oferta Netfliksa jest przy tym o wiele bardziej zróżnicowana niż zwyczajowy kinowy repertuar w box office. Uwzględnia nawet lokalne preferencje, a nawet angażuje miejscowych twórców, co należy docenić jako spektakularny wyraz szacunku

wobec odbiorców z różnych kultur. Wystarczy wspomnieć takie seriale realizowane za pieniądze Netflixa, jak hiszpański „Dom z papieru” czy nasz rodzimy „1983”.

Przy takim nastawieniu do odbiorcy, traktowanego podmiotowo, z empatią i szacunkiem, nie dziwi, że film interaktywny zyskał szansę na rozwój właśnie w Netfliksie. Zwłaszcza że – no cóż, to w końcu Dolina Krzemowa – producent i dystrybutor filmów z matecznikiem w Los Gatos zbudował swą potęgę właśnie na

➤ Zadecyduj, co zrobi Stefan. Zegar tyka. Jeśli nie zdążysz, scenarzyści przejmą pałeczkę.

INTER  
ACTIVE



## ROK 1984, GDY ROZGRYWA SI AKCJA „BANDERSNATCHA”, TO APOGEUM ŻŁOTEJ ERY KOMPUTERÓW O MIOBITOWYCH.

pomysłowym, pionierskim wykorzystaniu potencjału nowoczesnych technologii. I najwyraźniej technologie dojrzały już na tyle, by porwać się na realizację idei, która budzi emocje i nadzieje już przecież od wielu lat.

Micz mógłby napisać na ten temat niejeden kompetentny artykuł – w „Wielkiej księdze gier” Piotr poświęcił nawet interaktywnemu filmowi osobny rozdział, polecam lekturze – a ja tylko pokrótce przypomnę, że interaktywny film bywa idée fixe rozmaitych twórców gier wideo niemal od początku istnienia tego medium. Sekwencje filmowe, kręcone kamerą, z udziałem aktorów – bywało, że z renderowanym tłem – zaczęły pojawiać się w grach bodaj

już na początku lat dziewięćdziesiątych. Zwykle jako przerywniki, ale także, ambitnie, jako mechanizm rozgrywki. Z tamtych lat najbardziej utkwiły w mej pamięci imponujące filmowe fragmenty gier Chrisa Roberta z cyklu Wing Commander, z jakże ekscytującą w owej epoce obsadą: pułkownika „Mavericka” Blaira, pilota kosmicznego myśliwca walczącego w wojnie z obcą rasą Kilrathi, tytułowego dowódcę skrzydła, zagrał sam Mark Hamill, czyli Luke Skywalker z „Gwiezdných wojen”! Łał, do dziś pamiętam te emocje! W obsadzie znaleźli się także, jakże chętnie zatrudniany w grach wideo, John Rhys-Davies, oraz – fanfary! – Malcolm McDowell. Notabene Wing Commander III: Heart of the Tiger (1994) był reklamowany znaczącym sloganem: „Nie oglądaj gry, zagraj w film!”.

No i rzecz jasna szokująca dosłowną brutalnością Phantasmagoria (1995) Roberty Williams. Horror, który mógłby odmienić świat gier wideo, gdyby nie to, że technologia nie dojrzała jeszcze wtedy do tak ambitnych przedsięwzięć. Nawet jednak przy tragicznej z dzisiejszej perspektywy jakości technicznej na miniaturowym ekranie sekwencje filmowej w tej grze – znaczącym

➤ To były czasy, gdy jeden człowiek, jak choćby Matthew Smith, mógł odpowiadać za wszystko. Właśnie w 1984 roku ukazał się Jet Set Willy!



„Bandersnatch” dobrze oddaje realia tamtej na poły szalonej, na poły romantycznej epoki, gdy wydawca nierzadko stawiał wszystko na jedną kartę, nawet kiedy gra istniała jeszcze tylko jako pomysł.



INTER  
ACTIVE

protoplaście interaktywnego filmu – robiły piorunujące wrażenie.

Doprawdy, zanim jeszcze David Cage zaczął o sobie mówić jako o „twórcy nowego medium – interaktywnego filmu”, zanim jeszcze zatrudnił Ellen Page, przenosząc ją do cyfrowego świata *Beyond: Two Souls* (2013), wiele się na tym planie wydarzyło w świecie gier. Niczego przy tym nie ujmując z zasług Cage’a, którego cenę bardzo wysoko mimo różnych potknięć i wbrew powszechnej krytyce, z jaką się spotyka.

Jak wiemy, świat gier wideo odbił się boleśnie od koncepcji interaktywnego filmu z powodu dwóch krytycznych ograniczeń: technologicznych i finansowych. Po pierwszej fali entuzjazmu sprzed circa ćwierćwiecza i spektakularnych, choć pięknych porażkach, ideę interaktywnego filmu pogrzebano na lata. Wracano do niej stopniowo, opłótkami, dzięki coraz większej mocy obliczeniowej procesorów i kart graficznych, zdolnych generować coraz bardziej sugestywne

klisze rzeczywistości. Ambitne gry Cage’a, ale też takie blockbustery, jak choćby najnowsze odsłony *Grand Theft Auto* czy *Red Dead Redemption*, w rzeczy samej realizują ideę interaktywnego kina, tyle że bez udziału żywych aktorów (nie licząc motion capture, rzecz jasna).

To jednak, co zrobił Netflix w „Bandersnatchu”, zasługuje na uwagę z dwóch powodów. Primo, to bezkompromisowy powrót do pierwotnej, czystej idei interaktywnego filmu jako filmu właśnie: kręconego kamerą, z udziałem żywych aktorów i prawdziwą scenografią, z wykorzystaniem materialnych rekwizytów. Secundo, jest to produkt skierowany zasadniczo do widzów, nie (tylko) graczy. Można oglądać/grać (w) „Bandersnatch”, nie dysponując żadną tradycyjną platformą do gier

**CHYBA NIGDY WCZE NIEJ ANI PÓ NIEJ TWÓRCY GIER  
NIE TESTOWALI TAK WIELU NOWYCH, NIERZADKO  
REWOLUCYJNYCH IDEI, JAK W CZASACH EKSPANSJI  
O MIOBITOWCÓW.**



❖ Scenariusz „Bandersnatcha” napisał Charlie Brooker, szara eminencja serialu „Czarne lustro”. Razem z Annabel Jones odpowiadał też za produkcję tego odcinka.



## „BANDERSNATCH” UKAZAŁ SI W RAMACH „CZARNEGO LUSTRA”. TO NIE JEST SERIAL, KTÓRY WLEWA W SERCA NADZIEJ NA WIETLAN PRZYSZŁO

wideo, jak komputer PC czy konsola. Wystarczy telewizor z pilotem, tablet, smartfon.

„Bandersnatch” został zaprezentowany w ramach serii „Czarne lustro”. Nieprzypadkowo. To serial rozważający różne warianty przyszłości, zazwyczaj mroczne, często niepokojąco prawdopodobne, zwykle uwarunkowane gwałtownym, niekontrolowanym postępem technicznym. Uznano, że odbiorcy „Black Mirror” są najbardziej otwarci na tego typu medialną rewolucję. Prywatnie nie wykluczam ponurej autoironii. Mowa w końcu o produkcji brytyjskiej. „Czarne lustro” to często czarny humor, notabene w błyskotliwym wydaniu.

Bohater, lekko nerdowaty Stefan (Fionn Whitehead), jest młodym twórcą gier wideo. Rzecz dzieje się

w tych minionych, romantycznych i pionierskich czasach, gdy można było stworzyć grę w pojedynkę. Mam zresztą wrażenie, że postać Stefana jest w jakiejś mierze inspirowana legendą Matthew Smitha. Widz/gracz może wpływać na przebieg akcji wprost, podejmując decyzje za protagonistę, rozgrywkę mogą jednak modyfikować deklaracje podrzędne. Przykładowo, jeśli na wczesnym etapie ustalimy, jaki rodzaj płatków śniadaniowych lubi Stefan, reklamę tego właśnie produktu zobaczymy na dalszym etapie. Wybór ulubionego zespołu sprawi natomiast, że w scenie,

w której Stefan, jadąc na spotkanie, słucha muzyki z walkmana, rozbrzmiewać będzie właśnie taka, a nie inna muzyka. Drobiazgi, ale skutecznie budują klimat.

W jak wielkim stopniu możemy kształtować tę opowieść? Twórcy chwalą się, że liczba wszelkich możliwych permutacji wynosi więcej niż bilion, ale lepiej oddaje realia inne porównanie. Scenariusz interaktywnego odcinka „Czarne lustro” zmieścił się na 157 stronach, podczas gdy zwykle zajmuje stron circa 65. Mimo że decyzje podejmujemy dość często, wpływ na główną linię fabuły jest ograniczony.

❖ Reżyser David Slate wcześniej nakręcił m.in. film „Zaćmienie” (saga „Zmierzch”). Jego pierwszym zleceniem w karierze było wyreżyserowanie reklamy gry Silent Hill (1999) przeznaczonej na rynek brytyjski.





„Bandersnatch” naprawdę ma swoje miejsce w historii gier wideo. Brytyjskie studio Imagine Software, działające od 1982 roku w Liverpoolu, wiązało z tym tytułem wielkie nadzieje. To niejedyna zbieżność z filmem. Akcja „Bandersnatcha” rozpoczyna się 9 lipca 1984 roku, w dniu zamknięcia Imagine Software. Firma zbankrutowała, zanim gra trafiła na rynek. Jeden ze scenariuszy filmu „Bandersnatch” również uwzględnił upadek studia, które zainwestowało w grę Stefana.

## SPADOCHRONIARZE Z UPADŁEGO IMAGINE SOFTWARE ZAŁOŻYLI DWA STUDIA: NIECO ZAPOMNIANE JU DENTON DESIGNS I SŁYNNNE PSYGNOSIS. NIC W ALBIONIE NIE UMIERAŁO.

Nieraz po decyzji, która uciniała wątek na sytuacji niekaceptowalnej według scenarzystów – na przykład po doprowadzeniu do śmierci Stefana – byłem cofany do punktu węzłowego i zmuszany do podążania inną ścieżką. Niemniej głównych zakończeń jest aż pięć, każde z własnymi pomniejszych wariacjami. Twórcy założyli, że dojdzie do finału zajmie około półtorej godziny, choć, oceniając po własnych doświadczeniach, to nieco zawyżona wielkość.

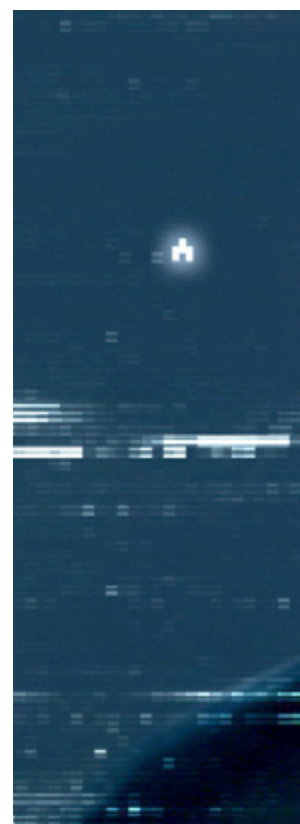
Czy to działa? Jeśli dotąd nie mieliście okazji obcować z „Bandersnatchem”, uprzedzam, że zaraz zdradzę pewien istotny wyróżnik fabuły. Choć nie sądzę, by ta wiedza zepsuła komuś przyjemność z odbioru.

Otóż tak naprawdę „Bandersnatch” nie odpowiada na pytanie, czy twórcy z Netflixu wypracowali formułę na nowe medium. Zdecydowano się bowiem na zabieg, który robi duże wrażenie, ale nie sposób go powtarzać. To typowa sztuczka na jeden raz. Zastosowano znany z teatrów manewr „burzenia czwartej ściany” – tej, która oddziela świat przedstawiony na scenie od widza. W pewnym momencie Stefan zaczyna się orientować, że jest postacią z cudzego spektaklu, kukielką, którą ktoś steruje. Zadaje pytania, na które odpowiadamy. To, rzecz jasna, robi wrażenie – zwłaszcza na osobach, które dotąd nie miały do czynienia z interaktywnymi mediami. Dzieje się tak, mimo

że jest to burzenie czwartej ściany korespondencyjne ze względu na niezgodność czasu.

„Bandersnatch” był rzecz jasna pomyślany jako test, ale także, jak sądzę, jako szczepionka. Z tego drugiego zadania wywiązał się świetnie. Rozwiązał nieufność kinomanów do nowego medium. Przekonał, że interaktywny film może być atrakcyjny, rozbudził oczekiwanie na więcej. Netflix zyskał komfort, pozwalający mu dalej pracować nad nową formułą, ale na czym finalnie stanie – nie sposób jeszcze powiedzieć.

Sądzę, że to dopiero preludium do wielkiej transformacji, której motorem będą nowoczesne technologie. Formuła internetowego serwisu strumieniowego, wykorzystującego różnorodne urządzenia elektroniczne pozwalające odbiorcy wysyłać informacje zwrotne, umożliwiła renesans idei interaktywnego filmu, ale nie rozwiązała wszystkich problemów hamujących jej rozwój. Przede wszystkim problemu kosztów – wciąż nieakceptowalnie wysokich. Proszę zwrócić uwagę, że, co poświadcza rozmiar scenariusza,



## PRAWDZIW SZANS NA RENESANS FILMU INTERAKTYWNEGO JEST PERSPEKTYWA OBNIENIA KOSZTÓW PRODUKCJI, DZIŹ KOSZMARNIE WYSOKICH.

film interaktywny wymaga nakręcenia znacznie większej liczby ujęć w porównaniu do filmu tradycyjnego. Dni zdjęciowe, gaże aktorów, kamerzystów czy scenarzystów kosztują proporcjonalnie drożej. Jak to obejść?

Odpowiedzi już widać na horyzoncie. Pod koniec ubiegłego roku NVIDIA zaprezentowała możliwości najnowszej edycji Generative Adversarial Network (GAN). Program ten potrafi, w oparciu o dane zebrane podczas analizy zdjęć, tworzyć fałszywe fotografie ludzkich twarzy. Tak sugestywne, że nikt z nas nie miałby powodu podejrzewać, iż pokazany na rzekomym zdjęciu człowiek tak naprawdę nie istnieje. Przyjmijmy, że mamy już zatem program zdolny tworzyć perfekcyjne cyfrowe klony ludzi – ale przecież mówimy o filmie, nie fotografii. Jak te klisze ożywić?

Hej, na to też jest apka! Czy ktoś nie słyszał jeszcze o technice tak zwanego głębokiego oszustwa (deep fake)? Proponuję wygooglać filmy, które pokazują, jak łatwo da się z jej pomocą fałszować rzeczywistość. W skrócie: można tak zmanipulować nagrania wideo, a nawet transmisje telewizyjne, by w sposób niedostrzegalny dla odbiorcy poddać modulacji mimikę, gesty i głos pokazywanej postaci. Jeśli kiedyś zobaczycie nagranie, w którym Donald Trump namawia do reelekcji Baracka Obamy, a Krzysztof Ziemięć w TVP zachwala WOŚP, najpierw upewnijcie się, że to nie deep fake.

Reasumując, istnieją już dziś algorytmy zdolne kreować wirtualne postacie nieodróżnialne od prawdziwych, a także algorytmy, które mogą je ożywić. Sztuczna inteligencja wykorzystująca uczenie

INTER  
ACTIVE

✦ Zburzenie „czwartej ściany” robi wrażenie, ale tylko raz. Interaktywny film musi bazować na innych rozwiązaniach. Medium wciąż czeka na swego Eisensteina.

maszynowe, zdolna operować na dużych zbiorach danych może z kolei poddać analizie mowę ciała, mimikę, sposób mówienia. prawdziwych aktorów, by móc potem animować ich cyfrowe awatary. Tak, że nikt z nas nie będzie zdolny odróżnić prawdy od kreacji.

Przyszłością filmu interaktywnego nie jest zatem Fionn Whitehead grający Stefana w rozmaitych permutacjach danej sceny przewidzianych przez scenariusz, ale Fionn Whitehead, który sprzedaje licencję na swój wizerunek – resztą zajmie się komputer.

Oczywiście zmiany te dotkną nie tylko film interaktywny. Już dziś coraz częściej oglądamy na ekranie scenografie istniejące wyłącznie w pamięci komputera, bo tak jest taniej. Z tego samego powodu prawdziwych aktorów zaczną z czasem zastępować aktorzy wirtualni. Nie tylko licencjonowane klony, ale i byty sztuczne od A do Z, wykreowane przez SI na podstawie analizy naszych gustów i pragnień – piękne, seksowne, charyzmatyczne i nigdy nie proszące o podwyżkę, o przerwę na urlop macierzyński nie wspominając. Przykład Japonii pokazuje, że nieistnienie na planie materialnym nie jest wystarczającym powodem, by takich idoli nie wielbić. Czy nawet się w nich podkochiwać. Cóż, jakie czasy, takie obyczaje.

Wracając do Netfliksa, jestem dobrej myśli. Osoba, która kieruje programem filmów interaktywnych, Carla Engelbrecht, wzbudza zaufanie. Dość rzec, że do Netfliksa trafiła ze świata gier, o których, jak zdążyłem się przekonać podczas rozmów w kuluarach, naprawdę dużo wie. Wszelkie wątpliwości minęły, gdy podczas swego wystąpienia wyświetliła jako pierwszą planszę z tytułami, które inspirowały ją najbardziej podczas badań nad potencjałem interaktywnej narracji: Her Story, Heavy Rain, Silent Hill: Shattered Memories, What Remains of Edith Finch, by wymienić tylko parę tych, które zapisały się w pamięci.

Przynajnie, to budzi nadzieję. ■



# INDYKARIUM

## INDYK ZAJAMOWANY



**Zapowiadany w styczniowym numerze TK Game Jam 2019 właśnie się skończył. Było 219 uczestników, powstało 55 gier.** Trzeba było wybrać dwa dowolne hasła spośród czterech – syntetyczny, azyl, rozwój i kontrast – i wykorzystać uzyskaną zbitkę do stworzenia gry. W oparciu o głosowanie uczestników i wybór jury nagrodzone zostało 10 tytułów: Super QZ0, Chnyłaki, Von Chop Probes!, Space People, Garden Mayhem Overkill, tkj2k19sim, Gra Janka, Brick Game Racer, Michał Kłoś, Gra o kocie w paincie i Weird West. Znajdziecie je (razem ze wszystkimi innymi grami napisanymi w czasie jamu) na [itch.io/jam/tk-game-jam-2019](http://itch.io/jam/tk-game-jam-2019).

## GRAWITACJA 8 BIT GAME JAM 2019

**Ach to południe Polski, ciągle coś organizują. Ledwo skończył się TK Jam we Wrocławiu, a już się trzeba szykować do Krakowa na 5–7 kwietnia. Tym razem Grawitacja, czyli jam ośmiobitowy.** To już trzecia edycja. Liczba miejsc niewielka, ale też ośmiobitowce to platforma dzisiaj znacznie mniej popularna niż ćwierć wieku temu. Planujemy coś zbliżonego (ale jednodniowego) na Pixel Heaven. Zanim dostaniecie ten numer do ręki, na pewno już będą ogłoszone szczegóły.



**Dla odmiany szybki skok na północ i do przodu w czasie: 10–12 maja, Gryf Jam, Szczecin.** Też trzecia edycja. Trzecie edycje bywają najlepsze, bo organizatorzy już się nauczyli na błędach, a jeszcze mają parę i im się chce.

## Ludum Dare

**Z powrotem do kwietnia (26–29): Ludum Dare 44.** Ludum Dare to albo najstarszy (pierwszy był w 2002), albo jeden z najstarszych jamów. Odbywa się trzy razy do roku: w kwietniu, sierpniu i grudniu (stąd 44 w nazwie – tak, to jest numer kolejny). Po drodze były różne zawirowania organizacyjne i nie zawsze udawało się zorganizować trzy edycje rocznie, ale ciągłość została zachowana. Dwie równoczesne formy – 72-h jam drużynowy i 48-h compo dla samotnych strzelców. Żeby wziąć udział, wystarczy założyć darmowe konto na stronie organizatorów. Jam online to jam bez części towarzyskiej. Trudniej wymienić doświadczenia, za to zdecydowanie łatwiej się skoncentrować na pracy. Może dlatego na Ludum Dare powstało sporo prototypów gier, które koniec końców trafiły do sprzedaży. Z naszego ryneczku choćby Sosowy McPixel i Mantisowy Roar, którego można było obejrzeć na Pixel Heaven.

**Dyskusje z mediów społecznościowych to źródło ciągłych zaskoczeń. Wiedzie, do napisania ilu gier na jamach przyznał się rekordzista? 10? 50? 100? Nie: 393 (słownie: trzysta dziewięćdziesiąt trzy).** Oczywiście jam jamowi nierówny. Są jamy kilkudniowe, są jamy jednodniowe, a nawet jednogodzinne (organizowane co tydzień), więc nie trzeba poświęcać na nie całego życia, ale ta liczba... Ona mnie przeraża.

## INDYK IMPREZUJ CY



**Za chwilę (11–13 kwietnia) konferencja (event, zjazd, spotkanie, jak zwał, tak zwał) Reboot Develop Blue. Dubrownik – kawałek drogi stąd, ale kierunek Polakom dobrze znany.** Duża impreza, na fali wznoszącej. Dzisiaj nie ma jeszcze precyzyjnego programu, ale lista potwierdzonych mówców robi wrażenie, a Reboot stoi nie tylko wykładami, ale i masą imprez pobocznych. Jak komuś sam Reboot nie przypadnie do gustu, zawsze zostaje zwiedzanie miasta albo wycieczka do Trsteno, gdzie kręcili „Gry o tron”. Za miesiąc relacja w Pixelu!

# AMAZE.

**Dokładnie w tym samym czasie znacznie bliżej, bo w Berlinie, A MAZE. – 8th International Games And Playful Media Festival.** Program nie jest specjalnie zaskakujący: wykłady, warsztaty, nagrody. Znam takich, co wołają A MAZE. od Reboota, bo mniejszy i bardziej towarzyski niż biznesowy.



**IndieCade – kto wcześniej nie pomyślał, może się jeszcze do 15 kwietnia załapać na late submissions.** IndieCade (z podtytułem International Festival of Independent Games) to taki poważny festiwal dla indyków, istniejący od 2005 roku. Europejska edycja była, zniknęła, ale od dwóch lat znów się odbywa, więc na galę nie trzeba jeździć do Ameryki. Kilkanaście kategorii, worek nagród do wygrania. No tyle, że za sam udział trzeba zapłacić, w dodatku późne zgłoszenia są droższe niż normalne, których termin upłynął 15 marca.



Tym razem zapowiadam dla odmiany z większym wyprzedzeniem. W maju w Polsce też będzie się działo. Najpierw (17-19 maja) Pixel Connect i Pixel Heaven, później (27-28 maja) Digital Dragons. Rezerwujcie czas w kalendarzach. Gdzie być w Polsce nie mieszkali, do Krakowa i Warszawy bliżej niż nad Adriatyk (z Berlinem różnie bywa).



## INDYK SI ODINDYCZYŁ

**Kojarzycie Warhorse Studios? To ci od Kingdom Come: Deliverance.** Ich indyczość była od początku względna, bo zaczęli dzięki pieniądżom od inwestorów (więc technicznie byli od nich zależni), ale sami o sobie jeszcze w 2018 roku mówili: „We are an independent game development studio based in Prague, Czech Republic”. 13 lutego pojawił się komunikat, że kupił ich THQ Nordic. Mam mieszane uczucia. Z jednej strony wołuję zwinnych

indyków niż przyćmieć ze względu na rozmiar molochy, a bycie kupionym to chyba taki ostateczny moment, w którym indyczość staje się nie do obrony. Równocześnie dla założycieli studia zakup to dowód na to, że ktoś docenił ich robotę, więc pewnie otworzyli szampana. Mieli go za co kupić. Oficjalnie podana cena to trochę ponad 33 miliony euro.

## INDYK CHCE SI UCZY

Po tym, jak w styczniu napisałem o książce Tynana Sylvestra, w redakcji rozdzwoniły się... kogo ja oklamuję, przecież to, co piszę, czyta tylko korygująca Señorita Clara. Sam się zainteresowałem, jakie są inne książki warte uwagi. Trochę gulgania, trochę rozmów i regularnie przewija się kilka tytułów: „A Theory of Fun for Game Design” (Raph Koster), „The Art of Game Design: A Book of Lenses” (Jesse Schell), „Level Up! The Guide to Great Video Game Design” (Scott Rogers), „Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games” (Tracy Fullerton), „Rules of Play: Game Design Fundamentals” (Katie Salen i Eric Zimmerman), „The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design” (Flint Dille i John Zurr), „Game Feel: A Game Designer’s Guide to Virtual Sensation” (Steve Swink). Uczciwie mówię: nie czytałem żadnej, sam jestem ciekaw. Te wszystkie po angielsku, o polskich przy innej okazji.

## CHINDYK



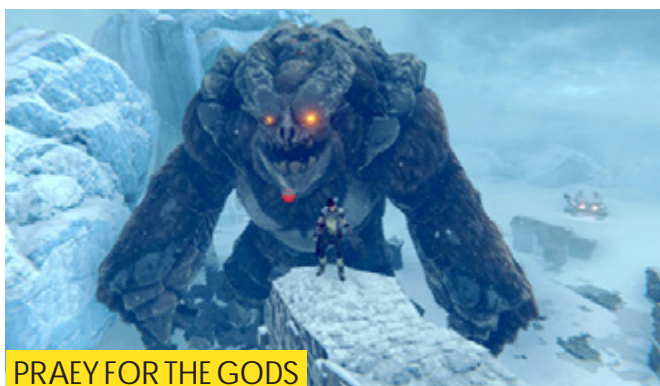
**Chiny to duży rynek, na którym niektórzy polscy producenci osiągają całkiem niezłe wyniki.** Ze względu na specyfikę społeczno-polityczną wejście tam nie jest łatwe. Trzeba się pogodzić z koniecznością korzystania z chińskich odpowiedników serwisów społecznościowych i bramek płatniczych, poznać wymogi cenzury i znaleźć odpowiedniego partnera na miejscu, bo tylko lokalni przedsiębiorcy mogą występować o licencje. O tyle warto próbować, że liczby sprzedawanych w Chinach egzemplarzy miewają o dwa zera więcej niż w innych państwach. I to nie jest ostanie słowo Chińczyków, bo rynek rozwija się bardzo dynamicznie. O szczegółach opowiedział w lutym w wywiadzie dla Rzeczpospolitej Damian Jaśkowski. Sugeruję wygooglenie i przeczytanie. Damian to bardzo sensowny facet, pracujący w naszej ambasadzie w Pekinie, trzyma rękę na pulsie na miejscu i wie, co w trawie piszczy. Dla najmniejszych indyków koszt wejścia (nawet nie finansowy, ale organizacyjny) może się okazać za wysoki, ale dla tych odrobinę większych powinien być do przelknięcia. Superhot to malarzki zespół, a Superhot udało się w Chinach wydać i świetnie sobie daje radę.

## 93

**Co najmniej tyle gier indyckich miało premierę 1 marca na Steamie. Liczyłem koło naszej godziny dwudziestej.** Nie mam pojęcia, czy to wszystkie. Gier od producentów bez tagu „indie” nawet nie sprawdzałem. To tak dla pokazania skali, z iloma tytułami trzeba konkurować, usiłując się przebić. A to były tylko tytuły z tego jednego dnia. Konkuruje się ze wszystkimi, które wychodzą w zbliżonym czasie.

# INDYKARIUM

## INDYCZY RYNEK



**PRAEY FOR THE GODS**

Bierzesz trochę własnych pomysłów, a trochę pomysłów z *Shadow of the Colossus* i *Breath of the Wild* (które przecież same czerpały pełnymi garściami z wcześniejszych tytułów), przyprowadzasz grafikę w stylu *The Last Guardian* (i kilku innych tytułów), podlewasz pieniędzmi zebranymi na Kickstarterze i wychodzi *Praey for the Gods* (Indyk: **No Matter Studios**, PC). „Wychodzi” to mocno powiedziane, bo na razie tylko Early Access (jakby ktoś nie wiedział: nie lubię koncepcji płatnego EA i płatnych bet). Ale wygląda dobrze, zdecydowanie formułka „kompromis między funduszami a zakresem prac” nie była w trakcie produkcji nadużywana. Trochę RPG, trochę przygodówka, trochę zręcznościówka TPP.



**EUCLIDEAN SKIES**

Pisałem już kiedyś o tym, że lubię zagadki i zabawy z nieoczekiwaną geometrią? Żeby raz. Otóż i one. Z pewnym drobnym dodatkiem, bo rozwiązania zagadek wymagają nie tylko przeprowadzenia bohatera przez kolejne poziomy skrzyżowania kostki Rubika ze snem pijanego architekta, ale jeszcze takie go ustawianie po drodze, żeby mógł wybić stojących mu na przeszkodzie facetów na czarno. Muzycznie szalu nie ma, ale jest w miarę świeży pomysł, co zawsze pomaga. Indyk: **Miro Straka**, PC, iOS. Kilka lat temu **kunabi brother** wydało *Euclidean Lands, Skies* to sequel. Autor ten sam, wydawca się zmienił, bo **kunabi brother** są spod znaku jabłuszka i pecetowe klimaty ich nie interesują. Co nie przeszkadza temu, że po staremu siedzą z Miro w jednym biurze.



**DEVOTION** [albo awantura na czarnaście fajerek]

Tajwańskie studio **Red Candle Games** zdobyło już w 2017 roku **The Journey Award** na IndieCade za *Detention* (pisałem o tej grze przy okazji zeszłorocznego festiwalu **Games for Impact**, przygodówka osadzona w czasach ichniego stanu wojennego), a teraz wydali kolejną grę w zbliżonych klimatach. *Devotion* (na pewno PC, nie mogę sprawdzić pozostałych platform – patrz niżej) to trochę horror, trochę przygodówka, a trochę symulator spaceru (coś jak *Layers of Fear*, ale **Bloobera** nie klasyfikujemy jako indyka, co to, to nie). Więcej w recenzji **Pawła Schreiber**a, którą znajdziecie w *Play the Game*.

Dopisane dwa dni później: wow, dopiero co napisałem o robieniu interesów w Chinach, że rynek duży, ale trzeba uważać – i trafił się przykład jak na zamówienie. W grze pojawiło się kilka ryzykownych easter eggów, między innymi na ścianie wisiał obrazek, porównujący w podpisie **Xi Jinpinga** (sekretarza generalnego KPCh) do **Kubusia Puchatka**. Nietrudno zgadnąć, że nie wszystkim przypadło to do gustu. Doszło do awantury, review bombing (większość negatywnych recenzji była po chiński), przeprosin, usunięcia (podobno tymczasowego) gry ze Steamy, pojawiły się też komunikaty, że wydawcy rozwiązali z **Red Candle Games** umowy. Dopisane jeszcze później (15 marca): gry ciągle nie ma na Steamie, można kupić tylko soundtrack, którego ocena w recenzjach też dołuje. Zgadnijcie, w jakim języku pisane są te negatywne.

## SOLITAIRE: LEARN CHEMISTRY!

Zwróciło moją uwagę, bo w końcu chemik jestem i, jak już kiedyś pisałem, o **liczeniu pH opiera się istotna część mojego dochodu**. I otóż jest to dno. Przykład na to, że będąc indykiem, można nie tylko pisać gry wartościowe, ale i gry dramatycznie beznadziejne. Karty, które mają służyć równocześnie do uczenia się symboli pierwiastków (co ma tyle samo wspólnego z chemią, co alfabet z umiejętnością napisania **Pana Tadeusza**) i stawiania pasjansa, a w praktyce nie nadają się ani do stawiania pasjansów, ani do nauki czegokolwiek. Poczułem się jak w czasach **TS**, kiedy dostawaliśmy do recenzji rodzime gry na równie dramatycznym poziomie. Najbardziej żenujący sposób stracenia 3,50 PLN, jaki ostatnio poznałem. Screena nie daje, szkoda miejsca.



## IRIS.FALL

**Przegapiłem w grudniu, a ładnie takie, z ograniczania komiksu i steampunku. Przygodówka z zagadkami, trochę geometrii, trochę logiki, trochę kombinowania z cieniami i czarnym kotem.** Szkoda, że poziom zagadek nie dorasta do poziomu grafiki. To zresztą dość częsta przypadłość, którą obserwuję od wielu lat: gry w warstwie wizualnej są dużo lepsze niż w warstwie logicznej i fabularnej. Jakby łatwiej było o kreatywnego grafika niż o pisarza albo specja od wymyślenia zagadek. Indyk: NEXT Studios, PC.

## LOOFLIRPA

**Dla wszystkich mających problem z kupką wstydu i dużą liczbą gier, w które nie ma czasu zagrać: ktoś o was pomyślał.** Looflirpa to gra, którą wystarczy zainstalować, a ona zagra sama w siebie (Indyk: kyndl, PC). Na razie za darmo, zresztą za taką grafikę wstyd brać pieniądze. kyndl tłumaczy, że to bardziej proof of concept niż ostateczny produkt. Chodzą słuchy, że podobną rzecz w formie płatnego DLC do wszystkich swoich tytułów chce zrobić EA, żeby golić graczy i za gry, i za ich ogrywanie.



## OLIVER'S ADVENTURES IN THE FAIRYLAND

**What year is it? Słowo daję, myślałem, że cofnąłem się w czasie. Platformówka, tak, ośmiobitowa, że aż się wierzyć nie chce, że ktoś (indyk: Łuczin Władimir) napisał ją teraz.** Kolejny raz Rosjanie zaskoczyli mnie umiejętnością nawiązania do stylistyki retro. Jest mapa, są skarby, są klucze, lava, beczki, nietoperze, a nawet smok. Czego więcej człowiek do szczęścia potrzebuje? Starca raczej na krótko, ale też kosztuje tyle, co bilet do kina. Niby wygląda ośmiobitowo, a niżej 32 bitów nie pójdzie, PC.



## BECALM

**W czasach Bajtka sporo bawiłem się różnymi efektami graficznymi wykorzystywanymi w demach: jakieś plazmy, plazmy z rotowaniem palety, połączone z tunelami 3D i starfieldsami, próby wyświetlania więcej niż 256 kolorów na karcie VGA i tak dalej.** Efekty były takie więcej psychodeliczne. Jak kto oglądał wtedy demka, to go trawka nie miała już później czym zaskoczyć. Becalm (indyk: Colorfiction, PC, MacOS, SteamOS) czerpie z tych klimatów pełnymi garściami. To właściwie nawet nie gra. Niby symulator żeglowania, ale taki, w którym nie ma się na nic wpływu. Można się tylko rozglądać. Dziwne, darmowe, relaksujące.

## FLOWER

**W sumie nic nowego.** Flower na PS3 wyszedł w 2009 roku, ale jak już wspominał o takich lekkich (no, tutaj akurat z dodatkowymi nutkami), relaksujących rzeczach w nieco psychodelicznych klimatach, to Flower świetnie pasuje. A jest okazja, bo właśnie kilka dni temu wyszła wersja pod Windows. Póki mogłem, lubiłem wiatr we włosach. Tutaj jest okazja do pobycia wiatrem na łące. Indyk: thatgamecompany, PC, iOS, PS3, PS4, PS Vita. Z ciekawości sprawdziłem: na Steamie o pięćdziesiąt groszy taniej niż w sklepie Epica, wojna o nasze kieszenie trwa.



## RIVER RELAXATION VR

**A jak komuś nie odpowiada pływanie psychodeliczne, to może popłynąć kajakiem w pięknej okolicy przyrody.** Roboty i grywalności tyle samo, co w Becalm: kajak płynie sam, można się rozglądać i tyle. Kiedyś z jakąś gazetą dostałem CD z muzyką relaksującą (nie mam pojęcia, czy kogokolwiek kiedykolwiek zrelaksowała). Gdyby Becalm i River Relaxation były wydane na płytkach, postawiłbym je na tej samej półce. Indyk: Christopher Haag, PC.

# Wie ci Z WARSZTATU DEDALA

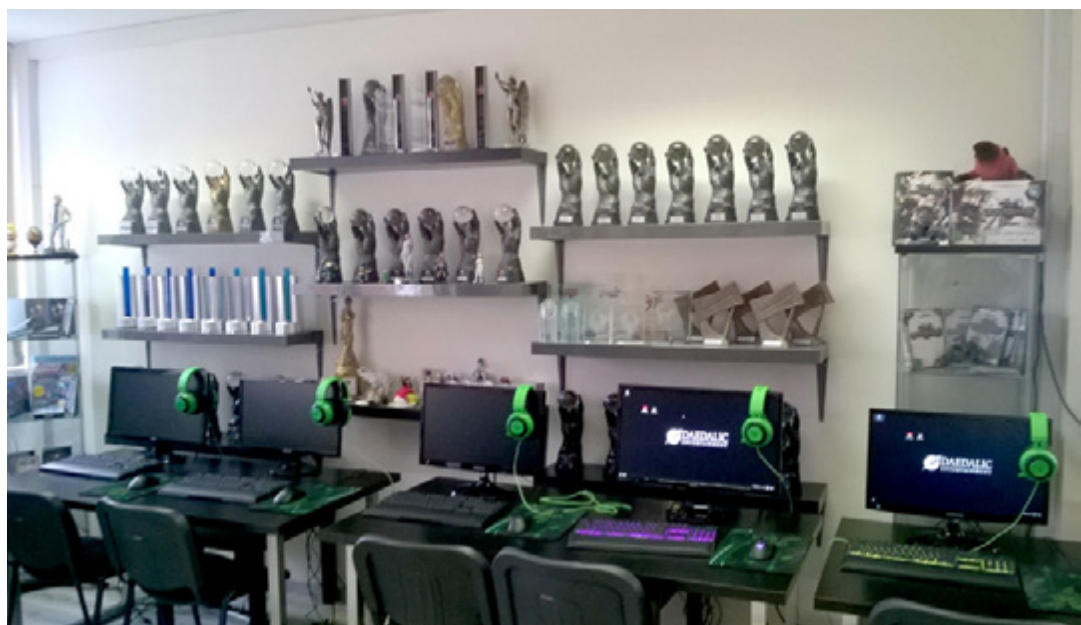
Daedalic Entertainment, deweloper i wydawca znany z takich tytułów jak Deponia, Shadow Tactics czy Still Mind, zaprosił do Hamburga dziennikarzy z różnych stron Europy, żeby pochwalić się nowymi tytułami i dać pierwsze info o swoim najambitniejszym do tej pory projekcie. Pixel oczywiście też się tam pojawił.

■ Paweł Gąska

**W**jazd dla mnie zaczął się dosyć pechowo - okazało się, że niektórzy recepcjoniści w Hamburgu nie czekają na przyjazd gości z rezerwacją. Na szczęście dzięki pomocy koleżanki z innej redakcji i szybkim telefonem do Naczelnego uniknąłem perspektywy spania na schodach.

We wtorek 6 marca od rana padało, ale wpadek już nie było. Wylądowaliśmy w sali konferencyjnej pełnej nagród, które Daedalic zdobył za wydane gry, oraz memorabiliów z ich różnych tytułów. Przywitał nas Carsten Fichtelmann, czyli CEO firmy, chociaż po jego ubraniu i sposobie bycia nigdy nie domyśliłibyscie się jego stanowiska. Żadne tam garnitury czy krawaty. Carsten to wyluzowany pięćdziesięciolatek w dżinsach i koszulce Marvela.

Wszyscy zaproszeni dziennikarze wiedzieli, że będzie zapowiedziane coś dużego, ale nikt nie wiedział, co dokładnie. Krótki wstęp tylko podkreślił atmosferę tajemnicy, odkładając samo ogłoszenie na moment po lunchu. Najpierw zaś zostaliśmy podzieleni na czteroosobowe grupy i wysłani na rundkę po najnowszych indykach ze stajni Daedalica. Nasza grupa zaczęła od krótkiego pokazu gry Barotrauma, czyli kooperacyjnej próby utrzymania łodzi podwodnej w stanie pływającym. Biega się w niej



■ Ściana nagród Daedalica. Najwięcej jest tych z Deutscher Entwicklerpreis (ręka trzymająca kulę), czyli nagród dla niemieckich deweloperów.

po różnych przedziałach statku i łąta problemy wszelakie. Gra zapowiada się ciekawie, jest jednak zbyt złożona i wymaga poznania zbyt wielu elementów, żeby dało radę poczuć ją w przeciągu półgodzinnej prezentacji. Niedługo wchodzi do wczesnego dostępu, więc będzie można powiedzieć coś więcej. Na razie zaś duży plus dla twórców za wsparcie społeczności moderskiej.

Kolejna gra, Unrilled, to kanapowy co-op, w którym staramy się budować tory dla naszego pociągu w trakcie jego jazdy. Tutaj prezentacji właściwie nie było. Dostaliśmy pady w ręce i mogliśmy sami przetestować, jak podoba nam się ta

rozgrywka. Mnie ona nie zachwycała. Koncept wydaje się uroczy, ale nasze podejścia dzieliły się na „nie ogarniamy i pociąg wykoleja się bardzo szybko” lub „ogarniamy, każdy ma swoje zadanie, pociąg jedzie, ale nie jest to już tak zabawne”. Może po prostu nie jestem docelowym odbiorcą.

Za to Felix the Reaper mnie kompletnie urzekł. Gra jest serią puzzli logicznych opartych o prostą mechanikę kontrolowania, gdzie pada cień (tylko po nim możemy się poruszać), a zarazem zmuszających do pogłównowania chwilę nad każdym poziomem. Bardzo spodobał mi się setting. Wcielamy się w (nie tak)



**PIXEL**  
WYWIAD

ponurego żniwiarza, który realizuje swoje zadania ze słuchawkami na uszach, tańcząc z pola na pole do relaksującej muzyki. Fakt, że musiałem zostawić grę tuż przed ukończeniem poziomu, był najsmutniejszą częścią tego wyjazdu.

W ostatnim pokoju przedstawicielka rosyjskiego Unfrozen pokazywała nam Iratus: Lord of the Dead, czyli co by było, gdybyśmy w Darkest Dungeon grali potworami. Koncept jest interesujący, grało się też całkiem przyjemnie, jestem więc ostrożnie optymistyczny. Jedyne, co budzi mój sceptycyzm, to fakt, że mechaniki obłędu będziemy stosować wyłącznie na przeciwnikach, zaś połowa zabawy w DD opierała się właśnie na tym, że dzięki różnym przypadłościom to nasi ludzie stawali się dla nas problemem. Podobnie jak z Barotraumą – po krótkiej rozgrywce trudno jednoznacznie się do tej gry ustosunkować.

Wreszcie po poznaniu wszystkich indyków i krótkim lunchu nadszedł czas na ogłoszenie. Nie skłamię, jeśli powiem, że nikt się nie spodziewał tego, co usłyszeliśmy. „Jedna z największych licencji na świecie” w materiałach prasowych brzmiała jak typowa przechwałka speców od PR, dopóki na ekranie nie pojawił się napis „The Lord of the Rings”. Wynikało z niego, że Daedalic zapowiedział na 2021 rok grę action adventure w uniwersum Tolkiena, w której wcielamy się w Golluma. Koncept wydaje się genialny: nie jest to ani kolejne odklepywanie historii Froda, ani coś zupełnie odbiegającego od klimatu Tolkiena jak Cień Mordoru, zaś Gollum jest postacią, której tragiczne losy mogą być podstawą do świetnej opowieści. Moją ekscytację studzi jedynie obawa, czy Daedalic poradzi sobie z tak ambitnym projektem.

Pytanie, czy będzie ona na tym samym poziomie, co towarzyszący jej szum medialny, który przy tak ważnej marce jak LOTR może się rozrosnąć do kosmicznych rozmiarów.

Na koniec, po krótkiej wycieczce po pokojach deweloperskich, mieliśmy jeszcze okazję zagrać w wersję pre-alpha kooperacyjnego RTS-a A Year of Rain. Sięga on do tradycyjnych rozwiązań gatunku (trzy frakcje, dwa typy zasobów etc.) stara się jednak nadbudować na nich własne pomysły. Jednym z nich jest ciągły co-op. Nawet jeśli chcemy grać sami, dostaniemy drugiego gracza kontrolowanego przez komputer. Do tego dokładają ciekawą, asymetryczną tryb gry „Against all odds”, czyli „dwójka samotnych bohaterów vs dwie armie”. Niestety tego trybu nie mieliśmy okazji przetestować. Świetnym pomysłem jest też możliwość włączenia sobie proponowanych „build orderów” jako podpowiedzi, ułatwiającej rozgrywkę początkującym graczom. Na razie są to tylko listy stworzone przez deweloperów gry. W przyszłości twórcy chcą jednak wprowadzić propozycje „build orderów” robione przez najlepszych graczy, czy nawet propozycje społeczności, na które będzie można głosować. Na pewno obniży to próg wejścia dla nowych użytkowników, co może okazać się kluczowe dla dość hermetycznego gatunku, jakim jest RTS.

To może być naprawdę dobry rok dla Daedalica, gdyż trzy z czterech nadchodzących indyków zapowiadają się interesująco. A Year of Rain pewnie jeszcze w tym roku nie wyjdzie, na temat Golluma mamy zaś na razie bardzo szczątkowe informacje, ale osobiście kibicuję studiu z Hamburga, żeby im wypalił. Bo w tę jego wersję, którą już mam w mojej głowie, chętnie bym zagrał. ■

## Z CARSTENEM FICHELTMANNEM, CEO DAEDALIC ENTERTAINMENT, I JONASEM HÜSGESEM, KIEROWNIKIEM ROZWOJU FIRMY, ROZMAWIA PAWEŁ GĄSKA.



■ Po lewej CEO i jeden z założycieli Daedalica Carsten Fichtelmann, po prawej kierownik rozwoju firmy Jonas Hüsge.

■ Zaczijmy od strony wydawniczej. Jakimi kryteriami posługujecie się przy wyborze gier indie do wydawania? Czego w nich szukacie?

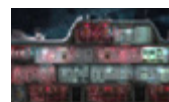
C.F.: Szukamy różnych rzeczy. Patrzymy na to, co jest dobre z perspektywy rynku, ale też w co byśmy chcieli sami zagrać jako gracze. Uważamy też, że „gry-jako-usługa” to dobry model, gdyż wtedy wspólnie z odbiorcami wybieramy, jakie treści dodawać. Dlatego mamy już plany kontynuacji wszystkich gier, które wam przedstawialiśmy: Iratusa, Barotraumą czy A Year of Rain.

J.H.: Przejrzenie 60 gier w trzy dni i wybranie, które z nich chcemy mieć u nas, nie jest łatwe. Patrzymy na prototyp, czy jest fajny, czy nam się podoba, czy koncept ma sens. Patrzymy też na studio, na ludzi, którzy tam pracują: czy jesteśmy w stanie im zaufać i czy wiedzą, co robią. Jeśli tak, to zaczynamy negocjacje i oferujemy im nasze wsparcie.

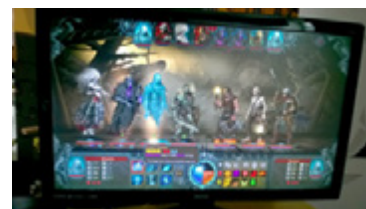
■ W czym im pomagacie?

C.F.: Sporo tego. Sami jesteście deweloperami, więc często pomagamy w produkcji, z rzeczami jak

### ■ Symulacja



Barotrauma to inspirowana FTL gra kooperacyjna. Znajdzie się tam też jednak znany fanom planszówek tryb „kooperacji ze zdrajcą”, w którym część graczy otrzyma dodatkowe cele, polegające na utrudnianiu życia reszcie załogi.



✚ W Iratus zwiększanie poziomu stresu i przerażenia u przeciwników przedłuża walkę, ale daje też dużo więcej frajdy.

lokalizacja, nagrywanie głosów, tłumaczenia. Zdarza się, że studio robi takie rzeczy po raz pierwszy, my zaś mamy już sieć partnerów, z której możemy skorzystać. Możemy też pomóc w testowaniu gry, skonsultować grafikę, balans gry czy nawet historię. Zostawiamy jednak naszym partnerom 100% wolności w decydowaniu, czy chcą dodać nasze pomysły do swojej gry, czy nie. Taki układ dobrze funkcjonuje. Dlatego tak ważne są te pierwsze negocjacje i ustalenie, czy dane studio pasuje do nas i czy nas rozumie. Na przykład Felix będzie grą z narracją dobrze odbijającą to, co my robiliśmy w przeszłości. Więc pasujemy do siebie.

J.H.: Pomagamy im też w marketingu, sprzedaży, dostaniu się na Steam, finansujemy ich produkcję. Mamy pełen zestaw możliwości, a już konkretne studio wybiera, czego od nas potrzebuje.

C.F.: Tym bardziej, że działamy szeroko. Czasem bierzemy tytuły już prawie skończone, w innych przypadkach, na przykład Shadow Tactics, podpisujemy kontrakt na sam pomysł. Co oznacza, że musimy sfinansować cały proces produkcji. To się jednak rzadziej zdarza, bo wtedy musimy być na 200% pewni, że wyjdzie to nam na dobre. W końcu każdy coś obiecuje.

**P** W kwestii dewelopmentu - macie już silnych przedstawicieli w grach narracyjnych, strategicznych i przygodówkach. Planujecie ekspansję na inne gatunki?

C.F.: Obecnie wchodzimy w dwa nowe gatunki: action adventure i RTS. Te decyzje były jednak podjęte na podstawie tego, co nasi pracownicy chcą robić. Nie było przykazu od dyirekcji „robimy strzelankę”. Nick stwierdził „Wiecie co? Chyba będę w stanie zrobić naprawdę dobrego RTS-a”. Pogadaliśmy o tym i stwierdziliśmy, że warto to zrobić. Z kolei przy Władcy Pierścieni mieliśmy już doświadczenie w przygodówkach, ale z nimi pojawia się problem, że ludzie oglądają je na streamach, a nie w nie grają. Jak przyjrzelśmy się rynkowi, uznaliśmy, że z tą licencją dużo lepsza

✚ Twórcy Felixa wyjaśnili, że decyzja, iż żniwiarz będzie tańczył, nie była przypadkowa, a nawiązuje do motywu danse macabre. No i daje mu +10 do sympatyczności.

będzie gra action adventure niż klasyczna przygodówka. A co w przyszłości? Nie wiem. Obecnie mogę powiedzieć, że strzelanki czy wyścigi to nie jest coś, co by nam pasowało. Te dwie gry, A Year of Rain i LOTR: Gollum, to również gry narracyjne, dlatego pasują do nas.

**P** W swoich grach często poruszacie tematy ekologiczne. Czy to jest dla was ważne?

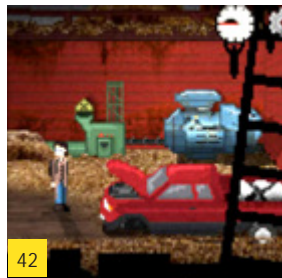
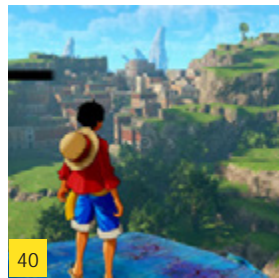
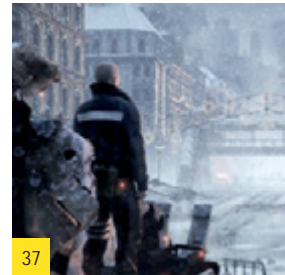
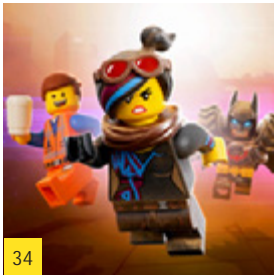
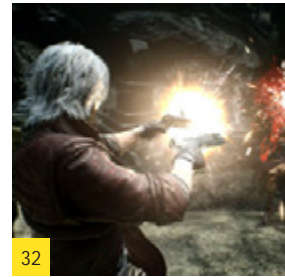
C.F.: Z jednej strony jest ważne, z drugiej to dobry przykład tego, że autorzy robią to, co sami chcą zrobić. Mają 100% wolności. Faktycznie zrobiliśmy kilka gier, które miały dość jasny przekaz, ale to coś, co deklarowaliśmy przy zakładaniu tej firmy: chcemy robić gry narracyjne, które będą też odnosić się do społeczeństwa. Nie tylko opowiadać śmieszna historię, ale też poruszać kwestie społeczne. To jest jedna z rzeczy, które ludzie kochają w naszych grach.

**P** A co jest dla was najważniejsze, kiedy zaczynacie robić grę?

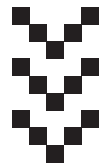
C.F.: Obecnie łatwo na to odpowiedzieć, bo borykamy się z problemem odbiorców, którzy nasze gry tylko oglądają. Dlatego ważne jest, żeby ludzie w nie faktycznie grali. Jak robimy grę single player, nie chcemy, żeby zagrali w nią przez pół godziny, a potem wyłączyli. To jest kluczowe dla osób, które przez trzy lata robią grę. Chcą, żeby ich praca miała jakiś sens.

**P** Czyli zależy wam na długowieczności waszych gier?

C.F.: Tak, szczególnie w przypadku gier narracyjnych, jak Deponia czy Edna & Harvey. Nie robimy gier tylko dla odbiorców, którzy zagrają w nią w krótkim oknie jej wydania. Jestem pewien, że ludzie zagrają w Deponię za dwadzieścia, trzydzieści czy czterdzieści lat, ponieważ jest 2D i będzie się dobrze starzeć. To tak jak z „Królem Lwem” czy filmami Pixara. ■



P



TAK  
OCENIAMY GRY

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

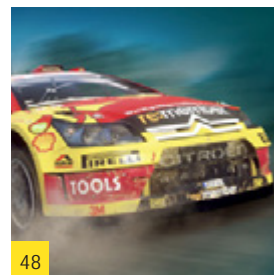
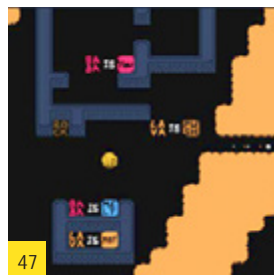
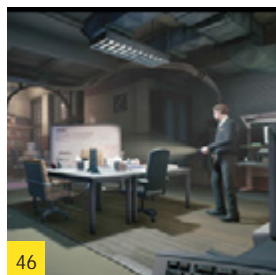
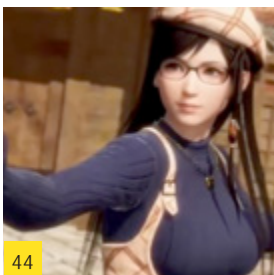


# PLAY THE GAME



DYSKUTUJ NA  
FB.COM/GROUPS/  
SECRETLEVEL

CHODZI O POCZUCIE, E JESTEM W SAMYM SERCU  
POREWOLUCYJNEJ FRANCJI, A NIE W PARKU ROZRYWKI  
REWOLUCJA FRANCUSKA (POR. ASSASSIN'S CREED UNITY).



☒ Ludzie, jak to ludzie. Jedni się cieszą, inni się krzywią. Gilotyna nie ma takich humorów - zawsze jest w takim samym nastroju.



# WE. THE REVOLU

PC MAC

PRODUCENT Polyslash **Wersja PL:** tak

☒ Paweł Schreiber

**P**ewnego dnia przyszli do mnie do sądu i powiedzieli, że nie warto się już certolić. Że wcześniejszy system - albo uniewinniamy, albo do więzienia, albo śmierć - już się nie sprawdza. W czasie po rewolucji są po prostu winni i niewinni.

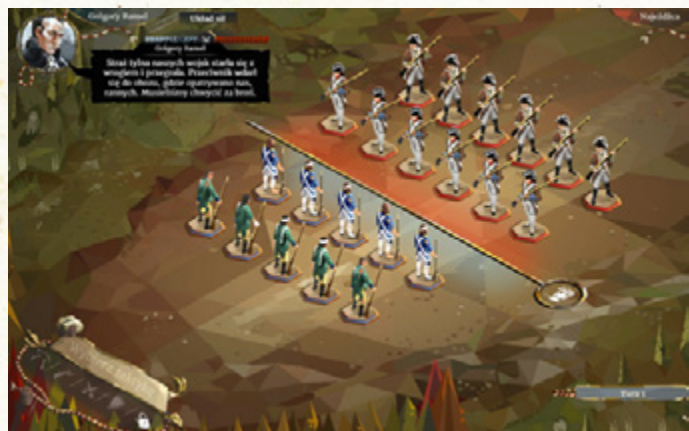
Albo wolność, albo gilotyna. Nowa, porewolucyjna Francja musi mówić jasnym, zrozumiałym dla wszystkich głosem. Sprawiedliwość powinna być prosta i oczywista. Ale kierowany przeze mnie bohater gry We. The Revolution, Alexis Fidèle, wie doskonale, że im więcej się trąbi o prostocie i oczywistości, tym więcej za takim trąbieniem spraw niejasnych i nieoczywistych. Wie, bo sam w nich aktywnie uczestniczy jako sędzia Trybunału Rewolucyjnego.

Gdyby Fidèle znał Phoenixa Wrighta, pewnie by mu zazdrościł.

Sąd, który służy tylko dochodzeniu do prawdy i sprawiedliwemu karaniu winnych, żyje sobie łatwo i wygodnie. Inaczej ma się sprawa z sądem, nad którym wciąż wisi brutalna, krwawa polityka czasu tuż po rewolucji. Wtedy nigdy nie wiadomo, czy wywalczone przed chwilą swobody za chwilę nie znikną. Fidèle wie, że aby je zachować, trzeba umiejętnie manewrować pomiędzy siłami rządzącymi Paryżem i Francją. Czasem skazać niewinnego na śmierć, a czasem wypuścić winnego. Do tego cały czas bić się z własnym sumieniem, które próbuje się zbuntować po kolejnej niesprawiedliwej decyzji.

Rozprawy sądowe to najważniejszy element We. The Revolution. Z początku podchodziłem do nich jak w innych grach tego typu, traktując je przede wszystkim jako formę śledztwa na podstawie akt sprawy i odpowiedzi oskarżonych na pytania. Byłem trochę rozczarowany, bo mechanika przesłuchań jest niezbyt ciekawa. Musimy dopasowywać

☒ Proszę nie czytać treści na obrazku, są tam bardzo brzydkie słowa.



# TION

❖ Nie wszystkie batalie da się wygrać na sali sądowej - czasem trzeba zadziałać bardziej bezpośrednio.

wątki z dostępnych dokumentów do poszczególnych dziedzin sprawy, np. stwierdzając, o co delikwent jest właściwie oskarżony albo czy dana postać jest ofiarą, świadkiem czy jednym z powodów przestępstwa. To w gruncie rzeczy bardziej sprawdzian z lektury akt sprawy niż śledztwo. Właściwa część następuje potem, kiedy zadajemy oskarżonemu pytania, które w ten sposób wypracujemy. W Ace Attorney musimy zapytać o wszystko, co się da. Tutaj - przeciwnie. Fidèle musi tak pokierować przesłuchaniem, żeby bez rażącego naruszenia poczucia sprawiedliwości ławy przysięgłych doprowadzić do takiego wyroku, jaki mu odpowiada. Czasem zadawać pytania życzliwe i łagodne, a czasem zapędzać w kozi róg tak, żeby sala zwróciła się przeciw oskarżonemu. Brzmi paskudnie? Oczywiście. Ale i lud Paryża, i rewolucyjni politycy, i działający zakulisowo zwolennicy dawnej władzy mają

swoje oczekiwania względem wyroków. Jeżeli ich nie zrównoważymy, skończymy jako jeszcze jeden trup w paryskich rynsztokach. Nie można też wydawać wyroków według własnego widzimisię. Jeżeli nie zachowamy pozorów sprawiedliwości, tylko zignorujemy dowody i głosy innych uczestników procesu, będzie nam się żyło coraz trudniej. Sprawiedliwość jest w porewolucyjnej Francji tylko służką polityki, a wyroki zgodne z sumieniem sędziego to luksus, na który można sobie rzadko pozwolić.

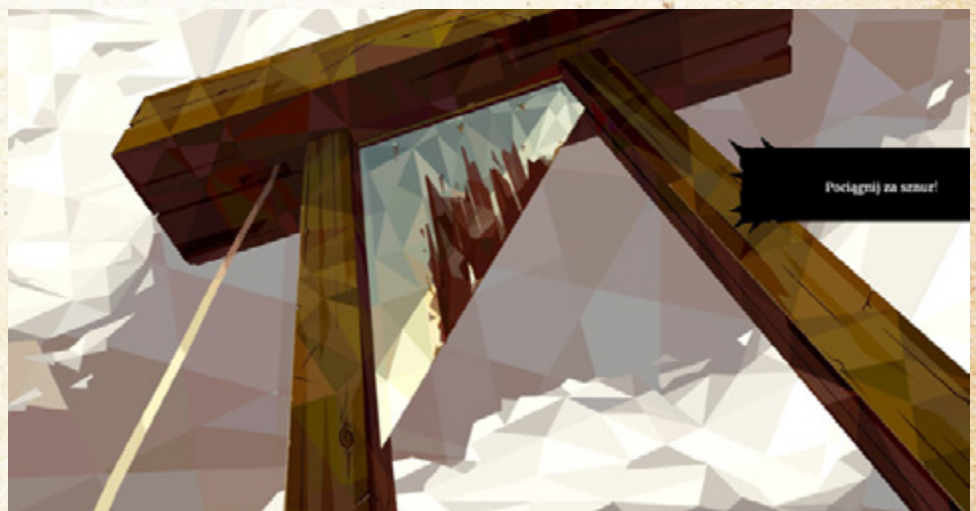
Fidèle, chociaż coraz bardziej wkiła się w okrutną politykę swoich czasów, nie jest potworem. Swoje wyroki wydaje trochę z przekonania, że nawet w okropnych czasach można próbować działać na rzecz dobra, a trochę ze strachu o życie swoje i rodziny.

❖ Dobry sędzia musi umieć rozmawiać z ludem i pobudzać go do słusznego gniewu.



❖ A Ty? Pociągnąłbyś za ten sznur, nawet gdybyś był pewien, że masz słuszość?

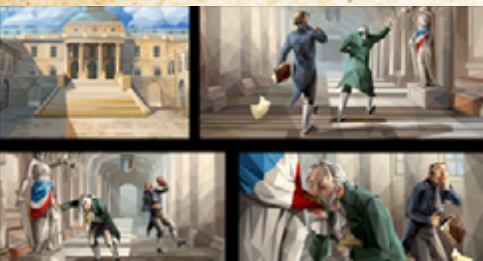
Potem jego motywacje robią się jeszcze bardziej skomplikowane. Po pracy wraca do domu, gdzie siada do stołu z rodziną. Ojciec, żona i dwóch synów są punktem odniesienia dla coraz bardziej zagubionego sędziego. Często wypowiadają na głos jego wyrzuty sumienia, ale zdarza się, że to on musi się im w imię sumienia sprzeciwić. To zawieszenie między publiczną fasadą prawa a prywatnym poczuciem moralności i przyzwoitości wyszło w We. The Revolution bardzo ciekawie. W najbliższym punkcie odniesienia dla gry Polyslash, czyli Papers, Please, rodzina była czymś abstrakcyjnym i odległym, a tutaj ma bardzo konkretne twarze i (nie zawsze zgodne z naszą) opinie. Sfera prywatna pełni przez całą rozgrywkę bardzo ważną funkcję.





Alexis Fildèle: Byliśmy oczarowani wolnością.

❖ Niech ryczy z bólu ranny łoś, Zwierz zdrów przebiega knieje. Ktoś nie śpi, aby spać mógł ktoś, To są zwyczajne dzieje.



To właśnie nacisk na osobiste przeżycia sędziego Fidèle sprawia, że fabuła gry potrafi chwycić za gardło.

W toku gry stopniowo poszerzają się możliwości działania. Do minigier z sali sądowej dołącza zarządzanie agentami przejmującymi kontrolę nad kolejnymi dzielnicami Paryża, wygłaszanie pod gilotyną przemów manipulujących tłumem, negocjacje z przeciwnikami i sprzymierzeńcami, knucie spisków, a nawet dowodzenie walczącymi oddziałami. Intrygi, w których bierzemy udział, robią się z czasem coraz brutalniejsze i perfidniejsze. Ale idziemy dalej w przekonaniu, że inaczej się nie da. Może tak właśnie jest. Jedna z najciekawszych rzeczy w We. The Revolution to fakt, że chociaż pytania i problemy etyczne mnożą się przez cały czas, nie doczekamy się podobnego urodzaju jasnych i prostych odpowiedzi. Nawet większość spraw, którym przewodniczymy, nie ma jednoznacznych rozwiązań. Są argumenty za winą i niewinnością, których wartość musimy sami ocenić, ale nikt się nie pojawi pod gilotyną, żeby nas poklepać uspo-

kajająco po plecach i powiedzieć, że wybraliśmy słusznie.

We. The Revolution jest czymś więcej niż sumą swoich części. Bo części same w sobie bywają niezbyt ciekawe. Liczne minigierki są dość proste, a do tego często niezbyt przejrzyste i oparte na losowości. Czasem trudno przewidzieć, jaki argument przekona rozmówcę albo jaka taktyka w intrydze przyniesie lepszy skutek. W części procesu, kiedy trzeba dopasować wątki do części sprawy, zdarzają się sytuacje, w których mniej ewidentne połączenie jest premiowane, a bardziej oczywiste – karane. Mapa Paryża, na której przesuwamy swoich agentów, jest niewielka i nie daje zbyt wielkiego pola do popisu. Wszystko to jednak tylko dodatki do świetnie skonstruowanej i napisanej fabuły, która nie boi się stawiać pytań bez oczywistych odpowiedzi (a do tego w pewnym momencie zmienia się w solidny thriller polityczny).

Z recenzenckiego obowiązku trzeba też dodać dwa słowa o oprawie, chociaż jaka jest, każdy na screenach widzi. We. The Revolution

❖ Krew, błękitny oraz zielenie na tle z sepii niczym ze starych rycin. Wymakowanie wizualne gry robi wielkie wrażenie.

to jedna z najlepiej wyglądających i dopieszczonych artystycznie gier, w jakie ostatnio grałem. Pomysł na przedstawienie rewolucyjnej Francji w delikatnie animowanym stylu low-poly to strzał w dziesiątkę, a wiele obrazów ze scenek przerywnikowych nadaje się do oprawienia w ramki i powieszenia na ścianie.

Najważniejsze – dawno nie widziałem gry, która tak poważnie traktuje historię. Nie chodzi mi o dokładne odwzorowanie wydarzeń (bo dużo tu fikcji i uproszczeń), ale o poczucie, że jestem w samym sercu porewolucyjnej Francji, a nie w parku rozrywki Rewolucja Francuska (por. Assassin's Creed Unity). Takie poczucie zanurzenia w przeszłość miałem wcześniej chyba tylko w stareńkich Darklands i Cosmology of Kyoto. Ja naprawdę piłem z Jacques-Louis Davidem, spiskowałem po nocach z Dantonem i czułem na plecach gorący, niepokojący oddech Historii, która obudziła się na chwilę ze snu, żeby obrócić swoje cielsko na drugi bok, nie przejmując się zupełnie tym, ilu ludzi przy tym rozgniecie. ■

❖ Każdy, kto raz stanął pod gilotyną, musi się liczyć z tym, że kiedyś spod niej już nie wróci.



## 83

❖ Fascynująca podróż w przeszłość z kilkoma niedociągnięciami. Mechanika nie zawsze staje na wysokości zadania, ale fabuła i dylematy, przed którymi staje gracz, są najwyższej próby.

# JUST RECKON FOR DARKNESS

DOSTĘPNA Q1 2019

Nintendo eShop



MovieGames



MovieGames  
LUNARIUM



SIMFABRIC



NINTENDO  
SWITCH.



# THE DIVISION 2

PC PS4 XONE

PRODUCENT Ubisoft **Wersja PL:** tak

Pjotsze

**K**rólem looter shooterów jest Borderlands 2. Koniec kropka. Są jednak i inni przedstawiciele tego nurtu warcy bliższego poznania, a jednym z głośniejszych tytułów okazało się The Division od Ubisoftu. Teraz przyszedł czas na drugą część serii opowiadającej o wyczynach agentów SHD.

Już od pierwszych chwil zamkniętej bety, w którą dane mi było zagrać na początku lutego, wiedziałem, że w The Division 2 na graczy nie czeka żadna rewolucja. Twórcy postanowili trzymać się sprawdzonych patentów i nie szaleć z nowinkami. Tak naprawdę największą, a zarazem wywołującą najwięcej kontrowersji zmianą, jest przeniesienie fabuły do stolicy USA, Waszyngtonu. Mnie ta zmiana

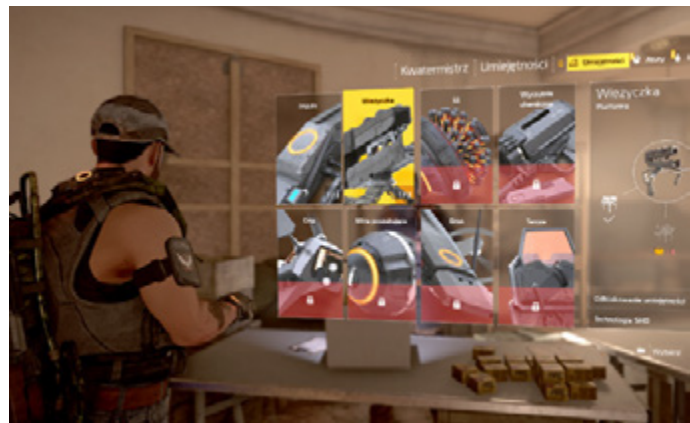
przypadła do gustu, bo niełatwo o lepsze podkreślenie powagi sytuacji niż pogrążony w chaosie symbol amerykańskości, czyli miasto stołeczne.

Nie przeszkadza mi też pora roku. Zanurzony w zimowym śnie Nowy Jork był kapitalną scenerią dla walki z bandyckim marginesem, ale opleciony bujną roślinnością Waszyngton również mi się podoba. Wiem, powtarzam się, ale w szczególności, gdy zapadał zmrok, przemykając ulicami stolicy, czułem się niczym Charlton Heston w „Człowieku Omedze”. Potrafi być naprawdę klimatycznie. Dodatkowo nie doznałem tu tego uczucia pustki, jakie towarzyszyło mi podczas zwiedzania Wielkiego Jabłka. Tutaj miasto żyje: flora się rozrasta, a pomiędzy wrakami samochodów wałęsają się zwierzęta. Szkoda, że przedstawiciele fauny jest tak niewiele. Oł, od czasu do czasu na mój widok wiał w podskokach zauważony przeze mnie jeleń albo pies, choć szopy pracze potrafiły buszować w śmieciach nawet w trakcie odbywającej

się niedaleko wymiany ognia. Fajnym patentem byłoby dodanie np. watah zdziczałych psów, atakujących kogo tylko zobaczą. Niezależnie od tego, czy byłby to gracz, czy wrogie patrole.

Fabuła w ogóle mnie nie porwała. Tak jak we wcześniejszej odsłonie stanowi przede wszystkim tło dla samego strzelania. A wszystko po to, abym mógł zdobyć jak najlepszą giwerę, z której pomocą przebiłbym się przez tabuny wrogów w celu odnalezienia jeszcze

Skille pomagają w stworzeniu ciekawego buildu postaci. Już od samego początku polubiłem wieżyczkę, z której po jakimś czasie zrobiłem przenośny miotacz ognia.





✦ Giwery możemy ulepszać różnymi modami. Trzeba jednak pamiętać, że owe upgrade'y poza wzmocnieniem określonych statystyk broni jednocześnie osłabiają inne.

lepszego sprzętu. A miałem w czym przebierać, bo śmiertelności żelastwa tu bez liku. Co więcej, od razu widać, jaką zabawę się zdobyło, więc nie miałem jakiegokolwiek problemu ze zmianą ryzsztunku, kiedy znalazłem mocniejszą wersję upragnionej spluwy. Chociaż największy sentyment mam na razie do radzieckiego klasyka, czyli RPK-74, oraz izraelskiego karabinka TAR-21. Pamiętam, jak z tym pierwszym w ręku przeszedłem wszystkie dostępne na początku gry misje poboczne, zmieniając nim w krwawą marmoladę bandytów, którzy mieli czelność stanąć mi na drodze. Karabin doskonale sprawdza się na średnim oraz dłuższym dystansie, mając zarazem spory magazynek. Sowici może nie znali się na demokracji, ale zawsze potrafili skonstruować coś, co wyrządzi sporo krzywdy bliźniemu.

Poza zdobywaniem coraz większej ilości łupów wojennych sporo czasu poświęciłem na niesienie pomocy mieszkańcom Waszyngtonu. Poza oczyszczaniem ulic z wałęsających się bandziorów swoją uwagę skupiałem na przeróżnych aktywnościach pobocznych: od przerywania

publicznych egzekucji Bogu ducha winnych cywili po przejmowanie rządowych zrzutów z zaopatrzeniem. Sporo frajdy sprawiło mi przejmowanie posterunków z rąk wroga. To właśnie tym zadaniom początkowo poświęciłem najwięcej uwagi. A im więcej punktów kontrolnych było w moich rękach, tym więcej sojusznicznych patroli kręciło się po mieście. W pewnym momencie doszło do tego, że w trakcie odbijania kolejnej takiej miejscówki wspomogła mnie przechodząca w okolicy ekipa, co razem z wezwanymi na miejsce posiłkami dało mi sporą przewagę w walce.

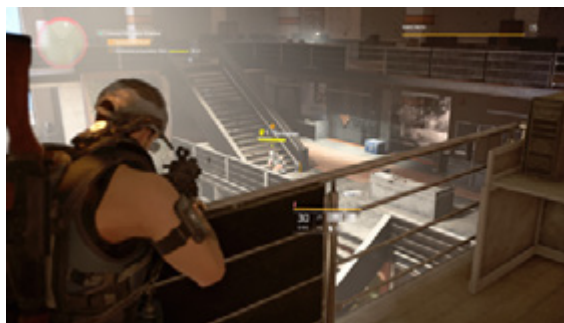
Muszę jednak przyznać, że kilka już razy zdarzyło mi się, iż nie byłem w stanie zakończyć jakiegoś zadania pobocznego. Jak chociażby w trakcie odbijania pewnej zakładniczki. Dama w opalch stwierdziła, że podoba jej się w klaustrofobicznym pomieszczeniu, gdzie była przetrzymywana i stamtąd nie wyjdzie. O nagrodzie w postaci rękawiczek oraz punktów doświadczenia mogłem zapomnieć. W jednej z misji musiałem się też odrobinę naczekać, aż w końcu

✦ Warto przeczyszczać każdy skrawek miasta w poszukiwaniu skrzyż z bronią, znajdziek oraz różnych materiałów rzemieślniczych. Z tych ostatnich możemy później wytworzyć ciekawe elementy ryzsztunku.

✦ Bossowie nadal potrafią przyjąć na klatę sporo ołowiu. Fajnym akcentem jest dodanie niszczałnych fragmentów zbroi, którą noszą elitarni adwersarze.

na placu boju pojawi się mój główny adwersarz. Rzeczony dżentelmen, okuty w zbroję niczym rycerz, najwyraźniej zagubił się w czasoprzestrzeni lub po prostu gdzieś zaklinał. Cóż, przynajmniej miałem trochę czasu na odnowienie wieżyczki szturmowej.

Nie napotkałem natomiast jakichkolwiek problemów z połączeniem, i to zarówno w trakcie gry solo, jak i w prze-mblowanym Dark Zonie. Cieszy mnie to, bo w trakcie bety dawało mi się to we znaki. Jednak elementem wciąż wymagającym dopracowania pozostaje inteligencja przeciwników. Fakt, wrogowie kombinowali, starali się mnie okrążyć, a nawet wycofywali na lepsze pozycje. Zdarzało im się jednak przebiegać obok mnie w bliżej nieznanym kierunku lub walić na oślep, choć chwilę wcześniej ostrzeliwali moją pozycję. Nie zmienia to jednak faktu, że dobrze się w The Division 2 bawiłem. Choć początek roku przyniósł agentom SHD konkurencję w postaci Freelancerów, to jestem zdania, że wychodzą oni z tego starcia bez większego szwanku. Sorry, Bioware, zostaję w szeregach dywizji. ■



■ Udana kontynuacja tytułu sprzed trzech lat, choć niewiele tu nowości. Bugi oraz przekombinowany interfejs użytkownika nie przeszkadzają w czerpaniu radości ze zdobywania kolejnych giwer. Warto choćby dlatego, aby zobaczyć porośniętą roślinnością, pogrążony w anarchii i chaosie Waszyngton.



■ Ścieżka dźwiękowa jest wspaniałą. Największe wrażenie robią motywy walki dynamicznie dopasowujące się do stylu walki gracza.

■ To rzadki widok. Pachnące czarną magią modele postaci zwykle wyświetlane są na tle monotonych jaskiń rodem ze Skyrima.

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Capcom Wersja PL: tak

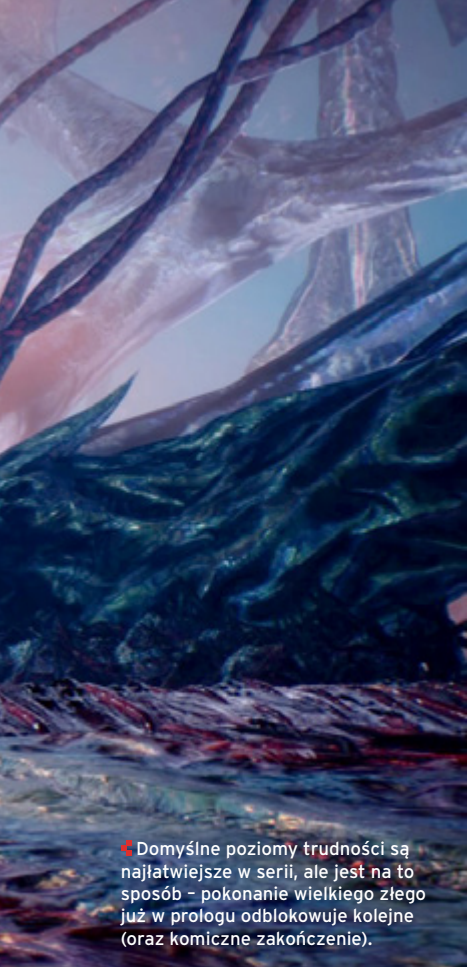
■ Aleksander Borszowski

**H**arrison Ford lubi mawiać, że wątek Hana Solo w „Przebudzeniu Mocy” to spóźniona korekta scenariuszowa „Powrotu Jedi”, w którym jego przemytnik powinien zwieńczyć swoją przemianę heroiczną śmiercią, a zamiast tego pełnił rolę piątego koła o wozu.

Fabula Devil May Cry 5 jest skonstruowana niemal wyłącznie z takich korekt: przyzwana przez białowłosego jegomościa diabelska wieża niczym w „trójce” sieje spustoszenie w środku współczesnej metropolii,

znany z DMC4 smarkaty łowca demonów Nero jeszcze raz przechodzi przyspieszony kurs dorastania i znowu zbliża się do odkrycia tajemnicy własnego pochodzenia, co bardziej pamiętni przeciwnicy z pierwszej części wyzywają nas na ostateczny rewanż. Co rusz cofamy się o krok, by zrobić dwa kroki naprzód, zamknięte niegdyś na pół gwizdka (czy to przez zagmatwaną chronologię sagi, czy skomplikowane warunki jej powstawania) wątki znowu zostają otwarte, żeby doczekać się wreszcie godnego finału. Na satysfakcjonujące ukłony mogą liczyć nawet fani zapomnianej adaptacji anime czy kontrowersyjnego rebootu od Ninja Theory, który nierzadko służy tu za główną stylistyczną inspirację - patrz pełne graffiti poziomy na ulicach niby-Londynu czy postać Nero, teraz charakterem i wyglądem zbliżona do czarnowłosego „Dontego”.

To gra skupiona bez reszty na oferowaniu fanom tego, co ma stuprocentową gwarancję im się spodobać.



✦ Domyślne poziomy trudności są najłatwiejsze w serii, ale jest na to sposób – pokonanie wielkiego złego już w prologu odblokowuje kolejne (oraz komiczne zakończenie).

Z jednej strony jest to chwalebne, a z drugiej potrafi zawieść brakiem ambicji. Męczące elementy platformówkowe i logiczne zostały uproszczone do granic możliwości, a backtracking został praktycznie wyeliminowany. Tym sposobem eksploracja stała się bezbolesna, ale ogranicza się do sprintu przez godzinne wąskie, pełne drobnych niewidzialnych barier korytarze. Te co prawda dzięki mocy silnika RE Engine potrafią wyglądać w 60 FPS technicznie nienagannie, ale w kierunku artystycznym trzymają się już często najnudniejszych standardów serii, monotonnej płataniny szaroburzych korytarzy i piekielnych trzewi. Scenariusz z kolei usiłuje nadać doskonale znanym i przewidywalnym elementom układanki znamion świeżości, przez kilka godzin serwując oczywiste zmyłki i mieszając chronologicznie wydarzenia, ale to średnio udany eksperyment. Emocjonalnie i tak najbardziej angażują drobne interakcje między postaciami, tradycyjnie znakomita choreografia scen akcji oraz prostoliniowy, stanowiący idealny przegląd najważniejszych motywów w serii finał, uroczce



✦ Tradycyjnie każdemu pierwszemu pojawieniu się nowej broni czy przeciwnika towarzyszy znakomicie wyreżyserowana cutszenka. Tu magiczny kapelusz, którego zdobycie Dante świętuje moonwalkiem.

postsriptum do bezbłędnego od początku do końca rodzinnego melodramatu Devil May Cry 3: Dante's Awakening.

Cutszenki jednak ogląda się zazwyczaj raz czy dwa, a sednem DMC był jednak zawsze growy performance art – system walki oferujący przede wszystkim gigantyczną swobodę ekspresji wspartą bijatykowym doświadczeniem – i w tym „piątka” jest absolutnie niezrównana. Nie jest to ani Bayonetta, w której kombinacje ciosów z puszek opierają się o predefiniowaną kolejność wciśnięcia dwóch guzików, ani kolejny postsoulsowy slasher, w którym dróg przetrwania jest wiele, ale każda jest niezwykle wąska. Tu twórcy po krótkim wprowadzeniu do każdej z trzech grywalnych postaci kładą nam przed nosem gigantyczny katalog z nowymi bronią, technikami i atakami do zebrania, nie zdradzając, w jakie interakcje każda nowa zdobycz wchodzi z inną (czy mogą z ruchu A przejść do ciosu B i czy jest to sposób, by powstrzymać najniebezpieczniejszy atak C wroga D). Wielbiciele głębokiej mechaniki serii poczuć się jak dziecko w sklepie ze wszystkimi ulubionymi zabawkami. Z kolei nowicjusz z żyłką do eksperymentów szybko odkryje w znajdowaniu różnych zależności i sposobów na każdego przeciwnika satysfakcję porównywalną z nauką instrumentu muzycznego. Po godzinach nauki pojedynczych dźwięków przyjdzie czas na zagranie całych zwrotek, a potem symfonii.

Tu instrumenty mamy trzy. Stworzony z myślą o początkujących wątył goth V dowodzi trzema przyzwanymi demonami. Z początku ostrożnie i nieporadnie wydajemy

im komendy z bezpiecznej oddali, a z czasem dla większej precyzji ataków, szybszej regeneracji życia podwładnych i przyrostu paska specjali naturalnie zaczynamy wciskać się w samo serce walki, tańcząc między błyskawicami i laserami. Pyskaty, jednoręki Nero jest bardziej klasyczną slasherową postacią, którego główny nowy patent to Devil Breakers – sztuczne kończyny pokroju rakiet i generatorów prądu, które drastycznie modyfikują styl gry i które warto często doprowadzać do autodestrukcji przez ostateczne ataki (z czasem oczywiście planować dobór Breakerów do misji). Ikona serii Dante to z kolei spełnienie marzeń autorów combo video, półbóg wyposażony w dosłownie setki manewrów (cztery style walki, osiem broni, dwa tryby specjalne, masa wariacji i sekretów). Kto zechce, ten po klikaniu na oślep przycisków przejdzie kampanię na Normalu w 12 godzin i natrafi na ścianę dopiero w ostatnich czterech misjach. Kto inny po napisach końcowych od razu rzuci się w jeden z czterech ukrytych poziomów trudności, dokładnie remiksujących każdą misję. I w każdej z nich znajdzie singlowy odpowiednik świetnego mordobiciowego sparring partnera, u boku którego można szlifować zdolności miesiącami. ■



## Razem



**Miłym dodatkiem do DMC5 jest multiplayer.** W niektórych misjach udawany – w oddali widzimy nagrane walki innych graczy – ale czasem pozwalający na coop z prawdziwego zdarzenia i konstruowanie spektakularnych combosów zespołowo. Partnerów możemy nagradzać za dobry występ przedmiotami. Oby nadchodzący jako darmowe DLC tryb areny (Bloody Palace) też pozwolił na współpracę przez sieć.

# 82

■ Zakończenie sagi synów Spardy nie wydaje się pożegnalną płytą, a idealną składanką „the best of”.  
 ■ Formułę pchnięto do granic możliwości, a finał zgodnie z przesłaniem serii zapowiada przekazanie pałeczki nowemu pokoleniu.



✦ Kopalnia nostalgii - można ją znaleźć przez wraki ikonicznych statków z M-Trona, Iceplanet 2002 czy Blacktrona II.

# THE LEGO MOVIE 2 VIDEOGAME

PC PS4 XONE

PRODUCENT TT Games **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski

**T**he Lego Movie 2 pokazuje, że czasem mniej znaczy więcej. I wtedy wszystko naprawdę jest czadowe.

Narzekałem na łamach Pixela na grę Lego DC Super-Villains, kolorową, chaotyczną nawalankę. Narzekałem też na film The Lego Movie 2 (aka. Lego Przygoda 2), a właściwie na jego warstwę dziejącą się w realnym, a nie klockowym świecie. Tymczasem gra na podstawie filmu okazała się przyjemną niespodzianką. Głównie dlatego, że nie popełnia żadnego z grzechów wyżej wymienionych produkcji.



✦ Niektóre zestawy istnieją naprawdę. Samochód z prawej to „Lego Friends Sportowy Kabriolet Emmy 41013” z 2013 roku.

✦ Pozdrowienia dla scenarzystów, którzy zrobili film o postapokaliptycznym świecie, któremu grozi... apokalipsa, elo!

Uproszczone (i nieco zmienione) przeładowaną fabułę filmu, zostawiając z niej historię o kosmicznej inwazji i porwaniu przyjaciół. Na ratunek im wyrusza poczciwy Emmet i twarda Lucy, która pełni rolę narratorki (trochę jakby koleżanka opowiadała nam film). Podobnie jak w filmie cały świat, a nie tylko jego elementy, jest zbudowany z klocków. W Lego DC S-V drażniło mnie, że wiele modeli było zbudowanych w sposób przekombinowany. Tu wszystko jest proste i czytelne. Małe budowle, jak zwykle służące do rozwiązywania zagadek logicznych, zostały dobrze zaprojektowane. No i sterujemy jedną postacią (lub dwójką, na podzielonym ekranie!), a nie ciągle zmieniającą się bandą. Zamiast miasta labiryntu grę podzielono na małe planety (co pasuje do fabuły) w trzech układach słonecznych. W pierwszym są te z głównego wątku fabularnego,

w drugim - otwarte światy (znane z pierwszego filmu) pełne dodatkowych misji, trzeci zarezerwowano na darmowe DLC. Podobnie jak w filmie odwiedzimy więc świat apokalipsy, kolorowe suburbia, pas asteroidów czy obcą dżunglę. Jest wreszcie świat, który trzeba ulepszyć zdobytymi w czasie gry budowlami. Czasem czułem się jak w prostej wersji Tomb Raidera, czasem jak w Mad Maxie. Świetnie wypadają bossowie (szkoda, że jest ich mało) - wielkie potwory z Duplo, z którymi walczy się jak w Shadow of Colossus.

Gra jest bardzo prosta i niefrustrująca - zupełnie jak prawdziwe klocki. Może drażnić mechanizm lootów. Dodatkowo przedmioty, figurki, przebrania i pojazdy pojawiają się losowo w urnach, ale jeśli trafi nam się coś, co już mamy, dostaniemy w zamian fragment megaurny. Zbieranie figurek jest fajne, zwłaszcza że można dowolnie zmieniać elementy naszego ludzika lub laleczki Friends. To kolejna rzecz, która mi się bardzo podobała - użycie obu typów figurek. To gra dla miłośników Lego, a nie jakichś komiksów czy filmów. Nawiązania objawiają się w takich wzruszających momentach, jak złomowisko statków kosmicznych z serii Blacktron 2, a nie przez męczenie popkulturowych postmodernistycznych żartów. ■



80

■ Prosta, ale bardzo przyjemna gra, w której liczą się klocki, przygoda, eksploracja i zabawa. Relaks jest, zero spiny, nawet Batman nie drażni, bo jest go mało. I można odwiedzić planetę Unikitty, a także latać klasycznym statkiem Lego Space nad zamkami. Czy to nie czadowe?



➤ Różne pory roku oferują różne dobra, przy czym zima jest tu najuboższym okresem.

# Dawn of Man



PRODUCENT | Madruga Works **Wersja PL:** nie

■ Piotr Pierńkowski



**P**amiętacie Age of Empires? Swego czasu grałem w to do upadłego. No co tu dużo mówić, lubię takie klimaty: pradawne cywilizacje, podbój nieznanego świata, powstawanie pierwszych imperiów. Uruchamiając Dawn of Man, właśnie na takie elementy liczyłem i... nie zawiodłem się.

Ale po kolei.

Zacznijmy od tego, że DoM wyprodukowany został przez studio Madruga Works. To samo, które stworzyło znakomitą strategię

Planetbase (kolonizacja Marsa) i podobnie jak poprzednik, nowość także należy do gatunku city builderów skrzyżowanych z survivaliem. I o ile zwrot „surwiwal” zazwyczaj jest w takich produkcjach chwytem reklamowym, o tyle tutaj jest coś na rzeczy. Chodzi bowiem nie tylko o rozbudowę własnej osady, ale także - a nawet przede wszystkim - o zapewnienie bezpiecznego schronienia oraz zapasów żywności i czystej wody dla współplemieńców. Fabuła przenosi nas 10 tysięcy lat wstecz, a dokładniej do epoki kamienia (paleolit i neolit), miedzi (eneolit), brązu oraz żelaza. Całość zaś wykorzystuje widok z lotu ptaka, choć w każdej chwili możemy przełączyć się na kamerę pokazującą z bliska daną postać, zwierzę lub obiekt.

Sama rozgrywka jest naprawdę trudna, a do tego obsługa wprowadza

nieintuicyjne rozwiązania. Na szczęście twórcy zadbałi o porządną tutorial i jest on od razu wstępem do pierwszej rozgrywki. Poza tym - mówiąc już o wadach - mamy nieco niewygodny system poruszania kamerą (myszka i klawiatura czasem wchodzą ze sobą w konflikt). A na koniec nieco dziwi brak kontroli nad własną wioską, bo ani nie mamy klawisza, który błyskawicznie przenosiłby nas do rodzimej wioski (więc łatwo się zgubić w terenie). Nie decydujemy też, co jaka postać ma robić (poza polowaniem na konkretnego zwierza). Nie wiemy nawet, gdzie jest!

Ale to praktycznie jedyne niedogodności. Łatwo się zresztą do nich przyzwyczaić, a wtedy... Hulaj dusza, piekła nie ma! Okazuje się, że swobodę w grze mamy całkiem sporą. Jak w klasycznych RTS-ach wybieramy tereny dla zbieraczy (zboża, owoce, ale także gałęzie, drewno, kamień) oraz tereny dla myśliwych (doradzam sprawdzić, na co będą polować, bo lwy to jednak głupi pomysły!). Poza tym oczywiście budujemy obiekty o konkretnym zastosowaniu. No i mamy drzewko rozwoju, które prowadzi nas po kolejnych epokach prehistorycznych, co daje nowe bydymki i nowe technologie. I wiem, nie jest ono może jakieś specjalnie rozbudowane, ale do dobrej zabawy wystarczy. Wreszcie w grze mamy także handlarzy oraz - ich przeciwieństwo - najeźdźców, którzy regularnie uprzykrzają nam życie, acz jeszcze gorsze są zmienne pory roku, a dokładniej ostatnia z nich - zima (jeśli ktoś nie wie dlaczego, niech jak ja nie zbiera zapasów i czeka, aż mu pół wioski wyginie z głodu).

Gra oferuje trzy scenariusze (po 20 godzin), do tego dochodzą osobne wyzwania, wkrótce zaś mają się także pojawić mapy i kampanie stworzone przez samych graczy. Cena około 90 zł to może trochę za dużo, ale pomysł jest, klimat jest, wykonanie jest, więc jak tego nie polecić? ■



■ Nieintuicyjna obsługa i problemy z kontrolą jednostek po jednej stronie, ale za to świetny klimat, duża swoboda i oddanie realiów tamtych czasów z drugiej. I to drugie przeważa. Znacząco.

# DEVIATION

PC

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

■ Paweł Schreiber



■ Wąskie przejścia między stosami książek. Moje marzenie o idealnym mieszkaniu (serio!)



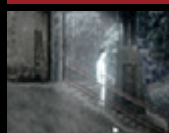
O tym, że tajwańska ekipa Red Candle to prawdziwy fenomen, przekonałem się już przy okazji ich poprzedniej gry – kameralnej, niskobudżetowej przygodówki Detention. Na screenach udaje biedną sierotkę, ale kiedy się rozkręci, większość komputerowych horrorów wydaje się przy niej po prostu dziecinna. Kiedy zacząłem grać w Devotion, niemal od razu wiedziałem, że ludziom z Red Candle znowu się udało.

W interaktywnych horrorach psychologicznych można wyróżnić dwa rodzaje: takie, w których najbardziej straszy horror, i takie, w których najbardziej straszy psychologia. Te drugie, do których należy choćby Silent Hill 2, są zwykle dużo ciekawsze, bo nawet najstraszniejszy potwór to pikus w porównaniu z rzeczami, które można spotkać w najrzadziej odkurzanych kątach ludzkiej duszy. Devotion to gra właśnie z tej szkoły: trochę straszy, ale dużo bardziej niepokoi. Niepokój jest tu jak grzyb porastający ściany ciasnego mieszkania w tajwańskim bloku, w którym rozgrywa się cała akcja. Z początku tylko się go zauważa, a pod koniec sprawia, że trudno oddychać. Dusząca się stopniowo rodzina wciąż żyje przeszłością. Żona była kiedyś gwiazdą filmową, ale zrezygnowała z kariery dla męża i dziecka. Mąż to scenarzysta, któremu w pewnym momencie zabrakło talentu, ale nie umie tego zrozumieć. Córka jest zakładniczką zawiedzionych ambicji obojga. Kiedy chcemy uciec, okazuje się, że korytarz za drzwiami prowadzi do tego samego mieszkania. Są jeszcze dwie inne drogi: kolorowy świat ekranu telewizora i równie kolorowy świat fanatycznej religijności. Nie pomagają. W grach „dojrzała fabuła”



■ Poświęcił sobie zapalniczką, ale od razu tego pożałował.

## ■ Detention



**Poprzednia gra Red Candle, Detention,** to błyskotliwa przygodówka opowiadająca o czarnych kartach historii Tajwanu językiem azjatyckiego horroru. Powinna być wzorem dla wszystkich, którzy chcą w grach pokazywać przeszłość. Nie trzeba się przejmować słabą średnią ocen na Steamie – to wynik akcji bombardowania negatywnymi recenzjami przez zacietrzewionych chińskich graczy. Kupować i grać!

czasem oznacza więcej bebeczów i/lub gołych biustów. W Devotion fabuła jest dojrzała, bo spokojnie opowiada o rzeczach, które boją.

Wcielamy się w rolę ojca, który, przechodząc między wspomnieniami i sennymi wizjami, próbuje zrozumieć, co w życiu jego rodziny poszło nie tak. Konwencja przypomina Layers of Fear czy Observera. Fotorealistyczne 3D przeplata się z pięknie malarskim koszmarem, a fabułę skleamy z rozsypanych kawałków. W takich grach problemem często bywa monotonna narracja. W pewnym momencie twórcy odpuszczają sobie różnorodność i ciągle korzystają z tych samych trików. Wyraźnie widać, że autorzy Devotion chcieli tego uniknąć. Tu opowiada się każdym drobiazgiem, w każdej kolejnej scenie trochę inaczej, bez monotonnych wypełniaczy. Jest też kilka scen, w których cała rozgrywka zostaje wyrwana do góry nogami, i to tak pięknie, że naprawdę muszę się heroicznie powstrzymać przed wypychaniem recenzji spoilerami.

Krótko mówiąc, brać i grać. Kiedy tylko gra się ponownie ukaże. Tuż po premierze twórcy zdjęli ją ze Steamu po zmasowanym ataku armii chińskich graczy z pretensjami o żarcik z prezydenta Xi Jingpina. Oczywiście pod znanym hasłem „nie mieszajmy polityki do gier”. Bo przecież chcemy się bawić, a tu ktoś nam zabawę psuje poważnymi sprawami, które nas wkurzają. Otóż nie, kochani, czasem gry wideo są do zabawy, a czasem do poważnych spraw. Czekam na powrót Devotion i trzymam kciuki za przyszłość Red Candle. Dzisiaj są jednym z moich ulubionych studiów. ■

# 84

■ Niby drobiazg, a perełka. Fabuła dojrzała, a nie tylko udająca dojrzałość, i styl, którego nie powstydziliby się twórcy pierwszych Silent Hillów.



# Left Alive

PC PS4

PRODUCENT Square Enix Wersja PL: nie

Pjotsze

**R**ozczarowanie - taki podtytuł z powodzeniem mogłoby nosić nowe dzieło Square Enix. Niestety, *Left Alive* zdecydowanie nie jest tym, czego mógłbym się spodziewać po ekipie tak doświadczonych ludzi, jak chociażby znany z serii *Metal Gear* Yoji Shinkawa.

Ogólny koncept gry bardzo mi się spodobał. Osadzenie akcji w uniwersum *Front Mission*, do którego mam niemały sentyment, przemawiało do mnie od momentu, gdy tylko usłyszałem o tym tytule. Poprowadzenie fabuły z perspektywy trzech bohaterów również było ciekawym pomysłem. Historia zalatuje filmami klasy B z lat osiemdziesiątych, ale to postrzegam



✚ Miejsca takie jak opuszczony szpital potrafią wywołać ciarki na plecach.

✚ Wojska, które najechały miasto Novo Slavii, raczej nie słyszały o konwencji genewskiej. Mordowanie cywili to dla napastników żaden problem.

jako zaletę. Tym bardziej, że podczas oglądania cutscenek odczuwałem nostalgię do złotej epoki VHS. Czasów, kiedy z kumplami zrywaliśmy się z lekcji, aby obejrzeć kolejne arcydzieło kina akcji zdobyte podczas wypadu do osiedlowej wypożyczalni. Zatem polubienie się z protagonistami produkcji nie zajęło mi zbyt wiele czasu.

Gorzej, że przy tworzeniu gry komuś nie za bardzo chciało się dopracować mechanik poruszania się oraz strzelania. Bohaterowie ruszają się z gracją straganów odpustowych, nawet powabna Olga. Choć już na początku pierwszej misji uroczej policjantki zauważyłem, że przemieszczanie się za pomocą przewrotów dodawało mobilności i niejednokrotnie uratowało mi skórę. Lepiej było czasem zaryzykować i przeturlać się tuż obok wrażego wojaka niż powoli dreptać za jego plecami. W końcu nigdy nie miałem pewności, czy ów żołnierz lub jakiś jego kolega mnie nie przyuważą. Nigdy nie mogłem być

✚ O zbliżającym się wrogu informuje gracza AI-Koshka. Często towarzyszka zasypuje nas komunikatami, choć wcześniej sami zauważyliśmy wrogi patrol lub wanzera.

tego pewien z prostego powodu. W *Left Alive* są tylko dwa typy wrogów: głusi ślepycy oraz ci wszystkowidzący, wydający się bezpośrednimi potomkami Legolasa. Oczywiście zawsze lepiej trafić na przedstawicieli pierwszej ze wspomnianych kategorii, gdyż gra nie nagradza tzw. stylu Rambo.

Kiedy już doszło do strzelaniny z większą liczbą przeciwników niż dwóch, mogłem być pewien, że potyczka zakończy się moją śmiercią. Wrogowie odziani są w pancerze i żeby posłać jednego żołdaka do piachu, trzeba wpakować w niego sporo ołowiu. Mocno niedopracowane strzelanie wcale sprawy nie ułatwia. Ubolewam nad faktem, że *Left Alive*, namawiając graczy do cichego przechodzenia misji, nie ma opcji skrytobójczego zdejmowania przeciwników. Takie rozwiązania istnieją w innych skradankach, więc nie mam pojęcia, dlaczego twórcy nie pomyśleli o takiej mechanice.

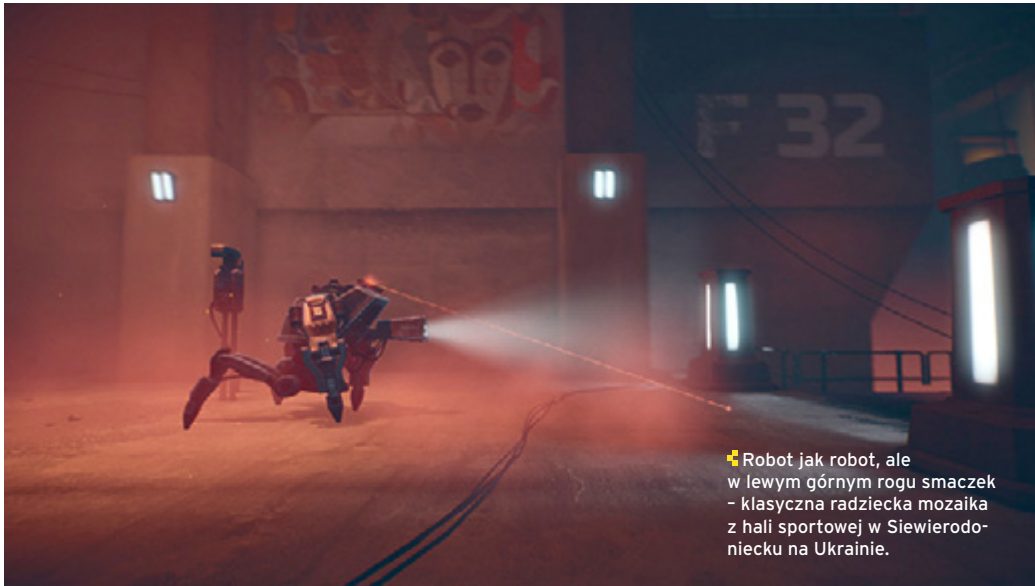
Szybkie mordowanie z ukrycia doskonale uzupełniałoby możliwość przystania z gadżetów. Do dyspozycji gracza tytuł oddaje opcję craftingu. Świetnie bawiłem się, zwabiając wraże patrole na przygotowane wcześniej małe pola minowe lub po prostu z ukrycia obrzucając żołnierzy koktajlami Mołotowa. Tak, to rozwiązanie bardzo przypadło mi do gustu.

Patrzę po raz kolejny na *Left Alive* i cholernie mi żal tego tytułu. Kapitalny pomysł na niezłą produkcję został tu całkowicie zaprzepaszczone. Nawet pilotowanie sztandarowych dla serii *Front Mission* wanzarów jest tu kiepskie i pokraczne, także dzięki żenująco słabej optymalizacji. Szkoda, że to, co w tej grze dobre, leży pod zwalami tego, co niedopracowane lub po prostu złe. Interesująca fabuła oraz ciekawy system craftingu to trochę za mało, aby *Left Alive* nazwać udaną grą. ■



32

■ Skradanka osadzona w świecie *Front Mission*.  
 ■ Sfrustruje nawet najwytrwalszych graczy, i to nie wysokim poziomem trudności, a złą optymalizacją oraz totalnie skopaną mechaniką walki.



✚ Robot jak robot, ale w lewym górnym rogu smaczek - klasyczna radziecka mozaika z hali sportowej w Siewierodonecku na Ukrainie.

jeśli chodzi o model rozgrywki. To kolejna wariacja na temat Inside, a rynek jest dzisiaj takimi grami już przesycony.

Ale Noskow to Noskow, więc buduje świat na tyle dziwny i ciekawy, że o wadach się po prostu zapomina. Ogromne cyberpunkowe miasto, po którym się poruszamy, to nie kolejna tania kopia Blade Runnera. Oczywiście są neony, dymy i obowiązkowy deszcz, ale są też szpetne bloki, odrapane kamienie i klatki schodowe z odpadającą płatami ze ścian farbą. Tysiące drobnych rysek i zabrudzeń, które budują prawie namacalny świat. To cyberpunk wyraźnie postsowiecki i największy powiew świeżości w grach tego typu od czasu Observera. Atmosfera wsiąka w człowieka jak dym z papierochów na klatce schodowej w blokowisku. Ciekawa jest też perspektywa. Zamiast kierować człowiekiem zaczynamy od sunącego kablami impulsu elektrycznego. Ludzie (i elementy związanej z nimi opowieści) pojawiają się najczęściej na marginesie, jako przypominające teatryczki cieni sylwetki w oknie albo wchodzące w kadr nogi pasażerów w podmiejskim pociągu. Na pierwszym planie są niemal cały czas kolejne maszyny, w które wchodzi nasza rozumna iskierka. I jeszcze jedno: co chwila sterujemy czymś innym, więc zmienia się i sposób grania, i skala, w jakiej oglądamy świat. Zmiany bywają ogromne. Więcej nie powiem, żeby nie psuć zaskoczenia.

7th Sector to rzecz tak długa, różnorodna i dopracowana, że do końca miałem wątpliwości, ale napisy końcowe je rozwiały. Tej gry nie robiła ekipa, nawet niewielka, tylko Siergiej Noskow osobiście (nie odpowiada tylko za muzykę i część warstwy audio). I tradycyjnie mnie zatkało, bo coś takiego jest przecież niemożliwe. Sprawdźcie sami. ■

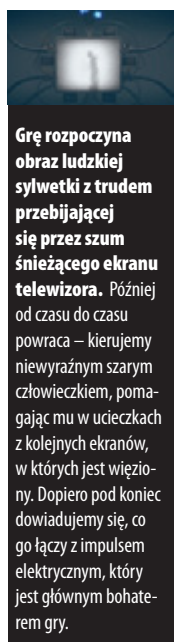
# 7TH SECTOR



PRODUCENT Hockob Cepreń **Wersja PL:** nie

✚ Paweł Schreiber

## Wizje

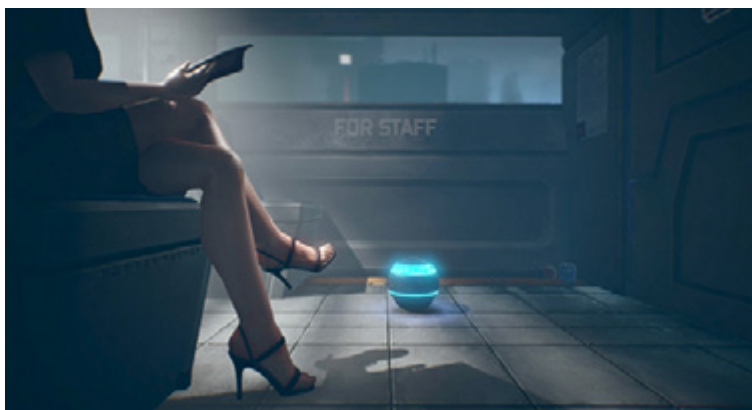


Grę rozpoczyna obraz ludzkiej sylwetki z trudem przebijającej się przez szum śnieżącego ekranu telewizora. Później od czasu do czasu powraca – kierujemy niewyraźnym szarym człowiekiem, pomagając mu w ucieczkach z kolejnych ekranów, w których jest więziony. Dopiero pod koniec dowiadujemy się, co go łączy z impulsem elektrycznym, który jest głównym bohaterem gry.

✚ Jakie to smutne - jakie to smutne - wysiadła miłość moja za Kutnem! Za Kutnem pociąg stanął i... cześć! - wysiadła miłość i poszła gdzieś.

największy i najciekawszy projekt. I kolejny dowód, że Noskow nie jest wariatem, tylko geniuszem.

Gry Noskowa, jak na nieoszlifowane diamenty przystało, mają zawsze sporo niedociągnięć. Na przykład w 7th Sector co chwila pojawiają się zagadki logiczne, które są w najlepszym razie nijakie, a do tego zupełnie niezwiązane z kontekstem gry. Po kiego diabła w świecie przyszłości zamykać drzwi do windy prostym układem równań do rozwiązania? Zdarzają się sytuacje, w których gra niezbyt dobrze tłumaczy swoje mechaniki i system sterowania. Raz czy dwa utknąłem w miejscu, bo nikt mi nie powiedział, jak sterować nowo zdobytą postacią. Nie da się też ukryć, że 7th Sector nie odkrywa Ameryki,



75

✚ Ze świecą szukać lepszej gry zainspirowanej Inside. Solidny wschodnioeuropejski cyberpunk, a do tego za grą stoi tylko jeden człowiek.

# Back to 1998

Lubisz przygodówki point & click z lat 90-tych?  
Kręci cię pixel art?

Dobrze trafiłeś. Wkrótce do sklepu trafią nowa gra studia Bold Pixel. Wciel się w bohatera, który przemierzając różne lokacje rozwiązuje zagadki chcąc wrócić do domu i rodziny. Masa gadżetów z tamych lat, sporo dobrego humoru i niezapomniane dialogi, które przejdą do historii.



Chcesz przeżyć niezapomnianą przygodę, wcielić się w bohatera z lat 90-tych?

Pobierz ze sklepu Steam już w kwietniu 2019 roku w cenie mniejszej niż bilet do kina.

Minimalne wymagania sprzętowe PC:  
Procesor 1GHz 32-bit (x86), 50MB RAM, 25MB HDD, VGA screen, Windows 7 lub nowszy.



"Back to 1998" dostępne w polskiej wersji językowej na systemy: Windows, Mac oraz Linux.  
Premiera KWIECIEŃ 2019 r. Zamów już dziś w przedsprzedaży na platformie Steam!



©2019 Bold Pixel Sp. z o.o. Nazwa oraz logo Bold Pixel są znakami handlowymi lub/i zarejestrowanymi znakami handlowymi Bold Pixel Sp. z o.o. w UE lub/i w innych krajach.  
©2018 Valve Corporation. Steam oraz logo Steam są znakami handlowymi lub/i zarejestrowanymi znakami handlowymi Valve Corporation w USA lub/i w innych krajach.

Chapter 4: Steel City  
Go to the front of the naval base.



# ONE PIECE : WORLD SEEKER

PC PS4 XONE

PRODUCENT Ganbarion **Wersja PL:** nie

Michał R. Wiśniewski

**D**ziewięćdziesiąt dwa tomy mangi, ponad czterdzieści gier, animowany serial lecący od dwudziestu lat, trzynastcie filmów, niezliczone występy gościnne - i teraz jeszcze nowa gra, w której Luffy, pirat w słomkowym kapeluszu, będzie biegać w otwartym świecie.



„One Piece” to perła w koronie magazynu „Shukan Shonen Jump”. Jej bohaterem jest pirat Monkey D. Luffy. Zjadł on kiedyś owoc Gum-Gum, który zmienił jego ciało w gumę. Największym marzeniem Luffy’ego jest odnalezienie tytułowego One Piece, skarbu, który znalazcy zagwarantuje tytuł Króla Piratów. Wraz z załogą dziwaków pływa po świecie, wplątując się w różne awantury. Zwłaszcza że nie potrafi przejść obojętnie wobec ludzkiego nieszczęścia.

One Piece: World Seeker jest na szczęście grą podobną fabularnie do recenzowanego niedawno Fist of the North Star: Lost Paradise. Oto bohater długoletniej serii trafia do otwartego, ale dość ograniczonego świata, w którym zatrzymują go różne sprawy, więc nie trzeba znać całej historii. Luffy w nieudanej pogoni za skarbami trafia na

Wyspę Więzienną. Na początku gry jesteście uziemieni - załoga zaginęła, a statek wymaga remontu. Luffy szybko zostanie wplątany w lokalne spory. Na wyspie potężne bazy ma marynarka Globalnego Rządu, prowadzi też wielkie więzienia, w których zamykani są piraci. Ludność wyspy jest politycznie podzielona. Stacjonujące wojsko dla jednych oznacza prosperity, innych wpędza





w biedę (to kopalnia metafor dla dzisiejszego świata!). Ponieważ to gra na podstawie anime (przy jej tworzeniu brał udział autor mangi Eiichiro Oda), konflikt jest rozpisany obowiązkowo na melodramatyczną historię rodzinną. Luffy odnajduje się w tym wszystkim bez problemu, napędzany swoim niegasnącym optymizmem i siłą woli.

Gra jest prześlizgnięta. Od pięknej przyrody po niecodzienną architekturę wyjętą z innego świata. Wykonane w technice cel-shading postaci dokładnie odwzorowują te znane z anime. Za muzykę odpowiada Kohei Tanaka, autor ścieżki dźwiękowej anime. Wyspa jest spora i, co fajne, wszystko jest cały czas w zasięgu wzroku. Wystarczy wspiąć się na jakiś wysoki punkt obserwacyjny. Odwiedzić można wielkie miasto, osadę górniczą, wioskę, dwa miasteczka, piracki port, marynarskie fortece i nie tylko. Luffy dzięki gumowym rękóm może bawić się w Spidermana i podciągać za odległe krawędzie. Gumowe kończyny przydają się też w walce. Wrażych żołnierzy i piratów można tłuc wielkimi pięciami i stopami, albo sprzedawać plaskacza na odległość. Do tego typowo: prosty crafting, rozwijanie umiejętności, misje poboczne polegające na zbieraniu, biciu i okazjonalnym skradaniu.

Mimo paru wad (nieruchawki mieszkańcy) gra zauroczyła mnie swoim relaksującym klimatem, oddającym dokładnie usposobienie Luffy'ego. ▀

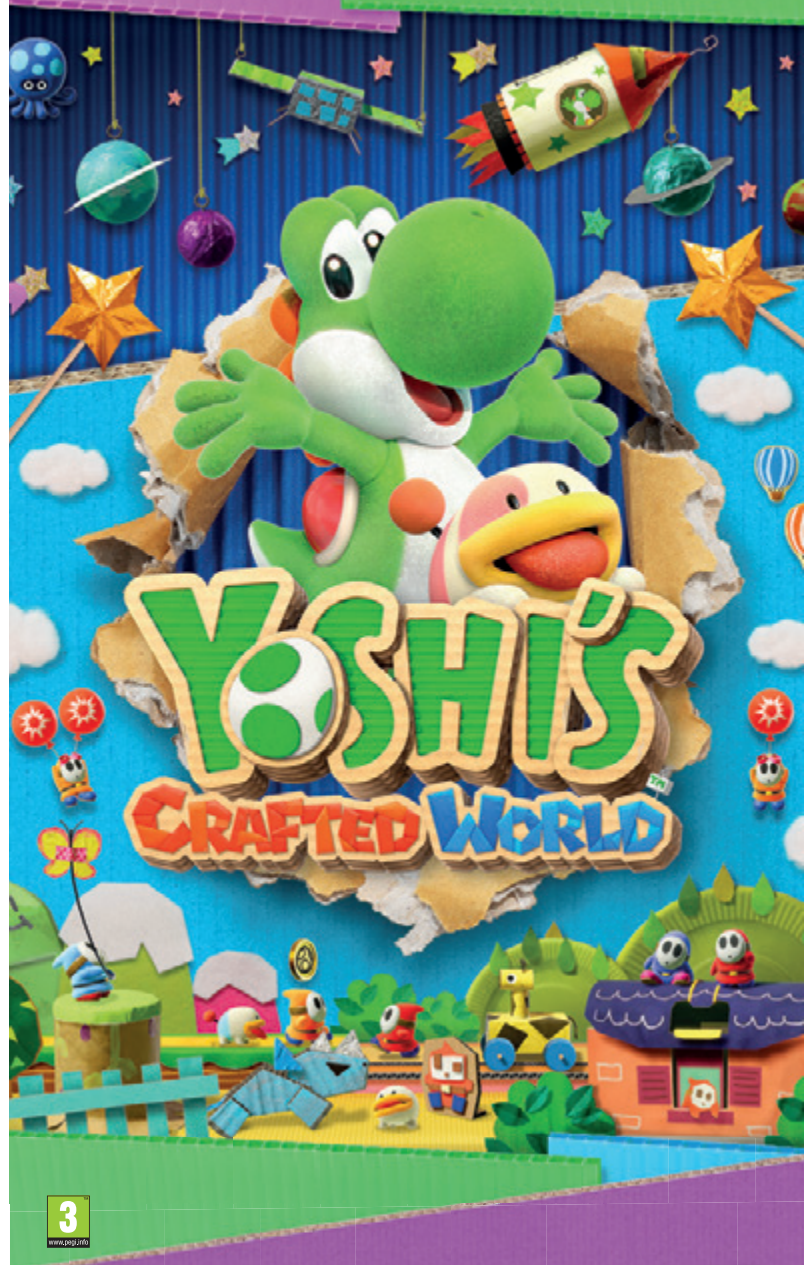
# 80

**P** Yakuza Junior. Piękny, choć nieco mało zamieszkały świat. Nie ma tu żadnej rewolucji, ale wszystko składa się na przyjemne doświadczenie uczestnictwa w przygodzie wyjętej wprost z chłopackiego komiksu: piraci, roboty, piękne dziewczyny, tajemnice i skarby. Czego chcieć więcej?



NINTENDO SWITCH™

KIEDYKOLWIEK,  
GDZIEKOLWIEK,  
Z KIMKOLWIEK



3

www.nintendo.com



**WSZYSCY  
POTRZEBUJĄ  
TROCHĘ YOSHI'EGO  
W SWOIM ŻYCIU!**

WYPRÓBUJ  
DARMOWE DEMO NA  
Nintendo eShop



(SPRZEDAWANE  
ODDZIELNIE)



www.nintendo.pl

© 2019 Nintendo

29 MARCA



# Don't Escape: 4 Days in a Wastelands

■ PC ■ MAC

PRODUCENT Scriptwelder Wersja PL: tak

■ Bazyl

Jedne gry robią wrażenie rozmachem i milionami opcji, ale są też produkcje skupiające się na kilku elementach, lecz dopracowujące je niemal do perfekcji. I do tej drugiej grupy należy przygodówka Don't Escape: 4 Days in a Wastelands.

Pierwsza „pełnometrażowa” produkcja znanego z tworzenia gier przygodowych na przeglądarki Scriptweldera zabiera nas do świata, który od zagłady dzieli zaledwie kilka dni. W tych niezbyt pięknych okolicznościach przyrody gracz – a właściwie sterowany przez niego David – ma

✚ Gra zaczyna się jako prosta historia o przetrwaniu, ale fabuła okazuje się dużo bardziej złożona i ciekawsza.

✚ Zagadki w Don't Escape są bardzo logiczne, przez co niezbyt trudne. Pojawia się też kilka nietypowych zadań, które urozmaicają zabawę.

przeżyć cztery dni (przynajmniej teoretycznie). Aby doczekać każdego świtu, musi odpowiednio zabezpieczyć swoje schronienie. Czas na to ma ograniczony, ponieważ czynności takie jak podróże między lokacjami czy montaż krat w oknach zabierają cenne minuty, oddzielające bohatera od zmroku. Trzeba więc rozsądnie zarządzać pozostałymi minutami, by nie okazało się, że zabraknie ich w kluczowym momencie. Dobrze buduje to poczucie zagrożenia i pozwala wczuć się w postać, czy może preapokaliptyczny klimat.

Solą gry jest to, co znamy z klasycznych przygodówek, czyli przeszukiwanie okolicy i umiejętne używanie znalezionych przedmiotów. Aby przetrwać dzień, nie trzeba rozgryzać każdego pomysłu twórcy. Przeżyć można, rozwiązując jedynie część zagadek, ale pójście po linii najmniejszego oporu skutkuje pewnymi utrudnieniami. Z kolei perfekcyjne przygotowanie daje bonusy ułatwiające dalszą zabawę. No i świadomość, że można było zrobić coś lepiej, kusi, by ponownie przejść określony fragment gry. DE4 od większości przygodówek pozytywnie odróżnia także pozostawieniem w rękach gracza losów napotkanych osób. To od Davida zależy, czy ich przygarnie, a potem pomoże im przetrwać kolejne noce.

Postaci takich nie jest wiele, ale dodanie nowych członków do drużyny wprowadza ciekawe interakcje, gdyż NPC między sobą dyskutują. Czasem używają przy tym cytatów z piosenek... Budki Suflera. Pod względem mechaniki gra prezentuje się naprawdę solidnie.

Dobrnęcie do „prawdziwego zakończenia” wymaga kilkukrotnego rozwiązania tych samych zagadek. Fabularnie jest to uzasadnione, ale i tak nieco nuży. Gra cierpi też na typowe przypadłości gier niezależnych. Postawiono choćby na pixelart, który z jednej strony prezentuje się poprawnie, ale z drugiej widzieliśmy go już w tysiącach indyków, więc wielu graczom się zwyczajnie przejadł. Brakuje też pełnego udźwiękowania. Jeśli te ograniczenia nie robią na was wrażenia, warto dać szansę produkcji Scriptweldera, gdyż próba przetrwania na pustkowiach wciąga bardziej niż chodzenie po lotnych piaskach. ■



74

■ Niezależna gra przygodowa ciekawie rozbudowująca klasyczne mechaniki point & clicków. Dodaje między innymi presję czasu, odpowiedzialność za napotkanych ludzi oraz możliwość pewnego wpływu na statystyki bohatera.



# APE OUT

■ PC ■ SWITCH

PRODUCENT Gabe Cuzzillo, Bennett Foddy, Matt Boch **Wersja PL:** nie

■ Artur Cnotalski

**S**uche „pac” i dźwięk perkusyjnego talerza sygnalizują, że skasowałem właśnie pierwszego gościa z bronią, który próbował mnie zatrzymać. Ktoś rozgrzewa się na bębnach, włączając w moje uszy coś rodem z jazzowej improwizacji, a ja biegnę. Do celu, do końca poziomu. Miotając ludzkimi kukiełkami na lewo i prawo, licząc, że dopadnę ostatnich drzwi, nim nafaszerują mnie ołowiem.

Ape Out, dzieło tercetu Gabe Cuzzillo, Bennett Foddy i Matt Boch, to krótka i prosta gra. Parę godzin biegania jako goryll po kolejnych poziomach w poszukiwaniu wyjścia oraz ciskania na lewo i prawo ludźmi, którzy próbują nas powstrzymać. To sześć klawiszy: przyciski kierunku, cios łapami i schwytywanie najbliższego wroga, by użył swojego pistoletu, karabinu czy wyrzutni rakiet na swoich kumplach, zamiast na wściekłej małpie. I absolutnie dość, by stworzyć coś cholernie zachwycającego.

Grę najłatwiej przyrównać do Hotline Miami. Mamy tu zamknięte poziomy, które musimy jak najszybciej i jak najsprawniej pokonać, przy okazji masakrując kolejnych wrogów. Śmierć to powrót na początek danego obszaru i konieczność

rozpoczęcia biegu od początku. Tyle że zamiast wcielać się w psycholi w maskach, tutaj biegniemy wielką małpą świetnie radzącą sobie bez broni i specjalnych umiejętności, a masakrowanie wrogów nie jest celem samym w sobie, a krokiem w drodze na wolność. Bo apeoutowy goryll chce być po prostu wolny.

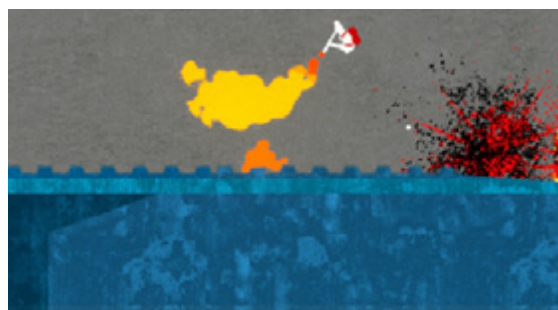
Sama konstrukcja poziomów jest nieco inna niż w Hotline. Choć ich ramy są takie same, rozkład pomieszczeń, korytarzy i budynków zmienia się przy każdym podejściu. Mamy do pokonania labirynt, w którym kuzyn King Konga trochę się gubi, więc gracz także musi czuć się zagubiony.

Grafika i muzyka są elementami, które sprawiają, że Ape Out jest potwornie satysfakcjonujące. Dynamiczne, animowane tekstury otoczenia i sposób, w jaki każdy zatom korytarza i kolumna zlewają się

■ **Jatka**, jaką gotuje wściekły goryll, tworzy ciekawe kontrasty, które wyglądają jeszcze dynamiczniej, gdy wszystko rusza się, a słuchawki krzyczą dźwiękiem.



■ **Choć** gra zbudowana jest z „płaskich”, pozbawionych cieni i detali efektów, dalej potrafi tworzyć bardzo widowiskowe sceny.



■ **Małpa** jest twardsza od ludzi z Hotline Miami. Kładzie ją dopiero któreś trafienie, a po drodze zaczyna krwawić.



ze ścianami, tworząc klaustrofobiczną atmosferę, sprawiają, że pierwsze etapy gry są niesamowicie emocjonujące. Później ustępują im nieco bardziej otwarte przestrzenie, ale raz zbudowana atmosfera jakoś nie chce ustąpić.

Pomaga w tym fenomenalnie pracująca perkusja. Cztery akty gry to cztery albumy muzyczne o zauważalnie innym stylu. Na nie nakładają się inne, także instrumentalne efekty. Każdy zabity wróg to jeden „strzał” w talerz, a w każdym podejściu pierwszego przeciwnika. Cały czas jest gwałtownie, ostro, agresywnie, zupełnie tak, jakbyśmy grali dzikim zwierzęciem... Jednocześnie jest tu i miejsce na subtelności. Gdy małpa chowa się w portowym kontenerze, wszystko robi się cichsze, cały czas reagując na to, co robimy.

Ape Out to na pozór prosta gra, która robi wielkie rzeczy właśnie dzięki swojej prostocie. Choć rok dopiero się zaczął, można śmiało powiedzieć, że to już jeden z najciekawszych tytułów niezależnych i kandydat do nagród związanych z projektowaniem dźwięku i muzyki. Pomarańczowy, beziemienny goryll jest naprawdę przepiękny. ■



■ **Ucieczka** wielkiej małpy przy perkusyjnym akompaniamencie to fantastyczne audiowizualne doznanie. I cztery godziny klimatycznej muzyki dobrze rysującej gniew uwięzionego gorylla.

Wiadomo już, o co toczy się starcie - to bój o kwestie mody! Długa czerwona sukienka versus biała bluza!



Jedno jest pewne - jeśli musisz walczyć ze skrzydłą brunetką, to twoje życie jest albo bardzo ciekawe, albo idzie w złym kierunku.



W śmiertelnym turnieju sztuk walki jest jedna rzecz bardziej niebezpieczna niż dowolny przeciwnik: pterodaktyle.

Rozumiem, że czasem trzeba komuś po prostu przyłożyć, ale czy nie można potem się pogodzić i podziwiać razem piękną sztukę jak ta rzeźba za walczącymi?



# Dead or Alive 6

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT: Team Ninja Wersja PL: nie

■ Zdan

Ostatnio spłynęło na mnie, niczym manna z nieba, pewne odkrycie. Rzecz dotyczy bijatyk w gierczkowie. Otóż uważam, że bijatyki, jeśli na to odpowiednio spojrzeć, są grą w stadium najbardziej pierwotnym. Jeden na jeden (są oczywiście wyjątki!), właściwie główne role grają tu sama mechanika i umiejętności gracza. Fabuła jako przyczynek do walki jest czymś drugorzędym czy właściwie czasem wręcz zbędnym.

Liczy się to, czy potrafiisz szybko zjechać oponentowi pasek życia do końca. Czasem jeszcze - w jakim stylu to zrobisz. Nie powiem, co w takiej koncepcji bardzo mnie ujmuje. Do tego nie wymaga ona specjalnego emocjonalnego zaangażowania. Siadamy, uderzamy dwie rundki, odchodzimy zając się naszym nudnym życiem. Jeśli wszystko jest dobrze zrobione, czysta frajda. I za tę ostatnią zawsze bardzo lubiłem serię Dead or Alive. Jak jest z szóstą częścią?

Na dzień dobry można powiedzieć jedno: ładnie. Wręcz bardzo ładnie. Modele postaci i detale kostiumów robią naprawdę spore wrażenie. Do tego mamy efekty potu i obrażeń, a także krwi (wszystko to jest opcjonalne), które tylko potęgują poczucie graficznego przepychu. Same plansze też zasługują na pochwałę. W końcu nie zawsze można walczyć wśród jaj dinozaurów, które można rozbić, a potem podziwiać tegoż działania efekt (bez spoilerów!). Czy walczyć na starym i zmurszałym statku atakowanym przez coś w rodzaju krakena. Seria Dead or Alive zawsze wyróżniała się stylem i tym razem znów się udało. Nudy nie ma, a uśmiech sam



✚ Tu nie chodzi o żadną walkę. To po prostu przyjacielskie spotkanie w knajpie na „6-hit combo”. To po prostu sześć kielonków pod rząd - pan w niebieskim to poczuł!



## Bohaterzy



**Seria Dead Or Alive zawsze charakteryzowała się wyrazistymi postaciami,** które różniły się znacząco nie tylko wyglądem, ale i stylem walki. Mamy tu zapaśnika Bassa czy Zacka korzystającego z technik muay thai. Są też dwie nowe postacie: uliczny wojownik Diego i pani naukowiec.

wypelza na twarz. Jeśli wspomnianą frajdę sprawia nawet wybór plansz, to jest dobrze.

Chwilę muszę zatrzymać się nad wszelkimi trybami treningowymi. Zdradzę wam mały sekret: nie jestem tak dobry w bijatyki, jak kiedyś (a i wtedy nie byłem jakimś mistrzem). Dobry tryb treningowy jest więc na wagę złota. DOA 6 za swoje tryby powinno dostać kilka złotych medali. Wszystko jest wyłożone w prosty i przystępny sposób. Od totalnych podstaw po najbardziej skomplikowane kombosy, sekwencje rzutów i inne cuda. Można ćwiczyć ruchy każdej postaci, trenować bardziej ogólnie czy ćwiczyć kombosy. Tutaj dochodzimy też do pewnej ciekawostki tej serii, którą utrzymano. Otóż Dead or Alive 6 jest jednocześnie grą prostą... i nie. Można bowiem wziąć pada do ręki i skopać kilka tyłków, naporzając na ślepo po klawiszach. Tylko potem nadchodzi ktoś, kto opanował wszystkie systemy i podsystemy, i przestaje być tak różowo. Bardzo doceniam fakt, że nie porzucono tego swistego funkcjonowania gry na dwóch poziomach. Dla każdego coś miłego. Duży plus.

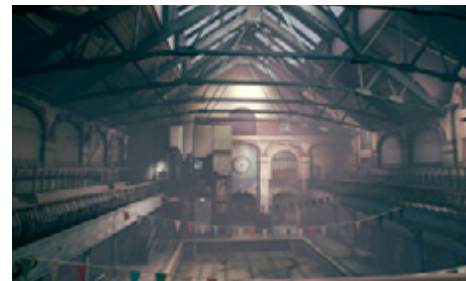
W przypadku systemu walki nie ma wielkich rewolucji. Zachowano koncepcję kamień-papier-nożyce, gdzie uderzenia pokonują rzuty, które pokonują trzymania, a te kolei pokonują uderzenia. Jeśli coś działa, po co to zmieniać? Zwłaszcza że kombosy nadal są efektywne i efektowne. Kilka przycisków i przeciwnik od razu jest

w powietrzu i zaraz będzie gryzł glebę. DOA 6 i tak dodaje tzw. Break Gauge. Odynie, Thorze i Światowidzie! Jak dobrze się bawiłem za pomocą tego dodatku! Gdy wspomniany wskaźnik się napelni, można bowiem odpalić supercios. A jak wejdzie, to cieszyć się ze zbliżenia naszej pięści z twarzą oponenta. I wszystko w zwolnionym tempie. Nic tylko kończyć tak każdą walkę. A to tylko jedna z opcji, gdy chodzi o wspomniany wskaźnik. Za to tryby dla jednego gracza należą do standardowych. Za nowość może uchodzić tylko Quest, gdzie trzeba podczas walki wykonać pewne zadania o rosnącym poziomie trudności. Stanowi dobre przygotowanie do pojedynku z innym graczem. Jeśli chodzi o tryby online, w chwili pisania recenzji nie ma tam absolutnie nic szczególnego. Mam wrażenie, że są bo być muszą. Osobiście nieszczególnie z nich korzystałem. DOA wydaje mi się grą mocno „kanapową”.

Czy warto zainwestować w DOA 6? Zdecydowanie! Jest kolorowo, ładnie i efektywnie. Jak zawsze w tej serii. Jeśli lubiłeś poprzednie, polubisz i tę. Jeśli nie, spróbuj. Nawet klepanie na ślepo w przyciski w tej serii potrafi dać MASĘ frajdy. ■

75

■ Gra zarówno dla wydawcy, jak i graczy niedzielnych. Sporo wrażeń wizualnych. Świetne tryby treningowe i wprowadzające do gry. Całkiem sporo zawartości dla jednego gracza. Bez rewolucji, ale bardzo solidnie.



W basenie co prawda nie ma już wody, ale co to szkodzi – proszę zobaczyć, jaki wciąż piękny.

# THE OCCUPATION

PC PS4 XONE

PRODUCENT White Paper Games Wersja PL: tak

Paweł Schreiber

Najpierw pomyślałem, że The Occupation to spełnienie marzeń każdego inteligentnego gracza. Skradanie się i grzebanie w korporacyjnych papierach à la Deus Ex, ale z tą różnicą, że – podobnie jak w The Last Express – cały czas goni nas tykający zegar. Jeśli nie zdążymy czegoś zrobić w odpowiednim czasie, nie zrobimy tego nigdy.

Proste i piękne, prawda? Po kilku godzinach pomyślałem sobie, że głupio, kiedy takie zrealizowane marzenie stoi nam przed nosem, a my musimy na nie mimo wszystko ponarzekać. Tak to jest z The Occupation. Twórcy wyznaczili sobie kapitalne zadanie, więc trzeba ich pochwalić za odwagę, ale poradzili sobie z nim miejscami świetnie, a miejscami, no cóż... To jedna z tych gier, które bardzo trudno jednoznacznie ocenić.

Dziennikarz śledczy Harvey Miller (w tej roli gracz) przygotowuje materiał na temat zamachu bombowego w firmie Bowman Carson, pracującej nad oprogramowaniem wspierającym

przełomową ustawę Union Act. Ma ona bronić Wielką Brytanię przed najazdem nielegalnych imigrantów. Teoretycznie akcja rozgrywa się w roku 1987, ale w atmosferze ksenofobii, chaosu i politycznego zacietrzewienia wyraźnie czuć powiew brexitu. Miller to dziennikarz, który szybko się nudzi, więc kiedy ma godzinkę wolnego przed kolejnym spotkaniem z szychą z Bowman Carson, już po pięciu minutach znajdzie otwarty szyb wentylacyjny w damskiej toalecie, zakradnie się nim pod biurko dyrektora, a stamtąd podejrzy, podsłucha i wygrzebie takie rzeczy, że w czasie wywiadu jego rozmówca będzie chciał się zapaść pod ziemię. A w Bowman Carson jest co wygrzebywać, bo Union Act to inicjatywa jeszcze paskudniejsza, niż wygląda.

Poziomy są świetnie zaprojektowane, pełne tajnych przejść, zabezpieczonych komputerów, do których trzeba zdobyć hasła, i kompromitujących drobiazgów, które warto zauważyć. Najlepszy pomysł twórców to postawienie na czas rzeczywisty. Dziesięć minut czasu gry odpowiada dziesięciu minutom czasu gracza. A że jest rok 1987, nawet kopiowanie danych na dyskietkę trwa swoje. Zegarek tyka, stacja dysków pyrka, a my się nerwowo rozglądamy, bo już słychać kroki wracającego z przerwy strażnika.

Ten miły pan z wąsem to wysoki rangą pracownik firmy, który ma dość wyrazisty pogląd na temat imigrantów i lubi się nim dzielić z innymi niezależnie od tego, czy są tym zainteresowani.

## Ether One



Occupation nie jest debiutem White Paper Games.

Manchesterska firma wydała w 2015 roku ciepło przyjętą grę Ether One – wyprawę w świat powoli gasnących wspomnień kobiety cierpiącej na demencję. Zadaniem gracza było odbudowywanie elementów jej pamięci w poetyce uroczego wizualnie symulatora chodzenia.

Kiedy wszystko działa, jest cudownie. Zwłaszcza kiedy w wywiadzie na koniec etapu wyciągniemy z rękawa dokument, na którego widok nasz rozmówca pozieleje i zacznie się jąkać. Problem w tym, że w The Occupation nie wszystko chodzi jak w szwajcarskim zegarku. Od premiery twórcy stopniowo latają dziesiątki paskudnych bugów. Sterowanie bywa bardzo niewygodne. Udany wypad w ściśle tajne rewiry kompleksu Bowman Carson często biorą diabli, bo Miller znowu ma problemy ze wspięciem się na szafkę. Ścigający nas strażnik Steve w niektórych lokacjach nie jest zbyt lotny. Czasem wystarczy po prostu szybko dać dyla za róg. Ponarzeka, a potem uzna, że nikogo nie widział. Najbardziej kontrowersyjny pomysł to system zapisu. Dokonuje się dopiero po zakończeniu rozdziału, czyli zwykle po godzinie grania.

Miłośnicy gier dopieszczonych będą narzekać, i słusznie. Jednak tacy, którzy szukają w grach nieoczekiwanych rozwiązań, powinni na The Occupation spojrzeć. Ale najpierw warto poczekać na kilka lat.

72

Ogromne ambicje i świetne pomysły, ale do tego sporo błędów i irytujących rozwiązań, które naprawdę dużo psują.



# Baba is you

PC MAC

PRODUCENT Hempuli Oy Wersja PL: nie

Borek

**P**róbwaliście kiedyś wymyślić własnego pasjansa? Ja tak. Pierwszy zestaw reguł spowodował, że pasjans nie wychodził nigdy, drugi – że wychodził zawsze. Trudno utrafić. Podobnie jest z grami logicznymi.

Czasem reguły są trywialne i gra robi się błyskawicznie nudna, czasem jest za trudno i przy kolejnych zagadkach włosy, prawie jak ten



poprawiony pasjans, wychodzą same, bez czekania, aż zacznie się je rwać. Babie bliżej do tego drugiego wariantu, choć zaczyna się fantastycznie.

Właściwie to to jest dokładnie taki tytuł, jakich szukam do Indykarium:

fascynujący nie przez gigantyczną inwestycję w realizację, ale dzięki świeżemu pomysłowi. Baba is you to taki Sokoban z twistem. Chodzi się po planszy i przesuwa znajdujące się na niej obiekty. Tyle że część tych obiektów to napisy, z których można tworzyć reguły, opisujące ich zachowanie. „Baba is you” znaczy, że sterujesz króliczkiem Babą, ale jeśli przepchniesz na miejsce napisu „Baba” napis „Wall”, zaczniesz sterować wszystkimi ścianami na planszy. A reguły mogą być całkiem skomplikowane. „Box is Weak and has Key” znaczy, że pudełko można rozbić i wypadnie z niego klucz. Możliwości są nieskończone.

Brzmi zachęcająco, ale właśnie ten nadmiar możliwości mnie zmęczył. Pierwsze poziomy są wciągające przez swoją świeżość. Później liczba możliwych do utworzenia reguł i sposobów ich wykorzystania zaczyna przytłaczać. Zwłaszcza że szukanie rozwiązania często sprowadza się do zgadywania metodą prób i błędów, co tak naprawdę znaczą układane napisy, bo nie są do końca konsekwentne. Raczej nie mam problemów z logicznym myśleniem. Skończyłem z dużą przyjemnością choćby Portal, The Witness i The Talos Principle, a po kilku godzinach Baby miałem dość. Nie pomagają pixelartowa grafika uproszczona do niemożliwości, nie pomagają smętne plumkanie w tle (ale też nie przeszkadza, co nie jest wcale złe, biorąc pod uwagę potrzebę mocnego skupienia). Gra okazała się kapitalna w idei, ale bardzo niszowa w realizacji.

Baba is you zwyciężyła Nordic Game Jam 2017, na którym powstała. Potem zdobyła całą serię nagród na Independent Games Festival 2018. Została również doceniona na IndieCade Europe 2018. Na pewno zasłużenie, ale też pewnie trochę dlatego, że mało kto pograł w nią dłużej niż kilka godzin. A tyle trzeba, żeby zaczęła nużyć. ■



79

- Świetny pomysł, ale realizacja poszła w nie najlepszym kierunku, więc gra raczej dla koneserów.
- Szkoda potencjału. Nie zdziwi mnie wysyp klonów dużo lepiej dopasowanych do możliwości przeciętnego gracza.



✚ Podczas przejazdów nawierzchnia ulega degradacji. Stan drogi ma spory wpływ na to, jak auto się prowadzi oraz jaki czas możemy wykryć w danym etapie.



# Dirt Rally 2.0

PC PS4 XONE

PRODUCENT Codemasters Wersja PL: tak

Pjotsze

Pierwsza odsłona Dirt Rally doczekała się przydomka Dark Soul gier samochodowych. Teraz na rynku pojawia się jej następczyni, która może jedynie przypieczętować pozycję tej miniserii jako cyklu skierowanego do największych fanów rajdówek oraz ludzi niebojących się wyzwania. Bo najnowsze dziecko Codemasters to tytuł równie wymagający, co kapitalny.

Zasiadając za wirtualną kierownicę w Dirt Rally 2.0, spodziewałem się, że łatwo nie będzie. Nie powitał mnie żaden samouczek albo krótki filmik wprowadzający. Pan lektor wytłumaczył mi jedynie uprzejmym tonem, co znajdę w poszczególnych sekcjach menu głównego, a potem musiałem radzić sobie sam. W dobie dzisiejszego ciągłego prowadzenia za rączkę takie podejście twórców bardzo szanuję.

Już w trakcie pierwszych zawodów w trybie kariery na własnej skórze przekonałem się, że kluczem do zdobycia dobrego miejsca nie jest jak najmocniejsze dociskanie gazu. O przyzwyczajeniach wyniesionych

ze zręcznościówek pokroju Forza Horizon 4 musiałem momentalnie zapomnieć. Tylko dzięki wyczuciu i nagłemu przypiłowowi zdrowego rozsądku udało mi się odrobić dziesięciosekundową stratę do lidera podczas Rajdu Polski. Jednak w ostatnim wyścigu poczułem się zbyt pewnie, nie posłuchałem pilota, zlekceważyłem szykanę i ostatecznie spadłem na trzecie miejsce. Jednak i tak nic nie przebije przejażdżki wieczorową porą w Argentynie Lancią Delta Integrale z rozbitymi reflektorami. Dowcip z filmu „Tango i Cash” o pobieraniu nauk z zakresu prowadzenia auta u samego Steviego Wondera nabrał w tym wypadku całkowicie nowego znaczenia.

Pomimo wysokiego stopnia trudności przyjemnie jeździło mi się w trakcie wspomnianego Rajdu Polski. Moimi faworytami pozostają jednak Nowa Zelandia oraz utrzymana w pięknej jesiennej kolorystyce Nowa Anglia. W takich okolicznościach przyrody - oraz dzięki świetnej fizyce - wprowadzanie auta w udany drift na zakręcie

potrafiło poprawić mi nastrój. Co więcej, pierwsza z tych lokalizacji zdaje się odrobinę więcej wybaczać niż pozostałe miejscówki.

Poza rajdami dobrze bawiłem się też w zawodach rallycrossowych. Tory nie są zbyt duże, a wyścigi bywają niezwykle emocjonujące. Nietrudno tutaj o kontakt z innym zawodnikiem. Co zresztą przytrafiało mi się bardzo często, bo SI nie odpuszczała: spychała mnie z toru lub taranowała, gdy driftowałem. Przyznam, że czasem zabrakło mi zimnej krwi i pod koniec wyścigu moja corsa nadawała się tylko do skupu złomu.

W trakcie swojej przygody z Dirt Rally 2.0 nawet przez myśl mi nie przeszło, żeby odpuścić. To prawda, zdarzały się momenty zwątpienia lub frustracji. Ale nagroda w postaci dobrze przejechanego wyścigu lub miejsca na podium w całym rajdzie rekompensowały wszystkie te ciężkie chwile. Najważniejsze to nie poddawać się oraz uczyć na własnych błędach, a okaże się, że wyścigowy Dark Souls nie jest tak straszny, jak go malują. ■

## Gumy



Założenie miękkich opon na rozgrzany asfalt może nie być najlepszym pomysłem. Trzeba również pamiętać o tym, że nie zawsze pomiędzy odcinkami będziemy mieli opcję powrotu do boksu.

✚ Multiplayer szczególnie dobrze sprawdza się w trakcie wyścigów rallycrossowych.



■ Świetna i wymagająca symulacja będąca wyzwaniem nawet dla wielbicieli gatunku. Broni się nie tylko kapitalnym modelem jazdy, ale również niesamowicie dopracowanymi trasami oraz pokaźną liczbą różnorodnych aut rajdowych.

# HALL OF FAME



4000 LOKACJI, Z KTÓRYCH KA DA ZAJMOWAŁA CAŁE DWA BAJTY PAMI CI (!) I NA DODATEK SKŁADAŁA SI ZO MIU OSOBNYCH PANORAMICZNYCH WIDOKÓW.



50 Lords of Midnight zawierali prawdopodobnie najbardziej złożony świat na ZX Spectrum.



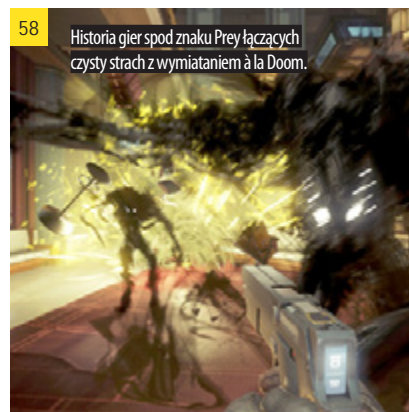
54



Crystal Castles – wielki przebój trafił na automaty pod sam koniec Złotej Ery.

58

Historia gier spod znaku Prey łączących czysty strach z wymiataniem à la Doom.



64

Wywiad z Samem Lake'em, którego twarz nie przypadkiem przypomina oblicze Maxa Payne'a. Twórca do prezentacji zakłada czarną skórę à la Max, ale prywatnie lubi się ubierać luźno i nieekstrawagandko.



66



Wszystkie oblicza Maxa Payne'a. W ciągu kilkunastu lat temat doczekał się nawet hollywoodzkiego filmu.

70

Dzieje serii Space Quest, w której małżeństwo Williamsów pozwalało dwóm facetom z Andromedy na zaskakująco śmiałe żarty.



# KRONIKI KRAINY MIDNIGHT

Ile komnat mogła mieć typowa gra na ZX Spectrum wydana w połowie lat osiemdziesiątych? Średnio 50, niekiedy ta wartość rosła do 100, a naprawdę duże produkcje miały ich ponad 200. Tymczasem The Lords of Midnight doczekali się astronomicznych 4000 lokacji. To tylko świadczy o rozmachu, z jakim powstała jedna z największych 8-bitowych produkcji.

■ Marcin Kiendra

**O**jcem gry był Anglik Mike Singleton, który programista został nieco z przypadku. W młodości niespecjalnie interesował się nowymi technologiami w przeciwieństwie do wielu mniej lub bardziej znanych twórców z tamtego okresu zajmujących się rozpracowywaniem tajników komputerów już w wieku szkolnym. Bakcyła informatyki pokłonał dopiero wtedy, kiedy na 27. urodziny dostał w prezencie programowalny kalkulator Sinclaira, na który napisał swój pierwszy program do liczenia zakładów bukmacherskich w firmie swojego kolegi.

Zabawa w informatykę tak mu się spodobała, że wkrótce potem kupił swój pierwszy komputer Commodore PET i cały wolny czas zaczął spędzać na nauce najpierw języka BASIC, a później asemblera. Próbę wejścia na rynek komercyjnego oprogramowania zaczynał skromnie od prostej gry

Space Ace (całe 300 sztuk sprzedanych egzemplarzy) i dalej poszło już z górki. Kolejne tytuły takie jak: Shadowfax, Siege czy 3-Deep Space były coraz bardziej dopracowane, chociaż w odczuciu Singletona wciąż brakowało im oryginalności. Dlatego założył sobie, że jego następna produkcja napisana na ZX Spectrum musi być wyjątkowa i wyróżniać się spośród dziesiątek podobnych do siebie gier zalewających rynek w coraz większej ilości. A co mogło być wspanialszego od epickiej historii o odwiecznej walce dobra ze złem toczącej się w krainie pełnej fantastycznych istot rodem z powieści fantasy? Jeśli dodać do tego możliwość kierowania nie jedną postacią, a całą drużyną bohaterów i swobodnego zwiedzania nimi wirtualnego świata, to taka perspektywa wydawała się niezwykle kusząca.

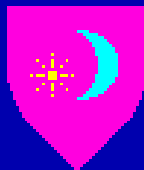
Największy wpływ na dobór klimatu gry miała twórczość J.R.R. Tolkiena. Singleton nigdy nie ukrywał

inspiracji „Władcą Pierścieni” oraz „Hobbitem”. Zresztą przygody Bilbo Bagginsa wydane pod postacią gry komputerowej Hobbit w 1982 roku były kolejnym punktem zaczepienia dla brytyjskiego programisty. To jedna z pierwszych tekstówek, która wykorzystywała grafikę do zobrazowania miejsca akcji zamiast wyświetlania samego suchego opisu. To bardzo podobało się Singletonowi, chociaż narzekał na powolne rysowanie kolejnych plansz na ekranie. Doszedł do słusznego wniosku, że skoro liczba lokacji w jego produkcji ma iść w setki, a może nawet tysiące, to gracz nie może spędzać większości czasu na czekaniu aż program wykona swoje operacje. Od początku zdawał sobie sprawę, że porażenie sobie z tym problemem będzie jego najtrudniejszym wyzwaniem.

## POWSTANIE NIEZWYKŁEGO ŚWIATA

Prace nad produkcją roboczo nazwaną The Lords of Atlantis ruszyły z kopyta w połowie 1983 roku, kiedy pojawił się jej potencjalny wydawca w postaci firmy Beyond Software, której szefował Terry Pratt. Singleton zrobił na nim duże wrażenie swoim entuzjazmem, głową pełną pomysłów i programistycznymi sztuczkami, do których umiał zmusić ZX Spectrum. Dostał więc wolną rękę i w zasadzie jedyną rzeczą, którą chciał zmienić Pratt, był tytuł gry przemianowany ostatecznie na The Lords of Midnight.

**LUXOR THE MOONPRINCE**  
He stands on the Downs  
of Shadows, Looking  
North to the Tower of  
the Moon.



🚩 Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę. No to do roboty! Kraina czeka na ratunek.

**LUXOR THE MOONPRINCE**  
He stands on the  
Plains of Iserath,  
Looking East to the  
Citadel of Shimenil.



🚩 Zimowa rezydencja lorda Luxora. Spory teren do odśnieżania, nie mówiąc już o konieczności ogrzania dziesiątek pomieszczeń w budynku.

W pierwszej kolejności powstała fabuła przedstawiająca losy krainy Midnight najechanej przez armię czarnoksiężnika Doomdarka. Mieszkańcy spokojnych do tej pory rejonów północy musieli nie tylko zmagać się z zakusami diabolicznego tyrana, ale też przetrwać sprowadzoną przez niego wieczną zimę. Tymczasem na południu królestwa zawiązał się sojusz czterech lordów, którzy mieli wyruszyć z odsieczą swoim uciskanym krajanom. Tym sposobem gracz przejmował kontrolę nad kilkoma postaciami, do których w toku postępów dołączali kolejni władcy oswojonych ziem.

Singleton nie zakładał żadnych oczywistych rozwiązań. Od początku planował, że każdy z bohaterów będzie mógł poruszać się swoimi ścieżkami, wypełniając kolejne zadania. Zwycięstwem w grze było oczywiście przepędzenie Doomdarka, a cel ten można było osiągnąć na dwa sposoby.

Zakończenie militarne polegało na doprowadzeniu podległych lordom wojsk ku stolicy, gdzie przebywał czarnoksiężnik. Można było też działać nieco z ukrycia: odnaleźć i zniszczyć lodową koronę, z której czerpali energię najeźdźcy. W międzyczasie Doomdark miał też dążyć do zwycięstwa, starając się zabić jednego z głównych bohaterów – Morkina i równolegle zniszczyć stolicę krainy Midnight. To wszystko składało się na mieszaninę gry strategicznej, role-playing z małą domieszką przygodówki. I przypominam, że wciąż mówimy o tytule na 8-bitowy komputer! Singleton osobiście dopracowywał wszystkie detale. Bohaterom nadawał stosownie do konwencji imiona jak Luxor the Moonprince, Rorthron the Wise czy Corleth the Fey. Miasta oraz ważne dla fabuły miejsca także otrzymały swoje nazwy własne i krótkie opisy. Razem budowało to niezwykle sugestywny odbiór przedstawionego świata.

Ilość zawartej treści i nietypowych rozwiązań zdawała się wykraczać poza możliwości, jakie oferował pocziwy gumiak. Gdzie inni programiści mogliby się poddać, Singleton bezustannie drażył temat, krok po kroku doskonaląc kod swojego programu. Opracował algorytm umożliwiający przygotowanie 4000 osobnych lokacji, z których każda zajmowała całe dwa bajty pamięci (!) i na dodatek składała się z ośmiu osobnych panoramicznych widoków, co łącznie dawało niewyobrażalne 32 tysiące „ekranów”, na których toczyła się gra. Niebywałe osiągnięcie godne tamtych pionierskich czasów. Autorowi udało się też zapewnić przyzwoitą szybkość rysowania scenarii dzięki ograniczeniu liczby kolorów do dwóch: białego i niebieskiego. Za ich pomocą były rysowane kontury gór, lasów i budowli. Pozorne ograniczenia bardzo przysłużyły się stworzeniu klimatu zimowej aury spowijającej krainę Midnight. A dla kontrastu postacie pojawiające się na ekranie występowały w kolorowym rysunku.

Kiedy Singleton zbliżał się do końca pisania gry, wydawca rozpoczął intensywną kampanię promocyjną w prasie. Reklamował TLoM jako przełomowy i najbardziej rozbudowany tytuł na ZX Spectrum. Z tego powodu wynikała też sklepowa cena wynosząca 9,95 funta, czyli sporo wyższa niż w innych typowych produkcjach. Żeby dodatkowo zrekompensować tę kwotę klientom, Beyond Software zadbało o odpowiednią oprawę. Kasetę z programem zapakowało do dużego pudełka

łącznie z instrukcją, mapą, nakładką na komputer z rozpiską klawiszy kontrolnych oraz 30-stronicowym opowiadaniem wprowadzającym w historię świata Midnight.

Tuż przed oficjalną premierą wydawca zorganizował pokaz dla prasy w jednym z londyńskich pubów. Przybyli dziennikarze byli zachwyceni przygotowaną demonstracją gry oprócz jednego redaktora pewnego poczytnego miesięcznika komputerowego. Ten, gdy był już mocno podchmielony, głośno i wulgarnie krytykował to, co widział na ekranie. Po latach Singleton wspominał, że było to w zasadzie jedyne przykre doświadczenie związane z wydaniem jego gry. Poza tym incydentem wszystkie recenzje były niezwykle pozytywne, co wyraźnie przełożyło się na wysoką sprzedaż. Beyond Software miało też w zanadru konkurs z bardzo konkretną nagrodą. Osoba, która jako pierwsza ukończyła TLoM i udokumentowała to w postaci wydruku przebiegu swojej kampanii (program miał taką opcję), mogła liczyć na specjalne wydanie powieści graficznej opartej właśnie na dokonaniach zebranych podczas rozgrywki. I chociaż po dwóch tygodniach od premiery do wydawcy zgłosiła się nastolatka z teczką pełną wydrukowanych na termicznym papierze arkuszy, niestety do realizacji nagrody nie doszło, a zwycięzca musiał się zadowolić wybranym zestawem gier na swój komputer.

#### POWRÓT PANA CIEMNOŚCI

Dalej sytuacja rozwijała się w sposób przewidywalny. Sukces TLoM dał sygnał do stworzenia kontynuacji. Wydawca naciskał

na Singletona, żeby przygotował ją możliwie jak najszybciej, a w międzyczasie wypuścił konwersję na C64 oraz Amstrada.

Niestety pośpiech przy pracach nad drugą częścią nazwaną Doomdark's Revenge odbił się nieco czkawką na finalnym produkcie. Nie da się ukryć, że od 8-bitowego mistrza kodu oczekiwano przełamania kolejnej technologicznej bariery i rzeczywistość Singleton przygotował jeszcze większy obszar, na którym toczyła się gra. Liczył ponad 6000 lokacji. Żeby zmieścić się w 48 kB pamięci, przygotował algorytm, który zamiast gotowych scenarii generował je w locie losowo, przez co niestety straciły one swój unikatowy charakter. Podobnie zwiększenie liczby bohaterów z 32 do aż 128 wymusiło pozabawienie ich barwnych opisów i osobowości. Nawet imiona były losowane z gotowych wyrazów.

Fabula opierała się na klasycznym powrocie sił zła i rodzinnej zemście. Tym razem to córka Doomdarka Shareth zabrała się za dokończenie dzieła swojego ojca, ponownie najeżdżając armią północne rejony Midnight, a przy okazji porywając znanego z pierwszej części Morkina. I ponownie król Luxor the Moon-prince zwoływał pozostałych lordów w celu odbicia zagrabionych ziem. Po premierze Doomdark's Revenge wzbudzał mieszane uczucia. Z jednej strony cierpiał na syndrom sequela, nie zaskakując tak jak poprzednik, brakowało mu wyrazistych miejsc i postaci, a z drugiej strony Singleton wzbogacił grę o nowe elementy takie jak obecność żeńskich postaci, magicznych przedmiotów oraz sporą liczbę bohaterów niezależnych. Ostatecznie gra nie powtórzyła wielkiego sukcesu oryginału, ale wciąż sprzedawała się na tyle dobrze, żeby



✚ Na prawie każdym ekranie mogliśmy przeczytać opisy kto, co i gdzie robi w świecie Midnight.



✚ Trzecia część o podtytule The Citadel nigdy nie miała szansy przebić się na rynku. Dookoła było zbyt dużo innych dobrych gier.



można było myśleć o powstaniu trzeciej części. Zresztą od początku istniały plany, by wydać trylogię. Autor wspominał o tym już w instrukcji do TLoM.

Domknięciem historii północnych krain miało być przedstawienie wydarzeń z ostatnich dni życia króla Luxora. Chciał on mieć pewność, że pokój, który zapanał po pokonaniu sił ciemności, będzie trwał przez lata. Miało mu w tym pomóc magiczne Oko Księżyca, w którym umierający władca mógłby dojrzeć przyszłość swojego ludu. Na poszukiwania owego tajemniczego przedmiotu miał wyruszyć jego syn Morkin i odwiedzić najodleglejsze regiony królestwa Midnight. Niestety prace nad grą roboczo nazwaną The Eye of the Moon nigdy na dobre się nie rozpoczęły. Singleton był wówczas zajęty pisaniem innych tytułów na ZX Spectrum: Dark Sceptre oraz War in Middle Earth. W związku z tym dokończeniem trylogii zajmował się z doskoku po godzinach. Większość rzeczy, które zdążył przygotować, nie wychodziły poza obręb koncepcji spisanych na papierze, a sam kod zawierał tylko testowe fragmenty gry. Przynajmniej z tych rzeczy, które zdążyły powstać, można było wywnioskować spore zmiany w stosunku do poprzednich produkcji. Przede wszystkim ze względu na dużą ilość danych miała to być gra dyskowa. Dzięki temu udało się zmieścić w programie wiele odmiennych geograficznie (a także po raz pierwszy



🏆 Już za chwilę rozpocznie się jedna z największych przygód na ZX Spectrum. Czas potrzebny na przejście gry to średnio 8 godzin.

kolorystycznie) rejonów krainy Midnight łącznie z unikatowymi miastami i zamkami poszczególnych lordów. Do tego Singleton chciał wrócić do barwnych opisów oraz wreszcie dołożyć muzykę odgrywaną z dźwiękowego układu AY. Przetestował nawet tryb multiplayer uruchomiony na dwóch Spectrumach! Wprawdzie komputery połączone ze sobą wymieniały się danymi z marną prędkością 16 bps i nie wiadomo, czy taki patent miałby szanse zaistnieć w pełnej wersji gry, ale trzeba przyznać, że pomysł był nowatorski.

Niestety upływający czas zadziałał tutaj na niekorzyść. Beyond Software zostało wykupione przez Telecomsoft, które zmieniło warunki, na jakich Singleton miał dokończyć The Eye of the Moon. Propozycje wydawcy były dla niego nie do zaakceptowania. Dlatego odszedł z firmy i zaangażował się w zupełnie nowe projekty na Amigę: Midwinter, a później Flames of Freedom.

To był też koniec 8-bitowych wędrowek po krainie Midnight.

Seria powróciła dopiero w 1995 roku pod skrzydłami Domarku jako The Lords of Midnight 3: The Citadel. Docelową platformą było PC. Chociaż Singleton kierował całą produkcją, w wielu miejscach był zmuszony ustępować wydawcy, realizując nie do końca swoją wizję gry. Stąd też uznawał ją bardziej jako spin-off niż pełnoprawne zamknięcie trylogii. The Citadel opowiadało swoją niezależną historię, wplatając w nią znane z poprzednich odsłon postacie, ale gracze oraz dziennikarze dość chłodno odnieśli się do ponownej wizyty w znanym świecie fantasy. To była średnio udana odsłona, której brakowało świeżości

i polotu poprzednich, a całość trapiły techniczne niedoróbki.

W kolejnych latach ojciec serii odpuścił sobie temat Midnight aż do roku 2011, kiedy wspólnie z Chrisem Wildem rozpoczęli prace nad remakiem dwóch pierwszych gier. Wtedy też pojawiły się pogłoski o tym, że fani wreszcie doczekają się wielkiego finału w postaci The Eye of the Moon. Niestety w październiku 2012 roku Mike Singleton zmarł na raka. Chris Wild kontynuował ich wspólną pracę, wydając konwersje TLoM na systemy iOS oraz Android. Napisał też liczące ponad 700 stron opowiadanie rozgrywane w świecie gry, a ptaszki ćwierkają, że na ZX Spectrum NEXT będzie okazja ponownie odwiedzić mroźną północ. Ta legenda wciąż żyje! 🏆

# CRYSTAL CASTLES

Jeden z ostatnich krzyków Atari. Samotny wojownik opuszczający trzeszczącą w posadach warownię Raya Kassara. Gra, która swym wyrafinowaniem prześcigała, a przynajmniej równała się z tym, co wypuszczała równoległe coraz śmielsza japońska konkurencja.

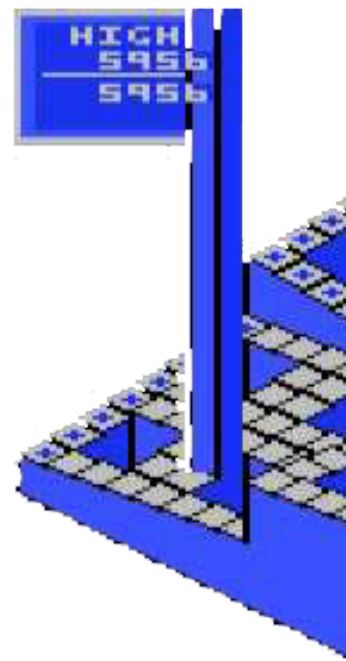
■ Micz

**P**amiętam, kiedy pierwszy raz zobaczyłem Crystal Castles. To było oczywiście na Dworcu Centralnym w Warszawie, w takim salonie gier, który spontanicznie rozwinął się przy wyjeździe tramwajów na Pragę. Automaty stały w rzędzie pod ścianą, a jednym z nich była upstrzona na niebiesko-różowo buda z dziwną trójwymiarową grą. Było to w czasach, zanim zobaczyłem Zaxxon, więc ta perspektywa wydała mi się całkowicie świeża.

W akcji był jakiś brunatny niedźwiedź w czerwonych trzewiczkach, skaczący jak żabka i poruszający się jak rakietka. Biegał po tytułowych zamkach, przypominających bardziej skały niż warownie, zbierając czerwone kulki. Ścigały go ożywione drzewa, jakieś wiedzmy przypominające towarzystwo z bajki dla dzieci. Sam bohater został ochrzczony jako Bentley Bear po tym, gdy okazało się, że z powodów prawnych nie da się zaprezentować Braveheart Beara.

Sterowanie odbywało się za pomocą białej kuli. Prawdopodobnie takiej samej, jakiej użyto w Centipede. Dzięki niej przeskakiwanie miśka w głąb ekranu było prostsze do wykonania. Kulki wymiatało się niczym kurz z zakamarków pod fotelami.

Akcja została podzielona na dziewięć poziomów po cztery zamki na każdym. Do tego był jeszcze ostatni zamek, po którego ukończeniu otrzymywało się specyficzne gratulacje: „I give up: you win.



■ Wersja gry na C64 w miarę wytrzymała zestawienie z automatem, aczkolwiek Bentley wyglądał bardziej na prosiaka niż niedźwiedzia.



➤ Okładka edycji na Atari 2600 daje sporo do myślenia o przyczynach krachu gier wideo z 1983 roku. Tu nie chodziło tylko o złą jakość gier, ale i o koszmarną ich prezentację.

You must be a video whiz". Trzydzieści siedem ukrytych w pamięci poziomów nie oznaczało, że do skończenia gry trzeba było przez wszystkie przebrnąć. Istniała możliwość przeskoczenia kilku z nich.

Występowały też różne bonusy w postaci skaczącego kapelusza, którego pochwylenie dawało okresową niewidzialność. Co rzadko spotykane w produkcjach arcade, ta gra oferowała poruszanie się windami, dzięki którym można było uciec sprzed nosa goniącemu Bentley Beara drzewku czy innemu brzydactwu.

Jak w każdej przyzwoitej grze zręcznościowej wydarzenia w Crystal Castles straszliwie przyspieszały wraz z kolejnymi planszami. Od okolic dziesiątej robiły się niedostępne dla zwykłego śmiertelnika.

Z całą pewnością nie była to Najlepsza Gra Na Świecie. Ale była inna niż wszystkie. Gdyby tylko Atari karmiło się podobnymi tytułami, wielki krach gier wideo z 1983 roku być może nigdy by nie nadszedł. A tak, wychodząc w tymże roku, niedźwiadek zderzył się z murem obojętności amerykańskiej publiczności. Musiał szukać popularności i uznania na tak egzotycznych rynkach jak lechicka kraina.

W pierwszym etapie Crystal Castles witały nas ściany wyciosane w kształt liter FXL. Oznaczało to inicjały autora, Franza Xavera Lanzigera - sympatycznego okularnika z brodą kojarzącego się z wykładownicą akademickim. To jedna z legend tamtego okresu. Studiował matematykę na University of California w Berkeley, ale nie zakończył edukacji, ponieważ interesowało go wdrażanie projektów naukowych



FRANZ TWORZYŁ  
NA BORREGAS  
AVENUE 1272  
W SUNNYVALE W TYM  
SAMYM BUDYNKU,  
GDZIE POWSTAŁO E.T.

➤ Wersja na Atari 2600 w pełnej krasie. Tak, to są trójwymiarowe zamki, po których pomarańczowego ścigają mrugające zieleńce.



w praktyce. Przygotował CV, do którego wpisał umiejętność programowania w assemblerze oraz zaimplementowanie do Centipede. Być może to drugie okazało się ważniejsze.

Do Atari trafił we wczesnym 1982 roku. To był czas, gdy uważni analitycy odbierali już pierwsze sygnały, że zbliża się potężne przesilenie i być może wodospad miliardów dolarów płynących do branży zmieni się wkrótce w lekko kapiącą stróżkę. Otóż zyski z salonów gier osiągnęły swój szczyt w 1981 roku i w kolejnym kwartalnym cyklu rozliczeniowym nastąpił pierwszy od kilku lat spadek. Krzywa zliczająca stosy ćwierćdolarówek zaczęła pikować w dół. Ciągłe jednak Atari uchodziło za interaktywny odpowiednik Disneya, stajnię, w której kulbaczone są najznamienitsze konie.

Lanziger nie mógł sięść sobie i ot tak zacząć coś programować, bo na Borregas Avenue istniała specyficzna metoda produkcji nowych gier. W Atari raz do roku twórcy, główni programiści i wszyscy zajmujący się w jakikolwiek sposób kreacją spotykali się na burzy mózgów, żeby wymyślić chwytliwe pomysły na przyszłość. Spisywano je

w tak zwanej Big Book. Żeby ktokolwiek z pracowników Atari mógł coś zrealizować, pomysł musiał pochodzić z owej książki. Ale było jeszcze coś więcej: holenderski malarz i grafik Maurits Cornelis Escher ze swoim dziwnym światem spiralnych schodów i wykrzywionych domów widzianych w obiektywie rybie oko. Po latach z jego twórczości skopiowano mobilkowe Monument Valley. Miał też wpływ na spectrumski Ant Attack, który powstał zresztą ramię w ramię z Crystal Castles.

Geometryczny świat Eschera dał Lanzingerowi wizualną bazę, która zaczęła przestawiać surowy pomysł z Big Booka w grę polegającą na zbieraniu kulek. Programista pracował jak szalony, przygotowując dziennie... co najmniej pięć coraz nowszych wersji Crystal Castles. Łącznie doliczył się po roku pracy 2000 wersji gry, co stanowi chyba rekord świata. Co niezwykle, Lanzinger trenował cały czas w salonach gier, wrzucając kolejne monety do Centipede, Milipede czy Donkey Konga. Jak szacował, przez cały rok zostawił na automatach około 2 tysięcy dolarów. Całkiem niezła inwestycja w swoją pracę, łączącą się z hobby. I co więcej, kultura salonów gier, miejsc, gdzie pozycja społeczna ludzi była wyznaczona przez ich high score, zainspirowała Lanzingera. W jednej z plansz umieścił inicjały Erica Ginnera i Marka Robicheka, którzy w złotej erze gier wideo byli wyjadaczami uczącymi innych, co oznacza mała zrzędnosc.

W 1984 roku powstała okropna konwersja na Atari 2600, w której drzewka i inne strachy ścigające Bentleya migały jak te z Pac-Mana. Inaczej na tej genialnej konsoli nie dawało się zrealizować więcej niż dwóch poruszających się naraz obiektów.

Wszyscy już mniej więcej wiedzieli, co się dzieje, ale rozpędzonej maszyny nie da się zatrzymać z dnia na dzień. Atari zupełnie nieprzejęte klęską E.T. próbowało realizować następny projekt w podobnym rodzaju, do którego został dołączony Lanzinger, tyle że już nie w głównej roli. Spędzał więc sporo czasu na planie „Gremlinów” Joe Dantego, gdzie poznał nawet występującego tu w roli producenta Stevena Spielberga. Gremlins na Atari 2600 ukazali się w atmosferze pogrzebu. Była to jedna z ostatnich produkcji na tę konsolę sygnowanych przez Atari, bo już w czerwcu



✦ Franz Xaver Lanzinger. W Atari budował mechanikę gry, zaś stroną graficzną Crystal Castles zajmowały się Barbara Singh i Susan McBride. Wiele informacji na temat całego projektu można znaleźć w godzinnym dokumencie „The Making of Crystal Castles”.

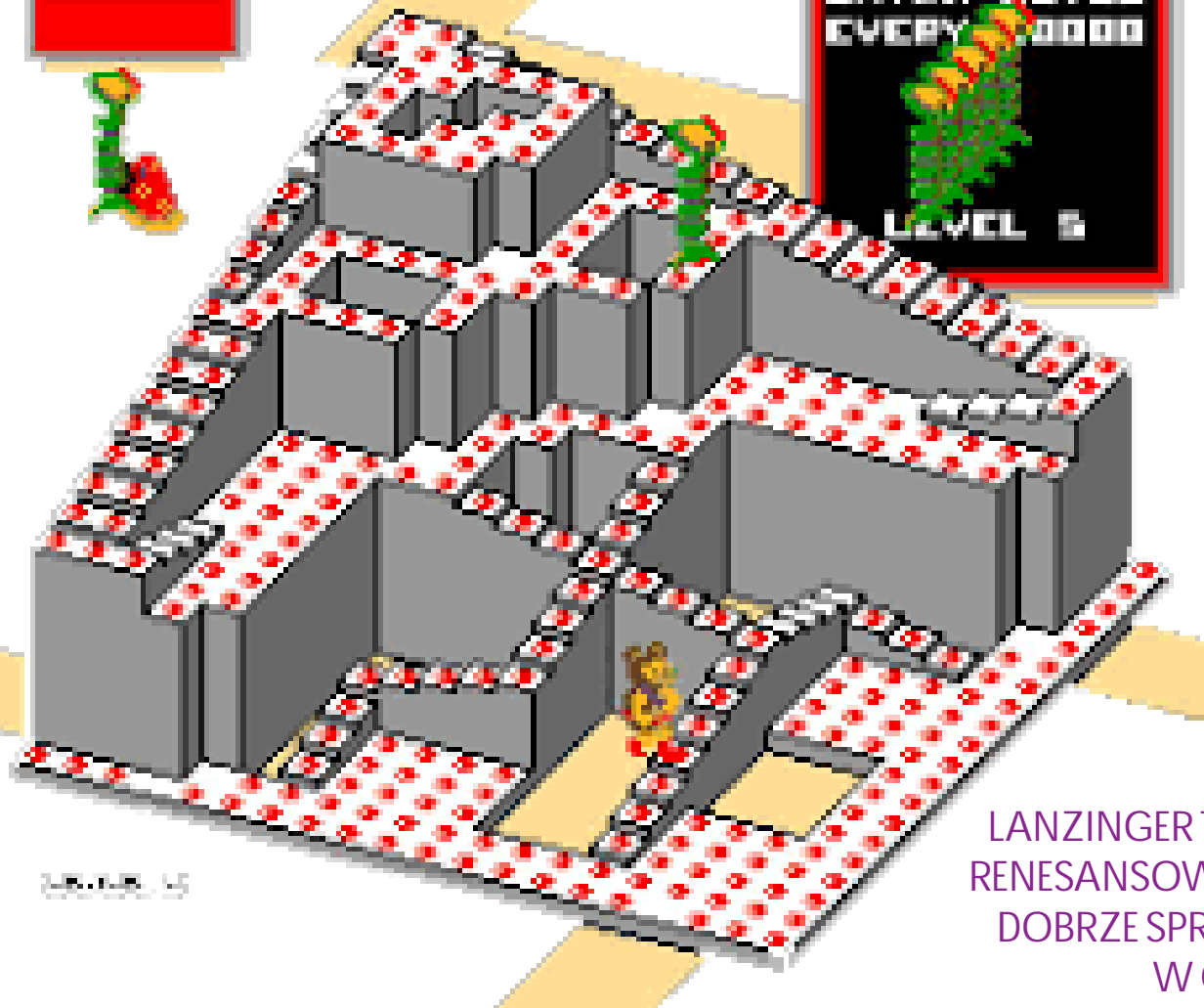
## W ROZMOWIE Z PIXELEM FRANZ OPISAŁ PROCES TWORZENIA CRYSTAL CASTLES JAKO DOBUDOWYWANIE KOLEJNYCH CEGIEŁEK DO ISTNIEJ CEGO JU FUNDAMENTU.

1984 roku szef Warnera Steven Ross rozpoczął serię rozmów z Jackiem Tramielą doprowadzającą do oddania dawnego hegemonu w ręce człowieka, którego dzieciństwo opisywaliśmy w Pixelu #46. Jeden z najważniejszych analityków przemysłu rozrywkowego tamtego okresu, Lee Isgur, pisał, że była to transakcja przekazania wielkiej maszyny za darmo w nadziei, że Tramiel spowoduje, że jej tryby ponownie zaczną mieć i dopiero wówczas umowa przewidywałaby przepływ pieniędzy do Warnera. Zarówno jako procent zysków, jak również przez wykup przez Tramielę 32% udziałów Warnera, które ten zarezerwował sobie w ubranym w nowe szaty Atari.

Po latach Crystal Castles jawi się jako niezwykle innowacyjny tytuł, który próbował skruszyć utarte zasady znane z salonów gier. Przecież takie hity jak Asteroids czy Centipede stanowiły de facto niekończące się maratony, w których chodziło o to, żeby przeżyć



278045



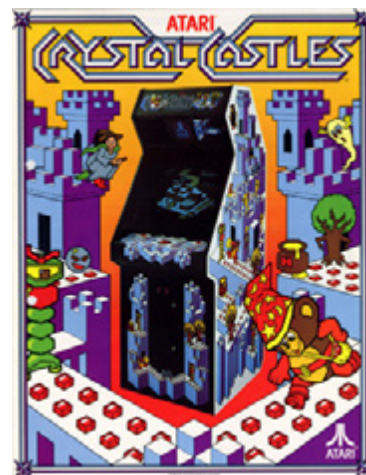
Wygląd Crystal Castles na automatach w 1983 roku dowodził, jaka w tamtym okresie była przepaść pomiędzy edycjami arcade a ich przeróbkami na komputery i konsole.

LANZINGER TO ARTYSTA RENESANSOWY. RÓWNIE DOBRZE SPRAWDZIŁ SI W GRACH, CO W MUZYCE CZY LITERATURZE.

Automat sfotografowany podczas gamescomu 2017, gdzie dostarczał frajdę setkom zwiedzających.

jak najdłużej w niezidentyfikowanej bliżej przestrzeni. Crystal Castles odróżniało się w znaczący sposób, bo po pierwsze każdy z zamków miał własną nazwę i starał się stanowić odrębną jednostkę. Poza tym gra zachęcała do podkręcania high score, umożliwiając po każdym poziomie zgarnięcie bonusów za szybkość wykonania odczyszczenia z kropek oraz za liczbę posiadanych żyć. No i pamiętajmy, że dzieło Lanzingera miało - jako bodaj pierwsza gra arcade w dziejach - zakończenie. Po skończeniu 37. poziomu nazwanego proroczko The End i otrzymaniu wspomnianych wcześniej gratulacji następował koniec zabawy i wpisanie na listę High Score. Żadnego rozpoczynania od początku na podkręconej prędkości. Po prostu The End.

Franz Xaver Lanzinger po tym, jak skończył tworzyć gry, zajmował się różnymi rzeczami. Obecnie na przykład pisze książki. W 2013 roku ukazało się „Classic Game Design: From Pong to Pacman with Unity”, a już w maju tego roku na półki trafi „Classic Game Design Using Unity”. Na Twitterze Lanzinger przedstawia się obecnie przede wszystkim jako pianista. W muszce na takiego zresztą wygląda. Przetrwiał wichry i zamiecie, dopasował się do nowej rzeczywistości, a jego Kryształowe Zamki dalej lśnią w pamięci wielu miłośników historii gier wideo. ■



Reklama Crystal Castles odwoływała się do podobnego triku, co Centipede: sugerowała, że rzeczywistość łączy się z fikcją.

# NICZYM FENIKS Z POPIO W BURZLIWA HISTORIA PREYA

Historia branży gier komputerowych obfituje w całe tony wzlotów i upadków. O tych drugich zresztą uwielbiamy czytać: kochane przez lata serie stają się synonimami prząsności, pełne potencjału produkcje giną w pomrokach deweloperskich zawirowań, a uznane studia w jednej chwili triumfują, by za chwilą stanąć przed widmem bankructwa. Czasem jednak dzieje się zupełnie na odwrót i koncept, na którym zdążyliśmy już dawno postawić krzyżyk, nieoczekiwanie powraca do życia. A mało który zrobił to do tej pory w takim stylu, jak Prey.

■ Maciej Bachorski

**D**wadzieścia dwa lata w produkcji, trzech różnych deweloperów i... zaledwie dwie gry. Dorobek to na pierwszy rzut oka wyjątkowo mizerny i przy najszczerszych chęciach trudno nazwać dwie zupełnie różne, oddzielone od siebie o przeszło dziesięć lat produkcji pełnoprawną franczyzą.

Dość powiedzieć jednak, że w trakcie trzech dekad prac, ilością zawirowań, jakim uległa przyświecająca twórcom pierwotna wizja tego, czym Prey miał być, można byłoby obdzielić nie

jedną, a przynajmniej kilką znacznie bardziej rozbudowanych serii.

#### NA POCZĄTKU BYŁ POMYSŁ

Tym niemniej Prey wystartował co najmniej niezle. Będące na fali wznoszącej po opracowaniu i sukcesie Rise of the Triad studio 3D Realms (wtedy jeszcze znane pod nazwą Apogee Software) postanowiło wziąć byka za rogi i tym razem wzięło się za projektowanie nie tylko samej gry, ale i całego przeznaczonego dla niej silnika graficznego. Nowa produkcja miała być zresztą ledwie pierwszym

z nadchodzących tytułów wykorzystujących przełomową technologię i według koncepcji opierać się na portalach, które gracz mógł tworzyć w czasie rzeczywistym w środowisku gry, pozwalającej mu swobodnie przenosić się do dowolnych lokacji.

Ostatecznie zintensyfikowane prace nad grą ruszyły w 1995 roku pod nadzorem Toma Halla i już w połowie następnego roku Prey funkcjonował w formie grywalnego prototypu. Jak w wywiadzie dla portalu GamesRadar wspominał Mark Dochtermann, główny programista projektu, w tamtym okresie

WIATR ZMIENIAŁ KIERUNEK DLA PREYA PRZEZ  
PONAD DWADZIE CIA LAT. W ODRÓ NIENIU  
OD DUKE NUKEM FOREVER POWRÓT UZNANEJ  
MARKI NIE ZAWIÓDŁ OCZEKIWA





„widać było światełko w tunelu” i nawet jeżeli cele, jakie postawili przed sobą programiści, były ambitne na tyle, by zdefiniować charakter gatunku pierwszoosobowych strzelanin, wszystko zdawało się zmierzać w dobrym kierunku. Do czasu.

Według Dochtermanna niepokój wśród odpowiedzialnych za projekt programistów wywołała chęć wpłynięcia na kształt prac przez znanego później z niesławnych dwunastu lat produkcji Duke Nukem Forever George'a Broussarda. Ostatecznie zespół 3D Realms w sierpniu 1996 roku opuścił zarówno Hall, krocząc w stronę założenia Ion Stormu, jak i sam Dochtermann. Prey z kolei miał przejść radykalne zmiany, tym razem pod nadzorem Paula Schuytemy.

#### NOWE IDEE, STARE PROBLEMY

Jak mówił sam zainteresowany, „w pierwszej kolejności należało połączyć kluczowe elementy silnika graficznego, stworzyć edytor poziomów i zaprojektować historię, o której gra miałaby opowiadać”. W związku z tym z oryginalnej, pozostawionej przez Halla koncepcji fabularnej zachowano porwanie głównego bohatera przez kosmitów, dodając jednak do całości kilka szczegółów: domniemany heros miał być Indianinem o personaliach znanych jako Talon Brave, a całość miała dziać się na statku kosmicznym, zamieszkanym przez różnych przedstawicieli wrogich obcych cywilizacji.

Rozwinięto również koncepcję portali i poddającego się destrukcji otoczenia. Do tego stopnia, że gdy 3D Realms zdecydowało się pokazać je na targach E3 w 1997 i 1998 roku,

Stylistycznie pierwszy Prey mógł stawać w szranki z produkcjami pokroju Doom 3.



## OSTATECZNY WYGLĄD PREYA BYŁ OWOCEM ZMIENIAJĄCYCH SIĘ NA PRZESTRZENI LAT, DIAMETRALNIE RÓŻNYCH KONCEPCJI CO DO Kształtu ROZGRYWKI.

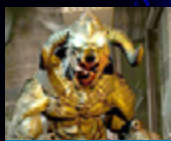
Prey z miejsca zyskał światowy rozgłos. Pozytywny odbiór pokazów przez publikę jeszcze napędził postępek prac: do stworzenia soundtracku została zaangażowana nawet specjalizująca się w techno-ambiancie znana niemiecka formacja KMFDM. Po raz kolejny wydawało się, że premiera niecierpliwie oczekiwanej produkcji jest zaledwie kwestią miesięcy.

Sprawy miały się jednak znacznie gorzej już za zamkniętymi drzwiami. Olbrzymi sukces Duke Nukem 3D na początku 1996 roku spowodował, że stosunkowo niewielkie studio musiało określić listę priorytetów. Według Scotta Millera, właściciela 3D Realms, decyzja była w istocie zerojedynkowa: sprowadzała się do poświęcenia głównych sił na produkcję drugiej części przygód Księcia - Duke Nukem Forever - albo zupełnie nowego IP.

Zepchnięcie z piedestału firmowych projektów to zresztą niejedyny problem, z jakim mierzyli się programiści. Prey niemal w całości powstawał na kartach 3DFX w oparciu o zaprojektowany dla nich interfejs aplikacji o nazwie Glide. Jednak ze względu na wewnętrzne problemy giganta kart grafiki i świat ery DirectX Microsoftu zdecydowano o dostosowaniu gry pod

Technologia portali w przyjemny sposób urozmaicała podróż przez kolejne etapy.

#### Survival



Nie tylko mroczna oprawa i przyciękawy klimat, ale i wygląd przeciwników decydował o tym, że serii można było dość łatwo przypisać łatkę kosmicznego horroru. Pozaziemscy mieszkańcy stacji kosmicznej zdecydowanie nie należeli do najprzyjemniejszych.



bardziej przyszłościową technologię. To właśnie problemy natury technologicznej i konieczność przebudowania niemal całego silnika gry zdaniem przewodzącego projektowi Schuytemy stały się przyczyną spowolnienia prac nad projektem, ostatecznie doprowadzając do całkowitego ich wstrzymania.

Mimo koncentracji sił na Duke Nukem Forever i ostatecznie opuszczenia firmy w październiku 1998 roku przez Schuytemę Prey nadal znajdował się na liście potencjalnych planów 3D Realms. Jeszcze przed końcem roku do zespołu programistów dołączyła Corrinne Yu, której zadaniem miało być samodzielne rozwijanie silnika gry. Sam Prey, jak się ostatecznie okazało, miał z kolei powrócić do życia niemal trzy lata później.

#### DO TRZECH RAZY SZTUKA


W 2001 roku 3D Realms miało zdecydowanie łatwiej. Niegdyś przełomowa

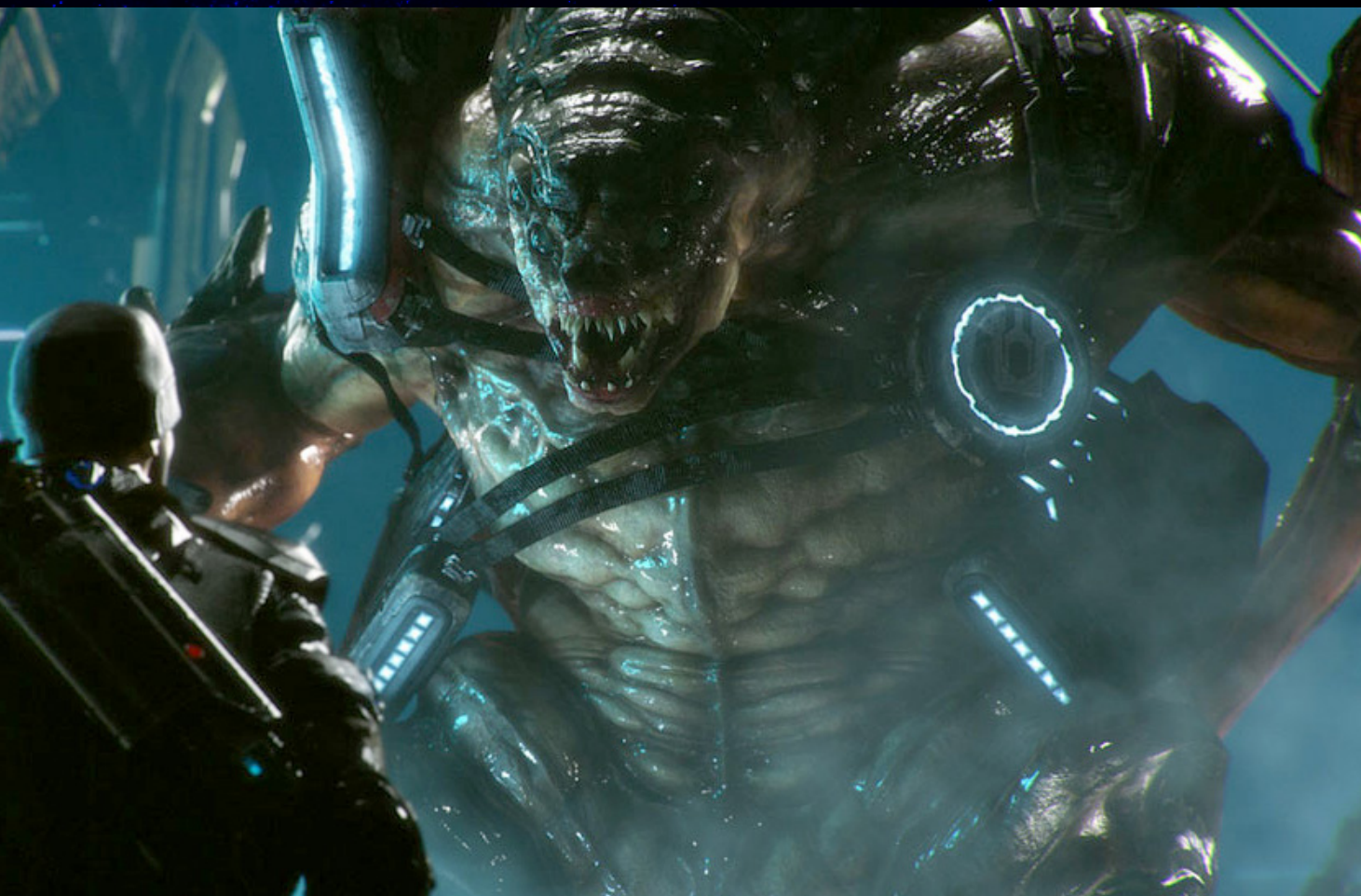
## DOPRACOWANA MECHANIKA, PEŁEN RÓLNO RODNO CIWIAT GRY I NIETYPOWY, A DZI KITEMU INTRYGUJĄCY BOHATER BYŁY MOTORAMI NAPĘDOWYMI PREYA.

wizja portali stała się już integralną częścią sporej liczby produkcji, stąd i używanie autorskiego silnika graficznego nie było dla programistów koniecznością. Mając w pamięci poprzednie niepowodzenia, w porozumieniu ze współfinansującym prace Take Two Interactive produkcja nowej wersji Preya została ostatecznie powierzona twórcom Rune, Human Head Studios. 3D Realms wciąż uczestniczyło aktywnie w fazie produkcji, zapewniając zaplecze finansowe i mentorskie. Jednak opracowana przez nich technologia została zastąpiona silnikiem id Tech 4, święcącym sukcesy dzięki trzeciej części Doom'a i czwartej Quake'a. W toku prac nad grą zdecydowano również o zwiększeniu znaczenia indiańskiej kultury

w fabule. „Chcieliśmy mieć niekonwencjonalnego protagonistę. Takiego, który nie będzie kolejnym białym łysolem”, mówił odpowiedzialny za Preya w Human Head Chris Rhineheart. Za opracowanie takiej historii ostatecznie zabrał się znany wiele lat później ze scenariusza do gwiazdnowojennego Łotra 1 Gary Whitta, ostatecznie bohaterem produkcji czyniąc należącego do plemienia Cherokee Domasiego „Tommy'ego” Tawodiego i wplatając w fabulę pokaźną ilość nawiązań do mitologii rdzennych mieszkańców Ameryki Północnej.

Nawet pomimo zmiany dewelopera Prey nie uniknął problemów w trakcie powstawania. Jak wypowiadał się Scott Miller, w pewnym momencie z powodu braku porozumienia co do

 Prey 2 zapowiadał niezwykle rozmach przygody. Szkoda, że nigdy nie mieliśmy szansy jej poznać.



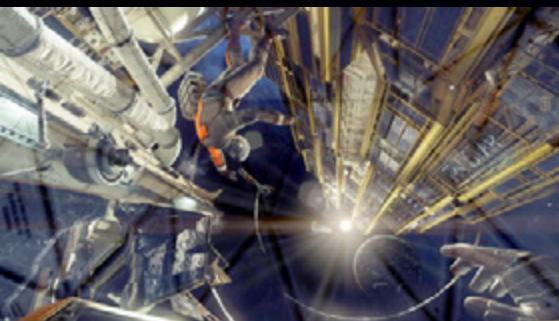


wizji całości gry Take Two wstrzymało finansowanie produkcji, blokując tym samym postęp prac. Klątwa wisząca na Preym tym razem została jednak zażegnana przez 3D Realms, które wzięło kwestie finansowe na swoje barki, a ostatecznie zdołało również załagodzić spór. Tym samym, już oficjalnie, Prey został ogłoszony w 2005 roku, potwierdzając tym samym krążące w branży już od dłuższego czasu plotki na temat swojego istnienia.

Równoczesna premiera produkcji na PC i Xboxa 360 przypadła na 11 lipca 2006 roku. W zasadzie z miejsca okazało się, że branża ma do czynienia z jednym z tych przypadków, w których długie lata oczekiwań zostają wynagrodzone dziełem o odpowiedniej jakości. Odbiór Preya był jednoznacznie pozytywny: chwalono zarówno historię i dopracowaną grafikę, zarzuty stawiając jedynie wobec stosunkowo skromnego trybu rozgrywki wieloosobowej. Sama gra wkrótce okazała się również komercyjnym sukcesem. Jak w październiku 2006 roku ogłosiło 3D Realms, Prey sprzedał się do tego momentu w milionie egzemplarzy na obu platformach. Już wtedy wydawało się, że powstanie kontynuacji jest nieuniknione.

➤ Jak udowadniał finał gry, Morgan Yu z odświeżonej wersji Preya wcale nie był jednowymiarową postacią.

➤ Sekwencje, w których wychodziliśmy w przestrzeń kosmiczną, to jedne z najciekawszych elementów gry Arkane.



➤ Pojedyńki z nieprzewidywalnymi Typhoonami zapewniały za każdym razem sporo emocji.

## ZAMIESZANIE ZWIĄZANE Z PRAWAMI DO MARKI OSTATECZNIE ZNALAZŁO SWÓJ SZCZĘLIWY FINAŁ. TYTUŁ TRAFIAŁ W RĘCE LUDZI MAJĄCYCH WŁASNY WIZJĘ ODRESTAUROWANEGO HITU.

### DO TEJ SAMEJ RZEKI

Ogłoszony (choć nieoficjalnie) przez Scotta Millera krótko po premierze oryginału jeszcze sierpniu 2006 roku sequel Preya od początku stąpał po cienkim lodzie. Zainteresowane drugą częścią nie było ani Take Two, ani zajmujące się już innymi projektami Human Head Studios. Mimo wszystko jednak studio pozostawało w kontakcie z 3D Realms, rozważając potencjalne ścieżki rozwoju franczyzy. Bardziej konkretne ruchy w kierunku powstania Preya 2 zostały wykonane dopiero w marcu 2008 roku, kiedy powołana do życia przez Millera Radar Group, firma zajmująca się promowaniem gier małych deweloperów u czołowych branżowych wydawców, ogłosiła Preya 2 jednym z trzech tytułów, które zamierza wesprzeć w produkcji. Sytuacja ta uległa zmianie już rok później, kiedy dość nieoczekiwanie Radar Group wykupiła prawa do marki od 3D Realms tylko po to, by zaledwie miesiąc później odsprzedać je ZeniMax Group, spółce-matce Bethesda Software.

Licencyjne zamieszanie odbiło się dość wyraźnie na samej koncepcji kontynuacji. Początkowo zapowiadała ją jako bezpośrednią, dalszą część przygód Tommy'ego. Co prawda nad

rozwojem gry nadal czuwało Human Head Studios, ale pod skrzydłami Bethesdy narodził się pomysł na grę z otwartym światem i nowym bohaterem. Tego typu koncept rozwijano w ciszy przez kolejne dwa lata aż do oficjalnego ogłoszenia przez Bethesdę prac nad kontynuacją i pokazania dema na targach E3 w 2011 roku z przewidywaną datą premiery zaledwie rok później. Zanim jednak Prey 2 miał okazję ujrzeć światło dzienne, wszystko zaczęło się psuć.

Tuż przed końcem roku Human Head z nagłą zaprzestało dalszych prac nad grą. Powody całej sytuacji nigdy nie zostały oficjalnie wyjaśnione, urastając do miana branżowej legendy, jednak na przestrzeni lat wypływające tu i ówdzie informacje zdawały się sugerować, że poszło o próbę wykupienia dewelopera przez Bethesdę. Human Head Studios nie było zainteresowane pracą pod egidą giganta i po intensywnych negocjacjach zdecydowało się porzucić projekt. Kiedy jego kontrakt ostatecznie wygasł w 2012 roku, Prey 2 po raz wtóry znalazł się w rękach Bethesdy, która z kolei ogłosiła skasowanie gry w 2014 roku. Tłumaczyła decyzję faktem, że „gra nie spełniała ich oczekiwań jakościowych”.

Wszelkim innym pogłoskom zaprzeczono, Pete Hines określił je mianem „nonsensu”, a sam Prey znów miał zostać zapomniany. Nie na tak długo jednak, jak można byłoby się spodziewać.

### POWRÓT W GLORII CHWAŁY?

Po tym, jak Arkane Studios najpierw wyrobiło sobie markę udanym Arx Fatalis, a później jeszcze ją potwierdziło opublikowanym w 2012 roku skradankowym Dishonored, programiści podzielili się na dwa zespoły. Podczas gdy pierwszy miał skupić się na opracowaniu kontynuacji, drugi przystąpił do tworzenia nowej marki. Arkane wyszło od koncepcji opierającej się na dużym obszarze, który gracze mogliby swobodnie przemierzać. Przywołała na myśl wspomniane Arx Fatalis. W toku prac nad grą twórcy zaczęli zauważać coraz więcej podobieństw między ich pomysłem a znajdującą się w rękach właścicieli uznaną już marką. Porozumienie w sprawie tytułu zostało wkrótce osiągnięte, a produkcja rozwijana początkowo pod kodową nazwą „Project Danielle” zaczęła tym samym nabierać konkretnych kształtów.

Oficjalna zapowiedź prac nad nową wersją Preya przypadła na targi E3 2016, kiedy Bethesda po raz pierwszy zaprezentowała zwiastun nowej produkcji. Już wtedy stało się jasne,

## TWORZ C NOWEGO PREYA, ARKANE WYKORZYSTAŁO CAŁ SWOJ WIĘDZ I DO WIADCZENIE ZDOBYTE PRZY PRODUKCJI ICH OPUS MAGNUM – DISHONORED, O KTÓRYM NAPISZEMY JUŻ ZA MIESIĄC.

że poza tytułem nowa gra nie będzie miała wiele wspólnego zarówno z oryginałem, jak i jego niedoszłą kontynuacją. Od takiego rozpatrywania produkcji odżegnywała się zresztą i sama Bethesda. Twierdziła, że Prey będzie stanowił bardziej nową wizję niż kolejną część franczyzy.

Wydany ostatecznie 5 maja 2017 roku Prey nie miał się zresztą pod tym względem czego wstydzić. Określano go jako duchowego spadkobiercę System Shocka, ale ze znacznie większą wolnością rozgrywki. W związku z tym oddany graczowi arsenał narzędzi służących eksterminacji wrogów umożliwiał zarówno przemykanie niezauważonym, jak i rozpętanie rzezi. W samej mechanice rozgrywki nie zabrakło również elementów RPG i umiejętności zgoła unikatowych, jak możliwość metamorfozy głównego bohatera w zasadzie w dowolny element otoczenia, tak by było możliwe dostanie się do niedostępnych wcześniej lokacji. Te z kolei przykuwały uwagę w równym stopniu, co sama mechanika rozgrywki.

### Świat



**Gdyby Elon Musk i Google zbudowali stację kosmiczną, wyglądałaby jak Talos-1.** Zmieniające swój wygląd w miarę postępów w rozgrywce miejsce akcji było równie ważnym elementem produkcji Arkane, jak i kierowana przez gracza postać.


**Najlepszym sposobem na poradzenie sobie z przeciwnikami było umiejętne zarządzanie posiadanym zestawem broni.**

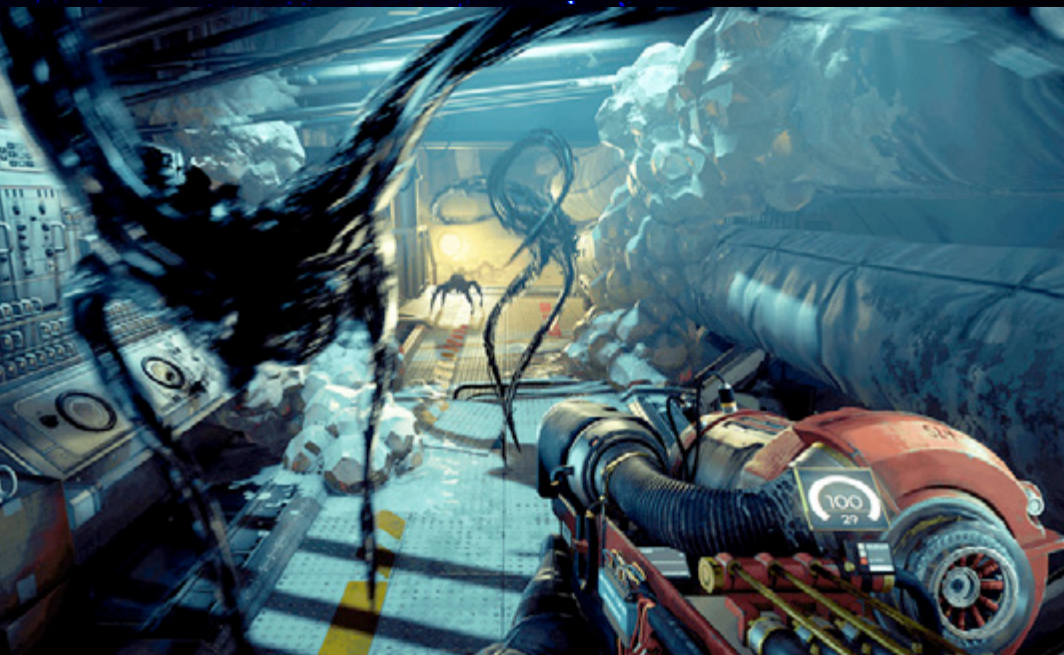
Oddana do swobodnej eksploracji gracza kosmiczna stacja Talos-1 potrafiła zaintrygować już samym projektem lokacji. Branżowe media pisały o niej jako o miejscu w kosmosie, które mógłby zbudować Google bądź Elon Musk. Mając багаż doświadczenia w postaci Dishonored, Arkane postarało się także, by do celu prowadziło możliwe wiele różnych ścieżek, z ukrytymi przejściami i alternatywnymi rozwiązaniami postawionych przed graczem zadań na czele.

Wszystko to plus niezgorsza linia fabularna autorstwa Chrisa Avellone'a wespół ze znakomitą optymalizacją sprawiło, że opracowany przez Arkane Studios Prey zjednał sobie przychylność prasy. Nieco gorzej sprawy miały się jednak pod kątem finansowym. Mimo braku konkurencji w postaci innych wysokobudżetowych gier produkcja zadebiutowała jedynie na drugim miejscu list sprzedaży w Wielkiej Brytanii, co uznano za wynik zgoła rozczarowujący.

### KONSEKWENCJE I PRZYSZŁOŚĆ

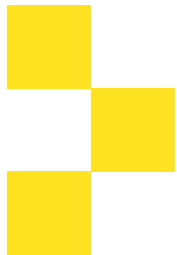
Stosunkowo słabe wyniki sprzedażowe (do dziś szacuje się, że na wszystkich platformach Prey to około półtora miliona kopii) spowodowały porównywalną sytuację z The New Colossus: potok rozważań nad sensem inwestowania olbrzymich pieniędzy w gry przeznaczone tylko dla modelu rozgrywki jednoosobowej. Sugestią, ku czemu zdają się skłaniać deweloperzy, może być zresztą produkcja Arkane Studios, do której już po premierze, w opierającym się na proceduralnie generowanym świecie DLC Mooncrash, całkiem niedawno dodano również tryb rozgrywki online.

Pomimo tego Prey jako franczyza zdaje się na razie łapać drugi oddech. Czy zatem ponownie zapojujemy na Typhoony w jej kolejnej odsłonie? Na ten moment nie wiadomo, choć jeśli spojrzeć wstecz, dodatkowa dawka branżowego zamieszania nie powinna nas ominąć. 





# BYĆ JAK MAX



Z szefem Remedy Entertainment i twarzą Maxa Payne'a Samem Lake'em rozmawia Piotr Mańkowski.



✚ Jeden, a czasem dwa pistolety jak u Harveya Keitela we „Wściekłych psach”, a jeszcze wcześniej w hongkońskim „City on Fire”. W każdym razie z lufy musi lecieć siarczysty ogień.

**P** Zawsze lubieś pisać?

Nie, to w naturalny sposób wyszło przy pierwszym Maxie. Skoro dostarczyłem protagoniście swoją twarz, ktoś zapytał, czy nie chciałbym też napisać scenariusza. I tak zostało. Wcześniej byłem przekonany, że będę pisał memoranda do pracowników, a nie historie do gier. Minęło dwadzieścia lat, a ja nadal jestem w to wciągnięty po uszy. W ogóle zwróć uwagę, że gdy tworzyliśmy pierwszego Maxa, gry akcji niemal bez wyjątku pozbawione były fabuły. Wprowadziliśmy wtedy coś zupełnie nowego.

**P** A właśnie, pamiętasz moment, gdy zrodziła się idea Maxa Payne'a?

Remedy nie było dużą firmą, ale mieliśmy wielu współpracowników i kolegów podrzucających mnóstwo dziwnych i dziwacznych pomysłów na gry. Jednym z nich był Dark Justice, osadzający akcję w dystopijnym świecie walczących karteli narkotykowych. Apogee Software okazało się zainteresowane tym projektem, a konkretnie tym, żebyśmy my go zrealizowali na ich zlecenie. W tym momencie ja się włączyłem do tej historii. Zaproponowałem, żeby akcję osadzić w teraźniejszości, w Nowym Jorku. Chciałem mieć elementy filmu noir z klasycznym prywatnym detektywem.

**P** Który zyskał twoją twarz. Jak do tego doszło?

Robiliśmy sesję zdjęciową. Już wtedy wymyśliłem, żeby naszą opowieść snuć za pomocą komiksu, a nie scenek FMV, bo to lepiej będzie pasowało do klimatu noir. Wystąpiłem jako testowy wzorzec, co tak się spodobało współpracownikom, że zachęcili mnie, żebym to ja został Maxem. Początkowo zdjęcia stanowiły tylko odniesienie, a klatki były rysowane ręcznie. Jednak możliwości komputerów rosły tak szybko, że umieszczenie odpowiednio przygotowanych zdjęć w grze stało się możliwe. W pierwszym Maxie właściwie wszyscy aktorzy byli naturzszczykami. Przyprowadziłem na plan całą rodzinę i przyjaciół. Grała nawet moja mama.



✚ W Alanie Wake'u znalazło się sporo motywów, które przewędrowały potem do Quantum Breaka. Pamiętacie ten zatrzymany w czasie most?

🏠 W 2010 roku Alan Wake był być może najlepiej wyglądającą grą sezonu.

GRY REMEDY ENTERTAINMENT BYŁY BRUTALNE  
I PEŁNE FRUWAJ CEGO OŁOWIU, A JEDNAK  
MO NA W NICH ODNALE MOMENTY PEŁNE  
EGZYSTENCJALNEJ ZADUMY RZADKO  
SPOTYKANEJ W GRACH WIDEO.

🏠 Sam w rzeczywistości nazywa się Sami Järvi, co po przetłumaczeniu z fińskiego na angielski daje odpowiednik, pod którym twórca jest znany. Urodził się w 1970 roku i 25 lat później współtworzył Remedy Entertainment. Zaczynali od niezbyt ambitnych wyścigów Death Rally, potem mieli problem z logo, które LucasArts uznał za skopiowane z ich własnego, aż w końcu narodził się pomysł byłego gliniarza o nazwisku Payne...

📺 Dwa lata przez Maxem Payne ukazał się „Matrix”. Czy to z niego zapożyczyliście bullet time?

Nie, on naprawdę nie miał wpływu na naszą twórczość. Inspirowało nas hongkońskie kino akcji z „Hard Boiled” i „Killerem” na czele. Szczególnie reżyser gry Petri Järvi-lehto był wielkim fanem tych produkcji. Zresztą „Matrix” też z nich ściągał. Wielkim ich osiągnięciem było idealne połączenie brutalności z melodramatem.

📺 Co się wydarzyło podczas realizacji sequela, że przejął to Rockstar Games?

Zaraz po premierze „jedynki” podpisaliśmy z Take-Two i Rockstarem umowę na sprzedaż praw, jednocześnie rezerwując sobie możliwość wypuszczenia sequela. Większość postaci uśmierciłem w „jedynce”, ale to zbytnio nie przeszkodziło. W pierwszej wersji scenariusza ginęła nawet Mona, bo przecież opowieść noir powinna skończyć się źle, ale ostatecznie ją uratowałem. Ta transakcja była dla nas o tyle ważna, że zabezpieczyła nam byt na długie lata i dała możliwość realizacji projektów, o których marzyliśmy. I, jak wiadomo, doprowadziło nas to do Alana Wake'a.

📺 Przy tym ostatnim dałbym sobie rękę uciąć, że musicie oglądać „Sekretne okno” według Kinga.

King to doskonały autor, ale jeśli spojrzysz na jego twórczość, motyw zagłębiającego się nieznanego pisarza występuje kilka razy, nie tylko w „Sekretnym oknie”. Znowu powtórzyłem zabieg z Maxa - chciałem mieć w grze akcji bohatera niebędącego w istocie bohaterem z gry akcji. Gdy przyjrzesz się bohaterowi Quantum Break, on też ma sporo z Maxa. Zawsze pojawia się maska, pod którą kryje się Max. A oryginalnym Maxem byłem przecież ja. 📺

■ Kiedy Max przytył, zarósł i wyłysiał, redaktor Drews w końcu mógł się pokusić o pierwszy w życiu cosplay.



■ Mickey Rourke i Sam Lake. Bracia bliźniacy, których dzielą grube lata. Prawda, że wyjątkowo podobni?

# O D Y S E J A N O W O J O R S K A 2001

**Był rok 2001. Co prawda nie odkryliśmy obcej cywilizacji, jak w słynnej powieści Arthura C. Clarke'a, ale otrzymaliśmy za to w prezencie grę wideo, która podbiła świat.**

■ Marcin M. Drews

**M**ax Payne nie tylko zaferował odbiorcom rozrywkę na nowym poziomie, ale i opowiedział soczystą historię w klimacie noir, pełną archetypicznych bohaterów, cudownych monologów w duchu czarnego kryminału i doskonałych bon motów cytowanych po dziś dzień.

Gdy tylko nowojorski glina na gigantycznym ekranie pojawił się na ekranach komputerów, natychmiast zakrzyknięto, że jego opowieść winna zostać zekranizowana z młodym Mickeyem Rourke w roli głównej. Siłą rzeczy tak się jednak nie stało. I choć w końcu powstała ekranizacja, wszystkie twarze Maxa, jakie znamy i hołubimy, pochodzą z gier...

Gdy Payne podbijał ekrany komputerów po raz pierwszy, Mickey Rourke balował już gdzieś daleko, na bardzo odległej od normalności orbicie, skutecznie i na zawsze niszcząc swe brudno-boskie oblicze tak ukochane przez fanów w latach osiemdziesiątych ubiegłego wieku. A jednak

na zawsze zapisał się w pamięci kinomanów jako Harry Angel, prywatny detektyw z mrocznej, mistycznej opowieści „Angel Heart” (1987, reż. Alan Parker), gdzie wystąpił u boku diabolicznego w swej roli Roberta de Niro. Nic więc dziwnego, że do dziś, chociażby na forum Steama, pojawiają się entuzjastyczne wpisy o treści: „Główny bohater wygląda jak Mickey Rourke, gdy był młodszy!” czy „Naprawdę chcecie doskonałego aktora do roli Maxa Payne'a? Mickey Rourke 25 lat temu!”

Takie oświadczenia nie dziwią, gdyż pierwszy człowiek, który wcielił się w rolę nowojorskiego gliny tropiącego aferę związaną z tajemniczym rządowym projektem Valhalla i dystrybucją śmiertelnie narkotyku Valkyr, wyglądał doprawdy niczym Rourke w swych najlepszych czasach, zwłaszcza w niezapomnianej dekadencjonalnej roli Harry'ego Angela. I choć to podobieństwo nie zawsze jest oczywiste, wystarczy przyjrzeć się mimice Payne'a, by zrozumieć, iż żaden fan kina popularnego złoty

lat osiemdziesiątych nie będzie miał absolutnie żadnych wątpliwości...

## 1.1 SAMI Z KRAINY JEZIOR

Człowiek, który wcielił się w postać Maxa w pierwszej odsłonie, nie był nawet aktorem, a jego nazwisko - Sami Järvi - mówi naprawdę niewiele. Oczywiście wystarczy przywołać pseudonim artystyczny, notabene będący bezpośrednim tłumaczeniem fińskich personaliów, by sprawa stała się jasna. Järvi to nie kto inny, tylko Sam Lake, Fin, absolwent Uniwersytetu Helsińskiego, pisarz i scenarzysta serii Max Payne oraz innych, równie znanych hitów ze stajni Remedy Entertainment: Alan Wake i Quantum Break, o których spekuluje się, iż rozgrywają się w uniwersum Maxa.

Sami to dziś guru branży elektronicznej rozrywki, ale w roli Payne'a wystąpił dlatego, że twórcy nie mieli wystarczających funduszy na zatrudnienie profesjonalnych aktorów. Twarz, której użyczył Järvi, stała się jednak wizytówką cyklu i jedną z najbardziej rozpoznawalnych fizjonomii w świecie gier.

Lake, prywatnie chyba jednak zbyt chudy na to, by być gwiazdą pełnokrwistego kryminału, jako postać w komiksowych przerywnikach zaprezentował się wręcz doskonale. Jego wersja 3D, którą kierowaliśmy w samej grze, również przyjęta została bardzo ciepło. A wręcz na tyle gorąco, iż fani nie wyobrażali sobie już zmian obsadowych. A jednak w kolejnej odsłonie cyklu pojawił się zupełnie ktoś inny...



❏ Słynna już sesja foto aktorów drugiej części Maxa.

❏ Sam i cyfrowa podobizna, czyli twórca i jego mroczne alter ego. Tę minę ukochali fani!

❏ Najpierw dał Maxowi swój głos, potem twarz i całe ciało. Docięcie poświęcenie aktora z Belfastu!



❏ James McCaffrey. Twarz nowa, a jakby znajoma. Fizis przypomina oryginał, czyli Sama Lake'a.



❏ Mickey Rourke. Idealny aktor do roli Maxa Payne'a. Niestety, od dawna już tak nie wygląda.



❏ Różnica między Maxem Payne'em a Mickeyem Rourke? Max rzucił palenie.

## 1.2 GLINA Z OPERY MYDLANEJ

Pamięć (przynajmniej z opowiadań) wielkie ogólnopolskie oburzenie, gdy okazało się, że Kmicica w „Potopie” ma zagrać Daniel Olbrychski, który przecież w poprzedniej odsłonie sienkiewiczowskiej trylogii wcielił się w zdrajcę Azję Tuhaj-bejowicza? O mało co nie skończyło się żałobą narodową. Na szczęście okazało się, że ryży aktor doskonale udźwignął nową, jakże odmienną rolę.

Podobne biadania groziły całemu światu, gdy okazało się, że nowym Maxem zostanie zupełnie kto inny. Nie Sam Lake, który zdążył się już dorobić statusu growego aktora kultowego, a niejaki Timothy Gibbs, urodzony w Calabasas w stanie Kalifornia aktor (by nie powiedzieć: aktorzyzna), którego nasi rodzice mogą kojarzyć z amerykańskiej mydlanej opery „Santa Barbara”, jaka na początku lat dziewięćdziesiątych zatrzymała telewizję wspólnie z „Pokoleniami” i „Modą na sukces”.



❏ Sam Lake w cyfrowym wydaniu. Booya, strzeżcie się wściekłych Finów z bronią palną w rękę!

Ba, takie stare pierniki jak ja mogą go nawet pamiętać z serii „Ojciec Murphy” (1981).

Na szczęście, nim zdążyliśmy podnieść larum, druga część przygód nowojorskiego gliny, The Fall of Max Payne, ujrzała światło dzienne i... nowego Maxa pokochaliśmy jeszcze bardziej. Dość powiedzieć, iż występ w tej grze komputerowej to chyba do dziś największe dokonanie Gibbsa! O tym, jak Tim radzi sobie na srebrnym ekranie, najlepiej świadczy fakt, iż głównym źródłem jego utrzymania pozostaje... własna firma budowlana działająca w Nowym Jorku.

Odważni mogą spróbować obejrzeć „11-11-11”, mdły horror z udziałem Gibbsa w reżyserii Darrena Lynna

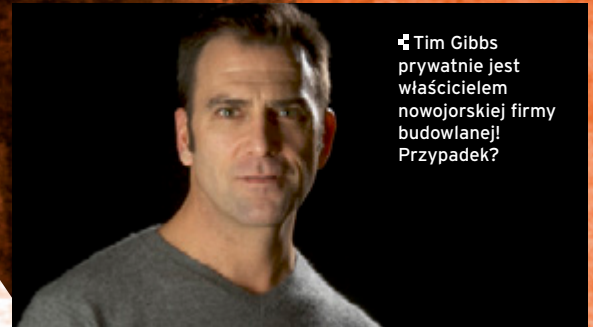
Bousmana, pamiętanego z serii „Piła” („Saw”), a także trailer do serialu „Magnum Opus” z Timothyem w roli głównej, żywcem kopiujący wzorce z Payne'a. Niestety, niewiele można o tej produkcji powiedzieć poza tym, że IMDb datuje ją na rok 2015, tymczasem w sieci wciąż dostępna jest tylko niespełna trzyminutowa zapowiedź.

## 1.3 TEGO PANA (CHYBA) ZNACIE

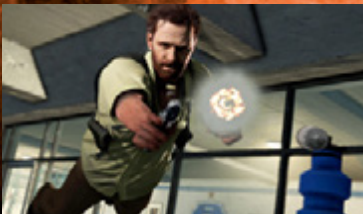
Z obsadą trzeciej części cyklu było niewiele zamieszanie. Ktoś bowiem zestawiał



Timothy Gibbs w trzeciej części Maxa! To nie pomyłka, a specjalny mod dostępny w sieci.



Tim Gibbs prywatnie jest właścicielem nowojorskiej firmy budowlanej! Przypadek?



In your face! James McCaffrey dba o urodę nawet wtedy, gdy eksterminuje podłych złoczywców.



Kto by pomyślał, że największym osiągnięciem tego aktora będzie komputerowa gra?



Cameo, którego nikt nie docenił. Jim McCaffrey jako agent FBI Jack Talente w nieudanej ekranizacji.

grafikę promocyjną ze zdjęciem Gibbsa, co wykazało ponad wszelką wątpliwość, że nowy, łysy i brodaty Max to ponownie Tim. Rzecz jasna wszyscy fani się ucieszyli, bo aktor z mydlanej opery stał się godnym następcą Sama Lake'a. Sęk w tym, że w Max Payne 3 ostatecznie twarzy użył ktoś zupełnie inny!

James McCaffrey nie należy do pierwszej ligi i próżno go szukać w obszarze kinowych blockbustów. Ba, do dziś najbardziej znany jest właśnie z roli Payne'a! A jednak ten urodzony w Belfaście irlandzki aktor zdaje się być całkiem dobrze rozpoznawalny jako bywalec coraz lepszych seriali. Dość powiedzieć, że zagrał w „Jessice Jones” od Netfliksa czy w znakomitym, ale chyba nie do końca docenionym „Revenge”, choć w obu przypadkach były to role raczej epizodyczne. Z kolei fani futurystycznych serii klasy B, tak charakterystycznych dla pierwszej połowy lat dziewięćdziesiątych, powinni pamiętać go z udziału w „Viperze”.

Jim, surowy przystojniak co się zowie, okazał się idealną wręcz twarzą dla gliny z NYPD, w udany sposób łącząc w sobie cechy obu poprzedników. I choć samej grze zabrakło klimatu noir, a sceny rozgrywane w Nowym Jorku okazały się marginalną częścią fabuły, McCaffrey jako Max wypadł znakomicie. Tym bardziej, że...

#### 1.4 JA TU BYŁEM OD POCZĄTKU!

Tym bardziej, że James był związany z serią od samego początku! Choć bowiem w pierwszych dwóch odsłonach swoich twarzy użyli Lake i Gibbs, to właśnie McCaffrey

we wszystkich trzech częściach był głosem Maxa! Głosem, dodajmy, fundującym nam znakomite dialogi i monologi tak charakterystyczne dla udanego pastiszu noir.

Warto zaznaczyć, że Jim nie poprzestał na serii, ale pojawił się też gościnnie w grze Alan Wake, jako literackie alter ego Payne'a - wymyślony przez głównego bohatera na potrzeby fikcyjnego cyklu powieści kryminalnych detektyw Alex Casey.

Co ciekawe, to nie Remedy wpadło na pomysł wynajęcia twarzy Jamesa. Z taką propozycją wyszedł bowiem agent McCaffreya na krótko po tym, jak zapowiedziano trzecią część cyklu. Jak się okazało, Jim poradził sobie świetnie nie tylko jako dawca fizis, ale i aktor w sesjach motion capture.

Ta historia z dopasowaniem aktora i głosu przypomina nieco słynną anegdotkę dotyczącą „Nowej nadziei”, czyli IV epizodu „Gwiezdnych wojen”. Podobno twórcy mieli spory problem z dobraniem głosu dla robota C-3PO, aż w końcu ktoś

zapropozował, by wykorzystać do tego Anthony'ego Danielsa, czyli aktora, który wcielił się w postać wspomnianego droida. Jak widać, najprostsze rozwiązania okazują się czasem po prostu najlepsze!

#### 1.5 ALE MARKOWI TEGO NIE WYBACZYMY

W tej beczce miodu znalazła się i tyżka dziegciu. A stała się nią, rzecz jasna, ekranizacja, o której większość fanów chciałaby jak najszybciej zapomnieć.

Czy Mark Wahlberg jest aktorem dobrym, to kwestia dyskusyjna. To prawda, dwukrotnie nominowano go do Oscara. Tytułowej roli w ekranizacji Maxa Payne'a jednak nie udźwignął. Niegdyś hip-hopowy model i wokalista hip-hopowy znany z piosenki „Good Vibrations” zapewne ma i potencjał, ale jego słodko-buńczuczna minka nijak się nie sprawdziła, gdy przyszło mu zagrać dotkliwie doświadczonego przez los, dekadentycznego glinę. Wszyscy chcieliśmy zobaczyć cynicznego twardziela, a dostaliśmy wiecznego chłopca na miarę Piotrusia Pana.



❏ Połknąłem kij, strzelił ci w ryj, czyli nieco sztywny Tim Gibbs w swojej życiowej roli...



❏ Ooo, macarena! Timothy tańczy z gwiazdami w slumsach Nowego Jorku. Ta twarz brzmi znajomo.



❏ Jim McCaffrey w trzeciej części Maxa wygląda jak Drews tuż przed deadline'em w Pixelu.



❏ Max po latach. Gruby, łysy, zarostnięty i w dziwnych koszulach.



❏ Hej, mała, obczaj moje gnaty! James McCaffrey prezentuje swoje wdzięki wiernym fanom.



❏ Dyskretny urok dekadencji. Depresja, używki i broń palna. Jim jako Max na życiowym zakręcie.

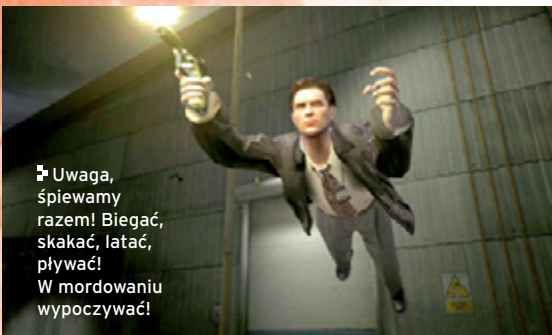
❏ Magnum Opus. Tajemniczy serial z Timothyem Gibbem ewidentnie stylizowany na Maxa.



❏ Mark Wahlberg. Wciórności, nie o takiego Maxa walczyliśmy! Darth Vader mówi „Nooooooo!”.



❏ Chudy Fin na gigancie, czyli Sam Lake jako pierwszy Max Payne. Nie można go nie kochać!



❏ Uwaga, śpiewamy razem! Biegać, skakać, latać, pływać! W mordowaniu wypoczywać!

❏ Kto nie wierzy, że Sami to Max pełną gębą, niech wytnie to zdjęcie i oprawi w ramkę. Amen!




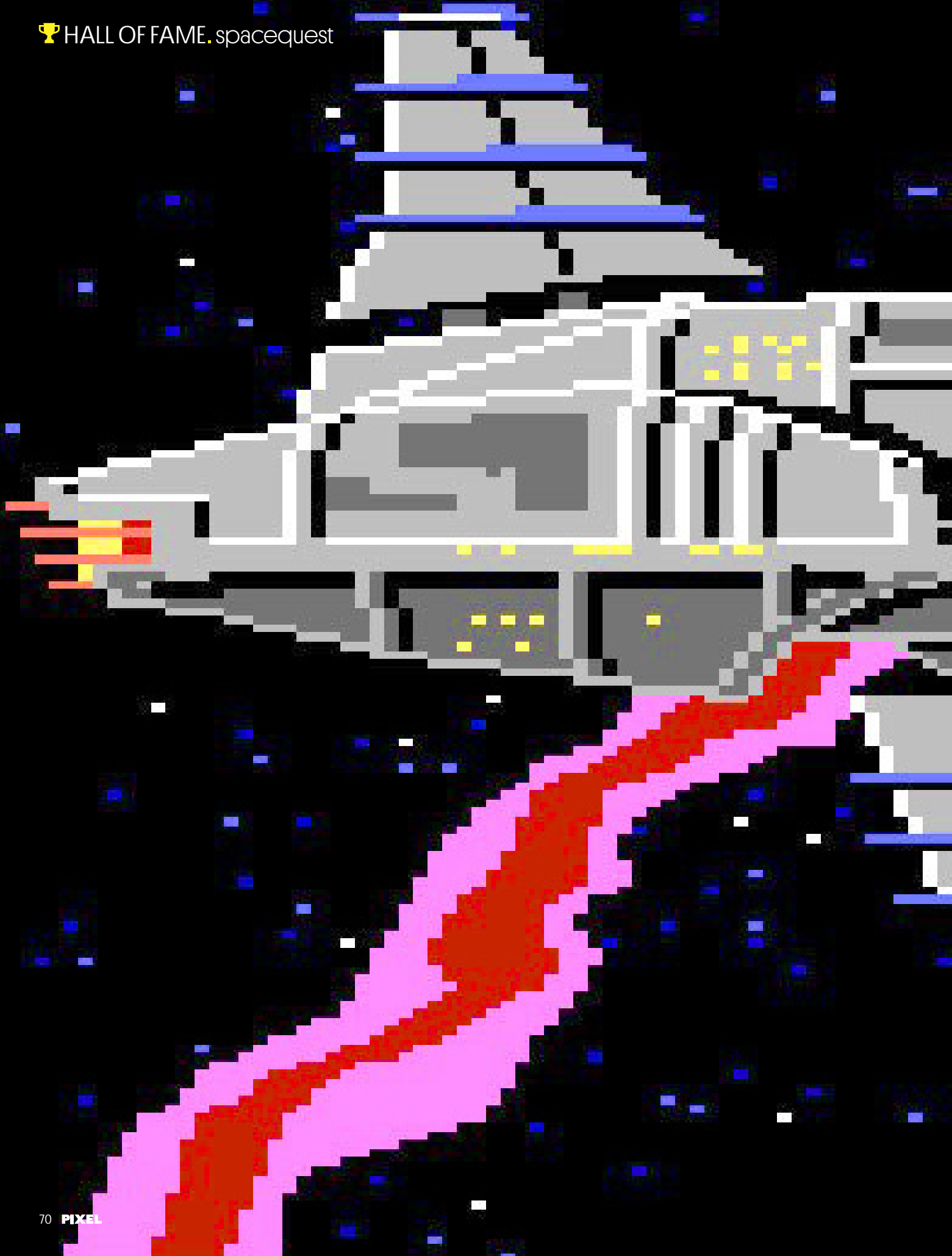
Sam film również nie podbił serc widzów. W serwisie IMDb dorobił się oceny 5,4/10, co i tak należy uznać za sukces, zważywszy na wyniki, jakie osiągnął na łamach Rotten Tomatoes - 16% od krytyków, 29% od widzów. Z pewnością nie pomógł absurdalnie skonstruowany scenariusz oraz dziwne, zapewne związane z polityczną poprawnością decyzje obsadowe. Dla przykładu w roli komisarza Jima Bravury, którego pamiętamy jako sympatycznego,

choć zasadniczego starszego pana, mogącego być naszym dziadkiem, wystąpił młody czarnoskóry raper...

Co jednak ciekawe, twórcy pokusili się o malutki ukłon w stronę graczy. W filmie znajdziemy bowiem interesujące cameo - w roli agenta specjalnego FBI Jacka Taliente pojawia się nie kto inny, tylko sam James McCaffrey! Niestety, nie uratowało to filmu. Zwłaszcza, że twarz Jima większości graczy była jeszcze wówczas nieznaną...

### 1.6 KTO WYGRAŁ?

Z pewnością głównym wygranym jest Sam Lake, który wykreował wizerunek Maxa nie tylko jako autor, ale i dawca fizjonomii. Porównanie go z Mickeyem Rourke u szczytu popularności mówi zresztą samo za siebie. Ex aequo jednak zwycięzcą jest również James McCaffrey, który oddał Payne'owi najpierw swój głos, a potem, nie wahajmy się tego powiedzieć, swą twarz i całe ciało. Timothy Gibbs sprzedał się bardzo dobrze, ale nie przetrwał próby, a o Marku Wahlbergu należy zdecydowanie zapomnieć i modlić się, by nigdy nie pojawił się on w ewentualnej kontynuacji komputerowego hitu. Niech wypełnia swą wątpliwą osobowością hollywoodzkie produkcjnyki, a nie solidne gry wideo. 





# SPACE QUEST

Kosmos... Ostateczna granica. Oto przygody Rogera Wilco, który czyści toalety, myje korytarze i dociera do miejsc, gdzie nikt przed nim jeszcze nie dotarł. Dziwnie pachnących miejsc. W zasadzie nie chcielibyście być tam, gdzie czasami docierał Roger. Cofnijmy się jednak do czasów, kiedy dwóch koleśi z Andromedy postanowiło opisać jego przygody...

■ Paweł Gawlikowski

Nazywali się Mark Crowe i Scott Murphy, a ich determinacja, humor i ciężka praca pod batem Kena Williamsa dały nam sześć doskonałych komedii SF, czerpiących pełnymi garściami z popkultury i potrafiących rozśmieszyć lepiej niż niejedna gra siląca się na bycie zabawną. Panie, Panowie - przed wami podróż przez niezbadane odległe rubieże wszechświata, którą umiłał wam będzie - czyszcząc, pucując i czasami ratując po drodze świat - Rogeeyer Wilcoooooo...

### SPACE QUEST 1 - THE SARIEN ENCOUNTER

Ciemno wszędzie, głucho wszędzie, ale przynajmniej spokojnie. Roger budzi się w schowku na miotły, z głową ciężką od spożytych wcześniej produktów destylowanych. Z zewnątrz dobiegają krzyki i dudnią pancerne buty, a nasz bohater powoli odmyka lewe oko, po czym zderza się z miotłami, grzęźnie nogą w wiadrze i jak długi wypada na korytarz. Tak oto zaczyna się najzabawniejsza seria kosmicznych omyłek, przeinażeń, niedomówień i niesamowicie zakręconego humoru.

Space Quest powstało jako demo stworzone z czterech lokacji na początku gry. Scott i Mark dosyć mieli współpracy przy innych tytułach. Chcieli stworzyć coś, w co sami chcieliby zagrać. Ken Williams nie należał do szefów, którzy dają pracownikom przesadną ilość wolnego czasu. Z tego powodu nasza dwójka, siedząc w biurze po godzinach, stworzyła na silniku AGI (Adventure Game Interpreter) techniczne demo, które stało się początkiem całej serii.

Oto Sarieni, międzygalaktyczni źli chłopcy, postanowili zapanować nad

znanym kawałkiem galaktyki i w tym celu planują użycie opracowanego przez Xenonian Gwiezdnego Generators - urządzenia, które może zmienić obłok gazów w gwiazdę, jednak potrafi działać również w odwrotnym kierunku. Po zdobyciu wspomnianego powyżej ustrojstwa odlatują w przestrzeń, nie wiedząc jeszcze, że ich zgubą okaże się pozostawiony przez przypadek przy życiu nikomu nieznanemu sprzątaczu Roger Wilco.

Droga do odzyskania generatora nie jest prosta. Roger zwiedza pustynną planetę, na której ma szansę, by zostać pożarty przez piaskowego czerwia, i gra na jednorękiem bandytcie, który w przypadku przegranej spopiela osobnika stojącego przy maszynie. Nawiguje także przez pole asteroidów, by dokonać desantu na potężnego Deltaura - statek Sarieniów ukrywający się w odległym kwadrancie.

Interfejs AGI nie zatrzymywał gry na czas wpisywania poleceń. Utrudniało to mocno rozgrywkę, gdy należało szybko zareagować na wydarzenia na ekranie. Radzono sobie z tym na różne sposoby. Najbardziej popularnym było wpisanie i zatwierdzenie komendy, a następnie szybkie jej przywołanie klawiszem F3 w momencie, kiedy była potrzebna. Grafika była prosta, trochę bardziej dopracowana niż w King's Quest II, ale na rynku nie było wtedy żadnej produkcji, która mogłaby mierzyć się humorem z produkcją Sierry. Rok 1986 należał do dwóch koleś z Andromedy. Gra zniknęła z półek w szybkim tempie, a Ken Williams liczył kolejne spływające na konto firmy środki.



PRZYGODY ROGERA ROZPOCZĘŁY SIĘ OD SPOJRZENIA  
W BEZKRĘS KOSMOSU. KOLEŚIE Z ANDROMEDY  
DOPIERO SIĘ ROZKRĘCILI!



LADWJOIWDABC GLOMXH HIAAXXO  
JOE FAQJIBZ CBBYUBQWV WVV!  
(PRZED WYRUSZENIEM W DROGĘ NALEŻY  
WŁĄCZYĆ TRANSLATOR).



COME ON  
BABY DON'T YOU WANNA GO  
BACK TO THAT SAME OLD PLACE  
SWEET HOME KERONA!



SLUDGE VOHAUL W SPACE QUEST II  
JEST PO PROSTU BEZ SERGA.



Z PONURĄ DETERMINACJĄ ROGER ZMIERZA  
KU SWOJEMU PRZEZNACZENIU.  
PRZEZNACZENIE O TYM NIE WIEDZIAŁO...!

Podjął wtedy decyzję o jak możliwie jak najszybszym wydaniu drugiej części. Za co zapłacił w części trzeciej, ale o tym później.

Tutaj jeszcze easter eggów i nawiązań nie było tyle co później, jednak planeta Kerona (piwo Corona), Ulence Flats (flatulence, czyli, hmm, dolegliwości gastryczne) czy Blues Brothers i ZZ Top w lokalnym barze dają przedsmak tego, co nastąpi w kolejnych odsłonach. Jeżeli natomiast wciśnięcie przycisk „don't touch” w kapsule ratunkowej, to skończycie zależnie od wersji w Daventry lub Nottingham.

Do dzisiaj pudełka z oryginalnym wydaniem cieszą się powodzeniem wśród kolekcjonerów, a jedno z nich ma błąd taki sam jak sławny znaczek „odwrotka bokserów”. Wspomina o tym nawet drugi numer newslettera Sierry. Na pewnej liczbie opakowań zdjęcie Marka i Scotta na tle formacji skalnej Half Dome jest wydrukowane odwrotnie w formie lustrzanego odbicia. W pierwszym rzucie można było również znaleźć kupony do sklepu Droids-R-US, wycofane po zagrożeniu pozwem ze strony Toys-R-US. Kwestie pozwów kilkakrotnie jeszcze będą spędzać sen z powiek działowi prawnemu. To pokazuje, jak popularne były w tamtym czasie przygodówki i jak bardzo sama firma liczyła się na rynku.

Należy tutaj wspomnieć o wersji z 1991 roku, w której zastosowano interfejs point & click, podobnie jak w kilku innych odświeżonych w tamtym czasie grach: Police Quest, Quest for Glory czy Larry I. Kilka żartów zmieniono, natomiast dzięki ulepszonej grafice i większej ilości tekstu ta wersja uważana jest za ostateczną.

Wracając do naszego bohatera, po otrzymaniu złotej miotły jako nagrody za trudy odzyskania Generatorsa czekało go o wiele więcej przygód w kolejnej części, czyli...

### SPACE QUEST II - VOHAUL'S REVENGE

Wywiady, wizyty w zakładach pracy, akademie ku czci - to czeka każdego gieroja. Do czasu. Pomińmy nieprzyjemne okoliczności, które doprowadziły do społecznej degradacji. Bohater przenosi się na stację orbitalną, gdzie pełni ponownie zaszczytną rolę sprzątacza. Na swoje nieszczęście już w pierwszych chwilach gubi przydzieloną miotłę i zostaje skierowany do wysprzątania pozostałości rozstroju żołądka jednego z pasażerów zacumowanych wahadłowców. Tutaj następuje nieoczekiwany zwrot akcji. Roger zostaje porwany przez pachołków jego największego Wroga przez duże W, Sludge'a Vohaula, którego plany podboju wszechświata nieświadomie pokrzyżował w poprzedniej części. Na szczęście porywacze zapominają zatankować latającą platformę, dzięki czemu Roger zyskuje szansę na ucieczkę i po przebyciu morderczych zakamarków dzikiej planety mierzy się ze swym ciemniejszym, aby ostatecznie zakończyć rozgrywkę pomiędzy najznajmniejszymi umysłami galaktyki!

Gra powstała szybko nawet jak na standardy Sierry. Niecały rok prac zaowocował jednak mimo wszystko produkcją dojrzałą, zwierającą więcej żartów, bogatszy opis środowiska i przedmiotów, a przede wszystkim niesamowicie pomysłowe zagadki. Konia z rzędem temu, kto od

razu zorientował się, gdzie umieścić świecący klejnot podczas pełzania w tunelach czy w jaki sposób uchronić się od macek dianogi wciągających do bagna.

Jeżeli na korytarzach wrogiej bazy spotkacie miniobcę, takiego z filmu, lepiej uciekajcie, bo inaczej skończycie jak John Hurt. Natomiast dla tych, którzy chcą skończyć grę jak najszybciej, istnieje komenda cheat. Dzięki niej ujrzą oni napis The End i otrzymają 255 punktów na 250 możliwych do zdobycia.

W pudełku znalazł się „Space Piston Magazine”, w którym możemy przeczytać całkiem zabawny komiks o tym, co działo się przed wydarzeniami z gry. Świetna sprzedaż i fakt, że pozostawiliśmy Rogera w kapsule ratunkowej, dryfującego niczym Eleanor Ripley przez bezmiar kosmosu, prowadziły bezpośrednio do części trzeciej, czyli...

### SPACE QUEST III - THE PIRATES OF PESTULON

Tutaj przygoda zaczyna się natychmiast po wydarzeniach z SQ II. No, prawie natychmiast - nasz bohater musiał się przecieć porządnie wyspać. W czasie dwuletniego snu w zapomnienie odszedł stary, zmęczony swoim istnieniem silnik AGI, zastąpiony w 1988 roku przez SCI - Sierra Creative Interpreter. Sprawdzone w takich produkcjach jak King's Quest IV, Larry II i Police Quest II oferował niezłe możliwości graficzne, zatrzymywanie akcji podczas wprowadzania komend, a szczęśliwym posiadaczom syntezatora MIDI Rolanda MT-32 - obłędnie brzmiącą ścieżkę dźwiękową, napisaną przez perkusistę Supertramp Boba Siebenberga.

W zamierzczłych latach dziewięćdziesiątych sam zakupiłem do swojej karty muzycznej moduł Wavetable, pozwalający cieszyć się próbkowanym dźwiękiem, a SQ III było pierwszym tytułem, jaki uruchomiłem.

Jeżeli kogoś nie było stać na to dodatkowe urządzenie, AdLib potrafił zapewnić naprawdę solidną dawkę muzyki. Jeżeli mieliśmy Sound Blastera, w intro mogliśmy usłyszeć po raz pierwszy głos naszego bohatera, zadającego pytanie „Where am I?” po przebudzeniu.

Roger zostaje wciągnięty w trzewia kosmicznej śmieciarki, na jej pokładzie uruchamia stary zdezelowany statek i kiedy już się wydaje, że wreszcie los się do niego uśmiechnął, jego śladem zostaje wysłany metalowy bezlitosny łowca. Pamiętajcie, nie opóźniajcie płatności za zamówione towary! Ścigany i osaczony Roger odkrywa, że dwóch z najlepszych programistów w galaktyce - dwóch koleś z Andromedy - jest uwięzionych w firmie Scummssoft (podobieństwo do nazwy silnika Lucasfilm Games zamierzone). Rusza więc, jak na bohatera przystało, na odsiecz. To właśnie w tej części

mamy sławną scenę, gdzie pracujący w boksach programiści popędzani są batem przez przechadzającego się pomiędzy nimi Kena Williamsa. Elmo Pug, szef firmy, to wierna kopia Billa Gatesa. Zmierzymy się z nim w pojedynku mechów. Ostateczna ucieczka napisana jest zgodnie z kanonem SF, włącznie z ostrzeliwaniem się przed ścigającymi myśliwcami. „Grą w grze” został Astro Chicken - zwierzęca wersja Lunar Lander, która posłużyła również jako demo promujące grę.

Najbardziej znanym dodatkiem do SQ III są okulary z zielonym pleksi i rykiem, które mogliśmy sobie złożyć z dołączonych do pudełka wykrojów z twardej tektury. Kiedy je założymy, upodobnimy się do koleś z Andromedy, co prezentował młody gracz na zdjęciu w katalogu z 1991 roku.

Tutaj nawiązania pojawiają się częściej. Statek Rogera nazywa się Aluminum Mallard (mallard - kaczka krzyżówka), nie będę nawet wspominał z czego tutaj żartujemy, to zbyt oczywiste. Robot morderca to Arnold Annihilator, a w sklepiu z pamiątkami możemy kupić pocztówkę z Arrakis.

I kiedy wydawałoby się, że nasz dzielny protagonista odnalazł swoje miejsce we wszechświecie, upomniał się o niego stary, zapomniany wróg. Ten przez duże W. Przygotujcie się na...

### SPACE QUEST IV – ROGER WILCO AND THE TIME RIPPERS

Czasami picie w barze, nawet rozsądnych ilości alkoholu, bywa niezdrowe. Szczególnie jeżeli ściga „Sequelowa Policja”. Od momentu, kiedy każą Rogerowi wyjść na słówko, wydarzenia dzieją się w ekspresowym tempie. Najpierw Sludge Vohaul daje do zrozumienia, że teraz to już naprawdę koniec. Potem dwójka podejrzanych koleś ratuje go z opresji, a za chwilę wśród rozbłyków laserów wskakuje do szczeliny w czasie, żeby wylądować w Space Quest XII - Vohaul's Revenge II. Z planety Xenon pozostały już tylko zgłiszczca, powietrze przesycone jest zapachem śmierci, a każdy element krajobrazu nosi piętno zniszczenia. Niech was nie zwiedzie mroczna otoczka. To nadal jest wesoły, prześmiewczy Space Quest. Po prostu trochę wydorosał.

SPACE QUEST III – W BIG MONOLITH BURGER  
KAŻDY GATUNEK MA SWOJE OSOBNIE MENU. NA  
NIEKTÓRYCH ZESTAWACH MOŻNA POŁAMAĆ ZĘBY!



- NAZYWAM SIĘ KEN WILLIAMS. A WY?  
- A MY NIE!



SPACE QUEST X – SALON GIER W MIEJSCOWEJ GALERII ZAPRASZA DO POBICIA REKORDU W MS. ASTRO CHICKEN.



ZA KIM JESTES? VGA XENON CZY MONOCHROMY OAKHURST?

Interfejs point & click na zawsze już będzie towarzyszył serii, a grafika VGA w 256 kolorach pozwala wreszcie cieszyć się pięknymi, ręcznie malowanymi tłami. Tym razem Roger przemieszcza się nie tylko w przestrzeni, ale i w czasie. Za pomocą wchiku w kształcie trampka odwiedza, oprócz części XII, także X i I. Dowiemy się, kim jest tajemniczy wybawiciel, zmienimy trochę przeszłość i ostatecznie pozbedziemy się plugawego adwersarza.

Nie będę ukrywał, że ta część należy do moich ulubionych. Humor jest świeży, niewymuszony. Odpowiednio wysoka śmiertelność Rogera nie pozwala się znudzić, a do moich ulubionych momentów gry należą monochromatyczni bikerzy, którym nie podoba się nasza 256-kolorowa postać, kosz z wyprzedzami gier w centrum handlowym, w którym znajdziemy tytuły takie jak: It Came For Dessert, Boom, Where in the World is Hymie Lipschitz i Cluck Egger's Advanced Chicken Simulator albo powłóczęgający nogami mieszkaniac Xenona, który w momencie spotkania rozdzierająco krzyczy i wskazuje Rogera palcem, przywodząc na myśl „Inwazję porywaczy ciała” z Donaldem Sutherlandem.

Rok 1991 to powoli wchodzące na rynek płyty CD i pierwsze pełnowymiarowe ścieżki dźwiękowe. Nie inaczej było ze Space Quest IV. Nagrano nie tylko dialogi, ale też opis każdego z przedmiotów, elementów tła czy postaci. Wersja multimedialna wyszła rok później niż dyskietkowa i zawierała kilka zmian. Między innymi zmieniono nazwę sklepu Radio Shock na Hz. So Good z powodu pozwu. Dobrze ukrytym easter eggiem jest „Pokój usunięty z powodu sporów prawnych” - po wpisaniu właściwego kodu w maszynie czasu przeniesiemy się w miejsce, gdzie znajdziemy: muzyków ZZ Top (usunięty z SQ I), loga Droids-R-Us, wspomnianego już Radio Shock i Hero's Quest (oryginalnej nazwy Quest for Glory). Jedyny problem pojawi się, kiedy będziemy chcieli wrócić do gry. Okaże się, że była to podróż w jedną stronę, gdyż zostaliśmy „usunięty z powodu sporu prawnego”.



WIDZIAŁEM RZECZY, KTÓRYM WY NIE DALIBYSZCIE WIARY... PŁONĄCE KIBLE NA ORIONIE...



TA TWARZ MOŻE ŚNIC SIĘ PO NOCACH. CZYSTY, PAKINOWANY STRACH NA SZCZĘŚCIE WSZYSTKO KONCZY SIĘ SZCZĘŚLIWIE W TOWARZYSTWIE PIĘKNYCH PAŃ.



SPACE QUEST IV – PODRÓŻ W CZASIE POTRAFI PRZERAZIĆ NAJTWARDZYCH. NIESTETY NA KONCU DROGI NIE CZEKA ŚWIETLANA PRZYSZŁOŚĆ.



BEATRICE CREAKWORM WANKMEISTER. MATKA. ŻONA. KOCHANKA.

Po tym, jak po raz kolejny Roger rozprawił się ze swoim arcywrogiem, czas na przygodę, która będzie najbliższa sercom wszystkim trekkies - żyjcie długo, pomyślnie i koniecznie zagrajcie w...

### SPACE QUEST V - THE NEXT MUTATION

Dla fanów „Star Treka” ta właśnie część pozostaje najlepszym przykładem, jak daleko można posunąć się w parodii. Wyśmiane zostanie wszystko, poczynając od Akademii Gwiezdnej Floty, przez odznaczenia, komunikatory, statki i bohaterów tworzących załogę, na czerwonych uniformach kończąc. A wiadomo, jak kończą ludzie noszący czerwone uniformy.

Tym razem, po raz pierwszy w historii, gra nie powstała w siedzibie firmy Sierra. Cały proces twórczy odbywał się w Dynamixie, do którego Mark Crowe przeniósł się niedługo po zakończeniu prac nad poprzednią częścią. Scott Murphy nie wziął udziału w produkcji. Przeprowadzenie zaczęło dawać się we znaki całemu zespołowi, a prace nad kolejnymi tytułami naznaczone były coraz większą presją czasu, co nie mogło wpływać pozytywnie na jakość pracy w Oakhurst.

Jednak „jednoosobowy” projekt Marka nie stracił nic ze swojej siły rażenia humorem. Można odnieść wrażenie, że seria uzyskała wręcz nową jakość. Fabuła stała się jakby spójniejsza i nareszcie mogliśmy pokierować statkiem kosmicznym w pełnym tego słowa znaczeniu. Nawet jeżeli jest to tylko międzygwiazd- na śmieciarka. Sam tytuł piątej części jest oczywiście nawiązaniem do serii Star Trek: Next Generation, a poszczególne przygody poprowadzono w sposób przypominający epizody telewizyjne. Samotny Roger jest ścigany na planecie pokrytej dżunglą przez cyborga kryjącego się w gęszczu niczym Predator, podczas wypoczynku załogi na stacji orbitalnej musi obmyślić sposób na uwolnienie z aresztu mechanika Cliffy'ego (kopia Scotty'ego), a w pewnym momencie



AGENTKA WDOHO DOCIERA WE WSZYSTKIE ZAKAMARKI GALAKTYKI!



KOCHANIE, UWAZAM, ŻE CZERWONA KOSZULA NIE JEST NAJLEPSZYM WYBOREM...





SPACE QUEST V – KAPITAN RAEMES TIPPER QUIRK. SKŁADOWANIE NIELEGALNYCH ODPADÓW MOŻE MIEĆ OPLAKANE SKUTKI. TUTAJ NA POCZĄTKU MUTACJI... BIMBER PRZYCZYNA ŚLEPOTY!

WYSOKA IZBO. NIE PO RAZ PIERWSZY STAJE MI... PRZYCHODZI MI STAWAC...



ROGER. WYDAJE MI SIĘ, ŻE ZASZLIŚMY ZA DALEKO. CO POWIESZ NA ŚWIECIE I WINO?



CZASAMI TRZEBA POMOC KOLEGOM WRÓCIĆ NA POKŁAD. W V CZĘŚCI. JAK W ŻADNEJ INNEJ. MOŻNA SIĘ NAPRAWDĘ POCZUĆ ODPOWIEDZIALNYM ZA LOS ZAŁOŻY.



JESTEM ROJEFF WILCOBLUM! PRZYBYWAM W POROJU Z PLANETY CRONENBERG!

do teleportera tuż przed włączeniem promienia przesyłającego wpada zablakana mucha... Dodajmy do tego bufoniastego kapitana Quirka, biegnące po pokładzie zwierzątko lubiące wskakiwać na twarz i zostawiające za sobą małe kałuże kwasu, a także dziewczynę, która odegra wielką rolę w przyszłości Rogera, a otrzymamy solidną porcję świetnej zabawy konwencją.

Z easter eggów warto wymienić Pac-Mana w systemie wentylacyjnym Goliatha, Dartha Vadera i Obi-Wana toczących pojedynki na miecze w korytarzach akademii, a szczególnie Patricka Sterwarta jako zmutowanego kolonistę na Kloroxie II.

Mimo tego, że rok wcześniej wydano poprzednią część na CD, plany wydania pełnej, udźwiękowionej wersji SQ V nie zostały zrealizowane. Na przeszkodzie stanęła pogarszająca się sytuacja finansowa Dynamixu i konieczność zaangażowania wielu aktorów, co mogłoby przesunąć premierę o kolejny rok. Z uwagi na te okoliczności produkcja powróciła do siedziby firmy-matki, numeracja została zmieniona z cyfr rzymskich na arabskie, a tytuł kolejnej odsłony, brzmiał...

## SPACE QUEST 6 - ROGER WILCO IN THE SPINAL FRONTIER

Jeżeli wydawało się wam, że uratowanie wszechświata przed zgrają zmutowanych potworów uprawnia was do bycia kapitanem floty, to mieliście rację: wydawało się wam. Roger zostaje zdegradowany, literalnie odarty ze wszystkich funkcji i przeniesiony na stanowisko, które nieprzerwanie pozostaje jego wyuczonym zawodem - konserwatora powierzchni płaskich, obłych i wypukłych. Musi stawić czoło międzygalaktycznym gangom, szalonym naukowcom, a także, na co wskazuje tytuł - zagrożeniom wewnętrznym. Skojarzenia z „Fantastyczną podróżą i „Interkosmosem” są jak najbardziej uprawnione.

Po raz kolejny nawiązania do „Star Treka” są tutaj bardzo widoczne, jednak tym razem nie jest to już tak jednoznaczne jak poprzednio. Ilość nawiązań jest tutaj chyba największa z całej serii. W barze Pas Oriona możemy zamówić drinki o nazwach William Gibson i Isaac Asimov, lokalny ślimakowaty gangster to Jebba the Hop, w salonie pogromy w „Secret Recipes of the Luftwaffe”, a kapitan naszego statku nosi wdzięczne, swojskie imię Kielbasa. Niezapomniany jest również moment, gdzie rzucone w górę majtki Rogera zamieniają się w lecący statek kosmiczny. Tutaj nikomu chyba nie trzeba przypominać „Odysei Kosmicznej 2001”.

Za sterami produkcji stanął Josh Mandel, twórca takich tytułów jak Freddy Pharkas Frontier Pharmacist i The Dagger of Amon Ra, znany również z tego, że jako pierwszy aktor użyczył swojego głosu postaci króla Grahama z King's Questa. Czy grze wyszło to na dobre? Na pewno wiele zagadek jest napisanych w innym stylu, kilka z nich naprawdę trudnych, ale największym problemem dla firmy stał się konflikt z Joshem, który opuścił projekt pod sam koniec. Aby wydać grę na czas, do dopisania brakujących części kodu i wymyślenia kilku ostatnich zagadek zatrudniono Scotta Murphy'ego.

W pewnych miejscach to wyszło, jak chociażby w przypadku niesławnej zagadki z komiksem, który miał być dostępny w samej grze, składać się z wielu stron i zawierać kilka podpowiedzi. Josh pracował nad nim pół roku, a po jego odejściu będący praktycznie na ukończeniu komiks został zwyczajnie usunięty z kodu.

SQ 6 pozostaje jednym tytułem z serii wydanym wyłącznie na CD, z najładniejszą animowaną grafiką i świetnie przygotowaną ścieżką dźwiękową. Produkcja kosztowała pięć razy więcej niż Space Questa V. Sama gra sprzedawała się w dużej liczbie egzemplarzy, odnosząc sukces. Był to już rok 1995, czasy tytułów na dyskietkach odchodziły w przeszłość. Do pierwszych wydań Phantasmagorii i S.W.A.T. z roku 1995 dołączona była specjalnie przygotowana wersja demonstracyjna, która zawierała całkowicie osobną historię dziejącą się przed wydarzeniami z części szóstej.

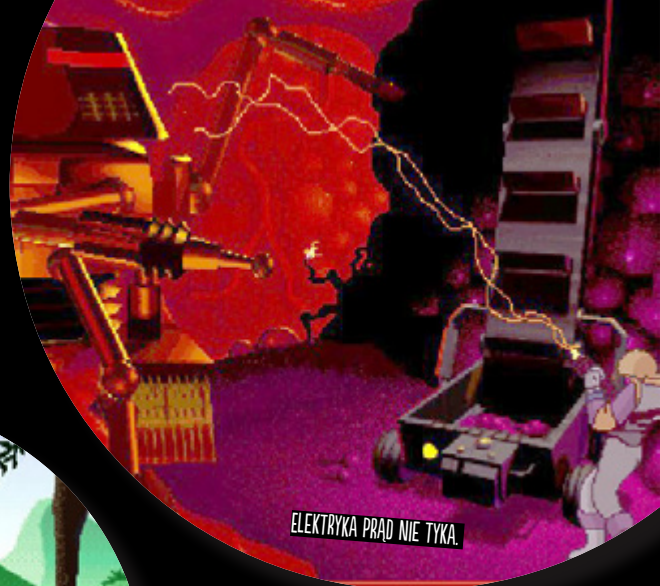
Skoro nasyciliście oczy doskonałym odwzorowaniem wszechświata, którego nawet teleskop Hubble'a nie jest w stanie oddać w bardziej precyzyjny sposób, to czas na...

### SPACE QUEST VII – THE RETURN TO ROMAN NUMERALS

Fani domagali się kontynuacji. Sprzedaż rosła, jednak pokrycie kosztów produkcji tak zaawansowanych tytułów jak poprzednia część zaczynało stanowić wyzwanie. Druga połowa lat dziewięćdziesiątych nie rozpieszczała producentów przygodówek, chociaż ciemne chmury na horyzoncie rynku gier nadal jeszcze nie wzbudzały przerażenia. Na wiosnę 1997 roku ruszył projekt siódmej części pod roboczym tytułem „Powrót do rzymskiej numeracji”, czyli po prostu Space Quest VII. Szefem projektu, tym razem pełnoprawnym, został Scott Murphy, a partnerować mu miała Leslie Balfour, jedna z członkiń obsady SQ 6. Jedynym śladem po produkcji pozostaje krótki film, pokazujący Rogera z rakieta przyczepioną do pleców, odbijającego się od ścian kanionu, z głosem lektora oznajmującym, że oto Beatrice, nasza ukochana, cierpi w szponach



ZALUJ ZA DOWCIPY, SYNU.



ELEKTRYKA PRĄD NIE TYKA.



KIEROWNIKU, KOPSNIJ DWA BUCKAZOJDY. STRASZNIE MNIE SUSZY.

Sludge'a Vohaula i tylko nasz bohater jest ją w stanie uratować.

Film dołączony został do zbiorczego wydania Space Quest Collection... i to by było na tyle. W grudniu 1997 roku wysłano mail do wszystkich subskrybujących newsletter Sierry, informując o wstrzymaniu prac nad grą.

Na sam koniec pozwolę sobie zacytować kilka zdań kończących wiadomość, którą również wtedy otrzymałem:

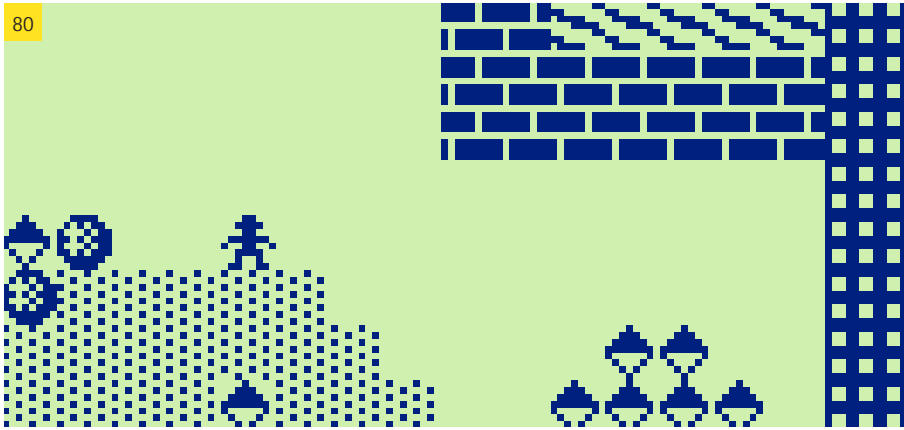
„Nie płacicie za Rogerem. Pomyślcie po prostu, że zmęczyło go w końcu rozmieszanie nas przez te wszystkie lata i naprawdę bardzo chciał odpocząć. On i Beatrice na pewno chcą się ustatkować, założyć rodzinę. I kiedy popatrzymy w niebo, daleka gwiazda przypomni nam, że gdzieś tam, w odległej galaktyce, Roger Wilco właśnie padł ofiarą kolejnego dowcipu...”

Podpisano  
Scott Murphy  
Leslie Balfour  
Zespół Space Quest VII



KAPITANIE KIELBASA – WITAM PANA Z PLANETY SOLARIUM. NIECH ŻYJE BRATNIA PRZYJAŹŃ MIĘDZY GATUNKAMI!

80



84



# SECRET

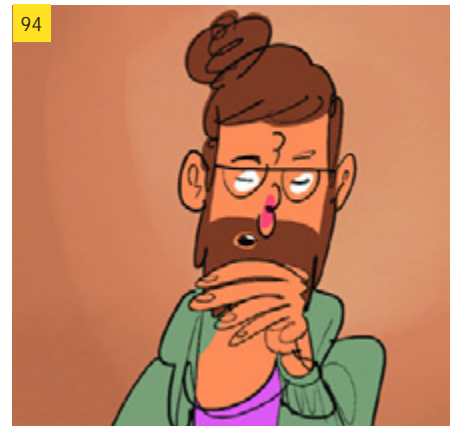


86



88

94

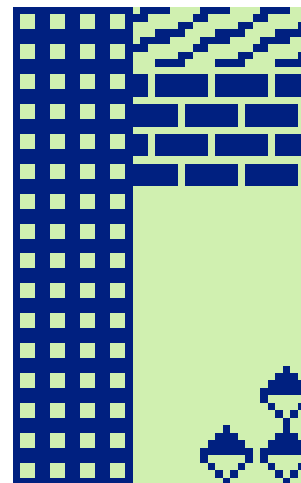


# LEVEL

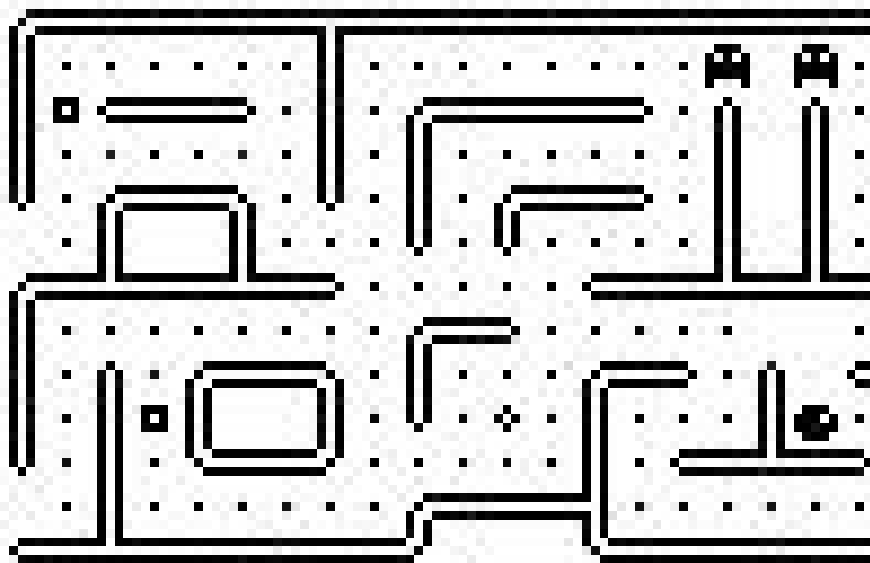
ZAMIENIŁEM NOTESY Z TELEFONAMI NA ICHELEKTRONICZNY ODPOWIEDNIK. PRZESTAŁEM TE ZABIERA ZE SOB NADZIAŁK LAPTOPA – DO PISANIA ARTYKUŁÓW WYSTARCZYŁO MI ATARI.



■ Mieścił się na dłoni i ważył pół kilograma. Miał rozpocząć rewolucję, na którą było jeszcze zbyt wcześnie.



# POFO



Kieszonkowy pecet nie uratował Atari przed upadkiem i nie stał się powszechnie wykorzystywanym narzędziem. Ale na długo przed nadejściem epoki smartfonów chciał spełnić marzenie o zawsze obecnym przy nas elektronicznym asystencie.

■ Bartłomiej Kluska

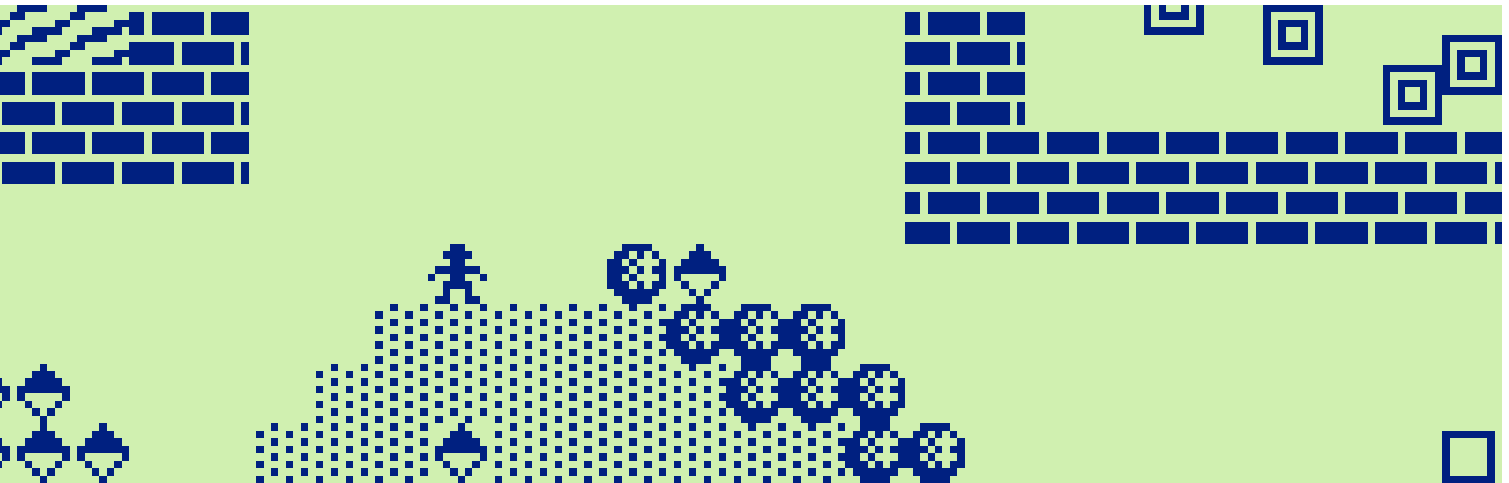
**R**ok 1991. W kinach 10-letni John Connor ucieka przed zmiennokształtnym terminatorem i próbuje odwrócić bieg historii. To fantastyczny film, a my – fani mikroinformatyki – zauważamy w rękach przyszłego pogromcy Skynetu prawdziwe cudeńko.

To komputer wielkości kasety VHS, który można w każdej chwili wyjąć z plecaka i uruchomić, by na przykład ukraść pieniądze z bankomatu

czy nawet złamać zabezpieczenia potężnej korporacji Cyberdyne. Nie w głowach nam tak nielegalne zastosowania (zwłaszcza że nikogo nie goni T-1000 o twarzy Roberta Patricka), ale od tej pory każdy z nas chciałby mieć swoje Atari Portfolio.

**PRAWDZIWIY PECET,  
CHOĆ MALUTKI**

Portfolio tak naprawdę nie było dziełem Atari. Urządzenie w 1989 roku stworzyła brytyjska firma DIP.



✚ FoliDash - znakomita wariacja na temat Boulder Dasha, pozwalająca tworzyć własne plansze, znacznie większe niż 8 linii wyświetlacza Portfolio.

Jej założyciele pracowali wcześniej dla Psiona, wyspecjalizowanego w cyfrowych „asystentach”, mających w nieodległej przyszłości zastąpić analogowe notesy i kalendarze (patrz ramka). Komputerek DIP, który szybko wykupiło Atari, był

jednak z zupełnie innej ligi. Ważył pół kilograma, mieścił się na dłoni (stąd nazwa palmtop) i był pełnowartościowym pecetem, choć do jego zasilania wystarczyły trzy baterie paluszki!

Serce Portfolio stanowił szesnastobitowy procesor Intelu, a urządzenie pracowało pod kontrolą DOS, obsługiwanego w sposób niemal identyczny jak na „dużych” pecetach. Związek ze światem maszyn PC podkreślały też aplikacje. Wbudowany edytor tekstu i baza danych tworzyły pliki w formacie tekstowym, a arkusz kalkulacyjny był kompatybilny z najpopularniejszym wówczas w tej dziedzinie programem Lotus 1-2-3. Wystarczyło zatem połączyć się z pecetem i już po chwili komfortowo obrabiać na nim np. notatki spisane wcześniej na Portfolio. Nic też nie stało na przeszkodzie, by uruchomić pecetowego Turbo Pascala i tworzyć własne programy z myślą o „maluchu” Atari.

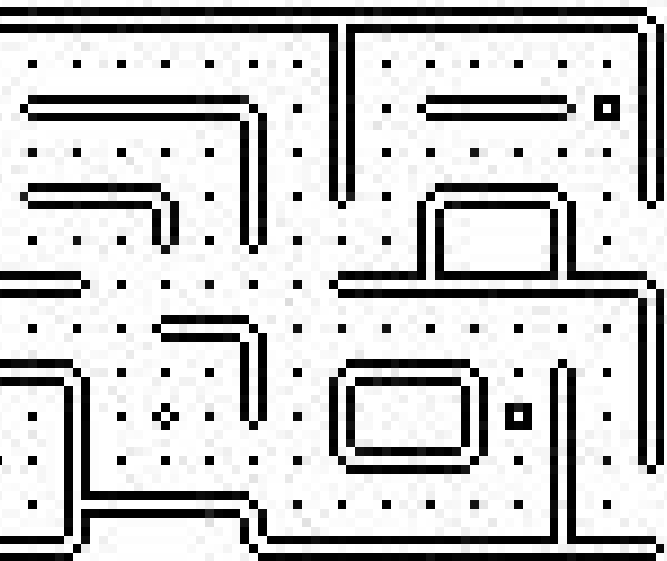
Były oczywiście i ograniczenia. Przede wszystkim ekran: monochromatyczny o rozdzielczości raptem 240x64 piksele, co w trybie tekstowym dawało osiem linii po czterdzieści znaków.

Słabo też wypadła pamięć RAM: tylko 128 kB (można było dokupić rozszerzenie, ale drogie). Dodatkowej inwestycji wymagały również interfejsy, umożliwiające kontakt urządzenia ze światem zewnętrznym - pecetem czy drukarką. Niedoskonałości te wynagradzała stosunkowo niska cena Portfolio: 400 dolarów za sam komputer. Nawet jeśli doliczyć jeszcze kilkadziesiąt za interfejs i 200 za dodatkową pamięć, i tak wychodziło sporo taniej niż dowolny laptop. Debiutujące również w 1989 roku przenośne Atari ST, czyli STacy, kosztowało ponad 2000 dolarów, Macintosh Portable - ponad 7000.

#### DO PRACY I DO ZABAWY

Portfolio miało pozyskać dla Atari, firmy kojarzonej dotąd z rynkiem rozrywkowym i domowym, nowego klienta - biznesmena lub zamożnego pracownika korporacji, któremu będzie zależało na dostępie do swoich danych w terenie oraz możliwości ich łatwego transferu do i ze stacjonarnego peceta. Choć liczba sprzedanych egzemplarzy Portfolio nie jest znana, można zaryzykować tezę, iż ta grupa klientów pozostała jednak w przeważającej większości nieprzekonana. Miniaturowy komputer przyciągnął natomiast liczne grono technologicznych gadżeciarzy i miłośników komputerowego eksperymentowania.

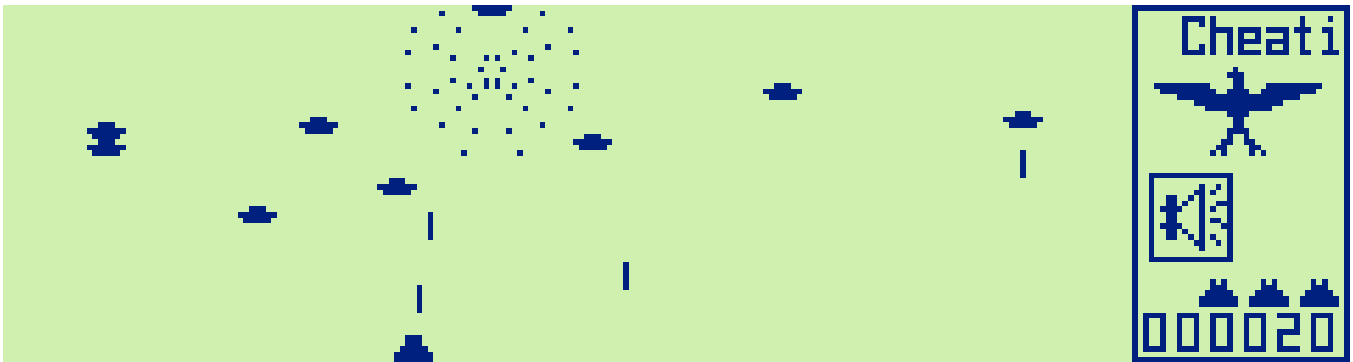
Nie wszyscy byli oczywiście tak zdolni jak filmowy John Connor, ale Portfolio szybko dorobiło się grona aktywnych użytkowników i szeregu pożytecznych aplikacji, takich jak wzorowany na Norton Commanderze manager plików,



✚ Punkman Jr. to jedyna przeróbka PacMana na Portfolio. Choć oczywiście była to konwersja nieoficjalna, dla miłośników gry autor przygotował nawet edytor poziomów.

✚ Zagadką dla użytkowników Portfolio było tajemnicze miganie ekranu przy wyłączonym urządzeniu.





programy do zarządzania czasem czy kalkulatory naukowe. Kieszonkowe Atari było również świetną zabawką. Wprawdzie studnię do Tetrisa trzeba było umieścić w poziomie i w tej pozycji trzymać komputerkę podczas gry, ale osiem linii wyświetlacza okazało się akurat wystarczające, by przedstawić szachownicę lub planszę do rewersi. Szybko pojawiły się także proste zręcznościówki (choć zabawa klonem Galagi na tak wąskim ekranie była wyzwaniem), saper, karcianki, wąż, sokoban, a nawet całkiem udana przeróbka Boulder Dasha. Portfolio okazało się również znakomitym środowiskiem dla gier tekstowych, w które wreszcie można było pograć w autobusie, w poczekalni czy na kanapie.

#### W POLSCE TEŻ!

W 1991 roku Atari Portfolio oficjalnie trafiło także do Polski. Jego sprzedaż podjęła się raczkująca wówczas w branży wrocławska firma JTT Computer, a cenę urządzenia ustalono na 2,5 miliona złotych (Amiga 500 kosztowała wówczas dwa razy więcej). Niestety, dostępne u nas egzemplarze pochodziły z niemieckiej dystrybucji, trzeba więc było przyzwyczaić się do klawiatury QWERTZ. Poza tym w krajowych realiach trudno dostępne okazały się interfejsy i kable pozwalające połączyć Portfolio z pecetem. Wyzwanie stanowiło również uzyskanie na ekranie polskich znaków diakrytycznych. A jednak mimo tych wad najmniejsze Atari spotkało się z ciepłym przyjęciem pasjonatów, którzy wymyślili dla niego pieśczołliwą nazwę: PoFo.

„Zamieniłem swój kalendarz i notesy z telefonami - notabene

#### Biuro



**Marzenia o cyfrowym asystencie osobistym,** którego można zapakować do kieszeni i nosić zawsze przy sobie niczym papierowy notes czy kalendarz, sięgały jeszcze lat osiemdziesiątych. Jako pierwsza próbowała spełnić brytyjska firma Psion. Jej Organiserzy były wielkości solidnego kalkulatora i oferowały swoim posiadaczom funkcje takie jak książka telefoniczna, notatnik czy przypomnienia o ważnych wydarzeniach. Od początku wyposażano je również w prosty język programowania, umożliwiając doświadczonego użytkownikom dostosowywanie urządzenia do indywidualnych potrzeb. W następnej dekadzie koncepcję tę rozwijały też Casio czy Hewlett-Packard (czy w nieudanym Newtonie Apple), a wreszcie Palm. W nowym stuleciu kres historii tych urządzeń przyniosły telefony komórkowe.

o porównywalnych z Portfolio rozmiarach i wadze - na ich elektroniczny odpowiednik. Przestałem też zabierać ze sobą na działkę laptopa - do pisania artykułów wystarczyło mi Atari” - relacjonował dziennikarz Bajtka (nie wspominał przy tym, że laptop, kosztujący równowartość rocznej pensji, raczej nie był jego prywatny, lecz redakcyjny). „Jest to narzędzie pracy dla osób pracujących w terenie lub takich jak ja, które nie są przywiązane do biura i mogą korzystać z dobrodziejstw natury, pracować na jej łonie, między łowieniem ryb, opaleniem się, gotowaniem obiadu itp.” - zachwalał nowy komputer recenzent Świata Atari. Obaj - dziennikarze prasy komputerowej - byli jednak doświadczonymi użytkownikami, którzy potrafili - choć nie bez kłopotów - pokonać trudności np. z wymianą danych ze stacjonarnym pecetem, co wymagało sporej wiedzy i determinacji. Umiejętności komputerowe potrzebne do obsługi Portfolio okazały się barierą dla zamożnych biznesmenów, a dla hobbystów przeszkodą była cena - zdecydowanie zbyt wysoka jak na zabawkę. Zbędna w krajowych realiach pozostała także część możliwości tego urządzenia, jak na przykład wybieranie tonów. Wystarczyło bowiem przyłożyć komputerkę do słuchawki aparatu, by wybrał on dźwiękowo numer zapisany w książce telefonicznej. Oczywiście nie w Polsce, gdzie Telekomunikacja takiej funkcjonalności nie oferowała.

Z podobnych powodów nie mógł cieszyć się popularnością stanowiący jeden z dodatków do Portfolio modem. I tak najmniejsze Atari również w Polsce pozostało raczej ciekawostką.

Domorosłym naśladowcom Johna Connora musiał wystarczyć raczej asystent elektroniczny firmy Casio.

Portfolio nie odmieniło losów upadającego Atari, przetarło natomiast szlaki dla kolejnych producentów kieszonkowych komputerków, które miały zastąpić notesy i kalendarze i umożliwić zdalną pracę swoim użytkownikom. Na początku lat dziewięćdziesiątych na tę rewolucję było jednak chyba jeszcze po prostu za wcześnie. ■



✚ W Polsce trudno było marzyć o takich zastosowaniach Portfolio. Bankomatów było pewnie niewiele więcej niż kieszonkowych komputerków Atari.

# STAR WARS X-WING

© & ™ Lucasfilm Ltd.

ZASIĄDŹ ZA STERAMI STATKU  
Z UNIWERSUM  
GWIEZDNYCH WOJEN!

STAR WARS: X-WING TO SZYBKA GRA FIGURKOWA  
O KOSMICZNYCH STARCIACH W UNIWERSUM  
GWIEZDNYCH WOJEN. GRACZE STERUJĄ  
MYŚLIWCAMI, REKRUTUJĄ SŁYNNYCH  
PILOTÓW, WYPOSAŻAJĄ SWOJE  
MASZYNY W SPECJALNĄ BROŃ  
ORAZ ULEPSZENIA I RUSZAJĄ  
DO WALKI!



ZESTAW STARTOWY  
I SZCZEGÓLWO  
ODWZORDOWANE  
MODELE MYŚLIWCÓW  
DO NABYCIA  
W DOBRYCH SKLEPACH  
Z GRAMI PLANSZOWYMI!



**rebel**  
i wszystko gra



[www.rebel.pl](http://www.rebel.pl)



[sklep@rebel.pl](mailto:sklep@rebel.pl)



58 728 49 31

# STAR WARS X-WING DRUGA EDYCJA

Gry bitewne są gałęzią gier planszowych [czy może: stołowych], w które zawsze trudno było mi się wciągnąć. Malowanie figurek, budowanie makiet i bieganie z miarką zawsze sprawiało wrażenie żmudnego, graniczącego z pracą procesu, który owszem, dawał sporo satysfakcji, ale wymagał olbrzymiego zaangażowania.

■ Artur Cnotalski

**B**ardziej przystępnym wariantem gier tego typu wydawały się produkcje „skirmishowe”, gdzie dzięki mniejszym armiom i polom bitew wszystko było łatwiejsze do ogarnięcia i rozegrania w policzalnym czasie, jednak nic w nich nie ciągnęło na tyle, by wydać pieniądze i dać sprawie szansę.

Teraz jednak w moje ręce wpadły dwie podstawki do drugiej edycji właśnie takiego „potyczkowego” „X-Winga” i muszę przyznać, że dałem się trochę wciągnąć. Z jednej strony gwiazdnowojenny bitewniak, gdzie bijemy się myśliwcami, bombowcami i innymi Sokołami Milenium, jest na tyle przystępny, że w niedługim czasie od rozpakowania zestawów i przeczytania zasad byłem w stanie zrozumieć je i nawet spróbować wygrać kosmiczną bitwę. Z drugiej strony już po pierwszych próbach oferuje dość głębi, by łatwo dało się zrozumieć, jak gra może wciągnąć na dłużej.

Warto jednak od razu zaznaczyć, że do rozegrania partii 1 na 1 nie wystarczy jeden zestaw startowy. Potrzebujemy dwóch. Mając do dyspozycji kilka myśliwców TIE



■ Podczas gdy po stole śmigają figurki, poza nim także sporo się dzieje – każdy statek ma swoją konfigurację zbudowaną z kart rozkładanych przed bitwą.

i X-Wingów i dobrowszy odpowiednie karty (rozkładane na stole, w „X-Wingu” nie ma za dużo losowości, poza rzutami kośćmi), jesteśmy jednak gotowi do gry, o ile wydzielimy sobie jeszcze pole bitwy o przestrzeni niecałego metra kwadratowego.

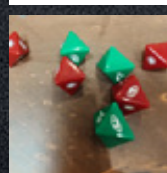
Po wyjęciu figurek z pudełek, wyciśnięciu potrzebnych żetonów z wyprasek i rozłożeniu mocy specjalnych i umiejętności statków oraz pilotów gra była praktycznie gotowa. Wystarczyło jeszcze umieścić w określonym porządku statki

po obu stronach pola bitwy, rzucić na planszę trochę złomu i gwiazdnych kamieni (dosłownie sześć sztuk kartonowych żetonów) i można było grać.

Zrozumienie mechanizmu rozgrywki nie było trudne. Składa się na niego planowanie ruchów, przemieszczanie się po polu bitwy tak, by nie uderzyć w nic i nikogo, oraz strzelanie. Wyzwaniem okazało się wszystko później, bo pod przystępnymi zasadami kryje się wymagająca taktyczna rozgrywka. Wszystkie statki poruszają się w linii prostej lub po łukach, wybieranych w niejawnym dla przeciwnika sposób.

Gra ma odzwierciedlać dwuwymiarową walkę kołową myśliwców i odrobinę większych jednostek, więc znaczna część taktyki skupia się na udzielaniu odpowiedzi na pytanie: „Co muszę zrobić, by móc strzelać, jednocześnie pozostając w martwej strefie przeciwnika?”. To zabawa w odczytywanie intencji drugiej strony i spekulowanie, jak zachowa się każda z kilku jednostek na polu bitwy, co – szczególnie na początku, zanim nasza wyobraźnia przestrzenna zgra się z wymiarami poszczególnych linii i łuków skrętu – potrafi

## ■ Kostki



■ W zestawie startowym znajdziemy specjalne kostki: czerwone do ataków i zielone do uników. Nie zagramy nimi w nic innego.



■ „Zegarek” służy do planowania ruchów, które potem wykonujemy przy użyciu specjalnych miarek.

■ Jedną z rzeczy, których warto się nauczyć podczas gry, jest niewlatywanie na skały. Ani inne statki. Ani na obie te rzeczy naraz.

taktyczną. W tych lżejszych pozwala pośmiać się z własnych błędów lub tego, że obie strony postanowiły ustawić wszystkie swoje statki na tych samych trzech centymetrach kwadratowych pola bitwy, powodując wielki karambol. Dla graczy szukających turniejowych wyzwań przygotowano ciekawy system budowania „armii” za pomocą aplikacji, który pozwoli grać na naprawdę wysokim poziomie dzięki odpowiedniemu doborowi specjalnych pilotów i statków. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, by kupić „X-Winga” po prostu do pogrania w domowym zaciszu ze stałym przeciwnikiem. Głównkowaniem nad tym, jak będzie manewrować osoba, z którą zagraliśmy już tysiąc partii, może być równie przyjemne. ■

■ Jednym z fajnych detali X-Wingów są rozkładane skrzydła - zmienny tryb lotu, który ma mechaniczne znaczenie.

być bardzo wymagające. Pierwsza rozegrana przeze mnie bitwa składała się w dużym stopniu z kolizji dostarczających jednocześnie tyle samo frustracji, co śmiechu.

W rozgrywce napotkamy dwa losowe elementy - kości oraz karty uszkodzeń - ale w żadnym momencie nie czuć, że „X-Wing” jest grą rządzoną przypadkiem. Odrobina entropii, jaką generują kostki, pozwala wykaraskać się z trudnych sytuacji, gdzie kiepsko wykonany manewr ustawił nas w samym środku pola rażenia wroga. Nigdy jednak przypadek nie wydaje się domnować nad umiejętnościami gracza. Nawet jeśli uda nam się przeżyć dzięki szczęśliwemu rzutowi na niki i pechowi w ataku, z trudnej sytuacji wyjdziemy prawdopodobnie ledwo żywi, zyskując dla danego statku dodatkową turę czy dwie. Drugim nieprzewidywalnym elementem są karty uszkodzeń, które zawsze generują złe efekty, ale czasem potrafią zaszerwować coś, co już bardziej nie zepsuje nam życia, gdy i tak jesteśmy na granicy śmierci.

W swoich najbardziej intensywnych momentach „X-Wing” daje poczucie, że gramy w głęboką, złożoną grę



■ Wszystkie modele mają swoją podstawkę, w której montujemy odpowiedni żeton - czasem jest to bezimienny pilot, czasem ktoś o dziwnym pseudonimie.

■ Nie brakuje klasyków, w tym Sokoła Millenium, w wersji, którą widzieliśmy w Solo. Moduł na przódzie jest odczepiany i może służyć za osobną jednostkę.



# F-19 Stealth Fighter

■ Paweł Gawlikowski

Za oknami szybko się ściemniało – zima dłużyła się niemiłosiernie. Przed świecącymi zapraszającym światłem ekranami użytkownicy Amig i Atari ST zasiadali właśnie do gry, która kilka lat wcześniej ukazała się na PC i od tego czasu rozpaliała umysły wszystkich miłośników symulacji. Mimo braku analogowego joysticka (nawet nie wiedziałem wtedy, że takowe istnieją) i klawiszologii (metoda „co robi ten klawisz... oops”) grało się świetnie.

Przełom lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych to czas największego triumfu wszelkiego rodzaju symulatorów maszyn bojowych. Na ile odpowiadała za to ciągle trwająca zimna wojna, a na ile odwieczne uwielbienie młodzieży dla samolotów, czołgów i łodzi podwodnych – trudno ocenić. Dość powiedzieć, że był to obok przygodówek żelazny gatunek ogrywany na wszystkim, co miało trochę więcej mocy obliczeniowej. Mimo że na 8-bitowcach mogliśmy spotkać F-15 Stealth Fightera, Solo Flighta czy Microsoft Flight Simulatora, to dopiero 16-bitowy sprzęt mógł zapewnić pełnię doznań dźwiękowych i wizualnych.

Ten konkretny tytuł jest przypadkiem szczególnym. Jego pierwotna wersja powstała właśnie na C64. MicroProse, firma słynąca z najpopularniejszych na rynku symulatorów, zaprezentowała Project Stealth Fighter, kiedy w firmie Lockheed trwały jeszcze końcowe prace nad samolotem niewidzialnym dla radarów. Nikt nie wiedział, jakie będzie jego oznaczenie, jednakże, biorąc pod uwagę istniejące maszyny, uznano, że F-19 jest całkiem prawdopodobną możliwością. Firma modelarska Testor na podstawie sfotografowanych przez wścibskich dziennikarzy szczątków



prototypowej maszyny opracowała model, który stał się bazą dla wszystkich kolejnych wyobrażeń o najnowszym amerykańskim myśliwcu. Ostatecznie samolot przybrał inny kształt (bardziej kanciasty), zmienił nazwę na F-117, z myśliwca stał się bombowcem – nie przeszkodziło to jednak wielu firmom w wydaniu tytułów i gadżetów bazujących na hipotetycznym modelu. Wspomnieć tutaj wypada o Operation Stealth Delphine Software, naprawdę solidnej przygodówce.

F-19 Stealth Fighter został bardzo solidnie opracowany. W zasadzie można powiedzieć, że jest to pierwszy tak zawansowany symulator Micro-

✦ Tajemniczy kształt maszyny na tle fioletowego nieba – świetny przykład okładki z końca lat osiemdziesiątych.

✦ Dodatkowym smaczkiem dla graczy z Polski była możliwość dokonania nalotu na własny kraj. Historia nie wspomina o protestach z tego powodu.

Prose. Dzięki napisanej szczegółowo instrukcji możemy zgłębić tajniki awiacji. O ile dla starego symulacyjnego wyjadacza w dzisiejszych czasach pewne informacje są po prostu absolutnie podstawową wiedzą, to w końcówce lat osiemdziesiątych, kiedy internet był dopiero mglistą obietnicą, tego typu grube podręczniki dołączane do gier mogły stanowić naprawdę wartościową pozycję. Również opisane z detalami techniki lądowania na lotniskowcu, wykonywania nalotów na cele, a szczególnie wyjaśnienie sposobu, w jaki samolot jest niewidzialny dla radarów, robią wrażenie materiałów dla słuchaczy w szkole pilotów wojskowych. Cztery mapy dość szczegółowo przedstawiają teatry działań wojennych: północna Norwegia z Morzem Barentsa, Zatoka Perska, Libia i największy smaczek: Polska wraz z Europą Środkową. Co prawda takie nazwy jak Stupsk, Poznań i Wista brzmią trochę egzotycznie, ale nie czepiajmy się szczegółów. Bardzo ciekawym zabiegiem jest możliwość wyboru rodzaju konfliktu: wojna ograniczona, wojna konwencjonalna i zimna wojna. W tym ostatnim przypadku sam fakt zauważenia naszej maszyny może wywołać nieprzyjemne konsekwencje, o których przeczytamy na ekranie podsumowującym nasze wyczyny. Do pudełka została również dołączona nakładka na klawiaturę, pomagająca początkującym adeptom pilotażu w doskonaleniu rzemiosła.

W 1991 roku został wydany F-117A Nighthawk Stealth Fighter 2.0, udoskonalona i poprawiona wersja pierwotnego tytułu. Pozwalał na latanie rzeczywistą maszyną, która w międzyczasie zdążyła się zasłużyć podczas operacji „Pustynna Burza”. Ciekawostką była możliwość otrzymania za niewielką opłatą kopii nowej gry po przesłaniu oryginalnych dyskietek z F-19 do MicroProse. ■





THE GAME IS NOT OVER!

PIXELHEAVENFEST.COM

# PIXEL HEAVEN 2019

GAMES FESTIVAL & MORE

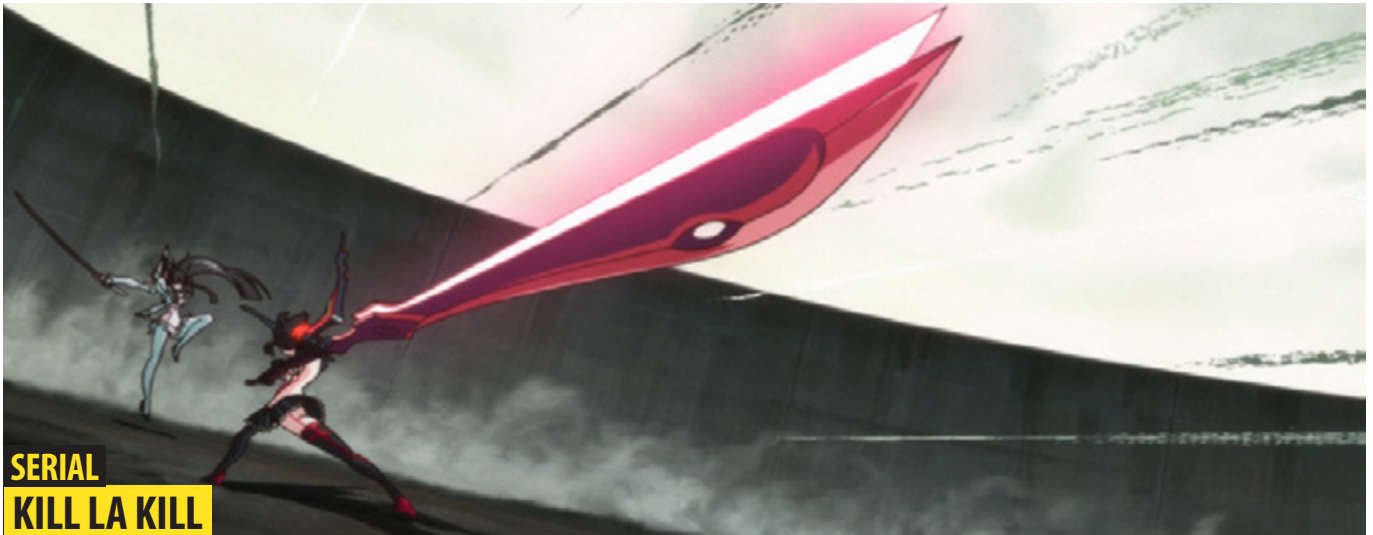
17-19 / 05 / 2019

STARA ZAJEZDNIA AUTOBUSOWA MZA  
UL. WŁOŚCIAŃSKA 52, WARSZAWA

IMPREZA TOWARZYSZĄCA

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

PIXEL  
CONNECT  
2019



## SERIAL KILL LA KILL

**Skoro na ten rok zapowiedziano premierę bijatyki Kill la Kill: IF, to najwyższa pora – jeśli ktoś jeszcze nie widział – aby nadrobić oryginalny serial.**

Emitowany w latach 2013–2014 „Kill La Kill” to serial szczególnie, wyróżniający się z masy. Nawet został internetowym memem („Kill La Kill uratowało anime!”). Nie wiem, czy naprawdę uratowało, na pewno uratowało je dla mnie.

Moim pierwszym anime z prawdziwego zdarzenia – nie takim dla dzieci, albo starym serialem z Polonii 1 – był „Project A-ko”, który dziwnym trafem wyemitowała moja kablówka w czasach, kiedy nie znałem jeszcze słowa „manga”, jeszcze zanim Mr. Root napisał swój tekst o anime w Gamblerze. Kiedy próbuję przekonać do anime jakiegoś normika, opowiadam o „Ghost in the Shell”, „Akirze” i filmach Miyazaki, ale to właśnie w „A-ko” było wszystko,

co jest naprawdę ekscytujące w japońskiej animacji. Statki kosmiczne spadające z nieba, wielkie roboty, dziewczyny w marynarskich mundurkach obdarzone nieludzką mocą (tytułowa bohaterka jest córką Supermana i Wonder Woman), i – oczywiście! – sceny kąpielowe. A potem, po latach zawodowego zajmowania się japońską popkulturą, trudno mi było oglądać anime z takim samym entuzjazmem co kiedyś. I wtedy przypadkiem trafiłem na „Kill La Kill”. To, co w „Project A-ko” służyło czystej rozrywce, w „Kill La Kill” jest tylko punktem wyjścia do społecznej satyry. Nic dziwnego. To serial studia Trigger, założonego przez postmodernistów z Gainaxu. Od pierwszego odcinka sprawia wrażenie radosnego chaosu. Główna bohaterka, Ryūko Matoi, zjawia się w dziwnej szkole średniej, dzierżąc gigantyczne nożyce. Jak w anime z lat dziewięćdziesiątych, w których nic nie miało sensu. Ale w „Kill La Kill” ten chaos

jest pozorny i powoli wyłania się z niego – wciąż szalona, ale niezwykle przemyślana – narracja. Najlepiej po prostu odpalić Crunchyrolla i dać się porwać opowieści o tym, że „fashion” brzmi jak „fasyzm”, społecznej roli ubrania (i braku ubrania), zbroceń, wojowniczkach i najlepszej metaforze memów, jaką widziałem w popkulturze. Czy spodoba się każdemu? Nie sądzę. Może wręcz wydać się odpychające. Ale za to właśnie kocham anime. Sztuka robienia japońskiego serialu animowanego to zonglerka budżetem. Widać odcinki, w których Trigger pokazuje, co może zrobić, gdy ma wiadro kasy (początek jest zachwycający), ale są i takie, gdzie studio jedzie na oparach i nadal daje radę, bawiąc się konwencją i stylem. Całość spina genialny soundtrack – w tym „Don’t lose your way”, który, jak zapewni youtubowy mem, pasuje do wszystkiego. (MRW)

G A M E

## FILM

### POWSTANIE EKRANIZACJA POLSKICH 50 TWARZY GREYA



**Erotyczna powieść „365 dni” przebojem wdarła się na listy sprzedaży, wywołując jednocześnie sporo kontrowersji. Po pierwsze autorka Blanka Lipińska, promując książkę, często uciekała się do metod mocno podszytych seksualnymi podtekstami.** Po drugie fragmenty książki wzbudziły oburzenie wielu kobiet, które oceniły sposób przedstawienia głównej bohaterki jako uwłaczający. Nie przeszkadzało to jednak książce oraz jej kontynuacji sprzedawać się na tyle dobrze, by zapadła decyzja o przeniesieniu jej na wielki ekran. Zdementowana została plotka, że za reżyserię odpowiadać będzie Maciej Kawulski, którego debiutancki film „Underdog” mogliśmy niedawno oglądać w kinach. Czekamy więc na oficjalne informacje o reżyserze i obsadzie, natomiast data premiery filmu została już ustalona na 2020 rok. (PP)

## KINO

### MULTIKINO TNIJE CENY BILETÓW W TRZECH MIASTACH

**Multikino**

**Nie ma jak zdrowa konkurencja. Od 1 marca w Multikinie, uchodzącym dotąd za jeden z najdroższych multipleksów, będzie można kupić tańsze bilety.** Nowy cennik będzie obowiązywał w Szczecinie, Sopotcie oraz w Multikinie na warszawskim Ursynowie. Bilety na seanse 2D w Szczecinie i Sopotcie przez cały tydzień będą kosztować 15 złotych. W Warszawie od poniedziałku do czwartku trzeba będzie zapłacić 17 złotych, natomiast seanse weekendowe wyceniono na 19 złotych. Przypomnijmy, że ceny biletów w tej sieci potrafiły kosztować dwa razy więcej. Jeśli więc zniechęciście się do Multikina, może czas rozważyć powrót na ich sale kinowe? (PP)



## FILM

## WILL SMITH STAWIA KRZYŻYK NA SUICIDE SQUAD

„Suicide Squad – Legion Samobójców” to zdecydowanie nie była udana produkcja, jednak jej wyniki kasowe pozwoliły władzom z Warnera, DC i Atlas Entertainment podjąć decyzję o kontynuacji. Planowany na 2021 rok film Jamesa Gunna, reżysera między innymi świetnych „Strażników Galaktyki”, będzie musiał jednak radzić sobie bez czołowej gwiazdy w obsadzie. Wcielający się w rolę Deadshota Will Smith zrezygnował z udziału w projekcie, oficjalnie ze względu na inne zobowiązania. Nie wiadomo na razie, czy do swoich ról powrócą najjaśniejsze punkty obsady pierwszego filmu: Margot Robbie jako Harley Quinn i Jared Leto jako Joker. (PP)

2 0 2 1

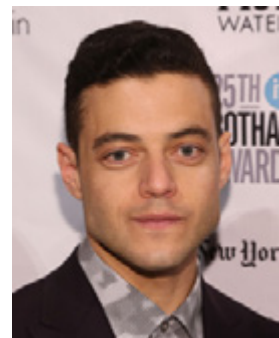
## SERIAL

## DWIE KONTYNUACJE SERIALU „24” SKASOWANE

Pisząc tego newsa, czuję się jak w żałobie. Dwa zapowiedziane projekty, mające stanowić rozszerzenie uniwersum serialu „24”, zostały skasowane przez stację Fox, zanim w ogóle doczekały się zamówienia na pilotażowe odcinki. Prequel o przygodach młodego Jacka Bauera, a także spin-off, który miał być thrillerem prawniczym, opartym na kultowym formacie przedstawiającym wydarzenia w czasie rzeczywistym, nie dojdą zatem do skutku. Na pocieszenie władze stacji wydały komunikat, zapewniający o dalszym zainteresowaniu kontynuowaniem dziedzictwa tego wspaniałego serialu pod warunkiem, że twórcy dostarczą im projekt godny renomy, jaką sobie wyrobił. Najwyraźniej koncepcyjne propozycje nie były na tyle interesujące, by dać tym serialom zielone światło. Cała nadzieja w powrocie Kiefera Sutherlanda, o ile kiedykolwiek jeszcze zechce ponownie wcielić się w ikonicznego bohatera. Na razie jednak nic na to nie wskazuje. (PP)

## FILM

## RAMI MALEK PRZECIWNIKIEM JAMESA BONDA?



Świetna passa amerykańskiego aktora trwa. Dopiero co zdobył swojego pierwszego Oscara za główną rolę męską w *Bohemian Rhapsody*, jego świetnie przyjęty serial *Mr. Robot* zdobył 20 nagród, w tym dwa Złote Globy, a teraz pojawiły się jeszcze plotki, że Rami Malek zagra czarny charakter w 25. odsłonie przygód *Agenta Jej Królewskiej Mości*. Film ma pojawić się w kinach w kwietniu 2020 roku, a jego reżyserem będzie Cary Joji Fukunaga, znany z nakręcenia ciepło przyjętego filmu „Beasts of No Nation” oraz pierwszego sezonu serialu „Detektyw”. (PP)

## KSIĄŻKA

## MISSION MOON 3D

Bycie entuzjastą eksploracji kosmosu to rzecz niezwykle frustrująca, szczególnie jeśli jest się Amerykaninem. Otóż w tym roku mija 50-lecie pierwszego lądowania na Księżycu... Nie, nie tak – pół wieku właśnie upływa od pierwszego lądowania ludzi na Księżycu! I co? I nic. Nie dość, że na tym Księżycu nie ma baz, nie dość, że o misji na Marsa za naszego życia raczej nie ma co marzyć, to nawet często zapowiadany (zawsze w kampanii wyborczej) przez amerykańskich prezydentów „powrót na Księżyc” raczej też szybko się nie wydarzy. NASA zmuszona jest do rozwijania idiotycznych projektów takich jak „Lunar Gateway” albo „Space Launch System”, których jedynym celem jest zapewnienie finansowania tradycyjnym firmom przemysłu kosmicznego, a których praktyczna użyteczność jest znikoma. Cóż nam pozostaje? Nostalgia za czasem chwały, podsycana filmami i książkami. Jedną z lepszych, jakie ostatnio się ukazały, jest „Mission Moon 3D”, wydana przez MIT Press. Nie jest to dziełko specjalistyczne, ale raczej elegancki album przeznaczony dla odbiorcy nieznanego



ze szczegółami amerykańsko-radzieckiego wyścigu kosmicznego. Fanatycy astronautyki nie znajdą tu nic, czego do tej pory by nie wiedzieli ze zwykłych popularnych źródeł internetowych (tym polecałbym raczej „How Apollo flew to the Moon” Davida Woodsa, zaś czytelnikom Pixela szczególnie „Digital Apollo” Davida Mindella), ale i tak powinni rozważyć jego zakup. Album to bowiem szczególny. Został przygotowany m.in. przez Briana Maya (słynnego gitarzystę Queen, ale też i astrofizyka z doktoratem, który zresztą dopiero niedawno udało mu się obronić). Jest wstęp Charliego Duke’a, posłowie Jima Lovella – wszystko jak trzeba. Nie tekst jest tu jednak najważniejszy, ale ilustracje – zarówno te wielkiego formatu, jak i niewielkie, ale za to stereoskopowe. Te zawdzięczamy jeszcze jednemu hobby Maya, który kilka lat temu wskrzesił „London Stereoscopic Company” i opracował algorytmy pozwalające generować obrazy pseudo-3D ze zdjęć, które nie były oryginalnie stereoskopowe (żeby to działało, potrzeba dużo materiału fotograficznego, ale tego akurat misje księżycowe zostawiły pod dostatkiem). Potem wystarczy tylko założyć proste okulary (dołączone do książki) i poczuć się jak na Księżycu... (PG)



## PLANSZÓWKA PANDEMIC: UPADEK RZYMU

**Pandemic to jedna z flagowych „podstawowych” planszówek, które można polecić znajomym niesiedzącym zbyt mocno w temacie.** Gra o walce z wirusami, szukaniu szczepionek i, części nie rzadziej, przegrywaniu, gdy zarazy wybijają ludzkość, ma proste zasady i oferuje wyzwanie dla tych, którzy chcą się trochę kooperacyjnie pomęczyć. Wersja Legacy, pozwalająca rozgrywać kampanię ze zmieniającymi się warunkami i wyzwaniem, jest jeszcze lepsza, bo pozwala przeżyć coś bardziej unikatowego, a przez to godnego zapamiętania. „Upadek Rzymu” idzie w nieco inną stronę, ale jest świetną reinterpretacją zasad Pandemii. Gra o upadku Cesarstwa Rzymskiego bazuje na mechanice „Pandemica”, zastępując wirusy pięcioma plemionami barbarzyńców, którzy podgryzają Europę z różnych stron. Wprowadza jednocześnie trochę własnych zasad sprawiających, że efektywnie mamy do czynienia z podobnym, lecz zauważalnie innym tytułem: z barbarzyńcami próbujemy zawiązywać sojusze, a wrogowie poruszają się po mapie po

ustalonych ścieżkach. Przegrywamy, gdy spalonych zostanie dostatecznie dużo miast, liczba „dzikusów” w stolicy osiągnie masę krytyczną lub skończą się karty pełniące funkcję waluty, służącej do wykonywania praktycznie wszystkich czynności na mapie. Wygrać natomiast jest dużo trudniej.

„Upadek Rzymu” kończymy sukcesem, gdy każde z barbarzyńskich plemion będzie naszym sojusznikiem (mimo że ci „przyjaciele” dalej płądrują Europę, gdy podpiszemy z nimi pakt), a tych, z którymi nie udało się zakumplować, wygonimy na chwilę z mapy. Problemem jest ograniczona liczba ruchów, jakie każdy gracz może wykonać w swojej turze. Sprawia, że już poruszanie po mapie legionistami potrzebnymi, by choć trochę powstrzymać napływ barbarzyńców, podczas gdy inni gracze zbierają wymagane do nawiązania przyjaźni karciane zasoby, powstrzymuje nas przed robieniem szybkich postępów.

Walki rozstrzygane są przy użyciu kości, które czasem pozwalają na „czyste” zwycięstwa, ale częściej niż rzadziej pożerają zarówno wrogów, jak i część naszych bardzo skromnych liczebnie legionów. Element losowy kompensujemy trochę dzięki specjalnym umiejętnościom postaci, jakimi gramy, ale nawet te sztuczki nie dają nam za dużo wytchnienia. Barbarzyńcy cały czas zdają się dyszeć nam w kark. Wszystko to sprawia, że „Upadek Rzymu” jest fantastycznie frustrujący, ale nigdy nie wydaje się niesprawiedliwy. Widać dużą staranność, z jaką rozplanowano poszczególne elementy rozgrywki, przez co nawet, gdy zalewa nas fala barbarzyńców, myślimy raczej: „Trzeba było zagrać inaczej!” niż „To było nie fair!”. (AC)

## KOMIKS NOWA EDYCJA USAGI YOJIMBO W EGMONCIE!

**Seria „Usagi Yojimbo” Stana Sakai, chociaż ma duże grono wiernych fanów, nie biła rekordów sprzedażowych w kraju nad Wisłą.** Niemniej jednak wydawnictwo Egmont postawiło na nową edycję przygód królika ronina i już w kwietniu opublikuje dwa pierwsze tomy „Usagi Yojimbo Saga”.



Komiks będzie wydany nieco inaczej niż dotychczas. Liczące grubo ponad 600 stron tomy zbioru po trzy albumy, a całość zostanie wydana w miękkiej oprawie ze skrzydełkami. To standard wydawniczy stosunkowo rzadko stosowany przez tego wydawcę. Zobaczmy jednak, jak zbiorcze tomy przyjmą się na rynku. (PP)



## FILM ZIMNA WOJNA BEZ OSCARA

**Film Pawła Pawlikowskiego „Zimna wojna”, kreowany na największe objawienie polskiego kina od czasów „Idy”, otrzymał aż trzy nominacje do Nagród Akademii Filmowej – dla najlepszego filmu nieanglojęzycznego, za reżyserię, a także za zdjęcia, których autorem jest Łukasz Żal.**

Niestety polska produkcja nie została doceniona w żadnej z wymienionych kategorii, we wszystkich ustępując faworyzowanej „Romie” Alfonso Cuarona, która ostatecznie zdobyła trzy statuetki na aż 10 nominacji. (PP)

## FILM KOLEJNA WERSJA THE TWILIGHT ZONE JUŻ W KWIETNIU



**„Strefa mroku” to jeden z tych seriali, których się nie zapomina i które pomimo kilku dekad na karku wcale się nie zestarzały.** Oryginalna produkcja Roda Serlinga emitowana była w latach 1959–1964 i doczekała się 156 odcinków, filmu fabularnego z 1983 roku i odświeżonych wersji telewizyjnych z lat 1985–1989 i 2002–2003. Nowa wersja kultowego serialu zadebiutuje w stacji CBS już 1 kwietnia. Na razie zamówiono dziesięć odcinków, a w obsadzie znaleźli się m.in. Jordan Peele (narrator), Taissa Farmiga, Greg Kinnear i Adam Scott. (PP)

## KOMIKS HALLOWEEN BLUES

W lutym Egmont wznowił komiks, którego nie powinien przegapić żaden miłośnik rewelacyjnych kryminałów, szczególnie tych z delikatnym paranormalnym wątkiem w tle. „Halloween Blues” to dzieło kompletne, świetnie zbudowane na wielu płaszczyznach i, co powinno napawać nas dodatkową dumą, w całości narysowane przez polskiego rysownika Zbigniewa Kasprzaka, ukrywającego się pod pseudonimem Kas. Monumentalne wydanie tego ponad 300-stronicowego albumu zawiera wszystkie siedem opowieści o policjancie Foresterze Hillu, który został właśnie oczyszczony z zarzutów zamordowania własnej żony – pięknej i popularnej aktorki Dany. Hill wprawdzie nie pamięta wydarzeń owej feralnej nocy, ale o stracie nie pozwala mu zapomnieć... duch zmarłej kobiety. Dodam, że wyjątkowo sarkastyczny, uwodzicielski i charakterny duch. Forester, rozwiązując kolejne sprawy kryminalne, w które na dodatek często wplątane są niezwykle seksowne femme fatale, musi znosić kąśliwe uwagi Dany. Pikanterii całości dodaje fakt, że podczas jednej nocy w roku, oczywiście w Halloween, duch zmarłej w tragicznych okolicznościach osoby może przejąć ciało losowo wybranej osoby tej samej płci.

„Halloween Blues” błyszczy przynajmniej z kilku powodów. Doskonałe scenariusze Mythica, a właściwie belgijskiego pisarza Jeana-Claude’a Smit-le-Benedicite’a, to małe perełki, skonstruowane tak perfekcyjnie, że same w sobie mogłyby uchodzić za gotową podstawę do porywającego filmu czy serialu. Zazwyczaj nudzą mnie kolejne



wydumane śledztwa, ale opowieści zawarte w tym komiksie umiejętnie wydobywają na wierzch wszystko to, co najlepsze w kryminałach. Kłamcy, sobowtóry, zabójstwa w afekcie, choroby psychiczne i gra o wielkie fortuny – wszystko to tu jest, do tego czarująco osadzone w realiach Ameryki lat pięćdziesiątych. Postacie są pełnokrwiste i doskonale zarysowane, a relacja głównego bohatera z duchem własnej żony iskry za każdym razem, gdy zostają zestawieni na kadrach.

Z twórczością Kasprzaka nie miałem po drodze, nigdy bowiem nie kręcił mnie Yans, inne słynne dzieło tego rysownika. Jednak „Halloween Blues” uwiódł mnie od pierwszego zeszytu. Polak ma własny styl, który doskonale wpasowuje się we frankofońską sztukę rysowania, a strony wypełnione akcją potrafi rozrysować jednocześnie dynamicznie, ale i bardzo czytelnie. Rewelacyjnie wypada też mimika bohaterów. Wszystko tu jest spójne i doskonale ze sobą współgra, nawet kolory nałożone przez... żonę Kasprzaka.

Komiks „Halloween Blues”, chociaż u jego podstaw leży pulpowy rodowód, to sztuka najwyższej próby. Mamy tu napięcie, humor, ale i odrobinę podanej ze smakiem erotyki. W fabułach czuć zarówno ducha Jamesa Bonda, jak i najlepszych opowieści spod znaku noir, ale wszystko to nie traci kasku ani też nie wieje nudą. Album ten to zatem znakomity pomysł na prezent, nie tylko dla fanów komiksu. W tych opowieściach kryje się bowiem tyle dobra, że i miłośnik dobrej książki czy filmu powinien postawić sobie ten okazały tom na półce. (PP)

KOMIKS

## SERIAL KOMIKS Y-OSTATNI Z MĘŻCZYŹN TRAFI NA MAŁY EKRAŃ



„Y-Ostatni z mężczyzn” to jeden z najlepszych komiksów, jakie miałem przyjemność przeczytać.

Jego poziom został potwierdzony licznymi nagrodami, w tym prestiżowym Eisnerem za najlepszy komiksowy scenariusz. Licząca 60 zeszytów historia, stworzona przez znakomitego scenarzystę Briana K. Vaughana, to udane połączenie postapokalipsy i akcji z tajemnicą i humorem. Oryginał można przeczytać w pięciu tomach wydanych w latach 2016-2017 przez Egmont, natomiast stacja FX zapowiedziała serialową adaptację, która ma zadebiutować w 2020 roku. Główną rolę Yorricka Browna ma odegrać Barry Keoghan. Trzymam kciuki za powodzenie projektu, mając w pamięci inne komiksowe hity, które miały zadebiutować na srebrnym ekranie, ale im się nie udało, jak chociażby znakomity „Skalp”. (PP)

## SERIAL DUŻA SZANSA NA OBCEGO W WERSJI SERIALOWEJ

Wokół uniwersum „Obcego” narasta coraz więcej plotek i spekulacji. Do końca nie wiadomo, jak potoczą się dalsze losy ukochanego przez widzów potwora z kosmosu.

Ostatnie doniesienia, których źródłem jest HNEntertainment, sugerują, że do telewizji trafią aż dwa seriele z Alienem, produkowane wspólnie przez Disneya i 20th Century Fox. W produkcji ma być rzekomo zaangażowany sam Ridley Scott, a serial trafi podobno na platformę Hulu. Z jednej strony plotki wydają się stosunkowo prawdopodobne, jako że licencja wciąż jest kurą znoszącą złote jaja, z drugiej strony nowa wersja „Predatora” nie została zbyt przychylnie odebrana przez krytykę i nie radzi sobie najlepiej w box office. Jakis czas temu głośno było też o filmie, którego reżyserem miał być Neil Blomkamp („Dystrykt 9”, „Chappie”), a w obsadzie miała znaleźć się sama Sigourney Weaver. Niestety projekt został na razie anulowany. (PP)





## FILM

## POWSTANIE KSIĄŻĘ W NOWYM JORKU 2!

„Książę w Nowym Jorku” był jedną z najlepszych komedii 1988 roku. Film Johna Landisa zdobył nominację do dwóch Oscarów, a także na dobre ustawił karierę Eddiego Murphy’ego, która zaczęła się od „Nieoczekiwanej zmiany miejsc”, „Saturday Night Live” i „Gliniarza z Beverly Hills”. W przyszłym roku, po 32 latach (!) od premiery oryginalnego filmu, na ekrany

kin wejdzie kontynuacja losów księcia Akeema. To duża szansa dla aktora, który od jakiegoś czasu nie gościł na ekranach, a jeśli nawet, to jego filmy były miażdżone przez krytykę, jak chociażby „Tysiąc słów” czy „Mr. Church”. Teraz Murphy wraca do swoich najgłośniejszych tytułów, czego efektem są także planowane prace nad czwartą częścią „Gliniarza z Beverly Hills”. Aktor będzie też zaangażowany w kontynuację kultowej komedii „Bliźniacy”, również z 1988 roku. W „Triplets”, bo tak będzie się nazywała, zagra u boku Arnolda Schwarzeneggera i Danny’ego DeVito. (PP)

## MUZYKA

## THE TIGER LILLIES – DEVIL’S FAIRGROUND

Najnowsza płyta brytyjskiej trójki muzyków jest nostalgiczną podróżą, zabierającą słuchacza do początków lat dziewięćdziesiątych, kiedy to ich nowo powstały zespół zawędrował do Pragi. Miasto to znajdowało się wtedy w okresie przejściowym: z jednej strony aksamitna rewolucja wyzwoliła obywateli spod komunistycznego reżimu, z drugiej zaś do pełnego otwarcia kraju na Zachód była jeszcze daleka droga. Płyta „Devil’s Fairground” dobrze oddaje atmosferę tamtych lat, lecz – jak przystało na pozycję reprezentującą gatunek dark cabaret – robi to w sposób dekadentcki, onieśmielająco szczerzy i pozbawiony jakiegokolwiek tabu. Grupa The Tiger Lillies nigdy nie angażowała się bowiem w słodkie piosenki z happy endem, zmuszając za to do refleksji nad światem przez uwypuklanie jego mrocznych aspektów. W realizacji tego pomagają obecność w utworach postaci z marginesu społecznego. Poznajemy na przykład historię narkomana umierającego z przedawkowania, słyszymy piosenkę o prostytutce okradającej swoich klientów, a w „Królu Rynsztoka” pojawia się alkoholik z amputowanymi nogami, którego tronem



PRAGA

jest wózek inwalidzki. The Tiger Lillies nie ma jednak na celu taniego szokowania odbiorcy, bo mocnym słowem utworów towarzyszy dźwiękowe mistrzostwo. I choć scenę muzyczną kradnie silny i celowo groteskowo brzmiący głos głównego wokalisty zespołu, to instrumentalny przepych zapewnia czeska Berg Orchestra pod batutą Petera Vraběla. Album jest muzycznie eklektyczny (czasami eksponuje pizzicato, w innym przypadku akordeon z dynamiką forte), co współgra ze zróżnicowaniem tematycznym: raz jest to zastanowienie nad przemijaniem, kiedy indziej ujrzenie braku sensu świata i rzućcie się w wir nihilistycznego carpe diem. Płyta „Devil’s Fairground” jest zdecydowanie warta odśłuchania. Będzie idealną pozycją zarówno dla laików chcących poznać oryginalny zespół, jak i wieloletnich fanów gatunku, pragnących dodać do swojej kolekcji świetny album. (MMG)

## SERIAL

## KOLEJNE SERIALE MARVELA SKASOWANE NA NETFLIKSIE



Niestety spełniły się najczarniejsze sny miłośników seriali opartych na komiksach Marvela, a produkowanych na platformę Netflix. Po drugim sezonie pod nóż poszedł ciepło przyjęty „Punisher” z Jonem Bernthalem, natomiast przygody Jessiki Jones skończą się wraz z premierą trzeciego sezonu, która nastąpi w tym roku. Produkcje te podzieliły marny los „Daredeviła”, „Luke’a Cage’a” i „Iron Fista”, a powodem są kwestie licencyjne i plany dotyczące platformy Disney+. Pojawiła się jednak iskierka nadziei, którą w serca fanów Marvela wlał jeden z przedstawicieli platformy Hulu, Craig Erwich. Wyraził on zainteresowanie przejęciem seriali Netfliksa. Decyzja należy oczywiście do Disneya, ale zacieśniana coraz bardziej współpraca z Hulu pozwala mieć nadzieję. (PP)

## SERIAL

## POWSTANIE KONTYNUACJA RANCZA!



Dobre wieści z naszego rodzimego podwórka. Po trzech latach od zakończenia produkcji **Ławeczka ma wrócić na plan**. Powrót do obsady potwierdził niedawno Artur Barciś, jest też duża szansa na powrót Ilony Ostrowskiej, Cezarego Żaka i Pawła Królikowskiego. Na planie zabraknie natomiast Elżbiety Romanowskiej, która odgrywała rolę Joli Pietrek. Co więcej, ze zdwojoną siłą powróciła plotka o stworzeniu kinowej, pełnometrażowej wersji serialu „Ranczo”. Jest na to szansa, skoro planowany pierwotnie na cztery sezony serial zdobył tak dużą popularność, że po zaledwie trzech latach nieobecności twórcy znów zdecydowali się powołać produkcję do życia. (PP)

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**

# KDP 47

PAMIĘĆ SPŁATAŁA MI FIGŁA PARĘ TYGODNI TEMU.



POGRYWAŁEM W FINAL FANTASY IX, BĘDĄC PRZEKONANYM, ŻE TO JEDYNA ODSŁONA SERII Z PSX, Z KTÓRĄ NIE MIAŁEM OKAZJI...

KIEDY W OKOLICACH DZIESIĄTEJ GODZINY PRZYGODY...



ZORIENTOWAŁEM SIĘ, ŻE ZNAM TE DIALOGI, ZNAM TE LOKACJE, ZNAM TĘ HISTORIĘ!

NAPIERW SPANIKOWAŁEM!



O CZYM JESZCZE ZAPOMNIAŁEM? JAKIE, WAŻNIEJSZE NIŻ GRA JRPG, SPRAWY ULECIAŁY MI Z BŁOWY?

POTEM WYLUZOWAŁEM.

ZAPOMINANIE TO CZĘŚĆ PROCESU, STARZEJĘ SIĘ, COŻ...

LEPIEJ JUŻ NIE BĘDZIE.



POKOLENIE LUDZI, JARAJĄCYCH SIĘ PIERWSZYMI GRAMI WIDEO ZA DZIECIĄKA JEST JUŻ WIEKOWO ZAAWANSOWANE. NIE WSPOMINAJĄC O TYCH, KTÓRZY TE GRY I MASZYNY JE OBSŁUBUJĄCE WYMYŚLIŁI CZY SKONSTRUOWALI.

TYCH POWOLI ŻEGNAMY.

MOJE POKOLENIE LUBI MYŚLEĆ, ŻE LATA 90 BYŁY WZORĄJ, ALE PRZECIĘŻ DOBILIŚMY DO WIEKÓW ŚREDNICH.

I SAMI MIEWAMY DZIECI ORAZ CAŁKIEM SPORY WYBÓR GIER DLA NICH W KILKU KATEGORIACH WIEKOWYCH.

ALE CO Z GRAMI DLA DYNAMICZNIE ROSNĄCEJ GRUPY GRACZY-SENIORÓW?

3

OPRÓCZ NINTENDO, POZYCJONUJĄCEGO SWEGO CZASU WII, JAKO DOSKONAŁĄ KONSOLĘ NA ROZRUSZANIE KOŚCI I KIESZONKOLEK Z GRAMI LOGICZNYMI NA ROZRUSZANIE MÓZGU, NIE PAMIĘTAM RUCHÓW WIĘKSZYCH PRODUCENTÓW W TYM KIERUNKU.

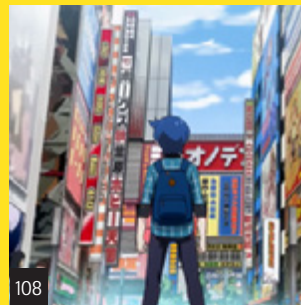
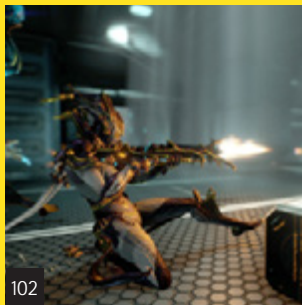
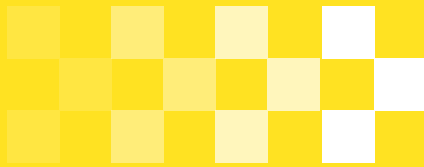
CO MOGŁOBY CHARAKTERYZOWAĆ PRODUKCJE DLA STARSZYCH GRACZY? ZAPYTAŁEM SAM SIEBIE.

ZAMYŚLIBEM SIĘ NA TROCHĘ ZBYT DŁUGO.

O CZYM TO JA MÓWIŁEM... HM?

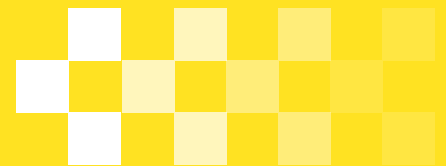


# GRY FANTASY D T CS



## FELIETONY

- 107 Michał R. Wiśniewski
- 113 Bartosz Czartoryski
- 118 Piotr Gawrysiak
- 120 Aleksy Uchański
- 120 Marcin Borkowski



JAK NA RAZIE JEDYN LYNCHOWSK GR ,  
KTÓRA WYCZERPUJ CO EKSPLOATUJE  
MOTYW ZABÓJSTWA NASTOLETNIJ LAURY  
PALMER JEST LIFE IS STRANGE Z 2015 ROKU.



CREDITS

SYMBOLICZNO CI I CODZIENNO CI, CZYLI

# DATA

■ Otyły przeciwnik z Little Nightmares. Wynaturzenie przez niekontrolowaną żarłoczność jest jednym z głównych motywów gry.



# LYNCH

i gry wideo

David Keith Lynch urodził się 20 stycznia 1946 roku w Missoula w stanie Montana. Obecnie, jako reżyser z ponad pięćdziesięcioletnim dorobkiem, jest jednym z najbardziej rozpoznawalnych amerykańskich filmowców. Jego dzieła, choć najczęściej surrealistyczne i niełatwe w odbiorze, zdobyły uznanie widzów na całym świecie, przenikając z czasem do branży elektronicznej rozrywki.

■ Marcin M. Granat

**L**ynch nie zaistniał jednak w masowej świadomości od razu. O artyście zrobiło się, co prawda, głośniejsze w 1980 roku za sprawą biograficznego „Człowieka słonia”, lecz szczyt jego popularności przypadł na sukces serialu „Miasteczko Twin Peaks”, tworzonego razem z Markiem Frostem. Był on emitowany na początku lat dziewięćdziesiątych i to właśnie inspiracje jego odcinkami zaowocowały pierwszą w historii grą wideo, która czerpała z artystycznego dorobku Amerykanina.

## MAŁOMIASTECZKOWOŚĆ

Produkcją tą była The Legend of Zelda: Link's Awakening, wydana na Game Boya w 1993 roku. Akcją gry osadzono na wyspie, która nasuwa skojarzenia z miejscowością Twin Peaks nie tylko swoistą izolacją (bo położona jest poza królestwem Hyrule), ale też żyjącymi na niej postaciami. Takashi Tezuka, jako osoba sprawująca dyrektorską pieczę nad produkcją, chciał bowiem stworzyć świat gry na wzór tego z amerykańskiego serialu. Jego wizję wcielono w życie, lecz zrobiono to bardzo subtelnie, przez co nie wszystkie odniesienia należały do oczywistych. Okazało się jednak, że fani uparcie widzący

w grze nawiązania do „Miasteczka Twin Peaks” mieli rację. Ich przypuszczenia potwierdziło samo Nintendo, publikując w 2010 roku rozmowy twórców gry, którzy wspominając stare, dobre czasy, podkreślili wzorowanie się na popularnym serialu.

Lecz tam, gdzie jedni Japończycy byli nad wyraz powściągliwi, drudzy czerpali z Lynchowskich wizji pełnymi garściami. Za przykład mogą posłużyć kroki, jakie przedsięwziął Hidetaka Suehiro, znany też pod pseudonimem SWERY. Nadzorował on prace nad survival horrorem Deadly Premonition, który po premierze w 2010 roku okazał się największym pastiszem „Miasteczka Twin Peaks”, jaki kiedykolwiek wydała nasza branża. Gra stawia nas w roli Francisa Yorka Morgana, który tak samo, jak serialowy Dale



## David Lynch

Zaprzagnął tworzyć filmy w 1967 roku, gdy studiował na Pennsylvania Academy of the Fine Arts. Podczas prac nad obrazem poczuł, że chce, aby jego dzieło poruszało się i posiadało dźwięk. Jeszcze tego samego roku ukończył swój pierwszy film: „Sześciu mężczyzn, którym robi się niedobrze (sześć razy)”.



Cooper, jest specjalnym agentem FBI. Wiedziony śladem seryjnego mordercy trafia on do niewielkiej miejscowości, będącej niemalże kopią Twin Peaks. Zarówno jedno, jak i drugie miejsce może pochwalić się przeogromnym hotelem, charakterystycznym pubem, posterunkiem policji, a przede wszystkim położeniem pośrodku lasu tak bardzo gęstego, że gracz ma wręcz ochotę powtórzyć za agentem Cooperem słowa z pierwszego odcinka: „Jeszcze nigdy nie widziałem tak wielu drzew w swoim życiu”.

Na szczęście świat przedstawiony w *Deadly Premonition* nie jest bezczelnym powieleniem oryginału, a scenarzysta potrafi zaskoczyć także odbiorców zaznajomionych z serialowym pierwowzorem. Twórcy wysilili się chociażby przy projekcie lokacji ze snów agenta Morgana, która przypomina słynny złowrogi Czerwony Pokój, w którym logika traci znaczenie, a upływ czasu przestaje podlegać prawom fizyki. Jednak choć gra zawiera sporo mrocznych elementów, obraz wykreowany przez SWERY'ego bywa też żartobliwy. Podczas rozgrywki spotykamy na przykład postać Pot Lady, będącą zabawnym odpowiednikiem pieńkowej damy z serialu.

## FASCYNACJA NA CAŁE ŻYCIE

Znane z telewizyjnego hitu sylwetki posłużyły również za matryce postaci w innym zacnym tytule SWERY'ego:



➤ Seryjny zabójca z *Deadly Premonition*. Według mieszkańców miasteczka zabija on tylko, gdy pada deszcz...

## Twin Peaks



W słynnym serialu siły ciemności, choć mogą przybierać różne formy, są często obrazowane przez osobę nazywaną BOB (postać powyżej). Podobna koncepcja nadprzyrodzonego mroku pojawia się w *Alanie Wake'u*.

➤ Czerwony Pokój. Spotykamy tam ciekawe postaci: od tajemniczego karta, po samą Laurę Palmer.

## W DAY OF THE TENTACLE POJAWIŁO SIĘ POWIĘDZENIE AGENTA COOPERA: „DAMN GOOD COFFEE!”

przygodowce *D4: Dark Dreams Don't Die* z 2014 roku. W trakcie gry spotykamy bowiem tajemniczego mężczyznę o gigantycznym wroście, a protagonista ponownie przypomina agenta Coopera i tak jak on cierpi w wyniku morderstwa ukochanej. Warto też odnotować, że Suehiro dodał do gry motyw podróżowania w czasie, co zdaje się mieć związek z Lynchowską tendencją do eksperymentowania z chronologią wydarzeń.

SWERY dał wyraz fascynacji twórczością amerykańskiego reżysera także w swojej najnowszej grze. Platformowo-logiczna *The Missing: J.J. Macfield and the Island of Memories* wykorzystuje charakterystyczny dla *Twin Peaks* krajobraz (nie zabrakło przydrożnej restauracji, tartaku czy lasu w tle), lecz uzupełnia go o elementy autorskie: śmiertelne pułapki i potwory. To właśnie one sprawiają, że gra jest bardzo brutalna, zmuszając postać gracza do dotkliwego okaleczenia swojego ciała: podpalania go, odrywania kończyn, łamania karku. Tego typu estetyka nigdy nie była obca także Lynchowi, a spotkać ją mogliśmy chociażby w przesyconym przemocą „*Blue Velvet*”, jak również na



początku „*Dzikości serca*”. Co ciekawe, w grze można nawet odblokować grafikę koncepcyjną nawiązującą do tego drugiego filmu. Przedstawia ona krwawiącą protagonistkę i psa trzymającego w zębach jej oderwane ramię, co przypomina scenę po nieudanym napadzie na bank, gdy pewien czworonóg ucieka z ludzką ręką w pysku.

*The Missing* jest wreszcie dowodem na ewolucję Suehiro w sposobie inspirowania się dziełami amerykańskiego filmowca. Najnowsza gra twórcy w porównaniu z *Deadly Premonition* i *D4* zawiera bowiem mniej dosłownych zapożyczeń wyrwanych wprost z dzieł Lyncha, a stawia bardziej na odtworzenie charakterystycznej dla reżysera atmosfery, wyrażonej przez niedopowiedzenia i przenośnie. Tytuł jest jedną wielką metaforą, w której za pewnik nie można brać nawet tożsamości głównej bohaterki. Koszmarna wyspa i czyhające na niej niebezpieczeństwa sąli tylko wizualizacją realnych problemów naszej postaci.

## KTO ZABIŁ LAURĘ PALMER?

Choć „*Miasteczko Twin Peaks*” porusza wiele wątków, na pierwszy plan wysuwa



się zagadka zabójstwa nastoletniej Laury Palmer. Jak na razie jedyną lynchowską grą, która wyczerpująco eksploatuje ten motyw, jest *Life is Strange* z 2015 roku. Akcja ma miejsce w niewielkiej miejscowości o nazwie Arcadia Bay, której geograficzne położenie w północno-zachodniej części USA nie przez przypadek pokrywa się z lokalizacją serialowego Twin Peaks. Świat stworzony przez programistów nie jest jednak, wbrew nazwie, arkaadyjski. Dość szybko dowiadujemy się bowiem, że zaginęła jedna z uczennic szkoły, do której uczęszcza nasza protagonistka.

Nieszczęśliwą osobą jest Rachel Amber i można ją uznać za wirtualny odpowiednik Laury Palmer. Podobieństw między dwiema kobietami jest bowiem zbyt wiele, aby uznać je za zbieg okoliczności. Obydwie są atrakcyjnymi blondynkami, sprawiającymi na pierwszy

❖ **Łoś w fartuchu z The Missing to pomysł SWERY'ego, ale te sowy obok są już jakieś takie twinpeaksowe...**

❖ **Max, główna bohaterka Life is Strange, cofa czas. Na rynku dostępne są już dwa odcinki drugiej części gry, ale nie idą one w ślady Lynchy.**

rzut oka wrażenie ułożonych i spokojnych. Laura poza nauką w szkole udziela się w programie „Meals on Wheels” dostarczającym posiłki osobom niemogącym opuszczać własnych domów, Rachel zaś może pochwalić się wzorowymi ocenami i wybitnym talentem aktorskim, pozwalającym jej być gwiazdą w kole teatralnym. Obie mają jednak swoje mroczne strony, o czym odbiorca dowiaduje się stopniowo. Raz obserwuje, jak w notatniku Laury znajdująca jest kokaina, w innym przypadku niespodziewanie spotyka Rachel w punkrockowym ubraniu, bawiącą się na koncercie z podejrzanymi typami wśród widowni.

Oczywiście zarówno *Life is Strange*, jak i jej prequel *Life is Strange: Before the Storm*, nawiązują do „Miasteczka Twin Peaks” mnóstwem innych odniesień. Część z nich to tylko mrugnienia w kierunku fanów telewizyjnej serii: w uniwersum pojawia się zespół muzyczny o nazwie Firewalk, a na tablicy rejestracyjnej pewnego samochodu widzimy napis TWINPKS. Najważniejsze i przy okazji bardzo lynchowskie, jest jednak obdarzenie głównej bohaterki *Life is Strange* zdolnością manipulowania czasem. David Lynch nie raz ingerował bowiem w swoich dziełach w naturalny upływ czasu, co widać chociażby w „Zagubionej autostradzie” oraz „Inland Empire”.

To jego zamięłowanie może być nawet obiektem drwin, a złośliwi powiedzą, że reżyser nie potrafi zachować ciągłości wydarzeń, nawet gdy wzoruje się na gotowym materiale. Jako przykład służy filmowa „Diuna”, w której scena skrytobójczego ataku na Paula Atrydę występuje po jego wyprawie na pustynię, gdzie jest świadkiem ataku ogromnego czerwia pustyni. Tymczasem w powieści Franka Herberta wydarzenia te występują w odwrotnej kolejności. Pomijając jednak ekranizację o planecie Arrakis, trzeba



## Paratopic



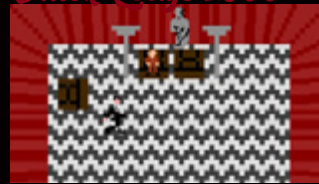
Eksperymentalną grę trzeba przejść na raz, bo opcja zapisu stanu nie istnieje. Grafika stylizowana na FPS sprzed dwudziestu pięciu lat skutecznie niepokoi, a fabuła obraca się wokół kaset VHS, których nie należy oglądać.

## The 25th Ward



Produkcja jest sequelem *The Silver Case* i tak samo jak poprzedniczka ukazuje próbę stworzenia utopii. Jest też obowiązkowy Czerwony Pokój, a pewna postać zajada się słodyczkami niczym Cooper (w roli placka z wiśniami występuje deser).

## Black Lodge 2600



Zwróćcie uwagę na odwzorowanie szczegółów, porównując screen z kadrem ze strony po lewej. Odbiorca od razu widzi, że tytuł tworzył pasjonat. Sterowanie gry jest nieco toporne, lecz produkcja rekompensuje to atmosferą.

## Fraserhead



Bohaterowi odpada głowa, a na jej miejscu pojawia się ta należąca do słynnego dziecka. Dzieło jest tak obłąkańcze, że sam Lynch napisał do swoich rodziców: „(...) proszę, nie oglądajcie filmu „Głowa do wycierania” (...).”

# CREDITS

przysiąc, że Lynchowski nacisk na czasową niejednoznaczność z powodzeniem wzbudza niepokój i podkreśla surrealistyczność świata przedstawionego. Twórcom *Life is Strange* udało się to bardzo dobrze oddać. Śmiem twierdzić wręcz, że poszli oni o krok dalej, bo dali przecież odbiorcy możliwość aktywnego kształtowania przeszłości ze wszystkimi tego plusami i minusami.

## MROK CODZIENNOŚCI

Wizja czerpiąca z małomiasteczkowego Twin Peaks pojawiła się też w grze *Alan Wake*. Zwykła, przesiąknięta monotonią miejscowość Bright Falls, okazała się polem, na którym walkę toczą siły światła i ciemności. Zło ukazane w produkcji Remedy Entertainment nie manifestuje się jednak wymyślnymi potworami, lecz podobnie jak *Deadly Premonition* prezentuje spaczoną wersję codzienności. Większość przeciwników w obydwu grach stanowią bowiem wynaturzone sylwetki zwykłych mieszkańców. Wizja ta nie odbiega od Lynchowskiej estetyki, czego dowodem mogą być spektralni, umorusani i wrogo nastawieni drwale, którzy zdominowali ósmy odcinek „*Twin Peaks: The Return*” z 2017 roku. Gry *Alan Wake* i wydany dwa lata później *Alan Wake's American Nightmare* położyły dodatkowo twinpeaksowy nacisk na motyw sobowótora. Mr. Scratch wygląda jak główny bohater tych dwóch gier, lecz jest jego psychopatycznym alter ego, przez co przypomina opętanego przez mroczne siły agenta Coopera.

Codzienna szara rzeczywistość, ale przesyciona industrialnymi pejzażami, jest z kolei scenerią pierwszego pełnometrażowego filmu Lyncha pod tytułem „*Głowa do wycierania*”. Poza opuszczonymi fabrycznymi krajobrazami oraz



## NA STWORZONYM PRZEZ HERBERTA UNIWERSUM, BAZUJE GRA DUNE OD CRYO INTERACTIVE. JEJ ROZSZERZONA, WYDANA NA CD WERSJA, ROZPOCZYNA SIĘ TĄ SAMĄ SCENĄ, CO „DIUNA” LYNCHA.

niepokojącą fabułą dzieło to wyróżnia się nietuzinkową oprawą dźwiękową. Każdej jego scenie towarzyszą nieustanne metalowe uderzenia i ciężki przemysłowy pogłos. To właśnie wybitną aranżacją dźwiękową tego filmu zainspirował się kompozytor gry *Little Nightmares*. Brzmieniowe podobieństwa pomiędzy dwoma uniwersami słychać już od początku rozgrywki. Nie da się ukryć, że przeciągłe odgłosy wyginanego metalu i mroczne echa doskonale oddają atmosferę podwodnego stalowego molocha zwanego *The Maw*, wewnątrz którego toczy się akcja gry.

Ponadto twórcy *Little Nightmares* nawiązali do „*Głowy do wycierania*” za pośrednictwem zdeformowanych

▀ Tego typu przeciwnicy z *Little Nightmares* są z kolei niewidomi, lecz reagują na najmniejszy szelest. W poszukiwaniach źródeł hałasu pomagają im długie ramiona.

▀ Poniższa scena z Virginii natychmiastowo przywołuje wspomnienia z występów w *Bang Bang Barze* z „*Miasteczka Twin Peaks*”.

przeciwników. Ich wygląd w niczym nie ustępuje przecież słynnemu zdegenerowanemu dziecku, z którym większość osób kojarzy wspomniany film. Niemowle o patologicznej aparycji inspirowało zresztą i innych twórców gier. Leżało w zlewie w horrorze *P.T.* od Kojima Productions, jego głowa zaś pojawiła się u jednego z przeciwników w *Borderlands 2*.

## KADRY ZE SNÓW

Amerykański reżyser ma na swoim koncie udane filmy z rodzaju kina drogi. To właśnie ten typ produkcji kinematograficznych można uznać za inspirację stojącą za grą *Kentucky Route Zero*, która powolne tempo czerpie z „*Prostej historii*”, a osobliwe wydarzenia przypominają awangardową podróż *Luli i Sailora* z „*Dzikości serca*”. Produkcja jest podzieloną na pięć aktów przygodówką, podczas której staramy się dostarczyć przesyłkę na enigmatyczny adres 5 Dogwood Drive. Po drodze obserwujemy przedziwne miejsca pokroju fabryki sztucznych kończyn czy Muzeum Domów, trafiając też na pełną nieoczywistości autostradę Zero. Gra wciąż jest niedokończona, gdyż brakuje jej ostatniego aktu, lecz nawet na tym etapie jest godna polecenia. Urzeka bowiem innowacyjną narracją i typowo Lynchowskimi dialogami oraz fabułą.





W porównaniu z Kentucky Route Zero dużo bardziej zbliżona pod względem wizualnym do dziesiątej muzy jest gra Virginia. Produkcja koresponduje z medium filmu przez wprowadzenie cięć montażowych, a przez to pokazywanie tylko najważniejszych scen. Tytuł nie pozwala na zbyt dużą eksplorację, czyniąc odbiorcę bardziej obserwatorem niż swobodnym graczem. Brak wolności gra nadrabia za to klimatem. Atmosferę małej miejscowości z paranormalną tajemnicą czerpie oczywiście z uniwersum „Twin Peaks”, a pesymistyczny wydźwięk, ukazujący świat bez jasnego podziału na dobro i zło, nadaje grze poetyki charakterystycznej dla filmu neo-noir, jakże podobnej do tej z „Mulholland Drive”.

Z powyższego filmu, jak i innych dzieł Amerykanina, silnie czerpał też Goichi Suda. I choć w jego grach znajdujemy ogrom odniesień do dorobku Davida Lyncha, ważniejszy jest według mnie sposób, w jaki twórca zapożyczył od reżysera sztukę oszukiwania odbiorcy. Lynch potrafi bowiem zaskakiwać niczym iluzjonista. Już w serialowym „Twin Peaks” „sowy nie są tym, czym się wydają”, a pustynna chatka z „Zagubionej autostrady” co chwilę zmienia swoje znaczenie. Podobnie jest u Sudy, który po napisach końcowych we Flower, Sun, and Rain wyświetla dialog na temat miejsca akcji gry, zdradzając półzartem, że „nie było żadnej wyspy”. Z kolei podczas rozgrywki w The Silver Case i The 25th Ward, stopniowo dowiadujemy się, że obserwowane przez nas piękne metropolie maskują tak naprawdę kompletny brak bezpieczeństwa ich mieszkańców.

Kuglarskie możliwości reżysera osiągają swój szczyt w „Mulholland Drive”, u Sudy zaś w Killer7. Podczas gdy największą Lynchowską iluzją okazuje

się puszczonej za śmy występ w Klubie Silencio, u japońskiego twórcy tej samej rangi sztuczka dotyczy nowoczesnego wieżowca, będącego z oddali symbolem korporacyjnej potęgi, a z bliska wielką drewnianą atrapą.

#### JEDNO MEDIUM TO ZA MAŁO

David Lynch jest twórcą o szerokim spektrum zainteresowań. Poza filmem realizuje się także w malarstwie, muzyce i fotografii. Gdyby nie jego otwartość na przeróżne formy ekspresji, nie powstałoby wiele jego mniej znanych dzieł, jak chociażby krótkometrażowy „Darkened Room”, opublikowany w internecie jeszcze przed erą YouTube’a.

To właśnie krótkie filmy Lyncha zdają się rezonować z grą Paratopic. Jej rozgrywka trwa około 40 minut i rządzi się logiką koszmaru sennego. Postacie są dodatkowo niezdolne do wyraźnego wymawiania słów, co może przypominać słynne dialogi z Czerwonego Pokoju, jak również bełkotliwy styl piosenki „Football Game” z Lynchowskiego albumu „Crazy Clown Time”.

„Przecucie” w pracy detektywa z The Silver Case jest bardzo ważne. Cooper też szukał zabójcy m.in. za pomocą „tybetańskich metod, instynktu i szczęścia”.

#### Słóń



Lynch został uwieczniony na planie „Człowieka słonia” przez Franka Connora w 1979 roku. Akcja filmu dzieje się w wiktoriańskiej Anglii, a w obsadzie znalazł się sam Anthony Hopkins.

Surrealistyczne zależności przyuczynowo-skutkowe to norma w Kentucky Route Zero. Pożądaną autostradę znajdujemy poprzez kalibrowanie telewizora.

Z krótkich gier opartych na twórczości Lyncha warto też wspomnieć Dropsy and the Black Lodge. Gra ukazuje przygodę pewnego klauna we wrogim wymiarze zwanym Czarną Chatą, a rozgrywcę przygrywa lekko zmieniona i zapętłona muzyka z czołówki „Miasteczka Twin Peaks”.

Kto jednak wolalby snuć się po Czarnej Chacie klaunem, gdyby mógł to robić samym agentem Cooperem i to w iście 8-bitowym stylu? Dokładnie na to pozwala gra Black Lodge 2600, która wbrew nazwie nie została napisana na Atari 2600, lecz udostępniona za darmo na PC w 2011 roku. Prezentowane w niej rozpixselowane czerwone zasłony i czarno-biała posadzka będą chyba jednak musiały ustąpić w przyszłości wizualnemu przepychowi, jaki szykują dla graczy autorzy Twin Peaks VR. To właśnie na gogle wirtualnej rzeczywistości ma powstać produkcja, stawiająca przed graczami o tyle trudne, co i przerażające zadanie ucieczki z Czarnej Chaty. Co najciekawsze, przy pracach nad tytułem pomaga sam David Lynch.

Czy artysta, który nie ma doświadczenia z wirtualną rzeczywistością, podoła wyzwaniu? Są na to duże szanse, gdyż Lynch jest osobą pozbawioną uprzedzeń do jakiegokolwiek twórczego medium, a w przeszłości spoglądał już z zaciekawionym okiem na naszą branżę. Chciał bowiem stworzyć serial bazujący na Bad Day on the Midway, jednej z najbardziej szalonych gier 1995 roku. Wtedy projektu nie udało się jednak zrealizować ze względu na brak porozumienia z twórcami odnośnie do scenariusza. Oby tym razem wszystko zostało dopięte na ostatni guzik. ■



# CREDITS

■ Część walk toczy się w przestrzeni kosmicznej, gdzie naszą zbroję rozszerzamy o specjalny moduł skrzydeł Archwing.



# WARFRAME

## 20 TYSI CY MIL KOSMICZNEGO PARKOURU.

Miesiąc temu opisywałem pierwsze wrażenia z Anthem, najnowszej strzelanko-zbieranki BioWare. W tym miesiącu też opowiem o strzelaniu do hord wrogów, gdy się jest ubranym w cyborgiczną zbroję. Będzie to jednak dotyczyć zupełnie innego tytułu.

Paweł Gąska

**T**ym razem pod lupę wziąłem Warframe'a, jednego z ważniejszych rywali Anthem, a zarazem grę, o której trudno cokolwiek powiedzieć, dopóki nie włada się w nią co najmniej 200 godzin.

### LEGENDA ZAŁOŻYCIELSKA

Historia jej powstawania przypomina jeden z tych hollywoodzkich filmów, w których bohater nie poddaje się

i w końcu osiąga sukces. Choć Warframe ukazał się w 2013 roku, pomysł na niego krążył w studio Digital Extremes już od początku tego wieku. Wtedy jeszcze gra miała nazywać się Dark Sector i być kosmicznym MMO o przebranych w mechaniczne zbroje łowcach nagród walczących między sobą o łupy. Powstało nawet demo pokazujące, jak miałyby to wyglądać. Sen się niestety nie ziścił. Wydawcy nie chcieli słyszeć o tym pomysle, zaś DE utrzymywało

się, pracując jako podwykonawca przy różnych portach gier i cudzych projektach. W 2008 roku udało im się wreszcie wydać Dark Sector. Był jednak zaledwie cieniem dawnego pomysłu. Pod naciskiem producentów porzuciono tematykę science fiction i formułę MMO. Zamiast tego dostaliśmy survival horror w ziemskich klimatach. Efekt był przeciętny i szybko zapomniany.

W 2011 roku studio stało na krawędzi rozpadu. Zlecenia nie napływały, przez



POCZ TKI DIGITAL EXTREMES SI GAJ  
LAT DZIEWI DZIESI TYCH, KIEDY TO WSPÓLNIE  
Z EPIC GAMES TWORZYLI UNREALA  
I UNREAL TOURNAMENT.



☒ Design wrogów może niektórym odrzucać, ale trudno mu odmówić oryginalności.

W ZESZŁYM ROKU STUDIO WSŁAWIŁO  
SI USUNI CIEM JEDNEJ Z OPCJI  
MIKROPŁATNO CI W GRZE PO TYM,  
JAK PEWIEN GRACZ U YŁ JEJ PONAD  
200 RAZY Z RZ DU.

co finanse wyglądały załóżnie. Zdesperowani twórcy, nie chcąc rozbijać zespołu, postanowili jeszcze raz sięgnąć do niezrealizowanego marzenia sprzed dekady. Tym razem ich wzrok padł na rynek gier free-to-play, gdzie widzieli miejsce dla swojej gry o cyborgicznych ninja. Niestety, powtórzyła się sytuacja sprzed lat i ponownie żaden wydawca gier F2P nie chciał ryzykować wydania Warframe'a. Stojąc przed wyborem: poddać się lub postawić wszystko na jedną kartę, twórcy zdecydowali się wydać grę własnym sumptem. Za sprawą udanej kampanii crowdfundingowej zdołali wypuścić pierwszą wersję Warframe'a na PC. Długie miesiące trwało, zanim gra zaczęła się zwracać, w czym pomogła darmowa reklama, jaką zrobił im wtedy John Bain (popularny youtuber znany jako Total Biscuit). Od tego momentu Warframe nieustannie się ulepszał i w roku 2018 znalazł się na liście najlepiej zarabiających produktów na



NIE ZNAMY DOKŁADNEJ LICZBY OSÓB GRAJĄCYCH REGULARNIE W WARFRAME'U. DE POCHWALIŁO SIĘ JEDNAK W ZESZŁYM ROKU, ŻE GRA MA JUŻ 38 MILIONÓW INDYWIDUALNYCH, ZAREJESTROWANYCH KONT.

✚ Jeden z fajniej zaprojektowanych questów w Warframe opowiada historię sztucznej inteligencji, która powoli traci pamięć...

platformie Steam. W międzyczasie pojawił się w wersji na konsolę, dopracował swoją mechanikę, rozwinął fabułę i zgromadził oddane grono graczy.

### NINJA W KOSMOSIE

Z czego zatem wynika owa niesłabnąca popularność Warframe'a? Główny powód to niesamowicie dopieszczona rozgrywka. Jej podstawowa pętla jest dość prosta: biegamy, zabijamy hordy wrogów i podnosimy wypadający z nich łup. Takie Diablo przerobione na strzelankę w kosmosie. Na tyle ją jednak dopracowano, że całość jest wyjątkowo satysfakcjonująca. Szczególnie wyróżnia się system poruszania się, w którym poza klasycznym bieganiem i skakaniem mamy zaawansowany parkour z odbijaniem się od ścian, wślizgami, szybowaniem czy tzw. bullet jumpami, czyli nadzwyczaj dalekimi i bardzo widowiskowymi skokami. Kombinacja tych

manewrów zgrywa się z fantazją bycia wojownikiem ninja w cyborgicznej zbroi i leży u podstaw wielogodzinnej zabawy, jaką oferuje Warframe.

Nie byłby on jednak w stanie zatrzymać graczy na tak długo, gdyby nie drugi ważny element jego sukcesu: olbrzymia różnorodność zarówno w kwestii aktywności, które gracz może wykonywać (kilkanaście różnych typów normalnych misji, dwie mapy otwartego świata, czy sortie – misje ze specjalnymi modyfikatorami), jak i w kwestii sposobu ich wykonywania. Każda z prawie czterdziestu zbroi (tytułowych warframe'ów) pozwala na nieco inny styl gry: Lokim będziemy starać się pozostać niezauważeni, Limbem skakać pomiędzy wymiarami, Octavią pobawimy się w DJ-a, podczas gdy Rhino będzie biegł do przodu, nie przejmując się sypiącym się na niego

WARFRAME KORZYSTA ZE SZTAMPOWYCH MOTYWÓW SF, ZMIENIA JE JEDNAK NA TYLE, ŻEBY NIE BYŁY POCZĄTKIEM. PRZYKŁADOWO: JEDNA Z WROGICH FRAKCJI, CORPUS, TO TYPOWA AGRESYWNA FEDERACJA HANDLOWA. NIE OPIERA SI ONA JEDNAK NA RACJONALNOŚCI, A NA DOŚŁOWNYM KULCIE PIENIĄDZA.



gradem kul. Zmiana broni też daje zupełnie nowe doświadczenia. Nawet tak proste rzeczy jak sposób przeładowania, pojemność magazynka czy szybkość lotu pocisku wytwarzają różne strategie rozgrywki, a w późniejszych etapach dostępne są coraz dziwniejsze bronie, jak rażący prądem Amprex czy strzelająca plazmą Phantasma.

Zapalonym fanom optymalizacji Warframe oferuje również zabawę z systemem modyfikowania broni i postaci, decydującym o sile i użyteczności danego przedmiotu. Modów jest kilkaset. Choć część z nich jest bezużyteczna, a część bierze się zawsze, to ów system nadal pozostawia spore pole do eksperymentów i wyszukiwania najsilniejszych (lub najciekawszych) kombinacji.

Pomimo iż mechanika jest głównym motorem napędzającym sukces Warframe'a, DE w miarę rozwoju gry dodało też widowiskowe questy fabularne, często wywracające cały lore świata do góry nogami. Bardziej jednak niż same questy interesująca jest reakcja społeczności graczy, w której panuje niepisane porozumienie o niezdradzaniu fabularnych tajemnic nowym użytkownikom, tak żeby ci mogli doświadczyć tych zadań, nie wiedząc, co ich czeka. Jest to przestrzegane do tego stopnia, że w publicznych grach na wczesnych planetach wiele osób nie używa odblokowywanych w tych questach specjalnych zdolności, które mogłyby ujawnić część niespodzianki.

### TONĄC W DOBROBYCIE

Paradoksalnie to, co stanowi o sile Warframe'a, jest też jego największą słabością. Ogrom aktywności, które można wykonywać w grze, to z jednej strony dobra rzecz, z drugiej przysłaniająca doświadczenie dla nowego gracza. Tym bardziej, że przeróżne opcje są wyjaśniane jedynie szczątkowo lub wcale.



➤ Oto Amprex w pełnej krasie – oryginalna broń, rażąca wrogów wiązkami energii elektrycznej.

**POZA QUESTEM WPROWADZAJ CYM SENSOWNA FABUŁA POJAWIA SI DOPIERO PO OKOŁO 80 GODZINACH.**



➤ Liczba lokacji w grze jest olbrzymia: samo „przejście” mapy to ponad 200 misji.



➤ Nie chcąc zamykać się tylko w systemie misji, Warframe dodał w ciągu ostatnich dwóch lat dwie mapy otwartego świata.

Już po kilku godzinach gry mamy dostęp do misji na pierwszych planetach, alarmów, specjalnych misji od syndykatów, pierwszych questów fabularnych i obu otwartych światów. Musimy nauczyć się jak modować, gdzie szukać surowców, kredytów czy części broni. Zaczynamy zdobywać poziomy zbroi, poziomy kolejnych broni, poziomy modów, poziomy archwinga, poziomy zwierzaków, poziomy mistrzostwa... A w miarę przebijania się do coraz to nowych planet nasz wybór tego, co mamy robić, zwiększa się coraz bardziej, podczas gdy gra nie wyjaśnia nam, które aktywności są w danym momencie ważniejsze, które lepiej zostawić sobie na później, a które w ogóle nie są już warte uwagi.

Wiele MMO cierpi na ten problem, jednak niektóre próbują go zmniejszyć, ułatwiając przechodzenie przez starsze, mniej istotne dodatki. Granie w Warfra-

me'a przypomina czasem przeszukiwanie składziku jakiegось kolekcjonera staroci. Żeby dojść do tego, po co przyszliśmy, musimy przepokonać się przez szereg bezużytecznych bibelotów. Wrażenie to wzmacnia fakt, że gra wymaga czasem niedorzecznych ilości grindu. Przykładowo: zbudowanie nowej zbroi (z kategorii tych prostszych do złożenia) wymaga zdobycia wypadających z bossów schematów zarówno jej, jak i jej podzespołów, zgromadzenia odpowiedniej liczby kredytów (pieniędzy) i zebrania całej listy różnych surowców. System jest oczywiście tak stworzony, żeby utrzymać użytkowników w grze. Sprawia on jednak, że zostaną tylko osoby, które naprawdę lubią grindować. Jedyne, co ratuje ten model, to wspomniana wcześniej przyjemność z samego grania, dzięki której poszukiwania potrzebnych części nie są aż tak żmudne.

# CREDITS

Przyjemności nie znajdziemy jednak zbyt wiele w starciach z bossami, których design jest najsłabszą stroną całej gry. Filozofia DE jak uczynić je trudniejszymi sprowadza się do jednego pomysłu: muszą trwać dłużej niż potyczki ze zwykłymi szeregowcami. To zaś najczęściej oznacza dodanie bossom niewrażliwości na obrażenia, dopóki jakiś warunek nie zostanie spełniony. Nie jest to trudne, nie jest też specjalnie interesujące, natomiast faktycznie znacząco przedłuża walkę.

## NINJA GRAJĄ ZA DARMO?

Ostatnia kwestia, którą trzeba poruszyć, to system monetyzacji. Branża nauczyła już nas, że za gry prezentujące się jako darmowe często trzeba płacić dużo więcej niż za normalny produkt. Jak wygląda to w Warframie? Różnie. Z jednej strony monetyzacja jest o tyle fair, że faktycznie wszystkie ważne rzeczy w grze można w ten czy w inny sposób wygrindować. Niektóre z nich (np. reaktory podwajające liczbę modów, jakie możemy mieć w danym przedmiocie) pojawiają się czasem jako nagrody za alarmy lub sortie, inne (np. sloty na kolejne bronie, towarzyszy czy zbroje) musimy kupić za platynę, czyli walutę dostępną za realne pieniądze. Platynę można jednak również zdobyć, handlując z innymi graczami. Kupców znajdziemy nie tylko na rzeczy osiągalne dopiero po kilkuset godzinach rozgrywki, ale również na przedmioty dostępne nawet dla nowych użytkowników. Można zatem faktycznie grać w pełni za darmo, płacąc jedynie swoim czasem, poświęcanym na dodatkowy grind.

Z drugiej strony, dopóki nie zbierzemy zestawu kilku różnych zbroi i broni, w których podwoimy liczbę modów, grind bardzo łatwo może zrobić się uciążliwy. Granie bez przerwy tą samą postacią oznacza niewykorzystywanie owej

✚ Akrobacje nie są tu tylko w celach widowiskowych. Wpływają też na walkę, utrudniając trafienie naszej postaci czy dając nam lepszą pozycję do strzału.



siły różnorodności, za którą chwaliłem Warframe'a. Z kolei sprzedawanie wszystkiego, co nam wpadnie w ręce, sprawia, że pozbywamy się rzeczy, których sami chcielibyśmy użyć. Sprzedając statuetki Ayakin, opóźniamy rozwój naszych modów. Sprzedając części prime z przedmiotów, których jeszcze sami nie zbudowaliśmy, spowalniamy zdobywanie poziomów mistrzostwa. Jeśli naprawdę chcemy grać za darmo, to jak najbardziej możemy, ale grind będzie nie tylko większy, ale również mniej przyjemny.

Najsensowniejszym rozwiązaniem wydaje się potraktowanie Warframe'a jako gry buy-to-play (jak GW2 czy ESO).

Wystarczy poczekać, aż za nagród za zalogowanie się dostaniemy kupon na 75% tańszą platynę, wydać na grę około 20 złotych (czyli tyle, co za porządnego indyka na promocji steamowej) i mamy dość waluty, żeby w spokoju budować podstawy naszej kolekcji. W ten sposób możemy bez problemu wybierać, czym chcemy zagrać w danym momencie, i w przyjemny sposób zdobywać przedmioty na późniejszą sprzedaż, jeśli wciągniemy się na dobre. Gra nie jest P2W i nie przymusza do wydawania pieniędzy, ale jednocześnie faworyzuje model, w którym każdy wrzuca coś do puszek deweloperów.



NIEKTÓRE KOSMETYCZNE PRZEDMIOTY DOSTĘPNE SĄ TYLKO ZA PRAWDZIWE PIENIĄDZE. TO JEDNAK WYTWÓRZY TAK ZWANEGO TENNOGENU, CZYLI ZAPROJEKTOWANE PRZEZ GRACZY SKÓRKI, KTÓRE UZYSKAŁY APROBATY SPOŁECZNOŚCI I ZOSTAŁY ZAIMPLEMENTOWANE DO GRY.

✚ Warframe wyróżnia się na tle innych „strzelanko-zbieranek” rozbudowanym systemem walki wręcz.

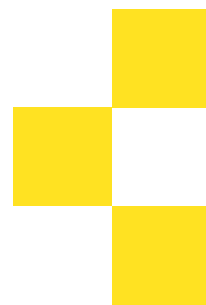
## CO DALEJ?

Jest jeszcze jedna rzecz, którą Warframe opanował do perfekcji – ewolucja. Jeśli ktoś porówna nagrania rozgrywki sprzed sześciu lat z tym, co pojawia się dzisiaj, zobaczy gigantyczny skok zarówno w ilości, jak i w jakości treści. Konkurencja działa na DE motywująco. Podczas niedawnego streamu twórcy zapowiedzieli plan na najbliższy czas. Całkowite przerobienie systemu walki wręcz, nowy typ walk w kosmosie czy zupełnie nowa frakcja to zaledwie najważniejsze punkty tego planu. Będzie się działo, więc jeśli lubicie strzelanko-zbieranki i macie trochę czasu do utopienia, warto sprawdzić, czy parkour w kosmosie do was przemawia. ■



**Michał R. Wiśniewski**

Były redaktor naczelny Kawaii, autor powieści „Jetlag”, „God Hates Poland” oraz „Hello World”, bloger. Postać ciekawa, bardzo niejednoznaczna.



## KOMPUTER MÓWI NIE

**N**ie wiem, czego się spodziewaliście po przyszłości: latających deskorolek, gadających robotów, mroku i neonów? Wszystko trochę się ziściło, ale w taki sposób, jakby życzenia spełnił złośliwy dżin. Mamy trochę „Matrixa”, trochę „Mad Maxa” i trochę „Pana Kleksa w kosmosie”.

Wszystkim dziś rządzi, ten, jak mu tam? Ten niedoszły prezydent. Al Gore? Tak. Al Gore Rythm. Gdzie nie spojrzysz, automatyzacja. Automat z kawą, automat z bułą, automat z serią („zbierał facet znaczki, poszedł na wojnę i dostał serię”). Jak w skeczu „Małej Brytanii”, komputer mówi „nie”.

Uwielbiam felietonistów, którzy narzekają na współczesną technikę. Jeden pisarz SF płakał kiedyś w tekście, że komórki to zło i zguba. Otóż zadzwoniła, jak akurat odbierał kasę z bankomatu, odebrał z rozpędu i mu bankomat zjadł pieniądze. Wina komórek, zło i szatan z internetu. Nie lubię takiej technofobii podszytej pierdołowatością. W powodzi stęków takich konserw toną głosy zwracające uwagę na prawdziwe zagrożenia. Ktoś pamięta jeszcze film „System” („The Net”) z Sandrą Bullock o zagrożeniach związanych z internetem? Z dzisiejszego punktu widzenia większość rzeczy, którymi straszono, okazała się naprawdę straszna, ale wtedy? Wtedy był tak serowy i paranoiczny, że nie przebił się z przekazem. Kto wie, może był taki specjalnie?

A teraz opowiem historię, jak zadzwonił telefon i bankomat zjadł mi banknoty. Otóż na styczniowej wyprzedazy kupiłem sobie dwie cyfrowe gry. Kupiłem, pograłem, zapomniałem, aż dwa tygodnie później zajrzałem w wyciąg z karty i znalazłem tam manko na 110 złotych. Nani sore? (jap. „co?”). Otóż gry zaksięgowywały się w pełnych cenach. Dziwna sprawa, bo przecież widziałem, co kupuję.

Zawsze uważnie patrzę, w co klikam, zwłaszcza gdy chodzi o kasę. I o zakupy online (po tym, jak raz źle spojrziałem i zamiast gry kupiłem soundtrack).

No więc piszę do suportu, suport szybko odpisuje, ale w ogóle się nie rozumiemy. Ja tłumaczę, że w czasie zakupu była cena ze zniżką i żeby zwrócili różnicę, a oni, że nie mogą anulować zakupu, bo już pobrałem. Ja tłumaczę, że nie chcę anulować, a oni, że taka była cena. Ja wyjaśniam, że nie była, a oni swoje. Przekazują sprawę dalej.

W międzyczasie dochodzę, co się stało: promocja kończyła się o godzinie 00:59. Ja zacząłem kupować chwilę przed, a zaksięgowanie nastąpiło o 1:04. Serwery automatycznie zmieniły cenę, tłumaczy suport. OK, ale dlaczego w trakcie transakcji, pytam. Dostaję kolejne odpowiedzi luźno związane z tym, co piszę. I za każdym razem jest im bardzo przykro, ale nic nie mogą zrobić. Bo automat, bo regulamin, bo serwery. I że sprawa zamknięta. Podejmuję ostatnią próbę wyjaśnienia, że chyba w ogóle się nie zrozumieliśmy, bo wbrew temu, co piszą, nigdy w czasie dokonywania transakcji nie widziałem ceny bez rabatu. A oni, że nie mogą anulować zakupu, bo już pobrałem. Jakbym nie wyłysiał, to bym sobie wyrwał resztki włosów.

Gazeta Wyborcza opublikowała niedawno fascynujący reportaż wcieleniowy Piotra Szostaka, który zatrudnił się na czarno w Uber Eats: „Aplikacja się myli. Czasem wysyła mnie po odbiór pizzy, ale w restauracji dowiaduję się, że jestem już czwartym kurierem po to samo zamówienie, które odebrał już pierwszy dostawca”. Uberowi jest oczywiście przykro, ale „komputer mówi nie” i co oni mogą.

Problemem współczesnego świata nie są algorytmy i automaty, tylko ludzie, którzy się za nimi chowają. Co znaczy moja stówka dla korporacyjnego giganta? Pewnie nic. Ale pewnie dział obsługi jest podpięty pod kolejny algorytm, który rozlicza z załatwionych spraw. Pracownik staje się cyborgiem, sterowanym tabelą wydajności w Excelu.

Wszyscy jesteście cyborgami. Aha, i nie kupujcie na samym końcu promocji. ■

# AKIBA'S

# REPORT

Akihabara, elektryczne miasto, mekka otaku – fanów anime, gier, idolek przebieranek i elektroniki. Seria gier Akiba's Trip to list miłosny do tokijskiej dzielnicy i do ludzi, którzy ją odwiedzają.

■ Michał R. Wiśniewski

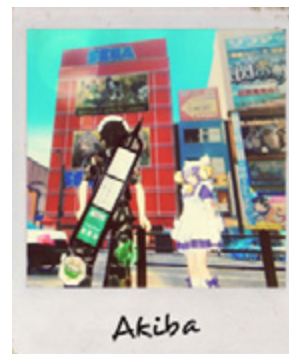
**H**asło „Akihabara” na zawsze będzie kojarzyć mi się z anime „Di Gi Charat” i jego tytułową bohaterką, zwaną też Dejiko. Dziewczyna kot o zielonych włosach, z wielkimi uszami, ubrana w strój pokojówki, w charakterystycznych wielkich rękawicach i butach w kształcie łapek jest maskotką sieci sklepów „Gamers”.

Wraz z koleżankami – małą Puchiko i Rabi-en-Rose – występowała najpierw w krótkich komiksach publikowanych w sklepowej gazetce, potem trafiła też do serii anime, pełnej absurdałnego humoru. Właśnie stamtąd pochodzi

scenka, który wyryła mi się w pamięci: Dejiko idzie na zakupy, śpiewając „Akihabara!” na melodię „La Cucaracha”. Przebranie Dejiko jest jednym ze strojów, w jakie można ubrać na swoją postać, przemierzając ulice tokijskiej dzielnicy w grze Akiba's Trip 2.

## ELEKTRYCZNE MIASTO

Akihabara, w skrócie Akiba, to potoczna nazwoznaczająca okolice (głównie zachodnie) stacji kolejowej Akihabara w Chiyoda, dzielnicy Tokio. Kiedyś handlowano tam warzywami i owocami – otworzony w 1890 roku dworzec kolejowy stał się ważnym punktem przewozów towarowych. Przydomek „elektrycznego miasta” (denki gai) zyskała zaraz po drugiej wojnie światowej, gdy stała się centrum handlu artykułami RTV i AGD, a także towarami z czarnego rynku. Odbudowujące się po wojnie japońskie społeczeństwo w latach sześćdziesiątych powoli weszło w epokę konsumpcji, nabywając lodówki,



■ Jakim otaku jesteś? Anime, militaria? Tu każdy znajdzie coś dla siebie. Nawet strój Dejiko...



pralki i telewizory. Gdy już te podstawowe potrzeby zostały zaspokojone, na początku lat osiemdziesiątych zaczęła rządzić elektronika rozrywkowa. Komputery, magnetowidy, odtwarzacze CD – to wszystko przyciągnęło do Akiby otaku – miłośników gier, anime, mangi i wszelkiej elektroniki. W późniejszych latach to właśnie kultura otaku ukształtowała charakter Akiby. Do sklepów ze sprzętem i oprogramowaniem, księgarni komiksowych i salonów gier dołączyły kawiarnie z kelnerkami w strojach pokojówek (meido café) czy lokale, gdzie można oglądać występy idolek.

Akihabara to ważne miejsce w mitologii otaku. Nic dziwnego, że sięgają po nią twórcy gier czy anime. Na szczególną uwagę zasługuje seria Akiba's Trip ze studia Aquire, pozwalająca odwiedzić wirtualną Akihabarę. Na serię składają się trzy gry: Akiba's Trip na Sony PSP, Akiba's Trip 2, wydana na Zachodzie jako Akiba's Trip: Undead & Undressed, oraz Akiba's Beat, zmieniająca ton i gatunek. O ile dwie pierwsze to gry akcji z elementami przygodówki (przypominające bardzo serię Yakuza), to Akiba's Beat jest klasycznym JRPG. Brakuje w nim też tego najbardziej – obok lokacji – przykuwającego uwagę motywu, czyli... rozbierania wampirów.

❖ Charakterystyczny czerwony wieżowiec Club Sega to niejedyna ikoniczna lokacja Akiby...

W Japonii ukazały się też dwa spinoffy: niedostępna już Akiba's Trip forGREE (iOS, Android) oraz gra przeglądarkowa Akiba's Trip: Fiesta! Ukazało się także anime „Akiba's Trip The Animation”. Każda z gier (i serial) opowiada osobną historię, jednak w każdej występują podobne elementy.

❖ ...uroczej (aczkolwiek nieobliczalnej) bohaterki anime „Di Gi Charat” i maskotki sklepów „Gamers”.

#### AKIBA'S TRIP / PLUS

Pierwsza gra z serii dostępna jest jedynie na PSP i tylko w japońskiej wersji językowej. Ukazała się w maju 2011 roku. Rok później wyszła jej poprawiona wersja Akiba's Trip Plus. Używane kopie na dyskach UMD można bez trudu – i niedrogo – dostać w serwisach aukcyjnych. Bez znajomości języka gra się dość ciężko (nie powstało tłumaczenie fanowskie), ale jak ktoś się uprze, z przewodnikiem da się radę. Gra jest całkiem sympatyczna. Chociaż odwzorowano niewielką część Akihabary, łatwo poznać charakterystyczne budynki (takie jak czerwone wieżowce Sega). Można też odwiedzić prawdziwe sklepy i podziwiać reklamy podczas (długich) loadingów.

Historia opowiada o Akihabarze, rajy otaku, opanowanej przez wampiry (zwane tu kageyashi). Chodzą wśród ludzi, niemożliwi do odróżnienia od zwykłych mieszkańców i gości Akiby. Główny bohater gry, młody otaku



#### Romance

Podobną wizję dzielnicy, w której spełniają się marzenia, można znaleźć w piosence „Akiba Romance” Rio Hiragi, bohaterki dokumentu „Idolki z Tokio”.

# CREDITS



✚ W Akiba's Trip 2 można odwiedzać sklepy istniejące w realu, takie jak sieć Softmap.

Nanashi („bezimienny”), w ciemnej alejce zostaje zaatakowany przez Yuu Abeno, wampira – i uratowany przez jego siostrę Rui Fumitsuki. Przemieniony Nanashi zostaje zwerbowany przez rządową organizację NIRO i zmuszony do walki z wampirami. Aby pokonać krwio pijącą, wystarczy ściągnąć mu ubranie (z Akiba's Trip robi się Akiba Strip) – resztę załatwią promienie słoneczne. To bardzo legitna metoda walki z wampirami, dużo lepsza od czosnków i krucyfiksów. To wcale nie jest szyta grubymi nićmi wymówka, żeby pokazać postaci z anime w samych majtkach! System walki polega więc na uderzaniu w różne części garderoby (kwadrat, trójkąt, kółko), a potem zrywaniu ich z przeciwnika, gdy są już odpowiednio osłabione. Uwaga: gdy Nanashi straci swoje ciuchy, umrze!

Gra to szereg misji zleczanych przez NIRO (reprezentowaną przez noszącą garnitur Satoko Midou). Gracz współpracuje też ze zorganizowaną przez otaku strażą sąsiedzką. Wraz z rozwojem fabuły można wybrać, w którą stronę pójść: trzymać się z NIRO, kageyashi czy znaleźć sposób na współzycie (jak wiadomo od pierwszej sceny i postaci Rui, nie wszystkie wampiry są złe!). Wersja PLUS z 2012 roku to poprawiona grafika

i obiekty, dodane mówione dialogi, misje poboczne, a także uaktualniony wizerunek Akihabary – miejsca, które ciągle się zmienia.

## AKIBA'S TRIP: UNDEAD & UNDRESSED

W 2013 roku w Japonii wyszła Akiba's Trip 2, najlepsza odsłona cyklu. W następnym roku trafiła na Zachód bez numeru w tytule, za to z serowym podtytułem. Początkowo ukazała się na PS3 i PS Vita. Później jej nieco rozbudowana wersja trafiła na PS4. Jest dostępna także na PC.

Fabuła przypomina tę z pierwszej części. Znow bezimienny ataku pada ofiarą energetycznych, sztucznie stworzonych wampirów (zwanym tu synthisters/magaimono). Sam zostaje

✚ Grafika na PSP jest siłą rzeczy dość prosta. Seria łapie oddech na dużych konsolach i PC.



❖ Anime bawi się podobnym patentem co gra, która używa jako tekstur zdjęć prawdziwych sklepów i lokali.

wampirem, którego ratuje wiekowa Shizuku (nie widać po niej!). Wspólnie z grupą Akiba Freedom Fighters, złożoną z otaku sąsiedzką strażą z siedzibą w (prawdziwym!) klubie Morga, będą walczyć ze sztuczniakami, aby odkryć, kto za tym wszystkim stoi. W roli „kobiety w garniturze” występuje tym razem Shion Kasugai, prezeska korporacji farmaceutycznej. Oprócz systemu walki przeniesionego z pierwszej części w grze wykorzystano elementy visual novel. Bohater ma do dyspozycji trzy opcje dialogowe, które wpływają na wątek romantyczny, a co za tym idzie zakończenie gry. Romansować można z Shizuku, Shion, a także z idolką Rin i Touko, przyjaciółką z dzieciństwa. Podobnie jak w pierwszej części główny bohater ma siostrę, która ma własny wątek fabularny.

Zabawa w rozbieranie jest znacznie fajniejsza, gdyż postacie są wykonane w przypominającej anime technice cel-shading. A żeby się rozebrać, trzeba się ubrać. Do wyboru jest ogromna garderoba: od mundurów miłośników militariów po stroje pokojówek, koszulki z bohaterami anime czy przebrania (jak wspomniana wcześniej Dejiko). Misje poboczne pozwalają zanurzyć się w kulturę otaku: gonić za specjalnymi numerami mangi, szukać rzadkich figurek lub kultowych kart graficznych czy spotkać (i rozebrać) parodię rezydującej w Akibie megagrupy idolek AK48.

Ale największe wrażenie robi sama Akihabara, wirtualne miasto, po którym po prostu przyjemnie się spaceruje.

❖ Przed wyruszeniem w trip należy zaliczyć zgon. Tylko bohater Akiba's Beat jest żywy, ale co to za życie?



Dzięki współpracy z lokalnymi firmami w grze udało się oddać wiele szczegółów (czasem jako tekstury wykorzystano zdjęcia prawdziwych sklepów czy barów). Można kolekcjonować ulotki (znów, prawdziwie!). Gra jest listem miłosnym do Akiby i kultury otaku, ale nie powstrzymuje się przed satyrą i odrobiną krytyki. Akihabara jest tu miejscem bużującym energią życiową i niepokromioną konsumpcją, a jednocześnie schronieniem dla wszelkiej maści dziwaków, którzy nigdzie indziej nie mogliby być sobą.

#### AKIBA'S TRIP THE ANIMATION

Pierwsza gra doczekała się wiernej adaptacji komiksowej. Historię zebrano w trzech tomikach. Na podstawie drugiej gry w 2017 roku powstało anime wyprodukowane przez studio Gonzo, świętujące wówczas swoje dwudziestopięcioletnie. Trzynastoodcinkowa seria jest luźno inspirowana grą. Trzyma się raczej archetypów ustalonych w obydwu produkcjach. Jest więc (znów) młody otaku (Tamotsu Denkigai), jest i wampirzyca, która go ratuje (Matome Mayonaka, zwana Mayo), jest młodsza

siostra, jest sąsiedzka straż. Jest także i Akihabara, i obowiązkowe rozbieranki. Nawiązania do gry AT2 są ciekawe. Jej reklamy pojawiają się na wielkich ekranach. Użyto również tricku z tłami zrobionymi ze zdjęć prawdziwych lokali.

O ile gry nie były zbyt poważne, chociaż czasem trącały poważne struny, to anime nie jest poważne w ogóle. Postacie są znacznie bardziej karykaturalne zarówno jeśli chodzi o kreskę, jak i ich charakter. Znajdujemy tu znacznie więcej komedii niż melodramatu, zrozumiałego w grze typu visual novel. Jednocześnie składa całkiem poważny hołd wszystkim grupom fanów stanowiących kulturę Akihabary. Tamotsu w prawie każdym odcinku staje się neofitą nowego hobby. Raz wkręca się w audiofilnię, innym razem buduje własnego peceta, zostaje kamerdynerem w meido café albo mistrzem gier karcianych (odcinek parodiujący Yu-Gi-Oh to mistrzostwo świata), jednocześnie odkrywając kolejne wampiryczne spiski. Na szczęście może liczyć na pomoc Mayo i jej wiernej kija baseballowego.

Oprócz walki z wampirami Mayo, Niwaka (siostra Tamotsu) i fińska



## ANIME I GRY WIDEOS TYLKO CYFROWYMI SNAMI, Z KTÓRYCH NIE CHCEMY SI BUDZI. W PEWNYM SENSIE TAKIM ELEKTRYCZNYM SNEM JEST SAMA AKIHABARA.

cosplayerka Arisa Ahokainen zakładają grupę idolek Manias. W realu trzy aktorki odtwarzające rolę dziewcząt stanowią grupę Earphones i to one wykonują piosenki otwierające i zamykające każdy odcinek. Teledyski do obu można obejrzeć na YouTube (polecam!). Niestety, samo anime obecnie nie jest dostępne w żadnym z działających w Polsce serwisów streamingowych, więc jedyną legalną opcją jest zakup płyt (wyszły w USA) przez internet.

### AKIBA'S BEAT

A teraz coś z zupełnie innej beczki. Kolejna gra z Akibą w tytule zupełnie różni się od swoich poprzedniczek. Nie ma już wampirów ani rozbierania, a i sama Akihabara wygląda nieco inaczej. Nie tylko dlatego, że to miejsce cały czas się zmienia. Wieżowiec, którego budowę można podziwiać w AT2, w Akiba's Beat (wyszła na przełomie 2016 i 2017 roku na PSVita i PS4) jest już ukończony. Jednak gra nie jest już takim realistycznym odtworzeniem dzielnicy. Nawet na czerwonym wieżowcu SBGA Club widnieje logo GASEN – przeróbka nazwy, jaką często robi się w Japonii, gdy nie

ma się praw do wykorzystania logotypu czy marki (stąd te wszystkie ciężarówki IZUSU w mangach). Widać, że gra miała mniejszy budżet. Zamiast pełnych życia ulic wirtualną Akibę zaludniają kolorowe sylwetki. Na początku byłem bardzo rozczarowany tą grą. Gdzie moja Akihabara? Gdzie te wszystkie szczegóły, które dawały tyle frajdy w poprzedniej części? Odpowiedź brzmi – w poprzedniej części. To po prostu zupełnie inna gra, która o kulturze otaku opowiada w zupełnie inny sposób. Głównym bohaterem jest Asahi Tachibana, mieszkający w Akihabarze NEET. To znaczy, że nie uczy się ani nie pracuje, po tym jak zrezygnował ze studiów. Pewnej niedzieli ma spotkać się z przyjacielem. Zamiast tego natrafia na dziwną anomalie i równie dziwną dziewczynę, która wciąga go w walkę z iluzjami – wyjętymi labiryntami zamieszkałymi przez koszarne stwory. A potem okazuje się, że po niedzieli następuje kolejna niedziela. Asahi jest uwięziony w przestrzeni i w czasie. W poprzednich Akiba's... w każdej chwili można było wsiąść w pociąg i opuścić grę.

System walki to klasyczne action RPG wzbogacone systemem nawiązującym

do tytułu. Przed każdym starciem z koszmarami można sobie wybrać piosenkę, która odpalona po napełnieniu wskaźnika da nam znaczącą przewagę. Ciekawe wygląda system rozwoju postaci, oparty na upgrade'owaniu peceta. Wystarczy w sklepie z elektroniką kupić lepszą płytę główną czy więcej pamięci.

Źródłem tych iluzji – czy raczej urojeń – są ludzkie marzenia i ambicje. Kolejne spotykane postacie przypominają archetypy z innych gier czy anime (idolka, otaku, straż sąsiedzka). Są tu jednak bezlitośnie zdekonstruowane. Nie ma tu celebracji kultury otaku, a jeden z wątków jest poświęcony odejściu tej dawnej Akihabary, kojarzonej z pralkami i lodówkami. Gra w krytyce otaku nie posuwa się do cynizmu. Jest raczej sentymentalna i pełna empatii. Pokazuje, że pustkę pogoni za fałszywymi marzeniami można wypełnić kontaktami między ludźmi i przyjaźnią. W tym momencie to sama gra okazuje się największym z urojeń, przechodząc w warstwę meta. Bajkowa Akihabara pozostawia gracza z uczuciem pustki i tęsknoty. ■



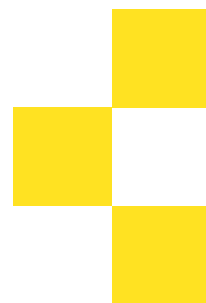
✦ Surrealistyczne krainy snów przypominają labirynty z serii Persona czy krainy znane z anime.

✦ Zamiast logo firmy Sega - fikcyjna firma Gasen. A's Beat wyszła bez licencji znanych marek.





**Bartek Czartoryski**  
Krytyk filmowy, miłośnik gier, pozeracz  
popkultury, podróżnik i człowiek,  
który był na Skywalker Ranch.



## JA GRAM, TY PATRZYSZ

**P**rzegrałem całe dzieciństwo. I mówię to, drodzy Państwo, z całą odpowiedzialnością i z pełną powagą. Ba, mało tego. Mam bowiem nadzieję, że przegram też i całą resztę, oby należycie długiego, życia. Odkąd sięgam pamięcią, był u nas komputer i na przebitki z zerówki i świątecznych wizyt u babci nakładają mi się screeny z Paperboya ogyrywanego na Timexie.

Tamte dni (i nierzadko, choć już nieco później, noce) przegrywałem przede wszystkim ze sporo starszym bratem, z którym dzieliłem pokój i z którym nieodmiennie przegrywałem z uwagi na moje ówczesnie znacząco mniejsze możliwości manualne i, no cóż, intelektualne. Bodaj jedynym tytułem, który dawał mi jakiegokolwiek szansę, było Sensible Soccer, nieopuszczające ani na chwilę trzeciego już obecnego u nas komputera, mej ukochanej Amigi 500. Dlatego lubiliśmy grać kooperacyjnie, zamiast wyklócać się przy joystickach, nawalając w tytuły na singla, z obowiązkową zmianą po utracie życia albo ukończeniu poziomu. Inną opcją było „ja gram, ty patrzysz”.

A polegała ona na bierniej obserwacji, najczęściej z mojej strony, ewentualnie okazjonalnym zaglądaniu do solucji, jeśli wymagała tego sytuacja (i akurat Secret Service wydrukowałam), jak braciak przechodzi rzeczy, które albo mnie nie interesowały, albo na które byłem jeszcze za mały, żeby je ogarnąć. Obowiązywała jednak żelazna zasada: nigdy nie grał beze mnie. Chłonałem fabułę, jarałem się zwrotami akcji i tak dalej. Z czasem partnerowaliśmy sobie na coraz równiejszych zasadach. Odkryliśmy też granie poza domem, z kumplami, nocki zarywane przy bijatykach i wyścigach, osiedlowe turnieje, spinanie naprędce

jednego komputera do drugiego i tak dalej. Chyba zresztą, jak mi się wydaje, opisuję pokoleniowe doświadczenie urodzonych zaraz po osiemdziesiątym roku ubiegłego stulecia. A dążę do prostej i niezbyt oryginalnej konkluzji, że człowiek to zwierzę stadne. Gdy po raz pierwszy odpaliłem u siebie przez modem pioruńsko drogi internet, oczyma wyobraźni ujrzałem nieskończone możliwości multiplayera. Z których prędko przestałem korzystać. Co więcej: nabrałem swoistej awersji do gier sieciowych.

Nie da się wykluczyć, że po prostu z czasem zdziwaczałem, lecz dzisiaj, gdy coraz bliżej mi do czterdzieści, coraz bardziej szanuję swój czas i traktuję granie jako czynność i zajęcie mocno osobiste: tylko ja, konsola i telewizor. Oczywiście, gdy już nie musiałem płacić nerką i złotem za internet, coś tam sobie czasem połupałem z ludźmi z drugiego końca świata, ale szybko zrozumiałem, że zabawa najczęściej kończy się tam, gdzie zaczyna moja przyjemność. Nie były to radosne partyjki z kumplami czy sesje z bratem, ale świat, gdzie pies żre psa, zupełnie niekompatybilny z moją wizją grania. I choć czasem lubię sobie usiąść z sąsiadem przy Injustice i odpalić z dziewczyną Overcooked, to jednak prawdziwe obcowanie z grami zaczyna się dla mnie przy ogyrywaniu kolejnego tytułu przeznaczonego dla mnie i tylko dla mnie.

Dochodzi jeszcze inny aspekt, który, poza czynnikiem ludzkim, dyskwalifikuje u mnie sieciowego multiplayera, a mianowicie brak celowości. Znaczący motywacją jest chęć bycia najlepszym, rozumiem, ale, może jestem staroświecki, muszę jednak, cholera, mieć tę fabułę i uratować świat, odbić księżniczkę czy coś. Nie dla mnie nabijanie licznika wymyślnymi headshotami czy ściganie się o najwyższe miejsce na liście, dziękuję. Ja tu sobie sam, po cichu, postrzelam do zombie albo polatam samolotem. Może to idący za rączkę z dorosłością człekowstręt? Cóż, nie mnie oceniać, mogą jedynie wzruszyć ramionami i powiedzieć: Ty graj, ja popatrzę. ■

## Nintendo ogłasza swój własny VR dla Switcha



**NINTENDO ZAPOWIEDZIAŁO NOWY ZESTAW NINTENDO LABO – VR, DORZUCAJĄC DO ISTNIEJĄCYCH JUŻ ZASOBÓW KARTONOWYCH ZABAWEK DO SWITCHA. WYCENIONY NA 80 DOLARÓW ZESTAW MA POZWOLIĆ UŻYTKOWNIKOM NA ODPALENIE ROZMAITYCH GIER. SPOŚRÓD NICH JEDNA WYGLĄDA NA STRZELANKĘ, A JEDNA NA WYŚCIGI.** Labo VR ma także mniejszy zestaw, ze strzelbą, wyceniony na 40 dolarów. Pozostałe elementy będzie można dokupić osobno. Jednocześnie nie wygląda na to, że VR wkroczy – przynajmniej jeszcze nie – do bardziej tradycyjnych, „dorosłych” gier. Na Zeldę wirtualnej przestrzeni pójdzie nam jeszcze poczekać...



## Double Fine gotowe na wypadek problemów ze Starbreeze

**SZWEDZKI WYDAWCA STARBREEZE ZNALAZŁ SIĘ NA KRAWĘDZI.**

Firmie grozi upadłość po problemach z Overkill's The Walking Dead, które doprowadziły do skasowania gry i odsprzedaży twórcom System Shock 3 praw do wydania gry, oraz wniosku o restrukturyzację z grudnia. W tej sytuacji serwis Gamesindustry.biz zapytał Tima Schafera jak twórcy nadchodzącego Psychonauts 2 są przygotowani na ewentualne problemy Szwedów. Schafer przyznaje, że sytuacja nie byłaby najlepsza, ale dzięki finansowaniu z różnych

źródeł (w tym 3,8 miliona dolarów zebrane podczas zbiórki w serwisie Fig) gra nie jest zagrożona. Szef studia powiedział, że na dużych imprezach, takich jak DICE, inni wydawcy pytają, czy wszystko w porządku i czy mogą ewentualnie jakoś pomóc, więc istnieje swego rodzaju spadochron na wypadek, gdyby sprawy poszły w złym kierunku.



## Blizzard zapowiada rok Smoka, usuwa nowe karty



**JEDNYM Z CZĘSTO PORUSZANYCH PROBLEMÓW HEARTHSTONE'A JEST BALANS ROZGRYWKI. GRACZE NARZEKAJĄ, ŻE MIMO WPROWADZENIA ROTUJĄCEGO „STANDARDU”, GDZIE KAŻDY DODATEK JEST GRYWALNY PRZEZ DWA LATA, BLIZZARD MA PROBLEMY Z ZADBANIEM O TO, BY GRA POZOSTAWAŁA ANGAŻUJĄCA I CIEKAWA MIĘDZY PREMIERAMI KOLEJNYCH ROZSZERZEŃ.** Zdaje się, że zespół karcianki wziął sobie sprawę do serca, bo przy okazji zapowiedzi następnego sezonu – Roku Smoka – zapowiedział, że rok wcześniej niż powinien usunie ze standardu dwie karty: Baku, Pożeraczka Księżyca oraz Genn Szarogrzywy. Stały one podstawy talii używających jedynie kart o parzystych lub nieparzystych kosztach. To dość poważna zmiana, bo archetypy bazujące na dwóch legendach odcisnęły spore piętno na obecnym standardzie, dyktując znaczną część metagry. Zmia-



## Wampirzy dodatek do Gwinta



## GOG wprowadza do sprzedaży Diablo

**KIEDY KILKA MIESIĘCY TEMU ROZMAWIAJĄC Z EKIPĄ GOG W WARSZAWSKIEJ SIEDZIBIE FIRMY – RELACJĘ MOŻECIE PRZECZYTAĆ W PIXELU #42 – USŁYSZELISMY, ŻE NA POZĄTKU ROKU POJAWI SIĘ KILKA CIEKAWYCH INFORMACJI.**

**I FAKTYCZNIE TAK SIĘ STAŁO.** Choć początek 2019 roku wiązał się raczej ze smutnymi wieściami, bo zwolniono kilkanaście osób, teraz jednak czas na te lepsze: za sprawą

polskiego sklepu Diablo jest znowu w sprzedaży! Sam powrót Diablo to jednak nie wszystko. Po zakupie możemy grać w „klasyczną, serwowaną w 20 kłatkach grafikę SVGA” albo w nową, ulepszoną przez growych architektów wersję, która jest kompatybilna z Windows 10 i działa w wysokich rozdzielczościach. Za wznowiony tytuł zapłacimy tylko 35 złotych, co wydaje się całkiem przyzwoitą ceną jak na ojca gatunku hack & slash.

SVGA

**PIERWSZE ROZSZERZENIE DO GWINTA PSUJE KSIĘŻYC I SPROWADZA DO KARCIAKI DETTLAFFA, POTĘŻNEGO WAMPIRA Z DODATKU DO WIEDZMINA 3: KREW I WINO, KTÓRY KARMI SIĘ ZEMSTĄ I ODPRAWIA MROczne RYTUAŁY.** Dodatek zawiera 100 nowych kart, 31 neutralnych i po 14 dla poszczególnych frakcji. Gra ma otrzymać nowe efekty (truciznę i krwawienie), a także nowe mechaniki (szał i śmiertelny cios). Całość zadebiutowała 28 marca na wszystkich platformach, gdzie dostępna jest gra: PC, Xbox One i PS4.

ny w Hearthstone sięgają jeszcze dalej. Darmowe przygody mają zostać rozbudowane i... przestać być darmowe. Dostaniemy coś podobnego do podzielenych na skrzydła starych przygód, jednak według obecnych informacji nie będą one mieć żadnych niedostępnych w inny sposób kart w odróżnieniu od starych przygód. Będą to dodatki do nowych rozszerzeń do właściwej gry, a płacąc za nie, dostaniemy przy okazji pakiety kart. Trzecią ważną modyfikacją jest zmiana Areny. Draftować będziemy teraz zestawy pięciu dodatków, które mają zmieniać się co kilka miesięcy. Oznacza to, że miłośnicy tego formatu będą częściej dostawać nowe pule kart (w tym ze starych, niedostępnych w standardzie dodatków), co powinno znacząco ożywić momentami mocno zastałą rozgrywkę na Arenie. Pokaże to też nowe synergie, których w przypadku grania jedynie najnowszymi dodatkami byśmy nie zobaczyli.

## Microsoft prezentuje HoloLens 2

**LEDWO CO PISALIŚMY O TYM, ŻE INŻYNIEROWIE MICROSOFTU BOJKOTUJĄ WOJSKOWY KONTRAKT, JAKI FIRMA PODPISAŁA NA ZAADAPTOWANIE HOLOLENS DO POTRZEB WOJSKA, A TYMCZASEM GIGANT Z REDMOND OGŁOSIŁ DRUGĄ GENERACJĘ ZESTAWU.** Jasno przy tym pokazał, że nie jest to zabawka dla graczy. Nie chodzi tu tylko i wyłącznie o brak popisu z Minecraftem, jaki widzieliśmy przy okazji oryginalnego sprzętu. Dużo czytelniejszym sygnałem jest cena: 3500 dolarów. Pokazuje, że producent nie traktuje HoloLens jako czegoś skierowanego do klienta indywidualnego. HoloLens 2 ulepsza wszystko względem oryginalnego urządzenia: od wygody noszenia, przez liczbę pikseli na kącie pola widzenia, po szybkość



3500\$

obracań sprawiającą, że choć wciąż występuje tearing, hologramy nie znikają przy obracaniu głowy. Same wyświetlacze mają być odpowiednikiem ekranów 2K dla każdego oka, więc jakość obrazu powinna być bardzo wysoka. Cena praktycznie wyklucza zastosowania w grach, aczkolwiek Tim Sweeney z Epic Games ogłosił, że Unreal Engine 4 będzie działał na HoloLens 2. O ile i ta technologia ma szerokie zastosowania poza gamingiem, daje nadzieję, że znajdzie się miejsce także na rozrywkę w tej nowej, AR-owej przygodzie.



## Filmowy Sonic

**O TYM, ŻE Z FILMOWYM SONIKIEM JEST COŚ POWAŻNIE NIE TAK, PISALIŚMY JUŻ W GRUDNIU, GDY POKAZAŁY SIĘ PIERWSZE PLAKATY.** Teraz wiemy, że jest... gorzej. Problemem nie są bowiem jedynie koszmarnie nogi niebieskiego jeża, ale też jego bardzo dziwny pysk, który oglądamy na dokumencie projektowym prezentującym „sympatycznego” Sonica. Nie oszukujmy się, przez lata Sega zrobiła z Sonikiem wiele rzeczy, które nie zwiększały jego popularności, zasypując nas w najlepszym przypadku średnimi gramami. Gdy patrzy się na dokumenty Paramountu, trudno uwierzyć, że film jakoś szczególnie poprawi tę sytuację. ■ ■ ■ ■ ■



## Metro Exodus na Steamie jest... pozytywnie bombardowane?

**NIE TAK DAWNO MÓWILIŚMY O TYM, ŻE OBU-  
RZENI GRACZE BOMBARDUJĄ RECENZJE DWÓCH  
PIERWSZYCH CZĘŚCI SERII METRO NA STEAMIE,  
BO NIE MOGLI WRZUCAĆ NEGATYWNYCH KO-  
MENTARZY POD DOSTĘPNYM PRZEZ ROK TYLKO  
NA EPIC GAMES STORE METRO EXODUS.** Wygląda na to, że to nie koniec tej historii. Ci, którzy kupili grę na Steamie przed premierą (wszystkie zamówienia przed-premierowe do określonej daty zostały zrealizowane)

ASCII

postanowili zmobilizować się i zasypać recenzje Metro Exodus POZYTYWNYMI ocenami, jednocześnie atakując w ich ramach Epic Games Store. Dobrze wiedzieć, że tym razem oburzenie graczy przynosi twórcom potencjalne korzyści, jednak patrząc na obrazki w ASCII trudno uznać i to zachowanie za argument za posiadaniem „recenzji” w sklepie. Szczęśliwie wśród wysypu wulgaryzmów można znaleźć też parę komentarzy faktycznie mówiących coś o jakości samej gry. ■ ■ ■ ■ ■

## Warsaw o Powstaniu Warszawskim



**TWÓRCY REGALIA: OF MEN AND MONARCHS I WYDAWCA PROJECT WARLOCK POCHWALILI SIĘ NOWYM PROJEKTEM: WARSAW (CHOĆ UKŁAD TEKSTU SUGERUJE, ŻE MOŻE JEDNAK WAR SAW).** Rzecz opowiada o powstaniu warszawskim, prezentując rozgrywkę w stylu wyraźnie wzorowanym na Darkest Dungeon. Pixelated Milk próbuje zarysować historię w poniższym zwiastunie z bardzo fajną muzyką Brodki. Patrząc po kilku zrzutach ekranu na steamowej stronie, trudno ocenić, jak dobry produkt dostaniemy. Gra ma ukazać się w trzecim kwartale tego roku i ma być dostępna na PC, PS4 i Nintendo Switch. ■ ■ ■ ■ ■

## Johnny Cage powraca w Mortal Kombat 11

**MORTAL KOMBAT 11 POTWIERDZIŁO WŁAŚNIE POWRÓT KOLEJNEGO WETERANA SERII – JOHNNY’EGO CAGE’A.** Aktor, który wydaje się zauważalnie starszy, posługuje się w walce masą rekwizytów, jednak pomimo wieku nie wydaje się specjalnie ociągają podczas walki. No i jest też kwestia jego Fatality... Johnny to kolejna z całej serii postaci, które pokazało NetherRealm. Nie tak dawno oglądaliśmy Kabala i Jade, ale wciąż brakuje paru bohaterów z Jaxem na czele. Patrząc na to, że średnio co dwa tygodnie jest ujawniana postać, czeka nas ich jeszcze co najmniej parę, bo premierę zaplanowano na 23 kwietnia. ■ ■ ■ ■ ■



## Chris Avellone chwali się kolejnym projektem



**PODZAS OSTATNIEGO E3 TECHLAND POCHWALIŁ SIĘ, ŻE ZA OPowieść w Dying Light 2 odpowiada ceniony scenarzysta Chris Avellone, były pracownik Interplay i Obsidian, którego pracę oglądaliśmy między innymi w Drugim Falloucie, Planescape: Torment i Kotor 2, od kilku lat pracujący z doskoku w różnych miejscach.** Wygląda na to, że poza opowiadaniem historii o zombiakach Avellone pomagał też Respawn w Star Wars Jedi: Fallen Order. W odpowiedzi na pytanie fana „nad czym jeszcze pracujesz” Avellone wspominał, że pewne rzeczy skrywają się wciąż za umowami o poufności, ale tym, o czym może już mówić, jest starwarsowa produkcja ojców Titanfall. Warto zaznaczyć, że mało prawdopodobne, by Avellone był głównym scenarzystą. Raczej pracował nad fragmentami opowieści, co nie zmienia faktu, że jego wkład zazwyczaj łączy się z wysoką jakością. Growy pisarz przyznał też, że w przyszłym tygodniu rzuci kolejną bombę i można podejrzewać, że będzie nią wampirzy tytuł, jaki Paradox ma ogłosić na GDC. ■ ■ ■ ■



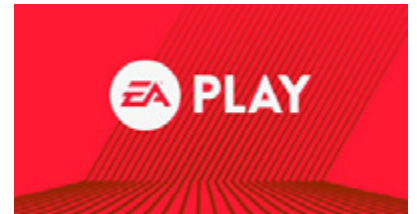
## Apex Legends w miesiąc przyciągnęło 50 milionów graczy

**WPROWADZONE NA RYNEK BEZ SZUMU APEX LEGENDS WYWOŁAŁO PRAWDZIWĄ BURZĘ.**

W gatunku zdominowanym przez bijące rekordy popularności Fortnite i stopniowo coraz bardziej zapomniane PUBG nie było, wydawało się, już miejsca na nic nowego. Miesiąc po premierze gra może pochwalić się już 50 milionami graczy, zaznaczając tym samym całkiem solidnie swoją pozycję. Wśród migawek z rozmaitych streamów i powtórek z gier pada jeszcze kilka liczb. Z fantastycznego systemu pingów, który

ułatwia niewerbalną komunikację w drużynach, skorzystano już ponad 3 miliardy razy, a – jak niesie miejska legenda – z rzekomo nieużywanego shotguna Mozambique nawet raz kogoś zabiło. Trudno się dziwić, że w pierwszych tygodniach od premiery gry Epic Games wykupiło w Google reklamę, pokazującą przy wyszukiwaniu słów „Apex Legends” Fortnite jako pierwszy wynik i całkiem łatwo zrozumieć sfrustrowanych obywateli Chin, próbujących za wszelką cenę kupić darmową grę. ■ ■ ■ ■

## EA rezygnuje z konferencji przed E3



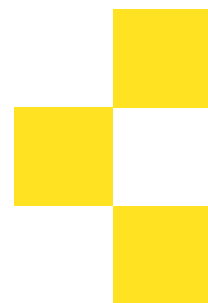
**DOROCZNE KONFERENCJE PRZED E3 (PAMIĘTACIE, KIEDY OSTATNIO KTOŚ KŁOPOTAŁ SIĘ UŻYWAĆ NAZWY ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO?) SĄ JEDNYM Z WAŻNIEJSZYCH WYDARZEŃ W BRANŻY.** To tam ogłasza się i prezentuje wiele nadchodzących tytułów. Chociaż w ciągu roku organizowanych jest kilka podobnych imprez, jak gamescom, Paris Games Week czy Tokyo Games Show, to E3 pozostawało najważniejszą z nich w dużej mierze za sprawą tych zapowiedzi. Już w listopadzie 2018 roku Sony ogłosiło, że w tym roku odpuszcza sobie konferencję przed targami, nie mając nic do zaprezentowania. PS5 nie wydaje się gotowe

na pokazanie i prawdopodobnie zobaczymy je dopiero w drugiej połowie roku. A teraz Electronic Arts także oznajmiło, że nie zamierza organizować własnej konferencji. Nie oznacza to jednak całkowitej nieobecności wydawcy na imprezie (a właściwie: przed nią, wszystkie konferencje odbywają się przed targami). Wszystkie, co Elektrycy będą chcieli pokazać, pojawi się podczas EA Play w sesjach prezentacji rozgrywki i streamach z influencerami, a nie w prasie branżowej. Powstanie nawet dość śmiesznie brzmiąca „Creator’s Cave”, Jaskinia Kreatorów, gdzie czaić się będą plugawie isto... wpływowo osobowości prezentujące kolejne produkcje. ■ ■ ■ ■



**Piotr Gawrysiak**

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50% spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



## GRY HISTORYCZNE

**C**o tu dużo mówić – wkurzyłem się. Czemu? No cóż, podobnie jak pewnie wielu rodaków poczułem się mocno dotknięty ostatnimi wypowiedziami izraelskich polityków, mniej lub bardziej bezpośrednio przypisujących nam – Polakom – odpowiedzialność za zagładę Żydów. Być może zresztą moja złość jest nawet większa niż większość osób. Wszak jak powszechnie wiadomo jestem katolickim ultraprawicowcem, a może i dlatego, że moja prababcia uratowała życie żydowskiemu dziecku. Żadnego medalu za to zresztą nigdy nie dostała, ale podobnie jak wielu miała inne problemy w powojennej Polsce niż dbanie o roślinność w Yad Vashem.

Złość jednak nijak nie pomaga w rozwiązaniu problemu, a ten jest ewidentny. Otóż, niezależnie od naszych przymiotów moralnych, zasług dla ludzkości i umiejętności dbania o honor (to ostatnie szczególnie dobrze nam wychodzi), to jesteśmy (my, czyli Polacy) po prostu żałośni, jeśli chodzi o public relations. Swoje wartości i historię trzeba umieć sprzedać. Doskonale to wychodzi Żydom właśnie – według własnej narracji wyłącznie biednym i niewinnym ofiarom od czasów starożytnych (co nie przeszkadza im obecnie pacyfikować np. Palestyńczyków). Niezłi są także Amerykanie, czyli jak wiadomo obrońcy wolności i praw człowieka (co nie przeszkadza im wspierać choćby Saudów). Wreszcie zaś dobrze radzą sobie nawet Rosjanie, choć tu gra toczy się bardziej o postrzeganie siły militarnej i zaawansowania technicznego niż wyłącznie o kwestie moralne i historyczne.

Niestety nie wiem, w jaki sposób należy prowadzić skuteczną politykę, czy raczej marketing polityczny, ale jestem pewien, iż kultura – a w tym visual arts, a w tym tak miłe nam gry komputerowe – na pewno mają tu do odegrania niebagatelną rolę. A do zrobienia jest napraw-

dę dużo. Lista dobrych gier, których fabuła nawiązuje do istotnych wydarzeń z naszej historii, jest żałośnie krótka. Co więcej, jeśli już znajdziemy na niej jakiś w miarę dobry tytuł – bo o wybitnych nie mamy nawet co marzyć – to zaraz okaże się, że prawie nikt o nim nie słyszał (Solidarność), albo został wydany przez obcokrajowców, którzy nie bardzo rzecz potrafili – albo nie chcieli – wypromować (Enemy Front), albo też jest to tylko jakiś drobny dodatek, stworzony przede wszystkim z myślą o polskim rynku (Ogniem i mieczem). Dywizjon 303? Nawet nie zaczynajcie...

Że nie ma odpowiednich tematów w naszej historii, które nadawałyby się na fabułę gier AAA? Że za mało sukcesów i zwycięstw? Fakt, czasem może się wydawać, iż jesteśmy narodem męczenników, ale zawsze sukces i porażkę należy rozpatrywać w odniesieniu do uwarunkowań zewnętrznych, a nam nigdy nie było zbyt łatwo. Zresztą, jak pokazuje to choćby kanoniczne Defend the Alamo, i z historii klęski można zrobić dobrą grę. Gdzie zatem rodzime gry o powstaniu warszawskim? Ale też i gdzie strategie pozwalające dokopać Rosjanom w 1920, gry FPS pozwalające wcielić się w cichociemnych albo nawet i odtworzyć misję Pileckiego, czy wreszcie logiczne oparte na historii Enigmy? A to wszystko to tylko te najbardziej znane okruchy naszej historii, choć oczywiście przez to najbardziej zasługujące na uwiecznienie i rozpropagowanie w postaci cyfrowej. Komandosów, szpiegów, genialnych naukowców (także szalonych) i bohaterskich dowódców mieliśmy wielu, nawet jeśli przez kilkadziesiąt powojennych lat komuniści ciężko pracowali, by ich historie zniknęły z naszej (i światowej) pamięci. Może czas z tego skorzystać?

Powyższe nie jest bynajmniej skierowane jedynie do obecnych i przyszłych twórców gier. Nie da się bowiem dziś stworzyć – poza naprawdę rzadko zdarzającymi się wyjątkami – dobrej gry bez odpowiedniego budżetu. A akurat fundusze na „politykę historyczną”, zgodnie z zapewnieniami naszych włodarzy, powinny się znaleźć. Być może zatem przedstawiciele rozmaitych instytucji powołanych do jej uprawiania (MKiDN, NCK, IPN, MSZ, itd., itp.) powinni pochylić się z troską także nad rodzimymi twórcami gier. Zacząć mogą od odwiedzenia Pixel Heaven. To już zaraz. ■



# 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](http://shop.pixel-magazine.com)  
[prenumerata@pixel-magazine.com](mailto: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](http://shop.pixel-magazine.com) lub na podstawie faktury pro-forma.
5. Pytania i reklamacje prosimy kierować pod adres [prenumerata@pixel-magazine.com](mailto:prenumerata@pixel-magazine.com) lub telefonicznie pod numer +48 (22) 8551037
6. Zamawiający wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji zamówienia przez firmę Idea Ahead (zgodnie z Ustawą z dnia 29.08.1997 roku o Ochronie Danych Osobowych; tekst jednolity: Dz. U. z 2002r. Nr 101, poz. 926 ze zm.).



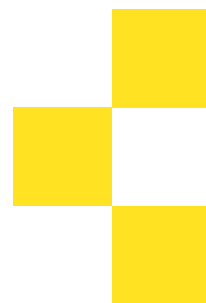
#### Aleksy Uchański

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.



## PAR EXCELLENCE JAKO ZŁODZIEJ

**O**d paru miesięcy czytamznacznie więcej książek, niż mogłem sobie na to pozwolić przez minione dwie dekady. Myślę, że można powiedzieć, że czytam dość dużo. W pewnym momencie nawet przyłapałem się na uczuciu zadowolenia z tego faktu.

Uczucie zadowolenia z jakiegokolwiek faktu jest mi raczej obce. Kiedy się pojawia, traktuję je jako sygnał alarmowy, że wchodzę w pułapkę. Wszystkie prawdziwe pułapki mają charakter intelektualny i należy je rozbrajać wyłącznie pracą rozumu. Tak się zabrałem i do tego zadania. Oto wyniki.

Prawdziwy problem z nagimi małpami, którymi jesteśmy, polega na tym, że mamy za dużo wolnego czasu i to w aż dwóch wymiarach. Po pierwsze, mamy za dużo wolnego czasu każdego dnia: nie musimy polować i uprawiać roli, coraz więcej z nas nie musi już też w zasadzie nawet gotować, sprzątać i prasować, nie wspominając o grzaniu wody i paleniu pod kuchnią. Po drugie i być może ważniejsze, żyjemy znacznie dłużej. Lucjusz Anneusz Seneka (tak, jego też ostatnio czytałem) wyrzeka na ludzi, którzy odkładają wszystko na czas po pięćdziesiątym roku życia. Czas, którego mało kto dożyje. W jego epoce – owszem. W naszej jest już inaczej. Skądinąd zauważacie, że średnia długość życia w Polsce w roku 1990, gdy wchodziłem w dorosłość, wynosiła mniej niż 71 lat, obecnie zaś sięgnęła prawie 78 (to aż 10% wzrostu w tak krótkim czasie!) i mnie mam, że to nie koniec.

Mamy czas. Mamy dużo czasu. To okropne.

Z góry przeproszam wszystkich, który czytają to z narastającą irytacją, bo właśnie zasuwiają od 8:00 do 19:00 w korpo i od 20:00 do 23:00 podganiają na laptopie, w nocy przy płaczących dzieciach, a w weekend przy mieszkaniu. To, czego doświadczaście, to jednak

nietypowy i dość krótki wycinek całości życia, jak się o tym niedługo przekonacie. Byłem w waszym położeniu, to wiem.

Processor komputerowy, nawet gdy nic nie oblicza, musi, w uproszczeniu pisząc, wykonywać jakieś obliczenia, by się gwałtownie nie studzić i nie rozgrzewać, bo takie cykle szybciej by go zepsuły. Podobnie obciążenia potrzebują nasze umysły, gdy nie są zajęte rozwiązywaniem tego najważniejszego z zadań, którym jest przetrwanie do jutra i przekazanie swojego DNA dalej. Od pewnego czasu do tego obciążania doskonale nadają się sieci społecznościowe i inne formy aktywności internetowej. Bardziej staromodni z nas czytają książki albo oglądają telenowe. Ci czytający książki gardzą tymi, którzy oglądają telenowe, ci od telenowel zaś nikiem nie gardzą, stanowiąc ostatnie ogniwo łańcucha pogardy, natomiast wydają się szczęśliwi, a to jeszcze jeden powód, by ich nie lubić.

Samo czytanie książek nie czyni nas lepszymi, mądrzejszymi, skuteczniejszymi czy wreszcie szczęśliwszymi. Jeżeli coś w ogóle ma tę moc, to jest to rozmyślanie nad tym, co się przeczytało. Ono jest jednak, siłą rzeczy, możliwe tylko wtedy, gdy się nie czyta. Ponadto, przynajmniej mnie, zajmuje o wiele więcej czasu niż sama lektura.

Wciąż jednak i w każdym przypadku chodzi tylko albo aż o zajęcie głowy, o oderwanie się od rzeczywistości, o oddalenie się od kłapiących zębów paszczy szaleństwa. W finale filmu „Vabank” kasiarz Kwinto, zapytany przez młodych kompanów, dlaczego robi to, co robi, odpowiada przemową kończącą się słowami: „Zresztą zamiast kraść jako dyrektor, fabrykant, sekretarz czy inny prezes, lepiej już kraść par excellence jako złodziej. Tak jest chyba uczciwiej”. My gracze kradniemy czas w najuczciwszy, najczystszy z możliwych sposobów, bezpretensjonalnie. Uciekamy do naszych bitowych alternatywnych światów i w nich trwamy. Bardzo się cieszę, że jestem właśnie w tej grupie. Muszę teraz mniej czytać, a więcej grać. ■

ALEX



STWORZONY Z MYŚLĄ O GRACZACH

# PRZETESTOWANY W BOJU

## Archer C5400X



Czterordzeniowy  
procesor 1,8GHz  
64-bit



Prędkość  
transmisji



Porty  
Ethernet



Technologia  
MU-MIMO 4x4



Beamforming



Smart  
Connect



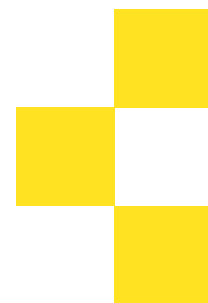
Range Boost



NitroQAM™  
(1024-QAM)  
oraz 4-Stream



**Marcin Borkowski**  
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny  
Top Secretu, komentator spraw bieżących,  
postać znana i lubiana.



# CZEMU MNIE WKURZYŁA SUBNAUTICA

**T**rochę spóźniony ten felieton, bo po drodze działo się wiele dodatkowych rzeczy (choćby PUBG, o którym w zeszłym miesiącu), ale w końcu przyszła jego kolej. Ogrzywam stosunkowo mało tytułów, znacznie częściej zdarza mi się zatonać w czymś dłużym na długo niż zagrać w kilka mniejszych rzeczy.

Pod tym względem przełom roku był jak na mnie nietypowy: Metro 2033 (6/10), Return of the Obra Dinn (10/10), RiME (8/10), Oxenfree (6/10), Hidden Folks (6/10), What Remains of Edith Finch (7/10), FAR: Lone Sails (6/10) i w końcu Subnautica (plus indyki, ale służbowych nie liczę).

O dziwo, najwięcej emocji wzbudziła we mnie Subnautica, gra, której nigdy bym nie przypisał prób budowy napięcia. Ot, taki sobie survival z otwartym światem, planeta zalana wodą, rozbitek, przeżyj, odleć. Zgrabna konstrukcja, ładny świat. Jak ktoś lubi te klimaty, będzie zadowolony.

Tylko że nie. Lubię te klimaty, ale wcale do końca zadowolony nie jestem.

Głównie dlatego, że gra w głupi i niespójny sposób przedłuża rozgrywkę przez sztuczne utrudnianie najprostszych czynności. W świecie, w którym nie ma żadnych punktów odniesienia, brakuje mapy. Można oznaczać obiekty bojkami sygnałowymi i gra pokazuje do nich dystans, czyli możliwa jest triangulacja, jedna z podstawowych technik kartografii. Dlatego brak mapy nie ma żadnego logicznego uzasadnienia. Taki sam sonar w jednym pojeździe prawie nie zużywa energii, w większym zużywa jej kilkadziesiąt razy więcej. Nie ma w tym żadnej logiki. Jedyny powód, jaki potrafię wskazać, to żeby graczowi za łatwo nie było, bo

zarządzanie dostępną energią jest jednym z niezbędnych elementów rozgrywki. W największej dostępnej w grze jednostce akumulatory trzeba wymieniać ręcznie. Wszystkie inne jednostki po zadokowaniu ładują się automatycznie, a stojące obok siebie i niepołączone ze sobą obiekty bazy są do siebie automagicznie podłączane, więc to nawet nie jest kwestia braku kabelka. Odsalanie wody jest wolne i wymaga gigantycznych ilości energii, co nijak się nie ma do istniejących współcześnie technologii, za to na pewnym etapie skutecznie spowalnia rozgrywkę. Żeby móc skończyć grę, trzeba znaleźć jeden, konkretny przedmiot. Jeśli nie trafi się na niego przypadkiem, trzeba przeszukać systematycznie cały dostępny świat. Powodzenia w zrobieniu tego bez mapy i bez punktów orientacyjnych.

Być może część z tych problemów to „po prostu” niedoróbki, ale podczas grania nie mogłem się oprzeć wrażeniu, że ilekroć można było dokonać wyboru między logiką a wydłużeniem rozgrywki, logika (zwykła i techniczna) stała na z góry przegranej pozycji.

To boli tym bardziej, że równocześnie Subnautica bardzo ładnie odtwarza pewien wycinek ekologii, istnienie różniących się między sobą biomów, każdego z własnym zestawem zwierząt i dominujących zwierząt (pamiętacie, jak narzekaliśmy, że w Wiedźminie wszędzie rosną te same rośliny? Subnautica pokazuje, jak to powinno być zrobione). Pierwsze wrażenie było fantastyczne. Pływając, miałem wrażenie, że projektanci sami nurkują i potrafili w fajny, syntetyczny sposób odtworzyć najważniejsze elementy podwodnego świata. Dopiero potem było gorzej.

Oczywiście, że deweloperzy mają prawo pisać gry tak trudne, jak im się żywnie podoba. Oczywiście, że nie wszystko musi być technicznie dokładne. Ale mogliby mnie traktować poważnie i stworzyć świat, w którym trudność nie jest wynikiem sztucznych, sprzecznych wewnętrznie i logicznie wyborów, ale naturalną konsekwencją konstrukcji tego świata. To trudne, to wymaga sporej wiedzy i umiejętności, ale daje się zrobić. Jak się tego nie umie, to trzeba albo szukać innego zajęcia, albo liczyć się z tym, że gra nigdy nie wyjdzie poza klasę B. ■

BOREK

**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)**

PIXEL 47 - Plik PDF dla: lukas.krawczyk83@gmail.com. Plik podpisany cyfrowo.