

PREMIERA MIESIĄCA STILL THERE

# PIXEL

KULTURA GIER WIDEO



## ATARI 800XL w Polsce

ROZMOWA Z *Lucjanem Wendem*

### INSIDE

- LATA DZIESIĄTE - PODSUMOWANIE ■ ARISE: A SIMPLE STORY ■ DARKSIDERS GENESIS
- TRANSPORT FEVER 2 ■ FISHERMAN'S TALE ■ WEAKLESS ■ VIVE CORNER
- KRAJOBRAZY GIER ■ EWOLUCJA MMO ■ NA POCZĄTKU BYŁ PRZYCIŚK ■ HEJT XXI WIEKU
- VAMPIRE: THE MASQUERADE ■ YIE AR KUNG-FU ■ QUARANTINE ■ BONK'S ADVENTURE

1 (55) / 2020 / STYCZEŃ

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098 55

0 1 >



9 772391 796008

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



PIXEL  
AWARDS  
EUROPE  
2020



**SUBMIT  
YOUR  
GAME!**

ONLINE FORM AND RULES

[PIXELHEAVENFEST.COM/PIXEL-AWARDS-EUROPE](https://pixelheavenfest.com/pixel-awards-europe)

**PIXEL  
HEAVEN  
2020**

Games Festival & More

[PIXELHEAVENFEST.COM](https://pixelheavenfest.com)

# ZA SZYBKO MINEŁO

**W** połowie lat osiemdziesiątych mój ojciec dostał 600 dolarów w spadku po ciotce, z której istnienia nie zdawał sobie wcześniej sprawy. Pieniądze zostały ukryte w szafce z narzędziami, żeby żaden potencjalny złodziej nie odnalazł ekwiwalentu dwóch i pół roku etatowej pracy w Polsce.

Ojciec sięgnął do zielonych Franklinów dopiero po to, żeby kupić mi Atari 800XL z szarym magnetofonem XC-12. Nie żyłem w jaskini – koledzy z bloku mieli już C64 i Amstrada 464 – lecz wizja posiadania własnej cudownej skrzyneczki umiejscowionej wyczarować na telewizorze przygody Panamy Joe była szczytem marzeń. Wtedy nie wiedziałem jeszcze, że w stajni Atari nastąpiła zapaść i że firma podąża autostradą wprost do piekła. Kawałki informacji, jakie docierały z Bajtka, rysowały obraz wielkiego i poważnego przedsiębiorstwa. Giganta, któremu można zaufać, nabywając od niego sprzęt.

Kupiliśmy go w mikrooddziale Pewexu w domu handlowym Feniks. Pamiętam schody na tyle sklepu, którymi się tam docierało, bo przypominały te z Domów Towarowych Centrum. Na całe szczęście w Feniksie, już nie w zaułku, tylko na przeciw głównych schodów prowadzących na pierwsze piętro, znajdowało się laboratorium komputerowe dostarczające oprogramowanie na moje Atari. Facet za biurkiem pokazał mi liczący ze 20 stron katalog formatu A4. Każda strona zapisana była nic niemówiący mi tytułami.

# P.

Trochę się dziwiłem, że nie było ani Saboteura, Pyjamaramy, ani Dun Darach, ani Roland's Rat Race, Bagitmana czy nawet Son of Blogger, które znałem z komputerów kolegów. Niemniej przed oczami wirowały mi setki tytułów gier, że aż nie wiedziałem, jakie wybrać. Zapytałem kierownika laboratorium, co jest najlepszego na moje nowe Atari. Przewinął kartki na literę „P” i wskazał mi tytuł, którego nie rozumiałem, mimo że angielski znałem już trochę z piosenek. Bo co znaczy „Preliminary” albo „Monty”? Usłyszałem odpowiedź, że ten tytuł będzie idealny dla mnie na początek przygody z grami. Nie tłumaczyłem mu, że w salonie gier na Centralnym wykrecałem rekordy na Vastarze i Centipede, tylko wręczyłem świeżutką kasetę Maxell, żeby nagrywał. Musiałem poczekać jeden dzień i po uiszczeniu 200 złotych mogłem odebrać wymarzone dzieło amerykańskiej myśli technicznej.

Ustawiłem XC-12 na stole, włożyłem kasetę i wcisnąłem Play. Kakofonia dziwnych trzasków i piknięć trwała ze trzy minuty, po czym na ekranie pojawił się Panama Joe w swoim nieodłącznym kapelusiku. Zszedłem nim po drabinie do pierwszej komnaty i się zdziwiłem – nie pikał czas, nic mnie nie goniło, miałem pełną kontrolę nad poszukiwaczem skarbów.

Widzę do teraz tego starego neptuna i mój mały drewniany dziecięcy stolik z szufladką, na którym stało 800XL, żeby kabel antenowy zdołał sięgnąć do telewizora. Te najwspanialsze wspomnienia nigdy nie ulatują. To jest czyste formy nostalgii – tęsknota za chwilami, w których wydawało się człowiekowi, że ma świat w garści, że znajduje się w jego centrum. A grając w Preliminary Monty na komputerze od wszechwładnego Jacka Tramiela, czułem, że wyrwam się ze smutnych szarych ulic Warszawy i przenoszę do pełnej diamentów piramidy. Zimny dreszcz przechodzi mi po plecach dopiero w momencie, gdy uświadamiam sobie, że to było równe 33 lata temu. Nie mogę w to uwierzyć, naprawdę. Dla mnie to ciągle wczoraj.

Od kilku lat piszę książkę, w której próbuję wydobywać z zakamarków pamięci takie właśnie zdarzenia i staram się w ich wyblakłych obrazach odnaleźć różne tajemnice. To nie ja jestem tam bohaterem. To historia bez bohatera opowiadająca o tym, jak szybko czas przemija i że poza śmiercią, która pojawia się w niej na każdym kroku, pozostaje tylko pytanie: dokąd to wszystko zmierza?

Na razie znaleźliśmy się w 2020 roku. Już 6 lutego dostarczymy wam kolejny numer Pixela z pakietem historyjek ze świata elektronicznej rozrywki. ■



MICZ



**PIXEL**  
KULTURALNA STRONA WIEŻY

**Redaktor naczelny**  
Piotr Mańkowski  
piotr@pixel-magazine.com

**Autorzy**  
Andrzej Bazylczuk, Marcin Borkowski, Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Paweł Gawlikowski, Paweł Gąska, Marcin M. Granat, Mikołaj Kamiński, Bartłomiej Kluska, Emil Leszczyński, Jacek Marczewski, Dariusz J. Michalski, Piotr Pięnkowski, Wojciech Pijanowski, Piotr Pocztarek, Paweł Schreiber, Piotr Stypka, Michał Śledziński, Aleksy Uchariski, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdancewicz

**Oficer dyżurny**  
Wolf  
**Opieka graficzna**  
Łukasz Szczepanowski  
**Korekta i redakcja**  
Marek Kowalik  
**Prenumerata**  
Marlena Kwiatkowska  
hello@pixel-magazine.com

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

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

Witamy w roku 2020 w 55. numerze Pixela. To już o jedno wydanie więcej niż kultowego Top Secretu z ubiegłego wieku! Dziękujemy i widzimy się ponownie 6 lutego.

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

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



5-22

## LOADING

4. Inside • 6. Indykarium  
10. Vive Corner • 12. Lata dziesiąte – podsumowanie ostatniego dziesięciolecia w elektronicznej rozrywce

23-38

## PLAY THE GAME

24. Still There • 26. Arise: A Simple Story  
28. Darksiders Genesis • 29. Weakless  
30. Fisherman's Tale • 31. Mosaic • 32. Transport Fever 2  
34. Asterix & Obelix XXL 3: The Crystal Menhir  
36. Vader Immortal Trilogy • 37. WRATH: Aeon of Ruin  
38. Ski Jumping Pro VR

39-62

## HALL OF FAME

40. Najlepsza Gra na Świecie: Yie Ar Kung-Fu  
44. Wywiad z Lucjanem Danielem Wendem  
52. Na początku był przycisk – historia kontrolerów do gier wideo  
58. Ucieczka z Kemo City – narodziny Quarantine'a

63-88

## SECRET LEVEL

64. Hejt XXI wieku  
68. Papierowe „Vampire: The Masquerade”  
74. Dzieje filmowego „Terminatora”  
80. Big Box: Silver Box SSI • 82. Kosmiczni maratończycy • 84. Sidequest • 88. Felieton Śledzia

89-119

## CREDITS

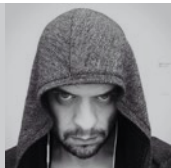
90. Krajobrazy gier wideo  
98. Ewolucja gier MMO – część 1  
107. Felieton Michała R. Wiśniewskiego  
108. Rok 1986 • 110. Pithecanthropus Computerurus  
113. Felieton Gawrona • 118. Felieton Alexa  
120. Felieton Borka

114-117

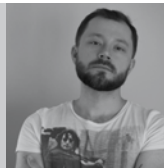
## AUTOFIRE

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

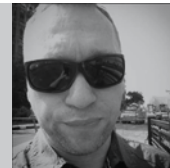
**MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI**



**BARTOSZ CZARTORYSKI**



**EMIL LESZCZYŃSKI**



Jeżdżę po Polsce i rozmawiam o mojej książce „Wszyscy jesteście cyborgami”. Przed pokazem „Sali samobójców” starsza pani kręci nosem, ona nie jest cyborgiem. Po innym spotkaniu rozumiem, dlaczego wolę czytać, niż oglądać YouTube'a – on nie jest do oglądania, lecz do puszczania w tle.

Może przemawia przede mnie niechęć do adaptacji dzieł Alana Moore'a, ale będąc świadkiem powszechnego zachwytu nad serialem „Watchmen”, czuję się, jakbym żył w rzeczywistości alternatywnej. Może chociaż finał przekona mnie do rzekomego geniuszu Damona Lindelofa?

W trakcie pracy oglądam na drugim monitorze filmy i tylko te niezwykle nakazują mi skupić się na jednym medium. W tym miesiącu tym magnesem była „Historia małżeńska” – elektryzująca opowieść o rozpadzie rodziny budowana przez dwie megagwiazdy: Scarlett Johansson i Adama Drivera.

# LOADING

**DOBRCZE MA SIĘ BARDZIEJ OLDSKULOWA SCENA  
IZOMETRYCZNYCH RPG, KTÓRĄ JESZCZE DZIESIĘĆ  
LAT TEMU UWAŻANO ZA MARTWY RELIKT PÓŹNYCH  
LAT DZIEWIĘCDZIESIĄTYCH.**



**PIOTR  
STYPKA**

Ostatnio formacja Refused wypuściła swój nowy krążek studyjny – „War Music”. Może nie dorównuje on „The Shape of Punk to Come”, który Szwedzi wydali ponad 20 lat temu, ale i tak warto po niego sięgnąć. Już nie mogę się doczekać, aż usłyszę muzykę chłopaków, grając w Cyberpunka 2077.



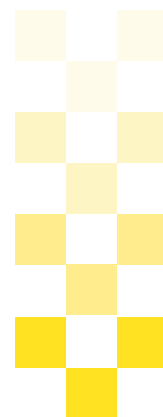
**PAWEŁ  
GAWLIKOWSKI**

Gdy ten numer trafi do druku, zapewne większość z was będzie już po seansie „Wiedźmina”. Jeżeli chcecie pozostać w świecie, gdzie jedynie twarda stal i spryt dają szansę na przeżycie, obejrzyjcie „Kingdom”. Średniowieczna Korea nękana plagą zombie z polityczną intrygą w tle. Plus świetne efekty i gra aktorska. Koniecznie.



**PIOTR  
MAŃKOWSKI**

Od dłuższego czasu męczę Metro Exodus, ale ponieważ zbliżał się Sylwester, poszedłem za głosem Ukwiata i zacząłem grać w grę Tomb Raider. Ale ten Shadow ma początek! Syciłem się meksykańskim Dniem Zmarłych lepiej niż podczas „Salmy w krainie dusz”. Potem było już nieco gorzej, ale i tak Lara jest jak Pong – trudno jej nie lubić.



# INDYKARIUM

## INDYK NAGRADZANY



### THE GAME AWARDS

Więcej o The Game Awards znajdziecie w Autofire na stronie 117, w Indykarium skoncentrujemy się na – a jakże – indykach. Prawdziwy zwycięzca był jeden: Disco Elysium, które nie tylko zgarnęło nagrodę Independent Game, ale wygrało jeszcze w trzech innych kategoriach (Fresh Indie Game, Narrative i RPG). Pisałem już, że to godny pretendent do miana Triple-1? Z pozostałych tytułów tylko Gris (nagroda w kategorii Games for Impact) nie zostało z pustymi rękami. Wszyscy inni indycy nominacji musieli obejść się smakiem, w ramach pixelowej nagrody pocieszenia wymienię wszystkich: Baba Is You (indyk: Hempuli), Katana Zero (indyk: Askiisoft), My Friend Pedro (indyk: DeadToast Entertainment), Outer Wilds (indyk: Mobius Digital), Slay the Spire (indyk: Mega Crit) i Untitled Goose Game (indyk: House House).



### VIDEO GAME CULTURE CON GAMEON

Za tą przydługą nazwą kryje się festiwal (czy też może konferencja, granice między różnymi formami zlotów miłośników tego i owego są bardzo płynne) z pięcioletnią tradycją. Nie za długą, ale pięć lat to już tyle, żeby zacząć się wyróżniać, wiele podobnych imprez wytrzymuje znacznie krócej. W 2019 roku GameOn odbyło się 16 listopada w Wilnie i przyznano na nim nagrody Baltic Sea Games. Jak nietrudno zgadnąć, zgłaszać można gry pochodzące z krajów leżących u wybrzeży Bałtyku. Polskich gier nie zabrakło ani wśród zgłoszeń, ani – co ważniejsze – wśród zwycięzców. Nagrody w kategoriach jurorskich zdobyli: Best Game Design: Area 86 (indyk: SimDevs, LT), Best Game Art: Weakless (indyk: Punk Notion, PL), Best Game Audio: Hexagroove (indyk: Ichigoichie Games, SE) i Best Game Narrative: Wanderlust Travel Stories (indyk: Different Tales, PL). Nagrodę główną, przyznaną już w trakcie festiwalu, zdobył Weakless (premiera gry katowickiego studia zapowiadana jest na początek przyszłego roku).

## INDYK IMPREZUJĄCY



■ Borek

Rok temu zacząłem pierwsze Indykarium od informacji o zorganizowanym przez Poznańską Gildię Graczy trzecim wydaniu PGG Jam: All Play. Bach, minął rok, w dniach od 29 listopada do 1 grudnia odbyła się czwarta edycja, tym samym zatoczyliśmy pełnoroczne kółko. All Play, czyli gry dla wszystkich, niezależnie od ewentualnych fizycznych ograniczeń. Zaczęło się od czterech wykładów, było 60 uczestników, temat: To nie jest ściana. Jak to zwykle na PGG Jamie, nie było zwycięzców (taka konwencja), tylko trzy wyróżnienia: Bloby – Not Wally (indyki: IsaacVI, MattStarling), Not Another Brick in the Wall (indyk: WhiteWolf) i Kokosy (indyk: Threef). Wszystkie gry do znalezienia na itch.io, wykłady są do obejrzenia na twitchu.

# AMAZE.

Berlińskie A maze jest już znane czytelnikom, bo była o nim mowa i na łamach pisma, i w samym Indykarium. W listopadzie odbyła się na Kickstarterze zbiórka – impreza to nie dochodowe targi, tylko wymagający ciągłego dosypywania gotówki festiwal, organizatorzy mieli dość partyzantki i szukali sposobu na zapewnienie sobie w miarę spokojnej pracy. Udało się zebrać prawie 58 tysięcy euro przy zaplanowanym pierwszym progu 50k, więc jest dobrze. Chciałem napisać, że można już rezerwować terminy, ale data festiwalu w 2020 roku nie została jeszcze zapowiedziana.



Nie żeby było dużo czasu, ale jakby ktoś nie miał pomysłu, co zrobić z pieniędzmi, a miał ochotę odwiedzić Kraj Kwitnącej Wiśni (realistycznie patrząc – 9-10 maja to już raczej przekwitłej), to jest okazja, żeby połączyć przyjemne z indycym. Ósmy BitSummit w Kioto, zgłoszenia do 12 stycznia. BitSummit zaczął się jako mała impreza na kilka stoisk, a w zeszłym roku było już ponad 11 tysięcy gości. Liczba porównywalna z Pixel Heaven, tylko BitSummit jest poświęcony wyłącznie indykowi i grom, bez części retro. Z przyczyn geograficznych dominują Japończycy i Amerykanie, ale wiem, że wśród naszych indyków jest grupa nipponofilów.

## Zespołowe Tworzenie Gier Komputerowych



**Fiu fiu, chyba pierwszy raz w historii Indykarium coś takiego się zdarza.** Mogę zapowiedzieć z ponadpółrocznym wyprzedzeniem – w 2020 roku konkurs Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych odbędzie się 25-26 czerwca.

**Nie minął tydzień, a okazało się, że wyprzedzenia mogą być jeszcze dłuższe – Warsaw Film School Game Jam VI odbędzie się w przyszłym roku 4-6 września.** Trzeba to gdzieś zastopować – jeśli pojawią się jakieś zapowiedzi na 2021 rok, na razie się z nimi wstrzymam.



### APPLE ARCADE

O AA pisaliśmy już w zeszłym numerze, teraz tylko wspomnę, że już trafiam na gry, które dostępne są na razie wyłącznie tam (jeden z tytułów, o których chciałem napisać, czeka na premierę na Steamie).

## INDYK IMPREZUJĄCY



**Ile kosztuje muzyka do gry? Mam bardzo fajną informację, ale taką z dużą ilością machania rękami, bo obiecałem, że nie napiszę kto, komu i za co.**

W transakcji, do jakiej doszło w listopadzie, za pół godziny muzyki (bez kilkunastu sekund, siedem osobnych ścieżek) zapłacono (no, obiecano, pieniądze w drodze) 7500 złotych. I jak zacząłem guglać i dopytywać, to to była całkiem przyzwoita cena, zawodowiec biorący 100 dolarów za minutę ścieżki na wyłączność (kawałki wielokrotnego użytku są zawsze tańsze) jest uważany za bardzo taniego, ceny rzędu kilkuset dolarów nie są niczym dziwnym. Oczywiście można próbować zaoszczędzić, pisząc muzykę samemu, prosząc o pomoc kumpla, który w liceum grał w kapeli rockowej, albo szukając czegoś gotowego w sieci – oferujących taniej muzykę serwisów (choćby SoundCloud) jest sporo. Tyle że szukanie zajmuje kupę czasu (i nigdy nie ma gwarancji, że uda się znaleźć coś pasującego), a kumpel może jednak nie umieć tak dużo, jak się wam obu wydaje. No i pamiętajcie, że muzyka to muzyka, a efekty to efekty. Obie rzeczy często robią ci sami ludzie, ale wcale niekoniecznie.

## INDYK TRACĄCY

**Czyby indycza bańka pękała? Od wielu lat obserwowaliśmy wzrost liczby wydawanych rocznie gier (większość stanowiły tytuły indycze), ale ten trend się kończy.** Najłatwiej sprawdzić dane ze Steama (liczby cytuję za SteamSpy): 2014 rok – 1580 premier, 2015 – 2710, 2016 – 4563, 2017 – 6275, 2018 – 8357, 2019 – do listopada łącznie 7695 premier. W grudniu 2018 roku wydano 647 gier, więc tegoroczny wynik końcowy (rzędu 7695 + 647 = 8342) będzie praktycznie identyczny. Oczywiście Steam to niejedyna platforma sprzedażowa, ale trafia nań znakomita większość gier. Nawet jeśli się uwzględni tytuły wydane na razie wyłącznie na Epic Game Store, nie zmieni to w zasadniczy sposób wniosku – przyrost rocznej liczby premier się kończy. Podejrzewam, że te kilka lat było potrzebne, żeby większość niepoprawnych indyczych optymistów poparzyła sobie palce i nauczyła się realizmu – jak pisałem w zeszłym numerze, szacunki mówią o tym, że średnia sprzedaż gry nie przynosi zysków pokrywających kosztów produkcji. Takie bańki to naturalne etapy dojrzewania rynku, wzrosty nigdy nie trwają w nieskończoność.

# INDYKARIUM

## INDYCZY RYNEK

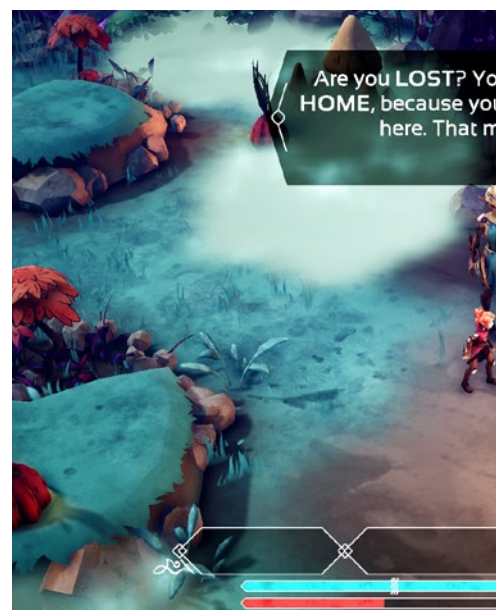


### BAD NORTH

Rzecz jest sprzed roku, szukając natchnienia do Indykarium, ściągnąłem demo ze Steam i było fajne, a w kilka dni później pełna wersja pojawiła się za darmo w Epic Game Store. Bad North (indyk: Plausible Concept, PC, Mac) to trochę rogalił, trochę RTS, a trochę tower defense, bo miesza wszystkie koncepcje ze sobą. Szybkością rozgrywki i krótkością tur trochę mi się kojarzy z Crush Your Enemies od Vile Monarch (choć nie retropiksele, tylko całkiem współczesne low poly). Jednostki sensownie różnią się charakterystyką, wymuszając umiejętne wykorzystanie ukształtowania terenu. Takie szachy w czasie rzeczywistym, z możliwością dopakowywania jednostek między turami. O ile oczywiście któreś w trakcie walki nie trafi szlag.

### BRUKEL

Oglądam wiele gier słabych technicznie, bardzo często są również słabe w pomysle, rozgrywce i przesłaniu. Brukel wygląda trochę jak studencka praca na zaliczenie (i w jakimś stopniu została zrobiona przez studentów), ale pomysł i przesłanie są wystarczająco dobre, żeby rzecz była godna uwagi. Indyk: Bob De Schutter (PC) zrobił grę, nadając formę wspomnieniom swojej babci o jej dzieciństwie i czasach drugiej wojny światowej. Dla znaczącej części dzisiejszych graczy domy bez prądu, ręczne pranie czy wychodek brzmią jak średniowiecze, a to nie tak dawna rzeczywistość (nawet



### TYPING OF THE UNDEAD • NANOTALE

Pamiętacie może z lat dawnych Mavis Beavis Teaches Typing? Pomysł, żeby użyć gry do uczenia pisania na klawiaturze w ciemno, nie jest głupi, ale ani lekcje wspomnianej pani Beacon (zresztą zmyślonej), ani różne jej klony nigdy nie robiły na mnie wrażenia gier – były generalnie nudne jak flaki z olejem. Później był The Typing of the Dead (przeróbka automatowego The House of the Dead 2), FPS, w którym pisanie oznaczało strzelanie, i tu już słowo „gra” jak najbardziej miało sens. Czysty przypadek, ale akurat teraz równocześnie na Steamie pojawiły się dwie „typing game” – obie w wczesnym dostępie (chyba w obu

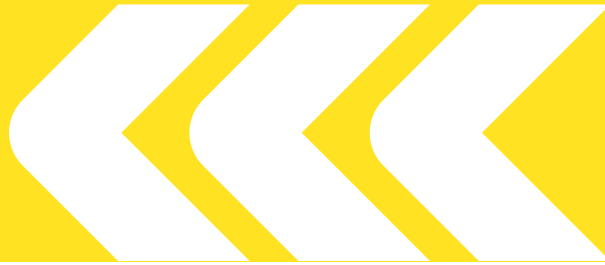
wypadkach trochę za wczesnym) i na razie raczej niewarte waszej gotówki, ale że indycze i dwie naraz, postanowiłem je zebrać do kupy. Zwłaszcza że o jednej wiem trochę więcej – Typing of the Undead (indyk: Risen Realms, PC, Mac, Linux) tworzy dwóch braci. Jeden jest programistą, drugi grafikiem 3D. Plany szybkiego skończenia gry pokrzyżowała im choroba w rodzinie. Wspominam o tym nie po to, żeby wzbudzać współczucie, raczej dlatego, że to u indyków wcale nierzadkie – plany, które rozbijają się o skrzęcającą rzeczywistość. Dużo poza pomysłem na razie nie ma, do podobnego stanu można doprowadzić grę w czasie dłuższego



w Holandii, będącej praktycznie od zawsze w czołówce zdobywcy cywilizacyjnych). O zniszczeniach i śmierci, jakie niosą front i okupacja, też raczej nie myślimy, wojna z daleka (zwłaszcza w narzucanej w Polsce ostatnio narracji historycznej) wydaje się nie traumatycznym przeżyciem, ale romantyczną przygodą. Brukel próbuje ustawić rzeczy we właściwej perspektywie i nawet jeśli robi to niezbyt atrakcyjnie, na pewno pokazuje ciekawy kierunek. Lubię i cenię próby przywracania historii naszej pamięci, a ta jest uzupełniona próbą przekazu wychodzącego poza „kocham moją babcię”.



jamu. Druga gra, Nanotale – Typing Chronicles (indyk: Fishing Cactus, PC), wygląda na dużo bardziej zaawansowaną i zawiera – poza samym stukaniem w klawisze – część narracyjną. I o dziwo ta część, chociaż ciekawa w pomysłach, przeszkadzała mi w rozgrywce. A w każdym razie nie potrafiłem się skupić równocześnie na naporzaniu w klawiaturę i uczeniu świata (a jego elementy można wykorzystywać w walce z przeciwnikami). Fishing Cactus ma już w swoim koncie grę z tej samej kategorii – Epistory. Nanotale ma już nawet polską wersję, wprawdzie na razie z błędami, ale to EA, więc na razie wybaczam.



## RAILROAD CORPORATION

Po tym, jak niedawno pierwszy raz od kilku lat zbudowałem miasto i doprowadziłem jego mieszkańców do stanu upojenia szczęściem (Cliff Empire, Pixel #52), nabrałem ochoty na jakiegoś kłona Transport Tycoona. Właśnie z wczesnego dostępu wyszedł Railroad Corporation (indyk: Corbie Games, PC), filmiki wyglądały ciekawie, więc spróbowałem – i niestety się zawiodłem. Jest jakaś pętla rozgrywki, można się bawić, ale niemal każdy kawałek interfejsu krzyczy: „dopracuj mnie!!!”. Głupie przemieszczanie się po mapie jest niewygodne, przy budowaniu tras i stawianiu stacji trzeba się zdać na automat (który często stawia budynki w zupełnie innym kierunku, niż podpowiada logika) itd. Gdyby RC w takim stanie wszedł do EA, przyklasnąłbym – można grać, a opinie graczy na tym etapie mogłyby pomóc doszlifować projekt. Niestety, rzecz została wyjęta z piekarnika za wcześnie i wyszedł zakalec. Niemniej jednak wspominam, bo to ciągle jest materiał na fajną grę, o ile oczywiście zespół weźmie sobie uwagi graczy (recent reviews: mixed) do serca.



## SHOWDOWN BANDIT: EPISODE ONE

W oczekiwaniu na A Juggers Tale spróbowałem zagrać w inne marionetki – Showdown Bandit. Not great, not terrible. Fajna grafika, fajna atmosfera, fajny generalnie pomysł, ale sama rozgrywka jest monotonna i zupełnie nie porywa, brakuje sensownego systemu nagrywania (ten, który jest, nadaje się wyłącznie do budowania frustracji), a po godzinie gry w dalszym ciągu nie wiedziałem, czy epizod pierwszy znaczy, że będzie opowiedziana jakaś historia, czy tylko należy się spodziewać kolejnej mapy i następnych dziesiątek drzwi do otwierania. Czy ja już kiedyś pisałem, że łatwiej o gry interesujące graficznie niż opowiadające interesującą historię bądź oferujące interesującą rozgrywkę?



## NO PLAYERS ONLINE

Gra na pięć minut, które zupełnie wystarczyły, żeby poprawić mi humor. Właściwie o niczym, właściwie nie wiadomo, o co chodzi, ale cała zabawa polega właśnie na tych zadawanych pytaniach pozostawionych bez odpowiedzi, do których można sobie dopisać, co się komu żywnie podoba. A równocześnie grafika kapitalnie łapie klimat VHS-owych lat dziewięćdziesiątych i gier z tamtego czasu, mieszając je ze sobą – trochę bez sensu, ale z wdziękiem. Taki destylat nostalgii. Zresztą, mogę sobie wyobrazić, że maszyna korzystająca z kaset VHS i systemu MS-DOS istniała, bo w sumie – czemu nie, różne kawałki niezbędnej technologii były obecne. Znajdźcie na itch.io, ściągajcie za darmo (albo płacąc co łaska), w najgorszym wypadku straciecie pięć minut, w najlepszym – szeroko się uśmiechniecie. Indyk: Adam Pype & Viktor Kraus, PC, Linux. A jeśli już spróbujecie raz, pamiętajcie, żeby spróbować drugi.

**DZIĘKI GOGLOM VR WYSTARCZY TYLKO UPRZĄTNAĆ KAWALEK PODŁOGI, ABYŚMY MOGLI PRZENIEŚĆ SIĘ DO PRZESTRONNEGO LOFTU Z TARASEM WIDOKOWYM NA GÓRY PO HORYZONT. PTASZKI ŚPIEWAJĄ, SŁYCHAĆ POWIEW LEKKIEJ BRYZY. CAŁĄ ŚCIANĘ ZAJMUJE WIELKI EKRAŃ, Z KTÓREGO MOŻEMY WYBIERAĆ GRY, WIRTUALNE ŚWIATY, KTÓRE CHCEMY ODWIEDZIĆ.**

User.Jama



## GORĄCE ZAPOWIEDZI

W poprzednim numerze Pixela pisaliśmy o zapowiadanych na marzec **Half-Life: Alyx**. Data jego premiery stanie się cezurą dla całego VR. Ale oprócz tego tytułu jest jeszcze kilka innych wystrzałowych gier na HTC Vive mających ukazać się w 2020 roku. Przede wszystkim Firmament od specjalistów z Cyan, niestrudzenie działających przez ostatnie ćwierćwiecze, od czasu, gdy weszli do pierwszej ligi dzięki **Mystowi**. Ich nowy projekt zapowiada się jako kilka razy ładniejszy **Obduction**, wypelniony po brzegi klasycznymi zagadkami, jakie znaleźliśmy także z dwóch części **The Gallery**. O tym, że VR ma się dobrze i że pojawiają się twórcy zamierzający wyznaczać nowe horyzonty, świadczą też nadchodząca w drugim kwartale premiera **Low-Fi**. Ta gra na zwiastunach wygląda jak „**Blade Runner**” – absolutnie oszałamiająco. Na Kickstarterze nie zebrała jakichś nadzwyczajnych pieniędzy, miała się pierwotnie ukazać w październiku 2019 roku, jednak to nie zmienia faktu, że szykuje się potężny „kraszer” w światku VR. Z kolei **Rebellion** wyda w drugim kwartale **Sniper Elite VR**, który stanie się pierwszym znaczącym przeniesieniem tematyki snajperskiej do wirtualnej rzeczywistości. Jakby tego było mało, po raz pierwszy na gogle zawitają też „oficjalne” żywe trupy! Już 23 stycznia ma się ukazać **The Walking Dead: Saints & Sinners** zapowiadane hucznie jako pielnik zwiastujący nadejście tytułów nowej generacji w VR. Jeśli się uda, to już w następnym Vive Cornerze położymy łapki na tej grze!



## ELEVEN ELEVEN

Ten oryginalny eksperyment narracyjny powstał we współpracy z telewizją Syfy. Nazwa kanału w języku polskim mało szczęśliwa, a chodzi oczywiście o science fiction. O ile w filmach czy w serialach oglądamy wybrany przez reżysera wycinek świata, o tyle w **Eleven Eleven** akcja wszystkich postaci rozgrywa się jednocześnie w ciągu tytułowych jedenastu minut i jedenastu sekund. Nie mamy żadnego wpływu na przebieg akcji, nie możemy jej w żaden sposób zmienić, więc nie jest to stricte gra, tylko coś w rodzaju filmu wielokrotnego lub równoległego. Stajemy się niemal boskim podglądaczem – patrzymy na świat z góry, oglądając perypetie postaci niczym mrówki w mrowisku, lub przyczepiamy się do którejś z nich, by z bliska śledzić jej losy. Możemy też zupełnie swobodnie wędrować przez świat do czasu, aż zegar odliczy do zera. Dzięki goglom VR mamy wrażenie bycia w centrum wydarzeń, których doświadczamy tuż obok głównych bohaterów. Mnie pasowało tutaj sterowanie w trybie siedzącym – na fotelu możemy obracać głowę, żeby mieć dookólny wgląd w sytuację, natomiast przełączamy się między miejscami oraz postaciami przez przyciski na kontrolerach. Biernie oglądanie wydarzeń zostawia poczucie niedosytu. Chciałoby się jednemu podstawić nogę, a drugiego ustrzelić zza węgła i zobaczyć, jak się zmienia historia, choć oczywiście taki interaktywny miniaturowy świat wymagałby olbrzymiej mocy obliczeniowej.



## ROGAN

Jako złodziej wkradasz się do zamku, najpierw żeby nakraść, ile się da, później żeby pomóc atrakcyjnej kobiecie, która jest rycerką niesłusznie oskarżoną o morderstwo władcy. Rogan to przygodowa gra akcji, w którą gramy zdecydowanie na stojąco, mając zapas wolnego miejsca wokół siebie. Będziemy go potrzebować, żeby sięgać po schowane w różnych zakamarkach świata gry wartościowe przedmioty. Dużą rolę w rozgrywce odgrywa słuch. Kiedy słyszymy odgłosy kroków strażników, musimy się jak najszybciej schować. Wymaga to fizycznego kucania, jeśli zasłona jest zbyt niska. Możemy zdobywać wskazówki, podsłuchując z ukrycia rozmowy strażników. Z kolei jeśli schowamy się w ciemnym zaułku, to strażnik może nas minąć dosłownie na wyciągnięcie dłoni. Zdaje się wtedy prawdziwą postacią, groźną w swojej ciężkiej zbroi, więc emocje są zdecydowanie większe niż w przypadku gry na zwykłym ekranie. Inna jest też frajda, kiedy bierzemy do łapy drąg i musimy fizycznie machnąć, żeby walnąć nim przeciwnika w tył głowy. Akcja może nie jest przesadnie rozbudowana, natomiast bardzo wciągnęły mnie te wszystkie fizyczne interakcje i poczucie zanurzenia w tym świecie. Byłoby jeszcze lepiej, gdyby zamiast określonych przedmiotów, takich jak wspomniany drąg, który trzeba znaleźć, można było użyć wszystkiego, co jest pod ręką w danym pomieszczeniu – na przykład krzesła albo skrzyni.



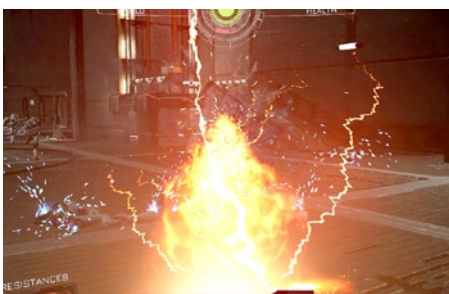
## LAYERS OF FEAR VR

To port znanego horroru psychologicznego polskiej ekipy Bloober Team do wersji na gogle VR. Przemieszczając się po kolejnych pomieszczeniach wielkiego, ciemnego i opuszczonego domu, popadamy w coraz większą paranoję. Można spokojnie grać na siedząco. Czasem musimy kucnąć, aby dotrzeć do niżej położonych przedmiotów, ale możemy je uruchomić bezpośrednio z kontrolera bez konieczności fizycznego kucania w goglach. Jeśli ktoś woli, to oczywiście jest też możliwe granie na stojąco. W tradycyjnej wersji nie miałem tego wrażenia, ale tutaj, gdzie trzeba ręką wykonać ruch otwierania szuflad biurka czy drzwi szaf, cały czas wydawało mi się, jakbym faktycznie grzebał w czyichś rzeczach. Czynności te w VR stają się mniej umowne, bardziej prawdziwe. Fajne jest też, że przy różnych dziwnych odgłosach, które od czasu do czasu się słyszy, możemy naturalnym ruchem głowy skierować pole widzenia w stronę dźwięku. Niekiedy ma to postać nerwowego rozglądania się na boki, jak należałoby się spodziewać w horrorach. Wybrane przedmioty można brać do ręki i oglądać z różnych stron, różne ręczne notatki czy książki, dla ułatwienia przy bliższych oglądzinach wykonywane jest zbliżenie tekstu. Choć tytuł nie został wymyślony stricte pod VR, tylko do niego przeniesiony, to nieźle się w tym nowym wydaniu odnajduje. Trzymamy kciuki za to, by Bloober Team przeniósł do wirtualnej rzeczywistości również inny swój tytuł, grę Observer.



## SCRAPER: FIRST STRIKE

Wcielasz się w rolę pilota uzbrojonego poda wykonującego misje na obszarze futurystycznego megapolis. Wehikuł należy do siedzących, więc taką też najlepiej przyjąć pozycję w goglach VR. Scrapper jest efektowną strzelanką, w której mamy do dyspozycji różne rodzaje broni, od dział plazmowych po granaty elektromagnetyczne. Sceny bitew obfitują w fajne efekty świetlne i pobudzają adrenalinę. Scrapper ma również elementy RPG – możemy zdobywać nowe bronie i je modyfikować, są elementy interakcji z innymi postaciami. Mocną stroną gry jest śliczna stylizowana grafika. Słabą – mało intuicyjny sposób uczenia się obsługi na początku oraz brak znacznika kierunku następnej misji, co powoduje, że czasem trzeba się trochę nachodzić po omacku, żeby natrafić na kolejną rzecz do zrobienia.



LOADING

# LATA DZIESIĄTE

MINĘŁO KOLEJNE DZIESIĘCIOLECIE, W TYM PIĘĆ LAT, OD KIEDY UKAZUJE SIĘ PIXEL. ZAMIAST PRZYGOTOWYWAĆ ZESTAWIENIE GIER MINIONEGO ROKU, POSTANOWILIŚMY ZAJRZEĆ GŁĘBIEJ. CZY OSTATNIA DEKADA JAKOŚ SZCZEGÓLNIIE WRYŁA SIĘ W SERCA GRACZY?

## PIXEL

### TOP TEN DZIESIĘCIOLECIA

WEDŁUG REDAKCJI PIXELA

WIEDŹMIN 3: DZIKI GON

THE LAST OF US

MINECRAFT

GRAND THEFT AUTO V

MASS EFFECT 2

LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

THE ELDER SCROLLS: SKYRIM

THE WALKING DEAD

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

DETROIT: BECOME HUMAN





✦ **Wiedźmin 3:** Dzikie Gon zdecydowanie wygrał nasz plebiscyt. I raczej nie chodziło tu o lokalny patriotyzm.

**TO BYŁA DOBRA DEKADA W GRACH WIDEO.** Przejście z dystrybucji pudełkowej do cyfrowej, rosnąca popularność urządzeń mobilnych, smartfonów z dwoma aktualnie czołowymi przedstawicielami, a także rozwój kart graficznych i podniesienie standardów w ilości i jakości pamięci i procesorów wpłynęły wspólnie na powstanie gry. Jeżeli miałbym wymienić te dla mnie najważniejsze, to z pewnością będzie to Wiedźmin 3 wydany w 2015 roku wraz z wszystkimi obecnie dostępnymi dodatkami. Gra ma w sobie taką kwintesencję grywalności, że pomimo jej ukończenia na PC gram w nią po raz kolejny na PS4 i pewnie za chwilę znowu do niej wrócę na Switchu.

Nintendo Switch to dla mnie kolejne ważne wydarzenie ostatniej dekady. Kiedy teoretycznie rynek konsol został rozdarty przez dwóch potentatów, jakimi były PS4 i Xbox One, na rynku pojawił się Przełęcznik, wywracając do góry nogami nie tylko preferencje zakupowe graczy, ale również ożywiając mniejsze studia indie pod względem wpływów. I to zarówno wpływów ze sprzedaży, jak i z usług portowania.

Jednak nie należy zapominać o szale, jaki zawiadł światem w roku 2016, kiedy na urządzeniach mobilnych ukazała się gra Pokemon Go. Sama latałem po ulicach w poszukiwaniu wirtualnych stworzeń, a oba łaskawie mieszczące ze mną mopsy prawie się na mnie obraziły, gdy tego samego dnia musiały wychodzić po raz dziesiąty na spacer.

Jednak największą radość w tej dekadzie sprawił mi wyraźny napływ kapitału do Polski przeznaczony na robienie gier. I nie chodzi tu już tylko o fundusze rządowe, na czele z programem GameINN, ale też o coraz większą liczbę inwestorów indywidualnych, bez których nie byłoby dzisiejszego szaleństwa na giełdzie – kilkunastu już debiutów spółek growing na NewConnect i głównym parkiecie GPW oraz spektakularnych wycen liczonych w miliardach złotych. To była dobra dekada dla gier i mam nadzieję, że kolejna będzie jeszcze lepsza.



✦ **Blizzard** rozpoczął dziesięciolecie z przystępem, ale zakończył w marnym stylu.

*Emil Leszczyński*

**PODSUMOWANIE CAŁEJ DEKADY TO BARDZO TRUDNE ZADANIE – ZWŁASZCZA JEŚLI TO JEDNA Z NAJWSPANIALSZYCH I NAJWAŻNIEJSZYCH DEKAD W HISTORII GIER W OGÓLE.** Trzeba się skupić na małym wycinku, najlepiej takim, który inni redaktorzy obejdą z daleka. Pogadajmy więc o grach mobilnych.

Mijająca dekada to u mnie rosnący natłok obowiązków w pracy i dwójka dzieciaków w domu, więc komputer i konsole stacjonarne w pewnym momencie poszły w odstawkę, a grałem przede wszystkim w autobusach, pociągach i w kątku mieszkania na fotelu. Przez chwilę to właśnie platformy mobilne (zwłaszcza iOS) były miejscem, gdzie pojawiały się najciekawsze eksperymenty – Year Walk i Device 7 firmy Simogo, Sorcery! oraz 80 Days z Inkle... Zagrywałem się w świetne adaptacje planszówek z Playdeka. W Battle Academy – wspaniałą strategię, która na dzień dobry udawała, że jest prostą grą na telefonik, a potem wciągała jak kiedyś Close Combaty. Genialne gry audio Papa Sangre i The Nightjar. Gry dziwne i niszowe recenzenci opisywali na tych samych prawach co wielkie przeboje kasowe i miało się wrażenie, że portale o mobilkach bywają dużo bardziej otwarte na różnorodność niż skupiające się na hitach AAA strony o grach pecetowych i konsolowych.

Ech... Kto tam wtedy nie był, nigdy się nie dowie, jakie to były czasy. I co z tego zostało? Niektóre firmy stopniowo zwalniały tempo i zamiast wypuszczać dwie gry rocznie, zaczęły wydawać gry co dwa lata. Atmosfera entuzjazmu na portalach o grach mobilnych przeszła w serię artykułów w rodzaju „1001 porad do Pokemon Go” albo „10 najlepszych gier logicznych na Androida”, z których przynajmniej sześć miało już kilka lat na karku. Potem gry zaczęły znikać, tak jak seria Papa Sangre, która przestała działać po kolejnej aktualizacji systemu i już nigdy nie wróciła. Potem przyszła pod iOS rzeź aplikacji 32-bitowych i do przeszłości odeszła seria Battle Academy. Pozostało wspomnienie kilku lat świetności i próba jej wskrzeszenia w postaci Apple Arcade. Kibicuję, ale nie wiem, czy się uda.

*Paweł Schreiber*

**DZIESIĘĆ LAT MINĘŁO – CHCIAŁOBY SIĘ POWIEDZIEĆ – JAK JEDEN DZIEŃ.** Ubiegła dekada, dzięki niesamowitej mocy nowych kart graficznych, procesorów i technologii użytych w konsolach, była prawdopodobnie czasem najładniej wyglądających i najbardziej rozbudowanych tytułów w historii. Nie oznaczało to, na szczęście, zubożenia fabularnego – akurat tutaj fantazja scenarzystów często była większa niż w przypadku przebojów kinowych i seriali. Był to również doskonały czas dla indie – nigdy wcześniej tak duża liczba niezależnych twórców nie dostarczyła tak znaczącego contentu.

Rok 2010 rozpoczęliśmy z trójką delikatnie starzejących się konsol – PS3, X360 i najsłabszym Wii. Red Dead Redemption, GTA V i Super Mario Galaxy 2 pokazały co prawda, na co stać odchodzącą generację, jednak mijająca dekada z pewnością należała do jednej firmy – i jest to Sony z PlayStation 4. 102,5 milionów sprzedanych maszyn – cóż można rzec więcej? PC gaming, mimo niekorzystnego trendu unifikacji wszystkiego, co tylko było wydawane, dzielnie zniósł bycie „tym trzecim” i dzięki nadszpedzaniu wydajnym kartom graficznym przez ostatnie dziesięć lat pokazywał, jak powinny wyglądać wirtualne światy. Może czasami irytowały nas kiepska optymalizacja i wszechobecne bugi, jednak komputery do gier nigdzie się nie wybierają, o czym świadczy między innymi najnowsza premiera RDR2. Największym indie sukcesem minionych dziesięciu lat jest Minecraft, który jeszcze w czasach bety sprzedawał się w milionie egzemplarzy, a obecnie jest na piątym miejscu pod względem liczby sprzedanych egzemplarzy spośród wszystkich kiedykolwiek wydanych gier. Były to też lata największego sukcesu i upadku Telltale Games – jednak to dzięki nim przygodówki przetrwały i mają się dziś całkiem nieźle.

Mobilne pogrywanie – na początku dekady wydawało się, że to iOS wraz z Androidem będą rządzić, a Nintendo rzuci ręcznik na ring. Stało się inaczej – 3DS okazał się dużym sukcesem i dostarczono na niego znakomite tytuły, a to, co zrobił w 2017 roku Switch, można przyrównać do japońskiej masakry kataną mechaniczną. W dwa i pół roku sprzedał się w podobnej liczbie sztuk co Xbox One w sześć lat. I wydaje się, że kolejne jego odsłony pozostaną z nami na dłużej – Nintendo nadal pokazuje, że jak nikt potrafi wyczuć koniunkturę. MMORPG? Król pozostaje jeden – World of Warcraft. Po czterech latach Blizzard nadal rozdaje karty, a prawie 3,5 miliona aktywnych użytkowników jedynie to potwierdza.

*Paweł Gawlikowski*

**MARIO**



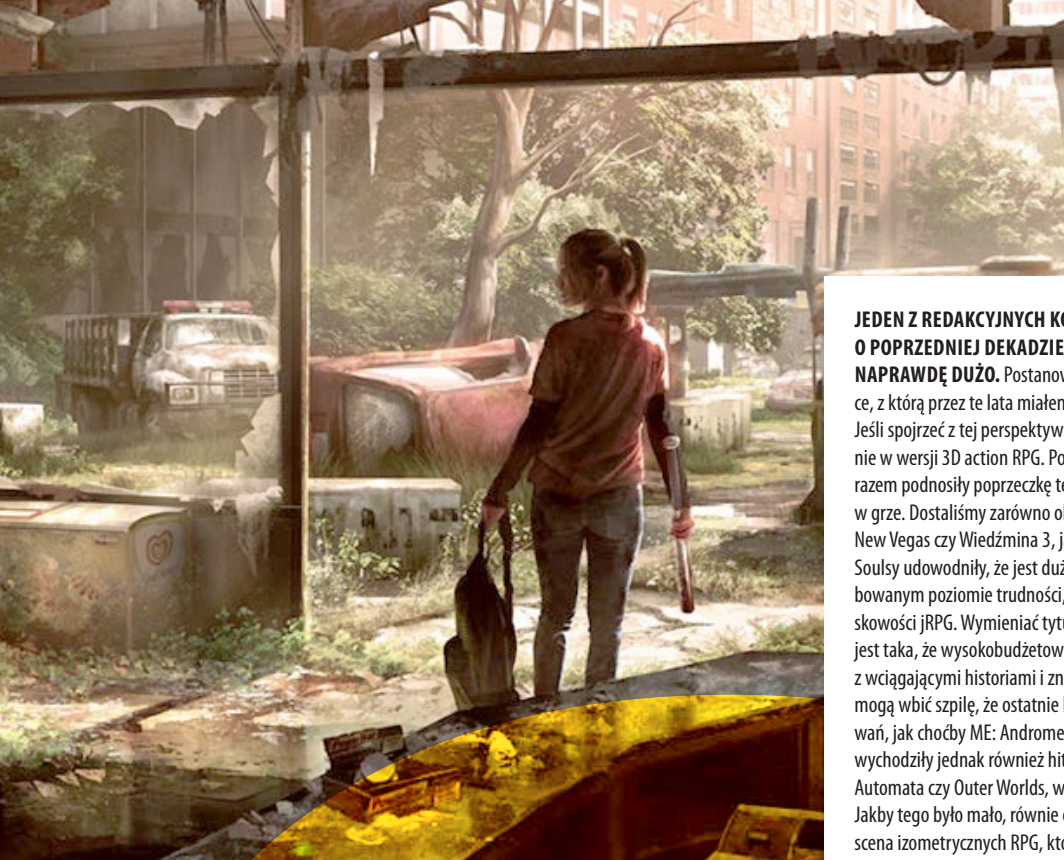
✦ The Last of Us od twórców Uncharted. Rzeźnia z dramatem rodzinnym w tle i zadumą nad końcem cywilizacji.

**OSTATNIE DZIESIĘĆ LAT TO PASMO ROZCZAROWAŃ: WYCHODZIŁY TYLKO SEQUELE I REMASTERY, KAŻDY WYDAWCA WMUSZAŁ NA SWÓJ LAUNCHER, ŚWIAT OPANOWAŁY MIKROPLATNOŚCI, SERIA NHL NIE WRÓCIŁA NA PECETY, GRACZE STALI SIĘ ROSZCZENIOWI, WSZĘDZIE WĘSZYLI SPISEK, PROPAGANDĘ I POLITYKĘ, A NA DOMIAR ZŁEGO WCIAŻ NIE WIEMY, JAK POTOCZYŁ SIĘ ŁOSY ALANA WAKE'A.**

No dobra, mój wewnętrzny zgrzyliwy tetryk już się wypowiedział. Teraz czas na jaśniejsze strony. Niemal równo dziesięć lat temu instalowałem Steama i byłem wściekły jak... ktoś bardzo wściekły, że potrzebuję jakiegoś ustrojstwa, żeby grać w grę, którą mam na płycie. Na wynalazek Valve długo patrzyłem jak Geralt na strzygę, ale z biegiem czasu moja niechęć malała. Dziś może mnie wkurzać mnogość launcherów, ale doceniam to, że dzięki cyfrowej dystrybucji gry stały się dostępne jak nigdy wcześniej. Częste promocje osładzają zaś fakt, że ceny w dzień premiery mogą boleć. W dużej mierze rozwiązało to problem piractwa, chociaż niestety wydawcy cały czas – pod płaszczykiem walki z wirtualnymi bukanierami – serwują rozwiązania uprzykrzające życie uczciwym graczom. Ślepo wierzę, że odejście od tych praktyk zajmie mniej niż kolejnych dziesięć wiosen.

Ostatnie lata nie przyniosły szczególnej rewolucji, więc wiele nastoletnich dziś klasyków wciąż prezentuje się bardzo przyzwoicie i nie potrzebuje remasterów. Nie zmienia to faktu, że te i tak wychodzą. Choć żyjemy w czasach, gdy odgrzewane kotlety idą jak ciepłe bułeczki (to porównanie dedykuję Andrzejowi Kostyrze), to wciąż wychodzi masa świetnych, oryginalnych tytułów. Dużo w tym zasługa twórców niezależnych. Zresztą gry indie niesamowity rozwój zanotowały właśnie w ciągu ostatnich dziesięciu lat. Zażył też inny fenomen – w 2010 roku mało kto się spodziewał, że miliony osób wolą oglądać, jak gra ktoś inny, niż samemu na przygodę. To odkrycie sprawiło, że mamy dziś masę youtuberów i streamerów. Influencerzy dysponują siłą, o której dziennikarze piszący o grach do papierowych magazynów mogli tylko pomarzyć. Ci ostatni jednak nie podzielili losu dinozaurów, czego dowodem jest Pixel. Kto dziesięć lat temu podejrzewał, że na polskim rynku zdoła pojawić się i utrzymać nowy magazyn o grach?

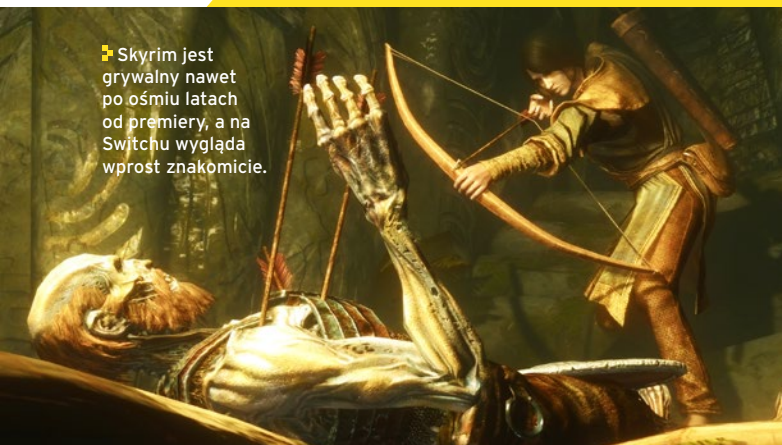
*Andrzej Bazyleczuk*



**JEDEN Z REDAKCYJNYCH KOLEGÓW SŁUSZNIE ZAUWAŻYŁ, ŻE O POPRZEDNIEJ DEKADZIE W BRANŻY GIER MOŻNA OPOWIEDAĆ NAPRAWDĘ DUŻO.**

Postanowiłem zatem skupić się wyłącznie na działce, z którą przez te lata miałem najbliższą styczność – na cRPG. Jeśli spojrzeć z tej perspektywy, był to okres rozkwitu gatunku, szczególnie w wersji 3D action RPG. Pojawiły się spektakularne tytuły, które raz za razem podnosiły poprzeczkę tego, jak można opowiedzieć historię w grze. Dostaliśmy zarówno olbrzymie otwarte światy Skyrima, Fallouta New Vegas czy Wiedźmina 3, jak i bardziej liniowe Mass Effecty 2 i 3. Dark Soulsy udowodniły, że jest duża grupa odbiorców chcących gier o wyśrubowanym poziomie trudności, zaś FF XV pokazało nowy poziom widowiskowości jRPG. Wymieniać tytuły można długo, ale moja ogólna impresja jest taka, że wysokobudżetowe studia nauczyły się robić immersyjne RPG z wciągającymi historiami i znakomitą oprawą audiowizualną. Niektórzy mogą wbić szpilę, że ostatnie lata przyniosły kilka sporych rozczarowań, jak choćby ME: Andromeda czy Fallout 76. W tym samym czasie wychodziły jednak również hity, jak Kingdom Come: Deliverance, Nie: Automata czy Outer Worlds, więc ogólny trend jest raczej na plus. Jakby tego było mało, równie dobrze ma się bardziej oldskulowa scena izometrycznych RPG, którą jeszcze dziesięć lat temu uważano za martwy relik późnych lat dziewięćdziesiątych. I nie mówię tu tylko o wskrzeszaniu klasycznych Baldurów w zremasterowanej wersji „Enhanced”, ale również o nowościach (często z Kickstartera), które pokazują, że ten gatunek nie tylko jest jak najbardziej żywy, ale również nadal popularny. Czasem wychodzi to gorzej (Shadowrun czy nowy Torment), czasem lepiej (Pillarsy czy Divinity), a czasem wybitnie (nowiutki Disco Elysium), ważne jednak, że entuzjazm i chęć tworzenia nowych tytułów nie osłabły. Gracze spragnieni ścian tekstu i turowych walk mieli przez te lata w czym wybierać.

Są też i ciemne strony popularności gatunku. Największym problemem RPG jest fakt, że ich mechaniki znajdziemy obecnie niemal wszędzie. I to nie dlatego, że są doskonałe i wszyscy je uwielbiają, ale ponieważ łatwo się je przekształca w systemy monetyzacji. Ostatnia dekada, przy wielu swoich zaletach, doprowadziła również do wypaczeń w kwestiach mikrotransakcji, czym skłóciła graczy z wielkimi wydawcami. Obawiam się, że wciskanie wszędzie na siłę systemów progresji czy punktów doświadczenia może doprowadzić do ogólnego znużenia grami RPG.



➤ Skyrim jest grywalny nawet po ośmiu latach od premiery, a na Switchu wygląda wprost znakomicie.

➤ Bethesda w swoim cyklu The Elder Scrolls zdołała stworzyć jedno z najbardziej urokliwych krajobrazów w grach wideo.

Paweł Gaska





**ACH, CÓŻ TO BYŁA ZA DEKADA, AŻ SAM NIE WIEM, OD CZEGO ZACZAĆ, PONIEWAŻ WYDARZYŁO SIĘ TAK WIELE.** Jako że jestem konsolowcem, debiut PlayStation 4 i idąca w ślad za nim premiera tanich gogli VR, które mogły zagościć pod każdą strzechą, uważam za jedno z najciekawszych wydarzeń minionej dekady. Kto przeszedł Resident Evil VII w hełmie na głowie, ten już nie będzie chciał inaczej grać w horrory.

Rok 2013 bezspornie należał do GTA V. Gra z miejsca pobiła kilka rekordów Guinnessa i to już w 24 godziny od premiery. Ze wszystkich produktów popkultury to właśnie gra Rockstara jako pierwsza zarobiła miliard dolarów.

W Polsce od 2015 roku mówią się głównie o jednym tytule, ale na punkcie Wiedźmina 3 oszalał przecież cały świat. CD Projekt wydał na grę 300 milionów złotych (koszty produkcji zwróciły się pierwszego dnia), a pracowało nad nią łącznie ponad 1500 osób. Potem pozostało już tylko spijać śmietankę – dziesiątki nagród branżowych, około 20 milionów sprzedanych egzemplarzy i prezydent Obama odbierający kopię Wiedźmina z rąk premiera Tuska. O polskim gamedevie mówi dziś cały świat. A w Cyberpunku 2077, jak pewnie nie wiecie, wystąpi Keanu Reeves.

Ostatnie lata to rozkwit gier z gatunku battle royale. Jako zatwardziały singlowiec nie rozumiem tego fenomenu, ale nie sposób go nie dostrzegać i ignorować. Tytuły takie jak PUBG czy Fortnite to niekwestionowani liderzy – produkcje te potrafiły przykuć do ekranów miliony aktywnych graczy jednocześnie.

Miniona dekada to dla mnie także upragniony renesans dużych marek. Pamiętacie czasy, kiedy gry na licencji to w większości były kaszany? Na pewno tak. Dziś mamy świetne odcinkowe The Walking Dead, które wydobły ze mnie emocje jak mało która gra. Mamy znakomite, klimatyczne i trudne Alien: Isolation. Mamy Spider-Mana, ekskluzywny tytuł na PS4, który dał graczom wolność i swobodę (niech żyją!), o jakiej marzył każdy, kto przy PSX zarywał nocki, grając w Pajęczaka od Neversoftu.

I jeszcze jedno – w dobie odgrzewanych kotletów i remake'ów ktoś miał odwagę, by z kultowego slashera, jakim był God of War, zrobić wyważoną, miejscami leniwą grę o relacji ojca z synem. Tak!

Piotr Pocztařek



➤ Krecja świata Nier: Automata stanowiła połowę sukcesu tej gry.



## FIRE WATCH

➤ Dzieło Campo Santo zdefiniowało na nowo „symulator chodzenia”.

**ROK 2019 BYŁ Z PEWNOŚCIĄ ROKIEM NIEZWYKŁYM, A NAWET PRZEŁOMOWYM.** Gry z tak zwanego wczesnego dostępu wreszcie się przebiły w umysłach graczy jako alternatywa dla preorderów i stały się częścią naszego normalnego growego krajobrazu. Można to zjawisko podziwiać lub nie, ale tego typu finansowanie stało się codziennością. Na jego obronę można zresztą podać kilka tytułów, które zapoczątkowały ten trend i udowodniły, że takie rozwiązanie biznesowe ma w ogóle sens – na przykład DayZ, Miscreated, The Forest, Rust.

Jak wynika z powyższego, ten rok udowodnił, że każde studio ma taką samą szansę i że era wielkich korporacji, które dyktują warunki finansowe, trendy i pomysły, właśnie się skończyła. Bo teraz każdy może być częścią rynku, byle miał dobry pomysł. Garażowcy – znów rządźcie!

Mamy też miły akcent patriotyczny. Na rynku coraz częściej pojawiają się produkcje polskie na światowym poziomie. I nie jakieś tam siary, ale gry pełną gębą, wypasione audiowizualnie, przemyślane fabularnie i świetnie skonstruowane pod względem mechaniki. Przykłady? Proszę bardzo: Green Hell, Blair Witch, The Beast Inside, Sniper Ghost Warrior Contracts. A przecież – powiedzmy sobie to szczerze – my, Polanie, nie odpuszczamy i w roku 2020 dopiero na serio zaatakujemy świat. Na początek pójdzie Dying Light 2 oraz Cyberpunk 2077 (i wiercie mi, obydwie gry będą przełomem w swoich gatunkach!), ale nie wątpię, że w polskich kotłach gotuje się obecnie kilka innych znakomitych potraw!

A właśnie, moi kochani – szykujcie się na totalną zmianę wizualną. Rok 2019 powoli przygotowywał nas na tę rewolucję, wprowadzając z każdą grą coraz bardziej realistyczną grafikę. Ale to, co nas czeka w roku 2020, mało komu się śniło (już teraz mamy kilka pierwiosnków – na przykład Death Stranding). Dla deweloperów to ogromny wysiłek, ale tak już jest w tej branży, że kto odpoczywa, umiera. Dlatego wlicy i mali gracze, wiedząc o tym, już teraz szykują dla nas szok. I to wam mogą zaręczyć.

Piotr Pięńkowski



**DZIESIĘCIOLECIE 2010-2019 ROZPIĘTE JEST MIĘDZY PREMIERAMI DWÓCH NIEZWYKŁYCH GIER – NIER I DEATH STRANDING.** Ta pierwsza to produkcja Taro Yoko, niespodziewany spin-off jego Drakengarda. Nie odniosła należącego sukcesu, ale uutorowała drogę hitowi Nier: Automata z 2017 roku. Death Stranding to – jak chyba każdy wie – pierwsza produkcja Hideo Kojimy (seria Metal Gear) po rozwodzie z Konami. Te dwie bardzo różne gry łączy jedno – to autorskie produkcje, które igrają z oczekiwaniami odbiorców i testują granicę medium. I pokazują, że w grach tkwi wielki potencjał artystyczny, coraz bardziej dostrzegany również poza branżą.

Te granice były często testowane w ostatniej dekadzie. O co właściwie chodzi w grach? Już nie tylko o punkty i wygraną. Mogą stać się widowiskiem oglądanym w telewizji i internecie (e-sport, wzrastająca popularność grających idoli). Mogą się skupić na dostarczaniu przeżyć i emocji (Journey) czy nośnikiem opowieści (Detroit: Become Human, Life is Strange). Jednocześnie docenieni zostali hardkorowi gracze, kazułowcy najwyraźniej odpłynęli na platformy mobilne; symbolem tego jest dla mnie nadchodzące zamknięcie Singstara.

Przekraczano także inne granice – rzeczywistości, w wersji ekstrawertycznej i introwertycznej. Megahitem okazał się Pokemon GO – gra na komórki, która dzięki technice AR (rzeczywistość rozszerzona) pozwalała łapać pokemony w realnym świecie i sprawiła, że tysiące graczy wreszcie wyszły na świeże powietrze. Pojawili się naśladowcy – ale przypuszczam, że AR dopiero pokaże, co naprawdę potrafi.

Z drugiej strony – na rynku pojawiły się wreszcie systemy VR z prawdziwego zdarzenia. Wirtualna rzeczywistość, o której marzyliśmy od dawna (i która zaliczyła falstart w latach dziewięćdziesiątych), sprawiła, że zbłązowani gracze po raz pierwszy od wielu lat poczuli autentyczny efekt wow. Przyszłość okazała się dużo fajniejsza niż wizje 2019 roku z „Blade Runnera”. Po co komu latające samochody, kiedy jest Wipeout w VR?



Michał R. Wiśniewski

■ Kilka scen z Detroit: Become Human dosłownie wyciskało łzy z oczu.

**DETROIT**



Fani i dziennikarze uznali Deus Ex: Human Revolution za lepszego od swojego następcy, czyli Mankind Divided.

**JAK KAŻDY CZŁOWIEK, KTÓRY JUŻ COŚ PRZEŻYŁ, ZWYKŁEM MAWIĄĆ, ŻE „KIEDYS TO BYŁO”, ALE MAWIAM TEŻ, ŻE TERAZ TEŻ JEST, I TO CAŁKIEM NIEŻLE, WIĘC OPOWIEM WAM O GRACH RPG Z OSTATNICH DZIESIĘCIU LAT, KTÓRE NAJBARDZIEJ ZAPADŁY MI W PAMIĘĆ.** Trzymajcie się, będzie tego sporo.

W 2010 roku zamiast Skyrima ogrywałem Xenoblade Chronicles. Świat na grzbiecie tytanów zachwycał, a sequel na Nintendo Switch też mnie wciągnął na kilkadziesiąt godzin. Laur zbiera tutaj jednak Xenoblade Chronicles X na Wii U, który wyszedł w tym samym roku co Wiedźmak Trzeci i bije go na głowę wielkością i złożonością świata. Na Wii U zagrywałem się też namiętnie w Tokyo Mirage Sessions #FE, które za chwilę pojawi się na Switchu.

Na DS i 3DS pojawiło się pełno perełek. Radiant Historia, która niedawno otrzymała remaster. Bravely Default, czyli najbardziej upierdliwy RPG wszechczasów, Fire Emblem: Awakening, który w końcu przekonał mnie do serii, oraz Pokemony X/Y z rozgrywkami online; był też Shin Megami Tensei: Strange Journey oraz jego remake. Lecz wisienką na torcie jest tutaj definitywnie Shin Megami Tensei IV.

Oprócz RPG należy też pamiętać o przeżywających renesans grach visual novel. Ograłem całą serię Professor Layton oraz Ace Attorney, z których kilka części jest z tej dekady. A jak ktoś woli bardziej „novel” niż „visual”, to ma do wyboru 999, Zero Escape: Virtue's Last Reward, Zero Time Dilemma i ostatnio opisywany AI: The Somnium Files. Moim faworytem jest tutaj jednak Ghost Trick, kto nie grał, ten trąba. Pojawił się też Nier: Automata, który złamał wszystkie reguły i trudno rzecz podpiąć pod jakąś kategorię. Na PS Vita zagrywałem się namiętnie w Persone 4, która doczekała się też swojego sequela na PS4. A i pecetowcy nie mieli na co narzekać. Był Final Fantasy XV, było też Ni no Kuni II czy zestaw Tales of Zestiria/Tales of Berseria, który złamał wszystkie konwenanse historii w JRPG. Naprawdę nie było na co narzekać. Dekadę zamyka Nintendo Switch, a tam takie perełki jak Pokemon Sword/Shield, Octopath Traveler, Fire Emblem Three Houses oraz Dragon Quest XI, którego muszę ograć, jak tylko uporam się z Wiedźminem (znowu).

Mikołaj Kamiński



## DEUSEX

INDUSTRIES

Ubisoft zdołał się wyrwać z macek Viacomu i na koniec dziesięciolecia wypuścić kasowe przeboje (Origins i Odyssey), ale potrafił też wielokrotnie wzbudzić wściekłość graczy.

**OD LIMBO DO DISCO ELYSIUM. TO BYŁA DEKADA INDCYKÓW – W DOBRYM I ZŁYM SENSIE TEGO SŁOWA.** W dobrym – bo od momentu, kiedy w 2010 roku pojawiło się Limbo (nie, żeby uważała je za pierwszy indyczy tytuł, ale niewątpliwie jest ważny dla indyczej historii), silny stał się trend tworzenia gier nie tylko czysto rozrywkowych, ale też mających jakąś dodatkową wartość, artystyczną bądź społeczną. W złym – bo bardzo szybko pojawiły się próby zawłaszczenia nurtu indie i nazywania „niezależnymi” wszystkich gier, niezależnie od ich proveniencji, a także próby zalania rynku produkcjami o zerowej jakości, nastawionymi na szybki zysk. Ten drugi trend istniał oczywiście od zawsze, ale rozwiązania służące tytułom indyczym znakomicie służyły i jemu (a nie da się ukryć, że większość gier w tej kategorii była bardzo „niezależna”).

Tytułów wartych wspomnienia były dziesiątki. Nie będę udawać, że lista poniżej jest kompletna, to nawet nie są wszystkie te tytuły, które osobiście uważam za triple I: Baba is You za kapitalną mechanikę, Dear Esther za nastrój i sposób prowadzenia narracji, Her Story też za narrację i konstrukcję zadania, Limbo za klimat, grafikę i wyznaczenie kierunku (w którym poszły choćby Inside i Little Nightmares), Journey za nastrój i stworzenie kanonu, Kerbal Space Program za wyzwanie i zmuszenie do technicznego myślenia, Return of the Obra Dinn za logiczną precyzję i świeży pomysł, The Witness za skalę i dobry poziom trudności i w końcu This War of Mine za przesłanie (a przy okazji jako przykład, że polskie gry jak najbardziej się do tej czołówki łapią). A przecież są jeszcze gry, które doceniam, choć leżą trochę z boku moich zainteresowań: Spelunky, Celeste, Dead Cells, Stardew Valley, Night in the Woods, Outer Wilds, Papers, Please, Fez... Ze względu na dynamikę rynku (piszę o tym w Indykarium) indycza barika chyba właśnie pęka i należy się spodziewać coraz mniejszej liczby tytułów. Równie urozmaiconej dekady może już więcej nie być.

Marcin Borkowski

The Walking Dead teoretycznie umarło wraz z upadkiem Telltale Games, ale kto wie, czy nie powstanie z grobu niczym zombie?

**AŻ TRUDNO UWIERZYĆ, ŻE TO JUŻ KONIEC AKTUALNEGO DZIESIĘCIOLECIA.** Pamiętam, jakby to było wczoraj, gdy w 2010 roku po raz pierwszy odpalałem kapitalne „Nightcall” Kavinsky’ego. Sporo się przez te dziesięć lat wydarzyło, nie tylko na polu muzycznym, gdzie szybko na popularności zyskiwał młody nurt muzyczny, jakim był synthwave.

Rynek gier również wzbogacił się o nowe gatunki, jak chociażby: battle royale, soulslike, hero shooter czy looter shooter. Te dwa ostatnie były dla mnie prawdziwym objawieniem. Jeszcze jakiś czas temu nie było tygodnia, abym nie grał z kumplami w Overwatcha. Próbowałem też swych sił w Quake Champions oraz Apex Legends, choć daleko mi do rasowego strzelankowego wymiatacza. Z miejsca pokochałem serię Borderlands, a drugą odsłonę tego cyklu wciąż uznaję za najlepszy looter shooter, jaki można dostać na rynku. I to mimo że tytuł ten skończy niedługo osiem lat. Jestem również fanem jego naśladowców, w tym Destiny 2 oraz The Division. Do produkcji Bungie wracam regularnie.

W ciągu mijającej dekady twórcy zdążyli wyekspluować ciekawie zapowiadającą się mechanikę otwartego świata. Bez wątplenia przodował tu Ubisoft. To, co bardzo lubiłem w świetnym Far Cry 3, w późniejszych latach zaczęło mnie męczyć. Lubię zwiedzać wirtualne światy, ale bieganie do kolejnych wień obserwacyjnych czy znaków zapytania odbierało mi tylko radość z zabawy. Na pewno cieszy mnie powrót do łask RPG w rzucie izometrycznym, tak popularnych w latach dziewięćdziesiątych. Wasteland 2, Pillars of Eternity, Divinity: Original Sin – to tytuły, przy których spędziłem wiele godzin. Nie mogę się więc doczekać kolejnych tego typu produkcji w najbliższej przyszłości. Smuci mnie z kolei odejście od pudełkowych wydań gier, szczególnie na pecety. Znikła, tak znana mi z lat młodzieńczych, frajda z posiadania dużego kartonowego pudła, w którym poza płytą można było znaleźć prawdziwą instrukcję, a nawet jakieś fajne gadżety. Co gorsza, przy przejściu na dystrybucję cyfrową tytuły wcale nie stały się tańsze, mimo że takie były niektóre przewidywania. Nie mogę również przeboleć wszelkich form monetyzacji wprowadzanych w produkcjach różnych wydawców. O ile kosmetyczne mikrotransakcje czy abonamenty w grach f2p i MMO jestem w stanie zrozumieć, o tyle monetyzacja w tytułach AAA jest według mnie niedopuszczalna.

Piotr Stypka



W Until Dawn sztafaż był niczym z horrorów klasy B, zaś psychologia – jak z filmów mistrzów.

Przejęcie Minecrafta przez Microsoft prawdopodobnie uratowało ten franchise, gdyż dodało mu promocyjnych skrzydeł.



**O ILE TRYB MULTI ISTNIAŁ NIEMAL OD POCZĄTKU ISTNIENIA GIER WIDEO, O TYLE DOPIERO W KOŃCĄCEJ SIĘ ZA ROK DEKADZIE POJAWIŁY SIĘ TYTUŁY, KTÓRE PRZYCIĄGNĘŁY JUŻ NIE DZIESIĄTKI, ALE SETKI MILIONÓW GRACZY.** Oczywiście nie była to tylko zasługa gier, ale też szybkości i dostępności szybkiego internetu. W różnych segmentach rynku multi pojawiły się tytuły wyjątkowe, na nowo definiujące ten typ rozrywki. Ich nowatorstwo niekiedy polegało na prawidłowym złożeniu istniejących wcześniej klocków (jak w PUBG), mechanice pobudzającej rozwój kreatywności (Minecraft) czy zapoczątkowaniu nowej mody, jak FarmVille na gry farmerskie. Tę rosnącą popularność łatwo zaobserwować u jednego z natorów segmentu multi, czyli World of Warcraft. Zaczął swą przygodę w pierwszej połowie poprzedniej dekady, ale dopiero tuż przed połową obecnej osiągnął 100 milionów kont.

Kolejnym trendem były gry mobilne, które dzięki skokowemu wzrostowi mocy obliczeniowej urządzeń przenośnych zasiedliły nie tylko dedykowane konsole, ale także tablety i telefony komórkowe. Przykładem może być Candy Crush Saga, która swój podbój platform mobilnych zakończyła na pełnowymiarowych pecetach.

Wydajność komputerów pozwoliła też na tworzenie ogromnych otwartych światów przeznaczonych dla pojedynczych graczy. Można byłoby uznać, że wymienianie w tym kontekście Wiedźmina 3 jest kumoterstwem, jednak ta gra, która ukazała się w połowie dekady, pokazała nowy sposób narracji, przyciągnęła graczy dotąd niezainteresowanych gatunkiem i stała się punktem odniesienia dla innych produkcji. Nie można jednak zapominać o serii GTA, której piąta część szturmem podbiła rynek i błyskawicznie zwróciła imponujące koszty produkcji.

Ostatnim trendem jest popularność gier sportowych. Mimo ciągłych narzekań graczy na model symulacji w kolejnych częściach serii FIFA ich łączny nakład robi wrażenie. Z kolei Football Manager, który wydaje się produktem niszowym, co roku pojawia się w pierwszej piątce najchętniej kupowanych tytułów.

*Dariusz Michalski*

Breath of the Wild stało się dla wielu pierwszą Zeldą, w którą zagraли. Wniknięcie do świata Hyrule odbywało się w sposób gładki i szybki.

**MASS  
EFFECT 2**

**MINE  
CRAFT**

✚ Mass Effect 2 przez większość naszych redaktorów jest uważany za najlepszą odsłonę serii.

**PRZEZ OSTATNIE DZIESIĘĆ LAT BRANŻA GIER ROK W ROK ZARABIAŁA WIĘCEJ KASY NIŻ BRANŻA FILMOWA I MUZYCZNA RAZEM WZIĘTE.** Kiedyś Hollywood lubiło szokować astronomicznym budżetem produkcyjnym, sumami typu 100 milionów dolarów na film. Teraz prawo do szpanowania należy już do producentów gier. Call of Duty: Modern Warfare 2 miało budżet wysokości 200 milionów, Grand Theft Auto V 265 milionów, a rekordzista Destiny oszałamiające 500 milionów zielonych. Dzięki temu stabilnemu trendowi rynkowemu możemy regularnie grać w dopieszczone superprodukcje – gigantyczne otwarte światy jak w Skyrimie czy w Wiedźminie 3: Dziki Gon, epickie fabularne przygody jak w Mass Effect: Andromeda lub Detroit: Become Human. Jednocześnie obszerny rynek gier przyciąga jak magnes i pozwala zaistnieć całej rzeszy twórców niezależnych, którzy wnoszą ciekawe nowe pomysły, dzięki czemu powstają takie perełki jak A Way Out. Najważniejsze jednak, że rosące przychody branży nieustannie napędzały postęp technologiczny, który umożliwiał tworzenie lepszych, coraz bardziej realistycznych gier. W domenie grafiki objawiło się to w postaci kart NVIDIA serii RTX w nowej architekturze, która pozwala korzystać z ray tracingu w czasie rzeczywistym. Na pełne wykorzystanie tej nowinki przyjdzie jeszcze poczekać, ale jaskółki już są, takie jak Metro Exodus i Control. Dostępne są też kolejne generacje gogli VR, takie jak Oculus Rift S czy HTC Cosmos (obie z 2019 roku). Wystarczy zanurzyć się w świat Superhot VR, Fallout 4 VR czy Rogana, żeby zasmakować w tym nowym medium i dostrzec potencjał mieszanki emocji i adrenaliny, jaki ze sobą niesie. Przez tę dekadę uwagę graczy wywalczyły sobie również platformy mobilne. Sam z pewnym zdziwieniem spostrzegam, że dalej pogrywam w Royal Revolt 2.

Jacek Marczewski



**BIO  
SHOCK**

✚ Scena wejścia do miasta Columbia w BioShock Infinite pozostanie jednym z najwspanialszych momentów historii gier wideo.



✦ The Talos Principle to nie tylko wymagające myślenia zagadki, lecz przede wszystkim Tajemnica. Słuchanie głosu Elohima i zrozumienie, jak wiele nowoczesnego myślenia o Wszechświecie udało się chorwackim twórcom przemycić w grze wideo.

### NIE ŻYJEMY W TAKIM SAMYM ŚWIECIE JAK 30 LAT TEMU, GDY RZECZYWISTOŚĆ ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKI ZMIENIAŁA SIĘ PRAKTYCZNIE Z DNIA NA DZIEŃ.

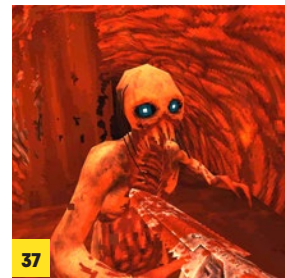
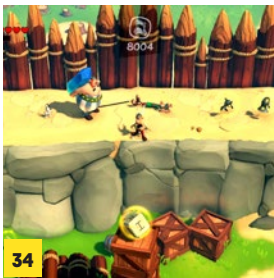
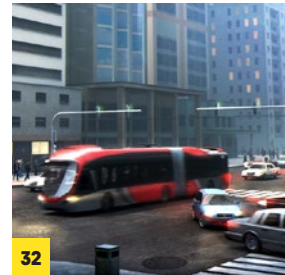
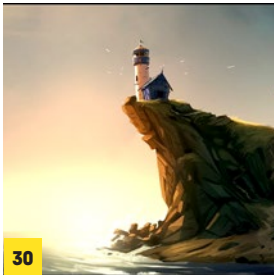
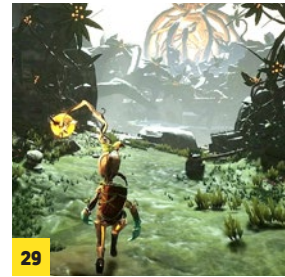
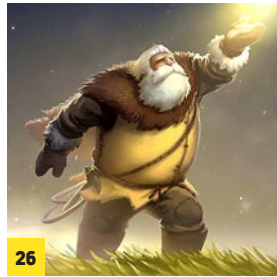
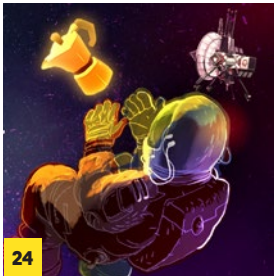
Teraz na tytuł, który porusza serce i umysł, trzeba czekać miesiącami, jeśli nie latami. Przez ostatnią dekadę odnotowałem takowe cztery: najbardziej emocjonalnie zmiądzzył mnie The Talos Principle, jakością wiarygodnej prezentacji ujął mnie Until Dawn, no i najmocniej zassały mackami do swego dominium Dark Souls i The Breath of the Wild. W ogóle byłem pod wrażeniem Switcha do momentu, gdy okazało się, że wyłącznych tytułów jest tu jak na lekarstwo, a niektóre z nich, jak Luigi's Mansion 3, bardziej drażniły, niż dostarczały przyjemności z typowego nintendowskiego przestawiania klocuszków. To dziesięciolecie stało także pod znakiem VR. Ogień w tym kaganku nadal się tli, rusza nowy szaf na Cosmos i Questa, nadal wychodzą i zapowiadane są elektryzujące tytuły, jak choćby Vader Immortal czy Half-Life: Alyx, jednak nie potrafię już wskrzesić w sobie tego samego pierwotnego entuzjazmu jak wówczas, gdy nocami jeździłem do redakcji, żeby przebijając się przez mroźne piekła w Edge of Nowhere. Może się to jeszcze zmieni. To też bez wątpienia było dziesięciolecie indyków. Sytuacja na rynku oraz łatwy dostęp do narzędzi umożliwiających tworzenie gier powodują, że kilkuosobowy zespół jest w stanie stworzyć grę wyglądającą podobnie jak wielkie produkcje. I często lepsze niż te dawne tworzone przez kombinaty w stylu Sierry czy LucasArtsu. Młodych autorów rozpieszcza radość tworzenia i to jest zauważalne i pozytywne, mimo że akurat ja pixel artu mam już od dawna powyżej uszu. I o ile jestem i byłem za indykami, o tyle coraz większym przerażeniem napawa mnie ciemna materia w postaci mobilnych gier free-to-play. To czyste zło obliczone na zrobienie z dzieciaków niewolników w jeszcze większym stopniu niż pecetowe gry sieciowe polegające na mordowaniu albo przestawianiu figurek zbrojnych wojów i magów. I o ile o siebie ani o innych dorosłych się nie obawiam, o tyle losem dzieci się przejmuję. Mojemu małemu staram się serwować Forżę czy Marię, byle tylko nie uruchamiał mobilnego raka. Wolę już nawet, gdy odpala jakiś minecraftowy kanał youtube'owy, przy którym tylko powtarzam sobie pod nosem ostatnią linijkę monologu Roya Batty'ego. W dwóch zdaniach ujmując, było to dziesięć lat przyjemnego grania, bez większych rozczarowań. Jednocześnie z roku na rok coraz bardziej przychylnie patrzę na ośmiobitową przeszłość, bo to ona dostarczała nieznanych już dzisiaj uniesień.

*Piotr Mańkowski*

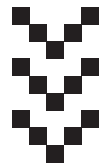
✦ Bezlitosny kat Smough bardzo żałuje, że Dark Souls nie udało się wskoczyć do pixelowej dziesiątki tytułów dziesięciolecia. Gra FromSoftware wylądowała tuż za nią.

✦ Gdy w 2016 roku Oculus Rift wchodził na rynek, nie było bardziej pożądanego hardware'u.





**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

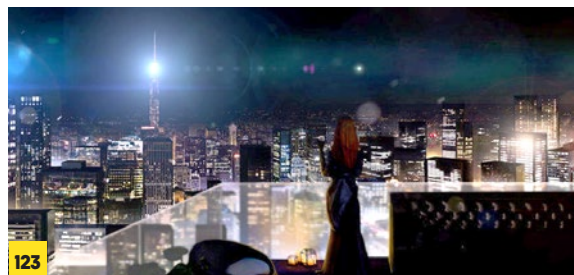


**DYSKUTUJ NA**

[FB.COM/GROUPS/](https://www.facebook.com/groups/secretlevel)

[SECRETLEVEL](https://www.facebook.com/groups/secretlevel)

**TO SURREALISTYCZNA WARIACJA NA TEMAT „MATRIKSA”.  
SZARY ŚWIAT, GDY SIĘ CHWILĘ PO NIM ROZEJRZEĆ,  
ODKRYWA SKRYTE SENSY. GDZIE POD MIASTEM I MASĄ CZAI  
SIĘ ZŁOWROGA MASZYNA, ALE SĄ I PROMYKI NADZIEI.**





# STILL THERE

■ PC ■ MAC

PRODUCENT Ghostshark Games Wersja PL: nie

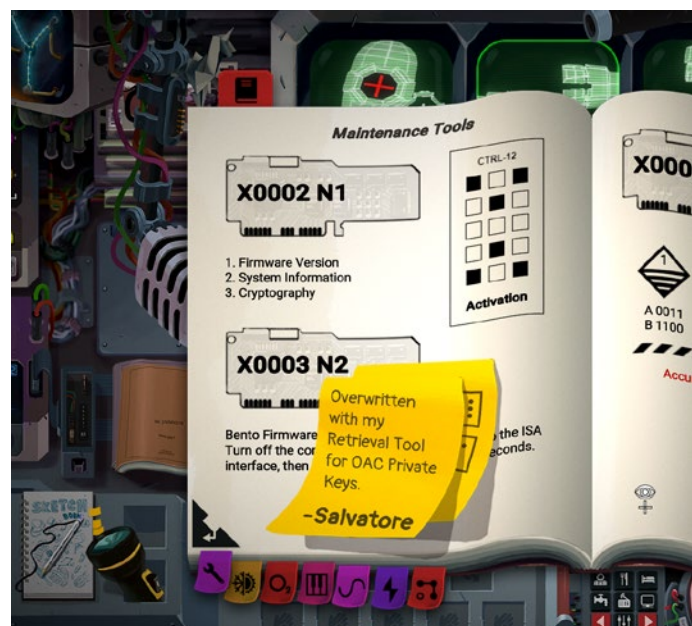
■ Emilis

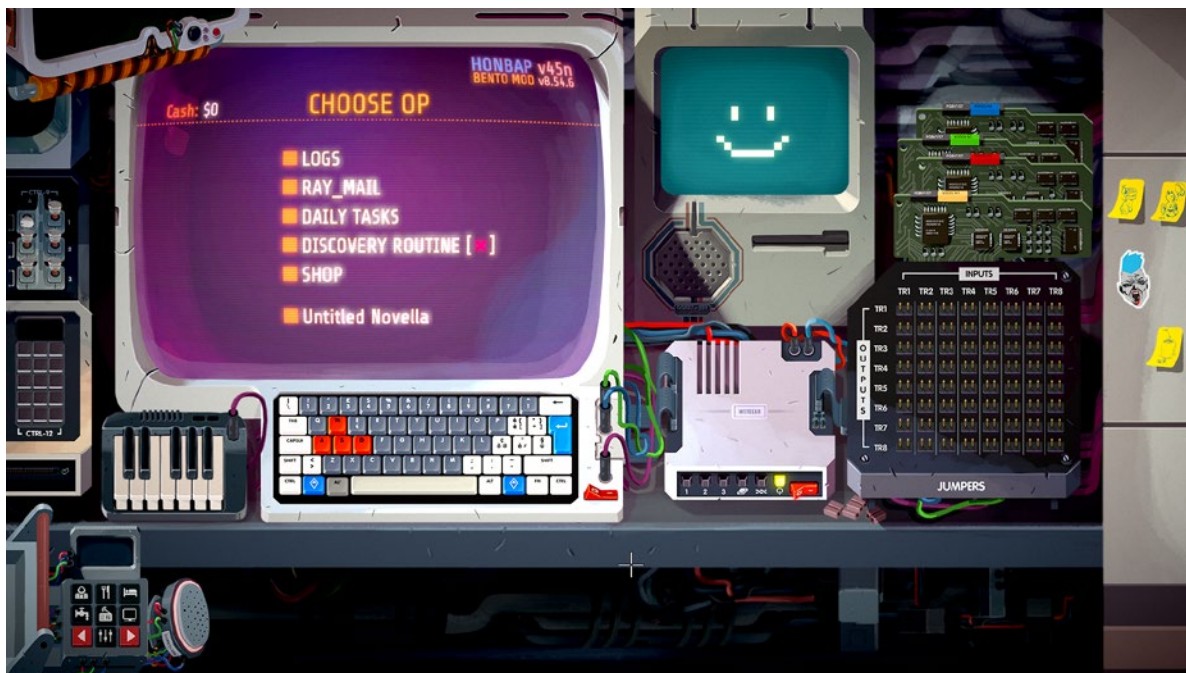
**J**eżeli zastanawiacie się, w co zagrać na początek kolejnej dekady, to mam wspaniałą pozycję - Still There. Przygodówka, która oczarowała mnie od pierwszej chwili i spowodowała, że po dwóch dniach spokojnego interaktywnego doświadczenia byłem wstrząśnięty.

Dotarło do mnie, jak długą drogę przebyły gry od chińczyka i warcabów po gry komputerowe, które potrafią zadać ważne pytania. To niezwykle i poruszające doświadczenie. Myślę, że twórcy Pongu nawet o nim nie marzyli.

Still There jest następcą szachów czy pokera, ale również piękną i wzruszającą interaktywną opowieścią o samotności, przemijaniu, miłości i uczuciach. A wszystko rozgrywa się w kosmosie, z anomaliami czasoprzestrzennymi i dozą czarnego humoru.

Grę rozpoczynamy jako Karl Hamba, operator kosmicznej latarni na stacji Bento w obrzeżach galaktyki. Naszym kompanem i pomocnikiem jest Gorky, sztuczna inteligencja, który dba o to, aby codzienne rutynowe prace przebiegały zgodnie z grafiką. Jest także substytutem gadatliwego towarzysza i partnera w grze w szachy. Jako sztuczna inteligencja rozwija w sobie cechy ludzkie, jak uszczypliwość, czarny humor, ale także





➤ Główny władca stacji Bento. To tutaj dostarczane są zasoby dla bazy, ale także tutaj znajduje się kombinezon do wyjścia w przestrzeń kosmiczną. Przeszukiwanie lokacji bazy jest ważnym elementem gry.

➤ Wertowanie dokumentacji technicznej urządzeń bazy Bento i rozwiązywanie zadań technicznych jest podstawową mechaniką minigier.

poczucie obowiązku, współczucie i przyjaźń. To ciekawy eksperyment nie tylko filozoficzny.

Główną mechaniką Still There jest klasyczny point & click adventure, z rysowaną grafiką, dialogami podszytymi czarnym humorem i zadaniami technicznymi, które mogłyby być zestawem na badanie IQ albo wyzwaniem dla szaradzystów. Hackowanie systemów, triangulacja satelitów, wpływanie na innych za pomocą dialogów radiowych, a także wertowanie podręcznika technicznego, aby poznać obsługę stacji kosmicznej i poradzić sobie z nagłymi awariami - to podstawowe elementy gry. Wyróżnia ją jednak dojrzałe podejście do emocji, uczuć i ważnych pytań o człowieczeństwo.

Jeżeli głównym zadaniem gier jest wywoływanie emocji gracza, to Still There jest istną kopalnią uczuć. Samotność przebywania w przestrzeni kosmicznej, ponad dwudziestoletnia rozłąka i tęsknota za żoną Hani, od której odszedł Karl po śmierci ich

➤ Gorky, nasz towarzysz i sztuczny inteligent, przypomina o rutynowych obowiązkach kosmicznego latarnika, ale także uwielbia grać w szachy.

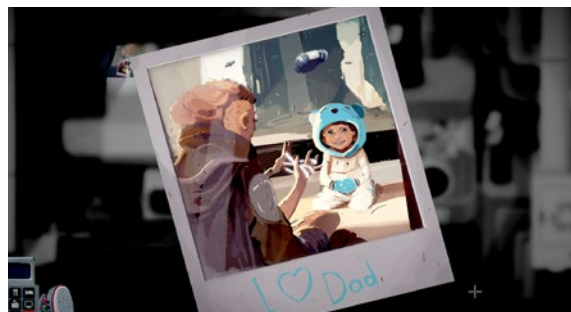
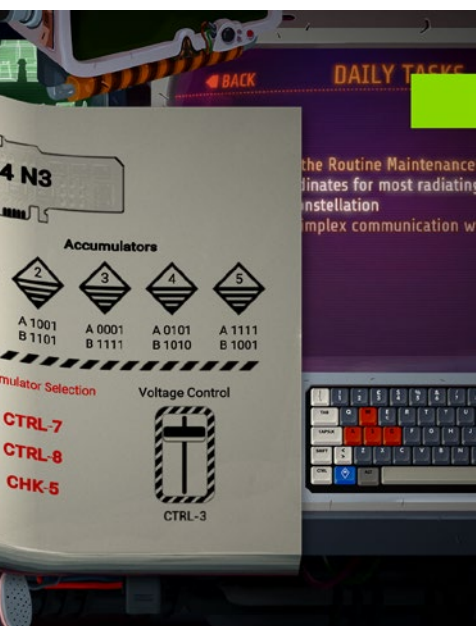
córki Eshe. Ból i próba pogodzenia się z utratą córki. Odpowiedzialność ciążyąca na bohaterze, który przez cały czas winił się za jej tragiczną śmierć. Próba przelania miłości rodzicielskiej na innych. Próba odkupienia swojej winy poprzez zachowania altruistyczne i walkę o życie innych. Wszystko to znajdziemy w Still There.

Gra w trakcie rozgrywki staje się naszym zwierciadłem. Wybory, których dokonujemy za bohatera, są wynikiem naszych doświadczeń i przekonań. Bardzo łatwo nawiązać nić porozumienia i empatii z głównym bohaterem i poczuć to co on. To ciekawy eksperyment emocjonalny, niezwykła podróż i ćwiczenie umysłowe.

Muzyka w Still There również odgrywa ważną rolę. Stworzona przez Bena Burnsa nawiązuje do takich klasyków jak Vangelis w „Blade Runnerze” czy Hans Zimmer w „Interstellar”. Dostępna jest na Spotify jako soundtrack. Doskonale podkreśla i uzupełnia emocje i doświadczenie w grze. Może stać się inspiracją pobudzającą do myślenia o rzeczach ważnych.



➤ Wspomnienia o tragicznie zmarłej córce Eshe i pozostawionej na Ziemi żonie Hani stanowią przyczynę emocjonalnego rozdarcia bohatera.



- Wzruszająca i piękna podróż w kosmosie opowiadająca o miłości, samotności, potrzebie bliskości i przemijaniu. Wszystko wymieszane w złotych proporcjach z anomaliami czasoprzestrzennymi, pytaniami filozoficznymi i znośną dawką czarnego humoru.
- Tytuł, w który dojrzały gracz zdecydowanie powinien zagrać.



# Arise: A Simple Story

PC MAC PS4 XONE

PRODUCENT Piccolo Studio **Wersja PL:** nie

Paweł Gawlikowski

**T**rochę czasu minęło, od kiedy graliśmy w Journey czy The Cave. Nie wspominając o stareńkim Braidzie czy mrocznym Limbo. Tytuł Piccolo Studio ma coś z każdej wymienionej gry - a jednocześnie jest świeży i doskonale pokazuje, co może oznaczać termin „storytelling”.

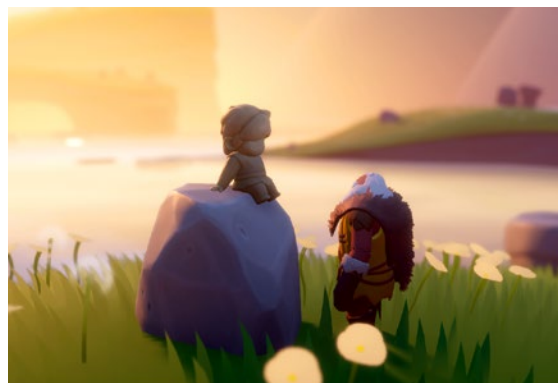
Co powiecie na to, że bohater nie żyje? Nie następuje to po długiej, usianej niebezpieczeństwami grze - wręcz przeciwnie. Na samym początku, przy smutnych dźwiękach zawodzącej muzyki, jeden z członków plemienia podkłada ogień pod pogrzebowy stos, na którym spoczywa stary wódz. A potem budzimy się, leżąc w miękkim śniegu w czymś, co przypomina zaświaty. Będzie to nasza baza wypadowa do kolejnych etapów wspomnień z życia. Od razu otrzymujemy też możliwość płynnej manipulacji czasem, która umożliwi przejście kolejnych przeszkód.

System odnajdywanych po drodze wspomnień przypomina z lekką

✦ Droga do wieży pajęczych sieci prowadzi przez pole słoneczników. Aby się przez nie przedostać, musimy trochę pomanipulować czasem.

✦ Spojrzenie w przeszłość i powrót do szczęśliwych lat dzieciństwa. Potem będzie trochę smutniej...

The Cave, jednak o ile tam były to głównie przewrotne historyjki z morałem, o tyle tutaj poznajemy szczegółową historię naszej postaci - jej dzieciństwo, stawanie się liderem plemienia, a przede wszystkim związek z ukochaną kobietą. I tutaj leży siła narracyjna gry. Przedstawiona oszczędnymi środkami, bez dialogów czy silenia się na rozbuchane przerywniki opowieść jest naprawdę wzruszająca. Rzadko kiedy platformówki umożliwiają tak głębokie przeżywanie świata - tutaj udaje się to właśnie dzięki zastosowaniu dość prostej, jednak bardzo ładnej animowanej grafiki, subtelnego podkładu muzycznego i chwytów fabularnych zrecznie prowadzących przez historię.



Wspomniana wcześniej manipulacja czasem pozwoli nam na roztopienie lodów, dzięki czemu drewniana platforma uniesie się na wodzie, pozwalając kontynuować podróż. Potem może to być znajdujący się we właściwym miejscu gigantyczny ślimak czy przejście przez walący się po trzęsieniu ziemi wawóz - możliwe dzięki ciąglemu cofaniu i przyspieszaniu następujących po sobie zmian terenu, a nawet ich chwilowym zatrzymaniu. Skakanie po kolejnych elementach tła mogłoby być trochę mniej frustrujące, jednak przedstawiona historia, piękne krajobrazy i dobrze dopasowana ścieżka dźwiękowa potrafią ukoić nerwy. Należy również pamiętać o zebraniu na każdym poziomie wszystkich wspomnień, które nie zawsze znajdują się w oczywistych miejscach, jednak dopiero ich skompletowanie da nam pełny obraz wydarzeń.

Kilka godzin spędzonych przed ekranem skłania do refleksji nad przyjaźnią, miłością i przemijaniem, mimo że mamy przed sobą platformówkę, prezentującą przecież tylko prostą historię... **L**

**84**

■ Pięknie opowiedziana historia w naprawdę solidnym wykonaniu. Trochę za dużo śmierci spowodowanych źle wymierzonym skokiem, ale na szczęście punkty kontrolne rozmieszczone są wyjątkowo gęsto.



**GAME  
DEVELOPERS  
CONFERENCE**

**GDC**

March 16-20, 2020  
San Francisco, CA

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



**VIRTUAL REALITY  
DEVELOPERS  
CONFERENCE**

**VRDC**

March 16-17, 2020  
San Francisco, CA

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





# Darksiders Genesis

PC STADIA

PRODUCENT Airship Syndicate Wersja PL: tak

Paweł Gąska

**D**arksiders to dziwna seria. Niczym kameleon każda kolejna gra drastycznie zmienia formułę rozgrywki, zachowując tylko ogólny szkielet (mieszanie walki, puzzli i skakania) oraz charakterystyczną oprawę wizualną. Fabuła zaś, zamiast iść do przodu, opowiada o przeszłych zdarzeniach z perspektywy innego Jeźdźcy Apokalipsy. Genesis pozostaje wierne tej tradycji.

Fabularnie łądujemy w najodleglejszej (jak do tej pory) przeszłości i siadamy

za sterami nie jednej, ale dwóch postaci: ostatniego, niepoznanego do tej pory Jeźdźca - Strife'a - i znanego już z pierwszej części Wara. Pod względem mechaniki Genesis inspirowane jest spin-offem Tomb Raidera - grą Lara Croft & The Guardian of Light. Widok jest zatem w rzucie izometrycznym, a rozgrywka polega na zabijaniu hord wrogów, wykonywaniu akrobacji powietrznych i rozwiązywaniu zagadek. Takie Diablo na sterydach. Z kolei rozwój postaci jest już typowo darksidersowy - część ulepszeń kupujemy za dusze zebrane z zabitych przeciwników, część zaś zdobywamy, znajdując sekretne miejsca na mapie. Do tego dołożono oryginalne drzewko talentów, które rozwijamy w miarę pokonywania nowych typów wrogów.

➤ Bossowie wizualnie robią wrażenie i mają ciekawą mechanikę, jednak (niezależnie od poziomu trudności) nie stanowią wielkiego wyzwania, jeśli regularnie rozwijaliśmy nasze postaci.

W niektórych momentach ten miks action RPG z platformówką działa całkiem nieźle. Walka jest nad wyraz przyjemna - War świetnie wycina wrogów w krótkim zasięgu, Strife robi masakrę z odległości, zaś zmiana postaci jest na tyle gładka, że możemy płynnie reagować na kolejne wyzwania. Nowe umiejętności modyfikują naszą strategię, bossowie wymagają szybkich reakcji, a jeśli uznamy, że platformowanie przeszkadza nam w zabijaniu, to możemy pobawić się w trybie areny. Sam proces szukania sekretów i rozgrywania łamigłówek też daje sporo satysfakcji (najbardziej spodobały mi się zabawy z portalami), więc raczej trudno się w tej grze nudzić.

Momentami jednak ten miks zgrzyta, i to straszliwie. Kamera jest źródłem niekończących się frustracji. Wiele zagadek wymaga rzucania przedmiotami (hakiem, bombą, mieczem worpalnym) w konkretne miejsca, co w widoku izometrycznym jest strasznie toporne. Kiedy zaś nasz cel znajduje się poza ekranem, a kamera ustawia nam strzelacę na ślepo i liczyć na łut szczęścia. Podobnie przy części skoków - możemy tylko mieć nadzieję, że nasza postać szybuje odpowiednio wysoko i chwyci się półki, a nie zderzy się ze ścianą poniżej.

Ogólnie Genesis jest grą fajną, ale przeznaczoną dla bardzo konkretnej publikacji. Fani serii, nawet ci, którym trzecia część zupełnie nie podeszła, w Genesis będą się bawić przednio, gdyż jest to po prostu więcej klasycznych Darksidersów w nowym wydaniu. Nowi gracze, niezaznajomieni z dotychczasową historią tego uniwersum, prawdopodobnie odbiją się od tej gry, ponieważ smaczki fabularne będą im umykać, a sama rozgrywka nie jest w żadnym aspekcie nadzwyczajna. ❌



➤ Jedną z efektywniejszych zdolności w arsenale Jeźdźców jest przemiana na kilkanaście sekund w gigantycznego, niewrażliwego na obrażenia demona.

**73**

System walki, rozwój postaci i część elementów platformówkowych tworzą przyjemną rozgrywkę, ale kamera i brak precyzji celowania psują ten efekt. Całość jest mimo wszystko na plus, ale raczej dla fanów serii niż dla każdego.



✦ Punkty kluczowe opowieści prezentowane są w formie muzycznej i dźwiękowej. Zachwyca prowadzenie historii bez użycia słów ani pisma.

✦ Piękne baśniowe krajobrazy to wielka zaleta gry. Punkty zapisu odbywają się w formie odpoczynku i malowania wyjątkowego miejsca przez jednego z bohaterów.

# W E A K L E S S



**PRODUCENT** Punkt Notion **Wersja PL:** tak

Emilus

**W**weakless to opowieść o tym, jak dwójka przyjaciół mających odmienne zdolności potrafi wspólnie przełamać trudności i osiągnąć cel. Dodam, że historia jest tworzona w trakcie naszej przygody bez użycia nawet jednego słowa, a jedynymi informacjami, jakie widzimy na ekranie w formie pisanej, są ikony reprezentujące jednego z dwóch bohaterów. Reszta opowieści odbywa się za pomocą obrazu i dźwięku, no i rzecz jasna interakcji bohaterów ze światem.

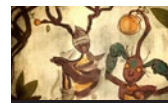
Dwóch przyjaciół posiada odmienne cechy – jeden jest wysoki i nie widzi, za to doskonale słyszy i potrafi posługiwać się siłą, olbrzymim kosturem i grać na instrumentach. Świat widzi w formie czarno-białego echa odbijanego od otaczających go przedmiotów. Drugi natomiast postrzega rzeczywistość w pełnych barwach, ale nie mówi. Umie natomiast malować i emitować światło. Obaj są istotami z cudownej krainy, która równie dobrze może być usytuowana daleko w kosmosie, ale także w naszej wyobraźni albo

w mikroświecie leśnego makrokosmosu. Jednak powierzchowność obu przyjaciół pozwala nam domniemywać, że są pochodzenia roślinnego. Takimi bajkowymi istotami, połączeniem drzew, krzewów i magicznego fosforyzującego światła – przez twórców nazywanych Oplotkami.

Gra od początku oczarowuje stylistycznie i wizualnie, starając się prowadzić gracza na przygodę po świecie bajkowych obrazów i miejsc, hipnotycznych dźwięków i rytmów. Te ostatnie tworzone są za pomocą oryginalnych instrumentów muzycznych, dodatkowo wypełnionych leśnymi roślinnymi mieszkańcami, których życie, podobne do naszego, w pewnym sensie jest tylko jego senną imitacją.

Główna mechanika gry to kooperacja w świecie 3D połączona z elementami łamigłówek. Żeby przejść przez przepaść, jeden z przyjaciół musi wejść do pomarańczowej

## Oplotki



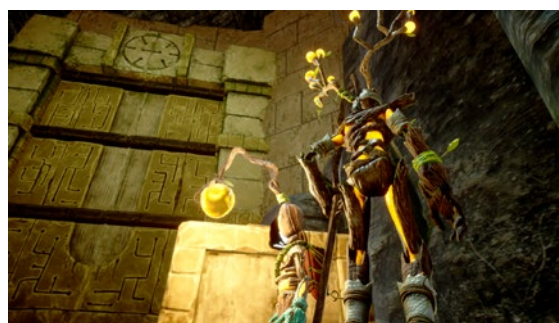
**Chyba najważniejszą rzeczą w grze** jest samo doświadczenie i zachwyty wyjątkowym światem, ale także odkrywaniem zasad w nim rządzących.

✦ Wysoki bohater potrafi podszedź niższego lub przesunąć ciężkie przedmioty. Niski bohater umie wspiąć się na skałę i usunąć blokady dla przyjaciela.

kadzi, która wygeneruje most z pnączy. Drugi, wchodząc do podobnej kadzi, przejdzie przez most i zablokuje go. Duży i silny przyjaciel będzie w stanie przepchnąć wielkie kamienie, ale także stukając kosturem, przepłoszy tarasujących przejście mieszkańców. Mniejszy z bohaterów potrafi za pomocą pomarańczowej narośli emitować światło pobudzające do rozrostu olbrzymie liście, po których możemy przeprawiać się przez rozpadliny i wodę.

Weakless wciąga pięknym bajkowym światem, ale przede wszystkim pytaniem o cel podróży i historię, jaką uda się bez słów poznać graczowi. Nie chcąc zdradzić, co nas czeka na końcu, podpowiem tylko, że w każdej podróży najbardziej wartościowe jest zebrane po drodze doświadczenie i to, co zobaczymy i kogo spotkamy.

W trakcie przygody czeka was kilka godzin bez pisania esemesów, sprawdzania Facebooka i nerwowych telefonów. Po prostu wyłączcie wszystko i zanurcie się w leśny baśniowy świat. Do zobaczenia na końcu drogi. ▀



■ Bardzo ciekawa opowieść tworzona bez jednego słowa o dwóch przyjaciółach, z których jeden nie widzi, za to słyszy, a drugi nie mówi, za to maluje. Świat stworzony w wyjątkowy i oryginalny sposób, zarówno wizualnie, jak i dźwiękowo z użyciem oryginalnych instrumentów.

Wspomnienie z dzieciństwa i zdjęcie ojca głównego bohatera z wielką rybą. To, co małe i bliskie, miesza się z tym, co duże i odległe w czasie.



# A FISHERMAN'S TALE

PC PS4

PRODUCENT InnerspaceVR Wersja PL: nie

Emilus



HTCVIVE, OCULUS QUEST, OCULUS RIFT, PSVR

## Kuter



Kuter rybacki jest elementem łączącym historię z przeszłością

i kluczem do rozwiązania zagadki niecodziennej przygody głównego bohatera. Złożenie go będzie wymagało wyobraźni przestrzennej i zręczności. To jedna z kilkunastu zagadek logicznych.



Przygodę rozgrywamy w latarni morskiej, gdzie główny bohater żyje, pracuje i zмага się ze swoimi demonami z przeszłości.

Ale gdy już jest mała i gotowa przejść przez drzwi, przypomina sobie, że potrzebuje do ich otworzenia klucza znajdującego się teraz wysoko na stole. W celu ponownego powiększenia zjada więc ciastko. Ten baśniowy pomysł Lewisa Carrolla właśnie doczekał się wirtualnego rozwinięcia w postaci gry - A Fisherman's Tale.



Od samego początku rozgrywki jesteśmy płynnie wprowadzani w stylistykę animowanej opowieści, w której możemy wpływać na fabułę. W połączeniu z wirtualną rzeczywistością i elementami bajkowego świata dosłownie na wyciągnięcie ręki przynosi to nas na nowy poziom zarówno prowadzenia narracji, jak i jej odbioru i przeżywania.

Opowieść zaczynamy od klasycznego wprowadzenia, poznając rutynowe czynności życia tytułowego rybaka-latarnika. Po czym, jak to w baśniach i dobrych opowieściach bywa, nadchodzi moment przełomowy i wydarza się coś nieoczekiwane. Nie zdradzę tego zwrotu akcji, bo to jeden z najfajniejszych momentów gry i każdy powinien go przeżyć bez uprzedzenia. Jedno jednak trzeba powiedzieć - w tym dniu życie naszego bohatera wróci się do góry nogami, dosłownie i w przenośni.

Gra jest połączeniem interaktywnej bajki z zagadkami logicznymi i przygodą polegającą na łączeniu faktów, elementów i odnajdowaniu brakujących części. Dosyć proste mechaniki zabawy powiązane z dodatkiem bazującym na pomysły Lewisa Carrolla powodują, że zanurzamy się w wirtualnej rzeczywistości na dobre, zapominając o upływającym czasie i obowiązkach.

Cofamy się w czasie do lat młodości, kiedy bawiły nas duże ilustrowane książki z wielkimi obrazkami, gdzie za pomocą wyobraźni przechodziliśmy przez papierowe okna do świata baśni.

A Fisherman's Tale w innowacyjny sposób wykorzystuje możliwości wirtualnej rzeczywistości i tworzy nowy sposób opowiadania historii. Jest lekturą obowiązkową dla każdego, kto w dzieciństwie uwielbiał czytać książki. Niestety nie powstała jeszcze polska wersja gry, a byłaby to doskonała pozycja dla bardzo młodych graczy do rozpoczęcia przygody z wirtualną rzeczywistością.

Jeżeli Lewis Carroll żyłby współcześnie, z pewnością stworzyłby właśnie A Fisherman's Tale i do historii przeszedłby jako jego twórca. Chył czoła przed autorami gry - wspaniały pomysł i pobudzające wyobraźnię wykonanie. ■

# 83

Wspaniałe wykorzystanie przestrzeni wirtualnej do poprowadzenia bajkowej narracji w świecie, gdzie duże może być małe, a małe może być jeszcze większe. Kreatywna interaktywna opowieść dla dzieci, dla tych, co mają dzieci, ale także dla tych, co chcą poczuć się ponownie jak dziecko.



✚ Drobne akty nieposłuszeństwa - można wyjść do pracy nieuczestnym, ale tak naprawdę nie ma to żadnego znaczenia.



✚ Tak mniej więcej jako turysta z prowincji czuję się w Warszawie, tylko kładki są w niej mniej dogodne i metro działa gorzej.

# Mosaic

PC MAC IOS

PRODUCENT Krillbite Studio **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski

Cieszą mnie gry indie, które odeszły od tanich pixel artów na rzecz estetycznie minimalistycznych wektorów.

Przełom przyszedł chyba z Kentucky Route Zero (wciąż nie wyszedł piąty odcinek), w przygodówce Mosaic czuć podobny styl, chociaż znacznie różni się klimatem. Rzecz dofinansował norweski instytut filmowy i faktycznie - praca kamery i narracja jest tu wybitna.

To surrealistyczna wariacja na temat „Matriksa”. Szary świat, gdy się chwilę po nim rozejrzeć, odkrywa skryte sensory. Gdzie pod miastem i masą czai się złowroga maszyna, ale są i promyki nadziei. Rzecz jest satyrą na korporacyjną współczesność, powtarzalna praca biurowa wygląda jak gra komputerowa. Same gry - bohater chodzi z nosem w komórce - nie są lepsze, możemy sobie popykać w zainstalowaną na smartfonie BlipBlop z gatunku odmóżdżających klikaczy, za zdobyte punkty kupując lepsze

przyciski pozwalające na jeszcze lepsze zdobywanie punktów. Tylko po co? Bo w którymś momencie stało się to normą.

Miasto, masa i maszyna odsłaniają się warstwami przez kolejne dni szarej egzystencji; ulice pełne korporacyjnych dronów w garniturach i garsonkach, oczy bez twarzy. NPC, zarówno w grze, jak i w życiu. Czytając reklamy, możemy pobierać nowe apki, jak Love, parodia Tindera. Możemy odbierać maile i czytać wiadomości pisane pod dyktando panującego systemu. Możemy kupić DLC 1% (za prawdziwe pieniądze), który da nam w grze lepszy krawat i obudowę na telefon.

Ale co to właściwie za system? Ponuracki wyalienowany dyktat korporacji oparty na nieustannym wzroście, pożerający wszystko na swojej drodze („nowe bloki zostaną wybudowane w miejscu ostatniego placu zabaw” - brzmi jak wiadomości z Polski). Szare biuro kontra kolorowe artystyczne życie, za którym tęskni bohater - to straszne uproszczenie, rodem z jakiejś przebrzmiałej, indywidualistycznej narracji pokolenia X („rzucił pracę w korpo i zaczął robić artystyczne gry”). Ten fałsz planu ewakuacji jest chyba najbardziej ponury w całej grze. W przeciwieństwie do



## BlipBlop



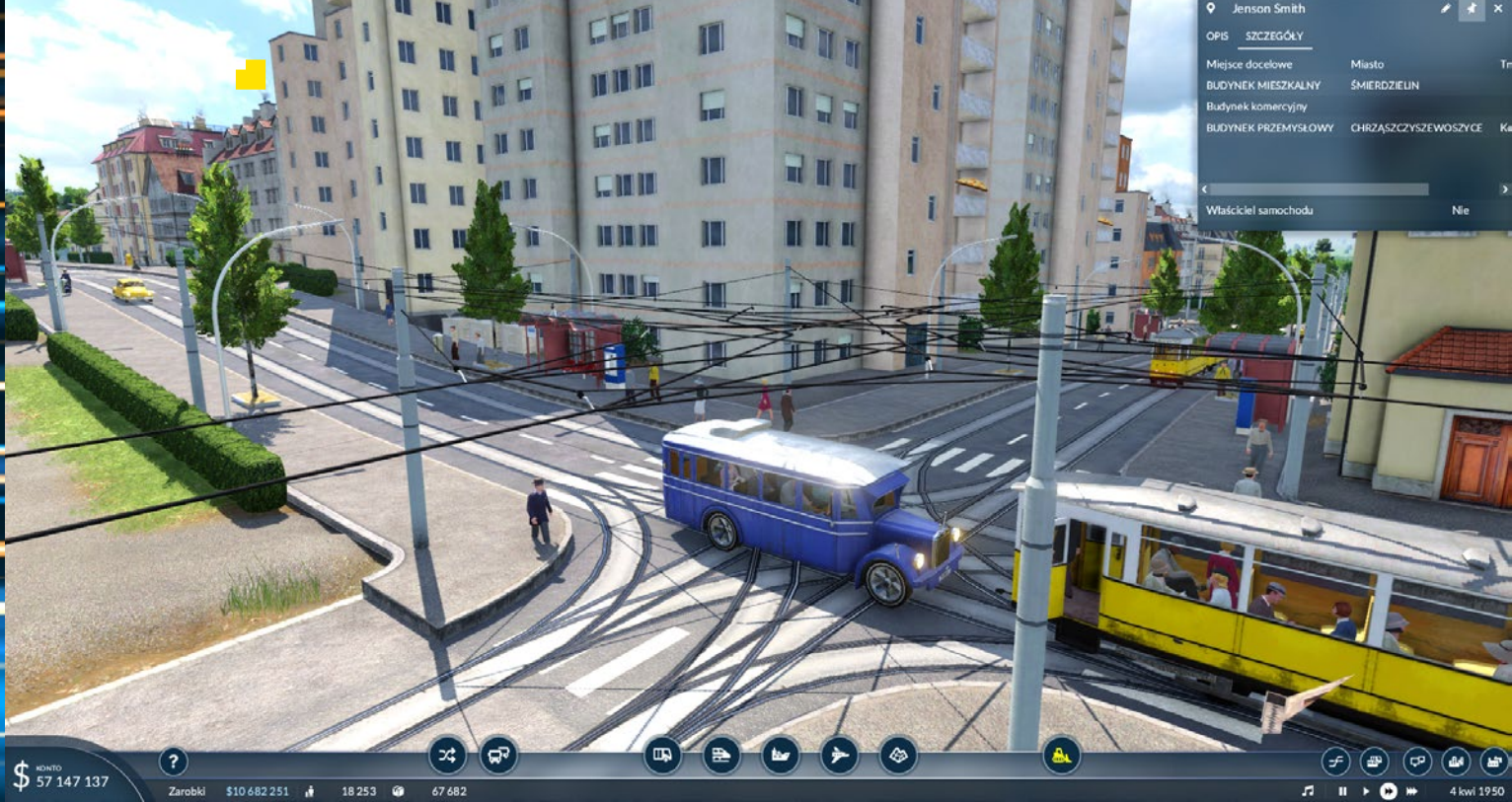
**Gry BlipBlop na komórkę, w którą gra bohater Mosaic, można pobrać na telefon z iOS lub Androidem.** To przełamanie granicy medium i wciągnięcie odbiorców do wykreowanego świata - z czego się śmiejecie? Z siebie.

„Matriksa” nie można ocalić świata, można najwyżej ocalić siebie.

Nie wierzę więc w happy end oferowany przez twórców Mosaic, ale codzienną udrękę pokazali doskonale. Gra skacze od dosłowności i jasnych deklaracji politycznych (aplikacja Love jest opresyjna dla osób niehetero, pojawia się obowiązkowe nawiązanie do hasła „make x great again”) po cudownie surrealistyczne sceny, które wspaniale wykorzystują możliwości medium. Cóż, skoro nie można uciec z Matriksa, można chociaż zagrać w grę, w której komuś to się udaje. ■

# 70

Surrealistyczna, klimatyczna przygodówka. W tej satyrze na korporacyjny świat ery smartfonów słychać dalekie echa „Brazil” czy „Dzisiejszych czasów”. Twórcy rozumieją medium i potrafią je wykorzystać, aby zestawiać alienację biurowej pracy i gier służących tylko zabijaniu czasu.



# Transport Fever 2



Przypisanie pojazdu do linii wymaga dwóch kliknięć myszą.

To uczucie, gdy stwierdzasz, że co prawda nie jesteś jedynym takim pociągiem na świecie, ale tamten przynajmniej ma czerwone światło...



PC MAC

PRODUCENT Urban Games Wersja PL: tak

Sir Haszak

**D**ruga część gry o wpływie systemów komunikacyjnych na rozwój świata doczekała się poprawek sugerowanych przez graczy po ukazaniu się poprzedniczki. Twórcy nie spoczęli jednak na laurach i dodali nieco nowych błędów.

Gdyby wierzyć tej grze, jedyną miarą rozwoju jest komunikacja. Dlatego jako właściciel firmy transportowej w świecie Transport Fever 2 jesteśmy niemal bogiem. To my decydujemy, które miasto (na początku wielkości wsi) zyska linię autobusową, w którym pojawi się tramwaj, które wsie połączymy koleją i które fabryki zyskają szansę na rozwój, ponieważ dostawców surowców połączymy z ich przetwórcami, a z kolei tych ostatnich z klientami końcowymi.

Miarą naszego sukcesu są rozwijające się metropolie i zwiększane moce produkcyjne przetwórci. A przy okazji konto puchnące od waluty. Tyle że możemy ją wydać jedynie na... rozbudowę systemów komunikacyjnych.

Niby inwestujemy na trzech kontynentach w transport samochodowy, kolejowy, wodny i lotniczy, ale w praktyce dzieje się to w dwóch wersjach. W jednej wolno niewiele i zwie się kampanią, w drugiej, piaskownicowej, wolno niemal wszystko. Pierwsza, przynajmniej na początku, wybacza mnóstwo, bo służy do nauki interfejsu i zasad budowy systemów komunikacyjnych. Dostajemy mnóstwo pieniędzy, proste zadania do realizacji i możemy popełniać błędy, bo nas na nie stać. Ta część jest dość prosta, choć nie możemy budować nic, czego nam stale aktualizowane cele kampanii nie wskażą.

Oprócz celów podstawowych dostajemy też zadania poboczne, które możemy realizować, ale nie musimy. W założeniu miały

chyba na celu ożywić monotonię gry przez wprowadzenie historii konkretnych miejsc, ludzi i zdarzeń w rzeczywistość sprowadzoną do transportu anonimowych ludzi i towarów z punktu A do punktu B. Nie jest to próba udana. Najczęściej sprowadza się do kliknięcia na początku na znaki zapytania pojawiające się na mapie. Potem otrzymujemy albo kolejne klasyczne zadanie transportowe, albo polecenie, które trudno przełożyć na jakiegokolwiek działanie. W rezultacie go nie wykonujemy, bo nie wiemy, o co chodzi, lub... wykonuje się samo. Tak jest choćby z zadaniem o liczeniu rozproszonych owiec. Po kliknięciu na znaki zapytania wskazujące miejsce, gdzie znajduje się stado, mamy obudzić śpiących pastuchów. Nie miałem pojęcia, jak to zrobić, więc przeczekałem i jakoś (dotąd nie wiem jak) się udało.

Oczywiście obok kampanii jest także oaza wolności w postaci piaskownicy. W niej jesteśmy wolni chociażby od konkurencji i podatków. Jedynie kredyt nam nieco ciąży, ale też niezbyt długo, jeśli dobrze wykonujemy swoją pracę. A ta mimo tak prostych założeń wcale nie jest banalna.

Barierą wzrostu miast jest zanieczyszczenie powietrza, dlatego każdy z pojazdów został wyposażony w parametr o nazwie emisja. Im bardziej śmierdząco robi się w okolicy, tym wolniej wzrastają miasta.



To zmusza nas do wymiany taboru na nowszy i chociażby przesiedania się z parowozów na składy elektryczne. Ze zmorą poprzedniej części, czyli korkami miejskimi, walczyliśmy już nie tylko tramwajami, ale też wyznaczaniem buspasów. Możemy też organizować ruch jednokierunkowy.

Trzeba przyznać, że nadal większość ulepszeń – jak elektryfikacja linii kolejowej czy położenie torów tramwajowych na ulicy – wykonuje się bez problemu. Tylko przebudowa głównych ulic miasta, by stały się alejami rosnącej metropolii, prowadzi do zagłady najbardziej reprezentacyjnych domów i depopulacji. Cóż, takie są koszty modernizacji. Inaczej reprezentacyjne aleje będziemy mieli tylko wokół historycznego centrum.

■ Wpasowanie większych konstrukcji komunikacyjnych w centrum miasta, by zapewnić im właściwy zasięg, stanowi wyzwanie.

## Zepsucie



**Wydawałoby się, że w świecie pozbawionym wszelkich pokus nie można ulec zepsuciu.**

A jednak! Wystarczy nie dostosować przepustowości logistyki do możliwości produkcyjnych wytwórni, a nadmierna liczba towarów oczekujących na transport prowadzi do ich zepsucia. O ile mogę to jeszcze zrozumieć w odniesieniu do żywności, o tyle już psujące się elementy plastikowe budzą zdziwienie.

■ Nie należy informować oczekujących w kolejce na lot, że w samolocie jest tylko 10 miejsc, bo może się to skończyć linczem obsługi pokładowej.

Poza tym gra informuje o wszelkich problemach, na przykład o zajęciu tego samego toru przez dwa pociągi (oba natychmiast stoją, więc nie dochodzi do spektakularnych katastrof) czy złym stanie któregoś z pojazdów. Pozostaje nam tylko reagować.

Druga część Transport Fever nie jest może idealną grą transportową. Niekiedy budowa linii kolejowej czy lotniska nastęrcza pewnych trudności. Mimo to jest to tytuł dla wszystkich, którzy nie mieli jeszcze do czynienia z tego typu produkcjami, a chcieliby spróbować. Oferuje niski poziom wejścia, dużą satysfakcję z rozwijających się systemów miejskich i produkcyjnych oraz sporą bazę środków transportu z Europy, Ameryki i Azji z lat 1850-2000. Sam łapałem się na tym, że choć akcja toczy się w czasie rzeczywistym (spokojnie: jest pauza), miałem syndrom jeszcze jednej tury. A dokładniej linii. Zatem nic, tylko brać się do budowy! ■



P 74

■ Prosta co do zasad, ale w gruncie rzeczy dość złożona symulacja budowy i działania sieci transportowych w sam raz dla początkujących i średnio zaawansowanych. Zaawansowanym może brakować nieco rywalizacji i puszczania konkurencji w skarpetkach.



# Asterix & Obelix XXL3 THE CRYSTAL MENHIR

■ PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT OSome Studio **Wersja PL:** tak

■ Paweł Gawlikowski

**J**est rok 50 przed naszą erą. Cała Galia została podbita przez Rzymian. Znać? Znamy! No to posłuchajcie...

Tytułem wstępu - 29 października tego roku obchodziliśmy sześćdziesięciolecie pojawienia się dwójki dzielnych Galów na łamach francuskiego magazynu Pilote. Od tego czasu w ponad 38 albumach - bawią, uczą, wychowują. W międzyczasie spuszczają lanie Rzymianom, którzy nie są w stanie w żaden sposób zająć ostatniego

kawałka wrogiego terytorium broniętego przez nieustępliwych przodków obecnych mieszkańców kraju nad Loarą. Polski akcent stanowi postać René Goscinny'ego, którego ojciec Stanisław, inżynier chemik, wyemigrował z Warszawy do Paryża w latach dwudziestych XX wieku. Rene został jednym z najbardziej płodnych scenarzystów komiksowych - odpowiada między innymi za Asteriksa, Lucky Luke'a, Indianina Umpa-Pę i uwielbianego przez kolejne pokolenia Mikołajka. Jeżeli do tego dołożymy 370 milionów sprzedanych albumów z głównej serii (w 111 językach) i 14 filmów - otrzymamy obraz bezprecedensowego sukcesu.

✦ Nasi dzielni Galowie tym razem przeżywają przygodę w naprawdę pięknych okolicznościach przyrody.



✦ Oto efekt nadmiernego spożycia... wywaru przez Asteriksa. W tym obozie nie ma frajera, co by podskoczył lub z nim zadzierał.

Czy tym razem jest zabawnie? No pewnie. Kiedy legionieści z garnizonu Delirium kradną wioskowemu listonoszowi torbę, nikt nie przypuszcza, że będzie to początek kolejnej wielkiej przygody. Porwana znajoma druida Panoramiksa (i tytułowy kryształowy menhir) wymusza wyprawę w więcej niż kilka zakątków Imperium Romanum (pochylmy w zadumie głowę nad zjedzonymi w trakcie tej podróży dzikami).





✚ Nawet mrozy i śniegi Islandii, zwanej tutaj Thule, nie są w stanie ostudzić gorącej krwi naszych wojowników. Rzymianie – drzyjcie!

## ASTERIKS MOŻE ZAKRĘCIĆ PIĘŚCIĄ I POSŁAĆ PRZECIWNIKA POD CHMURY, WYKONAĆ MŁYNEK MIECZEM LUB CHWYCIĆ LEGIONISTĘ ZA NOGI I WYWIJAĆ NIM.

Izometryczny widok na pole gry pozwala ogarnąć wzrokiem dużą część terenu za jednym razem. A wszystko na nim jest na jednym miejscu - wioska, znani z komiksu mieszkańcy, no i Rzymianie. Dużo Rzymian. Skórę napotkanych wrogów każdy z bohaterów potrafi łoić na kilka sposobów (niektóre wymagają energii zgromadzonej podczas zadawania normalnych ciosów). Asteriks może zakręcić pięścią i posłać przeciwnika pod chmury (spadają bardzo efektywnie), wykonać młynek mieczem lub chwycić legionistę za nogi i wywijać nim dookoła. A kiedy sytuacja staje się trudna - trzy dawki magicznego wywaru zapewnią supermoc, przed którą zadrży nawet sam Juliusz Cezar. Obeliks z racji tego, że jako dziecko wpadł do kociołka druida Panoramiksa, nie może się wspomóc łykiem mikstury - rekompensuje to jednak solidnym galijskim plaskaczem. Nie można również zapomnieć o Idefiksie, który dzielnie kąsa wrogów po kostkach i potrafi znaleźć nawet głęboko zagrzebaną kość. W rozbijanych po drodze skrzyniach (i przy ciałach pokonanych nieszczęśników) znajdziemy

### ■ Siłacze



**Gdyby Galia miała dziesięciu takich Obeliksów**, to Juliusz Cezar nie zdążyłby napisać „O wojnie galijskiej”. Menhir w rękach tego praprzodka wszystkich ponadstandardowych Francuzów potrafi siać nieliche spustoszenie w szeregach wroga.

rzymskie hełmy, które posłużą za walutę przy nabywaniu dodatkowych punktów życia czy wzmocnieniu specjalnych umiejętności i ciosów. Wszystkich samotnych graczy zachęcam, aby zaprosili do zabawy towarzystwo - gra od razu nabierze rumieńców.

Czy bywa słabo? Czasami. Bezczułki potrafią zawisnąć w powietrzu po solidnym ciosie (ach, ta druidzka magia), bywa, że któraś z postaci zablokuje się na elemencie tła i śmiesznie machając nóżkami, poczeka grzecznie na cios. Również sam gameplay mógłby być trochę bardziej zróżnicowany - ciągle pranie wroga, choć niesie wiele radości, potrafi lekko znużyć.

Mogą być trochę nieobiektywny z racji umiłowania materiału źródłowego, jednak każdego fana dzielnych Galów zachęcam do spędzenia z grą kilku wieczorów. Czasami warto sięgnąć po tytuł ze średniej półki i zrelaksować się, miłując ile wlezie kolejnych przeciwników. A swoją drogą - ale głupi ci Rzymianie... ■

# 65

- Fani komiksu mogą dodać 10 procent,
- reszta raczej się nie rozczaruje, jeżeli nie
- zawiesi poprzeczki zbyt wysoko. Poza
- tym - dużo dobrej zabawy i całkiem
- niezła fabuła.





✚ Walka z Vaderem to jeden z ważnych, ale nie jedy-nych pojedynków na naszej drodze do odnalezienia w sobie mocy Jedi i mitycznego artefaktu.

✚ Mustafar za rządów Vadera stał się mrocznym widmem Mordoru z przyszłości. Lawa, dym i popioły to główne atrakcje tego imperialnego kurortu.

# VADER IMMORTAL: TRILOGY



PRODUCENT ILMxLAB Wersja PL: nie



Emilus

**D**nia 21 maja 2019 roku premierę miało wspaniałe urządzenie Oculus Quest, przywracające mi wiarę w sukces technologii VR. Wraz z nim jako exclusive pojawił się pierwszy epizod wspaniałej uczty dla fanów „Gwiezdných wojen” pod tytułem Vader Immortal: Episode I.

Początkowy epizod mnie zachwyił, poraził immersją i spowodował, że ponownie poczułem się jak sześciolatek oglądający po raz pierwszy „Gwiezdne wojny: Nową nadzieję”. W pierwszej części poznaliśmy naszego bohatera, przemytnika, który zostaje wezwany przez Vadera do jego fortecy na planecie Mustafar. Rzecz jasna nic nie idzie zgodnie z planem i zostajemy wciągnięci w mistyczną intrygę pełną niebezpieczeństw, walk na miecze świetlne i blastery. Ale o tym już opowiadałem w recenzji pierwszego epizodu opublikowanej w Pixelu #50.

We wrześniu pojawił się drugi epizod serii, ale do pełnej trylogii usiadłem dopiero pod koniec

listopada, kiedy na Oculusu wyszła trzecia i ostatnia część.

Jedyną wadą części pierwszej był dosyć krótki czas gry – przejście jednego epizodu zajmowało 30-40 minut, w zależności od wybranego stopnia swobody poruszania się po wirtualnym świecie. Cena 9,99 dolarów (około 40 złotych) za niecałą godzinę opowieści w jednym epizodzie to znośny koszt, porównywalny z seansem w kinie. Jednak w kinie nie będziemy mogli walczyć z Vaderem na miecze świetlne, posługiwać się blasterem, zmagać się z olbrzymimi bestiami, przemykać się po imperialnej bazie, wymieniać ognia ze szturmowcami Imperium, a także poznać tajemnic magii świata Gwiezdných wojen. Dlatego też zdecydowanie polecam zakupić komplet trzech epizodów i przejść w niecałe dwie godziny całą historię szmuglera w świecie pełnym magii, mitów, Mocy Jedi i imperialnej technologii.

Rzecz jasna 40 złotych za niecałą godzinę gry może wydać się sporym wydatkiem, ale po pierwsze – to licencjonowany przez Lucasa wirtualny świat Gwiezdných wojen. A po drugie, twórcy dodali do Vader Immortal coś, co dostarcza zabawy na długie godziny. Chodzi rzecz jasna o Dojo, czyli salę treningową



do walki mieczem świetlnym, gdzie możemy zdobywać kolejne trofea.

Jeżeli ktoś jest takim samym miłośnikiem „Gwiezdných wojen” jak ja, to powinien zagrać w całą trylogię Vader Immortal. Dzięki obrazowi, oświetleniu, muzyce i dźwiękom prosto z LucasArts immersja świata poraża, fascynuje i sprawia, że odczuwamy ten sam dreszcz emocji jak podczas pierwszego seansu kosmicznej sagi. Tylko że tym razem możemy chwycić za miecz świetlny i użyć Mocy Jedi. Niech Moc będzie z wami i – mam nadzieję – do zobaczenia w kolejnych wirtualnych Gwiezdných wojnach. ■



## Artefakt



**Jaśniejąca Gwiazda jest starożytnym artefaktem pożądanym przez Vadera.** Dzięki niemu można uzyskać olbrzymią moc oraz władzę. Jednak Vader nie posiada klucza do niego i będzie wystugiwał się innymi w drodze do celu. Jako bohater mamy za zadanie mu w tym przeszkodzić.



Wspaniałe i pełne rozmachu pożeranie franczyzy Gwiezdných wojen i VR. Kontrolery Oculus Touch zostały idealnie wykorzystane do walki na miecze świetlne. Dla fanów Star Wars pozycja obowiązkowa.

✦ Żeby wygrywać pojedynki z takimi maskarami, trzeba wrócić do starej szkoły uników, czyli strejfowania.



# WRATH: AEON OF RUIN

PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT KillPixel Wersja PL: nie

■ Piotr Pieńkowski

**B**um bum bum, idzie Doom! Pamiętacie to hasło? To były czasy! Szaleństwo w czystej postaci, kiedy to każdy z nas czuł się jak Rambo i Terminator w jednym. A potem było jeszcze lepiej, bo pojawił się Quake, czyli król wśród shooterów FPP. Tęsknicie za tym? Więc powiem tylko - stare wróciło...

No, może nie w aż tak dobrej postaci, bo jednak Quake to Quake, ale wierzę mi, że WRATH: Aeon of Ruin godnie pełni rolę współczesnego następcy. Zaczniemy od tego, że gra studia KillPixel powstała na bazie Quake Engine i już samo to pozwoliło twórcom przesycić swoje dzieło klimatem wprost z tego starego hitu. I nie chodzi tu tylko o grafikę, która jako żywo naśladuje quake'owe zamczysko, ale także o całą resztę. Nasi wrogowie na przykład, choć mają zupełnie odmienny wygląd i charakter, to jednak oferują podobny arsenał ataków, my zaś - aby ich pokonać - musimy po staremu strejfować, podskakiwać i obchodzić ich od tyłu. Oczywiście, będąc również cały czas w ruchu. Także broń nawiązuje do pomysłów sprzed lat i wiecie co - już nawet nie chodzi o model graficzny czy mechanikę strzelania, ale o dźwięk. Matko jedyna, jak to cudownie znowu usłyszeć ten przesterowany wystrzał z shotguna czy młaśnięcia wybuchowej mazi. Po prostu aż się robi miękko na sercu.

Przy okazji dźwięku warto wspomnieć także o znakomitej muzyce autorstwa Andrew Hulshulta.



✦ Jak widać, świat niemal żywcem wyjęty z Quake'a czy Hexena. Mniem!

Kto nie zna, teraz pozna. Gość daje czadu i tworzy klimat nieomal tak samo dobrze jak niegdyś Nine Inch Nails.

Oczywiście mógłbym wam opowiedzieć także historię, która wprowadza nas w świat gry, ale jak to bywa w podobnych produkcjach, jest ona tylko pretekstem do masowej rozwałki. Wystarczy wspomnieć, że za pomocą portali wędrujemy pomiędzy światami, oczyszczając je z demonów i zła. I tyle. W tym ujęciu zresztą WRATH: Aeon of Ruin stanowi skrzyżowanie pomiędzy Quakiem a Hexenem. Ważniejsze, że łącznie mamy dziewięć rodzajów broni z dwoma trybami ataku, piętnaście artefaktów ulepszających naszą obronę/atak oraz piętnaście poziomów do zwiedzania. A za chwilę dostaniemy także opcję multiplayer! Mniem!

Całościowa ocena gry nie jest łą-twym zadaniem, bo z jednej strony

po dwudziestu latach Quake Engine po prostu się zestarzał i co tu dużo mówić, fajwerków graficznych nie ma, z drugiej jednak - dynamika gry oraz zwyczajnie świetny, oldskulowy klimat zasługują na uznanie. Niech będzie zatem tak, że uczciwie przyznam notę 65 procent, ale weteranom i fanom starych gier zdradzę w sekrecie, że mogą sobie do tej oceny spokojnie dodać 15 procent. Chwytajcie za stare kopyta, obrzyny i dwururki, po czym śmiało wyruszajcie na te przeklęte tereny, żeby siać zagładę. ■

■ FPS

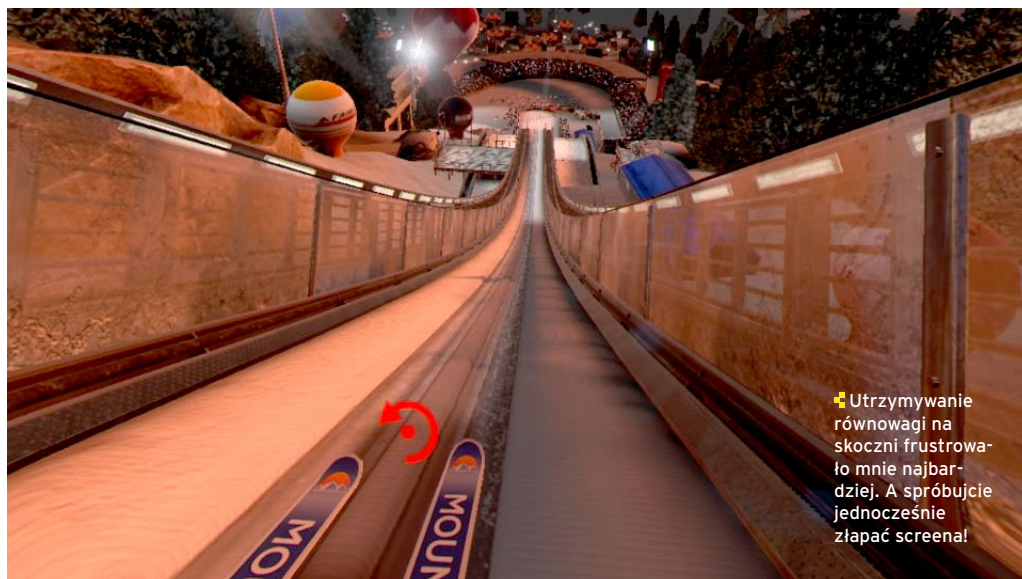


**Nie, nie chodzi o nazwę gatunku, ale o liczbę klatek na sekundę.**

Według twórców ich maksymalny limit został żartobliwie ustawiony na liczbę... 666. Kłania się dziedzictwo Johna Romero.

**65**

■ Oldskulowy, dynamiczny FPS na silniku Quake Engine.  
■ Starożytna grafika i mechanika, mocne brzmienie efektów i muzyki, rozwałka na całego.



Utrzymywanie równowagi na skoczni frustrowało mnie najbardziej. A spróbujcie jednocześnie złapać screena!

że gra wywoła niepożądane reakcje. Podczas zjazdu o wiele lepiej czuć pęd niż samą wysokość. Samouczek pokazuje, co liczy się przy oddaniu skoku: odepchnięcie się od belki przy najmniejszym możliwym wietrze w dziesięciosekundowym okienku, utrzymanie równowagi podczas zjazdu, wybiecie się z progu w odpowiednim momencie, balans ciałem podczas lotu i utrzymanie nart w kształcie litery V, a także wycucie momentu lądowania - klasycznie lub oczywiście z telemarkiem. Na punktację składają się oceny sędziów (standardowo odrzucane są najwyższa i najniższa), odległość skoku i styl. Sam zjazd ze skoczni trwa dłużej niż lot, więc nie mamy czasu na podziwianie widoków, chociaż niektóre, jak krwistoczerwony zachód słońca nad Oslo, wywołują uśmiech na twarzy. Jednak nie mamy kiedy docenić zróżnicowanych krajobrazów, bo rozgrywka ogranicza się do oddania wielu skoków z rzędu, przerywanych okazjonalnym zajrzeniem do profilu, by przeprowadzić trening lub zrobić zakupy. Wszystko dzieje się tak szybko, że trudno nawet ogarnąć kwestię ułożenia ciała w locie, a już trzeba lądować. O dziwo lepiej niż Move'ami steruje się... padem, co jest raczej rzadkością w grach VR.

Szybko się okazuje, że nawet opanowanie wszystkich elementów i świetne noty od sędziów niespecjalnie wpływają na efekt końcowy - konieczne jest wykupienie ulepszeń za wirtualną walutę. Przez pewien czas grymy niejako bez sensu, dopóki nie dorobimy się lepszych statystyk. Gra cierpi jednak na syndrom „jeszcze jednego skoku”, bo lata się przyjemnie, a rywalizacja w turniejach potrafi motywować. Za cenę wyjściową można rozważyć, na promocji śmiało warto brać. ■

**62**

- Robi kiepskie pierwsze wrażenie, ale zyskuje z czasem. Skacze się krótko, intensywnie, ale w miarę przyjemnie, najlepiej jednak bawić się w rywalizację z komputerem. Bardzo doskwiera brak multiplayera, chociażby w kanapowej formie.

# Ski Jumping Pro VR



PRODUCENT Yippee Entertainment Wersja PL: tak

Pocztar

Należę do pokolenia graczy, którzy zamordowali wiele myszek, grając w legendarne Deluxe Ski Jump. W tym czasie Adam Małysz nieustannie wygrywał, a mieszcząca się na dyskietce gra, pomimo technicznych uproszczeń, okazała się wciągającym symulatorem skoków narciarskich z niezłą fizyką lotu. Jednak około 2000 roku nikt się nie spodziewał, że kiedyś przyjdzie nam poskakać na nartach w wirtualnej rzeczywistości.

Dostępne na PSVR i HTC Vive Ski Jumping Pro VR oferuje zabawę dla pojedynczego gracza. Możemy trenować i niezobowiązująco się



Na dalekich kadrach gra wygląda przyzwoicie i może się podobać, ale lepiej nie przyglądać się zbliżeniom.

Skocznie faktycznie są różnorodne i widać, że autorzy gry starali się oddać klimat każdej z nich.

bawić, oddając skoki na 19 skoczniach całego świata, na przykład w Innsbrucku, Lillehammer, Oslo, Pjongczangu, Willingen, Lahti, Planicy, a także oczywiście w Wiśle i Zakopanem. Sednem zabawy jest tryb kariery pozwalający wziąć udział w kilku turniejach i pucharach, w tym oczywiście w Turnieju Czterech Skoczni, Pucharze Kontynentalnym czy turnieju drużynowym. Sukces wymaga ciągłego poprawiania swoich umiejętności oraz ulepszania wyposażenia i stroju wpływającego na nasze osiągi (kask, kombinezon, rękawiczki, narty). Walutę w postaci dolarów i gwiazdek zarobimy od sponsorów za właściwie dowolny ruch, w tym za zwykle niepunktowane skoki.

Pierwszy kontakt z grą jest trudny, żeby nie powiedzieć - frustrujący. Zasiadanie na belce nie robi wielkiego wrażenia, więc jeśli macie lęk wysokości, nie obawiajcie się,



# HALL OF FAME



**NAPIERW NERWOWI PRZECHODNIE OBRZUCILI MNIE  
KOKTAJLAMI MOŁOTOWA, A PÓŹNIEJ STARANOWAŁ  
JAKIŚ FURIAT Z KOLCAMI NA ZDERZAKU.**



40  
Yie Ar Kung-Fu powstało kilka lat przed Street Fighterem, a nawet przed International Karate. W dużym stopniu stworzyło cały gatunek bijatyk. Dla wielu kontakt z tym dziełem przesądził o zamilowaniu do wirtualnych bitek.



44  
Po raz trzeci w historii Lucjan Daniel Wencel zgodził się udzielić wywiadu. Stało się to po ponad 30 latach od chwili, gdy jego firma sprowadziła nad Wisłę komputery Atari. Wyjątkowa, długa rozmowa z polskim przedsiębiorcą z Doliny Krzemowej!



52

Historia kontrolerów wykorzystywanych w grach wideo. Kolejne joysticki, wiosełka, rękawice i inne przybory służące do tego, by się sprawnie poruszać po wirtualnych światach.



60

Kemo City... kolebka kryminalistów terroryzujących mieszkańców za pomocą nafaszerowanych bronią samochodów. Gdy pojawia się wirus, taksjarsz Drake Edgewater musi uciekać. Wszystko to przed premierą Resident Evil!



➤ Broń można było niejako wykorzystać przeciwko przeciwnikom: kopnięcie ustrojstwa na końcu łańcucha zapewniało dodatkowe punkty.

➤ Karate Champ zainspirowało nie tylko naśladownicze tytuły z lat osiemdziesiątych, ale i, wedle słów Johna Tobiasa, legendarne Mortal Kombat.



# RAZ, DWA KUNG-FU!

**T**rudno mi autorytatywnie orzec, czy jest to konstatacja prawdziwa z perspektywy historycznej, lecz nie mam nawet chęci tego sprawdzać, bo akurat dzisiaj interesuje mnie jedynie prawda ducha i serca. A brzmi ona tak, że Street Fighter II odmienił bijatyki, skodyfikował gatunek i wyznaczył jego zasady, obowiązujące zresztą z grubsza od dziś.

Tyle że to przecież rok 1991, czyli od pamiętnego Karate Champa minęło już przeszło pół dekady, a to niemalże cała epoka. Przywołuję rzeczony tytuł nieprzypadkowo, bo, pisząc, myślę jedynie o wschodnich sztukach prania po pysku - zarysowanie szerszego kontekstu zajęłoby zbyt dużo miejsca i czasu.

## BIJ, TYLKO NIE ZABIJ

Jeszcze przed 1984 rokiem wyszło przecież całe mnóstwo gier bokserkich (w tym nawet i jeden tytuł na licencji „Rocky’ego”), zapaśniczych, rycerskich czy nawet menedżerskich, gdzie fighter to nasz podopieczny, a także i kilka całkiem ciekawych pozycji z karatekami. Ba, niektóre z nich były interesujące z uwagi na innowacje, które dzisiaj są obowiązującym standardem, bo, na przykład, Black Belt z 1984 roku udostępniał grającemu opcję treningu.

Cofnąwszy się nieco, z kronikarskiego obowiązku można też napomknąć o trochę starszym

Od premiery „Wejścia smoka” i śmierci Bruce’a Lee minęło dwanaście lat. Świat zapomniał już o kinie kopanym... Bynajmniej! Tak zwane filmy karate nadal rozgrzewają publiczność na całym świecie. A programiści nieśmiało próbują przenieść kinowe emocje do salonu gier.

■ Bartek Czartoryski



■ Port na Spectrum był, rzecz jasna, uboższy graficznie, a tło pozostawało nieruchome.

■ Sequel oferował aż cztery areny. Każdą dzielił ze sobą dwaj przeciwnicy.



Karate (1982), które bodaj jako pierwsze odwzorowywało turniej sportowy, i skądinąd prekursorskim dla gatunku Super Black Belt Karate (1983), ale żadna z tych pozycji nie oferowała tak szerokiej gamy możliwości jak Karate Champ; no i może iście hybrydowy Karateka (1984). Możemy więc przyjąć konsensus, że było to pierwsze mocarne mordobicie jeden na jednego. Nie rozwodząc się jednak zbyt na temat owej gry, dodam jedynie, że tak jak mniej doskonali poprzednicy oferowała graczom obwarowany zasadami turniej karate zorganizowany zgodnie z duchem sportu. Tymczasem gracze wychowani na filmach z Bruce’em Lee i stale goniącym za nim

peletonem naśladowców, pragnący dynamicznej kopaniny, nie mieli tam czego szukać. Komu się chciało zliczać punkty za celne ciosy, kiedy jedyne, o czym się myślało, to pragnienie spowinowacenia przeciwnika tak, żeby mu klapki pospadały, i to niekoniecznie zgodnie z zasadami fair play.

## RAZ, DWA, TRZY, KOPIESZ TY

Kino, z filmami z Lee na czele, uczyliło bijatyki radosnymi i seksownymi, ale żadna z dostępnych gier nie dawała szansy doświadczenia emocji znanych z ekranu. Aż do Yie Ar Kung-Fu (1985). Tytuł nie zawierał - jak się wydawało obowiązkowego - słowa „karate”, hasło na okładce krzyczało o rychłym stoczeniu pojedynku życia,



■ Okładka gry naśladowała styl filmowego plakatu reklamującego kino kopane.



**YIE AR KUNG FU,  
PIERWSZA BIJATYKA  
WYPRODUKOWANA  
PRZEZ KONAMI, W TYM  
MIESIĄCU SKOŃCZYŁO  
TRZYDZIEŚCI PIĘĆ LAT.**

a kopniaka prosto na twarz sprzedawał graczowi sobowtór boskiego Bruce'a, na którego z tyłu zasadzali się niegodziwcy. Żle im z gęby patrzyli i naiwny ten, kto pomyślał, że jeden z drugim nie przywala z łokcia, uprzednio ciskając piachem po oczach. Innymi słowy, gra Konami kusila nieskrępowaną niczym zabawą.

I obietnicy tej dotrzymała. Fabuła Yie Ar Kung-Fu (co można podobno przetłumaczyć jako „Raz, dwa, kung-fu”) jest pretekstowa. Sterujemy bowiem poczynaniami adepta tytułowej zabójczej sztuki, któremu imię dano chyba po herbacie, bo zwie się Oolong, a wystylizowany jest na słynnego aktora (cóż, na potrzeby portu na Famicon i MSX przechrzczono go nawet na Lee), i zdobyć mamy tytuł Wielkiego Mistrza. Droga do chwały nie jest usłana różami. Aby zasłużyć na to zaszczytne miano, trzeba się uporać z aż jedenastoma zabijakami (dziewięcioma chłopami i dwiema paniami; mowa o oryginalnej wersji na automaty), którzy również są prawdziwymi maszynami do zabijania. Ich umiejętności, z małymi wyjątkami, zdradzają imiona.

Kto zna angielski chociażby na podstawowym poziomie, ten z miejsca będzie potrafił powiedzieć, czym spróbuje nas ubić taki Chain czy Sword,



Co dziwne, Yen-Pein, czyli cesarz Yie-Gah, jest nie ostatnim, ale pierwszym przeciwnikiem.

Competition Karate może się kojarzyć z grami RPG, ponieważ jako manager statystyki prowadzonej postaci otrzymywaliśmy poprzez losowanie.

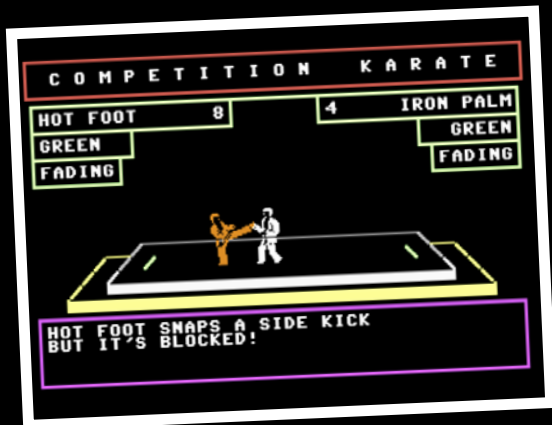
a i można przy okazji poznać kilka egzotycznych i zapewne nowych dla laika słówek, jak chociażby „ton-fa”, czyli drewniane kijki, którymi obija nas niejaki Tonfun. Tylko dwaj wojownicy posługują się pięściami – pierwszy, Buchu, dryblas, który potrafi przelecieć nam nad łbem, i ostatni, Blues, lustrzane odbicie Oolonga. I nie, facet nie ma na sobie niczego niebieskiego (poza pasem), to ponoć fonetyczny ukłon dla, a jakżeby inaczej, Bruce'a Lee. Po pokonaniu swojego sobowtóra zaczynamy od nowa, tyle że na wyższym poziomie trudności, gdzie przeciwnicy są trudniejsi do pobicia i zadają bardziej zdradliwe ciosy. Ale na każdego jest sposób.

**LICENCJA NA OBIJANIE**

Mechanika Yie Ar Kung-Fu jest zbliżona, jak ktoś kiedyś celnie podsumował, do „papieru, nożyczek i kamienia”. Czyli niezupełnie chodzi o rozprawienie się z kolejnymi przeciwnikami po swojemu, jak nam się podoba, lecz o znalezienie słabego punktu każdego delikwenta i niezwłoczne jego wykorzystanie. Bushu na przykład źle znosi ciosy

poniżej pasa, bo aż gały mu wychodzą przy zderzeniu naszej pięści z jego klejnotami, gwiazdki rzucane przez Star trzeba skutecznie wymijać albo odbijać, nie dając jej pola manewru, i tak dalej, aż zobaczymy przeciwnika leżącego na plecach i komicznie wymachującego nogami (panie kładły się kulturalnie na boku). Wystarczyło rozpracować powtarzalne ruchy przeciwnika, trochę poskakać i wymierzyć odpowiedni moment do uderzenia. Łatwiej oczywiście powiedzieć, niż zrobić. Konami pozwoliło graczowi na nie lada wygibasy, bo według dołączanej do gry instrukcji możliwych kombinacji było aż szesnaście, zależnych od pozycji gałki kontrolera i naciśniętego przycisku; jeden był odpowiedzialny za łapy, drugi za kulasy (co sprawiło niemałe trudności koderom przygotowującym porty na komputery wykorzystujące joysticki z pojedynczym guzikiem).

Mimo niedoskonałego systemu zaliczania uderzeń, który potrafił splotać nieprzyjemnego figla, nie rejestrując na przykład celnego kopa z półobrotu, pojedynki przynosiły ogromną frajdę z uwagi na zróżnicowany



Na automatach przeciwników było jedenastu, podczas gdy porty na MSX i NES oferowały jedynie pięć starć.



## MOTYW MUZYCZNY SŁYSZALNY NA EKRANIE TYTUŁOWYM TO WARIACJA NA TEMAT UTWORU „MAGNETIC FIELDS IV” JEANA-MICHELA JARRE’A.



katalog postaci, niewymuszony humor, klimatyczną muzyczkę i zgrzebnie animowane tło, na którym praliliśmy pierwszych pięciu ancymonów (drugie było statyczne). Pewnym novum były także umieszczone na górze ekranu, zaraz pod licznikiem podsumowującym zdobyte punkty, paski energii - tu na nikogo nie wystarczył jeden celny strzał, trzeba było się pomęczyć, ale i my mogliśmy sporo znieść.

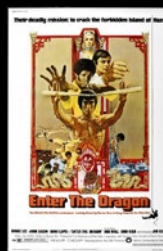
### CZARNE PASY I Z RĘKAWA ASY

Stąd też nic dziwnego, że Yie Ar Kung-Fu sprzedawało się znakomicie i ukazało się na wielu platformach domowych, odpowiednio przy tym modyfikowane. Zgodnie z prawami rynku rok później ukazał się sequel przeboju Konami, aczkolwiek ze zmienionym gameplayem. Fabularnie Yie Ar Kung-Fu II: The Emperor Yie-Gah (1986) było bezpośrednią kontynuacją jedyńki, ale... nie tej automatowej, lecz znanej z niektórych konsol, gdzie chodziło nie tyle o zdobycie tytułu mistrzowskiego, co o skopanie siejącego grozę Gangu Chop Suey. Bohaterem osadzonej dwadzieścia lat po owych wydarzeniach dwójki jest syn naszego gieroja, pomysłowo ochrzczony Lee Young, który musi stawić czoła odrodzonej bandzie. Okazuje się bowiem, że jeden typak przed laty zbiegł, mianował się tytułowym cesarzem i kontynuuje przestępczą działalność. Całe Chiny są zagrożone!

Na BBC Micro ostatnim przeciwnikiem nie był Blues i walczyło się po raz drugi z Feedle'em.

Trzon rozgrywki opiera się na podobnym pomysłem, czyli nasz wojownik musi skopać po kolei różne indywidua dysponujące charakterystycznymi umiejętnościami, tyle że teraz noszą chińskie imiona niezdradzające, jaką bronią się posługują. Tych jest sporo: bumerang, bomby dymne, długi warkocz czy też... zabójcze gazy prosto z kiszek. Schemat samych potyczek pozostał mniej więcej ten sam, ale nie brakowało zmian, a może raczej osobliwych uduziwnień.

Zanim bowiem zmierzylimy się z bossem, należało chwilę połączyć i przemierzyć ze dwa czy trzy ekrany pełne bliżej niezidentyfikowanych, latających miniaturowych ludków, którzy próbowali nas ubić ciosem z wyskoku. Kolejnym urozmaicheniem były power-upy. Po zebraniu paru liści herbaty dało się zaparzyć wzmacniający napitek (choć w czasie konsumpcji łatwo było oberwać i bywało, że więcej energii się traciło, niż zyskiwało), a także podejść sobie pożywne lo mein, które zapewniało chwilową nieśmiertelność. Oraz, co chyba najważniejsze, Yie Ar Kung-Fu II umożliwiała grę na dwie osoby, a kompan mógł wybrać spośród trzech postaci dobranych z galerii „tych złych”; pośród nich znalazła się jedna wojowniczką - Lan Fang. Tego jeszcze w bijatykach nie było.




Bruce Lee nie zobaczył premiery swojego bodaj najsłynniejszego filmu. Zmarł niecały miesiąc wcześniej.

Chodzą słuchy, że Martial Champion miało być sequelem Yie Ar Kung-Fu. Stąd postać Jina przypomina Lee.

### ZESTARZEĆ SIĘ GODNIE

Mimo owych usprawnień, niekiedy dyskusyjnych, ten deczko kuriozalny sequel nie cieszył się zbytnim powodzeniem, bo i mordobicia ruszyły naprzód. Już nawet nieco starsze Way of Exploding Fist (1985) oraz, będące na dobrą sprawę jego atrakcyjniejszym klonem, International Karate (1985), może nie tak dynamiczne i oferujące - znowu - turniej iście sportowy, zapewniły jednak rozgrywkę taktyczną i aż osiemnaście ciosów. A kiedy około rok po Yie Ar Kung-Fu II swoją premierę miał pierwszy Street Fighter, świat bijatyki zmienił się na zawsze, choć jeszcze wtedy nie miał o tym pojęcia.

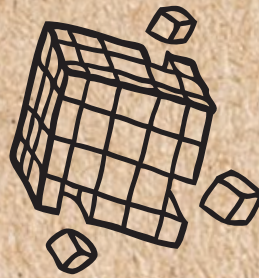
Ale to już temat na inny dzień i na inny numer. Faktem jest jednak, że dylogia Konami była na swoje czasy ewenementem i pomogła zmienić myślenie o mordobiciach. Innymi słowy, wydobyla je z otchłani sportowej poprawności i rzuciła ku dziwnościom, torując drogę dziesiątkom, może nawet i setkom produkcji: ładniejszym, bardziej zaawansowanym technicznie i, po prostu, lepszym. Jednak tak czy siak Yie Ar Kung-Fu zasługuje na pamięć. Fortunnym zbiegiem okoliczności, już po tym, jak zacząłem myśleć o tekście na temat tej gry, okazało się, że od niedawna jest ona dostępna na Switcha za grosze. Kupiłem, odpałiłem i ubawiłem się jak przed laty.

Odliczajcie za mną: raz, dwa... 

## Muzyka



Stylną muzykę do Yie Ar Kung-Fu napisała japońska kompozytorka Miki Higashino, która ma na swoim koncie takie tytuły jak Gradius, Nightmare oraz Suikoden.



LUCJAN DANIEL WENCEL URODZIŁ SIĘ W TORONTO, A DO POLSKI TRAFIŁ, GDY MIAŁ TRZY LATA. W BLIŻSZYM KONTAKCIE JEST NIEZWYKLE SYMPATYCZNYM, UPRZEJMYM CZŁOWIEKIEM. CHARAKTERYZUJĄ GO NIEZWYKŁY OPTYZM I CHĘĆ TWORZENIA CORAZ TO NOWYCH RZECZY. ZDJĘCIE ZOSTAŁO WYKONANE NA WARSZAWSKIM NOWYM ŚWIECIE.

**PIERWOTNIE LOS SKIEROWAŁ LUCJANA WENCLA DO ANGLII I WYDAWAŁO SIĘ, ŻE ZOSTANIE TAM NA DŁUŻEJ. JEDNAK KALIFORNIA SPODOBAŁA MU SIĘ NA TYLE, ŻE WYMÓGŁ NA PRACODAWCY ZNALEZIENIE MU STANOWISKA W DOLINIE KRZEMOWEJ ZAMIAST W LONDYNIE.**

# POLAK

# PIXEL

# Z DOLINY



# KRZEMOWEJ

Z **Lucjanem Danielem Wenclem** o jego karierze w USA i o tym, jak doszło do importu komputerów Atari do Polski, rozmawia Piotr Mańkowski.

**P** Urodził się pan w 1949 roku. Przypomina pan sobie, w co się grało w epoce przedkomputerowej?

Głównym hobby w tamtym czasie było zbieranie znaczków pocztowych. Wszyscy chłopcy w moim wieku wymieniali się nimi i wypełniali klasyry. To była pierwsza rzecz, która wciągnęła mnie na dobre. Miałem zbiory polskie, watykańskie i francuskie, pamiętam też charakterystyczne znaczki w kształcie trójkątów. Do dziś mam z dziesięć klaserów, ale leżą zamknięte w skrzyni i nie zaglądam do nich. Potem nastąpił okres gry w szachy, warcaby, chińczyka i w nietypową grę planszową o nazwie halma, w której celem było zamienienie pionków miejscami. Gdy nastąpił szal Ponga, mieszkałem już w Kalifornii...

**P** A jak się pan tam znalazł?

Wyjechałem z Polski w 1973 roku, zaraz po studiach. Oczywiście nie można było tego normalnie zrobić, choćby dlatego że istniał tak zwany przydział do pracy. Poza tym w ogóle nie wydawano paszportów. Zrobiłem więc tak, że mając zaplanowaną obronę pracy magisterskiej na konkretny dzień w grudniu, otrzymałem zgodę na wcześniejszy wyjazd na kilka dni za granicę, żeby kogoś odwiedzić. Dostałem pozwolenie, bo władze były przekonane, że wrócę na tę obronę. Wówczas mówiło się o „uciekaniu z Polski” - przyjmowano, że skoro człowiek siedział pięć lat na studiach i miał przed sobą jeszcze tylko zdobycie stopnia magistra, to nie będzie tego wszystkiego marnował i uciekał.

Poszedłem do promotora z prośbą, żeby przesunął mi obronę o miesiąc do przodu. W ten sposób wyjeżdżając, miałem już w kieszeni dyplom i w ten sposób przechrzyłem system.

**P** I od razu wybrał pan wymarzony kierunek za ocean?

Pewnie nie zdaje sobie pan sprawy, ale wyjeżdżało się z dosłownie pięcioma dolarami w kieszeni. Najpierw na trzy miesiące udałem się do Londynu, żeby zarobić na pieniądze na bilet do Kanady. Dwa lata przemieszkałem w Toronto, aż w końcu trafiłem na ogłoszenie firmy z Kalifornii, która poszukiwała fizyków, a ja ukończyłem ten kierunek na Uniwersytecie Warszawskim. Pracowałem tam przez cztery lata, po czym założyłem własną firmę zajmującą się wyłącznie gramami. Tylko wie pan, nie robiliśmy ich od zera, tylko tworzyliśmy translacje...

**P** To znaczy konwersje?

Tak, konwersje. Na przykład z Apple II na Commodore 64. To był sam początek lat osiemdziesiątych, chyba 1983 rok. Byłem programistą specjalizującym się w języku C i moim pierwszym kontaktem w branży było SSI. Poznałem szefa tej firmy Joela Billingsa i szefa produkcji Chucka Kroegela. Joel sam programował w BASIC. Powiedziałem mu, że za niewielkie pieniądze będę w stanie zrobić mu konwersje - ale nie w Stanach, lecz w Polsce. Kupiłem więc mieszkanie w ojczyźnie i zacząłem poszukiwać zdolnych informatyków, dla których rodzimy rynek w latach osiemdziesiątych nie

# GO



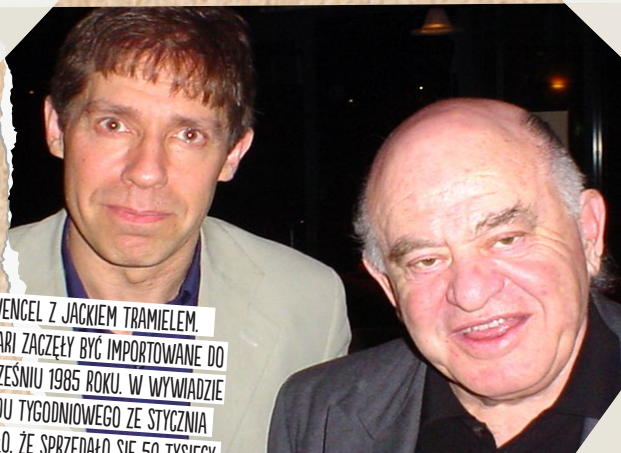
był w stanie zaoferować pracy. Gdy zatrudniłem więcej niż pięć osób, na kolejną piątkę musiałem mieć pozwolenie z rady miasta. Burmistrz narzekał, że może to być niepożądane z punktu widzenia społecznego i antysocjalistyczne. Pamiętam też, że robiliśmy port gry SSI pod tytułem War in Russia. Gdy rzecz się ukazała, Joel podarował mi kilka kopii, które przewiozłem w walizce do Polski. Na lotnisku zatrzymały mnie służby, a big boxy z grą zostały zarekwirowane. Na komendzie milicji musiałem się tłumaczyć, dlaczego wwoziłem do kraju coś mającego na okładce napis „Wojna w Rosji”. Komuna utrudniała jakąkolwiek działalność, ale nie tylko mi, lecz wszystkim, szanse były więc równe.

**P** SSI, o którym pan wspominał, w latach osiemdziesiątych było potentatem branży.

Oni robili dość proste strategie. Joel potrafił samodzielnie napisać grę w dwa miesiące, wówczas znaczyło tyle co spluć. Z czasem zaczęło się to zmieniać. Założyłem dwie firmy - California Access do handlu sprzętem komputerowym i California Dreams do tworzenia gier. W mojej głowie szczególnie utkwiła gra Vegas Gambler, czyli symulacja karcianych gier z kasyna, no i oczywiście Blockout. Produkowaliśmy dużo popularnych wówczas „construction sets” - robiliśmy na przykład grę polegającą na konstruowaniu samochodu, które następnie testowało się na drogach. Ta wczesna symulacja, ojciec współczesnych simów, nazywała się Street Rod. Stała się sporym przebojem kasowym, jednak nie tak wielkim jak Blockout, który pobił wszystko. Do dziś mam w domu pełnowymiarowy automat z tym hitem, na którym gram ze znajomymi.

**P** Jeszcze przed Blockoutem trafił pan na Jacka Tramiela. Niech pan opowie, jak do tego doszło.

Atari potrzebowało BASIC na swoje komputery 65XE i 130XE, bo napisany specjalnie dla nich jeszcze w latach siedemdziesiątych Atari BASIC w zasadzie nie działał. Pamiętam, że z kolegą o imieniu Russell zgłosiliśmy się do Sunnyside z propozycją, że napiszemy lepszą wersję tego języka. Spędziliśmy tam trzy miesiące, pisząc nową wersję BASIC praktycznie od zera. Wtedy poznałem Jacka Tramiela.



LUCJAN WENCEL Z JACKIEM TRAMIELEM.  
KOMPUTERY ATARI ZACZEŁY BYĆ IMPORTOWANE DO  
POLSKI WE WRZEŚNIU 1985 ROKU. W WYWIADZIE  
DLA PRZEGLĄDU TYGODNIOWEGO ZE STYCZNIA  
1987 ROKU PADEŁ, ŻE SPRZEDAŁO SIĘ 50 TYSIĘCY  
SZTUK TEGO SPRZĘTU.

## LOGICAL DESIGN WORKS PRZYGOTOWAŁO KONWERSJE WIELU GIER SSI: PHANTASIE, PHANTASIE 3, WAR IN RUSSIA CZY TUNNELS OF ARMAGEDDON.

Przychodził często do naszego „akwarium”, bo pracowaliśmy z innymi w otwartej przestrzeni. Był bardzo bezpośredni, a gdy zorientował się, że jestem z Polski, kontakt wydał się od razu łatwiejszy. W pewnym momencie zgłosiłem się do niego z propozycją, żeby mi dał na wyłączność sprzedaż ośmiobitowych komputerów Atari na Polskę. On na to: „Nie, zrobimy to inaczej. Zaczynj sprzedawać, a jeśli będziesz robił to dobrze, dam ci wyłączność”. On był niezłym cwaniakiem. W Polsce nawiązałem kontakt z Pewexem i w ten sposób rozpocząłem import.

**P** A co z COCOM? Przypomnijmy czytelnikom, że chodzi o międzynarodowe porozumienie krajów Europy Zachodniej i USA, na mocy którego określona technologia nie mogła być eksportowana za żelazną kurtynę, czyli do krajów komunistycznych.

Sprzęt sprowadzałem w kontenerach, na które musiałem mieć pozwolenie COCOM. To było rutynowe działanie, ale zawsze dawali zgodę. Trudno powiedzieć, czym się kierowali. Byli głupi jak każda biurokracja, a kluczem do kontaktów z nimi była odpowiednio poprowadzona rozmowa. Dzięki umowie z Pewexem miałem co zrobić ze sprowadzonym do Polski sprzętem.

**P** Marian Zacharski był dobrym kontrahentem?

Gdy zaczynałem, jeszcze go w Pewexie nie było. Zacharski pojawił się dopiero po około roku. Był bardzo przyjazny, mimo że cały czas pozostawaliśmy wobec siebie per pan. Nie był biurokratą, lecz gościem, który dbał o Pewex jak o własny interes. Odwiedzaliśmy często razem sklepy tej sieci i rozmawialiśmy z kierownikami i handlowcami, jak się sprzedają komputery. Centrala Pewexu znajdowała się początkowo w Intraco, a potem przeniosła się do Marriotta. Zacharski chodził tam, jakby ta sieć należała do niego, sprawdzał i zachęcał. Choć znalazł się tam z politycznego nadania, wydawał się dobrym gospodarzem.

**P** Ile pan zarabiał na tych komputerach? Pamiętam, że gdy ojciec dostał spadek po cioci z Ameryki, wydaliśmy całe 120 dolarów amerykańskich, odpowiednik sześciu miesięcznych pensji ojca, na Atari 800XL.

Oj, to strasznie drogo. Pamiętam, że kupowałem te komputery po około 52 dolary i sprzedawałem do Pewexu za 60, a cała reszta to była ich marża. Z tego, co pan mówi, wynika więc, że liczyli sobie 100 procent. I mieli wyłączność. Sprzedawałem komputery Pewexowi przez ładnych pięć lat. Proszę jednak pamiętać, że przed uruchomieniem importu sprzętu Atari miałem już firmę Logical Design Works, której



PÓŁKI SKLEPOWE PEWEXU, A NA NICH NIEDOSTĘPNE W NORMALNYCH SKLEPACH ANANASY W PUSZCE, ORZESZKI ZIEMNE OETKERA CZY FANTA ALBO SPRITE.



ULICA PRYZYSTARÓCICH NA WARSZAWSKIM ZOLIBORZU. NA TEJ KRÓTKIEJ ŚLEPEJ ULICZCE POWSTAŁA PIERWSZA SIEDZIBA PRZEDSIĘBIORSTWA ZAGRANICZNEGO KAREN.



KAREN WENCEL. OD IMIENIA PIERWSZEJ ŻONY LUCJANA WENCŁA WZIEŁA SIĘ NAZWA PROWADZONEJ PRZEZ NIEGO FIRMY.



SAN JOSE NA POŁUDNIU DOLINY KRZEMOWEJ. TO W TYM MIEŚCIE LUCJAN WENCEL ZAŁOŻYŁ LOGICAL DESIGN WORKS, KTÓRA TO FIRMA ZACZĘŁA POTEM UŻYWAĆ MARKI CALIFORNIA DREAMS.





CENTRALA TRAMIELÓW PRZY BORREGAS AVENUE W SUNNYVALE. TO TU RODZIŁY SIĘ PLANY NA PODBÓJ ŚWIATA ZA POMOCĄ LINII ST.



pierwsze litery zgadzały się z moimi inicjałami. Zajmowała się głównie konsultingiem i tworzeniem oprogramowania, na przykład dla General Motors. Potem założyłem Karen, w której pisano oprogramowanie, głównie gry. To przecież w niej powstał Blockout. Wszystko to powstawało w domku jednorodzinny na Żoliborzu, przy ulicy Podstarościch 3. Z tamtej ekipy stworzyłem zręby serwisu Atari, bo taki warunek postawił mi człowiek, który zarządzał Pewexem przed Zacharskim. Serwis Karen miał swą siedzibę na Obrońców na Saskiej Kępie, a gdy zaczął się rozrastać, kupiłem działkę w Sulejówku i postawiłem budynek, w którym mieścił się i serwis, i studio tworzące gry i konwersje. Cały czas działałem też jako programista i biznesmen. Gdy z Russelem skończyliśmy BASIC dla 65XE, oni przynieśli nam Atari ST. Poprawialiśmy na niego operacyjny system okienkowy.

**P** Niech pan opowie o Tramielach. Jak wyglądała współpraca z nimi?

Zarówno Jack, jak i cała trójka synów, w drugiej połowie lat osiemdziesiątych mocno się udzielali w Atari. Leonard był ekspertem technicznym, Sam zajmował się biznesem, a najmłodszy Gerry pozostawał trochę z boku. Synowie patrzyli na Jacka jak na boga, a on trząsał wszystkim. Jednym z dyrektorów Atari był jeszcze znajomy Tramiela - Sig Hartmann, z którym się zaprzyjaźniłem. Był ode mnie o dwadzieścia lat starszy i uważałem go za swojego mentora. Potem, gdy namówiłem Zacharskiego na komputeryzację Pewexu - wcześniej buchalteria była prowadzona w zeszytach - przekonałem Hartmanna do przyjazdu do Polski, żeby tworzył dla niego system komputerowy. Z pół roku mieszkał w Marriotcie. Zabrałem go kiedyś do Wilanowa, ale po pół godzinie oświadczył, że widzi tu same graty i chce wracać do hotelu. Jeśli wychodził z pokoju, to głównie do

## JACK TRAMIEL POTRAFIŁ WZBUDZIĆ STRACH WŚRÓD SWOICH PRACOWNIKÓW. BYŁO TO REŻYSEROWANE ZACHOWANIE OBLICZONE NA OSIĄGNIĘCIE KORZYŚCI W KRÓTKIM CZASIE.



MATKA PANA LUCJANA, KRYSZYNA WENCEL, BEZPOŚREDNIO NADZOROWAŁA WIĘKSZOŚĆ OPERACJI FIRMY KAREN W POLSCE. ZDJĘCIE WYKONANE PRZED SIEDZIBĄ KAREN W SULEJÓWKU.



niewielkiej galerii handlowej w podziemiach Mariotta, gdzie robił zakupy, jadł coś i wracał pracować. Łącznie sprowadziłem do Warszawy około 15 osób z Sunnyvale. Z Tramiel łączyła mnie więc szorstka przyjaźń, bo nie był zachwycony faktem podkupienia jego ludzi. Ale wiadomo, biznes to biznes. Czasem miałem silniejszą kartę w rozgrywce, a w tym przypadku Hartmann często się żarł z Jackiem. W ogóle Tramiel był bardzo twardy wobec każdego, kto nie był mu w pełni lojalny, przez co w wielu ludziach wzbudzał strach zamiast poczucia lojalności. Hartmann zmarł pięć lat temu, ale do samego końca się przyjaźniliśmy.

**P** A czego ludzie bali się w Jacku Tramielu? Potrafił strasznie krzyknąć, walił pięścią w stół i objechać człowieka od góry do dołu. Sig mi powiedział, że on niby wpada w szała, ale wszystko jest reżyserowane. Zachowywał się tak, żeby na przykład wynegocjować kontrakt. Tramiel nie był wariatem, na krótką metę jego metody psychologiczne się sprawdzały, ale na dłuższą metę były dla niego obciążeniem. Cała branża huczała bowiem od informacji, że w Atari odbywają się awantury. Wiadomo też było, że Jack raczej nikomu nie zapłaciłby royalties, czyli tantiemów od sprzedanych gier.

**P** Ta opinia przełożyła się na to, że od 1984 roku, czyli od przejęcia Atari przez Tramiela, mało kto już produkował gry na ośmiobitowe Atari.

Tak, a ja zdawałem sobie sprawę, że sprzedam tyle tych komputerów, ile będzie na nie oprogramowania. Załatwiałem więc polskim sprzedawcom i przeróżnym laboratoriom komputerowym gry, żeby je kopiowali i dystrybuowali na bazarach i giełdach. Nic na tym nie zarabiałem, ale tworzyło to ssanie na rynku. W radiu puszczano programy, w których emitowano gry, i trzeba było włączyć magnetofon i nagrywać. Problem z tym, że Jack Tramiel nie płacił, mnie nie dotyczył, bo to ja płaciłem jemu. Taki biznes był OK, ale w drugą stronę on by mnie po prostu wykończył. Tak, Jack płacił dopiero wtedy, gdy policja wyłamywała już drzwi.

**P** Miał pan szczęście...

Ale w pewnym momencie to mogło się skończyć, bo Tramiel dowiedział się, że mam umowę z Pewexem. To, co robię z komputerami, utrzymywałem przed nim w tajemnicy. Wychodziłem z założenia, że biorę kontener z magazynu w Rotterdamie, przejmuję papiery, płacę z ręki do ręki, a gdzie je dalej sprzedaję, to już moja sprawa. No i on nagle skądś się dowiedział, że partia pięciu kontenerów została skonstruktowana do Pewexu. Mówi mi więc, że to będzie już kosztować 60 dolarów, a nie 52. Opowiadam, że sekunda, przecież mamy umowę. Jack na to spokojnie, że owszem, ale umowę na gębę, i dorzucił: „Life in a big city” - czyli że takie jest życie w dużym mieście. W rezultacie na tych pięciu kontenerach nic nie zarobiłem, a potem udało się wrócić do ceny 52 dolarów. Żeby uniezależnić się od Tramiela, postanowiłem sam produkować sprzęt poprzez firmę California Access. Pojechałem na Tajwan, gdzie Atari miało swoją fabrykę, i bezpośrednio z Chińczykami dogadałem się w sprawie produkcji szarych magnetofonów XC-12, które

## ZA CZASÓW WARNEROWSKIEGO ATARI NIE BYŁO PROBLEMÓW Z DOSTĘPNOŚCIĄ GIER NA 800XL. WSZYSTKIE NAJWAŻNIEJSZE TYTUŁY UKAZYWAŁY SIĘ NA TĘ PLATFORMĘ.

potem trafiały do Pewexu. Produkowałem też stacje dysków do Atari, tym razem w Hongkongu. Przez ostatnie dwa lata sprzedazy wszystkie peryferia były moje, od Tramiela brałem same komputery. W pewnym momencie miałem pomysł, żeby samemu zacząć je produkować, ale wówczas Pewex zaczął się kończyć...

**P** Komunie nie otworzyła się gdzieś klapka: o, to ten człowiek, który w 1973 roku uciekł z Polski? Nie miał pan z tego powodu potem problemów?

Pewnie w jakimś zeszycie było to zapisane długopisem kulkowym i leżało na półce, ale nikt nie był w stanie tego skojarzyć. Ostatnie problemy wynikły z mojego wyjazdu miałem w konsulacie w Ottawie, gdzie nie chcieli mi wydać normalnego paszportu. Nawymyślałem im wówczas, że są rosyjską przybudówką, niegodną tego, żeby wieszać polską flagę. Wezwano potem w Warszawie moją mamę na milicję, ale zdołała z tego sprytnie wyjść. Pierwszy raz wróciłem do Polski w 1982 roku na pogrzeb ojca, gdy trwał stan wojenny. Wtedy jeszcze się obawiałem, że ktoś może sobie coś przypomnieć i zostanie aresztowany, więc zabrałem ze sobą moją żonę Karen jako poliś ubezpieczeniową na terytorium Polski. Wiedziałem, że jeśli coś miałoby mi się stać, zrobi się z tego międzynarodowy skandal i że dadzą mi spokój. Pozwolono nam wjechać tylko na trzy dni, ale się udało. A jak już dotarliśmy na polską ziemię, wpadłem na pomysł, żeby ochrzcić nową firmę imieniem żony.

**P** Nie otarł się pan nigdy o Commodore?

Chyba dwa razy rozmawiałem z Irvingiem Gouldem, czyli głównym inwestorem, a potem szefem całej firmy. Rezydował w Nowym Jorku, ale to działo się już w czasach, gdy bardzo się żarł z Jackiem Tramiel. Pamiętam, że wypytywał mnie o niego. Miałem wrażenie, że to stary biurokrata, który nie zna się na biznesie. Uroczy pan, który nie miał pazura do interesów. Skarżył się na Jacka, mówił, że go zawiódł. Tramiel prowadził firmę agresywnie, a Gould chciał normalnie. No to miał normalnie - położył Commodore równie skutecznie jak potem Tramiel Atari.

**P** Wygrał z nimi wszystkimi Steve Jobs, pewnie także przez to, że nie miewał w zwyczaju obniżać cen swoich produktów.

To się w biznesie określa mianem zdejmowania majtek. Pan obniża o pięć dolarów, ja o siedem, pan o dziesięć, ja o piętnaście - w efekcie po pewnym czasie wszyscy jesteśmy nadzy. A Jobs pod względem temperamentu był pomiędzy Tramiel a Gouldem, a przede wszystkim był największym wizjonerem, który potrafił sobie wyobrazić, jak będzie wyglądał świat za trzydzieści lat.



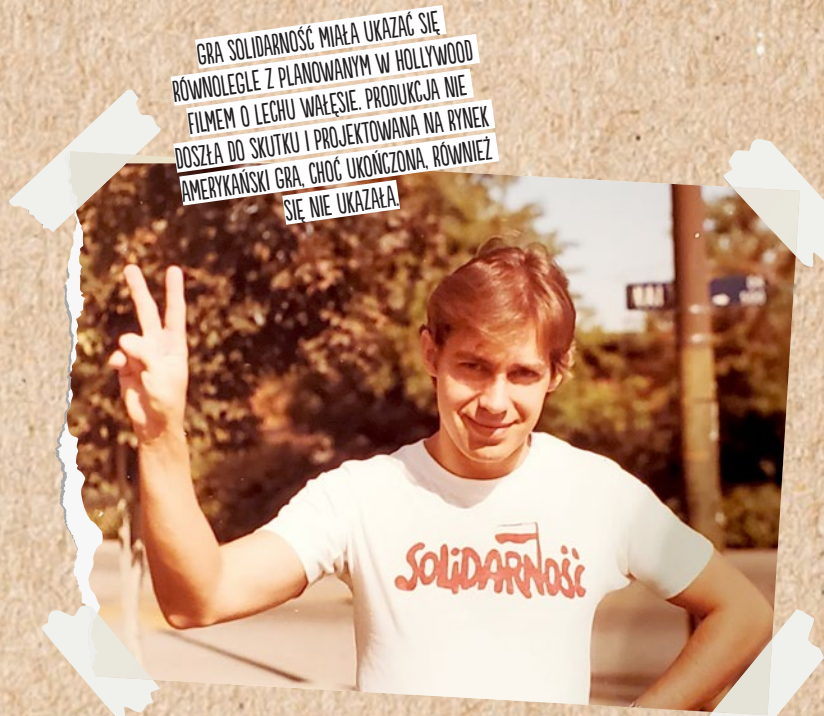
Przy nim Jack był jedynie kieszonkowym wizjonerem. Byłby postacią znacznie większego kalibru, gdyby umiał zapewnić sobie lojalność swoich podwładnych. On po prostu nie był stworzony do tego, by zbudować imperium. I co do tego przy ocenie Tramiela Gould się nie mylił. Tyle że na koniec wszyscy oni przegrali, a Jobs ich pokonał.

**P** A jak było ze sprzedażą praw do Tetrisa przez Aleksieja Pażytnowa? Był pan w okolicy, gdy to się działo.

O, byłem, byłem. Był taki facet z Węgier, który sprzedawał te prawa, bo wcześniej podobno dogadał się z Pażytnowem. W akcji brała też udział moja mama Krystyna, która zajmowała się częścią moich biznesów, także tu w Polsce, a akurat przy Tetrisie odgrywała główną rolę. I teraz niech pan słucha: są targi CES w Chicago, edycja letnia, i jest tam ten Węgier, który bardzo się czai, żeby sprzedać prawa, ale cały czas nie mówi, skąd je ma. I po rozmowach z mamą i ze mną już wydawało się, że finał jest blisko, ale nagle Nintendo połapało się, że można zdobyć prawa do gry, i poszło wprost do instytutu, w którym pracował Pażytnow. Mieli dobrych prawników i nabyli prawa do Tetrisa bezpośrednio od instytutu, więc od tego Węgra nie było już co kupować. Otarłem się o to, chciałem wydać tę grę na każdą możliwą platformę, ale dzięki temu powstał Blockout. No bo po co komu płaski Tetris, skoro można go zrobić w przestrzeni?

**P** Jakie legendy Doliny Krzemowej poznał pan osobiście? Na przykład szefa Electronic Arts Tripa Hawkinsa. Poszedłem do jego biura w San Mateo i zaproponowałem mu pomysł na mapę, na której zaznacza się swoją pozycję i miejsce docelowe, a program wylicza najlepszą drogę. To było proto-Google Maps bez GPS, ale Trip powiedział wówczas, że to może i dobry pomysł, ale niewykonalny, że to ma sens, ale może za dziesięć lat. Trip był wyjątkowy, bo pracował w otwartej przestrzeni ze zwykłymi pracownikami, jako jeden ze stu. Oczywiście rządził tym wszystkim, ale pokazywał jednocześnie, że wszyscy są równi. Poznałem też kierownictwo Broderbundu, gdy miałem robić konwersję Where in the World is Carmen Sandiego? Miałem takiego człowieka, nazywał się Tomek Sielicki, później znany z Computerlandu, który zawsze przyjeżdżał na targi w Stanach i w moim imieniu rozmawiał o produktach i negocjował ceny.

**P** Biznes związany z grami i komputerami skończył się dla pana gdzieś w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych. Co było głównym powodem? Poczułem, że biznes przeniósł się gdzieś indziej, era pecetów to nie był mój świat. Ale to się zmieniło cztery lata temu i będę chciał dopisać kolejny rozdział do pańskiej książki. Jestem fascynatem historii i wpadłem na pomysł, by zrobić grę, która będzie w stanie przewidzieć przyszłość, ale to



okazało się niemożliwe do stworzenia. Skoro tak, to zapragnąłem zrobić wierną symulację wydarzeń z przeszłości. Wojną, którą można by „skomputeryzować”, wydała mi się Jom Kippur z 1973 roku, czyli wojna izraelsko-arabska. To ciekawy konflikt, w którym wojska izraelskie starły się de facto z machiną sowiecką, bo to ZSRR szkolił i dostarczał broń Arabom. Najpierw pracowaliśmy nad koncepcją, a od dwóch lat moja firma Media Alliance Gaming Studio tworzy ją w Katowicach i co dwa miesiące wpadam tam, żeby doglądać prac. To międzynarodowa produkcja – mamy inwestorów z całego świata, konsultujemy się z izraelskimi byłymi oficerami, w Kamerunie mamy genialnego matematyka, który opracowuje algorytmy zachowania jednostek. Od czterech lat jestem zaangażowany w stu procentach w ten projekt. Pochłonął mnie na tyle, że nie czytam książek, tylko cały czas myślę o tym temacie. W przygotowaniach mam rozpisane na szczegóły cztery inne wojny, ale Yom Kippur to swego rodzaju pilot, do którego napisałem scenariusz. To będzie strategia turowa wierna wydarzeniom historycznym. Na osi czasu będą następować kolejne zdarzenia, pomiędzy którymi gracz będzie zmuszony podejmować decyzje w sprawach militarnych.

**P** Tęskni pan za starymi dobrymi czasami?

Teraz są lepsze czasy. Można zrobić różne fajne rzeczy, a wtedy nic się nie dało, powstawały prymitywne gry. Grafika była uproszczona, o wielu rzeczach można było tylko pomarzyć. Fascynują mnie na przykład sieci neuronowe, zbudowanie takiego środowiska gry, żeby później wpuszczać tylko do niej scenariusze i oczekiwać, jak sobie z nimi poradzi, ucząc się na bieżąco.



**JUŻ W DRUGIEJ POŁOWIE LAT DZIEWIĘDZIESIĄTYCH LUCJAN WENCEL STWORZYŁ POMYSŁ PROGRAMU WYZNACZAJĄCEGO DROGĘ Z JEDNEGO DO DRUGIEGO PUNKTU NA MAPIE.**



STOJSKO CALIFORNIA DREAMS NA LETNICH TARGACH CONSUMER ELECTRONIC SHOW W LAS VEGAS W 1990 ROKU. TEN SAMOCHÓD STANOWIŁ NAGRODĘ W KONKURSIE.



LUCJAN WENCEL W FIRMOWEJ BLUZIE CALIFORNIA ACCESS.



**P** Spotyka się pan czasem ze starą gwardią?

Z Samem Tramielą raz na półtora roku umawiamy się na obiad. Jeszcze gdy żył Jack, często odwiedzałem go w jego okazałym domu w Monte Sereno, zwanym Palazzo. Miał cztery poziomy, windę w środku, obrazy Marca Chagalla na ścianach, kilka basenów i piękny widok z tarasu na całą Dolinę Krzemową. Sprzedali ten dom kilka lat temu. A w kwietniu 2019 roku, siedem lat po Jacku, zmarła Helen Tramiel. Rozmawiając o starych czasach, zdaję sobie sprawę, że przełomów technologicznych nie tworzą ludzie, lecz niejako wymusza je rozwój cywilizacji. Jeśli Ponga nie zrobiłby Allan Alcorn, zrobiłby go ktoś inny. Tak samo nie jest tak, że gdyby nie było Jobsa, nie mielibyśmy komputerów.

**P** Największe marzenia?

Na razie jedno - żeby premiera Yom Kippur 1973 odbyła się w 2021 roku w huczny sposób. Planujemy polską wersję. Najpierw ukaże się wersja na peceta, potem wyjdą wersje mobilne, zwłaszcza na tablety. Program powstaje w Unity, więc będzie łatwy do portowania na kolejne platformy. W przyszłym roku bardzo się uaktywnię pod względem promocyjnym, więc pewnie będzie okazja się jeszcze raz spotkać.

Zawsze i wszędzie się spotkam z człowiekiem, dzięki któremu rodzice mogli mi kupić Atari 800XL! Dziękuję za rozmowę. ■



PODCZAS PROMOCJI YOM KIPPUR ZAPEWNE NIERAZ ZOBACZYMY W MEDIACH PANA LUCJANA. ALE TO PIXELOWI UDZIELIŁ PIERWSZEGO PO LATACH WYWIADU!

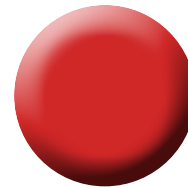
# Na początku



PRZYCISK

CHOĆ EMOCJONUJEMY SIĘ MOŻLIWOŚCIAMI KART GRAFICZNYCH CZY MEGAHERCAMI PROCESORÓW, TO ZAPOMINAMY, ŻE NIE MNIEJSZYM BOHATEREM ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKI JEST KONTROLER. PO PROSTU NIE BYŁOBY GRANIA BEZ MOŻLIWOŚCI STEROWANIA AKCJĄ. TO TAKŻE JEDYNY ELEMENT GRY, Z KTÓRYM MAMY BEZPOŚREDNI FIZYCZNY KONTAKT. CZASAMI STANOWI TEŻ UJŚCIE DLA GWAŁTOWNEJ FRUSTRACJI CZY WRĘCZ FURII GRACZA, CO ZNOSI W MILCZENIU I Z GODNOŚCIĄ.

# tku był



**P**rzyjmuje się, że pierwszą grą komputerową był Spacewar! (1962 rok), który powstał na uczelni Massachusetts Institute of Technology. Napisał go dwudziestoczteroletni Steve Russell z kolegami.

**R** dwa statki kosmiczne krążyły w studni grawitacyjnej gwiazdy, próbując się zestrzelić.

rolę pierwszego kontrolera do gier pełniły okrągłe przyciski testowe, wyprowadzone w panelu przednim komputera mainframe PDP-1 firmy DEC. Obaj gracze wykorzystywali cztery przyciski odpowiadające za obrót w prawo, obrót w lewo, odpalenie silnika oraz strzał kosmiczną torpedą. Później doszedł piąty przycisk, obsługujący skok w hiperprzestrzeń, czyli teleportację do losowego miejsca na ekranie, by uniknąć zderzenia z gwiazdą lub innym statkiem. Ponieważ kiedyś monitory nie były tak płaskie jak dzisiaj, a komputer mieścił się w sporej szafie, panel z przyciskami umieszczono obok ekranu, a nie przed nim. Dzięki temu jeden gracz stał bliżej niego, co dawało mu pewną przewagę nad rywalem. Same przyciski zaś dość szybko się zużywały i przestawały działać. Nie były przewidziane do użytku w emocjach, a tych w grze nie brakowało. Początki kontrolerów nie były może imponujące, ale to właśnie ten kamyczek uruchomił lawinę.

Podczas studiów na Uniwersytecie Stanowym w Utah z grą Spacewar! zetknął się Nolan Bushnell. Wciągnęła go pewnie jak wielu przed nim, ale ambitny student postanowił przekuć ją na pieniądze.

Rozpowszechnianie gry na komputerach PDP-1 nie wchodziło w grę, bo w dzisiejszej wartości pieniądza trzeba było na nie wyłożyć okrągły milion dolarów.

OKRĄGŁY EKRAN ORAZ OKRĄGŁE PRZYCISKI MASZYNY PROGRAMMED DATA PROCESSOR 1. TAKIE BYŁY POCZĄTKI GRANIA NA KOMPUTERACH. STEROWANIE MAKSYMALNIE NIETYKODNE. ALE JEDYNE DOSTĘPNE W OWYM CZASIE.



Bushnell razem ze współnikami postanowili zaprojektować sprzęt dedykowany do gry. Zbudowali pierwszy automat do gier o nazwie Computer Space (1971 rok). Gra była lekko zubożonym klonem Spacewar! i obsługiwała jednego gracza, którego stateczek nie krąży wokół centralnej gwiazdy i musi niszczyć dwa sprzężone ze sobą latające talerze. Kontroler do gry był bliźniaczo podobny jak w oryginale - cztery przyciski obsługujące te same cztery funkcje. Tym razem guziki były kwadratowe, a nie okrągłe. Automaty były sprzedawane głównie do barów. Podchmieleni klienci niezbyt radzili sobie z obsługą gry, koniec końców sprzedaż automatów wyhamowała i przedsięwzięcie zakończyło się finansową kląpą. Przyciski okazały się zbyt skomplikowane.

W tym samym czasie inni zapaleńcy, studenci Uniwersytetu Stanforda Bill Pitts i Hugh Tuck,

PREKURSORSKIE KONTROLERY KONSOLI CHANNEL F FIRMY FAIRCHILD. TRZYMAŁO SIĘ JE PIONOWO W JEDNEJ RĘCE, A DRUGĄ WSKAZYWAŁO KIERUNKI GRZYBKIEM NA GÓRZE. GRZYBEK MOŻNA TEŻ BYŁO OBRACAĆ NA BOKI.



próbowali zamienić Spacewar! na maszynkę do płatnego grania.

Ich prototyp gry o nazwie Galaxy Game (1971 rok)

był bogatszy od oryginału, gdyż można w nim zmieniać

szybkość statku czy torped, inwersję siły grawitacji centralnej

gwiazdy oraz wyłączyć efekt zawijania ekranu. Gra była uruchomiona

na PDP-11, nieco mniejszym, jednak wciąż dość drogim komputerze DEC.

Do niego podłączono obudowę z monitorem, w której automat do polykania

monet wzięto z szafy grającej, a joysticki do obsługi ruchu statku to zakupione

z demobilu urządzenia stosowane w strategicznym bombowcu B-52 Stratofortress.

Prawdopodobnie były to najsolidniejsze joje kiedykolwiek używane w grach. Z kolei

strzały, hiperprzestrzeń i inne opcje tradycyjnie włączano za pomocą przycisków.

Pierwsze reakcje graczy były ekstatyczne. Studenci ustawiali się w dziesięciu rzędach za grającymi, żeby oglądać rozgrywkę. Niestety wpływy z monet nie były w stanie zrównoważyć wydatków nawet na sam komputer PDP-11 i biznes się nie spał.

Wkrótce potem gry zaczęły trafiać pod strzechy. Pierwszą komercyjną konsolą do gier do

zastosowania domowego był Magnavox Odyssey (1972 rok). Pierwotnie projekt prowadzo-

no przez sześć lat w ścisłej tajemnicy, ponieważ miał służyć do szkolenia amerykańskiej

armii. Ostatecznie z kontraktu z wojskiem nic nie wyszło, zamiast tego narodził się nowy

rynek konsol do gier. Magnavox Odyssey był podłączany do zwykłego telewizora

i wyposażono go w dwa duże kontrolery, z wyglądu przypominające toster.

Na ich górnej ścianie znajdował się przycisk Reset, po prawej stronie pojedyn-

cze, a po lewej - podwójne pokrętko. Dzięki takiemu ich układowi można było

sterować kropką oznaczającą postać w grze w tenisa nie tylko do góry

i do dołu, ale też w lewo i prawo. Dzięki pokrętku ruch obrotowy był

też bardziej naturalny i intuicyjny niż za pomocą przycisków.

Sam kontroler był trochę toporny i mało mobilny, przez co wymagał położenia na blacie.

KONTROLERY OBROTOWE KONSOLI ATARI 2600 UMOŻLIWIŁY UŻYTKOWNIKOM DOMOWYM STEROWANIE GRĄ NA SPOSÓB ZNANY Z ÓWCZESNYCH AUTOMATÓW DO GIER DUŻE POKRĘTKO SPRAWIAŁO, ŻE BYŁO TO O WIELE WYGODNIEJSZE



Magnavox

Odyssey dał również

światu domowych gier pierwszy kontroler w postaci strzelby świetlnej.

Nie był to przypadek, bo jak wspomnieliśmy, sprzęt miał być w zamyśle używany przez żołnierzy. Konsolę sprzedawano razem z pakietem czterech gier pod nazwą Shooting Gallery. Sama strzelba prezentowała się okazale, kolba imitowała wyglądem drewno, przed każdym strzałem trzeba było ją dość realistycznie przeładować, miała jednak jeden poważny feler. W grach z pakietu strzelnicy gracze musieli wycelować nią w białą kropkę, która pojawiała się na ekranie. W praktyce jednak wystarczyło nakierować broń na dowolne źródło światła, na przykład na lampę, by

W CZESNY AUTOMAT Z GRĄ COMPUTER SPACE W FUTURYSTYCZNEJ SZAFIE Z WĘKNA SZKLANEGO. STEROWANIE ROZGRYWKĄ ODBYWA SIĘ ZA POMOCĄ CZTERECH PRZYCISKÓW UMIESZCZONYCH OBOK SIEBIE W JEDNYM RZĘDZIE.



gra zarejestrowała strzał jako trafienie. Sprzedaż dodatkowo ograniczyła fałszywa plotka, jakoby strzelba działała tylko na telewizorach firmy Magnavox.

Tymczasem niezrażony początkowym niepowodzeniem Nolan Bushnell założył nową firmę o nazwie Atari. Jej pierwszym produktem stał się automat do gry Pong (1972 rok), klon tenisa stołowego znanego z Magnavox Odyssey. Obsługa gry została maksymalnie uproszczona. W szafie były tylko dwa pokręćła - po jednym dla każdego z graczy - do poruszania paletką w górę i w dół. Ten automat sprzedawał się jak świeże bułeczki. Na fali sukcesu Bushnell postanowił wejść na rynek domowy. Tym bardziej że kto mieczem wojuje, od miecza ginie, a wokół niczym sępy zaczęły krążyć firmy produkujące automaty będące klonem Ponga. W 1975 roku powstała podpinana do telewizora konsola Home Pong, w której podobnie jak w automacie sterowało się przez dwa pokręćła. Konsola tak jak wcześniejszy automat rozeszła się błyskawicznie i z tłustą marżą.

Konkurencja też nie próżnowała. Firma Fairchild zaczęła sprzedawać konsolę Video Entertainment System (1976 rok), później znaną jako Channel F.

Była to pierwsza domowa konsola z mikroprocesorem oraz grami



KONSOLA PONG FIRMY ATARI STEROWANA BYŁA ZA POMOCĄ POKRĘTEŁ NA OBUDOWIE. NIEWIĄTLIWIE ZBLIŻAŁO TO GRACZY DO SIEBIE, ALE NIE BYŁO TAK WYGODNE JAK PÓŹNIEJSZE KONTROLERY NA KABLU.

zapisanymi w pamięci stałej na kartridżach. Najciekawszy był jednak kontroler, który z perspektywy czasu stał się brakującym ogniwem w ewolucji pokręteł do joysticków, a jednocześnie prekursorem tego, co miało nadejść lata później. Kontrolery Channel F kształtem trochę przypominały pompkę rowerową. Ich uchwyt miał kształt spłaszczzonego walca, a u góry był mały trójkątny grzybek. Obracał się na boki, więc pełnił rolę pokręteła. Można go też było wychylać w różnych kierunkach jak joystick. Dodatkowo dawało się go wcisnąć do dołu, a także wyciągnąć do góry. Choć projekt jako taki nie zyskał wielkiej popularności, to zdecydowanie wywarł wpływ na dalszy rozwój kontrolerów.

W szczególności designem tym zainspirowało się Atari, co widać, kiedy na rynek weszło Atari Video Computer System (1977 rok) lub Atari VCS, później znane jako Atari 2600. Sama konsola nie miała wbudowanych na stałe żadnych gier - znajdowały się one jak w Channel F na oddzielnych kartridżach. Na starcie dostępnych było dziewięć gier. Do konsoli dołączono znane z automatów kontrolery z pokrętełami, ale w wersji przyjaźniejszej dla gracza i dostosowanej do użytku domowego. Pokrętko było większe, wygodniejsze w manipulowaniu, a sam kontroler można było trzymać, siedząc



STEROWANIE DO GIER NA KONSOLI MAGNAVOX ODYSSEY BAZOWAŁO NA POKRĘTEŁACH ORAZ JEDNYM PRZYCISKU. KAŻDY Z GRACZY MIAŁ SWOJĄ „TOSTER”. AŻ TRUDNO UWIERZYĆ, JAK BARDZO ROZWINĘŁY SIĘ KONTROLERY OD TEGO CZASU.

SZPANERSKA STRZELBA ŚWIETLNA DO KONSOLI MAGNAVOX ODYSSEY NIE BYŁA WYSTARCZAJĄCO DOBRA NA POTRZEBY SZKOLENIA WOJSKA. ALE DLA DOMOWYCH STRZELCÓW TELEWIZOROWYCH JAK NAJBARDZIEJ SIĘ NADAWAŁA.

**KONTROLER DO MAGNAVOX ODYSSEY, PODOBNIIE JAK SAMA KONSOLA, ZOSTAŁ ZAPROJEKTOWANY PRZEZ ZESPÓŁ POD KIEROWNICTWEM RALPHA BAERA.**

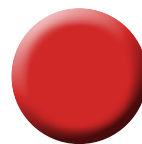
na kanapie lub leżąc na podłodze. Dodatkowo w pudełku znajdowały się dwa nowe kontrolery - joysticki.

Joystick Atari mógłby pełnić rolę symbolu gier lat osiemdziesiątych. Zawdzięcza to prostej i taniej konstrukcji. Firma przejęła koncepcję joysticka z Channel F, ale rozwinęła ją na swój sposób, wydłużając dźwignię i montując ją na płaskiej podstawie. Wychylenie „patyka” w górę, dół, prawo lub lewo zwierало jeden z czterech przełączników wewnątrz obudowy. Możliwe były również ruchy w czterech kierunkach skośnych, wtedy zwierane były jednocześnie dwa sąsiadujące przełączniki. Inne kombinacje nie były fizycznie możliwe. Dodatkowo na obudowie dostępny był jeden czerwony przycisk do strzału.

To projekt minimalistyczny, a jednocześnie bardzo funkcjonalny i przyjemny dla oka. Nie był jednak pozbawiony mankamentów. Te pierwsze masowo produkowane joysticki nieco zbyt łatwo ulegały uszkodzeniom mechanicznym. Mimo tego joystick Atari był tak popularny, że port do jego obsługi znalazł się również w komputerach innych firm, jak VIC-20, Commodore 64 lub MSX, a jego zastosowanie w komputerach Apple II i IBM PC było możliwe z wykorzystaniem odpowiedniej przejściówki.

Poważnym konkurentem dla Atari 2600 stała się nowa domowa konsola do gier o nazwie Intellivision (1979 rok) firmy Mattel, która miała lepszą grafikę i dźwięk. Jej konstruktorzy sprytnie też poradzili sobie z ówczesnymi ograniczeniami pamięci w kartridżach. Otóż zamontowali w konsoli pamięć stałą z kodem wspólnym, który mógł być używany przez różne gry. Dzięki temu o tyle więcej miejsca zyskali dla kodu danej gry na kartridżu.

Intellivision była wyposażona w oryginalny kontroler, który kojarzy się z telefonem komórkowym. Miał klawiaturkę numeryczną z cyframi 0-9 oraz dwoma dodatkowymi klawiszami. Pod nią znajdował się płaski dysk. Po wciśnięciu jego brzegu zyskiwało się sterowanie w szesnastu kierunkach. Dysk był więc czymś w rodzaju ultrapłaskiego joysticka. Ergonomia rozwiązania pozostawiała wiele do życzenia - zarówno samego dysku, jak i rozmieszczenia przycisków - ale stanowiło ono istotny



**D-PADA WYNALAZŁ GUNPEI YOKOI, NATOMIAST GAMEPADA NES ZAPROJEKTOWAŁ LANCE BARR, PRACOWNIK NINTENDO W USA.**



przyczynę do kolejnej wielkiej innowacji, która miała nadejść z Japonii. Nintendo przebojem weszło na rynek elektronicznej rozrywki za pomocą przenośnych urządzeń Game & Watch (1980 rok). Początkowo gry te obsługiwały się przez dwa guziki kierunkowe, po jednym z obu stron małego ekranu. Wraz z rozwojem gier pojawiła się potrzeba sterowania również w górę i w dół. Ponieważ w kieszonkowym urządzeniu nie sprawdziłyby się wystający joystick, konstruktorzy musieli wymyślić coś nowego. Paradoksalnie żeby zrobić krok do przodu, musieli wrócić do samych korzeni, czyli do przycisku. Zgrupowali blisko siebie cztery przyciski kierunkowe, aby mogły



KONSOLA INTELLIVISION FIRMY MATTEL WYGLĄDEM PRZYPOMINA AUTOMATYCZNĄ SEKRETARKĘ Z DWIEMA SŁUCHAWKAMI. CHOĆ TAKI RODZAJ KONTROLERÓW NIE PRZYJĄŁ SIĘ NA RYNKU. TO BYŁY ONE PREKURSOREM D-PADA.



być wygodnie obsługiwane za pomocą jednego kciuka. Tak powstał directional pad, czyli pad kierunkowy, zwany też skrótowo d-padem.

D-pad był na tyle komfortowy w użyciu, że firma zastosowała go również w kontrolerze do nowej konsoli Nintendo Entertainment System (1983 rok). Oprócz kontroli kierunku po stronie lewej ma przyciski start i select w części środkowej, a także guziki funkcyjne po prawej. Choć kanciasty kształt kontrolera NES zupełnie nie jest dostosowany do dłoni, to właśnie ten sprzęt jest protoplastą właściwie wszystkich współczesnych padów. Zresztą kształt i funkcjonalność kontrolera poprawiły się w nowej wersji systemu Super Nintendo Entertainment System (1990 rok). Dodano do niego guziki przednie, a liczbę przycisków funkcyjnych zwiększono do czterech, co jest standardem do dzisiaj. Kształt kontrolera nie był może jeszcze w pełni ergonomiczny, ale został zaoblony.

Prace nad kolejną generacją konsoli NES były objęte tajemnicą. Miał to być sprzęt, który zamiast kartridży do przechowywania gier używałby ówczesnej nowości, czyli komputerowych płyt kompaktowych. Nintendo pracowało nad tym projektem razem z Sony, które było jednym z twórców standardu CD-ROM.

**JOYSTICK ATARI ZAPROJEKTOWAŁ STEVE BRISTOW. NALEŻAŁ TEŻ DO TRZYOSOBOWEGO ZESPOŁU PROJEKTUJĄCEGO KONSOLĘ ATARI 2600.**



LEGENDARNA KONSOLA ATARI 2600 WYKOŃCZONA DREWNIANYM FORNIEM BYŁA MARZENIEM CAŁEGO POKOLENIA NASTOLATKÓW. ROZPOCZĘŁA TEŻ PRZEJŚCIE OD KONTROLERÓW OBROTOWYCH DO BARDZIEJ UNIWERSALNYCH JOYSTICKÓW.

Koniec końców part-  
nerzy nie dogadali się przy dzieleniu  
skóry na niedźwiedziu. Nintendo zerwało roz-  
mowy z Sony i weszło we współpracę z Philipsem. Sony  
bynajmniej nie puściło tego afrontu płazem i zaczęło pracę nad  
własnym systemem do gier.

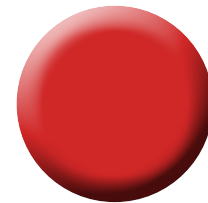
Sony PlayStation (1994 rok) było bardzo udanym produktem, który  
w ciągu kilku lat wyprzedził wszystkich konkurentów. Swój sukces konsola za-  
wdzięczała po części bardzo udanej konstrukcji kontrolera. W momencie debiutu  
PlayStation jej joypad był tylko bardziej ergonomiczną w uchwycie wariacją kon-  
trolera SNES. Zasadniczo miał ten sam d-pad, te same guziki select i start, przyciski  
funkcyjne oraz przednie. Nic specjalnie ciekawego. Jednak jego kolejna wersja udostęp-  
niona trzy lata później, o nazwie DualShock, była strzałem w dziesiątkę. Nazwa wzięła się  
od umieszczonych w każdym z dwóch uchwytów motorków generujących wibrację. Dzięki  
temu konsola mogła dawać sygnał zwrotny graczowi, przykładowo kiedy zaczynał zawa-  
dzać samochodem o pobocze albo kiedy ktoś w niego strzelał.

Pomysł na stosowanie wibracji jako sygnału zwrotnego miała pierwotnie Motorola i wy-  
korzystała go w swoim telefonie komórkowym StarTAC. Do DualShocka dodano też dwa  
małe joysticky analogowe. Tutaj oczywistą inspiracją był wcześniejszy kontroler do kon-  
soli Nintendo 64 (1996 roku), który zawierał jeden centralnie umieszczony analogowy  
joystick. Nintendo miało świetny pomysł, ale nie do końca go wykorzystało. Dziś  
wydaje się to oczywiste, ale te dwa joysticky to był przełom. W trójwymiarowych  
grach, szczególnie dynamicznych strzelankach FPP, wreszcie można było  
w naturalny sposób jednocześnie przemieszczać i rozglądać się.

Swoją cegiełkę w rozwoju kontrolerów dorzucił też Microsoft.  
O ile pierwszy Xbox (2001 rok) miał fatalny kontroler, wielki  
i brzydki, o tyle już druga generacja konsoli, Xbox 360  
(2005 rok), zdecydowanie podniosła poprzecz-  
kę. Przynajmniej w graniu  
przeszedł

przeszkadzać  
kabel, ponieważ joypady  
łączyły się z konsolą bezprzewo-  
dowo. Kontroler X360 miał też bardzo  
ergonomiczny kształt i świetnie leżał w dło-  
niach. Asymetryczne rozmieszczenie joysticków  
zdawało egzamin, a pod standardowymi już w tym  
czasie guzikami czołowymi wprowadził dwa przyciski  
spustowe - świetna rzecz we wszelkiego rodzaju  
strzelankach. Dodajmy, że pierwszy raz spust miał  
zastosowanie we wspomnianym już kontrolerze  
Nintendo 64. Tylko znowu, tam spust był jeden.

Stare dobre Nintendo, kopalnia kontrolero-  
wych innowacji, nie próżnował. Do swojej  
kolejnej konsoli, Wii (2006 rok),  
dołączył kontroler kojarzący  
się bardziej



KONTROLER DUALSHOCK 4 DO PLAYSTATION  
4. CHOĆ WYGLĄDA PODOBNI DO STARSZYCH  
KONTROLERÓW PS, JEST PRAWDZIWIYM OMNI-  
BUSSEM. MA WŁASNY GŁOSNIK, ŚWIATEŁO, PANEL  
DOTYKOWY, WYBUDOWANE CZUJNIKI RUCHU,  
WYCHYLENIA ORAZ OBROTU.

z pilotem do  
rolet niż z urządzeniem  
do sterowania przebiegiem  
gier. Wii Remote zdecydowanie  
wyłamywał się z joypadowej mody  
i wypracowanych do tej pory rozwią-  
zań. Wprowadził za to unikalną nową  
funkcję - sterowanie ruchem. Żeby  
uderzyć piłkę na korcie, machasz  
kontrolerem niczym rakieta  
tenisową. Kiedy trzeba  
coś wybrać,





POMYSŁ NA PRZEŁAMANEGO PADA WDRÓŻONY W KONSOLI SWITCH FIRMY NINTENDO. JAPONSKA FIRMA IDZIE DALEJ NIŻ INNI. PONIEWAŻ KAŻDA Z POŁÓWEK MOŻE PEŁNIC ROLĘ INDYWIDUALNEGO KONTROLERA DLA DWÓCH GRACZY!

nakierowujesz go niczym wskaźnik laserowy.

Choć Wii nie miał wyróżniającej się grafiki, to właśnie oryginalny kontroler i mechanika gry zapewniły mu wielki sukces komercyjny. Aby w sportowych emocjach przypadkowo nie rzucić padem w telewizor, wyposażono go w pasek, który zakładało się na nadgarstek.

Microsoft z kolei podjął śmiałą próbę sterowania grami bez żadnego kontrolera. Przystawka Kinect (2010 rok) umożliwiała za pośrednictwem wbudowanych kamer i sprytnego oprogramowania odczytanie przez konsolę Xbox 360 ruchu i układu ciała gracza. Chcesz wybrać jakąś opcję w grze, kierujesz w jej stronę rękę. Chcesz kopnąć piłkę, wykonujesz odpowiedni ruch nogą. Ostatecznie rozwiązanie się nie przyjęło. Prawdopodobnie dlatego, że większość z nas jest po troszku leniuchami. Wolimy grać, siedząc wygodnie w fotelu z dobrym oparciem, a nie wycinać wygibasy.

Kontrolery wciąż poddawano drobnym ulepszeniom i producenci chętnie eksperymentowali z różnymi nowinkami. Nintendo do konsoli Wii U przewidziało pada, który zawiera dość duży ekran. Mógł być on wykorzystywany jako dodatkowy ekran w grze bądź służyć jako główny ekran, kiedy gramy bez telewizora. Sony w padzie DualShock 4 (2013 rok) dodało panel dotykowy, dzięki któremu można przykładowo przewijać strony w znalezionym w grze pamiętniku. Został on też wyposażony w akcelerometr oraz żyroskop, dzięki czemu możemy sterować jazdą samochodem, przechylając nim w lewo lub prawo.

Kiedy już się wydawało, że nie zostało nic więcej do wymyślenia w designie kontrolerów, nadszedł trend przełamania tradycyjnego, ergonomicznego i dopieszczanego na milion sposobów pada na pół. W awangardzie było Nintendo z kontrolerami Joy-Con do hybrydowej konsoli Switch (2017 rok). Kiedy zabieramy ją na miasto, obie połówki przyklepamy po bokach ekranu. Kiedy konsola jest zadokowana, możemy spiąć połówki ze sobą i wykorzystywać jednoosobowo jak zwyczajny pad lub rozdać je dwóm osobom, z których każda wykorzysta swoją połówkę jako samodzielny pad.

Patent na rozkładany na pół minikontroler, który można zapinać po obu stronach smartfona, złożył Microsoft. Przełamanie joypada na pół stanie się prawdopodobnie standardem dla rozrywki mobilnej.



KONTROLER GOOGLE STADIA WYGLĄDA JAK ZWYKŁY PAD. JEDNAK JEST TO PIERWSZY KONTROLER BEZ KONSOLI PODPIĘTY BEZPOŚREDNIO DO CHMURY OBLICZENIOWEJ GOOGLE'A. GRAMY WSZĘDZIE, GDZIE SĄ EKRAŃ I SIĘC.

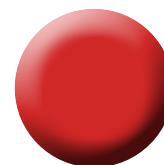


Podobnie postępują też producenci gogli do rzeczywistości wirtualnej, tacy jak Oculus w produkcji Rift S (2019 rok) czy HTC w najnowszym Cosmosie (2019 rok). W VR po prostu trzeba było podzielić pada na pół, ponieważ każdą ręką operujemy oddzielnie. Dodatkowo do każdej połówki dołożono prostopadle zamontowany pierścień, dzięki któremu system może precyzyjnie określać położenie i orientację kontrolera w przestrzeni. To z kolei przekłada się na lepszą iluzję w przestrzeni wirtualnej. Kontrolery VR mają też paski na nadgarstek jak w Wii Remote, ale też jak w każdej składanej parasolce. Chodzi o to, żeby w boju w ferworze albo chwili słabości niechcący nie upuścić kontrolera na podłogę.

Na arenę wchodzi też nowi gracze, tacy jak Google. Kontroler do firmowej usługi streamingu gier Stadia (2019 rok) co prawda ma wyglądać jak klasyczny pad, jednak nie jest podpięty do żadnej konsoli. Za pomocą WiFi oraz internetu będzie się komunikował bezpośrednio z serwerami gier Google, podobnie jak telewizor będzie bezpośrednio pobierał obraz do wyświetlenia z tego samego źródła. ■



IDEA PRZEŁAMANEGO PADA ODNALAZŁA SIĘ RÓWNIEŻ W KONTROLERACH DO GOGLI VR. JEŚLI RĘCE Z KONTROLERAMI OCULUS RIFT S ZBLIŻYMY DO SIEBIE, OTRZYMYMY COŚ WYGLĄDAJĄCE JAK KLASYCZNY PAD DO GIER.



# Ucie

Robota taryfiarza w tym mieście to ciężki kawałek chleba, ale może ci się udać. Po pierwsze, dostosuj prędkość do warunków jazdy. Po drugie, zachowaj ograniczone zaufanie do innych użytkowników ruchu drogowego. Bardzo ograniczone.

■ Bartłomiej Kluska

# Człkka

## z Kemo City

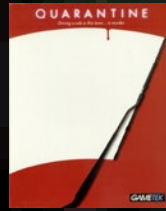
**T**o był naprawdę ciężki dzień. Gdy próbowałem dowieźć pasażera na miejsce, najpierw nerwowi przechodnie obrzucili mnie koktajlami Mołotowa, a później staranował mnie jakiś furia z kolcami na zderzaku.

Zrewanżowałem się serią z przyczepionego do maski karabinu maszynowego. Niestety, okazało się, że klient wcale nie ma ochoty zapłacić za kurs! Użyłem katapulty, by wyrzucić cwaniaka z wozu, ale system osłon pojazdu i tak jest do remontu. Tylko skąd wziąć na to pieniądze? Lepiej było zostać taksówkarzem w Łodzi czy Sosnowcu niż tutaj. Na szczęście na wyświetlaczu widzę, że trzy przecznice stąd ktoś potrzebuje taryfy. Zlecenie przyjęte...

### ŻYCIE ZA MUREM

Lata dwudzieste XXI wieku, Kemo City. Wzrost przestępczości w dawnej stolicy amerykańskiego przemysłu motoryzacyjnego skłania rząd USA do rozpoczęcia operacji o kryptonimie „Kwarantanna”. Wokół miasta wybudowany zostaje mur. Gdy zamyka się ostatnia prowadząca na zewnątrz brama, Kemo staje się dla swoich mieszkańców więzieniem. Wszelkie próby buntu i wydostania się poza objęty kwarantanną obszar bezlitośnie tłumi wojsko. Dwie dekady później, działając w porozumieniu z rządem, korporacja OmniCorp wpuszcza do miejskich wodociągów Hydergine 344. Ten eksperymentalny preparat ma wyeliminować u pijących kryminalne zapędy, lecz okazuje się, że zmieszany z wodą u większości powoduje wzrost agresji i rodzi psychopatyczne tendencje.

✚ Narzędzie pracy Drake'a Edgewatera można było podziwiać z zewnątrz tylko na planszy tytułowej i w warsztacie. I słusznie. Na ulicach Kemo lepiej siedzieć w samochodzie.



✚ Samochodowa wycieraczka ścieraająca krew z szyby. Okładka gry i tak była najbardziej stonowanym elementem graficznym Quarantine.



✚ Szczęściarze, którzy dysponowali już napędem CD-ROM, mogli kupić grę na płycie, ciesząc się dodatkowymi animacjami, muzyką przygrzewającą w tle i nośnikiem z logo OmniCorpu.

Na ulicach Kemo - już wcześniej niebezpiecznych - teraz panuje chaos.

Taksówkarz Drake Edgewater - choć sam jest odporny na działanie preparatu - wie, że to najwyższa pora, by uciekać z umierającego miasta. Podobno za odpowiednio duże pieniądze przyjaciele przyjaciół mogą pomóc mu w wydostaniu się poza mur i powrocie do normalnego życia...

Tak zaczyna się powstała w 1994 roku Quarantine - jedna z najciekawszych gier tamtej dekady. W tym miejscu do akcji wkracza również gracz.

### POWSTRZYMAĆ OMNICORP

Kierowany przez niego Drake zarabia, prowadząc uzbrojoną i opancerzoną taksówkę-poduszkowiec. Przewozi pasażerów i pakunki (trzeba zmieścić się we wskazanym limicie czasu), a za zdobyte w ten sposób pieniądze ulepsza swój pojazd (w miny, miotacze ognia, pancerze, dopalacze, ba!, jest nawet piła tarczowa). Oczywiście lepiej przygotowany wóz pozwala realizować trudniejsze misje, zaś wykonywanie tych zadań daje Drake'owi szansę na przeniesienie się ze swoimi usługami do lepszych - czytaj: bardziej niebezpiecznych, ale i dochodowych - dzielnic.

Z czasem rozwija się również fabuła - czerpiąca pełnymi garściami z filmowej „Uciezki z Nowego Jorku” Johna Carpentera i klasyki postapokalipsy. Okazuje się zatem, że w Kemo działa ruch oporu, który próbuje powstrzymać działania OmniCorpu. Potężna korporacja nie zamierza jednak się poddawać (po ulicach chodzą jej agenci). W oszalałym mieście toczy się zacięta walka o władzę, w której środek trafia nasz taksówkarz.

Co jednak ważne, Quarantine oferuje graczowi swobodę działania i otwarty świat do eksploracji. Zamiast wykonywać kolejne zlecenia, zarabiać pieniądze i pchać do przodu wątek fabularny, można po prostu zwiedzać miasto i polować na przechodniów, słuchając (w edycji CD) przygrzewających w tle utworów alternatywnych australijskich kapel. Zwróćmy uwagę, że realizujące podobny koncept (łącznie z radiem grającym w samochodach) Grand Theft Auto powstało dopiero w 1997 roku, a gry z raczkującego w połowie lat dziewięćdziesiątych gatunku first person shooter były w zasadzie liniowe aż do bólu.

**MOTODOOM?**

No właśnie. Wystarczy rzut oka na ilustracje, by zobaczyć, że bezpośrednimi przodkami Quarantine były takie tytuły FPS jak Wolfenstein 3D czy Doom. Widok z kabiny poduszkiwca w zasadzie nie różnił się od tego, jakie oferowały tamte produkcje, a i model jazdy bardzo przypominał sposób chodzenia bohaterów gier id Software. O ile jednak to właśnie te ostatnie ustanowiły standard, którego trzymali się niemal wszyscy następcy - wystrzelać wrogów, zbierać apteczki, powiększać arsenał broni, szukać kluczyz otwierających przejścia do dalszych partii labiryntu - o tyle twórcy Quarantine wybrali własną drogę, dając graczowi nie tylko poduszkiwiec, ale i swobodę działania.

Oczywiście to id Software zdefiniowało gatunek - Heretic, Marathon, Rise of the Triad, Dark Forces, Cytadela, Gloom, Duke Nukem 3D, Quake, Alien Trilogy czy Blood... - gry FPS po kolei realizowały ten sam schemat, a polska prasa pisała o nich „doomopodobne”. Nielu było śmiałków, którzy próbowali zrobić FPS inaczej (wspomnijmy tutaj jeszcze trójwymiarowy aż do kłopotów z błędniakiem Descent czy wykorzystujące elementy skradanki i RPG Strife) - tym większe brawa za odwagę należą się autorom Quarantine.

Co ciekawe, wykazali się oni innowacyjnością również przy wykorzystaniu perspektywy z oczu gracza. Spojrzenie w lewo lub prawo pozwala uzyskać widok przez boczną szybę taksówki - przydatny przy likwidowaniu przeciwników za pomocą uzi (lepiej koncepcję strzelania z samochodu zrealizowano prawdopodobnie dopiero w... 2001 roku w GTA 3).

Warto dodać, że Quarantine było dla swoich twórców w zasadzie pierwszą próbą zmierzania się z tak dużą produkcją. Kanadyjska firma Imagexcel, choć jej założyciele działali w branży jeszcze w latach osiemdziesiątych, mogli pochwalić się co najwyżej grą Techno Cop - futurystyczną zręcznościówką z... całkiem udanymi sekwencjami wyścigów samochodowych. Z kolei Rod Humble, pomysłodawca i główny projektant Quarantine, wcześniej produkował dla Gameteku niskobudżetowe drobiazgi i komputerowe wersje teleturniejów typu „Va banque” czy „Koło Fortuny”. Przygody Drake'a pozwoliły wypłynąć na szerokie wody i jemu, i Imagexcel.

**CZŁOWIEK. LEGENDA. TAKSÓWKARZ**

Kariery po udanej ucieczce z Kemo nie zrobił natomiast sam Drake Edgewater. Ukazała się dość wierna konwersja Quarantine na widmową konsolę 3DO. W 1996 roku na rynku japońskim pojawiły się także wersje na Sony PlayStation (pod tytułem Hard Rock Cab) i Segę Saturn (Death Throttle).



**PRACA TAKSÓWKARZA W KEMO TO JEDEN Z NAJBARDZIEJ NIEWDZIĘCZNYCH ZAWODÓW DLA GRACZA. TEN, KTO MU PODOLA, STAJE SIĘ LEGENDĄ.**

Rok wcześniej na PC zawiła natomiast pełnoprawny sequel Quarantine 2: Road Warrior, w którym Drake kontynuował swoją krucjatę przeciwko korporacji OmniCorp. Nowa gra przynosiła nowe wyzwania, takie jak walki w trybie destruction derby czy wyścigi, oraz świeże lokacje (w tym świetną pustynię; jazda przez nią przywoływała na myśl drogowe pojedynki z kolejnych części „Mad Maksa”). Atutem sequela była również szalona postapokaliptyczna fabuła, którą opowiadał komiks wyświetlany na ekranie w miarę postępów czynionych przez gracza. Na tym - niestety - wielka przygoda Drake'a Edgewatera się zakończyła (finałowa scena Road Warriora nie dawała zresztą wielkich nadziei na kolejny sequel).

Imagexcel, po pracach nad futurystycznym RTS Dark Colony, z czasem wyewoluowało w Rockstar Games Toronto, a jej pracownicy maczali

palce między innymi przy kolejnych odsłonach cyklu GTA. W grach tych idea Quarantine - połączenie samochodowych pościgów i pojedynków z otwartym światem - zresztą najlepiej przetrwała (oczywiście nawiązania do dzieła Kanadyjczyków znaleźć można także w tytułach z serii Twisted Metal czy Crazi Taxi). Z kolei Rod Humble, pomysłodawca przygód Drake'a, na swój sposób kontynuował realizację projektów, w którym swoboda dawana graczom jest wysoko na liście priorytetów - współtworzył hity takie jak EverQuest czy kolejne części The Sims.

Tymczasem dzielny taksówkarz, który uciekł z Kemo, by następnie sprzeciwić się potężnemu OmniCorpowi, przetrwał tylko we wspomnieniach tych, którzy go znali. I ja miałem ten przywilej, a teraz - póki pamiętam - spisuję dzieje bohatera. Precz z OmniCorpem! Quarantine kończy się słowami: „Drake Edgewater. The Man. The Legend. The Cab Driver”. ■



Zróżnicowany asortyment pozwalający sprawnie eliminować innych użytkowników ruchu to kluczowy element wyposażenia wozu...



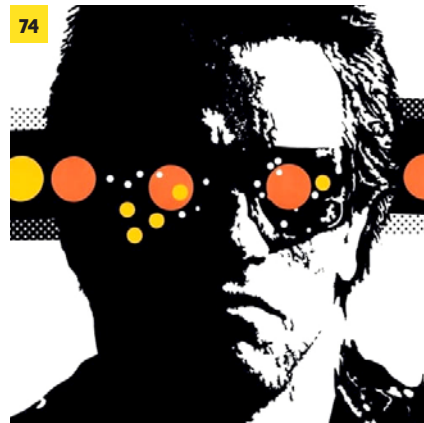
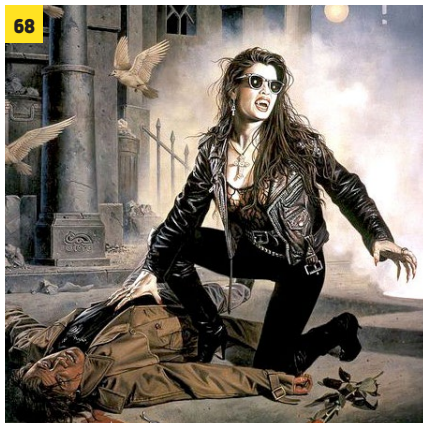
...przyszyłyby się jednak także wycieraczki zapewniające widoczność w każdych, nawet skrajnie niekorzystnych warunkach drogowych.



Komiks, który w sequelu Road Warrior prezentował dalsze losy Drake'a, był tak dobry, że z powodzeniem mógłby ukazać się w wersji papierowej. Nie ukazał się. Szkoda.



Pierwsza gra Imagexcel, Techno Cop, prawdopodobnie nie doczeka się swojego artykułu w pixelowym Hall of Fame, więc korzystając z okazji: czytelniczki, sprawdźcie tę grę!



# SECRET

80



82



84



88

# LEVEL

**DZIENNIKARZOM TRZEBA PŁACIĆ, A BLOGERZY SĄ PRZECIŻ ZA DARMO. NAGLE OKAZAŁO SIĘ, ŻE GŁOS EKSPERTA MOŻE ZNACZYĆ TYLKO, CO GŁOS ANONIMOWEGO INTERNAUTY.**



✚ Joker, cesarz trolli - „niektórzy chcą tylko patrzeć, jak świat płonie”. Wredne żarty potrafią zamienić się w realną przemoc.



# NIEN@WIŚĆ W SIECI

**SKĄD W INTERNECIE WZIĘŁA SIĘ NIENAWIŚĆ?  
DLACZEGO KWIKI TROLLI WYBRZMIEWAJĄ GŁOŚNIEJ  
NIŻ WYPOWIEDZI EKSPERTÓW?**

■ Michał R. Wiśniewski

**Z**eby zrozumieć internet, wystarczy zrozumieć telewizję - i związane z nią marzenia. Telewizja to medium pasywne, można wyjść z pokoju, a serial komediowy nie tylko będzie sam się oglądał, ale też śmiał ze swoich dowcipów.

Gadał dziad do obrazu, a obraz do niego ani razu, tylko na odwrót - to obraz gada, a widz pozostaje niesłyszany. W starych mediach o tym, kto dostawał prawo głosu, decydowała instytucja „gatekeepera” - selekcjonera treści. Był to podmiot decydujący o tym, która informacja nadaje się do podania w wieczornych wiadomościach lub wypełnienia ciasnej przestrzeni papierowej gazety (jak ktoś zauważył, czy to nie dziwne, że na świecie dzieje się akurat tyle

rzeczy, że wystarczają do zapelnienia działu zagranicznego?). Redaktorzy, wydawcy, właściciele drukarni, stacji nadawczych, koncerty medialne. Samemu można było najwyżej napisać na murze, że „telewizja kłamie”. Głos widzów i czytelników, który pojawiał się w rubryce „listy” albo sondzie telefonicznej, był odpowiednio dobrany i oceniany. Do redaktora Kosza trafiały listy pisane przez osoby niezrównoważone, ale i nazbyt krytyczne czy po prostu, jak to się dziś nazywa, hejterskie.

#### FANI I HEJTERZY

Ale nie zawsze. Przecież nienawiść zawsze dobrze się sprzedawała - wystarczy poczytać te listy czytelników, które były publikowane w starych magazynach o grach (Top Secret, Secret

➤ Zjawisko trollingu rozeszło się po sieci wirusowo – niczym toksyczny agent Smith zarażający Matrixa.

Service czy Gambler) albo Nowej Fantastyce. Wojny między zwolennikami różnych komputerów z perspektywy czasu wydają się durne (jako dzieciaki nie podejmowaliśmy przecież świadomych decyzji konsumenckich), ale wtedy angażowały dużo emocji. Równie dużo emocji budziły wojny między magazynami. Nie byłem wtedy związany z żadnym pismem o grach, poza okazjonalnym wysłaniem listu. W 1999 roku zacząłem pisać do Kawaii, które redakcją i wydawcą było związane z CD Action. Na konwencie mangowym First Impact odbyła się tradycyjna konferencja prasowa, która wyglądała tak, że przedstawiciele prasy i wydawców odpowiadali na pytania fanów. Jednym z „pytających fanów” był ówczesny współpracownik Secret Service, który zaczął ostrzalać redakcji Kawaii jakimis dętymi zarzutami na temat rubryczki o grach. Obserwowałem to z widowni. Nie pamiętam szczegółów, ale pamiętam uczucie straszego zażenowania.

Właśnie, inną wojną były kłótnie fanów gier i anime. Tym pierwszym z jakiegoś powodu przeszkadzało, że aż dwie strony SS poświęca na Manga Room (takie rubryki były standardem na przykład we francuskich magazynach, gdzie kultura gier wideo i anime się ze sobą przenikały). Manga nie miała dobrej prasy w mainstreamie (co można zrozumieć, do dziś jednak nie rozumiem pogardy, z jaką japońską popkulturę w latach dziewięćdziesiątych traktowała Nowa Fantastyka (ta sama, która w 1987 roku opublikowała galerię, w której obrazy Hajime Sorayamy sąsiadowały z ilustracjami z „Gundama” i zdjęciem alternatywnej idolki Jun Togawy). Przez te ataki ze strony innych nerdów fandom anime radykalizował się i stał się zamknięty – mangowcy mieli swoje imprezy (do dziś preferują własne konwenty, nawet jeśli blok japoński jest na Pyrkonie).

Z tej perspektywy śmieszy mnie oburzenie fantastów na recenzentów



## **INTERNET PRZYNIÓSŁ WYZWOLENIE SPOD WŁADZY KRYTYKÓW Z GŁÓWNEGO NURTU, KTÓRZY NIE SZANOWALI FILMÓW O KOSMITACH I LASERACH.**

głównego nurtu wystawiających nieprzychylnie noty filmom gatunkowym, zwłaszcza fantastycznym. Dziś nastąpiła wielka nerdowska rewolucja i zmiana pokoleniowa, na ekranach rządzą superherosi i film o tym, że ktoś poleciał w kosmos, nagle wydaje się szczytem wyrafinowania. Wtedy jednak niszę wyły z bezsilności w swoich niszowych pisemkach i grupach usenetowych. To przecież my, nerdy, mamy rację, a nie jakiś piernik, który nie rozumie „Matriksa” i „Gwiezdných wojen”.

Internet przyniósł wyzwolenie spod władzy mainstreamowych krytyków. Sieć w założeniu miała znieść gatekeeperów – nie każdy może założyć papierowy magazyn czy gazetę, otworzyć telewizję albo rozgłośnię radiową – ale stronę www albo post

w Usenecie robi się praktycznie za darmo. W rzeczywistości okazało się, że nadmiar informacji wymaga uporządkowania. W Web 1.0 selekcyonerami treści stały się wyszukiwarki internetowe i portale, w Web 2.0 – teoretycznie sami użytkownicy, praktycznie – boty, clickbaity i algorytmy. Dziś o tym, co ląduje nam na ekranie, decyduje na przykład Facebook.

### **DZIENNIKARZE I BLOGERZY**

W czasach Web 2.0 prasa sama zaczęła kopać sobie grób. Dziennikarzom trzeba płacić, a blogerzy są przecież za darmo. Nagle okazało się, że głos eksperta może znaczyć tyle, co głos anonimowego internauty. Z początku to się nam (nam, nerdom) bardzo podobało, przecież to my mieliśmy rację, a nie recenzent



➤ Wielki robot Gundam w interpretacji Hajime Sorayamy zdołał ostatnią stronę okładki Fantastyki z 1987 roku...

❖ ...ale kilka lat później Nowa Fantastyka patrzyła krzywo na anime. Niechęć wyrażali też czytelnicy magazynów o grach.



## KULTURA HEJTU, CZERPANIA RADOŚCI Z PONIZANIA I DOWODZENIA, ŻE KTOŚ JEST GŁUPSZY OD NAS, NIE NARODZIŁA SIĘ W MROCNICH ZAKĄTKACH SIECI, ALE W KOMERCYJNEJ TELEWIZJI.

z dodatku „Co Jest Grane”. Tymczasem notka blogowa znacznie się różniła od artykułu prasowego, który przechodzi redakcję językową czy merytoryczną. Nie znaczy to, że z automatu bloger się myli, a dziennikarz ma zawsze rację, nigdy to nie będzie system w 100 procent odporny na błędy (w moim pierwszym tekście w Kawaiii ktoś w redakcji poprawił tytuł anime na błędny, bo dotarł do fałszywych źródeł). Ale blogi były miejscami, gdzie nie obowiązywały żadne zasady. Gdyby ktoś chciał skłamać, to kto by mu zabronił?

A co by się stało, gdyby nie dało się odróżnić dziennikarza od blogera? Takie pomieszanie stało się fundamentem serwisu Salon24 założonego

w 2006 roku blogowiska, gdzie za namową Igora Jankego pisali dziennikarze z różnych tytułów oraz blogerzy. Ludzie, którzy mieli profesjonalne przygotowanie, kierowali się jakimś etosem zawodowym, utonęli w tłumie „dziennikarstwa obywatelskiego”. Pod tą szumną nazwą kryli się głównie radykalni ideologicznie tropiciele teorii spiskowych. Dziennikarstwo to sztuka zdobywania informacji. Co można robić bez wychodzenia z domu? Analizować wypowiedzi polityków i szukać w nich dziury w całym, aż okaże się, że za wszystkim stoją jaszczury z kosmosu. Najgorsze, że wszystko było podane w niemal jednolitej formie graficznej – blog dziennikarza mógł wyglądać tak samo jak blog



❖ Kula Śmiechula śmieje się z ciebie – nic tak nie wytrąca z równowagi jak wredna morda trolla pozbawionego grama empatii.

jaszczurowiercy. Skutkiem był całkowity zamęt.

W sieci popularność można zdobyć z naprawdę przedziwnych powodów. Kariera blogera używającego pseudonimu Kominek zaczęła się od nieudanej próby ugotowania budynku i wulgarnego rantu skierowanego do jego producenta. Ponieważ nic nie śmieszy Polaków tak jak brzydkie wyrazy, wpis na blogu w serwisie Blox zyskał wirusową popularność. Reakcja producenta budynku, który wysłał do blogera list grożący konsekwencjami prawnymi, tylko dołała oliwy do ognia. Wpis nie zniknął, a Kominek kuł żelazo, póki gorące. W wywiadach stojący za pseudonimem Tomek Tomczyk tłumaczył się, że ta persona była kreacją – typem, który miał wszystkich lekceważyć i obrażać. Bloger lubował się w tematyce damsko-męskiej, pisał o kobietach, oceniał je, wyzywał od paszтетów, gardził nimi i pomiałał.

Jednocześnie dbał o swoje dobre samopoczucie – w tym celu zwerbował grupę moderatorów. „Jest regulamin i są Iwonki, które pilnują, by był przestrzegany (...) Zaufane czytelniczki, które mają prawa admina do mojego bloga. Czyli mogą poprawiać moje literówki, choć niestety coraz rzadziej chce im się to robić, no i przede wszystkim dbać o to, by nikt mnie nie obrażał (...) taki komentarz, po pierwsze, obniża poziom, a po drugie, przyciąga plebs. Bo chamstwo przyciąga chamstwo” – tłumaczył w wywiadzie udzielonym w 2012 roku Tomaszowi Kwaśniewskiemu na łamach Dużego Formatu. Nie było to nic niecodziennego, obrażanie ludzi było wówczas w mainstreamu. Na pogardzie oparte były programy takie jak „Idol”, gdzie nie chodziło tylko o wyłonienie najlepszego, ale i poniżenie najsłabszych. Czym różnił się Kominek od Jakuba Wojewódzkiego? Jedynie zasięgami i zarabianą kasą.

### OPINIE I BOTY

Internet sprawia, że posiadanie opinii na każdy temat staje się obowiązkiem

- na temat polityki, na temat obejrzanego filmu. To coś zupełnie nowego. Kiedy byłem mały, o filmach opowiadało się tylko z pozycji „ale momenty były”. Pod koniec lat osiemdziesiątych tata zabierał mnie do kina na filmy z napisami. Ekscytowałem się: „Ale fajnie, jak go ta ciężarówka ciągnęła”, ale nigdy się nie dopytałem „A o co chodziło?”, „A czemu tak?”. Oto był film, który oglądałem, i przyjmowałem do wiadomości to, co widzę na ekranie, bo się działo przed moimi oczami. Coś, co mogę na drugi dzień opowiedzieć w szkole koleżdze, tak jak opowiedziałem mu całego Indianę Jonesa. W sieci tak się nie da, teksty typu „Ale fajnie, jak go ta ciężarówka ciągnęła”, „A pamiętasz, jak Rambo zestrzelił helikopter?” przestały wystarczać. Portale przejęły nerdy, obsesyjne osobowości doszukujące się dziury w całym. Karierę zrobiło pojęcie „plotholes”, czyli rzekome nieścisłości fabularne. W głównym nurcie rodziła się kultura hejtu, czerpania radości z poniżania i dowodzenia, że ktoś jest głupszy od nas. Równie ważne jak to, kto wygra „Idola”, było to, kto w nim robi z siebie idiotę. Łowiące łatwe kliki portale i youtuberzy prześcigali się w dowodzeniu, że idiotami są filmowcy. Odnieśli sukces, chociaż są debilami! Dostają pieniądze za nic! Ten reżyser to kretyn! Jeśli ktoś wychodził z kina pełen odczuć, których nie umiał ubrać w słowa, internet dostarczał wygodnych odpowiedzi. Nie podobał się „Mroczny rycerz powstaje”, ale nie wiadomo dlaczego? Zaraz panu wyjaśnimy - winne są plotholes. Nie pokazali, jak Batman dostał się do Gotham z drugiego końca świata! Głupki! Nazywam to „serową krytyką” - gdy piszący w sieci zamiast skupiać się na złotym serze, wolą rozprawiać o jego dziurach, o tym, czego nie ma, a nie o tym, co jest - o czym mówi film, czego metaforą może się stać i czy, a jeśli tak, to jak w ogóle oddaje zeitgeist?

Pamiętam beztróskie czasy, gdy trollowało się dla zgrzywy. Trwały krótko. Trolling, czyli celowe pisanie treści, które mają wywołać zamęt i kontrowersje, żeby rozgrzać dyskusję, stał się narzędziem walki w wojnach kulturowych i politycznych.



➤ **Death Stranding to gra przeciwko hejtowi, celebrytą ludzką współpracę i połączenie - ideał sieci, który gdzieś straciliśmy.**

Polaryzujące opinie prowadzące do chaosu stały się pożywką dla botów tajnych służb. Oto prawdziwy cyberpunk, którego nikt nie przewidział, bo jak można było przypuszczać, że zautomatyzowani internetowi agenci będą podsycać spór o ósmą część „Gwiezdných wojen” tak samo, jak promują ruchy antyszczepionkowe? Co to mówi o kondycji ludzkości, że tyle negatywnych emocji potrafi wzbudzać tak błaha sprawa jak film dla młodzieży, w którym kosmiczni rycerze w łachmanach biją się laserowymi mieczami? Trudno pojąć skalę tego, jak i innych absurdów współczesnych sporów - nienawiści do reżyserów, których film się komuś nie spodobał. W czasach, kiedy za jednym kliknięciem ma się dostęp do tysięcy tytułów, jaki jest sens trwania w nienawiści? Nie podoba się, włącz sobie coś innego.

## Dzieci



**Moje pokolenie weszło do internetu już jako tako ukształtowane.** Zналиśmy granicę trollingu, bo nie traktowaliśmy sieci jako czegoś prawdziwego. Dziś młodzież zostanie pożarta przez wszechobecny hejt, jeśli się nie dowie, że można żyć inaczej.

### HEJT STOP

Dlaczego tyle hejtu wzbudzał Hideo Kojima, który reklamował swoją grę? To skutek kultury clickbaitu, pisania skandalizujących pseudonewsów, które mają denerwować odbiorców i skłaniać ich do klikania w treści na portalach (reklama się odsłania i wpada pieniędzy dla właściciela). Z rozważań Kojimy na temat przynależności gatunkowej Death Stranding i Metal Geara robi się nagle news - „patrzcie na bufona, któremu wydaje się, że wymyślił nowy typ gier!”. Kiedy ktoś coś powie - wystarczy to delikatnie wyjąć z kontekstu, dodać oburzenie,

skarykatyryzować. Ale podłe biznesowe praktyki mediów internetowych to jedno - druga sprawa, dlaczego dajemy się na to nabrać?

Czy internet zmienił nas w nienawistników, czy tylko wydobyl dawno skrywane frustracje? Początkowo było coś wyzwalającego w tym, że nagle można nie tylko napisać list czy e-mail do redakcji, gdzie niknął w niebycie, ale też zostawić komentarz pod artykułem. Napisać temu jaśnie panu nadętemu dziennikarzowi z Warszawy, co się myśli o nim i bzdurach, które wypisuje. Ale dwadzieścia lat później żyjemy w toksycznej kulturze, w której nienawiść stała się domyślną postawą, w której szuka się tylko punktu, gdzie można się do kogoś przyczepić. Internet wyświetla się na tym samym ekranie, na którym gramy w gry, ale trzeba pamiętać, że jest prawdziwym światem. Po drugiej stronie kabła są prawdziwi ludzie (OK, czasem boty). Nie da się z niego wylogować „do życia”, bo życie toczy się w sieci, ale wciąż możemy wylogować się od nienawiści. ▀

# WAMP!



PIERWSZY RAZ SPOTKAŁEM SIĘ Z TYM SYSTEMEM JESZCZE W LATACH DZIEWIĘDZIESIĄTYCH, KIEDY GŁÓWNYM DYSTRYBUTOREM GIER RPG W POLSCE BYŁA FIRMA ISA, PROWADZONA PRZEZ MOJEGO STAREGO ZNAJOMEGO GRZEGORZA SZULCA. PAMIĘTAM, ŻE JAKO WIELKI FAN I KULTYSTA GRY KARCIAJNEJ „MAGIC: THE GATHERING” BYŁEM KTÓREGOŚ RAZU W SIEDZIBIE WYDAWNICTWA PO KOLEJNY ZESTAW DISPLAYÓW [TAK, NIE KUPOWAŁEM KART W PACZKACH, TYLKO OD RAZU W ZBIORCZYCH PUDŁACH – MOJ OBŁĘD NA PUNKCIE TEJ KARCIAJNEJ BYŁ NIEPOJĘTY] I WTEDY GRZEGORZ OTWORZYŁ PUDŁO I POCHWALIŁ SIĘ, ŻE MA W DYSTRYBUCJI NOWY SYSTEM RPG. BYŁ NIM „VAMPIRE: THE MASQUERADE”.

■ Emil Leszczyński

Zielona marmurowa okładka z czerwoną różą zmusiła mnie do przejrzecia podręcznika, a niesamowite zdjęcia dokończyły dzieła. Przez weekend pudło z kartami leżało nierozpakowane, a mój umysł chłonał stronę po stronie nowy podręcznik. Świat Mroku wciągnął mnie na dobre.

„Wampir: Maskarada” był pierwszym systemem z kultowej serii gier fabularnych osadzonych w świecie World of Darkness, wyprodukowanej przez słynne wydawnictwo White Wolf. Nie jest jednak pierwszym systemem autora gry, także doskonale znanego i niezwykle utalentowanego twórcy gier fabularnych - Marka Reina-Hagena.



■ Okładka gry „Wampir: Maskarada” z roku 1991. Zielony marmur, płyty nagrobnej z czerwoną różą.

## TWÓRCA WAMPIRA

W 1987 roku Mark stworzył system Ars Magica, opublikowany przez założone przez niego jeszcze na studiach wydawnictwo Lion Rampant. Wspominał często, że jego ojciec ostrzegał go przed tym, mawiając: „«Mark, ta firma upadnie, jesteś za młody, niedoświadczony i biedny, aby działała. Ale dużo się nauczysz i następnym razem po prostu dobrze to zrobisz». Wtedy mu nie wierzyłem. Myślałem, że damy radę, ale miał rację, a dzięki jego



■ Mark Rein-Hagen, autor „Wampira”, „Świata Mroku” i systemu fabularnego „Storyteller System”.

# VAMPIRE

## THE MASQUERADE

### historia papierowego wampira

słowom nigdy się nie poddałem". Po roku działania firma faktycznie stanęła na skraju bankructwa, a Lisa Stevens, która dołączyła do niego pod koniec prac nad *Ars Magica*, wpadła na pomysł połączenia sił z jej studium i tak powstało White Wolf Publishing, które kilka lat później miało stać się jednym z najważniejszych wydawnictw gier fabularnych na świecie.

W trakcie podróży na GanCon w 1990 roku Mark wpadł na pomysł na pierwszy projekt w nowym wydawnictwie. I tak po roku pracy świat ujrzał pierwszą część fabularnej serii pod

tytułem „Vampire: The Masquerade”. Gra jest bardzo ważna pod kilkoma względami. Raz - to pierwszy komercyjny sukces wydawnictwa White Wolf. Dwa - pierwszy system ze Świata Mroku, który stworzył własny kanon zarówno świata, jak i zasad. No i trzy - to pierwsza gra wprowadzająca tak zwany Storyteller System, nową mechanikę gry, którą Rein-Hagen stworzył we współpracy z Tomem Dowdem, zastosowaną później między innymi w grze fabularnej „Street Fighter: The Storytelling Game”.

Po sukcesie „Vampire: The Masquerade” powstało jeszcze kilka ważnych gier osadzonych w Świecie Mroku stworzonych przez Marka. W 1992 roku, w rok po wydaniu Wampira, na rynku pojawił się „Werewolf: The Apocalypse” ze słynną okładką z dziurami po wilczych pazurach. Po nim w 1993 roku powstał „Mage: The Ascension”, który był nowoczesną i osadzoną w Świecie Mroku grą, luźno nawiązującą do pierwszego systemu twórcy - *Ars Magica*. Aż w końcu w 1994 roku nadeszła Zmora - „Wraith: The Oblivion” z niepokojąco fosforyzującym napisem widzianym w ciemnościach, która moim zdaniem była apogeum twórczości Marka Reina-Hagena.

Niestety lata 1995-1996 przyniosły wydawnictwu White Wolf problemy finansowe, co spowodowało odejście Marka i koniec serii ze Świata Mroku. Co prawda Rein-Hagen próbował

później jeszcze wydać swój nowy system fabularny osadzony w świecie SF, zatytułowany „Exile”, ale poza prototypem świat nigdy nie ujrzał tej gry. Jego tytuł (Wygnanie) w pewnym sensie stał się dla Marka proroczy.

#### WAMPIR POWSTAJE

Według twórcy „Vampire: The Masquerade” był inspirowany zarówno „Call of Cthulhu”, jak i „RuneQuestem”. Duży wpływ na grę miał także kultowy obraz Joela Schumachera z 1987 roku „Straceni chłopcy” ze słynną już kreacją Kiefera Sutherlanda. Mark uważał, że polowanie na wampiry będzie nudne, dlatego odwrócił konwencję i gracze mieli wcielić się w łaknący krwi pomiot mroku. Długo negował inspirację światem wykreowanym w książkach Ann Rice, jednak po latach pośrednio przyznał, że bazował na filmach będących adaptacją książek tej popularnej autorki.

Skądkolwiek pochodziłaby inspiracja, to Mark Rein-Hagen jest twórcą systemu fabularnego „Vampire: The Masquerade” i to on stworzył cechy wyróżniające Świat Mroku i reguły panujące w królestwie wampirów.

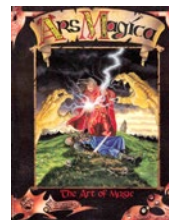
#### KRÓLESTWO MROKU

Gra „Wampir: Maskarada” jest osadzona we współczesnym świecie, w którym w ukryciu przed ludzkimi oczami istnieje sekretna organizacja zrzeszająca wampiry. Pochodzące od



■ Innowacyjny system fabularny „Storyteller” wymyślony na potrzeby „Wampira: Maskarady” po latach został wykorzystany w grze „Street Fighter: The Storytelling Game”.

■ Podręczniki do gry były ilustrowane przez wybitnych artystów młodego pokolenia lat dziewięćdziesiątych.



■ „Ars Magica” - pierwszy system fabularny stworzony przez Marka Reina-Hagena przed „Wampirem: Maskaradą”.



biblijnego Kaina, noszą w sobie przekleństwo nieśmiertelności i łaknienie krwi ludzkiej.

Świat Mroku jest również określany jako stylistyczny gothic-punk, łączący mroczny styl gotycki z punkowym, pełnym zepsucia i przemocy uniwersum. Stylistycznie bardzo podobny do Gotham City z kultowym Batmanem i Jokerem, ale także do mrocznego filmu „Kruk” z rewelacyjną rolą Branda Lee.

Nie tylko świat, w którym osadzono grę, jest oryginalny, innowacyjny jest



## WSZYSTKIE WAMPIRY POCHODZĄ OD KAINA. JEGO PRZEKLEŃSTWO NIEŚMIERTELNOŚCI ORAZ ŁAKNIENIA KRWI, ALE TAKŻE NADLUDZKICH MOCY. PRZENOSI SIĘ NA KOLEJNE POKOLENIA.

także sposób prowadzenia opowieści. W odróżnieniu od innych klasycznych gier fabularnych w Wampirze najważniejsze są intrygi, fabuła i opowieść.

### STORYTELLER SYSTEM

Główną osią gry jest tytułowa Maskarada - system wartości i zasad stworzony przez największą sektę wampirów Camarilla. Po rzezi wampirów przez inkwizycję, jaka miała miejsce w XV wieku, siedem największych klanów stworzyło doktrynę Maskarady, czyli ukrywania faktu istnienia wampirów przed śmiertelnymi. Oprócz ukrywania się i karania za złamanie tej zasady członkowie klanów stosują też mistyfikację, dezinformację, a także hipnozę, aby ten fakt nigdy nie ujrzał światła dziennego.

Opozycją do Camarilli jest druga sekta zwana Sabbat, która dąży do konfrontacji z ludźmi, chcąc ich zniszczyć i zniewolić, aby rasa wampirów zdominowała świat. Większość historii opartych jest na konflikcie tych dwóch frakcji.

Wampiry w Świecie Ciemności mają bogate i różnorodne tajne stowarzyszenia, które różnią się pod względem poglądów, celów i pochodzenia. Często osią podziału na sekty są spory ideologiczne dotyczące podziału władzy między wampiry, ich roli

■ Kain, pierwszy wampir, stworzył w mieście Enoch drugie pokolenie wampirów. Drugie pokolenie stworzyło trzynastu z pokolenia trzeciego, które założyło trzynaście współczesnych klanów. Trzecie pokolenie zamordowało swoich ojców, za co zostało wyklęte przez Kaina i ukarane słabościami trwającymi do dzisiaj.

w ludzkim świecie oraz starożytnych mitów, które rzekomo wyjaśniają ich pochodzenie i cel.

Na początku 2000 roku agencje wywiadowcze świata odkryły istnienie SchreckNet i w odpowiedzi utworzyły tak zwaną Drugą Inkwizycję. Wykorzystując wiedzę Towarzystwa Świętego Leopolda, kanonizowanego pod Watykanem, pochwyliły i zabiły setki tysięcy wampirów na całym świecie. W reakcji na tę masakrę wprowadzono drugą falę Maskarady, dlatego współcześnie wampiry używają staroświeckich rozwiązań niezgodnych z głównymi trendami technologicznymi, poczynając od starych automatycznych sekretarek, faksów i pagerów, po wykorzystanie gołębi pocztowych i martwych kropli informacji, a czasami także używając zahipnotyzowanych ludzi do przekazywania wiadomości.

Do tego konfliktu należy dodać jeszcze odmienne cele różnych generacji wampirów. Młodsze, chcące szacunku i władzy, muszą wykazać się przed starszymi. Starsze, dążące na przykład do wendetty, władzy i nadludzkich mocy i artefaktów, mogą prowadzić własne intrygi i knowania, wykorzystując do tego młodsze.

Świat Mroku pełen jest ścierających się potrzeb i motywacji, dzięki czemu jest wydajnym inkubatorem dla pomysłów fabularnych.

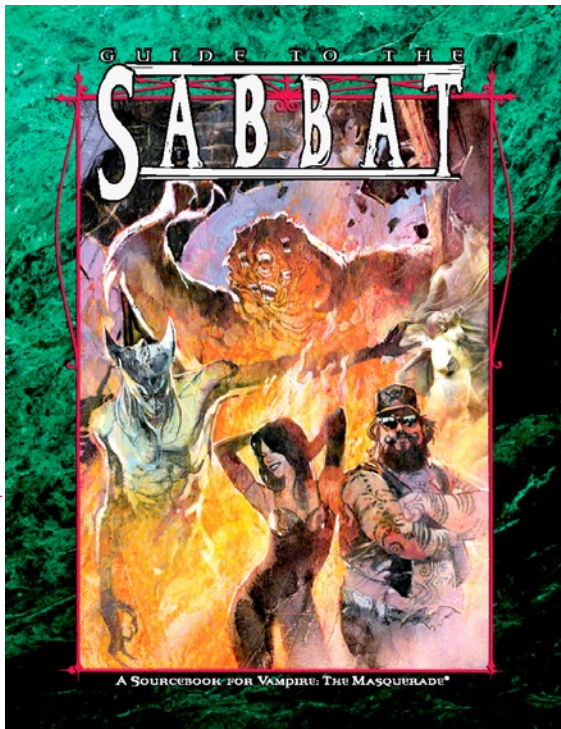
### MECHANIKA GRY

Rzucanie kośćmi miało odgrywać w Wampirze drugorzędną rolę i być jedynie uzupełnieniem opowieści. Jednak oryginalna mechanika gry stworzona przez Marka i Toma Dowda, twórcę systemu Shadowrun, wprowadziła nową jakość do systemów fabularnych.

Wampiry posiadają tak zwaną pulę krwi, którą mogą wydawać na specjalne umiejętności - na przykład aby zmienić się w nietoperza, we mgłę, hipnotyzować innych czy wykorzystywać supersiłę. Każde takie użycie krwi obniża jej



■ Camarilla - największa sekta wampirów, która wprowadziła Maskaradę - doktrynę ukrywania wampirów przed ludźmi.



➤ Mit o strachu przed symbolami religijnymi jest częścią Maskarady, wprowadzającej dezinformację o wampirach wśród ludzi. Jedynie przedstawiciele rzadkiej linii krwi Baali, parający się czarną magią i obcujący z demonami, boją się krzyża.

przedstawiając ich jako superbohaterów rozdanych pomiędzy Bestią a nieśmiertelnymi istotami wyższymi, mającymi wzniosłe cele. Do tego świetnie rozpisał hierarchię wampirów i podzielił je na klany.

Wszystkie wampiry pochodzą od Kaina. Jego przekleństwo nieśmiertelności i łaknienia krwi, ale także nadludzkiej mocy, przenosi się na kolejne pokolenia, słabnąc z każdą kolejną generacją. W świecie gry panuje 13 klanów założonych przez trzecią generację wampirów. Z kolei klany dzielą się na dwie zrzeszone sekty: Camarillę i Sabat, oprócz których występują jeszcze Niezrzeszeni.

Camarilla dąży do ukrycia istnienia wampirów przed ludźmi i osiągnięcie tego celu poprzez cichą i bezpieczną grę pozorów, tak zwaną Maskaradę. Jest zhierarchizowana, a główne ośrodki ma w największych miastach, gdzie władzę stanowi Książę danej metropolii. To właśnie Camarilla wprowadziła Maskaradę wraz z sześcioma zasadami, aby uniknąć pogromu z XV wieku, kiedy Inkwizycja prawie doprowadziła do zniszczenia rasy wampirów.

W skład Camarilli wchodzi siedem klanów: Brujah, Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere i Ventrue.

Z kolei Sabat to opozycja Camarilli. Zrzesza klany, których celem jest władza nad światem ludzi, atakowanie śmiertelników i wieczna wojna. W jego skład wchodzi dwa klany: Lasombra i Tzimisce.



➤ Vlad Palownik – znany także jako Dracula. Należy do pradawnej linii krwi wampirów, tak zwanego Starożytnego Klanu Tzimisce. Związany z ziemią, z której pochodzi, regeneruje się w jej obecności.

poziom, a co za tym idzie, zbliża wampira do wewnętrznej Bestii. Nasz bohater staje się wtedy bardziej zwierzęcy, aby finalnie wpaść w dziką furję, zabijając wszystko na swojej drodze i odrzucając dawną ludzką naturę. Jednym z głównych zadań gracza jest nie stracić swojej ludzkiej natury.

Główny system Wampira jest oparty na kości dziesięciościennej, którą rzucamy, aby sprawdzić, czy dana umiejętność czy czynność się udała. Liczba kości, jakimi rzucamy, odpowiada poziomowi zdolności, której musimy użyć do danego zadania. Na przykład aby uderzyć pięścią, należy zsumować umiejętność Zręczność z Walką Wręcz, a to da nam sumę kości d10 do rzucenia. Tak zwany Target – czyli ile powinno wyjść na kościach, żeby odnieść sukces – wyznacza Mistrz Gry. Standardowo wystarczy sześć i więcej na kości, aby się udało.

## HIERARCHIA WAMPIRÓW

Twórca gry wykonał ciekawy zabieg, nie tylko odwracając konwencję, gdzie gracze wcielają się w rolę krwiożerczych bestii, ale także modyfikując charakter wampirów,



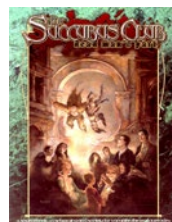
➤ Dodatki o klanach wampirów dodały krwistości „Wampirowi”.



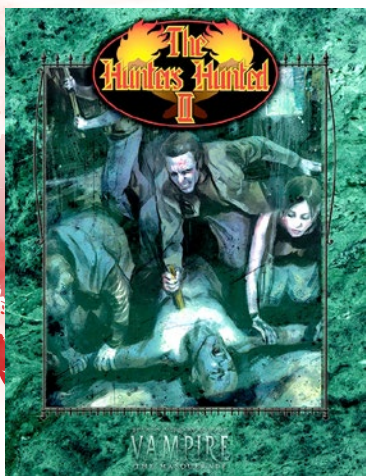
➤ Gadzety oraz screeny Mistrza Gry budowały markę White Wolfa.



➤ Dodatki o metropoliach Świata Mroku były także przewodnikami.



➤ Podręczniki z historiami ze Świata Mroku stanowią źródła inspiracji.



➤ Dodatek, w którym wcielimy się w Łowców Wampirów, został stworzony po odejściu Marka z White Wolf. W pewnym sensie był antytezą pomysłu autora gry. Cieszył się jednak dużą popularnością.



Pozostałe klany należą do tak zwanych Niezależnych, którzy zarówno nie popierają intryg Camarilli, jak i nie wchodzą na wojenną ścieżkę chaosu Sabatu. Należą do nich cztery klany: Assamici, Giovanni, Ravnos i Wyznawcy Seta.

### KLANY WAMPIRÓW

Wampiry z każdego klanu mają specjalne umiejętności, które wyróżniają je od innych.

**ASSAMITE** - to klan płatnych zabójców z Bliskiego Wschodu, którzy pobierają za swoje usługi opłatę w formie krwi innych wampirów. Dzięki specjalnym rytuałom zbliżają się generacyjnie w kierunku Kaina, pierwszego z wampirów. Posiadają umiejętność zwaną Quietus, dzięki której są doskonali zarówno w skradaniu się, jak i zabijaniu.

**BRUJAH** - w czasach starożytnych należeli do klanu szlachejnych filozofów i poetów-wojowników. Po utracie ich rodzowego miasta Kartaginy stali

się wyrzutkami, rebeliantami, którzy nie uznają władzy. Do działania napędza ich pasja, dlatego też często budzą w sobie Bestię.

**GANGREL** - klan zmiennokształtnych wampirów dzięki umiejętności Protean umiejących przeobrażać się w zwierzęta. Preferują dzikie ostępy, unikając miast. Z natury niezależne, unikają polityki i intryg Camarilli.

**GIOVANNI** - klan wywodzi się od bogatych kupców weneckich, zajmujących się czarną magią i nekromancją. Przywódcy klanu zabili swojego stwórcę Augustusa Giovanniego, należącego pierwotnie do klanu Capadocian, a następnie wchłonęli klan i założyli własny o nazwie Giovanni. W odróżnieniu od innych wampirów ssanie krwi śmiertelników sprawia im olbrzymi ból. Należą do klanów Niezależnych.

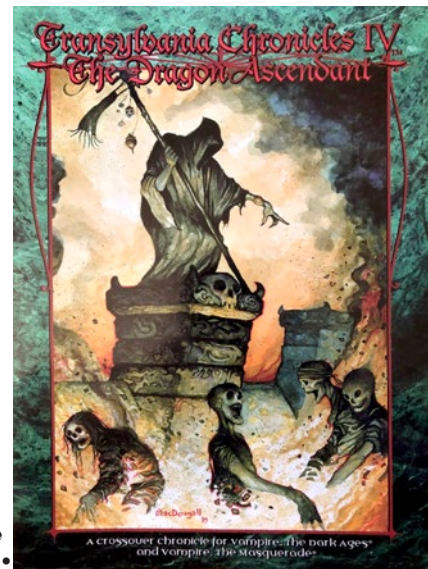
**LASOMBRA** - to klan mrocznej arystokracji przedkładających władzę ponad wszystko. Są jednym z dwóch

➤ Grafiki Timothy'ego Bradstreeta to sztuka w sztuce. Podręczniki do „Wampira: Maskarady” ilustrowane pracami tego twórcy były uczczone artystyczną także w wymiarze wizualnym.

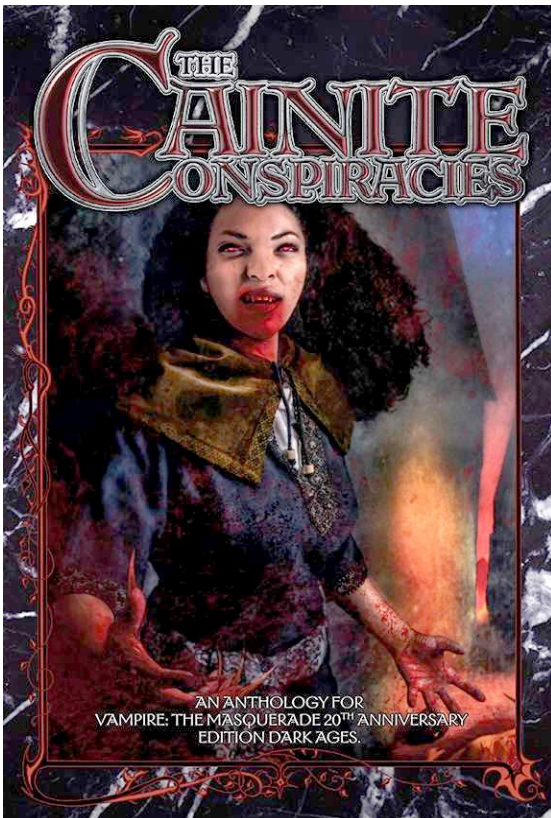
klanów, które założyły Sabat, i szczytą się zabójstwem swojego założyciela. Posiadają umiejętność Obtenebration pozwalającą im na manipulowanie cieniami i mrokiem. To właśnie przez nią powstał mit o tym, że odbicia wampirów nie pojawiają się w lustrach.

**MALKAVIAN** - klan szaleńców wyglądających jak pomyleni dziwacy. Dzięki umiejętności Dementation potrafią rozprzestrzeniać obłęd niczym plagę. Każdy z członków tego klanu jest chory psychicznie. Są jednym z siedmiu klanów założycieli Camarilli.

➤ Wspaniałym rozwinięciem systemu fabularnego były książki pisane przez popularnych pisarzy lat dziewięćdziesiątych. „Wampir: Maskarada” jednoczył nie tylko graczy, ale także artystów i pisarzy młodego pokolenia.



## KSIAŻKI, PODRĘCZNIKI I GRY KARCJANE ZBUDOWAŁY OGROMNĄ SPOŁECZNOŚĆ „WAMPIRA: MASKARADY”.

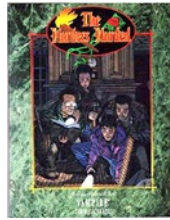


**NOSFERATU** - dotknięci przekleństwem wyglądu Bestii. Wyglądają jak potwory, przez co muszą ukrywać się przed innymi w kanałach lub miejscach odosobnienia. Dzięki temu, że ich naturą jest ciągle ukrywanie się, rozwinęli umiejętność obserwowania i pozostawania w cieniu. Są jednym z siedmiu klanów założycieli Camarilli.

**RAVNOS** - uznawani za wyrzutek, złodziei i szarlatańców. Dwulicowi oportuniści, którzy wykorzystają każde możliwe zamieszanie i łatwowierność, aby osiągnąć swój cel. Wybierają swoich członków głównie spośród wschodnioeuropejskich grup Cyganów. Rozwijają umiejętność Chimestry, która pozwala im tworzyć iluzję. Należą do klanów Niezależnych.

**WYZNAWCY SETA** - klan kultystów przedpotopowego przodka egipskiego węża Seta. Wypiecjalizowali się w zakazanej wiedzy tajemnej i wspierają rozpad i zepsucie świata, zgodnie z doktryną ich boga Seta. Mają wyjątkową umiejętność Serpentis pozwalającą im przeobrażać się w węże. Członkowie tego klanu są podwójnie narażeni na niszczące światło słoneczne. Wyznawcy Seta są klanem Niezależnym.

**TOREADOR** - to wrażliwi artyści, a czasem wręcz rozpustni hedoniści zafascynowani światem śmiertelnych i twórczością ludzi. Pasjonujący się dynamicznie zmieniającym się światem śmiertelników jako jeden z niewielu klanów starają się nadążyć za współczesnymi trendami. Tak mocno kochają sztukę i piękno, że potrafią na pewien



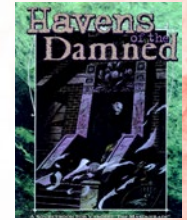
➤ Pierwszy dodatek „Łowców Wampirów”.



➤ Powieści ze Świata Mroku o Kainie.



➤ Kilka dodatków stworzonych przez autorów spoza USA.



➤ Starożytne mistyczne miejsca niczym przewodniki.

czas znieruchomieć, ogarnięci pasją. Należą do siedmiu klanów założycieli Camarilli.

**TREMERE** - to klan czarnoksiężników i magów krwi, pierwotnie należących do Zakonu Hermesa. Ich umiejętność Thaumaturgy pozwala im używać mocy krwi do rzucania czarów. Są bardzo mocno zorganizowani, a wszyscy członkowie klanu są częściowo związani krwią z siedmioma rządzącymi Starszymi klanu. Należą również do założycieli Camarilli.

**TZIMISCE** - naukowcy przez wieki rządzący swoimi ziemiami w Europie Wschodniej. Podobnie do Lasombra twierdzą, że zabili swojego założyciela i dołączyli do Sabatu. Bardzo tajemniczy i mistyczni, wykorzystują swoją umiejętność Vicissitude, dzięki której potrafią modyfikować ciało i kości, stając się istotami wyższymi. Bardzo mocno związani z ziemią, na której zostali przekształceni w wampiry. Jeżeli nie odpoczywają w pobliżu przynajmniej dwóch garści ziemi, na której zostali przeobrażeni albo którą posiadali, stają się coraz słabsi. Jeden z dwóch klanów założycieli Sabatu.

**VENTRUE** - arystokracja i królowie wśród wampirów, historycznie klan odgrywający wiodącą rolę. Jego członkowie przede wszystkim pożądamy władzy i do niej dążą. Venture może pożywiać się tylko w wybrany sposób (na przykład: dziewice, najmłodszy z rodu, blondynki). Klan założycielski Camarilli.

#### LINIE KRWI

Oprócz klanów wyróżnia się także 14 nieformalnych grup

pokrewieństw krwi, organizujących się poza strukturą klanów. Należą do nich: Baali, Bracia Krwi, Córy Kakofonii, Gargoyles, Harbringers of Skulls, Kiasyd, Laibon, Lamia, Lhiannon, Nagarajah, Stary Klan Tzimisce, Salubri, Samedi, True Brujah. Do najciekawszych należą:

**BAALI** - grupa wampirów powiązana z demonem Baal, potrafią wzywać złe moce i wykorzystywać je do swoich celów. Wrażliwe na symbole religijne, stworzyły mit o strachu przed krzyżem.

**CÓRY KAKOFONII** - potrafią śpiewem wywoływać rany, szaleństwo, a nawet śmierć. Umieją nim również oczarować i opętać.

**GARGOYLES** - stworzeni do obrony przed wrogami wampirów, o demonicznym wyglądzie, z kamienną skórą i skrzydłami. Posługują się magią i kontrolą umysłów.

**LAIBON** - afrykańskie wampiry z własnymi zasadami.

**LHIANNON** - celtyckie wampiry używające magii druidów.

**NAGARAJAH** - azjatycki klan kanibali pijących krew.

**STARY KLAN TZIMISCE** - do niego należał Drakula wraz z całą linią słowiańskiej arystokracji zamieszkujących Karpaty.

**SAMEDI** - karaibskie wampiry, których potomkowie wyglądają jak zombie. **L**

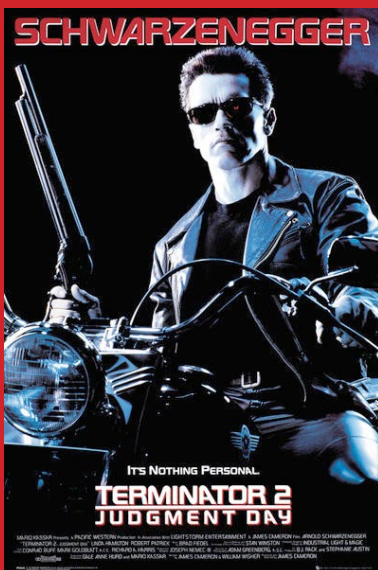


# TERMINATOR.

## INSTRUKCJA OGLĄDANIA

OD KAMERALNEGO FILMU AKCJI PO BOMBASTYCZNE WIDOWISKA – SERIA O ELEKTRONICZNYM MORDERCY SKŁADA SIĘ JUŻ Z SZEŚCIU FILMÓW, KTÓRE WZAJEMNIE SOBIE PRZECZĄ. JAK JE OGLĄDAĆ?

■ Michał R. Wiśniewski



■ Ikoniczny Arnold Schwarzenegger na plakacie „Terminatora 2” – czarne okulary, skórzana kurtka, strzelba, motocykl – niczym Godzilla z potwora zamienił się w idola nastolatków.

### SPOSÓB PIERWSZY. SMUTNA HISTORIA MIŁOSNA

Jestem tak stary, że pierwszego „Terminatora”, jeszcze pod wspaniałym tytułem „Elektryczny morderca”, oglądałem w kinie, gdy był jedynym filmem z serii. Uważam, wbrew internetowym śmieszkom, że to świetnie wymyślony tytuł – w czasach, gdy wchodził do polskich kin, „elektryczny” było słowem równie ekscytującym co „cyberprzestrzeń” kilkanaście lat później. Jest to po prostu dobry film i genialny w swojej prostocie pomysł na zmieszczenie się z pełnym akcji science-fiction w małym budżecie: umieścić morderczego androida we współczesnym Los Angeles. Przyszłość jest mroczna – Skynet, inteligentny system obronny, doprowadził do końca świata. Na resztki ludzkości polują bezwzględne roboty bojowe, Terminatory, które udają ludzi. Ale losy wojny z maszynami odwracają się za sprawą Johna Connora, przywódcy ruchu oporu. Skynet postanawia więc wysłać w przeszłość złowrogiego robota T-800 (Arnold Schwarzenegger), którego zadaniem jest zabić Sarę Connor (Linda Hamilton) – przyszlą matkę Johna. Za nim do 1984 roku trafia Kyle Reese (Michael Biehn), żołnierz ruchu oporu, z zadaniem – chronić Sarah. Od niektórych rozwiązań fabularnych może rozboleć głowa, gdy się o nich za dużo pomyśli (skoro maszyny mają wehikuł czasu, mogą go chyba lepiej spożytkować?), ale przecież nie o to tu chodzi. Prawdziwe są emocje. Strach zwykłej dziewczyny wciągniętej w futurystyczną wojnę.

Determinacja jej obrońcy, rozedrganego od PTSD żołnierza. Terminator, który niszczy wszystko na swojej drodze. I ta finałowa pętla czasu, gdy okazuje się, że wszystko, co się zdarzyło, dopiero się wydarzy (jak cudownie oglądało się filmy przed internetem i nisko latającymi spoilerami). Przejmujący smutek tego zakończenia, gdy Sarah Connor czuje nadchodzącą burzę, pamiętam do dziś.

Gdybym miał wybierać, to jest najlepszy sposób na oglądanie „Terminatora”. Obejrzeć pierwszy film i zignorować resztę. Ta historia nie potrzebowała żadnych kontynuacji. Dość kameralny film pełen prawdziwych emocji i zapadających w pamięć scen. Niestety, stało się inaczej.

### SPOSÓB DRUGI. NIECH ŻYJE NADZIEJA

Przyszły lata dziewięćdziesiąte, upadł mur berliński, a Francis Fukuyama ogłosił „koniec historii”. „Terminator 2” (spoiler) odwołał zagładę i zlikwidował fatum, a przede wszystkim uczłowieczył morderczą maszynę. Trudno zresztą robić film o złych komputerach, jednocześnie używając dobrych komputerów do robienia przełomowych efektów specjalnych. Mam wrażenie, że tak jak za scenariuszem pierwszej części stały ograniczenia

**„Terminator 2: Dzień sądu” był zupełnie jak „Aliens” („Obcy – Decydujące starcie”).  
Po intymnym horrorze oryginału i walce  
czas na kontratak.**

budżetowe (nie stać nas na zrobienie filmu w przyszłości, sprowadźmy robota w teraźniejszość!), tak „Terminator: Dzień sądu” (1991 rok „napisały” efekty komputerowe. Początek lat dziewięćdziesiątych przyniósł przełom w CGI. Fascynujące efekty morfingu można było podziwiać w teledysku „Black and White” Michaela Jacksona, wkrótce na ekranie miały zjawić się komputerowo ożywione dinozaury - a twórcy „Terminatora” bawili się animowaniem chromowanego gluta. Ów trójwymiarowy glut potrafił zmieniać kształt, stał się więc nowym Terminatorem z ciekłego metalu, co było bardzo cool. Równie cool był pomysł, żeby tym razem Arnold grał „dobrego” cyborga, przeprogramowanego przez ruch oporu. Obaj przeniesieni - znowu - w przeszłość walczyli o życie już nie Sarah Connor, ale samego Johna. Grał go znany



## Jest coś ironicznego w tym, że filmy o złym komputerze podbijającym świat nie byłyby możliwe do zrealizowania bez postępu w trójwymiarowej grafice komputerowej i cyfrowych efektach specjalnych.

z teledysku Aerosmith „Living on the Edge” Edward Furlong. Największą transformację przeszła tutaj postać Sarah - z przestraszonej kelnerki stała się niezłomną wojowniczką, która nie cofnie się przed niczym, żeby uratować przyszłość i zmienić historię świata.

Jako nastolatek byłem zafascynowany tym filmem (zwłaszcza że wedle legendy efekty robiono na Amidze, co okazało się nieprawdą) - zanim go obejrzałem. Nie podobało mi się, jak jego fabuła nadpisuje wszystko, co wydarzyło się w części pierwszej, ten cały temporalny dramat. Komiczne sceny uczłowieczania Terminatora i wątek „ojcowski” sprawiają, że myślę o tym filmie jako o czymś dla pokolenia „Króla Lwa”.

Moje preferencje na bok - „Terminator” i jego sequel tworzą zgraną i uzupełniającą się dylogię w reżyserii Jamesa Camerona. Mroczne lata osiemdziesiąte ze strachem przed nuklearną wojną kontra nowa nadzieja,

jaką przyniosły lata dziewięćdziesiąte. Można obejrzeć je oba i nic więcej. To żelazny kanon.

### SPOSÓB TRZECI.

#### HISTORIA SIĘ NIE SKOŃCZYŁA

Drugi film swoją przewrotną teoretycznie zamykał drogę jakimkolwiek kontynuacjom, ale nie takie fikołki robiło Hollywood, gdy zwęszyło kasę. Zresztą - nowe czasy domagały się nowego Terminatora. W XXI wieku okazało się, że wbrew optymizmowi sprzed dziesięciu lat historia świata wcale się nie skończyła, wręcz przeciwnie, wraz z eksplozjami wieżowców World Trade Center dopiero się zaczęła rozkręcać. Wkroczyliśmy w nową epokę wojen z terrorem i powszechnej paranoi. Odwołana w drugiej części wojna musi nadejść, tylko później. Tym zajął się „Terminator 3: Bunt maszyn” z 2003 roku. Powstał tylko dlatego, że Cameron powiedział Arnoldowi - bierz forszę i w nogi.

To dziwny film. Z jednej strony panuje w nim ta nowo odkryta atmosfera paranoi i podejrzliwości - John Connor (Nick Stahl) jest tu żyjącym poza systemem obdartusem, z drugiej - to pastisz poprzednich części. Arnold szarżuje na granicy autoparodii (szczytem jest wycięta na szczęście scena z „pierwowzorem” Terminatora), film powtarza znane sceny. Nowinką jest Terminatrix - T-X, dziewczyna-terminator (Kristanna Loken), postać z tradycji silnych kobiet

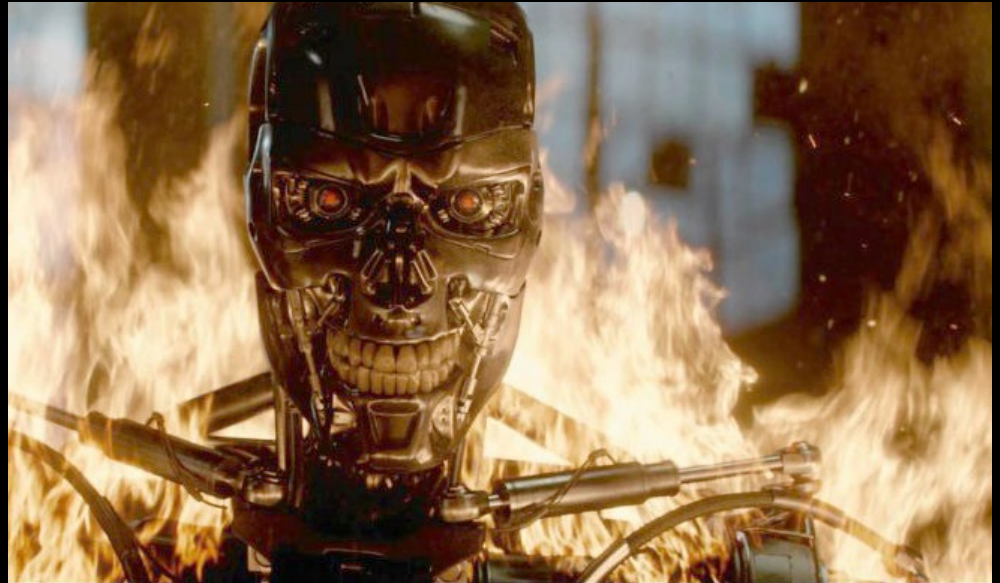


### Czas

**Zasady podróży w czasie używane w filmach są traktowane bardzo instrumentalnie** - służą tylko budowaniu ograniczeń tłumaczących ramy fabuły. Kolejne części ignorowały ustalenia z pierwszego filmu - takie jak niezmiennosc historii, odchodząc w stronę wszechświatów równoległych lub samoregulacji linii czasu.



❖ Walek edukacyjny - cały świat nauczył się pożegnania „Hasta la vista, baby”. Żeby było ciekawie, akcja najnowszej odsłony rozgrywa się częściowo w Meksyku.



❖ Równie ikoniczne co gęba Arnolda - a może nawet bardziej? - są endoszkielety terminatorów, upiorne chromowane czaszki z czerwonymi oczami.



❖ Oczko mu się roztopiło, temu robotowi, czyli plastusiowy pamiętnik. Efektowne sceny morphingu, czyli zmiany kształtu, robiły wówczas wielkie wrażenie.

w stylu Trinity z „Matriksa”. Biega w okropnym czerwonym skórzanym wdzianku, w którym pasowałyby do teledysku Britney Spears. Jednocześnie film wprowadza nową postać - przyszłą żonę Johna Connora, która wraz z nim ma poprowadzić ruch oporu - ale usuwa Sarah Connor, każąc jej umrzeć na raka po wydarzeniach z T2. Bilans musi wyjść na zero.

To, co udaje się zrobić dobrze, to wyprostować ścieżki czasu, tak aby mroczna przyszłość mogła nadejść. Skazana na porażkę walka o ocalenie

ma w sobie coś ze smutnego posmaku pierwszej części i prowadzi wprost do czwartej, utrzymanej w zupełnie innym klimacie. I pomyśle - „Terminator: Ocalenie” (2009 rok) dzieje się w postapokaliptycznej przyszłości.

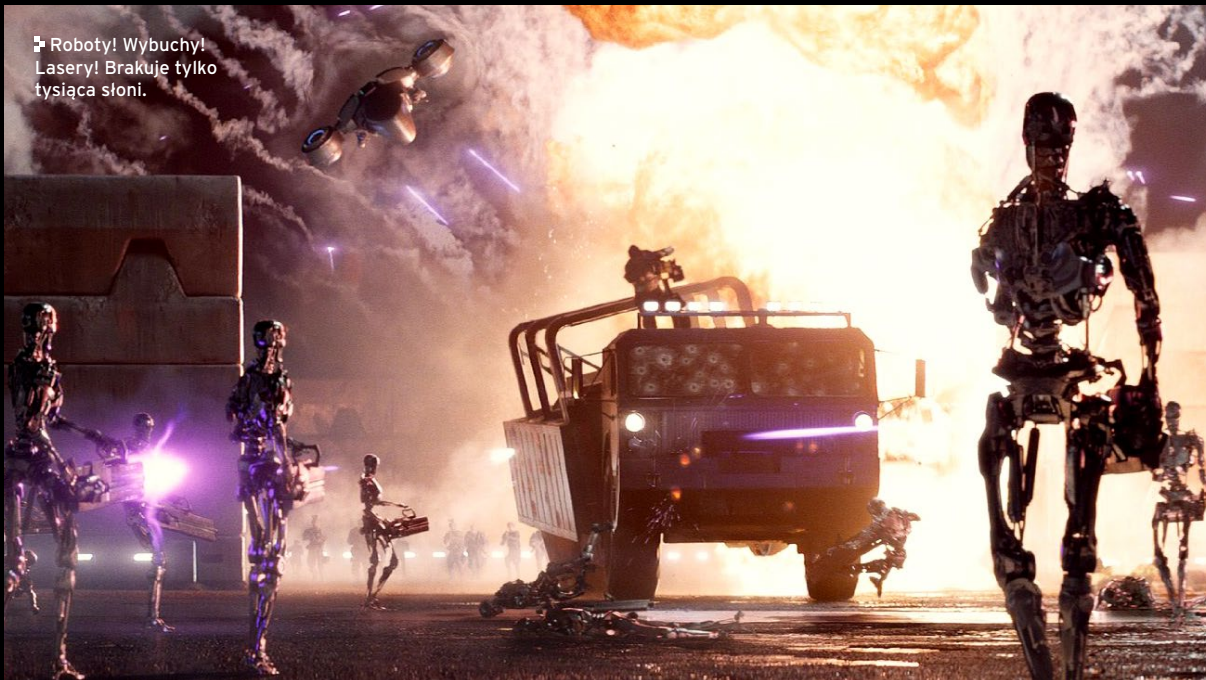
Kto nie wysiadł z pociągu Terminator na pierwszym albo drugim przystanku, może więc obejrzeć T, T2, T3 i T4. Historię o tym, że nadzieja to coś, co nie jest dane na zawsze, wojna nigdy się nie zmienia, a ludzie są wytrwali od termitów.

#### **SPOSÓB CZWARTY. TEMPORALNY OJCIEC**

Ale może - i tu po raz pierwszy namawiam do odstępstwa od kanonu - odpuścić sobie oglądanie T2 i T3? Już tłumaczę, co stoi za tą herezją. Skoro „Terminator 3” był potrzebny tylko po to, żeby zlikwidować fabularny kozi róg, w który zapędziła się część druga, to może je sobie odpuścić? W ten sposób można ocalić (to w końcu TERMINATOR: OCALENIE!) to, co kochałem w pierwszej części - zgrabną historię o poświęceniu człowieka i silnej ponadczasowej miłości.

Dziś to pewnie taki sam spoiler jak to, że Vader jest ojcem Luke’a - w pierwszej przybyły z przyszłości Kyle Reese wdaje się w krótki romans z Sarah Connor, z którego

✚ Roboty! Wybuchy!  
Lasery! Brakuje tylko  
tysiąca słoń.



✚ Między T1 i T2  
Sarah Connor  
z kelnerki zamie-  
niła się w twardą  
wojowniczkę

✚ Jej syn, John  
Connor, wojownik  
przyszłości. Widać  
rodzinne podobień-  
stwo?



**Żelazny kanon to pierwsze dwa filmy. Kolejne to trzy różne próby nakręcenia ich kontynuacji. Cztery, jeśli liczyć serial. Pięć – jeśli pamiętać o trójwymiarowym widowisku T-2 3D.**

narodził się John Connor. Przywódcę ruchu oporu dzielnie stawiającego czoła przeważającym siłom maszyn w czwartej części gra Christian Bale, wówczas na fali z powodu pamiętnej roli Batmana w trylogii o Mrocznym Rycerzu. W jego interpretacji jest coś z tego brutalnego i szorstkiego obrońcy Gotham i w ogóle nie przypomina wymoczek z trzeciej części (ale skoro ją skasowaliśmy, to przestaje być problemem). Nowym pomysłem Skynetu na pozbycie się uprzykrzonego człowieka jest zamordowanie jego ojca – ale do tego nie trzeba się już cofać w czasie. Młody Kyle Reese żyje przecież gdzieś w ruinach świata. W jego roli wystąpił Anton Yelchin, wspaniały aktor, który niestety zginął w wypadku w roku 2016 – zabił go jego własny samochód, który sam ruszył z podjazdu (co za piekielna ironia).

✚ Z lewej tajemniczy Sam z „Terminatora: Ocalenie”, obok T-X z trzeciej części. Zbiegła z teledysku Britney Spears androida musiała ulec podstarzałowemu Arnoldowi.

Syn walczy więc o życie ojca, żeby ocalić własne życie.

Wizja przyszłości w czwartej części przypomina „Mad Maxa” albo pustynne wojny toczone przez Amerykę. Drony i inne maszyny polujące na ludzi to dość czytelne oddanie zeitgeistu. Podobnie jak pierwsza część to film zrobiony na poważnie. Nie ma tu zabawnych scenek ucłowieczania ani pastiszu, co okazało się odświeżające. Odświeżające okazało się również zredukowanie podobizny Arnolda do jednej scenki. Zamiast tego pojawia się człowiek-zagadka grany przez Sama Worthingtona, postać tragiczna, przypominająca tego zdeterminowanego Reese'a z pierwszej części.

**SPOSÓB PIĄTY.  
HISTORIA SARAH**

Można też zrobić inaczej i obejrzeć trylogię – „Terminatora”, „Terminatora 2:



Dzień sądu" i „Terminatora: Mroczne przeznaczenie”. Ten ostatni to najnowszy film - szósty z kolei (gdzie piąty, o tym za chwilę), ale ignorujący wszystko, co wyszło po dwójce. Zaczyna się tam, gdzie skończył się T2 - i była to jedna z najbardziej satysfakcjonujących scen, jakie widziałem w kinie. To świeży film, więc będę unikał spoilerów, ale miałem wrażenie, że zrobił ją ktoś, kto podobnie jak ja był sceptyczny co do drugiej części.

Ale odwieszam mój sceptycyzm na rzecz jednej rzeczy - rozwoju postaci Sarah Connor, matki zbawiciela. Od prostej kelnerki, którą musiał ocalić wysłannik ruchu oporu z przyszłości (nie uważam, żeby tamta Sarah była „damą w opałach” - była po prostu normalną dziewczyn-

✚ Co to za ludzie, poznaciecie te twarze? Czy to cosplay z Comic Conu? Nie, cosplaye są bardziej podobne do oryginałów.

w niej Skynetu, tylko nowy wróg - pozwala na opowiedzenie starej historii w zupełnie nowy sposób, na nowe czasy.

### **SPOSÓB SZÓSTY. WSZYSTKO NARAZ**

Można też nie kombinować i obejrzeć wszystko po kolei. Gdy już się okazało, że „Terminator: Ocalenie” nie doczeka się kontynuacji (o którą się prosił), na ekrany wjechał zupełny reset, „Terminator: Genisys”. To historia alternatywna dla całej serii, łącznie z pierwszą częścią - wychowana przez Terminatora Sarah w 1984 roku jest gotowa na starcie z elektronicznym mordercą. Ratuje Kylee Reese’a, po czym przenoszą się do przyszłości, w której Skynet jeszcze się nie zbuntował i nie jest systemem obronnym, tylko... wirusem na telefony komórkowe,



✚ „Terminator: Genisys” był wynikiem nostalgicznego trzymania się przeszłości, stąd odmłodzona „stara” obsada...

## **Czy zobaczymy kolejną część „Terminatora”? „Mroczne przeznaczenie” otwiera nowe drzwi, ale jego wynik finansowy sprawia, że przyszłość serii naprawdę maluje się w mrocznych barwach. I’ll be back?**

ną), stała się silną wojowniczką. I ta przemiana zaszła nie tylko na ekranie - przeobrazić się musiała również Linda Hamilton, która wcześniej nawet nie myślała o tym, że zostanie gwiazdą kina akcji. To, co najbardziej nie podoba mi się w sequelach, to brak w nich tej silnej postaci. Z udziału w „Buncie maszyn” zrezygnowała sama Hamilton, gdy okazało się, że zaoferowana jej rola jest mało znacząca. Stąd Sarah w filmie po prostu już nie żyje. Sama postać wróciła w piątym filmie, zrestartowanym „Terminatorze: Genisys” (2015 rok), grana przez inną aktorkę (fatalną w tej roli Emilię Clarke) i ze zmienioną historią. Zamiast opowieści o zwykłej dziewczynce, która w obliczu nadciągającej mrocznej przyszłości własnymi siłami zmienia się w wojowniczkę, dostaliśmy opowieść o „silnej postaci kobiecej” od dzieciństwa wychowanej (czy wręcz programowanej) przez Terminatora: jakby za każdym sukcesem kobiety musiał stać jakiś facet.

W najnowszym filmie powróciła zarówno Sarah Connor, jak i Linda Hamilton. Dojrzała i doświadczona, domyka swoją historię, jednocześnie nie wchodząc w drogę nowej generacji wojowniczek. Sprytny wybieg fabularny - mroczna przyszłość nadejdzie, ale nie ma

a potem oboje muszą walczyć z Johnem Connorem. Nie, fabularnie to straszna miazga, który niszczy wszystko, co było piękne i dobre w tej serii. Nie wiem, czy bardziej złości mnie ta przemiana Sarah, która odbiera jej podmiotowość, czy zredukowanie Kyle’a - straucałowanego, ale dzielnego żołnierza - do roli bezwolnej kluczy. Jedyne, co jako tako się udało, to rzecz, która zawsze doskonale wychodziła każdemu filmowi z cyklu - doskonale wyczucie ducha czasu i współczesnych lęków. Skynet jako aplikacja - akurat na czasy inwigilacji w sieci.

No i skoro już mamy oglądać wszystko, to jest jeszcze serial „Kroniki Sarah Connor” - tam to dopiero się gmatwa. I oczywiście gry wideo - ale to już temat na inną opowieść. ■



✚ ...tymczasem „Mroczne przeznaczenie” pozwala zestarzeć się zarówno Sarah, jak i Arnoldowi, opowiadając o następnym pokoleniu.



Mapa może nie jest zbyt szczegółowa, jednak dobrze oddaje teren, na którym toczą się przygody.



# SSI Silver Box

Srebrne pudełka oznaczały zręcznościową odmianę RPG. Dzięki solidnemu wykonaniu do dzisiaj nieźle się trzymają.

Pod koniec lat osiemdziesiątych papierowe gry RPG były u szczytu popularności, a druga edycja Advanced Dungeons & Dragons właśnie triumfalnie wkraczała na półki księgarń i sklepów z komiksami.

■ Paweł Gawlikowski

Oczywiście za oceanem – u nas niektóre kluby fantastyki miały odbity na ksero często jeden z podręczników, a resztę trzeba było wymyślić samemu.

Dzięki Richardowi Garriottowi wiadomo było, że komputer potrafi równie dobrze jak DM, czyli Mistrz Gry, śledzić rzuty kostką i zmiany statystyk bohaterów – no i można się obejść bez grupy innych graczy, których najpierw trzeba było znaleźć. A nie było to zawsze takie proste.

Kiedy SSI, znana już wcześniej z doskonałych gier strategicznych, podpisała w 1987 roku umowę z TSR, właścicielem praw i wydawcą systemu AD&D 2nd Edition, nikt się nie spodziewał, że zaowocuje to ponad 20 tytułami, w większości naprawdę solidnymi RPG, wśród których znajdują się Eye of the Beholder czy Ravenloft: Strahd's Possession.

Dość powiedzieć, że rozwój komputerowych gier fabularnych bardzo wiele zawdzięcza tej właśnie współpracy.

Margaret Weis i Tracy Hickman (Tracy jest mężczyzną) na podstawie sesji prowadzonych w pierwszej wersji AD&D stworzyli moduły do jednego z najbardziej barwnych światów – Dragonlance. Mimo że dzisiaj wydaje się dość sztampowy, w tamtych czasach potrafił niesamowicie wciągnąć. Sam miałem wypieki na twarzy, kiedy czytałem polskie wydanie „Smoków jesiennego zmierzchu”, pierwszej części trylogii napisanej na podstawie wspomnianych już sesji. Tanis Półelf, Tasslehoff Burrfoot (Kender, rodzaj włamyhobbita), Caramon Majere i ulubiony przeze mnie Raistlin, jego brat czarodziej. Do tego Sturm Brightblade – dzielny solamiński rycerz. Smoki, Jaszczuroludzie i wielka podróż przez zrujnowany wojną kontynent – czegoż można chcieć więcej?

O ile pierwszą grą na licencji był Pool of Radiance zlokalizowany w świecie Forgotten Realms, zwany z racji złotego pudełka Gold boksem (rewelacyjna gra, do dzisiaj trzymająca poziom), o tyle równoległe z nim wyszła ni to RPG, ni to gra akcji

osadzona w świecie Dragonlance – Heroes of the Lance, z racji koloru pudełka nazywana Silver Boksem. W srebrnych pudełkach miały znaleźć się tytuły dla graczy, którzy niekoniecznie chcieli zagłębiać się w statystyki, ale rąbanie wroga w rytm pyknięć przycisku fire jak najbardziej mieściło się w ich pojęciu zabawy. Zamiast klasycznych „życ” mamy postacie z drużyny, które po śmierci są zastępowane przez kolejnych członków wyprawy. System walki jest dość prymitywny, a gra najlepiej wygląda na 16-bitowych maszynach – nawet zdjęcia na pudełku pochodzą z wersji na Atari ST. Drugą część – Dragons of Flame – podejmowała historię w momencie jej zakończenia z poprzedniego epizodu, dość wiernie oddając wydarzenia z książki. Grało się w nią również zdecydowanie płynniej. W serii ukazał się również Hillsfar – wykonana na tym samym silniku przez firmę Westwood „przerywajka” wydana po Pool of Radiance, a przed Curse of the Azure Bonds, umożliwiającą wytrenowanie i levelowanie wybranych postaci z pierwszej gry przed zaimportowaniem ich do drugiej. Świetny, świeży pomysł, jednakże średnio wykonany, co nie przeszkodziło w sprzedaży prawie 80 tysięcy sztuk. Jak na tamte czasy było to naprawdę dużo.

Co znajdziemy w dwóch Silver Boksach z serii Dragonlance? Dobrze napisane manuale z pięknymi rycinami, mapę podróży i bardzo ładne reklamówki ówczesnych tytułów wydawanych przez SSI. Jednakże sprzedaż serii opartej na walce w czasie rzeczywistym zamiast tur nie była zadowalająca – dopiero wydana kilka lat potem trylogia RPG z prawdziwego zdarzenia przywróciła należyty blask smoczej lancy. ■

# PIXELPOST.pl



**SERWIS TWORZONY PRZEZ REDAKTORÓW MIESIĘCZNIKA PIXEL.**

**DOSTARCZAMY NEWSY, OPINIE ORAZ IMPRESJE NA TEMAT GIER  
I INNYCH OBSZARÓW POPKULTURY.**

**W WEEKENDY WYPEŁNIAMY PIXELPOSTA PRZEDRUKAMI WYBRANYCH ARTYKUŁÓW,  
KTÓRE WCZEŚNIEJ UKAZAŁY SIĘ W WERSJI PAPIEROWEJ MAGAZYNU.**

# PIXELPOST.pl

**NEWS / GRY / FILM / KOMIKS / BEZ PRĄDU / RECENZJE / HARDWARE / MAGAZYN**



# KOSMICZNI MARATOŃCZYCY

Najtańszym energetycznie sposobem na dotarcie na Marsa jest wykorzystanie orbity transferowej Hohmanna. Wymaga ona odpowiedniego początkowego ustawienia Marsa i Ziemi względem siebie, które występuje co 26 miesięcy. Sama podróż na Czerwoną Planetę zajęłaby wtedy bite dziewięć miesięcy w pustej czerni kosmosu.

■ User Jama

**P**rawie rok bez wychodzenia na spacer w parku czy ze znajomymi na miasto. Zapuszkowani jak sardynki. Bez bieżącej wody, bez spuszczenia wody w toalecie. Zajadając dziwnie wyglądającą, spreparowaną żywność. Pozbawieni nowych filmów, seriali czy wystaw. Wśród ciągłego szumu systemów podtrzymania życia. Pozbawieni naturalnego cyklu dzień-noc. Będzie to niewątpliwie o wiele bardziej niewygodna podróż niż wakacyjny wyjazd z dziećmi samochodem do Grecji.

Agencje kosmiczne jednak nie tyle przejmują się komfortem kosmicznych podróżników, co przede wszystkim ich zdrowiem. Długotrwały pobyt w warunkach mikrogravitacji i związane z nim odwapnienie kości czy atrofia mięśni, stres związany z izolacją - to wszystko może mieć negatywny wpływ na misję na Marsa. Na szczęście wiemy, że lekarze takiego długiego wypadu nie zablokują, ponieważ są śmiałowkowie, którzy spędzili w kosmosie rok, a nawet dłużej.

Pierwszy udany start do długotrwałej misji kosmicznej miał miejsce 10 listopada 1977 roku. Kosmonauta Jurij Romanienko zacumował do stacji

kosmicznej Salut 6 i spędził w kosmosie 96 dni. Dziesięć lat później ten sam Romanienko poleciał kolejny raz, tym razem na stację orbitalną nowej generacji - Mir. Jego misja zaczęła się 5 lutego 1987 roku, a skończyła 29 grudnia tego samego roku. Pobił wtedy rekord długiego pobytu w kosmosie z imponującym wynikiem 327 dni.

Bezpośrednio po Romanience Mir przejmują para długodystansowców. 21 grudnia 1987 roku w czwartej misji na radziecką stację polecili kosmonauci Władimir Titow i Musa Manarow. Spędzili na orbicie pełne 365 dni i stali się pierwszymi w historii ludźmi, którzy wykonali pełne okrążenie wokół Słońca, będąc w kosmosie. Jednak najdłuższy do dzisiaj jednorazowy pobyt poza Ziemią był udziałem kosmonauty Walerija Polakowa. Zgłosił się on na ochotnika do badania nad długotrwałym wpływem pobytu na orbicie na zdrowie człowieka. Poleciał na stację Mir 8 stycznia 1994 roku, wrócił 22 marca 1995 roku, spędził więc w kosmosie 437 dni. O ile wcześniejsi długoterminowi lokatorzy Mira z góry wiedzieli, na co się zapisują, o tyle w przypadku następnego tak po prostu wyszło. Kosmonauta Siergiej Awdiejew wystartował 13 sierpnia 1998 roku w ramach misji Sojuz TM28. Wrócił dopiero z końcem następnej misji, dzięki czemu zaliczył 379 pełnych dni na orbicie.

NASA nie miała tego typu doświadczeń, ale gdy już się do tego zabrała, to pomysłowo. Wśród astronautów pracujących w agencji była para jednojajowych bliźniaków - Mark i Scott Kelly. Obaj mieli za sobą loty na wahadłowcach kosmicznych. Scott zgłosił się na ochotnika do rocznej misji na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej, a w tym czasie jego genetycznie identyczny brat prowadził normalne życie na Ziemi. Scott żył i pracował na orbicie od 27 marca 2015 roku do 2 marca 2016 roku. W tym czasie podlegał badaniom i regularnie

oddawał próbki krwi do analizy. Podobnie jego brat bliźniak. Po powrocie na Ziemię wykonano szczegółowe badania porównawcze, w szczególności cenne dzięki referencji w postaci brata były badania genetyczne. Scott Kelly spędził na orbicie niepełny rok, dokładnie 340 dni, i jest rekordzistą wśród Amerykanów. Dla ścisłości odnotujmy, że przez cały ten czas towarzyszył mu kosmonauta Michaił Kornijenko, ale Rosjanin wśród swoich jest jednym z wielu kosmicznych maratończyków.

W kategorii najdłuższego kumulatywnego pobytu w kosmosie absolutnym rekordzistą jest najbardziej doświadczony rosyjski kosmonauta Giennadij Padalka, który spędził w kosmosie łącznie 879 dni. Jednak długie pobytu w kosmosie to nie tylko domena mężczyzn. Amerykanka Peggy Whitson dzierży rekord wśród astronautów NASA - zarówno kobiet, jak i mężczyzn - najdłuższego łącznego pobytu na orbicie z wynikiem 665 dni. Jej najdłuższy pobyt jednym ciągiem miał miejsce, kiedy poleciała na Międzynarodową Stację Kosmiczną 19 listopada 2016 roku, a wróciła 3 września 2017 roku. To były 289 dni ciurkiem w kosmosie. Tym rekordem będzie się jednak cieszyła jeszcze tylko przez chwilę, na orbicie bowiem jest obecnie Christina Koch, która przebywa tam od 14 marca 2019 roku. Planowany powrót to 6 lutego 2020 roku, co sprawi, że rekord kobiet zostanie podbity do 328 dni. ■

**1** Mark i Scott Kelly – dwie krople wody, w tym jedna z wąsami.

**2** Władimir Titow – jeden z niewielu ludzi, którzy przeżyli wybuch rakiety.

**3** Christina Koch – bije rekord długości pobytu w kosmosie kobiet.

**4** Musa Manarow – po latach został deputowanym rosyjskiej Dumy.

**5** Peggy Whitson – jest doktorem biochemii i odwiedziła stację kosmiczną.

**6** Walerij Polakow – rekordzista wśród kosmicznych maratończyków.

**7** Michaił Kornijenko – wyrównał rekord USA, ale do rekordu Rosji mu daleko.

**8** Siergiej Awdiejew – był rezerwowym, potem inżynierem pokładowym.





## ANIME PSYCHO-PASS 3

**Zapowiedź netfliksowego serialu „Ghost in the Shell”, który znacznie odchodzi od stylu poprzednich interpretacji cyberpunkowego dzieła Masamune Shirowa, nie spotkała się z przychylnym odbiorem większości fanów.**

Głównie dlatego, że z marką kojarzą się im najbardziej dwie rzeczy – film Mamoru Oshiego z 1995 roku i serial „Stand Alone Complex” z 2003 roku, wciąż jedno z najlepszych science-fiction w odcinkach. Połączenie akcji, fantastyki i przemysłu na temat społeczeństwa wkraczającego w epokę cyfrową robiło wówczas duże wrażenie. Studio stojące za filmami i serialem – Production IG – ma w swoim portfolio więcej produkcji przeznaczonych raczej dla starszego niż młodszego widza. Jednym z nich jest „Psycho-Pass” – serial anime o cyfrowej dystopii, który wygląda na ewidentnie skierowany do sierot po „Stand Alone Complex”,

ale ma własne pomysły i ducha. Rzecz doczekała się dwóch serii i filmu (oficjalnie niedostępnych w Polsce, ale ich komiksową wersję wydaje Waneko), a teraz na Prime Video pojawił się trzeci sezon. Na szczęście jest w nim zupełnie nowa historia i nowi główni bohaterowie, przez co można dość bezboleśnie zanurzyć się w nim bez znajomości poprzednich części.

A warto, bo to jedna z najpiękniejszych cyberpunkowych wizji, którą po prostu aż przyjemnie oglądać. Jeśli ktoś tęskni za skąpanymi w mroku neonowymi drapaczami chmur, to znajdzie tu coś dla siebie. Walory produkcji znacznie przewyższają te tanio animowane trójwymiarowe serie z Netfliksa, takie jak „Ingress”. Ale to nie wszystko – jest i ciekawa fantastyczna fabuła. Oto Japonia przyszłości, w której zlikwidowano przestępczość dzięki tytułowej „przepustce psychicznej” – cyfrowy nadzór nad stanem psychicznym obywateli pozwala eliminować jednostki mogące popełnić zbrodnię, zanim do tego dojdzie. Zajmuje się tym specjalny oddział policji, zaś w trosce o kondycję psychiczną funkcjonariuszy stosowanie przemocy ceduje się na skazanych przestępców, którzy przez służbę mogą się zrehabilitować. Tak jak w GitS SAC w „Psycho-Pass” w czarnym zwierciadle odbijają się współczesne problemy społeczne. Zmierzy się z nimi para gliniarzy, młody Arata Shindō i rosyjski emigrant Mikhail Ignatov. Utopijna Japonia skrywa mroczne sekrety, pojawiają się problemy z uchodźcami, nie brakuje skorumpowanych menedżerów korporacji robiących przekręty na nieruchomościach (czytelne nawiązanie do kryzysu kredytów subprime) czy politycznych spisków. Porządny cyberpunkowy thriller – dla fanów fantastyki pozycja obowiązkowa. (MRW)

## KOMIKS SNOW BLIND



**Współczesne komiksy pełne są szeroko zakrojonych opowieści o wojnach superbohaterów z komicznymi najeźdźcami, inwazjach potworów czy rządowych spiskach na dużą skalę.** Ale tak jak filmy niezależne czy gry indie, tak i powieści graficzne potrafią zaferować kameralną opowieścią, która po odłożeniu na półkę wywołuje skrajne emocje. Jedną z nich jest „Snow Blind”, wydany niedawno przez Non Stop Comics. Komiks opowiada historię nietypowej rodziny 2+1, która z tajemniczych powodów musiała zmienić miejsce zamieszkania na mroźną, skąpaną w bieli Alaskę. Nastoletni Teddy, mieszkający jeszcze z rodzicami, stara się zaadaptować do trudnej sytuacji, ale nagle dowiaduje się, że wyprowadzka jego rodziców podyktowana była koniecznością i chęcią ucieczki od brutalnych grzechów przeszłości.

Dzieło Olliego Mastersa mogłoby posłużyć za gotowy scenariusz na film i może kiedyś tak się stanie, w końcu w tym roku do kin trafiła inna produkcja, do której skrypt pisał autor – „Królowe zbrodni”. „Snow Blind” pokazuje prywatne śledztwo, jakie młody chłopak przeprowadza wobec swojego ojca, stając przy okazji oko w oko z wynajętym mordercą. Choć do historii, w której nigdy nie można być pewnym, kto jest dobrym, a kto złym. Mimo że scenariusz nie jest zbyt złożony, album ten oczarowuje przede wszystkim warstwą plastyczną w wykonaniu Tylera Jenkinsa. Surowa, oszczędna kreska autora rysunków do świetnego „Grass Kings” idealnie oddaje mroźny i dziki klimat Alaski, służącej za sceneryjny do zobrazowania dramatu rodzinnego ze zbrodnią w tle. Nie obraziłbym się na netfliksową adaptację, najlepiej z niezbyt wysokim budżetem, który wymusiłby na twórcach skupienie się na emocjach, a nie na akcji, której w „Snow Blind” przecież wcale nie ma wiele. (PP)



## KSIĄŻKA NEON GENESIS EVANGELION

**„Neon Genesis Evangelion” to tytuł, który powinien znać każdy szanujący się fan japońskiej popkultury – zwłaszcza że zarówno serial, jak i uzupełniające go filmy kinowe można obejrzeć na Netflixie.** Do tego w 2020 roku w Japonii ma ukazać się czwarta i ostatnia część remake’u „Rebuild of Evangelion” (kinowe filmy, dostępne w zachodnich sklepach internetowych), wciąż wychodzi też adaptacja mangowa. Jej polski wydawca JPF wyda również coś interesującego – „Neon Genesis Evangelion -ANIMA-”, czyli serię ilustrowanych powieści pokazujących alternatywne zakończenie serialu i co dzieło się później. „Oto świat, w którym Shinji Ikari powstrzymał Projekt Dopełnienia Ludzkości. Dawna specjalna agencja NERV została przekształcona w NERV JAPAN dowodzony przez Misato Katsuragi, a piloci Evangelionów, już siedemnaścieletni, trwają w gotowości na powtórne przyście Aniołów. Jedna z kopii Rei Ayanami przeznaczonych do działania w Globalnej Sieci Wykrywania i Niszczenia Aniołów, zwana Quatre, wymyka się spod kontroli. Shinji próbuje opanować sytuację za sterami jednostki 01, ale niestabilny klon nie zamierza poddać się bez walki...” (MRW)



FILM

## NICOLAS CAGE ZAGRA... NICOLASA CAGE'A!

Nicolas Cage od jakiegoś czasu stał się niestety synonimem kiczu, a wielka szkoda, bo aktor to co najmniej interesujący, w latach dziewięćdziesiątych święcący przecież triumfy w zacnych filmach sensacyjnych i nie tylko. Niestety, ostatnia dekada to dla Amerykanina głównie gnioty, z paroma przełomskimi w postaci filmów „Joe” czy „Mandy”, które były naprawdę dobrymi produkcjami. Czas jednak na nowy etap, bo oto Cage zagra samego siebie! W filmie „The Unbearable Weight of Massive Talent” aktor nie tylko wystąpi jako starsza i młodsza wersja siebie, ale też poszczególne elementy scenariusza będą się odnosić do wcześniejszych produkcji, w których wystąpił. Jeśli wierzyć fabularnym zapowiedziom, Nic na ekranie

TALENT

będzie starał się o angaż u samego Tarantino, jednak jest to długotrwały proces, a jeść przecież trzeba. W oczekiwaniu na wymarzoną rolę aktor będzie musiał wystąpić w całej masie filmów straight-to-video o wątpliwej jakości. To jednak nie koniec problemów – Cage podobno stawia czoło finansowemu zadłużeniu, a także... młodszej wersji samego siebie, która nienawidzi swojego starszego „brata” za zniszczenie budowanej latami kariery. W filmie mają pojawić się także wątki rodzinne, odnoszące się do córki oraz byłej żony aktora, oraz wiele elementów komediowych. Nie wiem jak wy, ale jako wielki fan talentu i antytalentu Nica czekam na „The Unbearable Weight of Massive Talent” z niecierpliwością. (PP)

## KSIAŻKA KLASYKA GROZY W WYDAWNICTWIE VESPER



Niewielkie wydawnictwo Vesper od jakiegoś czasu uszczęśliwia polskich miłośników grozy klasycznymi opowieściami, które większość kojarzy głównie z filmów czy gier, nawet nie zdając sobie sprawy, że ich korzenie sięgają przecież literatury. Niedawno światło dzienne ujrzało rodzime wydanie powieści „Amityville Horror” z 1977 roku, na podstawie której powstała cała seria mniej lub bardziej udanych filmów grozy, a także nowe wydania takich klasyków jak „Coś”, „Psychoza”, „Upiór opery”, „Dracula”, „Omen”, „Egzorcysta”, „Frankenstein”, „Adwokat diabła”, „Obcy” czy „Zew Cthulhu”. Na 2020 rok Vesper zapowiedziało między innymi nowe powieści Dana Simmonsa („The Abominable”) i Roberta McCammona („Speaks the Nightbird”). Mnie najbardziej cieszy zapowiedź nowego wydania jednego z najlepszych horrorów, jakie dane mi było przeczytać – mowa o „Twierdzy” autorstwa F. Paula Wilsona, która pojawi się w przyszłym roku w nowym przekładzie. (PP)

KOMIKS

## LIGA NIEZWYKŁYCH DŻENTELMENÓW: XX STULECIE

Łapię się na tym, że niemal każdą recenzję dzieła autorstwa Alana Moore'a chcę rozpocząć od zdania, że to jego „szczytowe osiągnięcie”.

A to coś znaczy. Brytyjski scenarzysta rozstaje się ponoć z komiksem na zawsze, a jego łabędzim śpiewem będzie domknięcie serii o tytułowej Lidze, do której na przestrzeni lat należeli chociażby Mina Murray (po mężu Harker; ta sama, którą ukąsił Drakula), kapitan Nemo czy Allan Quatermain. Projekt „Stulecie”, którego trzy tomy zamknięto teraz w wydaniu zbiorczym, to jednak nie tyle komiks przygodowy, ale postmodernistyczna, intertekstualna jazda z demonami Moore'a, który przepisuje historię popkultury, skacząc od pierwszej dekady minionego wieku, przez psychodeliczne lata sześćdziesiąte, aż do poprzedniego dziesięciolecia. „Stulecie” było dla angielskiego geniusza komiksu szansą na wyzwolenie się z kajdan mainstreamu i zrealizowanie zamasyzowanej opowieści brawurowo dotykającej istoty naszych relacji z kulturą popularną. Choć omawiany tom to zamknięta całość, zachęcam do sięgnięcia po poprzednie opowieści o Lidze. No i po finał. (BC)



TELEWIZJA

## DISNEY+ PRZEKROCZYŁ 10 MILIONÓW ABONENTÓW

W fenomenalnym tempie rozwija się platforma streamingowa Disney+, która ruszyła w pierwszej połowie listopada. W ciągu zaledwie dwóch dni od startu zgromadziła 10 milionów subskrybentów, którzy chcą oglądać Kaczoza Donalda, Myszkę Miki, „Gwiezdne wojny” i superbohaterów Marvela. Ogromny sukces skomentował szef Disneya Bob Iger, według którego w ciągu najbliższych pięciu lat Disney+ przyciągnie od 60 do 90 milionów stałych abonentów. Pościg za Netflixem trwa więc w najlepsze i chociaż największy konkurent Disneya ma obecnie blisko 160 milionów odbiorców, to wartości, o których mówił Iger, osiągnął dopiero w latach 2015-2016, ponad osiem lat po debiucie w segmencie streamingowym. Czas pokaże, czy ta wojna gigantów odbędzie się z korzyścią dla widzów. (PP)



FILM

## POWSTANIE DRUGA CZĘŚĆ SALI SAMOBÓJCÓW!

**Interesujące wieści z rodzimego podwórka – prawdopodobnie doczekamy się drugiej części filmu Jana Komasy pt. „Sala samobójców”.**

Produkcja z 2011 roku podzieliła widzów głównie ze względu na nieprzystępną dla wszystkich tematykę i dość innowacyjną jak na polskie warunki formę. Ja należałam do grupy osób absolutnie zachwyconych

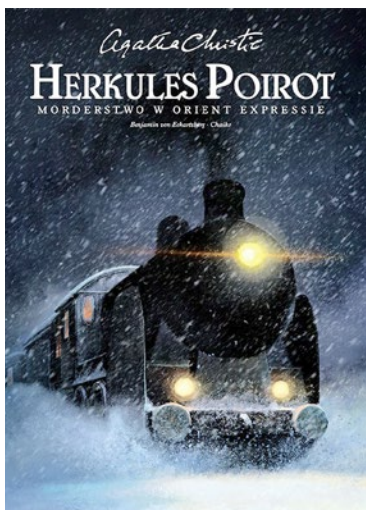
filmem młodego reżysera, którego dzieła, takie jak „Miasto 44”, „Powstanie Warszawskie” czy „Boże ciało”, zawsze cieszyły się uznaniem krytyków i zdobywały liczne nagrody na festiwalach całego świata. Główną rolę w filmie „Sala samobójców. Hejter” ma zagrać Maciej Musiałowski. Twórcy zapowiadają utrzymanie mrocznego klimatu

cyberthrillera i opowieść o cienie granicy dzielącej miłość i nienawiść. Podejrzewam, że nie zabraknie emocji, ponieważ temat hejtu jest ciągle gorący i co chwila na nowo podsycany przez najnowsze doniesienia medialne. Oprócz Musiałowskiego w filmie zagrają między innymi Danuta Stenka, Jacek Koman, Maciej Stuhr i Agata Kulesza. (PP)

STUHR

KOMIKS

## AGATHA CHRISTIE ZNOWU NA TROPIE

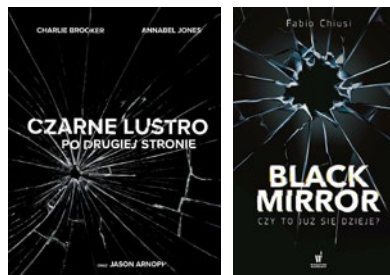


**No, może niedosłownie, bo sprawy kryminalne rozwiązywać będą najślynniejsi bohaterowie jej rozlicznych powieści, lecz historii tych można słuchać raz po raz.** A raczej czytać. Szczególnie że końcówka stycznia przyniesie aż trzy komiksowe adaptacje książek Agathy Christie, które zainaugurują frankofońską serię poświęconą dziełom brytyjskiej pisarki. Okrętem flagowym będzie słynne „Morderstwo w Orient Expressie” (niedawno przeniesione na ekran przez Kennetha Branagha), ale przecież nie samym Herculesem Poirotem miłośnik kryminału żyje. Dlatego też Egmont wyda również „Trupa w bibliotece”, czyli adaptację drugiej powieści z panną Marple, amatorką niebezpiecznych przygód, oraz „Pana Browna”, którego dopaść próbują Beresfordowie. Duet ten, przyjaciele, a potem małżeństwo, to bodaj najmniej znani detektywi z dorobku Christie, co nie znaczy bynajmniej, że nieinteresujący. Tommy i Tuppence starzeją się bowiem raczej z czytelnikami i poznajemy ich jako młodych ludzi, a żegnamy już na emeryturze. Co dalej? Wydawca nie ujawnił jeszcze planu na kolejne miesiące, ale można się spodziewać, że światło dzienne ujrzą także kolejne tomy: „Śmierć na Nilu” i „Rendez-vous ze śmiercią”. (BC)

CRIME

KSIĄŻKA

## BLACK MIRROR W WERSJI KSIĄŻKOWEJ RAZY DWA



BLACK

**Wielu z was kojarzy zapewne niezwykle popularny serial „Black Mirror”, który można aktualnie obejrzeć na Netflixie.** W październiku w Wydawnictwie Dolnośląskim pojawiła się książka „Black Mirror. Czy to już się dzieje?”, w której zostały omówione wszystkie odcinki serialu w zestawieniu z elementami otaczającego nas świata. Sięgnąć po nią powinni wszyscy ci, którzy sądzą, że pokazane w tej produkcji elementy to tylko fikcja i wymysł scenarzystów. Z kolei wydana w listopadzie przez Insignis pozycja „Czarne lustro. Po drugiej stronie” to podróż za kulisy tego fenomenu ze srebrnego ekranu, na którą zapraszają czytelników twórcy serialu – Charlie Brooker i Annabel Jones. Na łamach książki głos zabiorą też znani i kochani twórcy – aktorzy i reżyserzy – na przykład John Hamm, Jodie Foster czy Bryce Dallas Howard, którzy mieli okazję zagrać w którymś odcinku lub stanąć za kamerą. Jeśli więc jesteście fanami „Black Mirror” lub macie takowych w swoim otoczeniu, nie dziękujcie za propozycję gwiazdkowego prezentu. (PP)



## FILM

## ZAMIESZANIE WOKÓŁ SEQUELA JOKERA

**Kiedy pisałem recenzję „Jokera” w reżyserii Todda Phillipsa, zakończyłem ją pobożnym życzeniem, żebyśmy tylko nie doczekali się sequela filmu, nie daj Boże połączonego jeszcze z nową produkcją o Batmanie, którego grał będzie Robert Pattinson.** Jednak nie zabija się przecież kury znoszącej złotej jaja, a film, który zarobił ponad miliard dolarów, musi doczekać się w Hollywood kolejnych części, nawet jeśli stanowi dzieło kompletne i skończone. I tak w niecałe dwa miesiące od premiery „Jokera” informatorzy za oceanu donieśli, że reżyser dostał już zielone światło na stworzenie kontynuacji.

## WARNER

Co ciekawe, zaledwie po dwóch dniach plotki te zdementował sam Phillips, który w jednym z wywiadów powiedział, że nigdy nie doszło do spotkania pomiędzy nim a producentami z Warner Bros. w sprawie sequela. Nie mam jednak złudzeń, że oszałamiający sukces finansowy „Jokera”, który kosztował przecież tylko marne 60 milionów dolarów, prędzej czy później zmusi władarzy studia do przygotowania kolejnej części. I sam nie wiem, czy lepiej, żeby nakręcił ją Phillips, czy jakiś wybrany przez producentów wyrobnik. A może czas nakręcić teraz utrzymaną w podobnym klimacie genę Lexa Luthora? (PP)

## KINO

## NETFLIX PRZEJMUJE LEGENDARNE KINO W NOWYM JORKU!

**Paris Theatre w Nowym Jorku to legendarne kino z pojedynczym ekranem, mogące pomieścić 581 widzów.** Ulokowany na Manhattanie obiekt, słynący z pokazów filmów artystycznych i obcojęzycznych, został w tym roku zamknięty po 71 latach działalności. Na ratunek przyszedł Netflix, który najpierw otworzył kultową salę kinową, by zrealizować pokaz „Historii małżeńskiej”, a następnie ogłosił, że zamierza regularnie wyświetlać własne produkcje właśnie w Paris Theatre. A będzie co pokazywać – nowa strategia streamingowego giganta zakłada limitowane seanse dla swoich największych i najważniejszych filmów. Przykładem może tu być „Irlandczyk”, trwająca trzy i pół godziny gangsterska produkcja Martina Scorsese, w której wystąpiła aktorska ekipa marzeń: Robert De Niro, Al Pacino i Joe Pesci.



Przypominam, że w ubiegłym roku Netflix wyprodukował także „Romę”. Film Alfonso Cuaróna otrzymał dziesięć nominacji do Oscara i zgarnął trzy statuetki, a średnia jego ocen na Metascore wynosi aktualnie 96/100. Czyż to nie idealne produkcje do obejrzenia w takim miejscu jak Paris Theatre? (PP)

## NETFLIX

## KSIĄŻKA

## ALBATROS Z MOCNYMI ZAPOWIEDZIAMI NA PIERWSZY KWARTAŁ NOWEGO ROKU



## Wydawnictwo Albatros ujawniło swoje kluczowe plany wydawnicze na pierwsze miesiące 2020 roku.

Wygląda na to, że szczęśliwi będą miłośnicy najpopularniejszych na świecie autorów thrillerów, ale nie tylko. Już 15 stycznia premierę będzie miała książka „O krok za daleko” (w oryginale „Run Away”), czyli nowa powieść mistrza gatunku Harlana Cobena, jednak już teraz mogą ją czytać szczęśliwcy, którzy uczestniczyli w grudniowym spotkaniu z wydawcą. 29 stycznia zaznaczą w kalendarzu miłośnicy Grahama Mastertona – wtedy ukaze się najnowsza, dziewiąta już część przygód Katie Maguire. Osadzone w Irlandii kryminały cieszą się ogromną popularnością na całym świecie, a wygłodniały fani prozy Brytyjczyka od grubo ponad roku czekają na nową powieść. 12 lutego premierę będzie miała najnowsza książka Lee Childa traktująca o Jacku Reacherze. Aż trudno uwierzyć, ale „Zgodnie z planem” (w oryginale „Blue Moon”) to już 24. część sagi o tym bohaterze, a mimo to czytelnicy wciąż wciągają powieści z nim na listy bestsellerów. Na koniec warto wspomnieć też o zaplanowanej na 25 marca premierze najnowszej książki Roberta Harrisa, autora „Pompejów”, „Waterlandu” czy „Autora widmo”. „Drugi sen” będzie postapokaliptycznym thrillerem nawiązującym klimatem do słynnej „Opowieści podręcznej”. Czytelnicy poznają w książce nową, autorską wizję średniowiecza, które... dopiero nadejdzie. (PP)

TXT & GFX: DR \$UEZIU

# KDP<sup>55</sup>

**NARESZCIE!**  
W KOŃCU MOGŁEM  
OPĘDZLOWAĆ JAKĄS SZPILKĘ!  
WIAZAŁO SIĘ TO Z TOTALNYM  
KRYCIEM SIĘ PO KIBLACH:  
W PRACY, W DOMU  
I U ZNAJOMYCH.

TAK WYGLĄDA  
SZCZĘŚCIE.

NIESTETY,  
W TYCH WARUNKACH  
NIE POTRAFIĘ GRAĆ,  
KORZYSTAJĄC ZE  
SŁUCHAWEK.

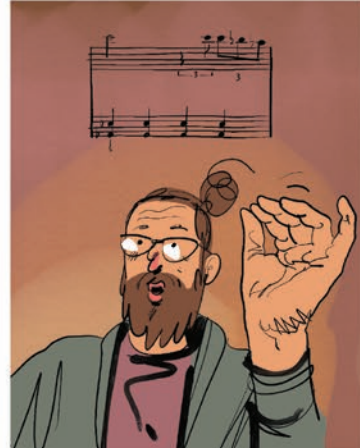
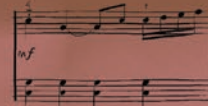


KIEDY DOSTAŁEM SZANSE,  
ABY WRZUCIĆ KONSOLĘ  
W BAZĘ, POGRAĆ NA TV...

...I PO  
DWUDZIESTU  
GODZINACH  
GRY W CISZY...

...USŁYSZAŁEM  
GŁÓWNY TEMAT  
Z ZELDY...

DOBRCZE  
WIECIE  
KTÓRY...  
TENI!

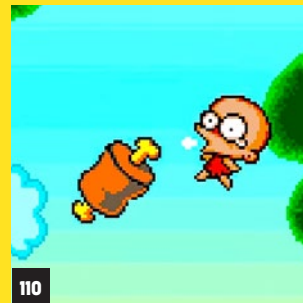
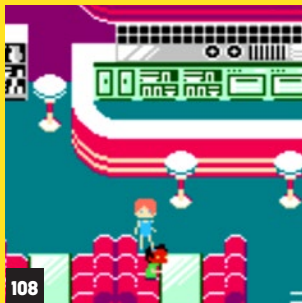
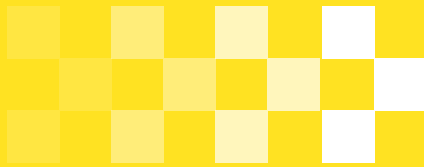


A MOJA  
CÓRKA  
ZACZĘŁA  
KLASKAĆ...

PUŚCIŁEM  
BĄCZKA  
WZRÓSZENIA.

2019

# GRA FIFA D T CS



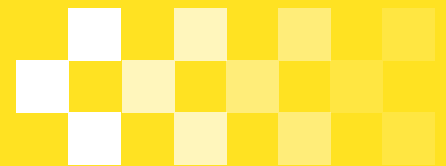
## F E L I E T O N Y

107 Michał R. Wiśniewski

113 Piotr Gawrysiak

118 Aleksy Uchański

120 Marcin Borkowski



**W BREATH OF THE WILD FABUŁA ISTNIEJE TYLKO ŚLADOWO, W ROZRZUCONYCH PO ŚWIECIE GRY KAWAŁECZKACH.**





W wieku dziewięciu lat miałem proroczy sen. Trafiłem w nim do gry komputerowej, jakiej świat jeszcze nie widział. Była cudowna – po pierwsze, cały czas widziałem w niej ręce mojej postaci. A po drugie, przed nimi była nie równiutka linia horyzontu, tylko pięknie pofalowane góry [z perspektywy czasu – stanowczo efekt mojej fascynacji horyzontem w grze Desert Fox]. I, uwaga, najważniejsze – do wszystkiego, co można było w okolicy tych gór zobaczyć, dawało się po prostu dojść.

■ Paweł Schreiber

**D**zisiaj pewnie już niektórym trudno zrozumieć, dlaczego po tym śnie przez dłuższą chwilę dochodziłem do siebie. Obecnie rozległe plenery, które można swobodnie zwiedzać, są w grach normą. Kiedyś było troszkę inaczej.

Kiedy myślę o krajobrazach w grach, mam coraz silniejsze wrażenie, że

chodzi w nich dzisiaj o coś więcej niż tylko piękne widoczki. Stały się jednym z najważniejszych wyzwań dla projektantów i jednym z najgorętszych tematów, o które kłóć się recenzenci i gracze (nie zawsze wiedząc, że kłóć się właśnie o nie). Dyskusje na temat Skyrima, Wiedźmina, ostatniej Zeldy czy Death Stranding obracają się często przede wszystkim wokół tego, co się w tych grach dzieje z rozległą

przestrzenią. Przy wszystkich liniach rozwoju gier, które lubimy nakreślać, jest też taka, która prowadzi od śmierci labiryntu (o której pisałem już w Pixelu dawno, dawno temu) do triumfu krajobrazu. Chyba jest dużo ważniejsza, niż się nam zwykle wydaje.

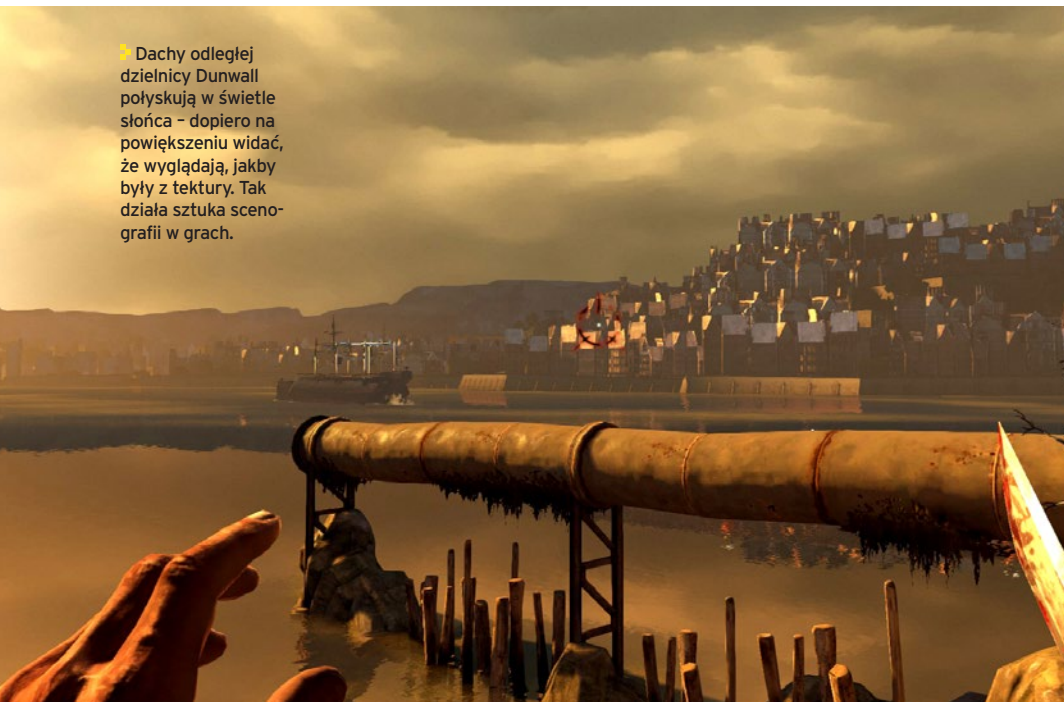
Ale zacznijmy od początku, czyli od momentu, kiedy na krajobrazy w grach jeszcze (prawie) w ogóle nie ma miejsca. Wczesne gry wideo bardzo



**NASZE NAJWAŻNIEJSZE DYSKUSJE NA  
TEMAT SKYRIMA, ZELDY CZY DEATH STRANDING  
TO W RZECZYWISTOŚCI DYSKUSJE  
O KRAJOBRAZIE.**

# ZONIT ZONIT

➤ Dachy odległej dzielnicy Dunwall połyskują w świetle słońca – dopiero na powiększeniu widać, że wyglądają, jakby były z tektury. Tak działa sztuka scenografii w grach.



często rozgrywają się po prostu na jednym ekranie. Tak jest w większości hitów lat siedemdziesiątych, od Computer Space po Space Invaders. Na ekranie pojawiają się tylko elementy ściśle związane z rozgrywką – pojazdy, potwory, pociski. Na jednym ekranie mieści się cały świat – ci, których trzeba ubić, i ci, którzy muszą przeżyć. Nic więcej nie potrzeba. Oczywiście, jednoekranówki wcale nie muszą być proste. Moja edukacja w zakresie klasycznej mitologii zaczęła się, kiedy jeszcze chowałem się pod stołem ze strachu na widok potworów z Jet Set Willy'ego, od niepozornej gry zatytułowanej Styx – dopiero po latach dowiedziałem się, że też była autorstwa Matthew Smitha. Tam wszystko również działo się na jednym ekranie, ale przestrzeń gry była podzielona na trzy części, które ożywały dopiero, kiedy się w nie weszło. Dopiero po przejściu labiryntu wypełnionego



W Metal Mutant trochę opowiadało dużo ciekawsze historie niż łupu-cupu, w którym uczestniczyliśmy na pierwszym planie.

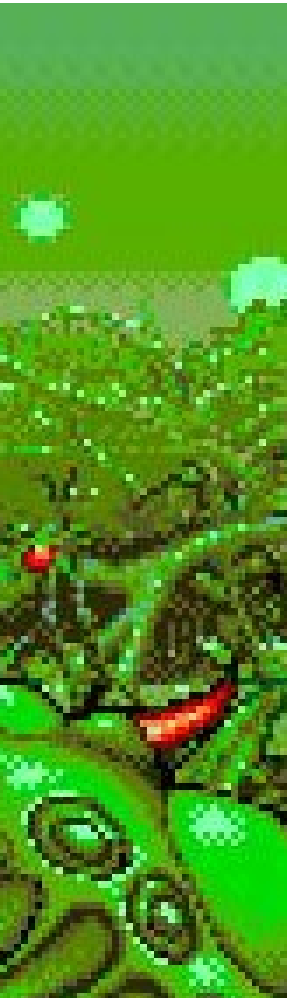
pająkami w rzece płynącej przez środek ekranu pojawiały się ryby, a po jej przepłynięciu na końcu naszej drogi wyłaniała się ogromna postać kostuchy w czarnym habicie, która dawała mi wtedy poczucie obcowania z czymś tak mrocznym, że aż mi się w mojej przedszkolnej głowie kręciło. Kiedy udawało mi się dotrzeć do końca, czułem, że mam za sobą solidną podróż, chociaż rozgrywka trwała najwyżej kilka minut.

W kolejnych grach Smitha przestrzeń się rozbudowywała – Manic Miner to już seria jednoekranówek, które trzeba przechodzić w określonej kolejności, a Jet Set Willy buduje z pojedynczych komnatek wielką posiadłość. We wszystkich jednak obowiązuje ta sama zasada – na ekranie nie widać nic poza bezpośrednio uczestniczącymi w grze elementami

świata, czyli platformami do skakania, potworami do unikania czy skarbami do zbierania. Z dachu domu Willy'ego nie zobaczymy ulicy, przy której stoi, bo żadnej ulicy ani nieba nie ma i nie musi być. Do czasu...

W The Way of the Tiger uwielbiałem grać nie dlatego, że było to świetne mordobicie. Uczciwie rzecz biorąc, świetne nie było. Ale jak ta gra wyglądała w ruchu... Ruszał się przede wszystkim pięknie animowany ninja, którym się sterowało w walkach na pięści i nogi, kije oraz miecze, ale bardzo dużo działało się też poza właściwym polem gry. W czasie walki można było podziwiać wielowarstwowe, przesuwające się zgodnie z prawami perspektywy tło – często zamiast walczyć, wolałem po prostu pochodzić, podziwiając bliższe i dalsze krzaczki, kamienie i fontanny.





❖ Kostucha z gry *Styx*, czyli jedna z wielu strasznych postaci pochylających się nad moimi wspomnieniami z dzieciństwa.

❖ W *Larrym* gracze rzadko zwracają uwagę na piękne tła Rogera Hardy'ego i Williama D. Skirvina. A szkoda.

Walka na kije rozgrywała się na śliskim pniu przerzuconym przez rzekę, na której cały czas coś się działo – pływały i zrywały się do lotu kaczkę, z nurtem spływały pięknie cieniowane stare dechy. Wyobrażałem sobie, że jeśli w odpowiednim momencie spadnę na jedną z nich, to popłynę i zobaczę jeszcze kawałek tego świata, z którego na razie widziałem tylko zakale rzeki i mające w tle góry. Nawet próbowałem. Oczywiście nic z tego nie wyszło. W części poświęconej walce na miecze tło było zdominowane przez okazałą świątynię, ale to nie wszystko – za polem walki tam i z powrotem ciągle chodzili ludzie noszący lektyki i popychający taczki. Czasem zostawiali swój ciężar, żeby na chwilę odpocząć albo poprawić fryzurę. *Ruchome tła Tigera* fascynowały mnie tym mocniej, im bardziej były nieosiągalne – wiedziałem, że nie popłynę rzeką i nie pójde między ludzi z lektykami i taczkami. Ale to właśnie w nich tkwiła cała magiczna atmosfera tej gry.

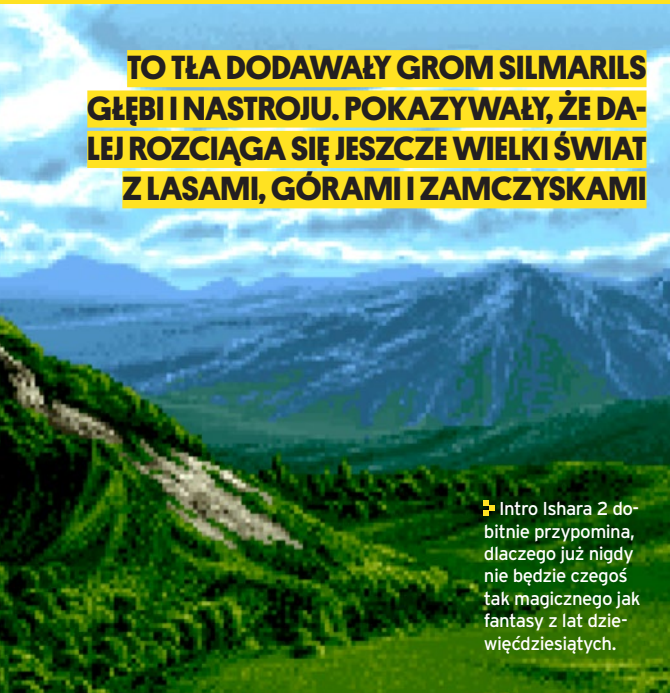
Takie krajobrazy w tle w starszych grach to prawdziwy temat rzeka. Pamiętają je chyba wszyscy, którzy grali w klasyczne tytuły



**RUCHOME TŁA TIGERA FASCYNOWAŁY MNIE TYM BARDZIEJ, IM BARDZIEJ BYŁY NIEOSIĄGALNE – WIEDZIAŁEM, ŻE NIE POPŁYNĘ RZEKĄ ANI NIE PÓJDĘ MIĘDZY LUDZI Z LEKTYKAMI I TACZKAMI.**



**TO TŁA DODAWAŁY GROM SILMARILS GŁĘBI I NASTROJU. POKAZYWAŁY, ŻE DALEJ ROZCIĄGA SIĘ JESZCZE WIELKI ŚWIAT Z LASAMI, GÓRAMI I ZAMCZYSKAMI**

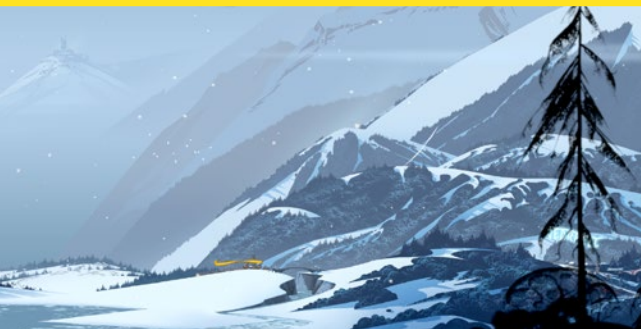


❖ Intro *Ishara 2* dobitnie przypomina, dlaczego już nigdy nie będzie czegoś tak magicznego jak fantazy z lat dziewięćdziesiątych.

*Silmarils* – *Targhana*, *Metal Mutant* czy *Star Blade*. Bez nich mielibyśmy do czynienia z dość płaskimi (dosłownie i w przenośni) zręcznościówkami. To tła dodawały im głębi i nastroju, pokazywały, że poza tym, w czym bezpośrednio uczestniczymy, rozciąga się jeszcze wielki świat z futurystycznymi miastami, lasami, górami i zamczyskami, nad którymi krążą, w zależności od konwencji, statki kosmiczne albo gigantyczne ptaszyska. Od zawsze w światach komputerowych wyścigówek malownicze tła ozdabiały horyzont i pokazywały graczom wszystkie miejsca, do których nigdy nie mieli dojechać. Do dziś wdycham z zachwytem, kiedy widzę krajobraz otwierający podróż po obcym świecie w *Another World* lub późniejsze migawki wielkiego miasta, w którym rozgrywa się akcja. Chahi mistrzowsko wykorzystuje

je do tego, żeby w małym świecie swojej gry zbudować wielką przygodę. Ale granicy między pierwszym planem a tłem nie da się przekroczyć. Przestrzeń, w której robimy swoje, i krajobraz są od siebie ściśle oddzielone.

Takie podejście skojarzyło mi się w pewnym momencie – mam nadzieję, że słusznie – z momentem, kiedy krajobraz nieśmiało wkracza jako temat do sztuki europejskiej. U Giotta di Bondonego zawsze sporo się dzieje na pierwszym planie, ale w tle też robi się coraz ciekawiej. Wyrastają przeczące prawom przyrody góry (uwielbiam!), a z nich, często po prostu z litej skały, drzewka. Między zadrzewionymi górami a postaciami nie ma ciągłości – nic nie wskazuje na to, żeby na rozciągającej się w oddali wzgórza w ogóle dawało się wleźć. Ta granica między tłem a pierwszym planem będzie przez pewien czas

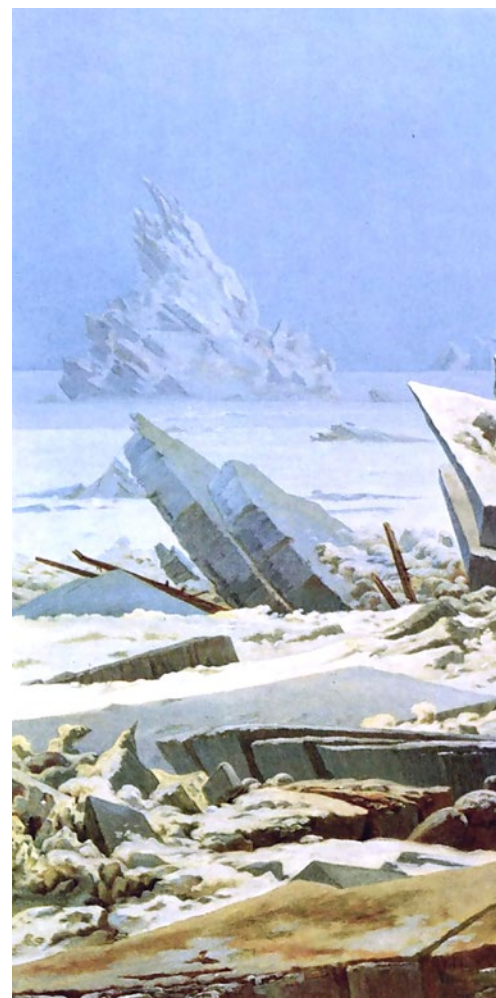


naruszana nieśmiało, na przykład w słynnych „Bardzo bogatych godzinach księcia de Berry”, gdzie nawet ciągnące się w oddali pola bywają pełne zajętych robotą rolników, kolegów tych z pierwszego planu. Regułą jednak jest, że pierwszy plan służy do pokazywania tego, co ważne, a odcięty od niego krajobraz jedynie dodaje całości smaczku i uroku.

Oczywiście takie podejście jest oczywiste, kiedy mamy do czynienia z dwoma wymiarami – nikt się nie czepia tego, że tła nie można osiągnąć, skoro głębia jest tylko złudzeniem. Problem z krajobrazami w grach zrobił

➤ Mogą wam opowiadać różne rzeczy, ale głównym bohaterem serii The Banner Saga jest tak naprawdę krajobraz, w którym wszyscy inni bohaterowie zmieniają się w małe kropeczki.

się trochę bardziej skomplikowany. Teraz gracz spodziewał się, że będzie w stanie zajrzeć w każdy zakamarek świata, w którym wylądował. Najprostszym rozwiązaniem okazał się wciąż popularny w grach labirynt, który zyskuje nowy blask w pierwszych grach FPS. W The Catacomb Abyss czy Wolfensteinie 3D istnieją tylko korytarze, którymi się poruszamy – nawet wtedy, gdy (jak czasami w CA) chodzimy pod gołym niebem. W Domie zaszła jednak pewna zmiana – chociaż idziemy głównie wijącymi się korytarzami i zadaszonymi hałami, to jednym z pierwszych widoczków na początkowym poziomie są czerniejące w oddali marsjańskie góry. Widać je przez trzy ogromne okna, które są umieszczone tak, żebyśmy widzieli jak najszerszy kawałek tej ponurej panoramy. Oczywiście góry to gotowa bitmapa, więc z definicji nie da się do nich dojść i zobaczyć, co się za nimi kryje. Takie podejście w gruncie rzeczy nie różni się od tego, które stało za Targhanem czy Another World. Za światem, w którym coś się dzieje, jest inny, może nawet trochę ładniejszy, którego nigdy nie zobaczymy z bliska. Płaska panorama (skyplane) zmieniła



## PAMIĘTAM, JAK ZOBACZYŁEM SŁYNNY PIERWSZY OBRAZEK Z OBLIVION – ZAKUTEGO W ZBROJĘ RYCERZA, GAPIĄCEGO SIĘ NA LAS, ZA KTÓRYM WZNOŚĄ SIĘ GÓRY WYGLĄDAJĄCE JAK TYPOWE DORYSOWANE TŁO.



się potem w sześcian (skybox) i półkulę (skydome), ale zasada pozostawała z grubsza ta sama. Jednak grafika gier wciąż się rozwijała i było wiadomo, że sprawa się na tym raczej nie skończy...

Oczywiście nazwanie przełomem właśnie TES IV: Oblivion jest dyskusyjne, bo do zmiany statusu krajobrazów w grach przyczyniło się też wiele innych tytułów, ale wydaje mi się, że to właśnie opcja distant land z tego tytułu miała z tym najwięcej wspólnego. Pamiętam, jak zobaczyłem słynny pierwszy obrazek z gry – zakutego w zbroję rycerza gapiącego się na las, za którym wznoszą się góry, wyglądające jak typowe dorysowane tło. Pod spodem komentarz, że do tych gór można dojechać i na nie wleźć. Oczywiście wielu się już podobnymi rzeczami chwaliło, ale tu skala przedsięwzięcia była nieporównywalna

**DZIESIĄTKI KILOMETRÓW KWADRATOWYCH TRZEBA WYPEŁNIAĆ DZIESIĄTKAMI PODOBNYCH DO SIEBIE ZADAŃ I ZNAJDIEK, ŻEBY TYLKO BIEDNY GRACZ SIĘ NIE WYNUDZIŁ, IDĄC Z MIEJSCA NA MIEJSCE.**



z wcześniejszymi próbami. Cóż z tego, że w praktyce, przed pojawieniem się modów, odległe krajobrazy wyglądały, powiedzmy delikatnie, tak sobie? Zaczęła się złota era gier z otwartym światem, w których daleki krajobraz nie jest już tylko tłem, ale też miejscem, do którego można spokojnie dojść. I pojawiły się nowe problemy.

Pierwsza trudność jest oczywista: kiedy gracz widzi na duże odległości, dużo trudniej go oszukiwać w kwestii rozmiaru świata. Przykład pierwszy z brzegu – kiedy pojawiły się mody do Morrowinda drastycznie zwiększające zasięg wzroku bohatera, od razu takowy zainstalowałem i od razu go wyłączyłem. Bo wystarczyło wejść na byle górkę, żeby się zorientować, że miasto, do którego człowiek z przejęciem podróżował, jest w takiej odległości jak spożywczyak, do którego chodzę po

♣ Caspar David Friedrich, „Morze lodu”. Krajobraz, w którym człowiek nie jest już nawet drobiną.

♣ Po to się w Oblivionie wchodziło na górki. Widoczek, który zapierał dech w naszych dużych wóczas młodszych piersiach.

mleczko do kawy. Druga trudność też nie wymaga wielkiej odkrywczości – skoro budujemy wielki otwarty świat, to musimy go czymś wypełnić. Jaki z tym jest kłopot, wie każdy, kto był kiedykolwiek zmuszony grać w dużych dawkach w gry Ubisoftu. Dziesiątki kilometrów kwadratowych trzeba wypełniać dziesiątkami podobnych do siebie zadań i znajdziek, żeby tylko biedny gracz się nie wynudził, idąc z miejsca na miejsce, i żeby spędził przy grze długie godziny, szukając trzydziestego piątego elementu kolekcji Bóg-wie-czego, który przyda mu się na Bóg-wie-co, ale jest na to trofeum/osiągnięcie, więc trzeba. A że to nudne – trudno, w końcu to duża gra z otwartym światem.

Kluczowy dla mnie jest problem trzeci i ostatni – duże otwarte przestrzenie bardzo utrudniają opowiadanie spójnych historii.

Porządnie skonstruowana opowieść prowadzi odbiorcę od punktu do punktu, ale kiedy przed graczem otwiera się cały świat, raczej nie da się nigdzie spokojnie poprowadzić. Przy każdym ograniczeniu jego wolności będzie się buntował. Przestrzenie w grach narracyjnych tradycyjnie miały strukturę siatki korytarzy, bo kiedy się nimi idzie, mijają się określone miejsca w określonej kolejności. Wtedy można też pięknie opowiadać historię. Na otwartej przestrzeni już się tak nie da – fabułę trzeba rozbijać na często niezależne od siebie kawałeczki, które dopiero potem zbieramy do kupy. Nie ma co marzyć o precyzyjnej dramaturgii – chyba żeby ją realizować w formie serii scenek przerywnikowych, ale to też dzisiejszego gracza już trochę razi. W ogromie krajobrazu fabuła po prostu się rozplywa, zresztą podobnie jak wyraziste postaci.

Kiedy malarze romantyczni zafascynowali się krajobrazem, niektórzy z nich lubowali się w scenach, w których natura dominuje w takim stopniu, że nie ma już w niej miejsca na człowieka. W „Morzu lodu” Caspara Davida Friedricha widać przede wszystkim ciągnącą się po horyzont białą równinę, upstrzoną ogromnymi iglicami powstałymi z potrzaskanych brył lodu. Dopiero po chwili daje się dostrzec zmiażdżony między lodowymi płytami statek – przy ogromie tego krajobrazu jest już nie śladem tragicznej opowieści, tylko małym dopiskiem gdzieś na marginesie. Krajobrazu nie da się zrozumieć ani opowiedzieć – to w romantyzmie wciąż powracający motyw. Nie darmo w Mickiewiczowskiej „Drodze na przepaść w Czufut-Kale” Mirza radzi Pielgrzymowi, żeby się nie gapił w przepaść, a przede wszystkim nie próbował jej zrozumieć: „I myśli tam nie puszczaj, bo myśl jak kotwica / Z łodzi drobnej ciśniona, w niezmierność głębiny / Piorunem spadnie, morza do dna nie przewierci, / I łódź z sobą przechyli w otchłanie chaosu”. Pielgrzym oczywiście wie swoje, więc w przepaść zagląda, ale mówi: „Com widział, opowiem – po śmierci; / Bo w żyjących języku nie ma na to głosu”. Może starzy mistrzowie mieli rację, wpychając krajobrazy w więzienie tła i nie pozwalając im na mieszanie się z pierwszym planem. Krajobraz, którego się nie upilnuje, rozrasta się w niekontrolowany sposób. Zżera ludzi, których chcemy pokazać, zżera ich historie.

# CREDITS

**GERTRUDZIE STEIN MARZY SIĘ DRAMAT PRZYPOMINAJĄCY KRAJOBRAZ – NIE TAKI, W KTÓRYM AKCJA SIĘ ROZWIJA I ZMIENIA, TYLKO TAKI, W KTÓRYM WSZYSTKO WIDAĆ JEDNOCZEŚNIE I MOŻNA PO PROSTU BŁĄDZIĆ PO NIM SWOBODNIE WZROKIEM.**



Podobnie bywa z wielkimi światami dzisiejszych gier – często fabuły się w nich po prostu rozplywają i tracą wagę. Często służą jako wabik do zwiedzania, ale potem liczy się już przede wszystkim ogromna przestrzeń, za pomocą której niby można coś opowiadać, ale można też zadać pytanie – po co? Najbardziej dobitnie widać to w cudownej eksperymentalnej grze *The Beginner's Guide*, gdzie narrator cały czas próbuje budować swoją opowieść o twórcy serii niedokończonych i niewydarzonych gier, w które gramy. Moment, kiedy wreszcie się zamyka, bo nie ma już o czym opowiadać, i pozostajemy sam na sam z przestrzenią, to jedno z najbardziej magicznych growych doświadczeń, jakie przeżyłem.

Z tych problemów z opowiadaniem zdają sobie sprawę twórcy *The Legend*

✚ W *Breath of the Wild* widok z wysokiej góry bywa bardziej przejrzysty od mapy. A do tego dużo, dużo, dużo ładniejszy.

of *Zelda: Breath of the Wild*, gdzie fabuła istnieje tylko śladowo, w rozrzuconych po świecie gry kawałeczkach, a na gracza działa przede wszystkim ogrom krajobrazu, który może sobie do woli zwiedzać. *Zelda* jest żywym przykładem tego, jak ważne dla głównego nurtu stały się doświadczenia pogardzanych „symulatorów chodzenia” – przecież jeśli się *BotW* uważnie przyjrzeć, absolutną większość czasu spędzamy tam właśnie, chodząc z miejsca na miejsce.

Jest w *Zeldzie* jeszcze coś. Kiedy w nią grałem, równolegle czytałem trochę o międzywojennych dramatach Gertrude Stein, amerykańskiej pisarki awangardowej. Opowiadała, jak ją denerwuje teatr, który próbuje opowiadać jakieś historie – nie pozwala się skupić na bieżącej chwili, bo cały czas każe wspominać, co było przed chwilą, i domyślać się, co nastąpi zaraz. Krótko mówiąc, zamiast się cieszyć tym, co oglądamy, jesteśmy wszędzie, tylko nie w teraźniejszości. Marzy jej się dramat przypominający krajobraz, który widzi przez okno – nie taki, w którym akcja się rozwija i zmienia, tylko taki, w którym wszystko widać jednocześnie i można po prostu błędzić po nim swobodnie wzrokiem, szukając ciekawych połączeń, nie pędząc wyznaczonym przez kogoś wcześniej szlakiem. Krajobraz jest przeciwieństwem

✚ *Death Stranding*. Gra o chodzeniu tu, tam, siam, i jeszcze trochę, i może jeszcze. Gra o człowieku i jego krajobrazie.

❖ Walden. Gra o wielkim amerykańskim samotniku – Henrym D. Thoreau. Jego chatkę można też spotkać w Falloucie 4 – tam okolica wygląda trochę inaczej.

❖ Rozpoczęcie Dear Esther, skonstruowane tak sprytnie, że na ekranie widać już punkt, w którym gra się skończy, choć gracz tego jeszcze oczywiście nie wie.

fabuły, bo w fabule najważniejsza jest ograniczona widoczność, tak żebyśmy nie wiedzieli, co się kryje za zakrętem. Skojarzenie z rozrastającym się zasięgiem widzenia w grach nasunęło mi się właściwie od razu. A filozofia najnowszej Zeldy jest taka, że z prawie każdego miejsca widzimy większość ważnych lokacji z całego świata gry. Wystarczy się wspiąć na odpowiednio wysoką górę lub wieżę. W ten sposób Zeldy staje się grą przede wszystkim o krajobrazie, a mniej o historii – zupełnie już nie pamiętam, w jakiej kolejności odkrywałem kolejne lokacje i fragmenty opowieści o Zeldzie, Linku i Ganonie. Za to pamiętam świetnie, gdzie je odkrywałem. Szlaki, którymi chodziłem, służyły przede wszystkim temu, żeby w końcu objąć wzrokiem całość, w której widać wszystko naraz.

Zastanawiałem się trochę, czy moja fiksacja na krajobrazach to może jednak również konsekwencja tego, że mam za dużą słabość do symulatorów chodzenia. Może w rzeczywistości nie są aż tak istotne? Może nie warto na nie patrzeć jako na pole bitwy, na którym wykuwa się przyszłość gier? Potem przyszła premiera Death Stranding. Reszta, jak to mówią, będzie historią. ■



**BREATH OF THE WILD STAJE SIĘ GRĄ PRZED  
WSZYSTKIM O KRAJOBRAZIE, A MNIEJ  
O HISTORII – ZUPEŁNIE JUŻ NIE PAMIĘTAM,  
W JAKIEJ KOLEJNOŚCI ODKRYWAŁEM  
KOLEJNE FRAGMENTY OPowieści O ZELDIE.**



# EWOLUCJA GIER

# MMMO

# OD TEKSTOWYCH LOCHÓW DO WIRTUALNYCH ŚWIATÓW

Od dłuższego czasu chodziło za mną, żeby napisać tekst o rozwoju gatunku MMORPG i prześledzić jego ponad czterdziestoletnią historię – od tekstowych protoplastów aż do jego najnowszych, mobilnych odston.

■ Paweł Gaska

**P**o części dlatego, że w przeróżnych sieciowych światach spędziłem setki godzin i chciałbym przyrzeć się, trochę autorefleksyjnie, na czym polega magnetyzm tych gier. Po części zaś, ponieważ rozwój całego gatunku to ciekawa opowieść z morałem – że łatwiej i szybciej nie zawsze znaczy lepiej.

Opisując ewolucję MMO, nie będę jedynie podawał serii chronologicznie

wydawanych tytułów czy listy fantastycznych światów, które warto odwiedzić. Chcę skupić się na przekształceniach mechanik gier, zmianach pomysłu na to, jak powinna wyglądać rozgrywka i co w takich światach ma robić gracz. Patrząc z tej perspektywy, możemy wyróżnić cztery wyraźne fazy, które, choć mają płynne, umowne granice, pokazują zupełnie inne podejście do tego, co rozumiemy jako MMORPG. Materiału jest jednak na tyle dużo, że musiałem podzielić artykuł na dwie części, punktem granicznym czyniąc moment pojawienia się World of Warcraft.

# CREDITS

W tym miesiącu opowiem wam o dwóch początkowych stadiach ewolucji – narodzinach MUD i ukształtowaniu się MMO na przełomie milenium, z kolei w następnym odcinku zrelacjonuję zmiany, które zachodziły w designie MMO przez ostatnie 15 lat.

## NA POCZĄTKU BYŁO SŁOWO...

Pierwsze, papierowe RPG, zanim jeszcze rozpoczęły exodus na platformy cyfrowe, funkcjonowały w zasadzie tylko w trybie multiplayer. Grupka zajaranych danym systemem ludzi zbierała się wspólnie i przez kilkanaście godzin używała wyobraźni, żeby przenieść się do świata lochów, smoków oraz potężnych poszukiwaczy wrażeń, przeżywających fantastyczne przygody. Komputerowa wersja tej popularnej rozrywki, ze względu na ograniczenia wirtualnego Mistrza Gry, musiała porzucić wiele

## RICHARD BARTLE, JEDEN Z DWÓJKI TWÓRCÓW PIERWSZEGO MUDA, ZNANY JEST TEŻ JAKO POMYŚLOWAWCA PODZIAŁU GRACZY MMO NA ODKRYWCÓW, ZABÓJCÓW, ZDOBYWCÓW I SPOŁECZNIKÓW.

z podstawowych funkcji swoich protoplastów. Standardem cRPG stały się opowieści snute dla pojedynczego gracza. Oddawały one co prawda sam system rozwoju postaci i tytułową fantazję odgrywania roli, traciły jednak ów społeczny aspekt, który leżał u podstaw sukcesu papierowych RPG. Dlatego właśnie pierwszym krokiem na drodze do MMO było stworzenie cRPG, w którego można byłoby zagrać w większej liczbie osób. I tak w 1978 roku powstał Multi User Dungeon, w skrócie MUD – nazwa, która przylgnęła do całego gatunku sieciowych tekstówek. Była to wzorowana na Colossal Cave Adventure gra, w której – poza ścianami tekstu opisującymi nasze otoczenie, postaci czy potwory do pokonania – spotykaliśmy też wreszcie innych graczy.

Tryb multiplayer nie był lekiem na wszystkie problemy cRPG, oferował jednak rozwiązanie kilku z nich. Wraz z innymi graczami do gry powracały chaos i nieprzewidywalność zachowań,

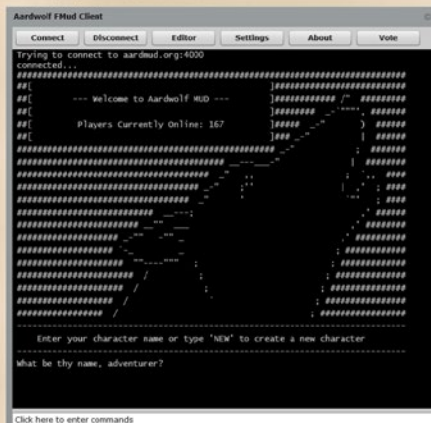
czyli coś, czego zaprogramowani NPC nigdy nie byli w stanie do końca odegrać. Inny gracz mógł się okazać sojusznikiem, gburowatym bucem lub podstępny mordercą. Przede wszystkim jednak był w stanie brać udział w normalnej rozmowie, a nie jedynie w oskrypowanej przez twórców gry wymianie zdań z maszyną. Można było poprosić go o pomoc, podzielić się posiadaną wiedzą czy nawet wspólnie ponarzekać na wykładowców (pierwszymi użytkownikami tych gier byli głównie studenci korzystający z sieci akademickiej). MUD już w swoich pierwszych inkarnacjach łączyły w sobie funkcję towarzyskiego czatu, uproszczonej sesji RPG i prostej fabularnie tekstówki.

Szybko okazało się, że wspólne granie tylko częściowo oddaje klimat papierowego praprzodka, wytwarza jednak zupełnie nowe relacje. Ma to sens: inaczej wyglądała gra prowadzona dla grupy kilku przyjaciół, a inaczej dla kilkudziesięciu czy kilkuset nieznajomych.

Na wspólczesnej scenie MUD znajdujemy zarówno nowości, jak i nostalgiczne klasyki, takie jak ponad dwudziestoletni Aardwolf.



Location: Home / Play Aardwolf / FMUD Flash Client





❖ Produkowane przez DEC komputery z serii PDP charakteryzowały nie tylko gabaryty, ale przede wszystkim astronomiczne ceny.

# CREDITS



❖ Nowsze MUD starają się zwiększyć czytelność poprzez dodawanie interfejsu graficznego czy podświetlanie elementów tekstu różnymi kolorami.



W tym drugim przypadku pojawia się cała, niezagospodarowana do tej pory, dynamika społeczna. Współpraca wewnątrz grup graczy i rywalizacja pomiędzy nimi, zawieranie sojuszy, rozpętywanie konfliktów, dyplomacja, przyjaźnie, polityka i wreszcie raczkująca growa ekonomia – wszystko to, wraz z upływem czasu, zaczęło się pojawiać w erpegowej niszy. W miarę zaś jak wieloosobowe tekstówki dojrzewały, twórcy coraz bardziej świadomie wspierali prowadzenie interesujących interakcji we wszystkich tych sferach. Pojawiały się rozbudowane warianty ekonomiczne (w tym systemy profesji i rzemiosła, umożliwiające graczom specjalizowanie się w konkretnych typach aktywności), a nawet możliwość posiadania na własność budynków w świecie gry. Relacje wewnątrz społeczności stały się jedną z najbardziej atrakcyjnych cech MUD, przyciągającą

do nich nowych graczy. Nic więc dziwnego, że spora część pomysłów, z którymi spotykamy się w dzisiejszych graficznych MMO, korzeniami sięga późnych lat osiemdziesiątych.

Zasadą, która legła u podstaw filozofii designu sieciowych światów i do dzisiaj jest cechą wyróżniającą (niemal) całego gatunku, jest położenie nacisku na czas spędzany w grze. Tak jak FPS oczekiwały wykazania się zręcznymi palcami, a strategię turowe wyjątkowo rzutkiem umysłem, tak MUD i MMO wymagały wykonywania dostępnych w grze czynności przez odpowiednio długi czas. Zdobywanie poziomów, podnoszenie swoich umiejętności, możliwość pokonywania trudniejszych przeciwników czy rywalizowania z innymi graczami

❖ Meridian 59 był pierwszym MMO z perspektywą 3D. Wszystkie obiekty w świecie były jednak serią sprite'ów 2D, podmienianych wraz z ruchem kamery gracza.

❖ Już od zarania gatunku twórcy wspierali ekspresję graczy poprzez możliwość dostosowania wyglądu, ubioru i tytułów posiadanych przez ich awatary.

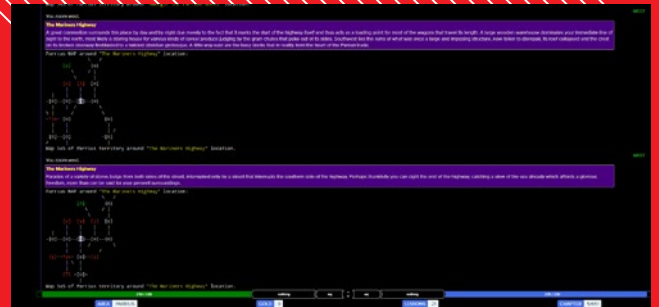


# CREDITS



W The Realm Online widać klimat Sierry na każdym kroku. TRO wyszło jednak za późno - w 1996 roku nie miało szans w konkurencji z Meridian 59 czy wydaną rok później Ultima Online.

W NWN ikoniczną postacią Lorda Nashera można było spotkać już po pierwszej minucie w grze.



pojawiały się wraz z czasem poświęconym na rozwinięcie cech swojej postaci lub zebranie ekwipunku. Nie znaczy to, że nie trzeba było się tych gier uczyć. Wręcz przeciwnie, przyswojenie komend, które pozwalają wykonywać działania, zrozumienie zależności pomiędzy cechami a konkretnymi elementami walki, poznanie najefektywniejszych kombinacji zdolności - wszystko to tworzyło wyższy próg wejścia w gry sieciowe niż w jakikolwiek inny gatunek. O ile jednak początek gry zawsze przypominał wkuwanie do trudnego egzaminu, o tyle - już po przyswojeniu tej wiedzy - gracz nie musiał ćwiczyć się w granicy (jak dzieje się to w strzelankach, platformówkach czy strategiach). Różnica między weteranem a świeżakiem leżała głównie w poziomie wiedzy, jaką miał dany gracz o świecie gry. Późniejsze MMO zmodyfikowały





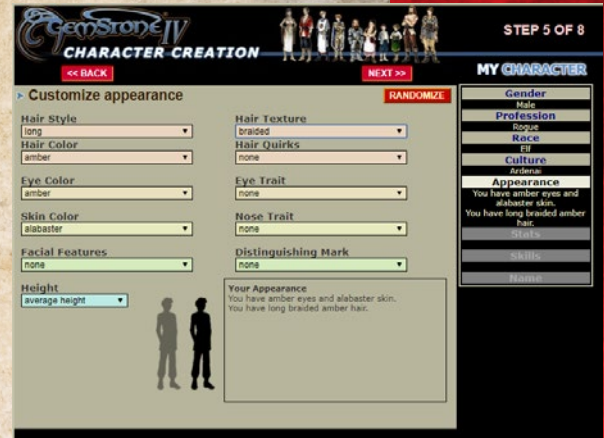
W Neverwinter Nights (1991 rok) walki toczono na osobnym ekranie taktycznym wyświetlanym po rozpoczęciu potyczki.

Mapa jest kluczowym elementem wszystkich MMO, MUD czy w ogóle RPG, który musi zawsze się pojawić, nawet jeśli byłby tylko rysunkiem w ASCII.



to nieco, dodając element zręcznościowy, jednakże zasada pożerania przez nie olbrzymich ilości czasu przetrwała aż do dziś. Po części – ponieważ jest to jedna z rzeczy, która przyciąga ludzi do gier tego typu, po części zaś – ze względu na kwestie finansowe.

Pierwsze MUD, tak jak wiele wczesnych gier z różnych gatunków, były projektami niekomercyjnymi, tworzonymi przez pasjonatów dla pasjonatów. Początkowo grano w nie głównie na maszynach uczelnianych, później na raczkujących wariantach internetu (na przykład ARPANECIE). Jednak w miarę jak połączenia sieciowe wychodziły poza mury uniwersytetów, twórcy zaczęli zastanawiać się nad sposobami monetyzacji swojej pracy. W latach osiemdziesiątych zrodziły się dwa modele biznesowe, z których jeden był tylko przejściową aberracją, zaś drugi przetrwał następne trzy dekady. Pierwszy opierał się na pobieraniu opłat za każdą godzinę grania – utrzymał się on do połowy lat dziewięćdziesiątych, kiedy to pozycja firm takich jak AOL zaczęła słabnąć. Drugim, początkowo rzadszym wariantem, była miesięczna subskrypcja za dostęp do całego świata gry. Oba te modele były nowatorskie jak na tamte czasy, ponieważ większość gier kierowanych do pojedynczego konsumenta



Dla wielu osób wzmacnia to też immersję, czyli poczucie zanurzenia się w wirtualnym świecie. Nic więc dziwnego, że wraz z rozwojem technologii w erpegowej niszy zaczęły pojawiać się gry z grafiką.

Gry MUD wymagają od użytkowników sporej wyobraźni. W niektórych możemy wybrać fizyczny opis naszej postaci lub wymyślić jej historię.

## WZGLĘDNA POWOLNOŚĆ MUD POZWAŁA NA MECHANIKI DUŻO BARDZIEJ SKOMPLIKOWANE NIŻ TO, Z CZYM SPOTYKAMY SIĘ WE WSPÓŁCZESNYCH MMO.

ta działała raczej w modelu: zapłać nam raz i całość jest twoja. Różnica była oczywiście taka, że gry z jednorazową płatnością były produktami gotowymi i nie generowały dodatkowych kosztów, jak obsługa serwerów czy pensje dla osób rozszerzających świat o nowe treści. Nowe modele biznesowe otworzyły furtkę do profesjonalizacji gatunku, ale zarazem nieodwracalnie go przekształciły. Olbrzymie światy stały się wymaganą cechą tych gier. Twórcy chcieli za ich pomocą jak najdłużej utrzymać w nich graczy, żeby zdobyć od nich kolejną opłatę. Gracze zaś oczekiwali dużej ilości satysfakcjonujących treści, żeby uzasadnić swoje ciągłe wydatki. I właśnie w związku z tą relacją zaczęły się pojawiać pierwsze prawdziwe gry MMO.

### ...A PÓTEM ZACZĄŁ SIĘ GRIND

Sam termin MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) został ukuty dopiero w 1997 roku przez Richarda Garriotta, ale określeniem tym wstecznie zostały opatrzone wszystkie sieciowe RPG z trwałym światem i choćby prostą graficzną reprezentacją cyfrowej rzeczywistości. I nie chodzi tu wcale o umniejszanie roli MUD w rozwoju gatunku. Po prostu – tak jak RPG rozegrany w 50 graczy będzie miał zupełnie inną dynamikę niż ten z pięcioma, tak samo RPG tekstowy wywoła zupełnie inne odczucia niż RPG graficzny. Większym grupom graczy łatwiej się porozumiewać, kiedy sytuacja, w której się znajdują, jest oddana za pomocą obrazu, a tekst służy jedynie komunikacji.

Nie znaczy to, że zmiana nastąpiła z dnia na dzień ani że była całkowitym porzuceniem starych wzorców. Pierwsze MMORPG tak silnie wyrazały z designu MUD, że pierwotnie nazywano je graficznymi MUD. Dziedziczyły one bardzo wiele rozwiązań, zarówno tych atrakcyjnych, jak i tych uciążliwych. W Habitacie, Neverwinter Nights czy w The Realm Online nie dostawaliśmy jeszcze prawdziwego „otwartego świata”, tylko serię pokoi połączonych ze sobą za pomocą portali. Zmiana była tylko wizualna, mechanicznie siedzieliśmy jednak dalej w MUD, nawet jeśli mogliśmy kliknąć myszką w konkretny rejon ekranu, zamiast wpisywać „west” czy „south”. Tekst dalej był kluczowym środkiem erpegowej ekspresji i nawet w Meridianie 59, który szczycił się już grafiką 3D, wszystkie niuanse akcji były opisywane w oknie czatu. Podobnie rzecz się miała z systemem walki, który w wielu pierwszych MMORPG dalej dziedziczył turowe walki z tekstowych (czy, idąc dalej, z papierowych) RPG.

## Habitat

Choć kiedy mówi się o narodzinach MMO, najczęściej wskazuje się lata dziewięćdziesiąte, to już w 1986 roku została podjęta pierwsza próba stworzenia gry takiego typu. Pionierem został LucasFilm, wydając ciepło przyjęte Habitat. Niestety, utrzymanie gry było zbyt drogie jak na tamte czasy i serwery zamknięto po dwóch latach.

# CREDITS



Program symulował rzuty kości, a ich wyniki decydowały o trafieniu i otrzymanych obrażeniach. Najczęściej oznaczało to, że kiedy walka już się zaczęła – system toczył ją sam, gracz zaś jedynie obserwował wyświetlane komunikaty o stanie jego postaci. Było to bardzo statyczne rozwiązanie, które pasowało do powolnego rytmu MUD, ale już po dodaniu grafiki stawało się nieznośne.

Dopiero w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych, wraz z pojawieniem się takich tytułów jak Nexus: The Kingdom of the Winds, Ultima Online czy EverQuest, MMORPG wreszcie ukształtowało się jako osobny gatunek i stworzyło własną niszę w branży. Po części niewątpliwie wynika to

■ Kiedy w MMO widzimy trupa innego gracza przy wejściu do leża olbrzymiego demona, to niemal pewne jest, że z tym przeciwnikiem należy walczyć w grupie.

## PIERWSZE MMO NA KONSOLE ZACZĘŁY POJAWIAĆ SIĘ DOPIERO PO ROKU 2000 I PRZEZ DŁUGI CZAS STANOWIŁY NISZĘ W TYM GATUNKU.

z rozwoju technologii – zarówno podzespołów, jak i infrastruktury internetowej, która jest niezbędna do grania w MMO. Jednak gatunek w dużej mierze zawdzięcza ten sukces odejściu od niektórych pomysłów wypracowanych



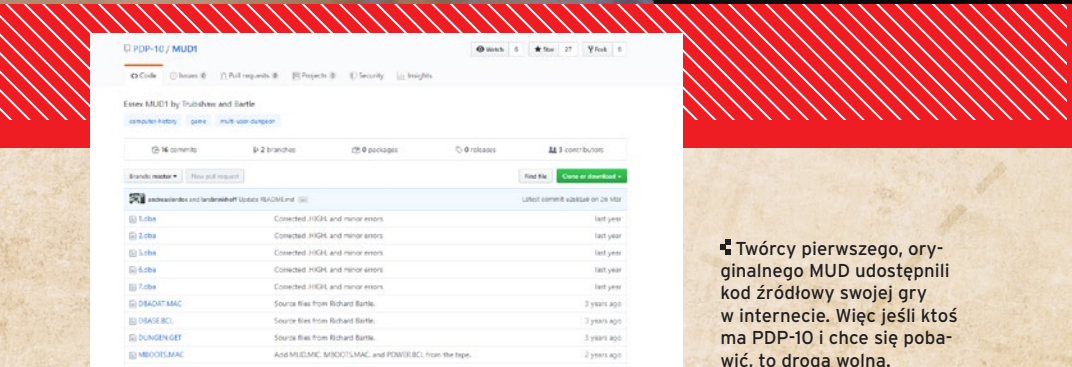
w MUD i znalezieniu własnego sposobu na rozgrywkę. Pierwszą rewolucją, którą przyniósł rozwój technologii, było danie graczom dostępu do olbrzymich otwartych światów (lub przynajmniej do sporych lokacji połączonych ekranami ładowania). Minęły już czasy pojedynczych pokoi. Gracze UO mogli normalnie wędrować po fikcyjnym świecie Britannii, zatapiając się w nim na długie godziny. Przerobiony też został system walki, który zaczął przypominać dynamiczne zmagania w czasie rzeczywistym. Turowość została bardzo sprytnie schowana pod takimi statystykami jak szybkość ataku, czas trwania inkantacji czy czas oczekiwania na odnowienie się zdolności. Niby nadal robiliśmy to co wcześniej – na przykład zadawaliśmy 10 obrażeń wrogowi co 1,3 sekundy – ale tym razem było to mierzone upływem naszego czasu, a nie arbi-





# CREDITS

➤ **Niesamowicie rozbudowany system tworzenia postaci w EVE jest zarazem uważany za najbardziej bezużyteczną funkcję w grze, gdyż niemal nigdy później nie mamy okazji oglądać naszego bohatera poza kokpitem statku.**



➤ **Twórcy pierwszego, oryginalnego MUD udostępnił kod źródłowy swojej gry w internecie. Więc jeśli ktoś ma PDP-10 i chce się pobawić, to droga wolna.**



➤ **System walki w Meridianie 59 jest wzięty niemal 1:1 z MUD, ale graficzna reprezentacja tego, co się dzieje, nadaje starciom więcej klimatu.**

## Wschód

Azjatycki rynek MMO zawsze różnił się nieco od zachodniego. W czasie gdy w Europie i Stanach gracze zanurzali się w świat EverQuesta czy Asheron's Call, w Azji królowała Lineage, podstawa późniejszej potęgi NCsoftu.

tralnymi turami. Ponieważ zaś ruch postaci w grze nie polegał już jedynie na wędrowce pomiędzy pokojami, gracze mogli zacząć wykorzystać go jako element walki – na przykład stosując tak zwany kiting, czyli zadając wrogowi obrażenia z dystansu i uciekając przed nim, żeby uniknąć obrażeń zadawanych w bliskim zasięgu. Walka w MMO późnych lat dziewięćdziesiątych zyskała własny rytm, oferując satysfakcję z dobrze rozegranej potyczki, nie zaś wyłącznie łup i doświadczenie zdobyte po starciu.

Doskonale widać to w EverQueście, czyli jednym z najbardziej uzależniających MMORPG przed nadejściem World of Warcraft. Pozwalał on do woli eksplorować wielki świat Norrath, dawał satysfakcjonujący system walki i porządną, erpegowy system rozwoju postaci. Nadal miał dosyć

wysoki próg wejścia i sporo naleciałości z MUD (na przykład rozmowę rozpoczynało się komendą /hail zamiast zwykłym kliknięciem na postać rozmówki). Nie skupiał się też specjalnie na zadaniach (pomimo questu w nazwie), zaś granie w niego polegało w dużej mierze na pokonywaniu coraz potężniejszych przeciwników, żeby zdobyć lepszy sprzęt i nowe poziomy.

Warto tu wskazać na kolejną charakterystyczną cechę MMORPG, która pod koniec lat dziewięćdziesiątych stała się wyraźniejsza. Grind, czyli mozolne powtarzanie tych samych czynności (jak zabijanie tych samych wrogów), żeby zdobyć upragnioną nagrodę, był związany z gatunkiem MMO od samego jego zarania. Jednakże w tekstowych MUD mniej się go odczuwało, ponieważ wszystko – łącznie z rozglądaniem się czy interakcją z NPC – było równie mozolnym zajęciem. Kiedy twórcy MMO doszlifowali podstawowe funkcje gry, dzięki czemu ruch czy podnoszenie przedmiotów stały się banalne, powtarzalność i monotonia grindu przeciwników ukazały się w pełnej krasie. Był on trochę łagodzony przez fakt grania z innymi graczami (sesje grindu można było umilać rozmową i żartami). Pełnił też pozytywną funkcję, nadając wartość zdobytym nagrodom – coś, na co poświęciliśmy 100 godzin, będzie dla nas bardziej wartościowe niż coś, co dostaniemy za samo zalogowanie się. Grind przynosił jednak również silne negatywne konsekwencje – potrafił wypalić gracza, męcząc go na tyle, że nie miał już ochoty brać dłuższej udziału w grze. Poza tym po prostu marnował jego czas, stając się growym odpowiednikiem bezmyślnego

# CREDITS

wpatrywania się w ekran telewizora. Grind jest konsekwencją wspomnianego wcześniej modelu biznesowego subskrypcji – dawał graczom dodatkowe zajęcia, dzięki czemu mieli po co się logować. Jednak w miarę pojawiania się na rynku kolejnych gier MMORPG związany z nim problem narastał. Gracze nie byli w stanie grać więcej niż w dwa-trzy MMO naraz, więc tytuły te podkładały sobie odbiorców i rywalizowały dużo mocniej niż gry dla pojedynczego gracza.

Jeszcze jedną wyjątkową cechą wczesnych MMO, która w miarę rozwoju gatunku stopniowo zaniknęła (lub stała się niszą), była wolność w kształtowaniu swojej postaci. Późne MUD i MMO sprzed czasów WoW odwoływały się do fantazji bycia częścią większego, żywego świata. To zaś oznaczało, że ważne były nie tylko walczące postaci, ale również kupcy, rzemieślnicy czy



To sprawia, że role kupców, piratów czy polityków wyrastają z tego, co chcemy robić. Jeżeli ktoś ma ochotę zostać księgowym w kosmicznej korporacji, to – o ile znajdzie graczy, którzy będą takiej postaci potrzebowali – droga przed nim stoi otworem. Współcześnie większość MMO skupia się jednak na walce, pozostałe role spychając do systemu dodatkowych profesji, które każdy gracz może wykonywać niezależnie od talentów militarnych. Częściowo wynika to z trudności zaprojektowania rozgrywki dla niewalczących klas postaci.

■ EverQuest ewoluował przez lata i wiele z tego, co spotkamy dzisiaj, będzie różnić się od gry z 1999 roku. Nawet obecna lokacja startowa, Crescent Reach, została dodana dopiero w 2006 roku.

## PRZEZ DŁUGI CZAS NAJWIĘKSZYM HAMULCEM ROZWOJU MMORPG BYŁY ŁĄCZA INTERNETOWE. TWÓRCY CZĘSTO STAWALI PRZED WYBOREM: WSPANIAŁA GRAFIKA ALBO STABILNA GRA BEZ LAGÓW.

bardowie. Na przykład w Star Wars Galaxies nie musieliśmy być medykiem czy najemnikiem – mogliśmy zostać tancerzem, który doświadczenie zdobywa w kantine. Podobnie w Lineage II – chociaż poziomy wpadały tylko za zabijanie przeciwników, to dla każdego klanu kluczowe były postaci rzemieślników, które mogły przekuć zdobyte przedmioty na potrzebną broń i zbroję. Największą wolność zostawiało jednak kultowe, sandboksowe MMO – Eve Online, w którym praktycznie cały świat gry tworzony jest przez graczy. Nie ma tam profesji per se, są jedynie systemy interakcji z obiektami w świecie i z innymi graczami.

Twórcom łatwiej stawiać graczowi na drodze ciekawych, nowych przeciwników czy odsłaniać kolejny fragment fabuły, niż wymyślać satysfakcjonujące wyzwania dla mniej ekscytujących i pozbawionych fajnerków profesji, jak cieśli czy kowala.

### WKRAČAJĄC W XXI WIEK

Przełom milenium to były pionierskie lata dla MMO, okres pełen optymizmu, twórczego fermentu i coraz większej rozpoznawalności gatunku. Wraz z rozwojem taniego internetu sieciowe światy wychodziły z niszy, którą dotąd zamieszkiwały, oferując coraz przyjemniejszą rozgrywkę i zarabiając miliony na comiesięcznych subskrypcjach. Każde studio miało inny pomysł na to, czym powinno być MMORPG. Jedni stawiali na wolność graczy, tworząc złożone „piaskownice”. Inni pogłębiali historię swoich fikcyjnych krain, dając uczestnikom kolejne tajemnice do odkrycia. Jeszcze inni eksperymentowali z trybem PvP, oferując olbrzymie bitwy na setki osób. W takim płodnym klimacie mógł narodzić się WoW – pierwszy globalny sukces gatunku, gra, która wprowadziła MMO na salony i rozpętała prawdziwy szal wśród twórców gier na budowanie sieciowych światów. Popularność pojedynczego tytułu okazała się jednak mieć zatruty posmak dla całego gatunku, w którym innowacyjność i eksperymentatorstwo zostało zastąpione próbami powtórzenia sukcesu gry Blizzarda. O tym jednak opowiem w drugiej części tej historii. ■

■ W większości dawnych MMO interakcja z NPC nie polegała jedynie na prostym klikaniu na nich kursorem. Czasem trzeba było wybrać jedną z szeregu opcji przy miniaturze NPC, kiedy indziej dać komendę /hail, żeby rozpocząć rozmowę.



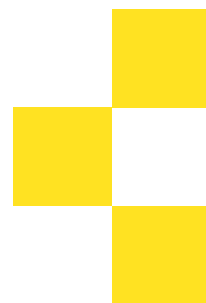
■ Tibia jest jedną z tych gier, która nigdy nie zrobiła olbrzymiej kariery w Stanach, za to w Polsce była wyjątkowo popularna.





**Michał R. Wiśniewski**

Były redaktor naczelny Kawaii, eks-blogger autor powieści „Jetlag”, „God Hates Poland” oraz „Hello World”, a także non-fiction „Wszyscy jesteśmy cyborgami. Jak internet zmienił Polskę”.



## POKOCHAŁEM ME ATARI

**P**ierwszą połowę lat dziewięćdziesiątych spędziłem na nienawidzeniu Atari. Kiedy miałem MSX, nie był to jeszcze hejt, patrzyłem wówczas z góry moich 80 kilobajtów i stacji dysków na wszystkich właścicieli innych ośmiobitowców, ale po przesiadce na Amigę hejt na Atari i święta wojna stały się elementem stylu życia.

Z perspektywy czasu te wojny były najgłupsze na świecie, a argumenty, którymi przierzucaliśmy się na łamach magazynów, wydają się bardziej niż żenujące. Atari i Amiga zwinęły się rozwalcowane przez pecety i japońskie konsole mniej więcej w tym samym czasie, ale trzeba przyznać, że Atari zrobiło to w dużo lepszym stylu. Porażka Amigi CD32 w porównaniu z porażką Atari Jaguara to były zupełnie różne porażki.

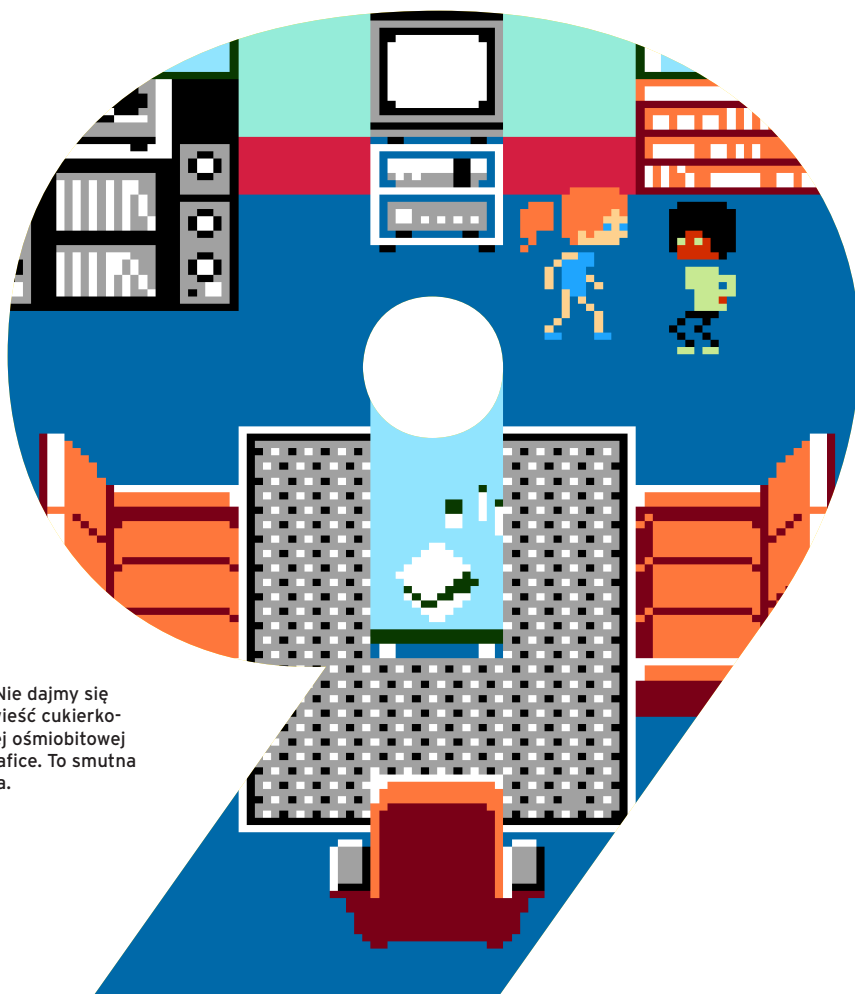
Po latach wciąż ciepło myślę o Amidze, chętnie wracam do gier, które na niej grywałem, ale nabrałem przedziwnej nostalgii względem Atari. Z jednej strony 2600 – ten prehistoryczny drewniany twór z gierkami złożonymi z pikseli-gigantów, które trzeba było zakopać na pustyni, to oczywiście kawał historii gier, ale nie będę kłamał, żeby mnie szczególnie ciągnęło do E.T. czy Adventure, chociaż w River Raid na jakimś konwencie pociąłem z przyjemnością (wolę jednak wersję z MSX). Z sympatią obserwuję, co dzieje się na polskiej scenie Atari (zwłaszcza na styku z kulturą, w czym zasługa szefa Korporacji Ha!art, Piotra Mareckiego), ale nie ciągnie mnie wciąż, żeby kupić sobie jakiś stary komputer z „z klawiszami w kształcie rombów”. Gry na Atari ST w porównaniu z wersjami z Amigą wciąż są biedne („możliwości ma spectruma, lecz z atarowców duma” – piosenka nie kłamała).

Ale jest jedna rzecz, którą ubóstwiam – jest to logo Atari. Tej zimy noszę je na czapce (znalezionej w koszu w sklepie z elektroniką, pani w kasie zdziwiła się: „to my sprzedajemy odzież?”), ale oczywiście najbardziej odcisnęło się w historii przez występ w filmie „Blade Runner” z 1982 roku, cyberpunkowej adaptacji klasycznej powieści SF „Czy androidy marzą o elektrycznych owcach?” Philipa K. Dicka. Mroczne od deszczu ulice Los Angeles A.D. 2019 rozświetlały gigantyczne japońskie ekrany reklamowe i kolorowe neony. Świecący na niebiesko znak Atari był dobrze widoczny w kilku scenach.

Z cyberpunkowego punktu widzenia trudno o bardziej fascynujący logotyp. Oto w 1972 roku amerykańska firma (o słabo marketingowej nazwie Syzygy Engineering) postanawia nie tylko przyjąć japońską nazwę („atari” to termin z gry planszowej go), ale i symbol – górę Fudzi. Jakby przewidując późniejsze o dekadę nastroje, Japonię stającą się domyślnym krajem przyszłości. Fascynację i lęk przed Japonią wykupującą Amerykę widać w „Blade Runnerze”, cyberpunkowych powieściach Williama Gibsona czy wreszcie we współczesnym thrillerze „Wschodzące słońce” Michaela Crichtona. W pokrytym neonowymi ideogramami i cyfrowymi gejszami roku 2019 logo Atari było na właściwym miejscu. Potem, po tych wszystkich upadkach, krachu gier wideo, porażce Jaguara, wykupieniu przez Hasbro, a potem francuską firmę Infogrames (chyba ma je do dziś, przestałem to śledzić, zgubiłem się), wydawało mi się, że to ironia losu, oto przyszłość, która nie nadeszła. Tymczasem jest 2019 rok, zupełnie jak w „Blade Runnerze”, i czapkę z logo Atari mogę sobie kupić w sklepie.

Rok temu logo Atari naklejono na replikę motoru z „Akiry” (też dzieje się w 2019 roku) w filmie „Ready Player One”; pasowało tam, w końcu to film o grach. Nieśmiertelne logo, które pewnie doczeka roku 2049. W tym właśnie roku ma miejsce akcja kontynuacji „Blade Runnera”, która oryginał traktuje z nostalgicznym fetyszyzmem – logo Atari, które w pierwszym filmie było elementem futurystycznej mozaiki, tu dumnie zajmuje cały ekran. Neonowa góra Fudzi, obietnica cyfrowego jutra. ■

## ROK



❖ Nie dajmy się zwieść cukierkowej ośmiobitowej grafice. To smutna gra.

Podróż w czasie, jaką możemy odbyć dzięki What Remains, pozostanie w pamięci na długo. Oto być może najważniejsza gra kończąca się roku.

■ Bartłomiej Kluska

**J**est rok 1986. Z jednej strony – katastrofa promu kosmicznego Challenger, zabójstwo Olofa Palmego i wybuch w reaktorze w Czarnobylu. Z drugiej – telewizyjna premiera „Alfa”, ostatnia trasa zespołu Queen i „Obcy – decydujące starcie” w kinach. Jednak choć akcja gry What Remains dzieje się w prowincjonalnym Sunny Peaks, i nas nie ominie wielka historia.

Oto Jenny, amerykańska nastolatka, znajduje tajemniczy kartridż do nowej konsoli Nintendo. Zabawkę taką na gwiazdkę dostał jej kolega Michael, razem więc sprawdzają zawartość kasetki. Tak zaczyna się przygoda, której stawką będą losy nie tylko bohaterów i ich miasteczka, ale również całego świata.

#### NASTOLATKI VS KORPORACJA

What Remains pozwala powrócić do Ameryki lat osiemdziesiątych, umiejętnie grając na nucie nostalgii za światem deskorolek, Marty’ego McFlya, MTV i salonów arcade. Szybko jednak okazuje się, że gra oferuje znacznie więcej niż tylko sentymentalną podróż do przeszłości. Nie ma tu zresztą mowy o łzawych wspominkach.

– Bill Cosby wydaje się takim miłym człowiekiem... – wzdycha Jenny, widząc na ekranie telewizora show znajdującego się wówczas u szczytu sławy komika. Chwilę później spotkany na ulicy chłopak już nie może doczekać się „odlotowego” wieku XXI. Dziś wiemy, że ani Cosby nie był taki miły, ani nasze stulecie nie jest przesadnie odlotowe, ale żyjący w 1986 roku bohaterowie oczywiście takiej wiedzy mieć nie mogli. Byliby jednak zaskoczeni, gdyby uświadomili sobie, że problemy społeczne, z którymi będą się spotykać, pozostaną aktualne i trzy dekady później.

Oto bowiem pozornie błahe znalezisko – kartridż do konsoli Nintendo – okazuje się zaszyfrowaną wiadomością



❖ Kartridż z What Remains będzie kiedyś stanowił kolekcjonerską perełkę, a autorzy gry postarali się, by szkodził planecie mniej niż inne tego typu wydawnictwa.

# WHAT REMAINS

o działaniach złowrogiej korporacji. Jej szefowie, napędzani żądzą zysku, nie cofną się przed żadnym świństwem. Fałszują badania o szkodliwości palenia papierosów, źródłach zanieczyszczenia środowiska i nadchodzącej katastrofie klimatycznej. Kontrolują media, sieją dezinformację, przekupują polityków. Dla pieniędzy oszukują społeczeństwo, narażając na szwank zdrowie ludzi, by wreszcie zagrozić losom całej planety. Powstrzymać ich może tylko para nastolatków.

Z jednej strony, jest dość łatwo. Gra nie niesie większych wyzwań ani natury zręcznościowej, ani umysłowej. Liniowa fabuła prostą drogą wiedzie przez kolejne elementy historii, a dla szczególnie opornych graczy przewidziano system podpowiedzi (jest też służący dobrą radą gadający kot). Nikt się nie zabnie.

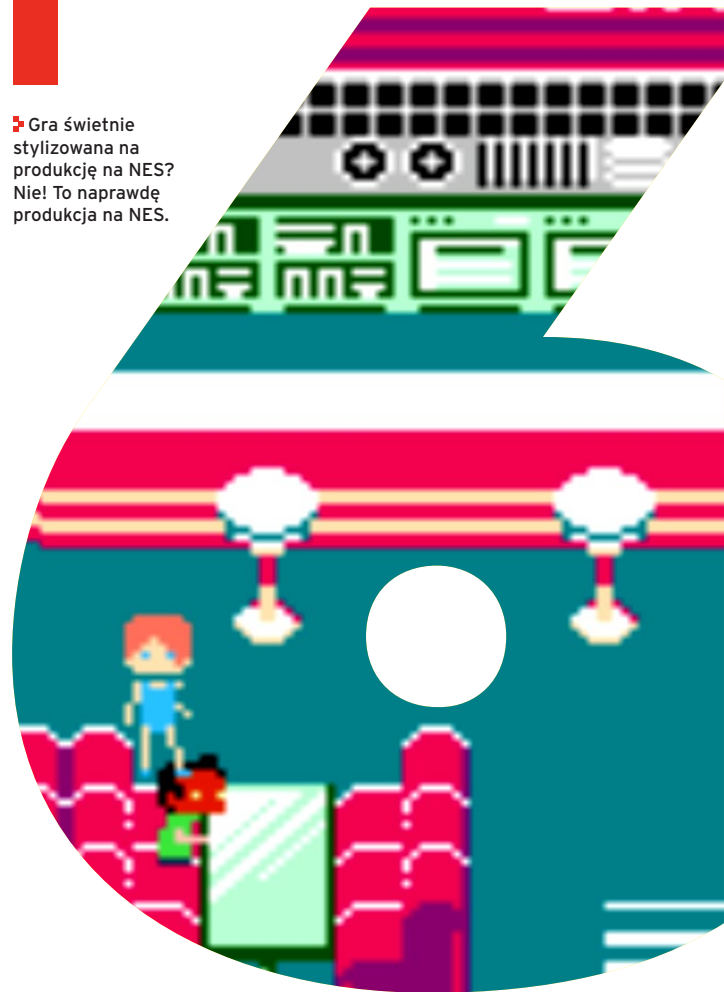
Z drugiej strony – czy nastolatka z małego miasteczka ma w ogóle szansę, by pokonać wszechwładną korporację z mediami i politykami na swoich usługach? W pewnym momencie wydaje się, że nie, a osiągnięcie szczęśliwego zakończenia tej historii nie będzie możliwe. Na szczęście, gdy spodziewamy się, że na ekran łada chwila wjedzie napis „game over”, pojawia się chłopak z jetpackiem na plecach i odwraca bieg wydarzeń.

## JEST NADZIEJA

What Remains udanie miksuje nostalgię za latami osiemdziesiątymi, prawdziwe, do dziś aktualne problemy społeczne oraz elementy stricte rozrywkowe: jetpacki, sekretną bazę pod wulkanem czy system informacyjny korporacji oparty na konsoli Nintendo... Dużo też tutaj humoru dla wtajemniczonych (w salonie arcade dostrzeżemy automat z Polybiusem), co rozładowuje zdecydowanie przygnębiający wydzźwięk fabuły.

Opowieść, w której bierze udział Jenny, mimo elementów komediowych i sensacyjnych jest jednak przeraźliwie smutna. Pamiętajmy, że złowrogie siły reprezentowane w grze przez fikcyjną korporację mają swoje odpowiedniki w realnych wydarzeniach i postaciach (na przykład Alan Katzenstein, który na zlecenie przemysłu łagodził w swoich publikacjach niepokój społeczny spowodowany zjawiskiem kwaśnych deszczy, w grze występuje pod nazwiskiem Kittenstein). Fałszywe raporty naukowe, podkupowanie dziennikarzy i polityków, astroturfing, fake newsy – stosowane po to, by zarobić jeszcze więcej kosztem ludzi i planety – były elementem rzeczywistości lat osiemdziesiątych. Tym bardziej warto zagrać w What Remains – przygodówkę, którą

❖ Gra świetnie stylizowana na produkcję na NES? Nie! To naprawdę produkcja na NES.



ukończy się w jeden wieczór, ale pozostanie w głowie znacznie dłużej.

Atutem jest również samo wykonanie gry. Aby wrażenie powrotu do roku 1986 było pełniejsze, autorzy nie poprzestali na graficznych sztuczkach. What Remains działa na konsoli Nintendo Entertainment System, która była wówczas w USA pożądaną przez dzieciaki nowością. Dziś można oczywiście ściągnąć (za darmo) wersję elektroniczną i skorzystać z emulatora, ale gra dostępna jest również w formie fizycznej. Co ciekawe, autorzy chcieli, by ich dzieło w jak najmniejszym stopniu oddziaływało na środowisko, dlatego każdy kartridż z kopią What Remains jest z odzysku. To krzepiące.

Ukojenie niesie także finał gry. Jeśli w 1986 roku para nastolatków z jedną konsolą mogła powstrzymać niszczącą świat korporację, może i dla nas też jest jeszcze nadzieja? ■



## Projekt

**Autorzy What Remains, posługujący się szyldem lodine Dynamics**, to nie tylko projektanci świetnej gry, ale i aktywiści, którzy inteligentnie wykorzystują popularne medium, by nagłaśniać realne problemy społeczne.

# PITHECANTHROPUS

1989 rok. Japonia. Wprost z komiksowych stripów, prezentowanych w magazynie skierowanym do posiadaczy cudu Nipponu, czyli PC Engine, do świata gier wideo trafia nowa postać. Prymityw, który przy okazji późniejszej północnoamerykańskiej edycji dorobi się imienia Bonk.

■ Michał Marek

**J**aponia oszalała na punkcie prehistorycznego bohatera, który wbrew temu, co można by sądzić o osobnikach z jego epoki, wszelkie problemy rozwiązywał wyłącznie głową. Prawdziwy człowiek renesansu. PC Engine otrzymało wspianą postać, a gry z jej udziałem stały się system sellerami.

Na początku 1990 roku, podczas moich kilkukrotnych, krótkich kontaktów z PC Engine zawsze najwięcej czasu spędzałem z tą grą. Miała w sobie to coś. Nieprzebrane pokłady przyjemności leciały w moją stronę wprost z ekranu telewizora. Gra, której nie mogłem wówczas mieć. Nieosiągalne marzenie.

## JUMP'N'RUN KNALLER!

Maj 1992 roku. W moje ręce wpada czerwcowy numer Power Play.

■ Wydania gier dedykowanych PC Engine przypominają standardowe CD, które wewnątrz różni jedynie nośnik - zamiast na płytach wydawano je na nośnikach HuCard.

Szok i niedowierzanie. W sekcji zapowiedzi trafia mnie (z siłą tysięcy wodosпадów) informacja o amigowej wersji Bonk's Adventure! Czytałem ją pewnie setki razy, kojąc się każdym słowem, delektując się w nieskończoność dwoma dołączonymi zrzutami ekranu.

Informacja, że za konwersję odpowiadają magicy



# COMPUTERURUS

z niesamowitego Factor 5, nie pozostawiała żadnych złudzeń – moje marzenie się ziści i będzie lepsze niż kiedykolwiek, na czymkolwiek.

## NARODZINY B.C. KID

Amigowa konwersja miała swe początki w głowie zafascynowanego równie mocno japońską zabaweczką, co wspaniałością PC Genjin – Juliana Eggebrechta. Od pomysłu do konwersji droga często długa, ale w tym przypadku los sprzyjał Julianowi. Ubi Soft po sukcesie komputerowych wersji Dynablastera (za których



wykonaniem stali również twórcy z Niemiec) zgodził się, by za konwersję największego skarbu PC Engine wzięło się Factor 5. Prace, pełne nieskrępowanej miłości do gry, ruszyły pełną parą.

## DER ABSOLUTE WAHNSINN!

Wyczekiwana gra trafiła w moje ręce u schyłku 1992 roku. Oczywiście w wersji geldowej. Dwie pirackie dyskietki, pozabawione intra Hudson Soft oraz Factor 5, za to z crackiem i całą resztą zawartości oryginalnej wersji gry.

■ Tereny, które podczas swej przygody, odwiedza Bonk są, ponad wszystko inne, wyjątkowo przejrzyste.

■ Niezależnie od sytuacji, miejsca, przeciwnika – leb Bonka to lek na każde zło, które gra kieruje w jego stronę.

B.C. Kid to platformer, który na pierwszy rzut oka nie różni się wiele od oryginału. Schludna grafika, ewidentnie pochodząca z Kraju Kwitnącej Wiśni, niezła muzyka i barwny bohater. Ot, standardzik.

Wystarczy jednak chwila, by przekonać się o odmienności gry – główne mechaniki atakują gracza swą świeżością. Pitekanthropus do wszystkiego używa głowy. Przeciwnik? „Główka” i nie ma przeciwnika. Olbrzymi baniak bohatera nie służy tylko do bezpośredniego bicia wrogów z poziomu 0. Bonk po wyskoku może atakować – jakżeby inaczej – główką, w locie nurkowym. Uderzając w ten sposób przeciwnika, automatycznie się odbija, co umożliwia wykonanie kolejnego ataku. Zręczny gracz bardzo szybko wykorzystuje tę możliwość, by prawie nieustannie dawać odpór wrogom, których gra szczerze kieruje w stronę bohatera. Jakby tego było mało, produkcja Hudson Soft zachwyca przemyślanymi poziomami, świetnie prowadzoną rozgrywką, różnorodnymi bossami oraz charakterem gry. Tak, Bonk's Adventure/B.C. Kid ma w sobie niemierzalne wręcz pokłady charakteru. Z gry wylewa się radosny klimat, potęgowany przez fenomenalnie dobraną





Starcia z szefami całkowicie zmieniają dynamikę gry - często potrafią być intensywne i wymagające, nigdy jednak nie odbiegają od lekkiego charakteru.



Postać Bonka została obdarowana bogatą ekspresją - obszerny wachlarz animacji bohatera, urokliwie reagującego na wydarzenia gry, dodaje mu charakteru, dzięki któremu nie sposób traktować go obojętnie. Kochasz albo nie cierpisz. Nigdy inaczej.

ścieżkę audio. Wszystko to sprawia, że gra, w swej niespotykanej rajcowności, urzeka gracza od pierwszej do ostatniej chwili. Niezależnie od wersji, z jaką się zetknie (za wyjątkiem zupełnie odmiennego, stworzonego na fali popularności, coin'opu Bonk's Adventure).

## UNVERGESSLICH GUT AUF DEM AMIGA!

Amigowa wersja jest bezspornie najlepszą wersją Bonka. Factor 5 kolejny raz pokazali światu, że na początku XXI wieku nikt nie był w stanie wykrzesać tyle z komputerów co ta grupka niemieckich pasjonatów. B.C. Kid na Amidze szokuje wiernością oryginałowi. Gra nie dość, że odpowiada piksel w piksel konstrukcji wizualnej swego pierwowzoru, to jeszcze wnosi do niego piękne miedziane kolory. Amigowe poziomy przyozdobione są cudownym gradientem barw, dodającym grze nie tylko głębi wizualnej - podbijają też bijący z niej ciepły i radosny klimat.

Ścieżka dźwiękowa, skomponowana przez nikogo innego jak Joachima Hipela, korzysta z jego autorskiego systemu siedmiokanałowego dźwięku. Cudna muzyka nie musi ustępować miejsca bogatym, adekwatnym do gry efektom dźwiękowym.

Jako jedna z nielicznych amigowych gier gra wykorzystuje dwuprzyciskowe kontrolery. Możemy grać jak na oryginale - jeden przycisk - skok, drugi - głowa. Dzięki temu rozwiązaniu precyzyja

## B. C. KID MIAŁ WPROWADZIĆ BONKA NA EUROPEJSKIE SALONY. WSPANIAŁA KONWERSJA GRY MIAŁA WSZELKIE WYMAGANE CECHY, BY TEMU PODOŁAĆ.

rozgrywki dorównuje tej słynnej z pierwowzoru. Sterowanie zwykłym joystickiem także nie pozostawia wiele do życzenia, aczkolwiek skakanie za pomocą wychylania gałki kontrolera odbiera tytułowi jego responsywność.

Gra, jako jedyna na Amidze, ma w sobie jeszcze coś. Coś niespotykanego.

Factor 5, by zapewnić jak największą zgodność z oryginałem, przygotowali tę grę w 60 Hz. Tak, Amigi w systemie PAL wyświetlają obraz w 60 Hz! Prawie - to około 57 Hz, osiągnięte dzięki wykorzystaniu specyficznych możliwości układów specjalizowanych „przyjaciółki”. Dzięki temu gra nie tylko niczym nie różni się pod względem grywalności od genialnego pierwowzoru, ale też wspaniale go remasteruje.

### ENDE GUT, ALLES GUT?

Factor 5 obiecywało po premierze rychłe prace nad kontynuacją - Bonk's Revenge. Gra zdobywała przecież najwyższe oceny w europejskiej prasie poświęconej grom komputerowym.

Niestety, gra sprzedała się koszmarnie. Czy przyczyną była nieznamość marki w Europie? Plaga piractwa ubijająca sprzedaż amigowego oprogramowania?

Nadmierna podaż wszelakich platformerów na Amidze? Nieistotne. Ubi Soft wraz z Hudson Soft nie podjęli się wydania kontynuacji, a skomplikowanie kodu gry nie pozwalało na tanie i wierne przeniesienie B.C. Kida na inne platformy. Choć gra miała wszystko, co trzeba, nie zapisała się w pamięci wielu ówczesnych graczy. Przepadła w otchłani czasu. Czasem można ją spotkać na portalu na „e”, wyczekującą na właściciela gotowego wydać kilkaset dolarów. ■



Pierwsze wrażenie pozostaje na długo - taki cel przyświecał wykonaniu ekranu tytułowego gry w wersji amigowej: radosna muzyka, Bonk, widoczny na ekranie na długo, zanim pojawi się jej tytuł.

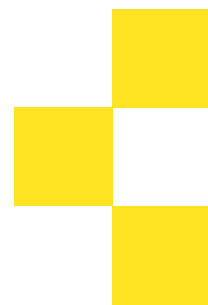
Rogaty dinozaur to pierwszy boss, z którym mierzy się Bonk podczas swej przygody. Idealna personifikacja cech produkcji - lekkie, radosne, wyjątkowo przyjemne starcie, które pokazuje potencjał, jaki kryje w sobie gra Hudson Soft.





**Piotr Gawrysiak**

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



## O TEMPORA!!!

**J**est rzeczą wielce prawdopodobną, że czytając te słowa, będziecie już dobrze wiedzieć, jakież to prezenty znalazły się pod waszą choinką (lub ewentualnie w skarpecie, jeśli ktoś hołduje innym niż rodzime wzorcom kulturowym). Tymczasem dla mnie ta kwestia wciąż stanowi jedną z najważniejszych zaprzęających mój umysł – oczywiście poza, naturalnym w dzisiejszych czasach niepokojem, czy spadnie śnieg...

Tak, tak. Niezależnie od tego, czy nasze przekonania religijne powodują, że świętujemy „Christmas”, czy też „Grav-Mass”, to koniec grudnia jest przede wszystkim celebrazją konsumpcji, do której przygotowują nas pojawiające się niemalże już na początku jesieni reklamy. I dobrze, albowiem dobre przygotowanie się do tych świąt handlu wymaga czasu niezbędnego do wybrania prezentów dla członków rodziny, przede wszystkim jednak do ułożenia własnej listy życzeń do Świętego Mikołaja (ewentualnie Dziadka Mroza lub Gwiazdora – patrz uwaga dotycząca wzorców kulturowych). To nie jest proste. Czego bowiem może życzyć sobie zapracowany ojciec rodziny??? Nowego sprzętu? Nie, to już ma. Nowych gier? Nie, lista tych, które już ma, a które nawet nie zostały rozpakowane czy też ściągnięte z serwisów gamingowych, i tak jest zastraszająco długa. Właśnie... To, czego mógłby sobie zażyczyć, a czego raczej nie dostanie (no, chyba że szykuje się jakiś przełom w fizyce, ale niestety jak na razie Model Standardowy trzyma się mocno), to czas, wolny czas, który mógłby spożytkować na granie.

Tak, na razie nie jesteśmy w stanie generować czasu i choćby nie wiem, co robić, doba złośliwie nie chce trwać dłużej niż 24 godziny. Oczywiście istnieje pewien sposób na obejście tego smutnego stanu rzeczy, jednak daje się on zastosować jedynie w świecie rozrywki nieinteraktywnej. Otóż należy zainwestować w odpowiedni pakiet streamingowy oraz słuszną (to jest dostosowaną do wieku i masy ciała) ilość napojów wysokokalorycznych, po czym ułożyć się na sofie, fotelu lub kanapie i poświęcić się seryjnemu oglądaniu filmów i seriali – oczywiście

późną nocą, gdy wszystkie dziatki słodko już śpią. Nawet jeśli przy tym przyśniemy, to i tak będziemy mieć wrażenie, że oddajemy się rozrywce!!! Niestety taki wybieg nie jest możliwy w przypadku gier komputerowych. Po pierwsze, trudno grać w półśnie i w stanie nietrzeźwym (choć po prawdzie tylko ten pierwszy powód jest istotny – gamepad zwykle bowiem wypada z ręki, gdy powieki stają się ciężkie), po drugie zaś, brak odpowiednich platform streamingowych. Jak sądzę, wszyscy, którzy zapoznali się z jakością działania wyczekiwaną (na święta, jakżeby inaczej) platformy Stadia, zgodzą się z tym stwierdzeniem. Pomijam tu zresztą okoliczność – do której zdążyliśmy się niestety przyzwyczaić – że Stadia, podobnie jak wiele innych globalnych usług sieciowych, jest w Polsce i tak niedostępna.

Myliłby się jednak ten, kto powyższą konstatację odczyta jako kolejne z dziennikarskich szyderstw skierowanych w stronę firmy Google – choć oczywiście byłoby to w pełni uzasadnione, biorąc pod uwagę pasmo rozlicznych porażek, wpadek i idiotycznych decyzji biznesowych, jakie są ostatnio udziałem tej firmy. Tak, Stadia pozwala cieszyć się jedynie garstką gier (gdy to piszę, katalog obejmuje raptem 22 pozycje; przypominają się czasy, gdy o atrakcyjności platformy gamingowej decydowała obfitość oprogramowania – ot choćby taki Commodore 64 był dobry, gdyż dostępne były nań setki gier). Płynność rozgrywki – szczególnie przez domowe Wi-Fi – jest cokolwiek niezadowolająca. Rozdzielczość obrazu, a przede wszystkim jakość tekstur, bywa słaba. Całość jednak jest imponującym osiągnięciem technologicznym, które wcześniej czy później zostanie skopiowane przez innych, a wreszcie upublicznione w postaci technologii open source.

I właśnie powyższe wydaje się najbardziej istotne. To, że będziemy w przyszłości grać pewnie wyłącznie w gry „streamowane”, jest oczywiste. Ale ta sama technologia powinna też umożliwić wreszcie archiwizację i prezentację (wygodną dla użytkownika) współczesnych gier – w taki sam sposób jak nowoczesne technologie WWW pozwalają cieszyć się starym oprogramowaniem wizytującym serwisy takie jak Internet Archive. Przeglądarka internetowa wystarczy dziś, by pozwolić na seryjne granie (hm, binge gaming?) w świetne tytuły z lat osiemdziesiątych i wczesnych dziewięćdziesiątych, co oszczędza czas niezbędny do zakupu i konfiguracji gry oraz umożliwia rozgrywkę wszędzie, nawet zapracowanym ojcom.

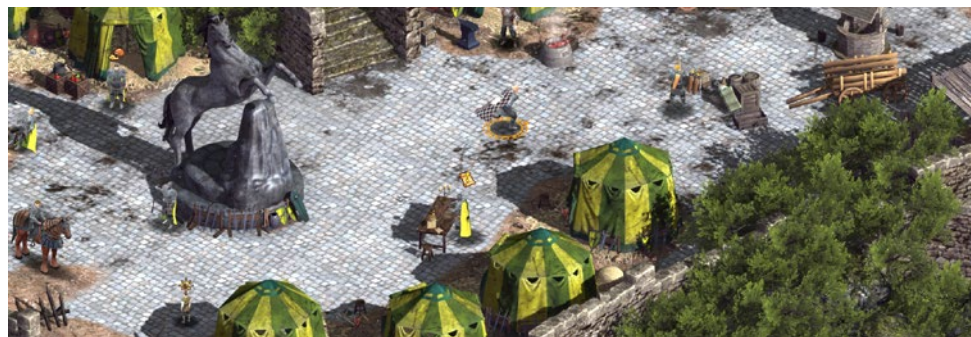
Skoro mówimy o binge-coś-tam, to jednak teraz wybaczcie. Wszystkie odcinki „Star Treka” („The Original Series”, oczywiście) same się nie obejrzą. A w kolejce jest przecież jeszcze „SeaQuest DSV”. I „El Ministerio del Tiempo”. Czas, czas, czas... ■



## Płyta z demosceny



**WYSZŁA WŁAŚNIE SPECJALNA PŁYTA PROJEKTU DŹWIĘKOWEGO – ANGST78.** Jest to konceptualna kolaboracja założona w 2008 roku przez twórców wywodzących się z demosceny: Łukasza Szałankiewicza (Zenial) i Patryka Gęgniewicza (Revisq). Duet ma na swoich koncie kilka wydawnictw muzycznych oraz dwie ścieżki dźwiękowe do niezależnych filmów oraz jeden skomponowany na potrzeby sztuki teatralnej „California – Trans-Atlantyk”. Muzycy współpracowali również przy udźwiękowieniu gier: Find The Balance, 80s Overdrive, Escape Room 2 VR czy produkcji audiobooków dla HTC, Gadżetomanii oraz Audioteki. Patryk Gęgniewicz jest odpowiedzialny za muzykę do gier: Painkiller, Painkiller Battle out of Hell i Datura. Wspomniana płyta jest objęta patronatem Pixela. (PB)



## Alaloth – Champions of The Four Kingdoms

**KLASYCZNE CRPG W RZUCIE IZOMETRYCZNYM? CHRIS AVELLONE? WALKA À LA DARK SOULS?**

Wszystko to w jednej grze? Do tego wydaje takie cuderko polska firma? Jeszcze lepiej! Trzeba się tematowi przyjrzeć bliżej. . .

Mam słabość do RPG, które przedstawiają akcję w rzucie izometrycznym. Może to z powodu roku urodzenia, ale wychowałem się na takich produkcjach jak obie części Baldur's Gate, Icewind Dale czy absolutnie genialny Planescape: Torment. Do dziś chętnie sięgam po takie gry i świetnie bawiłem się przy takich Pathfinder: Kingmaker czy Torment: Tides of Numenera.

Zawsze się cieszę, gdy ma wyjść nowa gra w podobnym stylu, bo to szansa na kolejne godziny zabawy. Do tego jeśli pomaga przy niej Chris Avellone, który maczał

palce w powstaniu Planescape Torment... Co prawda wcześniej słyszałem o Alaloth, ale nie grzebałem dokładnie. Teraz, gdy dotarła do mnie informacja, że deweloperzy, czyli studio Gamera Interactive, postanowili zacząć współpracę z polskim All in! Games, postanowiłem bliżej przyjrzeć się temu tytułowi. No i musiał się pojawić wspomniany już pan Avellone, który podobno jest konsultantem przy grze. Mam szczerą nadzieję, że jego rola jest jak największa i że będzie miał dużo do powiedzenia, bo facet to prawdziwy ekspert. Alaloth ma być grą, która łączy stare z nowym. Stare to jak wiadomo rzut izometryczny i ogólne podejście do grafiki i oprawy. Niezbyt rewolucyjnie prezentuje się też świat – pseudośredniowiecze, dużo magii, krasnoludy, elfy, monstra i tym podobne przyjemności. Można powiedzieć – standard. Walka natomiast ma przypominać... Dark Souls. Zdziwieni? Ja też byłem. Nie wiem, jak miałoby to wyglądać w takiej grze, ale pomysł mnie zaintrygował. Do tego znaczenie będzie miała waga naszego ekwipunku (znowu Soulsy!) i brak możliwości leczenia. Jak to wszystko będzie wyglądało i czy zadziała? Będziemy musieli poczekać do roku 2020 – brak bowiem konkretnej daty premiery. (Zdan)

## 11 bit studios zdradza plany



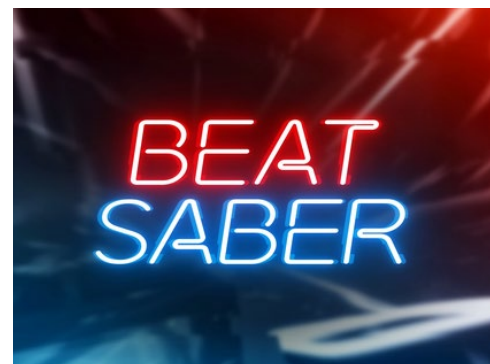
**FIRMA BĘDZIE KONTYNUOWAĆ WSPÓŁPRACĘ ZE STUDIEM ODPOWIEDZIALNYM ZA MOONLIGHTERA – DIGITAL SUN GAMES.** Nowy projekt ma na razie nazwę kodową Foxhole i wiemy tylko tyle, że to zupełnie nowe IP w portfolio hiszpańskiego studia. „Nadal jesteśmy wydawcą szukającym wyjątkowych tytułów. Przywiązujemy do tego jeszcze większą wagę niż poprzednio. Jednak naszym zadaniem jest wyłuskać perełki i wraz z ich deweloperami sprawić, że zaisną na rynku. Wierzymy, że połączenie unikalnych cech projektów i naszej marketingowej magii będzie nadal przekładać się na sukcesy. Obecnie pracujemy nad dwoma grami i jesteśmy dumni, że mamy je pod swoimi skrzydłami” – mówi Paweł Feldman, Publishing Director w 11 bit studios. Po This War of Mine, Frostpunku, Children of Morta i wspomnianym Moonlighterze oczekiwania graczy są raczej wygórowane, a apetyt na nowe tytuły wyostrzony. Krytyków zapewne również... (Voy)

## Facebook kupił Beat Games

**GDZIE DWÓCH SIĘ KLĘCI O PRZYDATNOŚĆ GOGLI VR W GRACH, TAM TRZECI KUPIJE BEAT SABERA.**

Amerykańska korporacja Facebook, właściciel gogli Oculus, właśnie zakupiła studio Beat Games odpowiedzialne za stworzenie przebojowego Beat Sabera – czyli (w ogromnym uproszczeniu) czegoś w stylu Just Dance połączonego z gwiazdnowojennym machaniem mieczem świetlnym w rytm muzyki w wirtualnej rzeczywistości. Beat Saber już w połowie tego roku sprzedał się w ponad milionie egzemplarzy, co w pewnym stopniu zaprzecza nikłej popularności VR.

Owszem, Oculus występując w podwójnej roli – producenta sprzętu do VR oraz platformy przeznaczonej do wykorzystania w nowych społecznościowych serwisach VR Facebooka (zobacz Horizon) – stoi na rozdrożu pomiędzy firmą tworzącą sprzęt i poszukującą atrakcyjnych form wykorzystania gogli. Biorąc pod uwagę popularność Beat Sabera – przejęcie Beat Games było dla



Oculus i Facebooka oczywistym rozwiązaniem. Nie oznacza to jednak, że Beat Games wstrzyma prace nad Beat Saberem – obiecany tryb 360° Levels zobaczymy już w grudniu. Obawy może budzić jednak jedno – swoboda twórcza graczy i modderów, tworzących do tej pory własne poziomy do gry. Oby nie skończyło się na czystce. (Voy)

# Neon City Riders



**CYBERPUNK ZWYKLE JEST PONURY I MRO CZNY.** Wielkie korporacje, wielkie slumsy, ludzkie życie, które warte jest tylko garść dolarów, nujenów czy czego tam używają. I nagle – bach! Przychodzi taki Neon City Riders i podaje cyberpunka w kolorowych barwach i robi z niego kreskówkę!

Zawsze lubiłem takie wywrotowe traktowanie tematu. Bierzymy przyjęty gatunek i wywracamy go do góry nogami. Oczywiście to strasznie prosty trik, ale nie gardzę prostotą, bo często po prostu działa. Dlatego taką miłością darzyłem (i darzę!) Świat Dysku i serię „Xanth” Piersa Anthony’ego. To niby fantasy, ale z kijem wetkniętym w szprychy. Łście punkowe podejście, a mówimy przecież o cyberPUNKU!

Neon City Riders to kolejna gra ufundowana na Kickstarterze. Tym razem deweloperem jest meksykańskie Mecha Studios, a wydawcą będzie Bromio (Pato Box, Shiba Force). Sama gra podana jest w estetyce, która przypomina neonowo-cyberpunkową wersję Scott Pilgrim vs. The World. Wcielamy się w zamaskowanego Ricka i mamy za zadanie ochronić Neon City przed futurystycznymi gangami. Nasz bohater będzie mógł zdobywać supermoce, werbować przyjaciół i partnerów w walce, a sama gra ma mieć otwarty świat. Dodajmy do tego zadania poboczne i więcej niż jedno zakończenie i brzmi to jak przepis na całkiem ciekawy tytuł. Rzecz wygląda na godną sprawdzenia. (Zdan)



# Natural Instincts

**OD PREMIERY POPULOUSA MINĘŁO JUŻ SPORO CZASU, JEDNAK KTOŚ PONOWNIE PRÓBUJE NAS WYKREOWAĆ NA ISTOTĘ BOSKĄ, ODDAJĄC WĘ WŁADANIE CAŁY EKOSYSTEM.** Gliwickie Dream-Storm Studios, specjalizujące się w aplikacjach i grach VR, proponuje nam zabawę w edukacyjny symulator, którego data premiery nie została jeszcze ujawniona. Wprawdzie była już gra Wolf o pewnym wilku, jednak w tym przypadku zapowiada się większa zagroda zwierzętek do zarządzania...

Ochrona środowiska! Któż by pomyślał, że można z takiej tematyki zrobić grę, a nie jedynie film dokumentalny. Natural Instincts postawi nas w roli zarządcy ekosystemu – będziemy nie tylko chronić

zwierzęta przed wyginieciem i zagrożeniami ze strony ludzi, ale także wtrącać się do funkcjonujących mechanizmów natury. Proekologiczne działania to jednak nie wszystko, co ma nam zaoferować Natural Instinct – zmierzmy się też z naturalnymi katastrofami. Według zapowiedzi będziemy skupiać swoje działania na wskazywaniu legowisk, żerowisk i wodopojów, a także wpłyniemy na rozmnażanie się chronionych gatunków. W grze przewidziano sześć zróżnicowanych biomów oraz różnorodne zadania fabularne: od ochrony sfory wilków, przez pilnowanie stadka pingwinów, po nadzór nad zbiorowiskiem lwów. Będzie też okazja do obserwowania zachowań zwierząt w ich naturalnym (wirtualnym) środowisku. (Voy)



# Kolejna część BioShocka

**O CLOUD CHAMBER STUDIOS NIE SŁYSZELIŚCIE, ALE JUŻ O KELLY GILLMORE, KTÓRA STANIE NA JEGO CZELE – PEWNIE TAK.** Dla fanów BioShocka to znakomite wieści, że po sześciu latach nieobecności wielokrotnie chwalona (a niekiedy ganiona) seria powraca. Niestety nieprędko, bo enigmatyczna data premiery kolejnej części została wyznaczona na odległe „kilka lat”, a zespół wciąż jest w trakcie rozbudowy (ostatni anons dotyczący specja od projektowania rozgrywek multiplayer datowany jest na październik tego roku). Krótko rzecz ujmując – nowy BioShock jest raczej w powijakach, a my musimy uzbroić się w cierpliwość. Gra, o której plotki pojawiły się w listopadzie, teraz została oficjalnie zapowiedziana przez 2K Games. Cloud Chamber Studio, działające dotychczas w strukturze 2K pod szyldem 2K Parkside



(przynajmniej od półtora roku), jest dowodzone przez Kelly Gilmore (pracowała między innymi przy seriach Sid Meier’s Civilization XCOM dla Firaxis Games). Jest ona pierwszą kobietą w historii 2K Games, która prowadzi studio dla tego producenta. W zespole znalazło się też miejsce

dla ludzi współtworzących poprzednie części BioShocka. Pozostaje więc mieć nadzieję, że gra, której debiut zaplanowany jest raczej na nextgeny, utrzyma unikalny styl poprzednich części. Według informacji 2K Games gry BioShock sprzedano w 33 milionach egzemplarzy, a cała seria jest uznawana za jedno z najlepszych FPS wszech czasów. (Voy)





P B R

## Diablo 4

**NIE JESTEM WIELKIM MANIAKIEM SERII DIABLO. OCZYWIŚCIE DOCENIAM JEJ KLIMAT I WPŁYW NA ŚWIAT GIER, ALE NIE SPĘDZIŁEM PRZY TYCH GRACH SETEK GODZIN.** Wiem jednak, że sporo osób wręcz je uwielbia, więc oto garść nowych informacji o czwartej odsłonie serii! Gwoli wyjaśnienia – nie jestem przeciwny Diablo. Jedynekę uznaję za klasyczny tytuł, a ścieżka dźwiękowa jest absolutnie genialna. Dwójka także była bardzo solidna i moim zdaniem niezbyt odbiegała klimatem od części pierwszej. Problem miałem z trójką i tym, jak wygląda – całość wydała mi się za bardzo kolorowa i totalnie komiksowa. To w sumie nic złego, ale gdzieś zatracił się mrok z części pierwszej. To oczywiście tylko moje impresje, bo grając w trójkę, bawiłem się naprawdę nieźle. Zobaczmy, jak będzie z częścią czwartą...

Przechodząc do wspomnianych informacji – pochodzą one z wywiadu twórców na stronie AusGamers. Wiemy, że w czwartej części Diablo użyto nowego silnika. Co prawda nie podano zbyt wielu detali, ale wiadomo, że będzie wykorzystywała rendering bazujący na fizyce (PBR – Physically Based Rendering). Oznacza to bardziej realistyczne odwzorowanie wielu elementów – skóra, krew, włosy czy metal będą teraz wyglądać dużo lepiej niż w przeszłości. Dodatkowo dzięki nowemu silnikowi zespół może pozwolić sobie na eksperymenty z tym, jak kamera pokazuje akcję. Mają pojawić się przerywniki w czasie rzeczywistym, podczas których będzie się ona poruszać w bardziej „filmowy” sposób. To oznacza też, że będziemy mogli lepiej przyjrzeć się naszemu bohaterowi czy bohaterce. Jak dla mnie wszystko to brzmi świetnie! Możemy także przygotowywać się na to, że w grze dynamicznie będzie się zmieniać pogoda, a także cykl noc-dzień. Co najważniejsze – będziemy mogli zniszczyć sporą część otoczenia, a dzięki nowemu silnikowi animacje mają być dużo bardziej płynne. Wszystko to zapowiada bardzo pozytywne zmiany i mam nadzieję, że nie jest to tylko mydlenie oczu. Jeśli tak, to przyłączam się do czekających na Diablo 4 i na pewno spróbuję starcia z hordami piekieł, jak tylko będzie okazja. (Zdan)

## Impostor Factory



**TO MA BYĆ SEQUEL TO THE MOON. W KOLEJNĄ CZĘŚĆ NARRACYJNEJ PRZYGODÓWKI ZAGRAMY DOPIERO POD KONIEC 2020 ROKU.** Ponownie sięgniemy do wspomnień, odgrywając rolę doktor Ewy Rosalene i doktora Neila Watta oraz głównego bohatera, Quincy'ego, w fabularyzowanej opowieści o morderstwie i podróży w czasie. Impostor Factory ma być tradycyjnie interaktywną grą narracyjną, w której zagłębimy się we wspomnieniach Quincy'ego odkrywającego w łazience pewnej posiadłości maszynę czasu. Wszystko zapowiada dobrą zabawę – do czasu, gdy zaczynają ginąć ludzie. Tradycyjnie twórca To the Moon i Finding Paradise, Kan Gao, nie udziela prostych odpowiedzi na oczywiste pytania. Nawet w FAQ na steamowym profilu gry nie dowiemy się, czy Impostor Factory jest sequelem, czy też prequelem poprzednich gier z serii: „Maybe not. Maybe it's a sequel. Maybe it's a prequel. Maybe it's both”. Pozostaje więc uznać Impostor Factory za zwiariowaną i niekoniecznie konsekwentną grę narracyjną dla wielbicieli gatunku i twórczości Kana Gao. Zobaczmy pod koniec przyszłego roku, czy gracze zrozumieją, o co chodziło tym razem twórcy To the Moon. (Voy)

## Nintendo Switch na Chiny

**Z TEJ OKAZJI SHIGERU MIYAMOTO PRZEMAWIAŁ W JĘZYKU MANDARYŃSKIM, PRZEDSTAWIAJĄC HISTORIĘ GIER Z MARIEM, A SWITCH WYSTARTOWAŁ W CHINACH 10 GRUDNIA 2019 ROKU.** Z naszego punktu widzenia chiński rynek gier jest równie egzotyczny jak niektóre z najbardziej popularnych w tym kraju gier (Fantasy Westward Journey, Crossfire, King of Glory, Happy Farm). Z punktu widzenia wydawców to ogromny rynek, na którym po prostu można zarobić (o ile ktoś inny już nie wprowadził cudzego IP wcześniej). Zamiast więc dalej liczyć straty na sklonowanym w Chinach Mario, Nintendo postanowiło wprowadzić, za pośrednictwem Tenceta, konsole Switch i swoje tytuły na ten rynek. Gry, jakie zadebiutowały wraz ze Switchem w Państwie Środka, to: Mario + Rabbids: Kingdom Battle, Just Dance 2020, Rayman Legends, Mario Kart 8 Deluxe,



2 0 2 0

Mario Odyssey oraz Rabbids: Adventure Party (ostatni tytuł będzie dostępny wyłącznie na chińskim rynku). Debiut Switcha Lite w Chinach jest dopiero przygotowywany, prawdopodobnie nastąpi w przyszłym roku. Cena standardowej wersji, sprzedawanego w zestawie z New Super Mario Bros. U w cyfrowej wersji, wyniesie około 300 dolarów. Gry w wydaniach pudełkowych trafią na chiński rynek w lutym, na początku

tamtejszego Nowego Roku. W 2020 roku Chińczycy mogą liczyć na 10-20 gier na Switcha (oczywiście po uprzedniej aprobacie stosownego urzędu). Oprócz wprowadzenia dobrze znanych nam tytułów na handheldzie pojawią się także gry opracowane przez chińskich deweloperów. Nie zabraknie akcesoriów: figurek amiibo, Pro Controllera czy kierownicy na Joy-Cony. Nintendo wyraźnie zamierza uporządkować po swojemu gigantyczną szarą strefę, która już dawno pochłonęła Maria i inne IP należące do japońskiej korporacji. Niewątpliwie dla chińskich graczy to świetna wiadomość na zbliżający się Chiński Nowy Rok, a dla Nintendo szansa na sprzedaż kolejnych kilkudziesięciu milionów Switchów. Ciekawe, ile czasu, po debiucie w Państwie Środka, zajmie tej konsoli przebicie poziomu sprzedaży PlayStation 4. Daniel Ahmad, analityk z firmy Niko Partners, przewiduje, że Switch zastąpi PlayStation 4 na podium sprzedaży konsol do gier w Chinach w 2022 roku. (Voy)

# Game Awards 2019



**PRZEWAŻA OPINIA, ŻE JEST TO NAJWAŻNIEJSZA COROCZNA GALA WRĘCZENIA BRANŻOWYCH NAGRÓD, PORÓWNYWALNA CZASEM DO GALI OSCAROWEJ. OBECNIE ZALICZYLIŚMY SZÓSTĄ EDYCJĘ.**

Wydarzenie odbywa się w Los Angeles w Microsoft Theater – tym samym, gdzie co roku swoją konferencję poprzedzając targi E3 ma kolos z Redmond. Stanowi hybrydę łączącą typową galę wręczenia nagród z show składającym się z występów i zapowiedzi. To tak jakby połączyć klasyczną konferencję organizowaną przez mocarzy elektronicznej rozrywki z Oscarami. To trzypółgodzinne E3 na sterydach, które ma na celu wykreowanie gwiazd, ale i wskazanie przyszłych kandydatów na gwiazdy.

Historia Game Awards sięga momentu, gdy kanadyjski dziennikarz i prezenter Geoff Keighley wyodrębnił się z sieci Spike, w której przez okragłą dekadę prowadził analogiczny show. Wpadł na pomysł, że wielcy świata gier mogą dorzucić się do organizacji gali, a także aktywnie patronować jej powstawaniu. W Polsce analogiczną ideę w podobnym czasie mieli twórcy Warsaw Games Week, ale event ten zmarł śmiercią naturalną po trzech edycjach. W USA nie dość, że nie przymiera, to kwitnie – liczba widzów oglądających stream z Game Awards na różnych platformach internetowych wyniosła w tym roku 26,2 miliona. Co prawda nie było tak szokujących zapowiedzi jak moment sprzed dwóch lat, gdy puszczono pierwszy teaser Cyberpunka 2077, ale i tak pojawiło się parę godnych do odnotowania faktów.

Przede wszystkim szef Xboxa, Phil Spencer, zapowiedział wydanie na Gwiazdkę 2020 roku nowego Xboxa Series X, czym oficjalnie zainauguował początek nowej, dziewiątej już generacji konsol. Sprzęt z wyglądu przypomina pecetową wieżę, odrobinę kojarzy się też z designem Nexta, czyli niegdysiejszej nieudanej konstrukcji Steve'a Jobsa.



Nie mamy wątpliwości, że maszyna będzie szybka, będzie obsługiwać 4K i 8K, tylko czy w końcu da się normalnie ściągać z niej screeny, normalnie je udostępnić, menu stanie się bardziej przejrzyste i co najważniejsze – czy na Xboxa pojawią się wielkie wyłączone tytuły? Obecnie bowiem nawet Gears of War nim nie jest, ukazując się równoległe na pecety.

Tytuł najlepszej gry roku zdobyło dystrybuowane przez Activision Sekiro: Shadows Die Twice i w tym momencie pozostaje tylko zapytać, dlaczego znakomity Control otrzymał statuetkę jedynie w kategorii Art Direction? Death Stranding otrzymało podwójną nagrodę pocieszenia – za najlepszą reżyserię oraz muzykę. Z kolei Activision udało się dodatkowo wyróżnić w kategorii Mobile, gdzie zwyciężyło kieszonkowe Call of Duty. Electronic Arts otrzymał pozdrowienia w postaci statuetki za najlepszą grę multiplayer, w której to kategorii triumfował Apex Legends. Devolver Digital otrzymał podziękowania w formie wyróżnienia Gris w tajemniczej kategorii Games for Impact (gry, które chcą powiedzieć coś głębszego?), o odebrano w wielu środowiskach jako największą pomyłkę jury – przypomnijmy, że w Pixelu #44 ta gra otrzymała ocenę 69/100. Wreszcie Facebook, który niedawno kupił praską ekipę Beat Games, o czym informujemy w osobnej notce, został wyróżniony za najlepszą grę VR – Beat Saber. Jedynym niezależnym bytem, który zdrowo namieszał podczas gali, okazało się Disco Elysium, zgarniając trzy statuetki, w tym za najlepszą grę niezależną. Poza tym ostatnim przypadkiem można odnieść wrażenie, że dla każdego z wielkich przypadło coś ważnego, co przywodzi na myśl Oscary, gdzie zwykle pociesza się tego, kto nie dostał nagrody głównej.



Tutaj jedynie Microsoft nie otrzymał żadnego wyróżnienia, bo Gears 5 zasłużyło przegrało we wszystkich kategoriach, ale wspomniany Phil Spencer i tak spowodował, że to głównie o jego firmie mówiło się po gali.

Warto też zapytać, kto faktycznie przyznaje owe nagrody, ponieważ na nominacje głoszą dziennikarze z całego świata, i to jest jasne. Jednak w kwestii ostatecznego wyboru regulamin Game Awards dość mgliście mówi o tym, że składają się nań zdanie bliżej niezidentyfikowanego jury i w 10 procentach głosy publiczności oraz fanów.

Na koniec trzeba wspomnieć o zapowiadanych po raz pierwszy tytułach. Pokazano trailer Gears Tactics, co przypomniało mi mimowolnie o Kórkicach. Pojawiła się zapowiedź pogrobowca, jakim jest Wolf Among Us 2, tworzonego przez były zespół Telltale Games pracujący teraz dla LCG Entertainment, ale nadal mający siedzibę nigdzie indziej niż w San Rafael, gdzie niegdyś działało legendarne LucasArts. Dużą owację wzbudziły filmiki z alienowo-strzelankowym Sons of the Forest oraz samurajskim Ghost of Tsushima. Jednak najbardziej zaskoczył nas fragment Hellblade II: Senua's Saga, tyle że niekoniecznie pozytywnie, bo buchał od dzikości i dziwności w stopniu, do jakiego nie przyzwyczaił nas nawet oryginał. Czy aby na pewno nowy Xbox ma wlecieć do gwiazd na takich – skierowanych do specyficznego grona – tytułach?

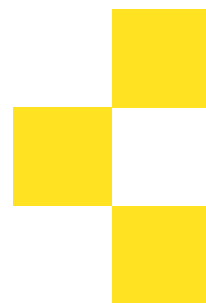
To była gala bez wielkich fajerwerków. Nowego Cyberpunka 2077 nie zaprezentowano. Sony nie powiedziało, że ich nowe PlayStation będzie o 100 dolarów tańsze od konkurencji, zabrakło też nagrody dla którejś z legend elektronicznej rozrywki. Kolejny dzień w rajku zakończył uśmiechnięty Geoff Keighley zapraszając na grudzień 2020 roku, by znów spotkać się w celu świętowania gier. (PM)





**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 i wykładowca.



## LATA DWUDZIESTE, LATA TRZYDZIESTE

**J**edną z nieodgadzionych tajemnic bytu stanowi fakt, że zamiast podążać w jakimkolwiek – choćby najbardziej przypadkowym – kierunku, w gruncie rzeczy ludzkość porusza się po okręgu.

„Było to jedno z tych osobliwych małżeństw możliwych w czasach, gdy socjalizm, wegetarianizm, ideologię New Thought, feminizm, samodziałową odzież i zapuszczanie przez mężczyzn bród łączył jakiś nieokreślony związek” – pisze autor, którego bardzo lubię, w recenzji książki „My life: The Autobiography of Havelock Ellis”. Ciekawostka tkwi w fakcie, że czyni to w roku 1940, a odnosi się do końca XIX wieku. Autorem tym jest bowiem George Orwell. Sto trzydzieści lat po opisywanych czasach wydaje nam się, że trendy, które wskazuje autor „Roku 1984”, są obecnie czymś nowym.

Nic nie dzieje się po raz pierwszy, wszystko jest częścią chocholego tańca życia. Stoimy właśnie u progu lat dwudziestych – lat trzydziestych. Tak, wiem, rok 2020 wcale nie należy do lat dwudziestych i wiek wcale nie zaczął się 1 stycznia roku 2000, ale wiem też, że Ordon wcale nie zginął w reducie swego imienia – jakież to ma znaczenie dla popkultury? Moim zdaniem u progu tej cudownej epoki wszystko się zgadza, zupełnie jak ostatnim razem: dekadencja, zachłyśnięcie możliwościami technologii, kryzys za rogiem i paru zupełnie niezłych kandydatów na Hitlera.

Wizjoner Elon Musk, we mnie budzący głównie niepokój z domieszką obrzydzenia, pokazał ostatnio ciężarówkę Cybertruck, która wzbudziła we mnie te same odczucia. Pośród zachwyków i fochów nad jej szokującym projektem zabrakło mi cofnięcia się do motoryzacji lat siedemdziesiątych, gdy tego rodzaju

klinowate konstrukcje były codziennością, przynajmniej wśród prototypów (ale jestem pewien, że i produkcyjna wersja Cybertrucka będzie wyglądała inaczej). Przykłady można mnożyć: jeśli wydaje się wam, że Jason Bourne to Matt Damon – którego uwielbiam – to tylko dlatego, że nie zdążyliście załapać się do pokolenia, dla którego Jason Bourne to Richard Chamberlain. Karol Marks powiedział, że historia za pierwszym razem powtarza się jako tragedia, a za drugim jako farsa. Szkoda, że nie ujawnił, co jest za trzecim, czwartym i dalszymi razami.

Oczywiście gry stanowią zupełnie nowe medium („nowe” – zaledwie pół wieku), ale to jasne, że również będą się poruszać po tej trajektorii, już to czynią. Sequele wszystkiego, co się tylko da, robią tu lwia część roboty – na przykład niech mi ktoś wyjaśni, po co co roku nowa wersja Fify, i to w pełnej cenie. Ale jest i coś więcej, coś autentycznie fajnego: nowe interpretacje starych tematów. Cieszę się, że zabrali się za to Polacy. Gdyńskie Forever Entertainment podpisało z Segą umowę na nowe wersje gier Panzer Dragoon i House of the Dead. To jest coś! Nie jestem wprost zaangażowany w tę spółkę, ale współposiadamy jedno przedsięwzięcie, stąd mam okazję znać jej prezesa Zbigniewa Dębickiego, skądinąd niegdyś dziennikarza growego. Zaimponowały mi jego opowieści o tym, z jakim wysiłkiem i energią przekonywał takiego giganta jak Sega, by oddała swoje silne marki firmie – z jej perspektywy – niewielkiej i nieznannej. Z niecierpliwością wyglądam pierwszych materiałów z obu gier – tematy są kapitalne. Ale i kierunek mi się podoba. Chętnie obejrzałbym gry osadzone w już dawno nieodwiedzanych światach. Na dobry początek dajcie mi coś nowego z Command & Conquer (koniecznie z Kane'em!) i nowego Ishara.

Piszę te felietony już kilka lat, nie prowadzę bazy ich tematów i prawie za każdym razem, gdy zaczynam pisać, obawiam się, że wracam do tych samych wątków, w dodatku zapewne prezentując sprzeczne wnioski. Jakie to szczęście, że teraz mam na to dobre wytłumaczenie. ■

ALEX

# DRIFTLAND

## THE MAGIC REVIVAL



2020





**Marcin Borkowski**  
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny  
Top Secretu, komentator spraw bieżących,  
postać znana i lubiana.



## 35 LAT GRANIA

**M**iałem przed chwilą 35. rocznicę ślubu, co mi przypomniało, że za kilka miesięcy będzie 35 lat, jak gram w gry. I nie chodzi mi o rozgrywki rodzinne, ale o gry komputerowe.

Musimy się cofnąć do PRL. Mamy rok 1984, pierwszy po zniesieniu stanu wojennego, dopiero co cała Polska żyła porwaniem i morderstwem księdza Popiełuszki, większość narodu wycęza słuch, łapiąc na zmianę BBC i Wolną Europę, bo w polskim radiu i telewizji wiadomości na lekarstwo. A ja... a ja jeżdżę jotką (taki ówczesny warszawski autobus pospieszny) z jednego końca miasta na drugi, bo u mojej wówczas jeszcze przyszłej żony w domu nie ma telefonu, więc każdy duperel (a kto kiedykolwiek brał ślub, wie, że są ich tysiące) wymaga ustaleń bezpośrednich. Właściwie organizacja ślubu w Warszawie połowy lat osiemdziesiątych to niezły temat na grę, widzę to jako mieszankę kanapowego co-opa w stylu Overcooked z przygodówkami LucasArtsu. O graniu nie myślę, zresztą nie mam komputera ani pieniędzy, żeby go kupić.

Tadam, przychodzi ślub. Ślub wiązał się z kopertami. W jednej z kopert były dolary. Nie pamiętam już, ile ich było, dzisiaj byłaby to kwota śmieszna, ale wtedy – przy czarnorynkowym kursie – majątek. Ze studenckich gołodupców nagle staliśmy się dość majątnymi ludźmi. Względny był ten majątek, nie bardzo było na co wydać te pieniądze: na wyprowadzenie się od rodziców za mało, dokupować czegoś do zagraconych (i w miarę jak na tamte czasy wyposażonych) rodzinnych mieszkań nie było sensu, a na codzienne życie jakoś starczało i tak (chwała niech będzie stypendiom i świętej pamięci rodzicom). Dolary więc leżały i czekały.

Stan bezkomputerowy nie trwał zbyt długo. Po kilku tygodniach dotarł do mnie kanałami towarzyskimi mojej Mamy ZX-81, zdjęty (w ramach przesiadki na mocniejszy sprzęt) ze stanu w którejś z brytyjskich uczelni technicznych. Posiedzialem, porozgryzałem, złapałem bakcyła, ale z graniem był kłopot. Na ZX-81 nie dawało się w Polsce znaleźć żadnych gier. Nic. Żeby chociaż ZX Spectrum, tobym od znajomej Jetpaca skopiował.

I wtedy znalazłem w jakimś czasopiśmie – zupełnie nie pamiętam jakim, być może brytyjskim, przywiezionym razem z tym ZX-81, może w którymś polskim – ofertę sprzedaży wysyłkowej. Spectrum plus. Gdzieś z Wielkiej Brytanii. Numer konta do wpłaty, cena w zasięgu tych dolarów, które mieliśmy. Przekonałem małżonkę, pojechałem do NBP na placu Powstańców Warszawy (bo tylko tam można było robić operacje walutowe), wpłaciłem, zrobiłem przelew, chyba musiałem w tym celu konto założyć, o dziwo nie wiązało się to z nadmiernie skomplikowanymi procedurami. Jak się teraz nad tym zastanawiam, cieszę się, że nie mam włosów, bo by wypadły do końca. Sposoby, na które mogłem umoczyć, są niebezpieczne. Na szczęście matka Nadzieja kocha swoje dzieci, cud się stał. Wprawdzie czekałem kilka tygodni, ale w końcu ZX Spectrum+ dotarło. W całości. Działające. Nikt nic nie zdefraudował, nie zatrzymał na cle, nie ukradł, nie usiadł na paczce, nie połamał.

Razem z komputerem przyszły jeszcze cztery kasety – pamiętam tyle, że na jednej z nich był jakiś program graficzny (który zresztą chyba posłużył do zrobienia loading screenu Puszki Pandory, jedynej jej do końca legalnego kawałka), a na drugiej jakaś symulacja ekologiczna, można było zostać lwem albo motylikiem. Jetpaca nie było, ale to nadrobiłem następnego dnia, przywożąc go na kasecie razem z zestawem innych, najistotniejszych narzędzi (których lista zaczynała się od COPY COPY, wiadomo).

I od tamtego czasu, czyli od prawie 35 lat, grywam. To dłużej, niż część czytelników Pixela jest na świecie. ■

BOREK

# SEARCHING FOR HOPE

Sophie suggested you meet Hope, a reclusive member of the Malkavian clan. She's supposedly holed up in an Internet cafe in Lower Manhattan.

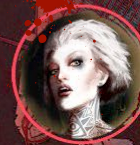


Accept

# VAMPIRE

THE MASQUERADE

## COTERIES OF NEW YORK



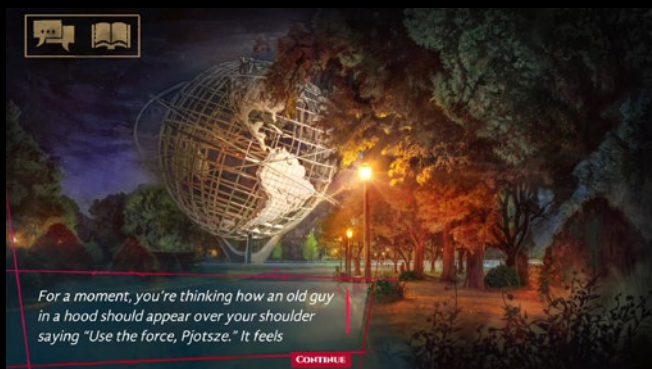
TAMIKA

I always figured him as more of a metaphor. Seeing him in real life... It's like if a Christian just happened to run into Judas Iscariot one day.

CONTINUE

W grze możemy poruszać się z nadnaturalną szybkością w sytuacji zagrożenia.

W Coteries of New York dostępny jest przejrzysty glosariusz zawierający hasła związane ze światem Maskarady.



For a moment, you're thinking how an old guy in a hood should appear over your shoulder saying "Use the force, Pjotsze." It feels

CONTINUE

PC

PRODUCENT Draw Distance Wersja PL: nie

Pjotsze

Pamiętam, że gdy chodziłem do podstawówki, na moim osiedlu zapanował szal na gry fabularne. Choć nie było to hobby lekkie dla kieszeni przeciętnego ucznia, to jednak dane mi było grywać z kumplami w tego typu produkcje. Systemami, w jakie się zagrywaliśmy, były „Cyberpunk 2020” i „Shadowrun”. To się jednak zmieniło, gdy po jednym z artykułów w Resecie do tej dwójki dołączył „Wampir: Maskarada”.

To między innymi dzięki systemowi Świata Mroku narodziło się moje zainteresowanie wampirycznymi klimatami. Mimo że później skupiłem uwagę na innych hobby, to do dziś mam słabość do dzieł, których bohaterami są krwiopijcy. Właśnie dlatego tak ciepło wspominam już nieco zapomniane Vampire: The

Masquerade - Redemption oraz kultowe Vampire: The Masquerade - Bloodlines. Czekam również na następcę tytułu stworzonego przez Troika Games, a to oczekiwanie może mi umilić gra ze świata Maskarady o podtytułe Coteries of New York. I to pomimo faktu, że fanem produkcji spod znaku visual novel nie jestem.

Nie powiem, historia przedstawiona w Koteriach Nowego Jorku naprawdę mnie wciągnęła. Jako w głębi duszy rock'n'rollowicz z chęcią wcieliłem się w nowo narodzonego członka klanu Brujah. Tak, zdecydowanie bliżej mi do buntownika niż błękitnokrwistego arystokraty z rodziny Ventrue. Tak jak się spodziewałem, niełatwo było grać według zasad Maskarady. Co chwila czekały na mnie różne pokusy, które mogły sprowadzić na mnie - jako

Wampiry działają tylko po zmroku. Zatem każdej nocy trzeba planować swoje ruchy, bo liczba misji, jakie możemy wykonać przed nastaniem dnia, jest bardzo ograniczona.



## STALKER

You weren't home so I started without you. You know, Netflix and chill.

CONTINUE

## NIE MOŻEMY TEŻ W PEŁNI LEKCEWAŻYĆ GŁODU, BO NIEZASPOKOJONY MOŻE OBUDZIĆ W PROTAGONIŚCIE BESTIĘ.

wampira - sporo nieprzyjemności. Pamiętam, gdy podczas jednego z wypadów byłem zmuszony wejść w interakcję z pewnym nieznanym jegomościem, który miał mi przekazać pendrive z poufnyymi danymi. Jednak pod koniec transakcji otrzymałem też od niego woreczek z krwią. Na szczęście nie skorzystałem z okazji prędkiego pożywienia się. Jak się później okazało, zawartość torebki mogła być zatruta. Wtedy zanotowałem sobie, że przyjmowanie podarków

od nieznajomych wielbicieli może mieć swój niemiły finał. Od samego początku czułem niepewność, jaka towarzyszyła protagoniście. Zaprawde powiadam wam, na młode dziecko nocy czyha wiele niebezpieczeństw.

Dobrze, że nawet taki rebeliant jak ja mógł odnaleźć w wirtualnym Nowym Jorku kilku sprzymierzeńców. W ich odszukaniu pomogła mi przybrana matka, rudowłosa piękność imieniem Sophie. Samo tworzenie własnej koterii przypomina

❖ Gra zawiera zapis przeprowadzonych rozmów. Jeżeli o czymś zapomnimy, warto skorzystać z tej opcji, aby odświeżyć sobie pamięć.

❖ Produkcja Draw Distance pełna jest czarnego humoru, przekleństw czy wzmianek na temat seksu. To nie jest opowiadanie dla najmłodszych.

odrobinę kompletowanie załogi statku znane z serii Mass Effect. Na początku poznawałem kóregoś z kainitów, a następnie wykonywałem z nim jakieś zlecenie. Wszystko po to, aby zyskać jego zaufanie - ot, coś w rodzaju misji lojalnościowej. Dopiero wtedy wampir na stałe dołączył do mojej ekipy. Najbardziej utkwiły mi w pamięci dwie historie poboczne. Pierwszej z nich blisko było do opowiadki detektywistycznej, ponieważ Nosferatu D'Angelo jest nikim innym jak właśnie detektywem. Z kolei druga przypomina film o hakerach. Malkavianka Hope to doprawdy odjechana babeczka, a pierwsze chwile z nią spędzone zahaczają o granice perwersji. Nick, pod jakim występowałem jako moderator czatu w trakcie jej internetowego występu, to absolutne mistrzostwo. Chyba najmniej ruszyła mnie opowieść związana z magiem krwi, Agathonem. Nie wiem czemu, ale ten wiecznie naburmuszony koleś zwyczajnie nie przypadł mi do gustu. Czego nie mogę powiedzieć o Tamice - Gangrelce mieszkającej w jednym z nowojorskich parków. Z miejsca polubiłem tę dziką dziewczynę, choć to uzależniona od technologii Hope pozostała moim ulubionym towarzyszem.



## HOPE

Thank youuuu. Today's show is quite special. Please welcome our new moderator, pornosclector.

CONTINUE

## PLANSZE WIDOCZNE W GRZE SĄ ŁADNIE NAMALOWANE. CZUĆ TU INSPIRACJE NIE TYLKO SAMYMI PRODUKCJAMI O WAMPIRACH, ALE RÓWNIEŻ ESTETYKĄ NEO-NOIR.



W grze znalazło się sporo ciekawych odniesień do świata popkultury. Czego jak czego, ale wzmianki o Blue Oyster Cult się nie spodziewałem.

*Man, what's with the goofy names? Guess they're really big on Blue Oyster Cult.*

CONTINUE



Kaiser to gość wiedzący wszystko o wszystkich. Do tego niesłychanie temperamentny. Nawet potężne wampiry boją się z nim zadzierać.



Gra wzoruje się na piątej edycji systemu Maskarady. Zapewne z tego powodu D'Angelo bliżej do typowego menela niż krwiopijcy z filmu Wenera Herzoga.

W trakcie conocnego zwiedzania Nowego Jorku bardzo często miałem okazję pożywić się ludzką krwią. Jednak należy robić to z głową i nie organizować sobie stołówek na terenie należącym do innego klanu, ponieważ może mu się to nie spodobać. Jednak nie możemy też w pełni lekceważyć głodu, bo niezaspokojony może obudzić w protagoniście Bestię. Z tego powodu szukałem ofiar na neutralnym gruncie, jak chociażby na obrzeżach miasta, gdzie przyssałem się do szyi pewnej kasjerki kończącej całodniową zmianę w sklepie.

Umiejscowienie akcji w Nowym Jorku okazało się strzałem w dziesiątkę. Najsłynniejsza metropolia świata nigdy nie zasypia, a to również buduje klimat produkcji. Z jednej strony duży ruch na ulicach

gwarantuje anonimowość, z drugiej jednak - nigdy nie możemy być pewni, czy ktoś nas nie śledzi. Dlatego lepiej nie rzucić imionami lub przydomkami głównych zainteresowanych na lewo i prawo. Jestem jednak ciekaw, jak od strony graficznej autorzy przedstawiliby inne amerykańskie miasta, jak chociażby znane z Bloodlines Los Angeles, ponieważ z Wielkim Jabłkiem poradzili sobie bardzo dobrze. Plansze widoczne w grze są ładnie namalowane, czuć w nich inspiracje nie tylko samymi produkcjami o wampirach, ale również estetyką neo-noir. Co więcej, w tła wpleciono także elementy graficzne, które wprowadzają w nie odrobinę życia. Krople deszczu odbijające się od karoserii auta lub błyskające uliczne neony wyglądają kapitalnie.

Przygodę zaczynamy od wyboru klanu, którego przedstawicielem stanie się protagonista. Dzięki temu historię można przechodzić więcej niż raz.



Niby drobiazg, a jednak dodaje on trochę dynamiki oraz sprawia, że człowiek nie czuje znużenia, patrząc na te obrazki. Wizerunki postaci też prezentują się ciekawie, widać, że twórcy poświęcili im wiele uwagi.

Trochę mniej interesująco przedstawia się warstwa dźwiękowa. Po kilku godzinach spędzonych z grą muzyka po prostu zaczęła mnie nudzić. To jednak szczegół, który w żaden sposób nie wpływa negatywnie na odbiór Coteries of New York. Już teraz czekam na kolejną produkcję Draw Distance umiejscowioną w świecie Maskarady, na przykład z akcją osadzoną we współczesnej Polsce. Pożywanie się na urodziwej damie tuż po koncercie w Progresji? To dopiero byłoby coś. ▀

PREMIERA MIESIĄCA STILL THERE

# PIXEL

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



VAMPIRE

THE MASQUERADE

COTERIES OF NEW YORK

