

# PIXEL

KULTURA GIEŁO

## DOOM ETERNAL

*Piekło ptonie*



04 (58) / 2020 / KWIECIEŃ

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

04> 58



9 772391 796008

00001459 (w tym PLN 6,90)  
pixel-magazine.com

### INSIDE

- RESIDENT EVIL 3
- ORI AND THE WILL OF THE WISPS
- NIOH 2
- PAPER BEAST
- PAX EAST 2020
- THE LONGEST JOURNEY
- SPEEDBALL 2
- KENTUCKY ROUTE ZERO
- BLADE RUNNER - NOWA HISTORIA
- ED ROTBERG | BATTLEZONE
- BE RETRO LIKE 80'S

PREMIERA MIESIĄCA HALF-LIFE: ALYX

# PIXEL

KULTURA GIER WIDEO



# DOOM ETERNAL

04 (58) / 2020 / KWIECIEŃ

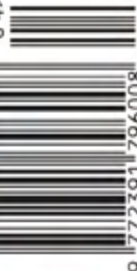
58

CENA 14,50 zł (w tym P.VAT)

pixel-magazine.com

ISSN 2391-7962 INDEKS 40-098

04>



9 772391 796008

# PIXEL HEAVEN 2020

Games Festival & More

2—4 / 10 / 2020

MIŃSK 65  
Warsaw / POLAND

POWERED BY

**PIXEL** **PSX**  
KULTURA GIER WIDEO EXTREME

- ✕ PIXEL EXPO
- ✕ PIXEL AWARDS EUROPE 2020
- ✕ JOBS ZONE
- ✕ KIDS PLAY & LEARN
- ✕ DELUXE SKI JUMP TROPHY
- ✕ PIXEL CONNECT 2020 & TRY MY GAME
- ✕ COMIC & BOARD GAMES
- ✕ PREZENTACJE, PANELE, DYSKUSJE
- ✕ AFTERPARTY
- ✕ MERCH ZONE
- ✕ PINCADE 2020
- ✕ CONSOLE PLAY

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

GOLDEN  
PARTNER

FLYING  
WILD  
HOG

oan



SILVER  
PARTNER



TECHNOLOGY  
PARTNER



# NIE ZAGŁADA I NIE WIECZNA

**Z**acznijmy od dobrych wieści – wygląda na to, że w Chinach pandemia przymiera. Czy to temperatura (w Wuhanie jest obecnie za dnia po 25 stopni Celsjusza), czy okres kwarantanny, czy może jeszcze inne czynniki sprawiły, że Państwo Środka najprawdopodobniej przeszło już przez piekło, w którym znalazła się obecnie Europa.

W 2012 roku ludzkość miała gigantyczne szczęście, że przepotężny wytrysk słonecznej energii tylko nieznacznie minął Ziemię. Gdyby do niej dotarł, prawdopodobnie poskutkowałoby to zniszczeniem sieci elektrycznej i światłowodowej, co mogłoby się skończyć zagładą cywilizacji. Banki miałyby wyzerowane konta, nasze komputery by się nie włączały, nocą byłoby ciemno w miastach. Burza magnetyczna już raz, w 1859 roku, dotarła do błękitnej planety, jednak wtedy dla wszystkich żyjących świat był jeszcze analogowy, a nie cyfrowy, przez co efekty tej anomalii zaobserwowano głównie na telegrafach.

Teraz nadszedł czas strachu przed wirusem. Odpałiłem Hobbita i wyszedłem za Gandalfem z tunelu. „Jesteś w ponurej, opustoszałej krainie z przerażającymi wzgórzami na horyzoncie”. Jakże swojsko. Chwilę później spotkałem trolla i zapomniałem, że zabranie mu klucza nie odbywa się w prosty sposób poprzez zabicie go, przez co to on mnie uśmiercił. Prosty rozwiązanie nie ma ani w grach, ani tym bardziej w świecie rzeczywistym.



MICZ

Tymczasem w elektronicznej rozrywce E3 całkowicie skapitulowało przed pandemią, natomiast GDC stawilo jej twardy opór. Co prawda marcowa impreza została odwołana, ale Game Developers Choice Awards wręczono. Za najlepszą grę uznano Untitled Goose Game, zaś Disco Elysium musiało się obejść smakiem, triumfując zastępczo w kategoriach najlepszy debiut i najlepsza narracja. Odbyły się też niektóre wykłady, oczywiście bez publiczności. Co więcej, organizatorzy planują już w sierpniu edycję GDC Summer, w nieco odchudzonej formule, ale jednak. Podobnie Pixel Heaven przeniósł się na październik, gdy koła zębate naszej cywilizacji wrócą do normalnej pracy. Obawiam się za to o gamescom, głównie z powodu globalnego i konsumenckiego charakteru tej imprezy. Wydaje mi się, że nie ma wielkich szans na nieodwołanie go, niezależnie od tego, co się wydarzy w najbliższych tygodniach.

Nowe gry się ukazują, co widać wyraźnie w Play the Game. Marzec był pod tym względem bardzo udany. Gram sobie w Doom Eternala, podoba mi się, przy czym nie zamierzam hejtować ludzi twierdzących, że jest zbyt trudny. Bo jest trudny, w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Objawia się to zwykle tym, że taki spiderdemon czy inny żywiołek zobaczywszy nas, nie odpuszcza, tylko rusza w pogoń za ofiarą. To nie jest towarzyska wymiana ognia jak w Gearsach, gdzie przykucamy za murkiem i rozwalamy wszystko, co się wychyli. W Doomie trwa gonitwa, trzeba być cały czas w ruchu i oszczędzać zapasy. Drażni mnie oczywiście ta agresywna, tępa muzyczka. Wolałbym jak w Forza Horizon 4 mieć możliwość zmiany podkładu i wybebeszać towarzysztwo przy nutkach Bacha, Liszta, o mazurku Chopinowskim nie wspominając. Połączenie przeciwności rodem z „Mechanicznej pomarańczy” lepiej oddaje ducha uwolnionej przemocy, którą dzięki Doomowi tak sprawnie daje się skanalizować.

Pixel mimo trudnych czasów działa nieprzerwanie. Trzymajcie się mocno, bądźcie z nami, bo nowy numer ukaże się 7 maja. Mam nadzieję, że siły ciemności przegrają już wówczas swą bitwę. ■



**PIXEL**  
KULTURALNA STRONA MEDIÓW

**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 Pierikowski, Piotr Pocztarek, Paweł Schreiber, Piotr Stypka, Michał Śledziński, Aleksy Uchański, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdaniewicz

**Oficer dyżurny**

Wolf

**Opieka graficzna**

Łukasz Szczepanowski

**Korekta i redakcja**

Marek Kowalik

**Prenumerata**

Marlena Kwiatkowska

hello@pixel-magazine.com

**Wydawca**



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

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

Jeszcze trochę w domu, dobry czas na podjęcie kupki wstydu, nie tylko growej. Trzymajcie się!

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

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



5-18

**LOADING**

- 4. Inside • 6. Indykarium  
10. Vive VR Corner • 12. PAX East 2020  
14. Everwild ze studia Rare Ltd.  
16. Hazard we współczesnych grach wideo

19-46

**PLAY THE GAME**

- 20. Half-Life: Alyx • 23. Langrissier I & II • 24. Doom Eternal  
27. Doom 64 • 28. Luna The Shadow Dust • 29. Spider Climber  
30. Conglomerate 451 • 31. World of Horror • 32. Beautiful Desolation • 33. One-Punch Man: A Hero Nobody Knows  
34. Ori and the Will of the Wisps • 36. Nioh 2  
38. Resident Evil 3 Remastered • 40. Comanche  
41. MLB: The Show • 42. Dwarrows • 43. Stela  
44. Paper Beast • 46. Artificial Extinction

47-74

**HALL OF FAME**

- 48. Najlepsza Gra na Świecie: Speedball 2  
52. Wywiad z Edem Rotbergiem  
58. Blade Runner – pełne dzieje  
66. Football Manager – na granicy świata wirtualnego i rzeczywistego

75-92

**SECRET LEVEL**

- 76. Be Retro Like 80's  
84. Big Box: Leisure Suit Larry  
86. Kosmos majsterkowiczów • 88. Sidequest  
92. Felieton Śledzia

93-122

**CREDITS**

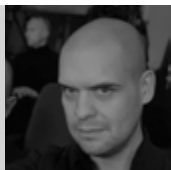
- 94. The Longest Journey i Dreamfall  
100. Wywiad z Ragnarem Törnquistem  
102. Kentucky Route Zero • 107. Felieton Marcina M. Granata • 108. Predator w grach • 113. Felieton Michała R. Wiśniewskiego • 118. Felieton Gawrona  
120. Felieton Alexa • 122. Felieton Borka

114-116

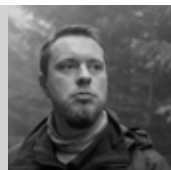
**AUTOFIRE**

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**



**ANDRZEJ BAZYLCZUK**



**EMIL LESZCZYŃSKI**



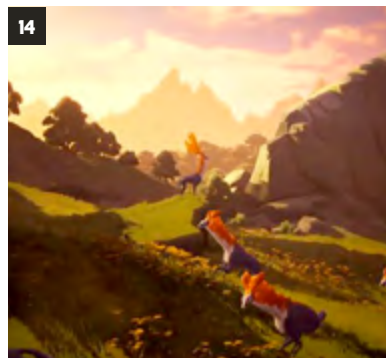
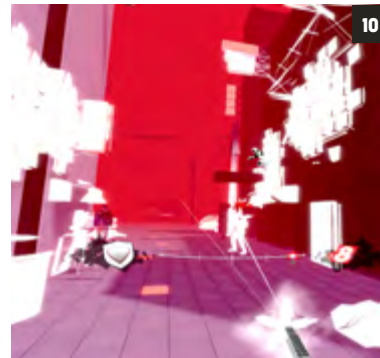
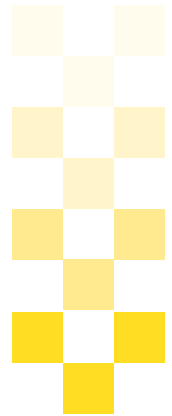
Z powodu pandemii wszystko zamknęto – w tym zmagania sportowe. TVP Sport zareagowała w jedynie słuszny sposób – wznowiając emisję „Kapitana Tsubasy”. Od dawna polecam sportowe anime zamiast – emocji nie brakuje, a i scenariusz zwykle lepszy niż pisany przez życie.

Pandemia spowodowała epidemii samozwańców specjalistów. Niektórzy codziennie nagrywają filmiki i opowiadają, jak to ciężko pracować w mediach „w czasie zarazy”. Co ciekawe ci, którzy faktycznie harują przy koronawirusie, nie mają już czasu i siły się na nim lansować.

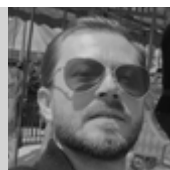
Oczarował mnie miniseria „Devs”. Historia bliska memu sercu, a dotycząca sztucznej inteligencji i wyzwań z nią związanych. Bardzo polecam nie tylko nam wszystkim, obserwującym zmiany na świecie, w którym nowe technologie zaczynają odgrywać istotną rolę.

# LOADING

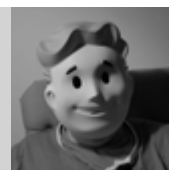
WEDŁUG DANYCH FIRMY NEWZOO Z 2017 ROKU WARTOŚĆ ŚWIATOWEGO PRZEMYSŁU GIER WIDEO WYNOŚIŁA 116 MILIARDÓW DOLARÓW, Z CZEGO NAJWIĘKSZY UDZIAŁ MAJĄ W TYM GRY MOBILNE: 43 PROCENT.



**MICHAŁ  
ZDANCEWICZ**



**BARTOSZ  
CZARTORYSKI**



**PIOTR  
MAŃKOWSKI**



Filmy, komiksy i gry to ważne rzeczy, ale jednak czasem trzeba coś przeczytać. W ręce wpadła mi książka Rozalii Knapik „Sztuczny Bóg. Wizerunki Technologicznej Osobliwości w (pop) kulturze” i zdecydowanie mogę ją polecić. Dość powiedzieć, że pojawia się w niej mój ukochany „Niezwyrodniony” Lema – nie może być źle!

Klamka zapadła, kina zamknięte do odwołania. Czuję niejako zagubienie, bo odkąd sięgam pamięcią, nie przeżyłem dłuższego odwyku od dużego ekranu, niż wymagał tego wakacyjny wyjazd. Niby mamy streaming, ale jedno jest pewne: popkulturowy krajobraz zmienił się nie do poznania.

Podczas połączonej z home office'em domowej kwarantanny oglądam z rodziną sporo filmów. Puściłem im na przykład „Pogromców duchów”. Jakże genialne miał ten film efekty specjalne i jak mało się zestarzał. W perwersyjny sposób, trochę podobnie jak „Resident Evil”, oddaje atmosferę obecnych dni.



# INDYKARTIUM

## NEWSY I WIRUSY

### INDYK (NIE) IMPREZUJĄCY

Z powodu koronawirusa GDC zostało odwołane (chyba że się uda w lecie, informacje zmieniają się co jakiś czas), ale PAX East się odbył. Z Polski poleciała silna ekipa wspierana przez fundację IGP – i dobrze się stało. Co najmniej dwie polskie gry (Gamedec z Anshar Studios i Liberated z Atomic Wolf) widziały w zestawieniach interesujących tytułów indyckich, a konkurencja była silna. Relacja z imprezy kilka stron dalej.

Koronawirus dał się też we znaki organizatorom TK Game Jamu – miał się odbyć 28 lutego, będzie 22 maja. No, chyba żeby i wtedy się nie dało, to będzie w wersji online. Na tydzień później był zaplanowany Pixel Crunch, w tym roku w zmienionej formie, żeby umożliwić uczestnikom udział w Pixel Heaven. Zmieniona forma będzie, ale termin się nie utrzyma – Pixel Heaven został przeniesiony na 2-4 października.

Wśród nominowanych do Game Connection America 2020 – Indie Development Awards znalazła się najnowsza produkcja Marcina Makaja, Commander '85. Marcina możecie kojarzyć z Pixel Awards, w 2016 roku jego Bohemian Killing wygrało w kategorii Best Story.

Jedną z dwóch najważniejszych, angielskojęzycznych nagród sci-fi – Nebula – zaczynała jako książkowa, ale kategorie się zmieniały i po drodze dokooptowano scenariusze i gry komputerowe. Za rok 2019 nominacje były cztery, w tym jedna jednoznacznie indycka: Disco Elysium. Wyniki 30 maja. Chyba że koronawirus tam też namiesza.

W dniach 16-19 kwietnia w Kopenhadze miał się odbyć Nordic Game Jam. Impreza zacna, Kopenhaga droga, a tu jeszcze trzeba by dojechać i wybelcować 350 PLN za udział. Miało w tym być wyżywienie, ale pandemia rozwija się dynamicznie i NGJ stoi pod znakiem zapytania. W momencie, kiedy to piszę, Dania zamyka granice dla przyjeźdźców. Jakoś wątpię, żeby do połowy kwietnia sytuacja się unormowała.

Pamiętacie Devotion ze studia Red Candle Games? To ta tajwańska gra, którą usunięto ze Steamy po chińskich protestach, pisałem o tym w zeszłym roku. Właśnie została włączona do zbiorów Harvard-Yenching Library na Uniwersytecie Harvarda. Tak trochę jej nie ma, a trochę jest.

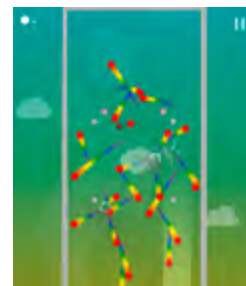
### O PIENIĄDZACH



W ramach patrzenia indykom na skrzydła spróbowałem im zapuścić żurawia do kieszeni, na razie nie po stronie „ma”, ale po stronie „winien”. Im większy indyk, tym było trudniej, większość nabrała wody w dzioby („nie, nie, kary umowne w umowie z wydawcami za zdradzanie takiej informacji są tak duże, że do końca życia bym je spłacał”), ale i tak trafiło się kilka ciekawych informacji i komentarzy (nawet jeśli nie wszystkie zawierają konkretne kwoty). Punktem wyjścia było zadane wszystkim pytanie: „Podaj tytuł i ile żywej gotówki w niego włożyliście – na assety, soft, sprzęt, lokal, ludzi, jeśli zatrudniście, takie rzeczy”. Bardzo z grubszą chodziło mi o oddzielenie własnej pracy i własnego lokalu, bo choć można je wycenić, to jednak nie wymagają dokonywania przelewów. Oczywiście dane, jakie można w ten sposób zebrać, są nic niewarte w sensie statystycznym: niektórzy pisali z głowy, inni z papierów, każdy liczył po swojemu, więc nie mam pojęcia, czy 2k na grafikę to jest netto, brutto, czy tarara. Ale umówmy się, nie pracuję dla GUS, robię luźną rubrykę w gazecie, dane anegdotyczne też mają swój wdzięk (a doświadczenia z poprzednich rund nauczyły mnie, że odpowiedzi na ogólnikowo zadane pytanie dają znakomity wgląd w różnorodność podejść i sposobów myślenia, z mojego punktu widzenia jest to istotna wartość).

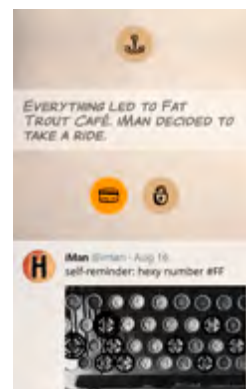
### BORN LUCKY GAMES

Na samym dnie strony wydatkowej znalazł się Mantis, którego MaxBall (mobilki) nie wymagał ani złotówki. Trochę dlatego, że część assetów została z wcześniejszych projektów, ale to jest generalnie ten typ gry (casual, z pogranicza logicznej i zręcznościowej), który daje się zrobić bardzo niskim kosztem.



### SOBSTEL

Nieco więcej kosztowało napisanie Hydropuzzle (mobilki). Przemek Sobstel wydał około 2,5k złotych (czcionki, licencje, wideo), a potem jeszcze dołożył mniej więcej 4k złotych na marketing (który praktycznie się nie sprawdził). Znowu, rzecz (luźno oparte na „Hydrozagadce” skrzyżowanie komiksu, social mediów i zagadek logicznych) stosunkowo mało wymagająca, więc i koszty łatwe do zbitcia.





# INDYKARIUM



## POLSKOINDYCZO

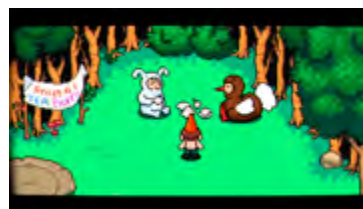
Wolałbym o każdym tytule napisać więcej niż jedno zdanie na podstawie szybkiego rzutu okiem, ale nie chcę czekać kolejny miesiąc, a miejsca w numerze już brak. Obiecałem w pewnej dyskusji z polskimi indykami, że o wszystkich, którzy się zgłoszą, wspomnę w Indykarium. Odezwali się, a że słowo się rzekło:



**DUNGEONS OF THE FALLEN** – RPG Z CO-OPEM W STYLU RETRO.  
INDYK: KRYSZTIAN WESELSKI.



**LEGENDS OF AMBERLAND** – RPG RETRO.  
INDYK: SILVER LEMUR GAMES.



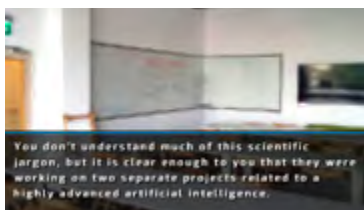
**ODDVENTURE** – PRZYGODÓWKA IN STATU NASCENDI, PREMIERA REALNIE NAJWCZESNIEJ WE WCZESNYM 2021 ROKU. KORZYSTA Z GODOTA. INDYK: INFAMOUS RABBIT.



**SHING (CLOSED BETA)** – BIJATYKA, WSPOMINAŁEM PRZY OKAZJI ZESZŁOROCZNYCH PIXEL AWARDS, PRACE IDĄ DO PRZODU.  
INDYK: MASS CREATION.



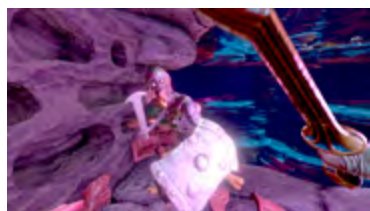
**EARTHX GAME** – TROCHĘ KERBAL, TROCHĘ STRATEGIA EKONOMICZNA, NA RAZIE EARLY ACCESS. INDYKI: DENIS SZWARC, SERGEY MOSTEPAN, ADRIAN WESOŁOWSKI.



**MAIN COMPETITION** – PRZYGODÓWKA RETRO. INDYK: LUNAR SHURIKEN.



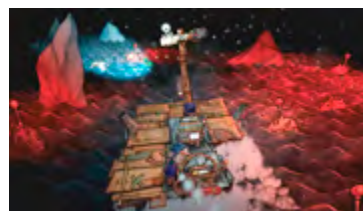
**SOLE LIGHT (CLOSED BETA)** – PUZZLER, TEŻ JUŻ SIĘ OTARŁ O PIXEL AWARDS W WERSJI IOS, TERAZ ZAPOWIADAJĄ I ANDROIDA.  
INDYK: INDEEP STUDIOS.



**ELDERBORN** – SLASHER FPP, RECENZJA PIXEL #57. INDYK: HYPERSTRANGE.



**MISTAKER** – KLASYCZNA PLATFORMÓWKA ZE SZNYTEM RETRO, NIEKTÓRE ROZWIĄZANIA KONCEPCYJNE WYGLĄDAJĄ JAK PRZENIESIONE ŻYWCEM Z LAT DZIEWIĘĆDZIESIĄTYCH.  
INDYK: RAIVIKEN GAMES.



**TRASH SAILORS (JUŻ MIELI BYĆ, ALE ZMIENIŁ SIĘ WYDAWCA I PREMIERA PRZESUNĘŁA)** – SEA OF TRASH, SURWIWAŁOWO-KANAPOWY CO-OP. INDYK: FLUCKY MACHINE.



## CREEPY TALE

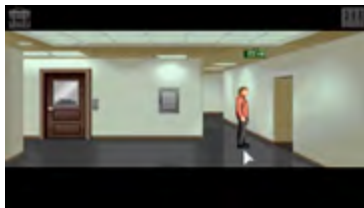
Jednego nie da się ukryć – słówko „creepy” w tytule dobrze oddaje zawartość. Historia o zbieraniu grzybów, które poszło nie tak, jak powinno. Niby gra wcale nie epatuje grozą, nie ma żadnych rozwiązań rodem z horroru, żadnych walających się pokrwawionych trupów, niby kreskówkowe potwory wyglądają jak wzięte z książki dla dzieci, niby jestem stary dziad i byle co mnie nie rusza, a jednak każda kolejna śmierć (a umiera się co chwila) wywoływała dreszcz i spięcie pośladków, po którym podskakiwałem na fotelu. Wiadomo, takie rzeczy są bardzo indywidualne i nie każdy zareaguje tak samo, więc mówię tylko za siebie. Bardziej logiczna niż zrzecznościowa, najwięcej czasu zajmuje wymyślenie, co by tu jeszcze sprawdzić, żeby uciec przed kolejnym potworkiem na następny ekran. Bez nadęcia i pretensji do wiekopomności, ale ze staraniem dopracowaną stylistyką i dbałością o szczegóły. Indyk: Deqaf Studio, PC, Mac, Linux.

## GRACE

Ciągle mam kłopot ze znajdowaniem tytułów, które łączyłyby dwie cechy: były kompletnymi, pełnowymiarowymi grami, a równocześnie jednoznacznie dawały się zaklasyfikować do kategorii „zaangażowane” (Game for Change). Zazwyczaj jest niestety tak, że albo gra jest dobra, ale przypisywanie jej do kategorii GfC wymaga dobrej woli lub naciągania faktów, albo klasyfikacja jest oczywista, ale grywalność leży lub gry starcza na kwadrans. Grace to ten drugi wariant – jej zaangażowanie nie ulega wątpliwości, niestety przejście całości zajęło mi raptem kilkanaście minut i zostawiło z gigantycznym niedosytem. Przy czym gra jest darmowa, więc to nie tak, że czuję się oszukany – raczej zawiedziony, że marnuje się potencjał. Super by było, gdyby to był tylko trailer, niestety nie ma żadnych wieści o dalszym ciągu. Indyk: Sarah Russell, Jonathan Dana, PC, Mac.

## WIDE OCEAN BIG JACKET

Powiedzmy, że interaktywna historia. Punktem wyjścia jest wyjazd ciotki z mężem pod namiot w towarzystwie trzynastoletniej siostrzenicy i jej szkolnego kolegi. Wszystko sprowadza się do dialogów i jest liniowe, ale te rozmowy (między osobami sobie dość obcymi) są świetnie napisane. Niby jestem wół, ale jeszcze trochę pamiętam, jak byłem cielęciami – bywałem na podobnych wyjazdach, prowadziłem takie rozmowy i one dokładnie tak wyglądają. Nikt nie sili się na głębie, ale chwilami pojawiają się wątki bardzo serio – i natychmiast znikają, przykryte potrzebą zrobienia siku w krzakach albo upieczenia kielbaski nad ogniskiem. Smaczna kolizja różnych światów – świata nastolatków, świata dorosłych i prywatnych, indywidualnych światów bohaterów. Indyk: Turnfollow, PC, Mac, Switch.



## METAPHOBIA

Normalnie poczułem się, jakby to był 1990 rok. Pikselartowa przygodówka w starym, dobrym stylu, poczynając od grafiki, przez interfejs użytkownika, po jakość zagadek – czasem dość abstrakcyjnych (hej, ale tak przecież było, każdy, kto grywał w przygodówki trzydzieści lat temu, potwierdzi). I w dodatku za darmo (można dokupić ścieżkę dźwiękową), a jest to bardzo przyzwoita produkcja (no, przynajmniej pierwsza godzina taka jest, nie zdążyłem ogrzać całosci przed oddaniem Indykarium). Historyjka kryminalna, szukamy zabójców Tatusia. Indyk: Digital Mosaic Games, PC, Mac.



## IMBROGLIO

Solidny puzzler, nawiązujący nieco typem zagadek do Sokobana. Na początku najważniejsza różnica jest taka, że można nie tylko pchać, ale i ciągnąć, a potem pojawiają się kolejne urozmaicenia mechaniki. Czasem rozwiązanie widać od razu, czasem trzeba się nakombinować. Nic wielkiego, ale pogałem z przyjemnością, a cena nie wydaje się wygórowana. Indyk: Rostislav Pogolian, PC.

## DEATH AND TAXES

Szkoda. Kolejny przykład pomysłu, z którego nie udało się skleić ciekawej gry, choć brzmi interesująco. Umieszczenie Śmierci i jej pomagierów na stanowiskach

urzędniczych nie jest niczym nowym i już przynajmniej raz dało dobre efekty (Manny Calavera przesyła – fakt, że niezbyt indyjskie – pozdrowienia). Pomysł zatrudnienia gracza w korporacji jako gryziopiórka podejmującego decyzje o tym, kto ma przeżyć, a kto umrzeć, brzmi całkiem obiecująco, niestety okazał się równie fascynujący jak biurowa praca w ołpenspejsie. Gdzieś spod spodu przebłyskują potencjalnie zabawne i interesujące pomysły zmiksowania wykonywanej pracy z niejasnymi gierkami korporacyjnego kierownictwa i szerszym przesłaniem, ale żeby dojść do końca, trzeba się wykazać anielską cierpliwością. Byłem gotów zwolnić się po dwóch tygodniach, zacisnąłem zęby i dociągnąłem dla was do końca. Niestety nie uratował mojej opinii, choć gra zbiera dobre recenzje. Indyk: Placeholder Gameworks, PC, Mac, Linux.



## PATH OF GIANTS

Kolejny sympatyczny puzzler – albo strasznie ostatnio wysypało takimi tytułami, albo mam do nich szczęście. Trzy równoprawne postacie do przeprowadzenia przez kilkanaście poziomów, tu zrobić za podnożek, tam obciążyć, to się przesuwają, tamto otwiera. Nic wielkiego, ale sympatyczne i solidnie dopracowane. Indyk: Journey Bound Games, PC, Mac.



## RYTM, RUCH I ROZWALKA

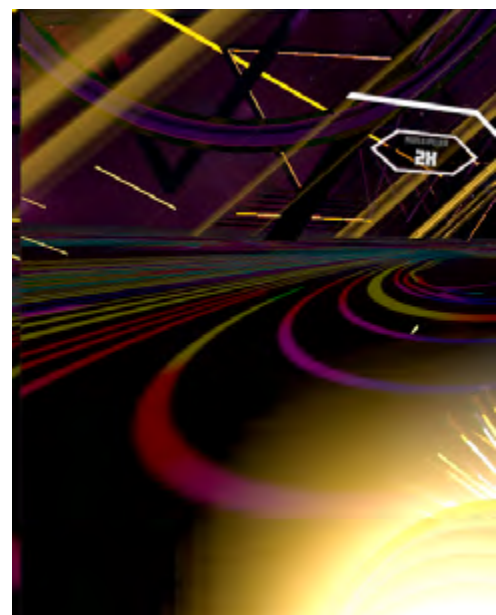
**JEDNĄ Z CIEKAWSZYCH WŁAŚCIWOŚCI VR JEST TO, ŻE RUSZAJĄC WŁASNYM CIAŁEM, WPRAWIAMY W ANALOGICZNY RUCH RÓWNIEŻ NASZEGO AWATARA W ŚWIECIE WIRTUALNYM. W PRAKTYCE CZĘSTO OGRANICZA SIĘ TO DO ZMIANY POŁA WIDZENIA PRZY RUCHU GŁOWY LUB WIDOKU NASZYCH RĄK, KIEDY OTWIERAMY DRZWI LUB STRZELAMY. JEDNAK NIEKTÓRE GRY VR WYKORZYSTUJĄ NASZ RUCH W SZERSZYM ZAKRESIE. DOTYCZY TO W SZCZEGÓLNOŚCI TYTUŁÓW, W KTÓRYCH WIODĄCĄ ROLĘ PEŁNI MUZYKA.**

User Jama



### PISTOL WHIP

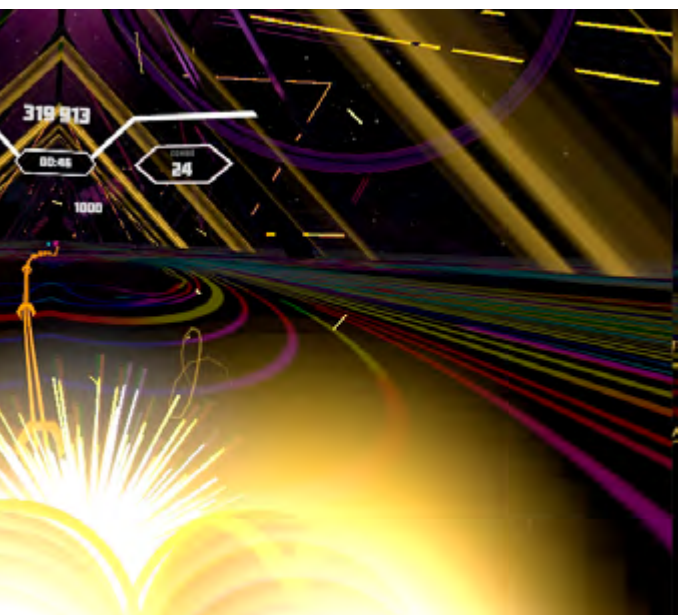
Wizualna strona gry przywodzi na myśl minimalistyczną grafikę Super Hot. Znajdujemy się w podobnym, sterylnym środowisku zbudowanym z gładkich płaszczyzn. Przeciwnicy wyglądają niczym czarne, pozbawione twarzy i ubrań manekiny. Na tym podobieństwa się kończą. Nie zatrzymamy tu czasu, wręcz przeciwnie, wszystko jest zaaranżowane tak, żeby podbić adrenalinę. Podczas przejścia prostą ścieżką przez wrogie tereny w uszach cały czas rytmicznie dudni ostra muzyka, zależna od wybranego scenariusza. Kule latają gęsto i trzeba się przed nimi nieustannie uchylać. Na porządku dziennym jest manewr Neo z „Matriksa”, który przed pociskami odchylał się do tyłu. Tyle że tutaj nie robimy tego, wciskając klawisze, tylko faktycznie trzeba zrobić unik ciałem i choć nie wypłaszczymy się tak jak Neo, to wrażenia z udanych akcji są bezcenne. Sednem gry jest oczywiście strzelanina. Przeciwnicy pojawiają się zza kolumn, na balkonach, spod ziemi. Pojedynczo, dwójkami, chmarą. Kosimy ich ołowiem ze swojego pistoletu niczym dojrzałe zboże w takt ulubionej melodii.





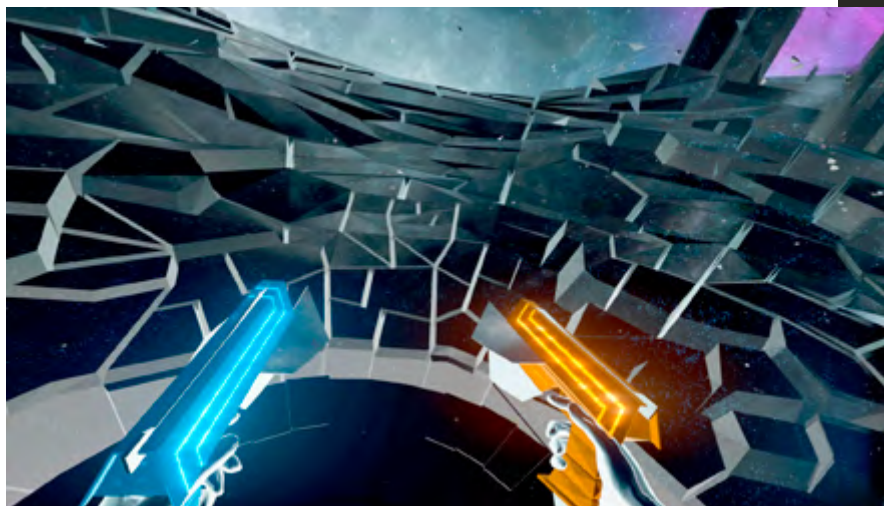
## OHSHAPE

Pomysł na tę grę jest oparty na wykorzystaniu ścieżek muzycznych jako siły napędowej dla akcji, ale z oryginalną mechaniką. Zmierzamy na wprost, a na naszej drodze pojawiają się różne bariery. Najczęściej mają one prześwit w formie sylwetki człowieka w określonej pozie. Ręce wyciągnięte w bok, jedna ręka do góry, druga do dołu itd. Aby bezpiecznie przedostać się dalej, musimy ułożyć nasze ciało w taką samą figurę. Przy wielokrotnych, następujących tuż po sobie barierach, każda z inną pozą, robi się z tego naprawdę niezły fitness. Co ciekawe, ważne jest również ułożenie nóg. Ponieważ kontrolery mamy tylko w dłoniach, to gra musi sprytnie ekstrapolować zgięcie dolnych kończyn na podstawie ruchu głowy. Oprócz tego są bariery stałe, które trzeba po prostu omijać krokami w bok, a także przeszkody, które możemy przebić jednoczesnym ruchem dłoni w przód.



## SYNTH RIDERS

Podstawą tego tytułu jest muzyka i wpasowanie się ruchem do jej rytmu. Grafika jest bardzo uproszczona i zdecydowanie znajduje się na drugim planie. Mechanika gry przypomina to, co znamy z Guitar Hero, tylko przetransponowane w trójwymiarową przestrzeń. Uzbrojeni w rękawice, niebieską po lewej i fioletową po prawej, musimy trafić w odpowiednie nutki. Niebieską w niebieskie, fioletową w fioletowe, oboma w żółte. Liczy się nie tylko właściwe tempo, ale też trafienie w odpowiednie miejsce. Nie sposób przy tej grze ustać w miejscu, naturalnie poddajemy się rytmowi muzyki. Nutki występują solo, ale też w formie długich węży, które wiją się po całym ekranie, a ruch ten musimy odwzorować właściwą ręką. Dodatkowo trzeba omijać przeszkody, które pojawiają się na drodze, dać krok w lewo, krok w prawo, kucnąć. W połączeniu z ciągłym machaniem rękami wychodzi z tego, nawet jeśli nieświadomie, swoisty taniec.



## AUDICA

To rodzaj muzycznej strzelnicy. Stoimy w miejscu z widokiem na powierzchnię wypalonej planety. W rękach dzierzymy dwie spławy. Nawiasem mówiąc, przez to, że pistolety mają widoczne spojlerki przy końcu luf, to naturalnie pasują do budowy kontrolera, dzięki czemu iluzja trzymania prawdziwej broni jest tu najlepsza. Z każdej strony wyskakują nutki, które musimy zestrzelić. Trafienie z biodra nie sprawia dużych problemów, przynajmniej na łatwym ustawieniu. Przy wyższym poziomie trudności w celu zwiększenia dokładności można celować przez muszkę i szczerbinkę. Gra jest jednak bardzo wymagająca, jeśli chodzi o właściwy moment trafienia. Chwila za wcześnie albo za późno i przepadło. Pomocne są kołeczka wokół celu, które zmniejszają się aż do właściwego momentu do wystrzału, ale jak ktoś ma dobry słuch, to wystarczy trafić w rytm muzyki. Przy części nutek trzeba dłużej przytrzymać spust, żeby się rozpadły. Okazjonalne kamulce trzeba rozwalić prawym albo lewym sierpowym. Audica oferuje największą bibliotekę muzyczną z prezentowanych gier, dodatkowe kawałki można dokładać do gry w postaci DLC.



TARGI GIER ODBYŁY SIĘ W BOSTONIE W DNIACH OD 27 LUTEGO DO 1 MARCA

# PAX EAST 2020

PAX East od lat jest kojarzone przede wszystkim jako impreza dla mniejszych twórców niezależnych, którzy chcą zaprezentować swoje najnowsze produkcje przed amerykańską publiką, wydawcami oraz dziennikarzami.

■ Kuba Wójcik



■ PAX to idealne miejsce dla fanów gadżetów i pluszaków. Wielką furorę robią też Paksowe przypinki.

■ Znalazły się też świetne przestrzenne obrazy tworzone przez pasjonatów sztuki nowoczesnej.



■ Tegoroczna edycja PAX East, mimo rezygnacji największych firm, cieszyła się sporą popularnością.

Organizatorzy tegorocznej edycji PAX East chcieli zdecydowanie przełamać wizerunek indyjskiego eventu za sprawą pierwszej publicznej prezentacji *The Last of Us 2*.

Niestety obecna sytuacja związana z koronawirusem (SARS-CoV-2) spowodowała, że Sony zrezygnowało z jakiegokolwiek aktywności w Bostonie. W ślad za japońską

korporacją poszły Capcom oraz Square Enix, które znacznie ograniczyły swoją obecność. Oczywiście takie decyzje miały swoje ewidentne wady, ale również pozwoliły mediom na skupienie się na innych - mniejszych - wystawcach.

Bezspornie największą atrakcją targów była prezentacja nowego *Baldur's Gate 3* (który powstaje również z pomocą polskiego Anshar Studios). Do pięknego

Na polskim stoisku narodowym zaprezentowano siedem nowych produkcji.



Fundacja Indie Games Polska po raz drugi z rzędu przygotowała stoisko podczas PAX East.



stoiska Larian stały najdłuższe kolejki – zainteresowanie przekroczyło szacunki organizatorów. Furorę zrobiło również Nintendo, prezentując najnowszą część Animal Crossing. Oprócz samej rozrywki uczestnicy mogli zrobić sobie zdjęcia z bohaterami gry czy kupić fajne gadżety z Mariem na czele.

Nie możemy zapominać również o polskich firmach, które w tym roku ponownie dopisały – oprócz Fundacji Indie Games Polska (prezentującej na narodowym stoisku siedem produkcji) obecne też były – Mass Creation (Shing!), Nano Games (Heavy Duty Challenge),

PM Studios (#Drive) czy Ysbryd Games (World of Horror). Bardzo okazałe prezentowało się All in! Games – szczególną popularnością cieszyły się Ghostrunner, przez wielu uważany za najlepszą grę targów, czy Tools Up! Ciekawostką jest to, że Polacy byli również reprezentowani przez Aim Controller – firmę produkującą spersonalizowane kontrolery.

Sam PAX to masa stoisk z grami wideo i z grami bez prądu, jak również masa merchu, lepszej bądź gorszej jakości. Jednak przede wszystkim to święto każdego gracza, niezależnie od wieku czy upodobań. ▀

**PAX EAST 2020 BYŁ PRAWDOPODOBNIEM OSTATNIMI TARGAMI GIER WIOSNY I LATA TEGO ROKU. OBY PULS ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKI POWRÓCIŁ JAK NAJSZYBCIEJ DO NORMALNEGO STANU.**



W godzinach szczytu nie dało się znaleźć wolnej przestrzeni. To był jeszcze czas, gdy USA pozostawały niedotknięte pandemią koronawirusa.



## RARE I EVERWILD



✚ Nie wiadomo jeszcze, jak wielki świat odda nam Rare w przygotowywanej przez siebie wirtualnej piaskownicy.

Brytyjskie Rare to firma z tradycjami, która dała nam takie tytuły jak choćby Killer Instinct, Banjo-Kazooie, GoldenEye 007 czy też Perfect Dark. Ostatnio studio – będące już od prawie dwóch dekad w rękach Microsoftu – zaliczyło falstart przy premierze Sea of Thieves. Obecnie Anglicy pracują nad ulepszeniem gry oraz dwiema kolejnymi produkcjami. Jedną z nich jest zapowiadające się niesłychanie intrygująco Everwild.

■ Pjotsze

**H**istoria studia sięga 1982 roku, kiedy to dwóch braci, Tim i Chris Stamperowie, założyli Ashby Computers and Graphics Limited. Panowie mieli już doświadczenie w pisaniu gier, więc postanowili zacząć działać na własny rachunek.

Ich docelową platformą stał się popularny w tamtym czasie na Wyspach Brytyjskich ZX Spectrum. Powołali również do życia markę Ultimate Play the Game, aby pod jej szyldem móc wydawać stworzone przez siebie produkty. W szybkim czasie, dzięki



✚ Bracia Stamperowie znani byli z tego, że niesłychanie rzadko spotykali się z prasą oraz udzielali wywiadów.

takim tytułom jak Jetpac, Tranz Am czy Pssst, stali się jednym z największych studiów deweloperskich w Zjednoczonym Królestwie. Po niespełna trzech latach bracia odsprzedali Ultimate wraz z całym katalogiem tytułów firmie U.S. Gold i rozpoczęli działalność pod szyldem Rare: Designs on the Future, który ostatecznie został skrócony do samego Rare.

W 1994 roku Stamperowie dogadali się z Nintendo, podpisując umowę, na mocy której mieli od tej pory tworzyć tytuły wyłącznie na platformy należące do japońskiego giganta. W tym samym roku zaserwowali światu Donkey Kong Country, pierwszą grę z uniwersum muskularnego goryla, która powstała poza granicami Kraju Kwitnącej Wiśni.

We wrześniu 2002 roku studio, razem z wszystkimi należącymi do niego znakami towarowymi, zostało wykupione – za 375 milionów dolarów – przez Microsoft. Od tej pory Banjo, Conker oraz ich przyjaciele zaczęli grać w drużynie korporacji z Redmond. W tej nowej układance bracia Stamperowie nie wytrzymali długo. Niespełna pięć lat



✦ Fabuła najnowszego dzieła Rare to kolejna wielka niewiadoma. Jednak z Jamesem Blackhamem jako głównym projektantem gry o historię powinniśmy być spokojni.

później, w styczniu 2007 roku, opuścili studio, które założyli dwie dekady wcześniej. Tuż przed ich odejściem na rynku pojawiła się Viva Piñata, symulator życia, którego koncept narodził się w głowie Tima.

Pomimo ciągłego naprawiania Sea of Thieves Rare pracuje obecnie nad dwoma tytułami. Jednym z nich jest reboot Battletoads, natomiast drugi z nich to Everwild, którego trailer zaprezentowano w listopadzie zeszłego roku na imprezie X19. Według zapowiedzi jego akcja ma się toczyć w całkowicie nowym uniwersum.

I trzeba powiedzieć, że już na trailerze gra prezentuje się niesamowicie. Oczywiście w tym momencie informacji na temat Everwild jest jak na lekarstwo, jednak wiadomo, że jego głównym projektantem jest James Blackham, wcześniej pracujący nad kinectowym Fable: The Journey oraz anulowanym Fable Legends. Pieczę nad projektem sprawuje Louise O'Connor, weteranka branży mająca swój wkład w Conker's Bad Fur Day czy też Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts. Z kolei za niesamowicie

piękną, przywodzącą od razu na myśl The Legend of Zelda: Breath of the Wild grafikę odpowiedzialny jest Ryan Stevenson, który ma w swoim CV pracę nad warstwą graficzną Viva Piñata oraz Sea of Thieves. Na razie nie podano konkretnej daty premiery oraz informacji, na jakiej konsoli ukaże się powstająca produkcja. Jednak z racji polityki wydawniczej Microsoftu tytuł może wyjść zarówno na Xbokсах obecnej i następnej generacji, jak i na pecetach.

Możliwe, że w grze pojawi się tryb multiplayer lub jakaś forma kooperacji. Na trailerze widzimy trzy różniące się od siebie - także kolorystycznie - postaci. To jedna z podstawowych form rozróżnienia graczy podczas rozgrywki wieloosobowej. W Sea of Thieves Rare dało możliwość gry cross-platformowej, co mogłoby być zastosowane również w ich nowym produkcie. Szef studia - Craig Duncan - obiecuje niezapomniane i wciągające doświadczenia dla graczy na całym świecie. Zatem w tych spekulacjach może być

✦ Niestroniący od alkoholu Conker to koleżka, który nie za bardzo pasował do familijnego profilu Nintendo. Z tego też powodu japoński gigant reklamował Conker's Bad Fur Day jako produkt dla starszych graczy.



✦ Ciekawe, czy dzikie zwierzaki będzie można pokroczyć, a potem użyć jako środek transportu.

odrobina prawdy. Takie deklaracje mogą też oznaczać, że autorzy zaimplementują w Everwild coś na wzór trybu fotograficznego. Śliczny świat, jaki widzimy w trailerze i na screenach, aż prosi się o uwiecznienie na cyfrowych fotkach, które użytkownicy mogliby zamieszczać w sieci.

Duncan oraz jego podwładni nie zdradzają również żadnych konkretnych informacji na temat fabuły swojego nowego dzieła. W nocie prasowej studio wspomina jedynie o magicznym i naturalnym świecie. Trailer pokazuje, że niesłuchanie ważne mogą tu być relacje pomiędzy człowiekiem a istic baśniową fauną. Nie można też wykluczyć, że w grze pojawią się elementy skradankowe. Na filmiku widzimy ludzi zakradających się do leża drapieżnika. Trójka bohaterów obserwuje także rodzinę dzikopodobnych stworzeń. W takim razie kim będzie protagonistka lub protagonista? Odkrywcą badającym nieznaną krainę? Władcą bestii przechodzącym rytuał inicjacji? A może dostaniemy tu typowy dla gier RPG kreator postaci, w którym - poza wyglądem herosa - już na starcie wybierzemy swoją specjalizację lub klasę? Tego na razie nie wiemy. Ale czy nie byłoby przyjemnie zwiedzać magiczną krainę całkowicie od podstaw stworzoną przez siebie postacią?

Skoro przy tworzeniu jesteśmy, to nasuwa się pytanie o możliwość craftingu. Ta niesłuchanie popularna mechanika często idzie w parze z otwartym światem. Wytwarzanie sprzętu na pewno pomogłoby protagonistce w eksploracji magicznej krainy. Obecnie Rare poszukuje nowych pracowników: od programistów i projektantów po community managerów. Trzymamy kciuki, aby dopływ świeżej krwi pozytywnie odbił się na jakości Everwild. **L**



# Hazard w grach wideo, czyli o loot boksach i game passie słów kilka

Gry komputerowe – kategoria mieszcząca się w ramach elektronicznej rozrywki – jeszcze nie tak dawno były jedynie niewinną zabawą charakterystyczną dla młodszego grona konsumentów.

■ Kamil Rzeczkowski

**R**ozwój mechaniki gier, ich rodzajów, struktury fabularnej oraz szeroko zakrojona komercjalizacja zaowocowały przebijaniem się do wirtualnego świata trendów, które napotykalismy dotąd w innych segmentach rynku, w tym – bezkompromisową monetyzację każdego przejawu działalności gracza.

Według danych firmy Newzoo z 2017 roku wartość światowego przemysłu gier wideo wynosiła około 116 miliardów dolarów, z czego największy udział mają w tym oczywiście gry wydawane na urządzenia mobilne: 43 procent (50,4 miliarda dolarów). Graczy w samej tylko Polsce mamy obecnie około 16 milionów, co niewątpliwie czyni nasz rynek łakomym kąskiem dla deweloperów chcących zwiększyć dochody.

Na pierwszy rzut oka nie ma nic zaskakującego w tym trendzie. Agresywny marketing, próby sprzedaży produktów po cenach nieprzystających do ich jakości, sztuczne zawyżanie stawek – to przecież mechanizmy (choć niezbyt etyczne) charakterystyczne dla współczesnego wolnego rynku.



## ■ Kuferek



**Idea loot boksów narodziła się na Dalekim Wschodzie.** Pewne elementy tego mechanizmu pojawiły się już w siedmioletniej koreańskiej zręcznościówce MapleStory (2004), ale za prawdziwego pioniera uważa się chińskie MMO ZT Online (2006).

Sytuacja zmienia się jednak, gdy „działaniami optymalizacyjnymi” firm zaczynają interesować się organy finansowe, przede wszystkim państwa Unii Europejskiej, a potem również i sama GREF, kwalifikując niektóre z nich jako ściśle regulowane gry hazardowe. Pytanie jednak, czy rzeczywiście w omawianym przypadku mamy do czynienia z hazardem?

## CZYM JEST LOOT BOX?

Dla przeciętnego gracza, szczególnie skupiającego się na rozgrywkach online, termin „loot box” nie jest niczym nowym. Najlepiej zilustrować to zjawisko, wskazując skrzynię zawierającą szereg elementów przydatnych w danej grze do osiągnięcia określonych postępów fabularnych, rozwoju postaci czy po prostu uatrakcyjnienia samej rozgrywki.

Skrzynię taką gracz może zwyczajowo zdobyć na dwa sposoby: pokonując poszczególne levele rozgrywki bądź (w znakomitej większości przypadków) płacąc za nią określoną kwotę.

Szczególnie interesujący jest fakt, że zawartość loot boksów jest każdorazowo randomizowana, czyli – losowa. Właśnie ten charakterystyczny element losowości wzbudził wśród opinii publicznej oraz wspomnianych organów administracji burzliwą debatę, która trwa do dziś.

## HAZARD A GRY WIDEO

Inicjatorami międzynarodowej batalii o zakazanie wykorzystywania loot boksów w grach wideo były Holandia i Belgia. W pierwszym z tych państw w 2018 roku uchwalono rewolucyjną regulację, zgodnie z którą wydawcy

Blizzard zawsze łapczywie poszukiwał nowatorskich sposobów na dostęp do portfeli graczy. Gdy działał miesięczny abonament WoW, do firmy płynęły miliardy dolarów, ale w pewnym momencie...



...nastąpił zmierzch tego modelu i trzeba było poszukać zastosowań wdrożonych już przez Daleki Wschód. I tak powstał Overwatch.



Dwie najnowsze części Assassin's Creed okazały się kurami znoszącymi złote... loot boksy.

czołowych gier wideo, z uwagi na sklasyfikowanie stosowanych w nich loot boksov jako mechanizmów naruszających rodzimą ustawę hazardową, zostali zmuszeni do usunięcia tych rozwiązań ze swoich produktów w ciągu zaledwie ośmiu tygodni. Podobnej klasyfikacji loot boksov (jednak już bez stosowania dotkliwego ultimatum) dokonały również organy belgijskie.

Oprócz wspomnianych dwóch państw członkowskich Unii Europejskiej hazardowym charakterem skrzynek z łupami interesował się również rząd Wielkiej Brytanii. Ostatecznie jednak nie wydał restrykcyjnego zakazu, ale zobowiązał się do bieżącego monitorowania oraz śledzenia problematyki, jak również jej wpływu na konsumentów świata wirtualnego. Pod naporem opinii publicznej oraz szeregu pytań napływających bezpośrednio od branży gamedev temat podjęto również polskie Ministerstwo Finansów, które jednak w oficjalnym komunikacie stanowczo odrzuciło możliwość

klasyfikacji loot boksov jako gry hazardowej w świetle polskiej ustawy:

„Analiza przepisów ustawy z 19 listopada 2009 roku o grach hazardowych (Dziennik Ustaw z 2018 roku) pokazuje, że gry wykorzystujące w swej formule loot boksy nie wypełniają przesłanek żadnej z gier hazardowych, które są wskazane w zamkniętym katalogu ustawy (artykuł 2, ustęp 1). Sam element losowości w danym przedsięwzięciu nie przesądza o hazardowym charakterze danej gry. W praktyce może występować wiele przedsięwzięć, które częściowo mają charakter losowy, jednak nie są one hazardem”.

Podobne stanowisko Ministerstwo Finansów zajęło również w odpowiedzi na zapytanie skierowane do minister Teresy Czerwińskiej:

„Ministerstwo Finansów dostrzega ryzyko związane z coraz większą popularnością elementów łączących w sobie losowość i odpłatność, które stają się integralnymi częściami gier komputerowych. Niemniej jednak w opinii MF aktualnie obowiązujące

brzmienie ustawy z 19 listopada 2009 roku o grach hazardowych, która zawiera zamknięty katalog tych gier, nie pozwala na uznanie tak zwanych loot boksov za grę hazardową. Nie wypełniają one bowiem ustawowych przesłanek gier hazardowych”.

Przechodząc do meritum problemu – w pierwszym odczuciu nie sposób nie zgodzić się z opinią Ministerstwa Finansów. Istotnie bowiem artykuł 2 polskiej ustawy hazardowej, choć na początku ogólnie opisuje elementy charakterystyczne dla gier hazardowych (to jest gier o wygranej pieniężnej lub rzeczowej, zawierających w sobie element losowości), to jednak w kolejnych punktach wprost określa z góry zamknięty katalog gier regulowanych przepisami ustawy, do którego trudno przypisać powszechny proceder loot boksov.

Analizując jednak przepisy ustawy nieco dokładniej, można dojść do wniosku, że skrzynka łupów mogłaby zostać z powodzeniem sklasyfikowana jako (uwaga!) tak zwane gry na automatach. Zgodnie bowiem z artykułem 2 punkt 3 ustawy o grach hazardowych „(...) grami na automatach są gry na urządzeniach mechanicznych, elektro-mechanicznych lub elektronicznych, w tym komputerowych, oraz gry odpowiadające zasadom gier na automatach zarządzane przez sieć internet o wygranej pieniężnej lub rzeczowej, w których gra zawiera element losowości”.

Stosując powyższą normę do loot boksov, zauważamy, że są one bez wątpienia wykorzystywane w przeważającej większości na popularnych pecetach i oparte na infrastrukturze sieci internet. Również zgodnie z tym opisem skrzynek są grami, których celem jest wygrana określonej nagrody (bądź nagród) rzeczowych.



## HAZARD

Jednocześnie Origins ani Odyssey nie wymuszały w nachalny sposób kupna dodatkowej treści ani ekwipunku, co może być przyczyną ich miliardowych przychodów.



✚ Technicznie rzecz biorąc, sama idea loot boksów narodziła się za czasów „Magic the Gathering”, czyli w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych. To wówczas kupowało się paczki z nieznaną zawartością.

Gracz bowiem już w chwili zakupu przepustki jest świadomy jej zawartości. Wie zatem, czego może się spodziewać po przejściu poszczególnych poziomów gry.

Wreszcie na sam koniec mamy element losowości, którego istnienie w analizowanym przypadku nie podlega żadnej dyskusji.

Spór zatem, choć potencjalnie rozwiązyany przez stanowisko organów administracji publicznej, nie jest wcale definitywnie zakończony i może jeszcze w przyszłości powrócić ze zdwojoną siłą. Na ryzyko powstania globalnej loot boksowej kontrrewolucji mogą chociażby wskazywać działania brytyjskiej Gambling Commission, która zakazała w ostatnim czasie używania kart kredytowych w grach hazardowych, również tych organizowanych w internecie. Zakaz będzie obowiązywać na Wyspach od 14 kwietnia bieżącego roku. W perspektywie możliwego wprowadzenia w Wielkiej Brytanii zakazu stosowania loot boksów z uwagi na ich hazardowy charakter wizja podobnych uregulowań w innych państwach (w tym w Polsce) nie jest wcale tak odległa, biorąc pod uwagę możliwy efekt domina, wywołany impulsem pierwotnym, czyli bezwzględnym zakazem holenderskim i belgijskim.

### JEŚLI NIE LOOT BOX, TO MOŻE GAME PASS?

Rosnące wątpliwości co do legalności loot boksów skłoniły deweloperów do poszukiwania innych rozwiązań. Apogeum skrzynkowego szaleństwa, również w sensie jawnej kpiny z konsumenta, była premiera Star Wars: Battlefront II. Użytkownicy platformy EA Access w ramach wczesnego dostępu do gry bardzo szybko bowiem zorientowali się, że w celu uzyskania ważnych

przedmiotów oraz dostępu do postaci muszą kupić loot box. Ze względu na to, że odbiorca i tak musiał ponieść koszty związane z nabyciem gry, rozwiązanie to zostało odebrane bardzo chłodno. Oczywiście działania EA nie były przykładem odosobnionym, jednak odbiły się szerokim echem.

Wracając jednak do zagadnień hazardowych - pewnym remedium na wątpliwości interpretacyjne mogą być coraz bardziej rozpowszechnianie battle passy (game passy bądź season passy). Przepustki te umożliwiają graczowi (oczywiście po uiszczeniu odpowiedniej sumy) zdobywanie przedmiotów w zamian za osiągnięcie postępów w samej grze.

Oczywiście battle passy nie są niczym nowym, gdyż są obecne na rynku już od 2013 roku za sprawą Dota 2 i wprowadzonego w niej kompendium. W swej istocie różnią się od loot boksów jednym głównym elementem - brakiem elementu losowości co do otrzymywanych przedmiotów.

✚ Star Wars: Battlefront II - dużo hałasu o zbytnią chciwość speców od monetyzacji z Electronic Arts.

✚ Dota 2 działa na autorskim silniku Valve Source 2, tym samym, na którym teraz ruszyło Half-Life: Alyx.

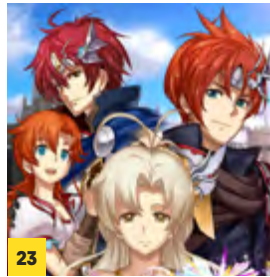
### PODSUMOWANIE

Nie sposób jednak nie odnieść wrażenia, że kontrowersje wywołane wokół loot boksów, skupiając się w głównej mierze na próbie ich prawnej klasyfikacji, pomijają jeden podstawowy czynnik - ich wpływ na psychikę młodych odbiorców gier. Loot boksy bowiem, bazując na sztampowym mechanizmie znanym nam już z popularnych „jajek niespodzianek”, wywołując określone emocje, zachęcają graczy, by nie poprzestawali na zakupie wyłącznie jednego pudełka, lecz dalej inwestowali pieniądze. Świadomość takiego efektu działania loot boksów może w przyszłości natomiast doprowadzić nie tyle do bezwzględnego zakazu ich stosowania z uwagi na element hazardu, co do poddania całego rynku wirtualnych niespodzianek odgórnej administracyjnej kontroli, mającej na celu ograniczenie swobodnego użytkowania środków finansowych, często bez zgody ich właścicieli - czyli rodziców. ■





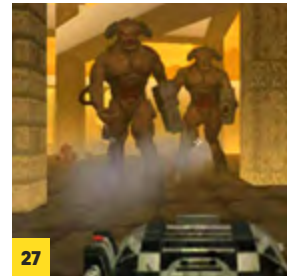
20



23



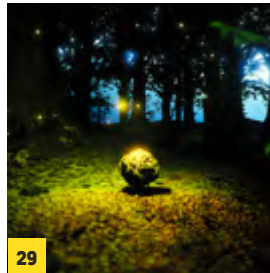
24



27



28



29



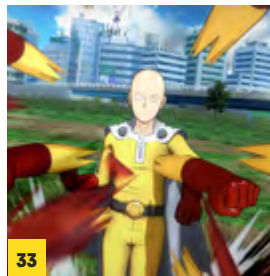
30



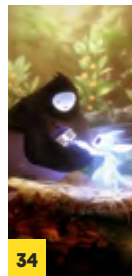
31



32



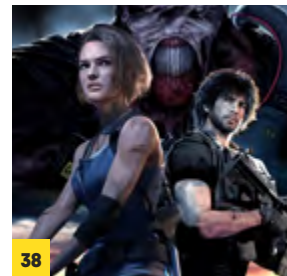
33



34

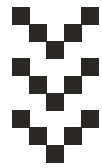


36



38

P



TAK

OCENIAMY GRY

0-30

slabe

31-40

niegodne dluzszego kontaktu

41-50

średnie, miejscami przyzwoite

51-60

dobre, ale nie dla kazdego

61-70

interesujace, godne

polecenia fanom gatunku

71-80

bardzo dobre

w swojej kategorii

81-90

znakomite, polecane

wszystkim

91-100

wybitne, ponadczasowe



# PLAY THE GAME

**PAPER BEAST TO GRA WYJATKOWA, PRODUKCJA JEDNEGO ZE STARYCH MISTRZÓW, CZARODZIEJA, KTÓRY DAWNO TEMU WYKREOWAŁ ANOTHER WORLD.**



DYSKUTUJ NA

FB.COM/GROUPS/

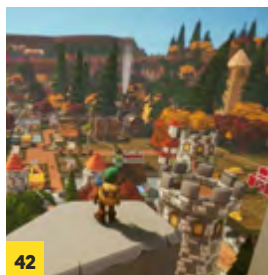
SECRETLEVEL



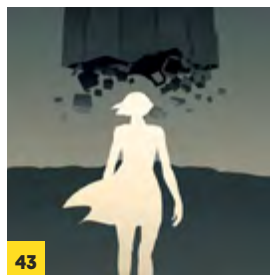
40



41



42



43



44



46

➤ To nie liny, tylko czułki przyczepionych pod samym sufitem pąkli oczekujących na kolejną ofiarę.

# HALF-LIFE

# ALYX



PRODUCENT Valve Wersja PL: nie

User Jama

**Z**a kilka lat będziemy myśleć o dacie 23 marca 2020 roku jako cezurze w historii gier. Premiera pierwszego prawdziwego, pełnometrażowego tytułu AAA wyłącznie na platformę virtual reality jest zwiastunem zmiany technologicznej, która wyrzuci do góry nogami nie tylko świat gier, ale być może całą branżę rozrywkową.

Tytułowa bohaterka, Alyx Vance, jest hakerką. Jej ojciec, Eli, jest naukowcem. Oboje należą do ruchu oporu walczącego z Combine - rasą obcych, którzy opanowali Ziemię. Nowa rzeczywistość przyniosła represje, patrole i ciągły strach. Alyx znana jest fanom jako drugoplanowa postać z gry Half-Life 2, a twarzą serii był do tej pory

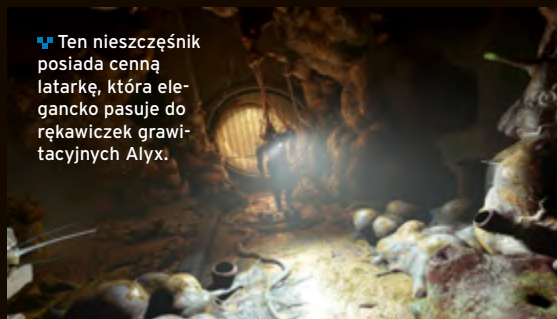
Gordon Freeman, brodaty okularnik w kombinezonie hazmat. Patent z awansowaniem Alyx na protagonistkę jest odważny, ale podobne manewry udały się wcześniej innym. Świetnym tego przykładem jest Chloe Frazer, analogiczna postać w Uncharted: The Lost Legacy.

Half-Life: Alyx jest przygodową grą akcji widzianą z perspektywy głównej bohaterki. Zaczyna się na poddaszu kamienicy w City 17 gdzieś w Europie Wschodniej. Pierwszą rzeczą, która zachwyca

➤ Trup ściele się gęsto, a przy zwłokach często można znaleźć amunicję. Warto też przeszukać skrzynie.



➤ Ten nieszczęśnik posiada cenną latarkę, która elegancko pasuje do rękawiczek grawitacyjnych Alyx.



w tym świecie, jest jego pieczołowite dopracowanie wizualne, wystudiowana niedoskonałość wszystkich rzeczy wokół, które dzięki temu wydają się prawdziwe. Dywany są podwinięte i pomarszczone. Z sufitów łuszczy się farba. Meble wyglądają na używane. Metalowe przedmioty, takie jak kaloryfery, zachodzą rdzą. W ścianach są dziury, okna często częściowo powybijane, stropy pozalamywane. Wszystko tak, jak wyglądałoby w mieście za okupacji. Wrażenie jest tak przemożne, że kiedy musiałem przerzucić kabel od



Magazynek zwykle kończy się w najmniej odpowiednim momencie, a trzeba go ręcznie przeładować.



Na licznych wrogów świetnie sprawdzają się granaty, tylko trzeba uważać, żeby samemu nie oberwać.



Olewał obowiązkową kwarantannę, nie pracował z domu jak wszyscy koledzy, no i się w końcu dograł.

samoprzylepnych, butelek po piwie, wiader. Przyjemność sprawia samo branie ich do ręki, żeby przyjrzeć się z bliska, jak ślicznie są wymodelowane.

gogli, który owinął się wokół nogi, to złapałem się na tym, że próbuję oprzeć rękę o wirtualną ścianę.

Wrażenie realizmu jest wzmacniane przez ciągle fizyczne interakcje w świecie gry. Drzwi do pomieszczeń otwieramy tak jak u siebie w domu, łapiąc za klamkę, podobnie wszystkie szafki, szafy, biurka i szuflady. Niektóre drzwi

typu garażowego wymagają użycia dwóch rąk. Z regałów możemy wyjąć pudło i wytrząsnąć zawartość na podłogę albo zdjąć pokrywkę z garnka, żeby zajrzeć do wnętrza. Zresztą w prawie każdym miejscu jest bez liku przedmiotów, które możemy brać do ręki, przenosić, rzucać czy niszczyć. Również rzeczy, które znamy z realu – taśm

Vortigaunci też zostali napadnięci przez Combine. Pozostają sojusznikami Alyx. Ten akurat świetnie gotuje.

Narracja prowadzona jest głównie za pomocą dialogów pomiędzy Alyx a roztrzepanym naukowcem-majsterkowiczem, Russelem, który wspiera ją z bazy. Informuje o kolejnych zadaniach, czasem podpowie, gdy bohaterka utknie. Doskonałe aktorstwo głosowe obu postaci, teksty, gagi oraz przede wszystkim odpowiednie tempo rozmów sprawiają, że te partie są idealnie wyważone z sekwencjami strzelania.

Genialnie została rozwiązana kwestia interfejsu. Amunicję oraz filament do rozbudowy broni zgarbiamy do plecaka bardzo naturalnym ruchem do tyłu za plecy. Jeśli potrzebujemy je wyciągnąć, żeby uzupełnić stan magazynka, znowu sięgamy za plecy. Alyx wyposażona jest w antygrawitacyjne rękawiczki, które po namierzeniu i machnięciu nadgarstkiem pozwalają przyciągać do siebie małe przedmioty. Oszczędza to dużo nadmiarowego chodzenia. Aby ułatwić obsługę w VR, broń jest ograniczona do



Russel ma specyficzne poczucie humoru i czasem wydaje się dziwakiem, ale jest też dla Alyx dużym wsparciem.



trzech typów - pistoletu, obrzyna oraz karabinu, łatwo wybieralnych z kontrolera. Ładowanie amunicji też wymaga manualnej pracy - trzeba pozbyć się zużytego magazynka, załadować nowy i zarepetować. Proste zadanie, kiedy stoisz na korytarzu, potrafi mocno się skomplikować, kiedy jesteś pod ciśnieniem, unikając ostrzału z kilku stron naraz albo na twarz wskazują stwory jak z „Obcego - ósmego pasażera Nostromo”.

Twórcy wymyślili oryginalny sposób hakowania drzwi, skrytek i wybuchowych pułapek. Alyx dobiera się do elektroniki za pomocą multinarzędzia, a sam hack polega na manualnym rozwiązaniu zagadek



Gołębie to fajny detal, którego możesz wcale nie zauważyć, jeśli akurat nie patrzysz w górę.

w trójwymiarowej przestrzeni: takim ustawieniu promieni, żeby zaliczyć wszystkie punkty, połączeniu na kuli par tych samych kolorów czy przeprowadzeniu punktu przez określoną ścieżkę. Przy tym gdy już opanujesz jeden typ zagadki,

często następnym razem ma on jakąś dodatkową komplikację. Gra lubi w ten sposób zaskakiwać. Podobnie jest z przeciwnikami - gdy już wiesz, jak załatwić jednych, pojawiają się trudniejsi, lepiej uzbrojeni lub opancerzeni.

Naprawdę widać, że Half-Life: Alyx został pod każdym względem, od podstaw zaprojektowany pod nowe medium, i to zaprojektowany dobrze, w sposób ustalający reguły sztuki. Valve wydało grę tylko na VR, bo nie dałoby się jej przenieść wprost poza wirtualną rzeczywistość, podobnie jak nie da się wprost przerobić bolidu Formuły 1 na samochód osobowy. Bardzo dużą zaletą tytułu jest to, że działa na wszystkich goglach VR, które podłącza się do komputera, a nie tylko jako exclusive na firmowe gogle Valve Index. Ja akurat zanurzałem się w sprzęcie HTC Cosmos. W trakcie rozgrywki momentalnie zapominasz, że stoisz w stosunkowo małym pomieszczeniu w mieszkaniu, w czasie kiedy obowiązuje zakaz wychodzenia na zewnątrz. Tracisz orientację w świecie rzeczywistym, orientujesz się w świecie wirtualnym. Przenosisz się do City 17, stajesz się Alyx Vance, walczysz z Combiniem, ratujesz ludzkość. ■



Od tego wisielca możesz wypożyczyć obrzyn na grubszego zwierza, który wkrótce bardzo się przyda.

# 96

Po prostu majstersztyk. Pierwsza gra AAA wyłącznie na VR, od początku do końca zoptymalizowana pod to medium. Może skłonić nie tylko do zakupu gogli, ale także nowego mieszkania, z większym pokojem do grania.

# Langrisser I & II

PC PS4 SWITCH

PRODUCENT Chara-ani Corporation Wersja PL: nie

Zdan

Zawsze interesowały mnie rzeczy mniej popularne, znajdujące się gdzieś na boku, różne dziwactwa. Mam tak z muzyką czy komiksami - przez lata moim ukochanym superbohaterem był świrus znany pod pseudonimem artystycznym Moon Knight. W przypadku gier nie jest inaczej - tutaj objawia się to miłością do wszelkiego rodzaju japońszczyzny, najlepiej spod znaku RPG. Teraz pytanie za milion dolarów: kto z was kojarzy serię Langrisser? Jeśli mało kto, to nadszedł właśnie dobry czas, by zagłębić się w temat. Właśnie wyszedł bowiem remake jej pierwszej i drugiej części.

Najpierw krótko - Langrisser to seria strategii RPG, którą w dużym uproszczeniu można porównać do Fire Emblem. Wyróżniały ją świetne grafiki sławnego Satoshi'ego Urushihary oraz dość ciekawe podejście do budowania armii. Powiedzmy prosto z mostu, że remake dwóch pierwszych części Langrissera kuleje w dwóch miejscach. Pierwsza to oprawa graficzna. Można ją opisać jednym słowem - znośna. Najlepiej wyglądają odnowione grafiki postaci (w grze możemy przełączać się pomiędzy klasycznymi obrazkami Urushihary a nowymi).



Jakby ktoś się zastanawiał, czemu takie kolorki, to wyjaśniam - czerwoni to goście, którym musimy upuścić krwi, a niebiescy to nasza nadzieja.

Zawsze zastanawiało mnie, jak w magicznych krainach bohaterowie mają takie imiona jak Jessica czy Taylor...



Druga kwestia to fabuła - jest ona wręcz pretensjonalnie prosta. Ot, wplątujemy się w wielką walkę pomiędzy dobrem i złem. W tym przypadku czuć wiek tych gier (jedynka Langrissera to 1991 rok!).

Czy mamy plusy? Tak! Największym jest mięso, czyli sama mechanika walki. Na każdej mapie możemy wystawić kilka postaci dowódców i dokupić do nich najemników zależnych od ich klasy (jedni mają wojska latające, jeszcze inni opancerzonych rycerzy). I tutaj zaczynają się kombinacje, bo jedne typy wojsk są lepsze przeciwko innym, a do tego w trakcie walki nie można dokupić posiłków. Ten stary system działa znakomicie, a gdy dodamy do tego wiele ścieżek rozwoju naszych postaci, to aż chce się stoczyć kolejną bitwę i rozjechać

W tym przypadku numerki oznaczają magiczny armagedon, który uruchomił pan czarownik.



oponenta sprytnymi zagrywkami taktycznymi. Na plus liczę jeszcze dość ciekawe walki - podczas jednej z nich zdarzyło mi się, że pojawiły się mackowate krakeny i zaczęły atakować przeciwnika, a potem mnie! Warto też odnotować, że w obu grach mamy do dyspozycji różne możliwości rozwoju fabuły (szczególnie w drugiej części), co zachęca do ponownego sięgnięcia po pada.

Czy polecam remake pierwszych dwóch części Langrissera? Tak, z pewnym zastrzeżeniem. Czuję, że te gry mają swoje lata - ale jeśli ktoś lubi taktyczną rozgrywkę i japońszczyznę, to nie powinien się zawiesić. Ja grałem z przyjemnością! ■

# 70

Świetna mechanika walki oraz dużo opcji taktycznych schowanych za średnią oprawą i prostą, naiwną fabułą. Potrawa tylko dla miłośników gatunku.

# DOOM ETERNAL

■ PC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH ■ STADIA

PRODUCENT id Software Wersja PL: tak

■ Sos

**R**ok 2020 nie daje za wygraną. W styczniu prawie wybuchła wojna światowa, w lutym zaczęła się pandemia, w marcu świat opanowały diabły, które zjarały Ziemię do czarnego, a Księżyc pękł na pół. To ostatnie na szczęście już nie w realu, ale w grze Doom Eternal.

Dooma nie trzeba chyba przedstawiać nikomu. Jest to pradziadek wszystkich strzelanek i pamiętam czasy, kiedy na produkcje FPS

mówiło się doom-klony albo doomopodobne. Gra dorasta do legendy swojego tytułu oraz wprowadza trochę zamieszania do gatunku, ponownie go definiując.

Rozgrywka zaczyna się od krótkiej informacji, że demony przyjechały jak gdyby nigdy nic na Ziemię i wszystko diabły wzięli. Jej powierzchnię pokryły wielkie pentagramy, duża część planety nie nadaje się do zamieszkania, a większość ludzi została zeżarta albo nie wiadomo co. Wielkie płomienie, obleśne monstra, flaki, krew i w ogóle piekło na Ziemi. I wtedy wchodzi ja. Z shotgunem.

Na początku zostajemy wrzuceni na głęboką wodę. Nie obywa się bez tutorialu, ale gra nie dubluje progresji z jedyńki i rozgrywka zaczyna się tam, gdzie poprzednia skończyła. Samouczków nie ma zbyt wiele i są nieinwazyjne, ale uczą nas wszystkich umiejętności, których

jest całkiem sporo. Podczas wyboru poziomu trudności gra wyraźnie zaznacza, że będziemy musieli żonglować wszystkimi zdolnościami, żeby przeżyć.

■ Gra usilnie próbuje nam wytłumaczyć, że Doomguy ma jakąś historię, ale póki może strzelać, to obchodzi mnie ona tyle, co jego samego.

■ W samym sercu piekła wysysają z ludzkich dusz esencję cierpienia. Trochę jak praca w korpo.

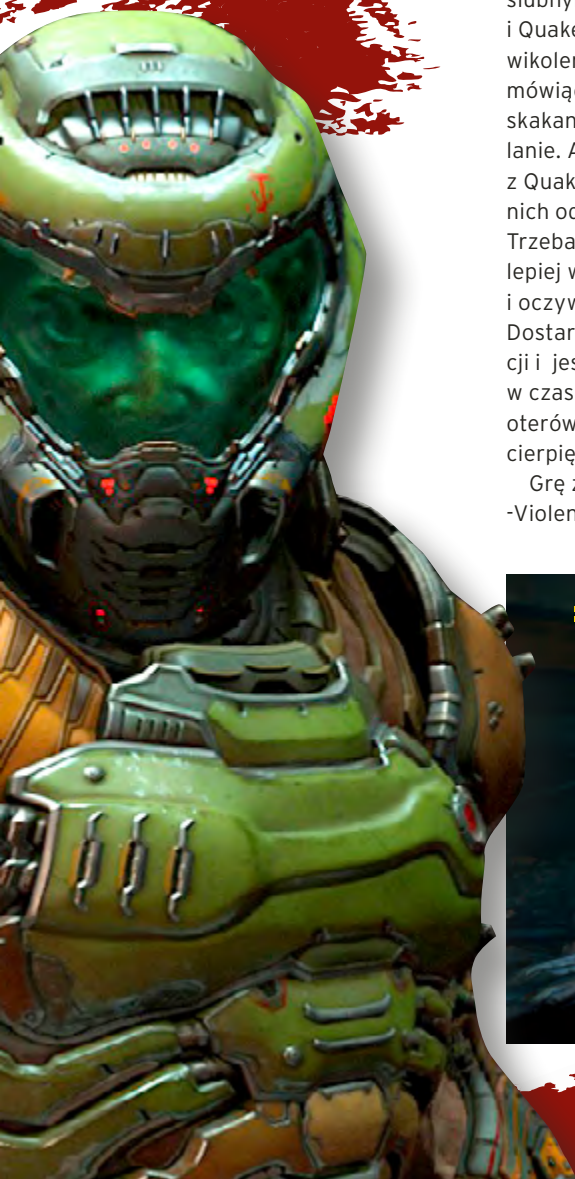
■ BFG-10000, czyli Big Fucking Gun jest naprawdę BIG! I tak, będziemy mogli z niego postrzelać.





✚ Tak wygląda świat, w którym na dobre skończyły się papier toaletowy i makaron.

## Tak dobrej i dynamicznej strzelanki brakowało od dawna. Doom Eternal łączy najlepsze elementy retro FPS z dynamiką i mechaniką najnowszych standardów gier wideo.



Rozgrywka wydaje się być nieślubnym dzieckiem Tomb Raidera i Quake'a, tylko połączonym trochę wikołem i taśmą klejącą. Krótko mówiąc - poziomy podzielone są na skakanie-wspinanie i areno-strzelanie. Areny przypominają mapy z Quake III Arena, a strzelanie na nich odbywa się w podobny sposób. Trzeba być cały czas w ruchu, a najlepiej w powietrzu, łapać znajdźki i oczywiście miażdżyć wroga. Dostarcza to niesamowitej satysfakcji i jest megapowiewem świeżości w czasach królowania cover-shooterów (których swoją drogą nie cierpię).

Grę zacząłem na poziomie Ultra-Violence, ale szybko okazało się,



### Kosmos



Zdążyłem tylko usłyszeć w słuchawkach „This is a weapon, not a teleporter” zanim wystrzeliłem się do samego serca piekła z wielkiej armaty.

że muszę spuścić z tonu, jeśli chce przejść dalej. Gra jest piekielnie trudna i wystarczy na chwilę się zagapić, żeby zostać rozszarpanym na strzępy. W późniejszych fazach rozgrywki mamy trochę większy arsenał, ale pojawia się też sporo nowych przeciwników i na pewno każdy znajdzie takiego, którego szczerze nie cierpi. Jednak na każdego z nich jest sposób i trzeba się go zwyczajnie nauczyć. Na niższych poziomach trudności gra inaczej skaluje naszą żywotność, ale przeciwników jest tyle samo.

Moim ulubionym momentem w całym Doom Eternal jest walka z pierwszym dużym bossem, którego zabicie zajęło mi kilka prób i kilkanaście magazynków.

✚ Szczątkowa fabuła wcale nie przeszkadza i daje chwilę na złapanie oddechu pomiędzy walkami.



**Gra jest tak intensywna, że trzeba sobie robić przerwy, żeby się uspokoić. Idealnie do tego nadaje się podziwianie widoków.**

Na obrazku: prognoza pogody dla Warszawy na lipiec. Pamiętajcie, żeby pić dużo wody!

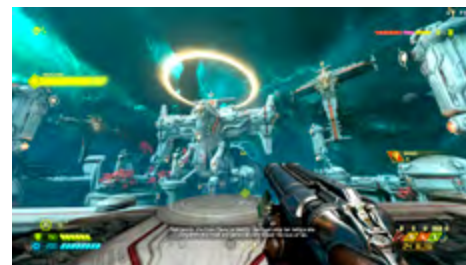
Wszystkie potwory to straszne brzydale. Ale dobrze wypieczone smakują najlepiej, więc zdalnie sterowany miotacz ognia przydaje się dość często.

Kiedy w końcu się z nim uporałem, od razu zostałem rzucony na następną arenę z dwoma takimi samymi. Zresztą ostatniego bossa z pierwszego Doom spotkamy już na początku przygody. Gra wymaga od nas, żebyśmy nauczyli się używać w walce demonów. Zarówno taktycznie, wykorzystując sposoby, w jakie umierają, jak i zerować na nich, wyciągając z nich zasoby, co idealnie komponuje się ze światem gry.

Jeżeli odwrócimy na chwilę uwagę od wrogów, znajdują sobie lepszą zabawę, zarzynając się nawzajem. Jest to powiązane z fabułą, która w ogóle nie ma sensu, ale nie spodziewałem się niczego innego. Reasumując, w grze (chyba) chodzi o to, że przypadkiem urwaliśmy

głowę jakiemuś księdzu, ale zostało jeszcze dwóch, więc ich też trzeba dojechać, a potem wszystko wykołaja się na tyle, że przestałem nadążać. Można też doczytać zapiski-znajdźki, żeby dowiedzieć się więcej, ale pisał je chyba tybetański mnich nawrócony na satanizm po zażyciu większej dawki środków psychotropowych.

Grafika jest przepiękna. Poziomy są zróżnicowane, tekstury przesłiczne i żałuję tylko, że nie mam monitora HDR, bo efekty świetlne są precudowne. Jak na Doom przystało, wszystko jest świetnie zoptymalizowane i nawet na laptopie udało mi się pograć płynnie w rozdzielczości 4K. Design poziomów jest dopięty na ostatni guzik. To wszystko w połączeniu



Lokacje i efekty świetlne są tak cudne, że czasami zatrzymywałem się na chwilę tylko po to, żeby na nie popatrzeć (co zazwyczaj skutkowało salwą z pepeszy prosto między oczy).

z piekielną oprawą dźwiękową wyzwała podczas gry tyle emocji, że między etapami trzeba sobie robić przerwy na odpoczynek.

Nowy Doom wymiata. Przez większość rozgrywki ma się wrażenie, że jest to magnum opus gier wideo, że komputery przez tyle lat ewoluowały tylko po to, żebyśmy mogli teraz wszyscy w niego zagrać i pourywać łby diabłom. Jeżeli lubisz strzelanki, a tytuły takie jak Quake III Arena czy Unreal Tournament nie są ci obce, to Doom Eternal jest tym, czego szukasz. **L**

**92**

Najnowsza odsłona Pierwszej Prawdziwej Strzelanki redefiniuje gatunek od nowa wykorzystując i łącząc przy tym znane elementy. Ocieka miodem, jest przepiękna i przypomina, od jak dawna pragnęłam zagrać w coś podobnego.



# DOOM 64

■ PC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT id Software **Wersja PL:** nie

■ Sos

**P**ierwszy Doom, wydany w 1993 roku na MS-DOS, zmienił gry wideo na zawsze, i choć doczekał się wielu re-releasów na najróżniejszych platformach, nie zestarzał się tak dobrze jak jego następcy. Tym razem wznowiony został trochę już zapomniany Doom 64 wprost z Nintendo 64, i to z paczką nowych poziomów!

Kiedy w 1997 roku Doom 64 po raz pierwszy ujrział światło dzienne, wszyscy mieli już serdecznie dosyć gier o piekielnych monstrach. Po kolejnych reedycjach i nowych wersjach po prawie pięciu latach seria doczekała się bezpośredniego sequela. Jednak w 1997 roku technologia Doom była już przestarzała, a przecież niecały rok później ukazały się takie gry jak Half-Life czy Unreal.

Nie zmienia to faktu, że w porównaniu do jedynki i dwójki Doom 64 zestarzał się z o wiele większą

godnością i jest najciekawszą z klasycznych edycji gry. Jak ładnie to ujął Gulash w SS'47: „Jeśli jest jeszcze ktoś, kto ma ochotę pograć w DOOM, to wersja tej gry dla Nintendo 64 jest zdecydowanie najlepsza”. Ale nie było wtedy już nikogo, kto chciałby w to grać. Jednak teraz mamy 2020 rok i nie da się ukryć, że na tle pobratymców Doom 64 ma całkiem wiele do zaoferowania.

Design map jest na niezłym poziomie, a zagadki do rozwiązania to też duży krok w przód w porównaniu do poprzednich części. Czasami po naciśnięciu przycisku część levelu zmienia się nie do poznania, a labiryntów nie brakuje. Plansze są zróżnicowane i dają wrażenie zagłębiania

■ Poziomy w Doom 64 są o wiele bardziej różnorodne i kolorowe niż u poprzedników.

■ Poziom trudności nie odpuszcza ani na chwilę. Cyberdemon w tej części jest już zwykłym przeciwnikiem.

się w kolejne kręgi piekieł. Poziom trudności jest naprawdę wysoki i pod koniec robi się gorąco.

Do oryginalnego contentu dorzucono całkiem nową paczkę poziomów pod wiele mówiącą nazwą The Lost Levels. Nie ma ich strasznie dużo, ale są świetnym dodatkiem dla każdego, któremu mało strzelania do demonów. Gra przełożona na język komputerowy jest dość zręcznie, choć obsługa menu i brak autosave'a pozostawiają trochę do życzenia.

Data wydania tego tytułu jest nieprzypadkowa, gdyż łączy on światy klasycznych Doomów z nową edycją z 2016 roku, ale więcej nie będę zdradzał, szczegóły poznać, grając w Doom Eternal. Reasumując – Doom 64 jest idealną pozycją dla każdego, kto uwielbia stare części gry i potrzebuje więcej emocji. ■



**72**

■ Jeżeli jesteś zagorzałym fanem oryginalnej serii gier o wojowniku piekieł, a Doom 64 ci umknął, jest to idealny moment, żeby nadrobić zaległości.



✚ Gdy zapalasz światło, pojawia się cień.

# LUNA The Shadow Dust



PRODUCENT Lantern Studio **Wersja PL:** tak

■ Borek

**K**iedy byłem, kiedy byłem małym chłopcem hej, czyli jakoś na przełomie gomułkowskiej przasnej oszczędności i rozbuchanego gierkowskiego dobrobytu na kredyt, film rysunkowy w telewizji to było coś dla dzieci. O tym, że animacja może być tematem i przekazem przeznaczona dla dorosłych, dowiedziałem się jako człowiek w miarę już ukształtowany, stąd do dzisiaj kiedy widzę stylistykę kreskówki, moje pierwsze skojarzenia idą w kierunku „dla dzieci”. Potem się czasem okazuje, że mam rację, czasem, że nie, a czasem, że nie wiadomo.

LUNA to ten trzeci przypadek. W warstwie technicznej chłopczyk z kotkiem wędrują na szczyt wieży, czyli to kolejna indyjsza przygodówka z zagadkami do rozwiązywania: tu pchnij, tam pociągnij, tu światło, tam cień, raz jednym bohaterem, raz drugim. Po drodze pojawia się warstwa narracyjna, z której dowiadujemy się, co się wydarzyło wcześniej, kolejna wersja historii walki mroku ze światłem albo dobra ze złem (lepiej w duszy grające podkreślić). I niestety obie warstwy, techniczna i narracyjna, nie do

końca potrafią się zdecydować, kto jest ich adresatem, bo mieszają się w nich elementy trywialne i irytujące: co trudne, infantylne i skierowane raczej do dorosłego odbiorcy.

Przy czym o ile miałem problem ze zrozumieniem, kto jest adresatem, o tyle zagrałem z przyjemnością z podobnych powodów, dla których kiedyś spodobalo mi się Kingdom: The Far Reaches (pisałem o niej na Pixelpoście). Animację, dźwięk i grafikę to ucztą dla oczu i uszu. Oczywiście dzisiaj to się zdarza znacznie częściej niż ćwierć wieku temu. Wtedy dobre animacje (głównie ze względów technicznych) to był ewenement. Dzisiaj pewien przyzwoity poziom jest standardem, poniżej którego mało co spada, ale są rzeczy, które i tak się wyróżniają. Moim zdaniem LUNA właśnie do nich należy.

Z tym że jeśli zdecydujecie się zagrać, nastawcie się na powolne smakowanie, bo ze względu na sposób skonstruowania poziomów i sterowania rozgrywka trochę się ślimaczy.

✚ Początek gry sugeruje narrację w stylu Journey, ale na kolejnych piętrach historia zmierza w zupełnie innym kierunku.

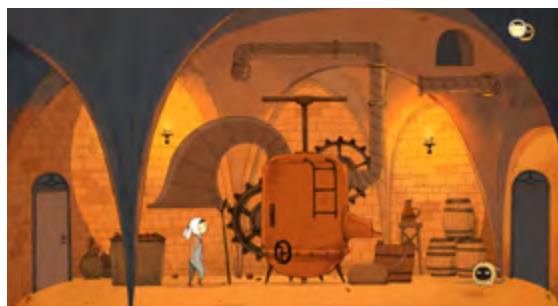


Zagadek po prostu nie da się rozwiązywać szybko, nie tylko dlatego, że czasem sporo czasu trzeba spędzić, żeby rozgryźć ich wewnętrzną logikę (zaznaczmy: czasem budzącą wątpliwości) i znaleźć wszystkie potrzebne elementy, ale i dlatego, że postacie poruszają się po ekranie dość nieśpiesznie, a przemieszczać muszą się często. Bywa to nużące.

Nie jest to gra, która przejdzie do annałów rozrywki i zestawień The Best Of, ale pogranicze górnej strefy stanów średnich i dolnej strefy stanów wysokich to jest miejsce, o którym wiele gier może tylko marzyć – a właśnie tam LUNA się lokuje. ■



✚ To małe, okrągłe, na dole po prawej przy drzwiach to kotek.



**63**

■ Bardzo solidna przygodówka z zagadkami, wizualnie i muzycznie znakomita, nieco słabsza w warstwie fabularnej i logicznej. W sam raz na jeden albo dwa relaksujące wieczory.

# Spider Climber



PRODUCENT ARCStudio **Wersja PL:** nie

User Jama

**P**ajączek, pajączek bez nóg i bez rączek. W wielkim, ciemnym lesie pełnym kamieni i ułamanych konarów. Uwięziony, owinięty w ciasną kulkę, potrafi tylko wypuszczać pojedynczą nić. Nie może nawet pisać. Po prostu horror.

Na szczęście pająkowi towarzyszy świetlik. Z jednej strony rozjaśnia trochę wszechobecny mrok, pozwalając się zorientować, gdzie są różne przeszkody terenowe. Z drugiej nakierowuje strzały nici. To właśnie świetlikiem kierujemy w tej oryginalnej platformówce.

Rzecz na pierwszy rzut oka prosta w praktyce okazuje się wcale niełatwa. Jeśli wystrzelimy nić przed siebie, to pajączek jest ciągnany. Zrobimy tak kilka razy, to nabierze przyspieszenia i będzie się w stanie wturlać pod górkę. Jeśli strzelimy w dół, możemy odrobinę odbić się do góry. Wielokrotne, mierzone czasowo strzały pozwalają wspinać się na drzewa lub nawet na zupełnie poziome skalne przewieszki.



➤ Świetlik jak się wkurzy, jak się napnie, jak nie śapnie, to potrafi zaświecić lepiej od żarówki ksenonowej.

➤ Pająk wszystkie osiem nóg ma unieruchomione. Świetlik pełni rolę psa przewodnika. W tle prześwituje wolność.

Gra wykorzystuje silnik fizyki, dzięki czemu wszystkie liczne odbicia pająka od przeszkód, jak również bujanie i inne ewolucje na nici, naśladują zachowania w rzeczywistym świecie. Jest to o tyle ważne, że pozwala wymyślić rozwiązanie w danej sytuacji w przewidywalny sposób. Jak szybko nacierać, pod jakim kątem, gdzie strzelać nicią i jak często. Pomaga też eksperymentowanie, dużo eksperymentowania.

Niestety oprócz wymyślenia, jak coś zrobić, trzeba jeszcze do w należyty sposób wykonać.

Element zręcznościowy, jak we wszystkich platformówkach, jest tu kluczowy i mimo prostych zasad gry dość wymagający. Powiedzmy wprost, że na początku przypomina to walenie głową w mur. Pająk odbija się nie tam, gdzie trzeba, albo nie tak, jak trzeba. Odpada od ściany i trzeba nasty raz zaczynać od początku. Czasem na pierwszy rzut oka zupełnie nie wiadomo, co zrobić, i zwykły pień urasta do rozmiarów Everestu.

Grafika Spider Climber jest typu 2,5D. Obszarem naszych działań jest panorama, która przewija się w lewo lub prawo w zależności od postępów. Iluminacja świetlika nadaje otoczeniu plastyczność i pewną tajemniczość, buduje klimat. Od czasu do czasu towarzyszy pająkowi mocniej rozbłyska. Okazjonalnie przez gęstwinę widać odrobinę wieczornego nieba, które daje nadzieję, że pająk ze świetlikiem w końcu wydadzą się z tego lasu. ■



**PIXEL 65**

W tej minimalistycznej platformówce jest pomysł, atmosfera i wyzwanie. Gdyby dodać fabułę i narrację, rzecz śmiało mogłaby stać się czymś więcej niż zręcznościówką z ambicjami.



✚ Nafaszerowane cyberimplantami i syntsterydami byczki włączają się po ciemnych zaułkach, szukając frajerów do oszukania.

✚ W bazie mamy ogląd na podział wpływów korporacji w Conglomeracie, a także zarządzamy rozwojem poszczególnych agentów.

# Conglomerate 451

PC MAC PS4

PRODUCENT RuneHeads **Wersja PL:** nie

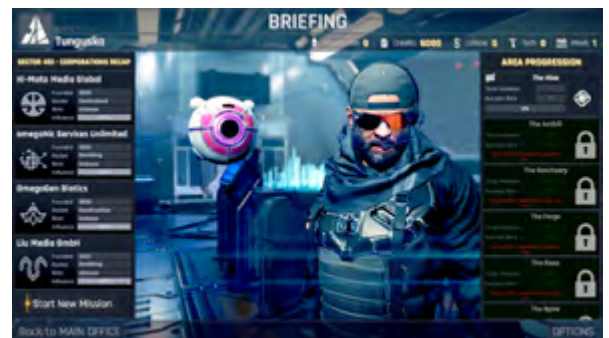
User Jama

**J**est rok 2099. W metropolii Conglomerate trwa nieustanna walka wielkich międzynarodowych korporacji. Kierujesz elitarnym oddziałem agentów. Cel jest prosty – podporządkować sobie kompanie i zaprowadzić ład w sektorze 451 wszelkimi dostępnymi metodami.

Po przesunięciu premiery Cyberpunka 2077 na wrzesień każda tematyczna zakąska przed daniem głównym wydaje się warta wypróbowania. A na pierwszy rzut oka Conglomerate 451 wygląda cudnie, aż ślinka cieknie. Smakowite filmowe intro gładko wprowadza nas w cyberpunkowe realia tytułowego miasta. Również w trakcie gry graficzne przerywniki sprawiają wrażenie, jakby były zapożyczone z gry o wiele wyższym budżecie. Ta produkcja to typowy dungeon crawler – mapy generowane są niczym na papierze w kratkę. Choć możemy płynnie spoglądać we wszystkie strony, to już ruch

zespołu agentów odbywa się wyłącznie z kwadratu na kwadrat. W czasach, kiedy w grach rządzi otwarte światy i pełna swoboda, wydaje się to krokiem wstecz, natomiast ten gatunek ma swoich zagorzałych fanów, więc nie ma co się czepiać.

Celem w Conglomerate 451 jest penetrowanie różnych obszarów miasta, by odnaleźć przedmioty wymagane w zleconej misji. Po drodze zwalczamy wszystkich przeciwników i hakujemy różne zabezpieczenia. Grafika każdej z sześciu stref sektora 451 buduje rasowy, cyberpunkowy klimat. Ciemnawe sceny rozświetlane neonami i reklamami, obszarpańcy z widocznymi cybernetycznymi implantami. Jednak klimat ten skutecznie psuje aktorstwo głosowe sztucznej inteligencji, która wspiera nas w trakcie misji. Tak drewnianego damskiego głosu dawno nie słyszałem, nawet całkiem śmieszne teksty wychodzą, jakby ktoś czytał na głos spis treści. Drugi element, który na mój gust powinien zostać podkreślony, to wizualna dynamika walki. Wiadomo, że o wygranej w bitwach turowych zdecydują statystyki oraz umiejętna sekwencja użytych umiejętności, natomiast nie powinny one wyglądać aż tak statycznie i powtarzalnie.



## Rozwój



**Złupione na mieście pieniądze napędzają rozwój nowych technologii,** dopakowanie broni, rozbudowanie pancerzy, a także implantów, które wzbogacają umiejętności agentów. Walki zostawiają blizny, rany, które wpływają na statystyki, czasem traumę. Jak agent ginie, to na amen, klon będzie się różnił.

Niedostatki te po części kompensuje rozbudowany system rozwoju postaci, z którego korzystamy poza misjami. Agentów możemy klonować, eksperymentować z różnymi klasami, wyposażać w różne umiejętności z tych dostępnych oraz tych, które można dopiero wynaleźć. Mamy do wyboru różne bronie oraz cybernetyczne implanty. Szperając w archiwach, dowiemy się więcej o specyfice sytuacji w Conglomeracie. Sprawia to, że same misje szybko mogą się stać tylko narzędziem do zdobywania pieniędzy i zasobów, a właściwa rozgrywka będzie się odbywać w bazie. ■

## 70

- Łapka w górę za wizualny klimat gry, świetne przerywniki filmowe oraz rozbudowany system rozwoju i tuningu agentów. Łapka w dół za wyjątkowo słabe aktorstwo głosowe sztucznej inteligencji oraz zbyt statyczne sceny walk.



✚ Azjatyckie demony, statystyki postaci, ikony czarów i ataków to kwintesencja gry.

# WORLD OF HORROR

PC PS4 SWITCH

PRODUCENT Panstasz **Wersja PL:** nie

✚ Emilus

**K**iedy tylko zobaczyłem pierwsze screeny z *World of Horror*, wiedziałem, że muszę w nią zagrać. Czarno-biała grafika rodem z lat osiemdziesiątych w połączeniu z azjatyckim horrorem i klimatem rodem z opowieści o Cthulhu to mikś, który musi się udać – pomyślałem. I z takim nastawieniem uruchomiłem grę.

Od samego początku wszystko się zgadza. Grafika w stylu starych komputerów Apple czy ciekłokrystalicznych wyświetlaczy Casio, rysowana w pierwszej wersji MS Paint z lat osiemdziesiątych w kilku charakterystycznych retrobarwach, wprawia w zachwyt szczególnie miłośników starych urządzeń i gier. Stylistyka mangi grozy będzie wspaniałą uczta dla fanów twórczości mistrza Junjiego Ito. Z kolei sposób prowadzenia opowieści i odkrywanie tajemnic szaleństwa z kosmosu jak u H.P. Lovecrafta to coś, co kultuści mitów Cthulhu pokochają od pierwszego wejrzenia. Także ośmiobitowa muzyka doskonale

podkreśla zabawę konwencją i nawiązanie do stylistyki retro.

Historia wprowadzająca w klimat i mechanikę gry o nożycorękim demonie nawiedzającym szkołę płynnie uczy nas zasad i pozwala poznać jedną z kilkunastu mrocznych opowieści. Każda z nich jest pełna przerażających, powykęcanych duchów z azjatyckich historii grozy. Obrzydzenie, zepsucie, rozkład, zło czające się w ciemnościach, tajemnicze kultury składające ofiary, ale także tragiczne śmierci, samobójstwa i nieszczęśliwe wypadki zapełniają karty opowieści, które poznamy podczas gry.

A na czym polega jej główna mechanika? Rozpoczynamy w rodzinnym mieście bohatera *World of Horror* – Shiokawie w Japonii. Będziemy musieli rozwiązać pięć tajemniczych spraw, zanim otworzymy drzwi latarni morskiej prowadzące do finałowej zagadki. Nad miastem unosi się cień jednego z pradawnych bogów, którego nadejście zwiastowane jest przez kataklizmy.

W grze mamy wszystkie cechy klasycznego RPG, czyli statystyki postaci, poziom doświadczenia, zdolności, czary i magiczne przedmioty. Bardzo interesująca jest mechanika prowadzenia walki – podzielona na tury wymaga od gracza wypełniania paska akcji wybranymi czynnościami.

✚ Monochromatyczna grafika stylistycznie przypomina wczesne komputery Apple i ośmiobitowe ZX Spectrum. Wspaniała uczta dla miłośników retro.

Potężniejsze ataki wymagają więcej czasu. Odpoczynek i medytacja kosztują punkty woli, bez której tracimy zmysły. Odpoczynek jednak może przywrócić nam poczytalność. Trzeba zastosować właściwą taktykę i umiejętności oraz korzystać z dodatkowych przedmiotów i broni, które pomogą nam w pokonaniu demonów. W ostateczności warto korzystać z klasycznej ucieczki.

Gra i historie do rozwikłania są ciekawe. Mimo powtarzania ich przez dosyć częstą śmierć głównego bohatera nie dopada nas nuda, ponieważ tytuł ma kilka zakończeń. Połączenie klimatu opowieści stosowanego w mitologii Cthulhu z azjatyckim horrorem wypada znakomicie i obok stylu retro jest największym atutem *World of Horror*.

Na zakończenie warto dodać, że grę stworzył Paweł Koźmiński (z zawodu dentysta), nasz rodak, a zabawa konwencją i stylem w jego wykonaniu to istne mistrzostwo. Opisywana wersja była z wczesnego dostępu, ale już nie mogą się doczekać, aż gra wyjdzie jako pełna wersja z licznymi dodatkami, nowymi scenariuszami oraz kolejnymi mrocznymi historiami. ■

## Bohater



W grze dostępnych jest kilka archetypów głównego bohatera, z których rzecz jasna nastoletnia dziewczyna jest najbardziej klasycznym wyborem, nawiązującym do historii japońskiego mistrza Junjiego Ito.

**83**

W mistrzowskim połączeniu azjatyckiego horroru i zabawy konwencją z lat osiemdziesiątych z klimatami mitologii Cthulhu oraz japońskiego rysownika Junjiego Ito.

➤ Jakość filmów to - obok dobrze skonstruowanego scenariusza - najmocniejsza część gry.



# Beautiful Desolation

■ PC

PRODUCENT The Brotherhood **Wersja PL:** nie

■ Borek

Zanim zacząłem grać, dowiedziałem się, że gra powstała w RPA. Nie jest to kierunek, o którym wiem cokolwiek, moje dwie jedyne myśli to były „Dystrykt 9” i Die Antwoord - i o dziwo były to całkiem sensowne skojarzenia. Historia zaczyna się od pojawienia Penrose - obiektu nie z tego świata, a słuchając dialogów w południowoafrykańskim angielskim, miałem wrażenie, jakby śpiewał Ninja. Uznają to za zaletę.

Beautiful Desolation bardzo mocno nawiązuje do izometrycznych przygodówek z lat dziewięćdziesiątych. Aż chwilami za mocno.

■ Świat gry - południe Afryki z kilkoma wyróżnionymi strefami, odblokowywanymi w miarę rozgrywki.



Trochę ze względu na sposób poruszania się postaci, to klikanie na ekranie i sprawdzanie, którydy pójda i dokąd mogą trafić, trochę ze względu na drewniany z wyglądu interfejs użytkownika, kontrastujący ze świetnymi animacjami. Trochę też przez scenariusz, zwłaszcza początkowo pachnący kinem sensacyjnym klasy B sprzed czterdziestu lat. Poleźliśmy naszymi bohaterami, gdzie nie trzeba, bziuuut, przeniosło nas nie wiadomo gdzie, a może i w czasie. Mało wyszukane i dość oklepane, ale zręcznie i starannie zrealizowane, z delikatnie wplecioną historią rodzinną, rzucającą na postawy i wzajemne relacje bohaterów.

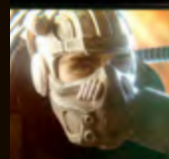
Cóż, kombinujemy, czy da się wrócić. Łatamy po południowej Afryce, wizytując - często ze sobą skonfliktowane - rasy i plemiona (ten schemat jest trochę nadużywany). Musimy zebrać elementy urzędnika, którego uruchomienie ma nas odesłać, skąd przybyliśmy. Albo nie, okaże się, jak naciśniemy guzik. Popychanie akcji do przodu to mieszanka zadań bardzo łatwych i bardzo trudnych, są długie sekwencje, które można załatwić logicznie, podążając za informacjami, jakie się pojawiają w trakcie kolejnych rozmów, a potem nagle następny krok wymaga pamiętania, że trzy godziny

temu na drugim końcu mapy widzieliśmy gościa w identycznym helmie albo że ktoś już opowiadał o identycznym problemie. Jest w tym konsekwencja, ale i bardzo poważne - choć mało odkrywczym - wyzwanie.

Moją uwagę zwróciła finezja w przedstawieniu świata. Zaludniając mapę, strasznie łatwo popaść w śmieszność, budując indywidualne plemienne tożsamości oparte na wyдумanych pomysłach, a tutaj każda kosmogonia i każda doktryna, o których opowiadają napotyknani tubylcy, sprawiały solidne wrażenie. W końcu mnie tknęło i zajrzałem do Wikipedii. Wyobraźcie sobie państwo z populacją o niecałe 40 procent większą niż Polska, za to mające jedenaście oficjalnych języków urzędowych, kilka nieoficjalnych, ale formalnie uznanych, i setki lokalnych dialektów. Różne języki prawie zawsze oznaczają różne tożsamości kulturowe, prawdopodobnie dla Południowoafrykańczyków różnorodność kulturowa jest oczywista jak dla nas bursztynowy świerzop i gryka jak śnieg biała. Nie dziwi, że potrafia się dobrze poruszać w takich klimatach.

Szkoda, że z niektórymi elementami modelu rozgrywki zostały w czasach kadencji Nelsona Mandeli. ■

## Fundusze



Bracia Bischoffowie mają już za sobą kilka wcześniejszych gier, więc zgromadzenie pieniędzy na Kickstarterze nie sprawiło im większego problemu.

# 63

- Solidna, izometryczna przygodówka postapo, trochę trąca myszką (i nie jest to komplement, że fajne retro). Nie oczekujcie niczego odkrywczego, a dostaniecie dokładnie to, czego się spodziewacie.



■ Skojarzenia z pierwszymi Falloutami dość oczywiste, choć to jednak przygodówka, nie RPG.



➤ Ostatnie, co widzisz przed śmiercią, to zblazowana mina, łysina i czerwona gumowa rękawica.



➤ Na początek garderoba naszej superbohaterki jest dość skromna, ale elegancka - na przykład taki stylowy dres.

# One-Punch Man: *A Hero Nobody Knows*

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Spike Chunsoft Wersja PL: nie

■ Michał R. Wiśniewski

**T**wórcy One-Punch Mana stanęli przed nie lada wyzwaniem - jak zrobić grę o gościu, który wygrywa każdą walkę?

Podtytuł gry („bohater, którego nikt nie zna”) nawiązuje do faktu, że umiejący położyć każdego (dosłownie każdego) jednym ciosem Saitama jest praktycznie nieznaną w społeczeństwie pełnym superherosów. Z jednej strony trudno uwierzyć w aż taką moc, z drugiej - zbiegi okoliczności sprawiają, że jego zasługi przypisywane są innym (to w końcu komedia, więcej w dziale Sidequest), z trzeciej - łysy

➤ Warto zapoznać się z anime, wtedy pojawienie się takich typów jak brygada podkoszulkowa nie będzie witane zdumieniem, lecz radością.

bohater w żółtym stroju z czerwoną peleryną jest śmiertelnie znudzony i szczególnie nie zabiega o sławę. Jak zrobić grę o kimś takim?

Twórcy gry wybrnęli z tego w sposób, który jest jednocześnie sprytny i oklepany. To przecież nie pierwsza gra, która dzieje się w świecie pełnym superherosów i stawia gracza w roli nowego bohatera. Właśnie tak, głównym bohaterem nie jest Saitama, ale postać, którą sobie sami stworzyliśmy. Ale żeby fanom nie było przykro, większość pojedynków - bo sednem gry obok wątku fabularnego jest mordobicie na trójwymiarowych arenach - odbywa się w drużynach, do których dołączają znane z mangi i anime postacie. Pozwala to na ciekawą zabawę już na samym początku, gdy nasza bohaterka lub bohater nie są jeszcze nazbyt rozwinięci (typowy dla RPG akcji system rozwoju postaci przez zbieranie doświadczenia oraz nabywanie nowych ciosów). A co z tytułowym Człowiekiem Jeden Cios? Otóż gra ma system „czekania na wsparcie” - nie zawsze członkowie naszej drużyny są dostępni od początku bijatyki - trzeba poczekać na ich przybycie (w małym okienku wyświetla się wówczas śmiesznie biegnący sojusznik).

Gdy gra się w drużynie z Saitamą, trzeba zatem wytrzymać na tyle długo, żeby zdążył dotrzeć - i zakończyć sprawę jednym ciosem. To doskonale oddaje sytuacje znane z anime, gdzie większość walk z silnymi przeciwnikami polegała na poniewieraniu herosów w oczekiwaniu na łysiego.

Wątek fabularny składa się z odkrywania miasta, wykonywania misji i zleceń od organizacji zrzeszającej superbohaterów (czyli walki z bandziorami i potworami), nawiązywania przyjaznych stosunków z innymi herosami (w tym graczami poznanymi online), a także radosnego zbierania ciuchów i meblowania swojego mieszkania. Miasto jest raczej skromne, daleko mu do Akiba's Trip, nie wspominając już o serii Yakuza, ale całość robi dość sympatyczne wrażenie. Udało się zachować klimat i sens oryginału, a chyba o to głównie chodziło. ■

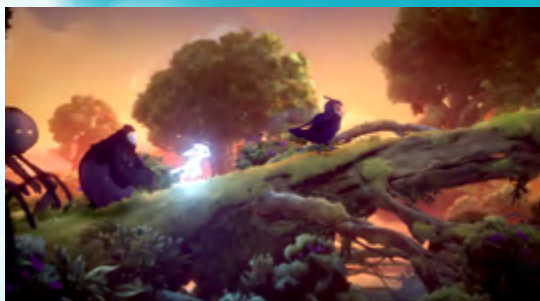


**75**

- Otwarty (choć bez przesady) świat, barwne pojedynki prosto
- z anime, znani i lubiani (przez fanów oryginału) bohaterowie i świetny pomysł na grę oddający ducha oryginału.
- Przyjemna, choć nieco monotonna zabawa dla koneserów
- - reszta niech najpierw sprawdzi serial na Netflixie.



❑ Potrzeba wolności i poznania świata będzie główną przyczyną nieoczekiwanej podróży dwójki przyjaciół.



❑ Ciepło domu rodzinnego buduje więź między przyjaciółmi, którzy będą w przyszłości mogli liczyć na siebie w czasie próby.

❑ Dorastanie i nauka umiejętności latania wywołują tęsknotę poznania świata - a ta w następstwie otworzy drogę do niebezpiecznej przygody.

❑ Starożytne drzewa światła odkrywają przed Orim pokłady mocy i nowe umiejętności.





# AND THE WILL OF THE WISPS

PC XONE

PRODUCENT: Moon Studios Wersja PL: tak

Emilus

To gra piękna pod wieloma względami. Najważniejszym z nich jest mistrzowskie wpływanie na uczucia i emocje gracza. Od samego początku zostajemy wciągnięci duszą i ciałem w rozgrywkę. Oczarowani wspa- niałą muzyką Garetha Cokera, przypominającą uspokajające ballady z Wiedźmina, równocześnie zostajemy zalani przepięknymi bar- wami i obrazami baśniowego świata opiekuńczego duszka Oriego.



W grze dosyć precyzyjnie bu- dowana jest więz gracza z głównymi bohaterami. Twórcy mistrzow- sko trącają struny empatii, tworząc harmonię wciągają- cą i wzruszającą opowieści.

Wprowadzenie w sterowanie i podsta- wowe zasady gry następuje płynnie, bez zbędnych napisów, wzorów i tłumaczeń. Po prostu poznajemy hi- storię rodziny Oriego, jego przyjaciela Ku, małej sowy oraz jego perypetie w czasie dorastania i poszukiwania nowych wyzwań. W ten sposób płyną pomiędzy uczuciem ciepła rodzinnego, rozwijającej się przyjaźni pomiędzy Ku i Orim a tęsknotą za umiejętnością latania i wolnością. Oczywiście młodzieńcze wyrwanie się z rodzinnego domu najpierw przynosi radość z wolności i poznawania świa- ta, ale niestety, jak to w życiu bywa, beztraska zostaje oplacona tragedią i przymusową rozłąką przyjaciół. Duszek ląduje w ponurym lesie i bę- dzie musiał jak najszybciej odnaleźć swojego potrzebującego pomocy przyjaciela.

Taki słodko-gorzki klimat praw- dziwego życia stanowi kwintesencję tej doskonałej gry. Twórcy nawet na chwilę nie pozwalają wybić się z rytmu opowieści i w pełni angażują gracza w historię Oriego i Ku. Teore- tycznie jest to rzecz przeznaczona dla młodszego odbiorcy, jednak także i dorośli odnajdą w niej wspaniałe chwile relaksu i powrócą do czasów

dzieństwa, kiedy świat wydawał się prostszy. Bajkowa opowieść i kraina przypominają stare historie, pogłębiają- ce nasze zaangażowanie i immersję.

Podstawowa mechanika gry, zwana Metroidvania - pochodząca od klasyków tego gatunku, czyli Metroid i Castleva- nii - polega na bieganiu i skakaniu po platformach w mrocznym lesie, w któ- rym przez przypadek znalazł się nasz bohater. W trakcie eksploracji baśniowe- go świata będziemy poznawać nie tylko tajemnice lasu i jego mieszkańców, ale również naszego dobrego duszka. Jego pochodzenie i moce odkrywać będziemy wraz ze znalezionymi magicznymi miej- scami, źródłami pradawnego światła, runami i miejscami mocy. Rozwijanie umiejętności dalekich skoków, latania, dryfowania w powietrzu, ale także posługiwanie się światłem jako bronią pozwoli nam dotrzeć do trudniejostęp- nych miejsc. A co za tym idzie, zbliżyć się w naszych poszukiwaniach do celu, jakim jest odnalezienie zaginionego przyjaciela Ku.

Twórcy gry zadbali o właściwy rytm przedstawianej opowieści i aby nas nie zemdleło od słodczy baśniowej krainy, dobro, szlachetność i krystaliczna moc światła jest idealnie przemieszana z mrokiem, zepsuciem i złem. Na naszej drodze oprócz starych szlachetnych stworów spotkamy również złe wilki, ptaki i owady ze świata mchu i paproci. Wszystko jednak podane w złotych proporcjach, odpowiednich zarówno dla młodego gracza, tak aby go nie wystraszyć, jak i dla dorosłego, aby go nie znudzić.

Opowieść Ori and the Will of the Wisps to doskonała, relaksująca rozryw- ka, przy której wspaniałe jest na dłuższą chwilę zanurzyć się w świat baśni i odpocząć. ■



**BAJKOWA OPOWIEŚĆ I KRAINA PRZYPOMINAJĄ STARE HISTORIE, POGŁĘBIAJĄCE ZAANGAŻOWANIE I IMMERSJĘ. OPOWIEŚĆ JEST TU BUDOWANA W WIĘKSZYM STOPNIU PRZEZ GRAFIKĘ NIŻ MECHANIKĘ.**

PIXEL 92

Fantastyczny następcą Ori and the Blind Forest. Baśniowy świat z wymieszonymi w złotych proporcjach zarówno chwilami spokoju, dobra i światła, jak i zepsucia, mroku i zła. Wspaniała przygoda, podczas której każdy zrelaksuje się i odpocznie. Gra wybitna pod każdym względem i godna polecenia.



❖ Strefy mroku to miejsca, w których energia ki odnawia się wolniej. Aby taką miejscówkę oczyścić ze złej energii, należy zabić panoszącego się w niej minibossa.

❖ Niektórych starc z częścią yokai da się uniknąć dzięki użyciu odpowiednich gestów.



PS4

PRODUCENT Team Ninja Wersja PL: tak

Pjotrze

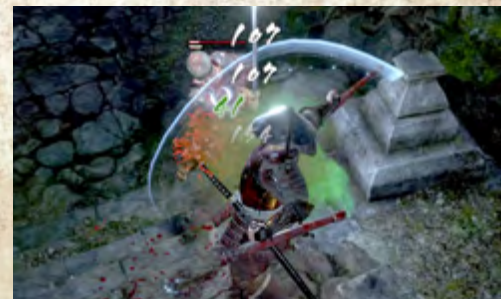
**Z**awsze lubiłem filmy opowiadające o przygodach samurajów. Trudno powiedzieć, co wcześniej pojawiło się w moim życiu: fascynacja japońską popkulturą czy sympatia do jej legendarnych wojowników. Jedno wiem na pewno – Musashi Miyamoto, czyli najśłynniejszy ronin w dziejach Kraju Kwitnącej Wiśni – to jedna z moich ulubionych postaci historycznych. „Księga pięciu kręgów” jego autorstwa zajmuje ważne miejsce w mojej domowej bibliotece.

Z tego też powodu w 2017 roku dorwałem w łapska Nioh, gdy tylko ukazało się na pececie. Mimo że nieobce były mi produkcje soul-sopodobne, to umierałem często.

Prowadzony bohater lizał glebę z taką częstotliwością, że o mało co nie otarłem się o depresję. Teraz sytuacja wyglądała jeszcze gorzej, ponieważ część druga jest trudniejsza od swojej poprzedniczki.

Nie zliczę, ile razy padałem martwy i już chciałem darować sobie dalszą grę, a jednak coś kazało mi przy Nioh 2 zostać. Spróbować jeszcze raz, pomścić własną śmierć na typie, który posiekał mnie na plasterki chwilę wcześniej. To zwyczajnie uzależnia, wciąga niczym czarna dziura. Potrafiłem spędzić przy grze kilka godzin za jednym posiedzeniem. Na przemian złorzecząc na każdego wroga i wybuchając maniackalnym śmiechem, kiedy udało mi się w końcu ubić stworzonego przejszcie do kolejnego etapu. Walcząc z bandziorami lub mitycznymi yokai, czułem się trochę niczym wspomniany Miyamoto lub osamotniony ronin z filmów mistrza Akiro Kurosawy.

Na szczęście – o ile miałem odpowiednią liczbę kubków ochoko – zawsze mogłem skorzystać z pomocy. Nie będąc soulsowym wymiataczem, wzywałem awatary innych graczy, aby wspomogły mnie w walce. Wystarczyło pomodlić się nad łaskawym grobem (swoją drogą, coś za ciekawa nazwa) i wirtualna koleżanka lub kolega pomagali w odsyłaniu



adwersarzy na tamten świat. Takie ułatwienie rozgrywki, zapożyczające pomysł z Dark Souls 3, przypadło mi do gustu. To coś w rodzaju opcjonalnego Easy Mode, czyniącego grę odrobinę mniej wymagającą. Przywołani sojusznicy nieźle radzą sobie ze ściąganiem uwagi przeciwnika, dzięki czemu mogłem zająć oponenta z flanki i poczęstować go kilkoma szybkimi uderzeniami. Sprzymierzeńcy przydają się również w walce z innymi duchami. W starciach - identycznych jak te z jedyńki - brałem udział, kiedy tylko mogłem, dzięki czemu dochrapałem się kapitalnego panacza. O wiele lepszego niż ten zdobyty na standardowych wrogach.

Momentami zastanawiałem się, czy wirtualnych przyjaciół obowiązują te same zasady fizyki co mnie. W trakcie kilku walk na moście mający wpaść do wody (wiadomo

przecież, że H<sub>2</sub>O tu zabija) sprzymierzeniec zwyczajnie teleportował się kilka metrów dalej, aby kontynuować walkę z bandytami. Innym razem po prostu spadł z mostka razem z przeciwnikiem i tyle go widziałem. Szkoda też, że zrzuceni do wody niemilcy nie pozostawiają po sobie przedmiotów. W ten sposób samotnie pokonałem jednego z potężniejszych demonów, jednak straciłem szansę na zdobycie jego kamienia duszy. Cóż, najwyraźniej coś za coś.

System walki w Nioh 2 opanowałem w miarę szybko, ponieważ nie zmienił się znacząco od poprzedniej odsłony. Ucieszyło mnie, że arsenał powiększył się po dodaniu nowych broni oraz tych, które pojawiły się w jedynce jako DLC. Zatem od razu rzuciłem się na toporki i wielką kosę bojową. Genialnie cięło mi się wrogów siekierkami, ale już z narzędziem rolniczym szło mi zdecydowanie gorzej.

Na mapie możemy „rozstawić” swój własny łaskawy grób, o ile posiadamy kawałek jaspisu. Warto to robić, ponieważ jeśli inni gracze skorzystają z pomocy naszych awatarów, to zostaniemy za to nagrodzeni.



Niezwykle przydatna jest święta woda, która przyspiesza regenerację energii. Prawdziwe błogosławieństwo w strefach mroku!

Przerzuciłem się więc na tonfy oraz kataną, wszak to gra o samurajach. Szczególnie pokochałem machanie zabójczymi pałkami. To sprzęt do walki na krótkim dystansie, więc minęło trochę czasu, nim w końcu opanowałem jego użytkowanie. Co więcej, animacje ciosów wyprowadzanych przy użyciu tego oręża bardzo przypadły mi do gustu. Wyglądają kapitalnie!

Jednak najbardziej spodobała mi się przemiana w demona, kiedy to kontrolę nad ciałem bohatera przejmuje jego duch opiekuńczy. Pod postacią monstrow wielokrotnie udawało mi się przechylić losy potyczki na swoją stronę. Skoro już przy tym jestem, to nie sposób nie wspomnieć o genialnym wyglądzie stworów zapożyczonych z japońskiej mitologii. Walka z takimi zmorami to prawdziwa gratka dla każdego fana Kraju Wschodzącego Słońca.

Trudno mi się do czegoś w Nioh 2 szczególnie przyczepić. Jedynym poważnym mankamentem, w kontraście do poprzedniczki, może być wtórność elementów otoczenia oraz samych wrogów. W tej kwestii twórcy mogli pokusić się o większą różnorodność. Nie zmienia to jednak faktu, że dwójka to pozycja bardziej rozbudowana oraz jeszcze trudniejsza. Gwarantuję, że każdemu starciu towarzyszyć będą niemałe emocje, bo poziom trudności bywa tu doprawdy zabójczy. ■



Udana kontynuacja hitu z 2017 roku. Będziecie tu umierać jeszcze częściej niż w jedynce i to pomimo wsparcia ze strony potężnych duchów opiekuńczych. Warto pamiętać, że duszki Kodama oraz okrągłutkie Scampussy nie tylko wyglądają słodko, ale są też bardzo pomocne.



Podczas sekwencji z Nemesi-  
sem kamera często przechodzi  
w tryb „hollywoodzki”.

Nasze nemezis (sic!)  
w trakcie gry mutuje, a jego  
ostateczna forma to kosz-  
mar Lovecrafta.



# RESIDENT EVIL 3

PC PS4 XONE

PRODUCENT Capcom Wersja PL: tak

Bartek Czartoryski

**K**ilkugodzinna sesja z *Resident Evil 3* jest jak randka z byłą dziewczyną, która przez tych kilka lat wyładniała, a i dalej dobrze nam się gada, ale oboje wiemy, że to se ne vrati.

Proszę mi wybaczyć ową niezbyt zgrabną metaforę, lecz słodką – i upiorną zarazem – obietnicę złożoną zaledwie przed rokiem przez remake *Resident Evil 2* uważam za zobowiązującą. Skoro bowiem udało się wydatnie podrasować to, co zawsze miałem za szczytowe osiągnięcie gatunku, zaprezentować młodszemu pokoleniu nowe szaty cesarza, pod

którymi ten nie jest, bynajmniej, nagi, oraz zachować wyjątkowy charakter przeżywanej niegdyś przygody, to naturalnie apetyt rośnie w miarę jedzenia. Nie chcę pisać o nowej grze Capcomu z nostalgicznym wyrzutem, zwłaszcza że przecież ten poprzedni, znakomity remake jeszcze nie zaśniedział – ba, gdzieś tam pewnie zalega na kupce wstydu, nieodwinięty z folii – lecz po prostu nie skorzystano z szansy skorygowania kursu, który oryginalna seria dawniej obrała. Wtedy odeszła od niemalże gotyckiego z ducha horroru ku rozgrywce isticie akcyjnej. Tu jest podobnie.

Nie zwykłem jednak wyrzucać grze, że jest inna, niż sobie wymarzyłem, a i nie chciałbym też kserokopii, powtórkę z rozrywki. Kto pamięta oryginał, ten zapewne kojarzy również, że próby wydostania Jill Valentine z opanowanego przez żywe trupy



Raccoon City opierały się przede wszystkim na umiejętności szybkiego naciskania spustu i błyskawicznych reakcji na niespodziewane zwroty akcji, nie wysilaniu makówki. Świeżutki Resident Evil 3, rozwijający fabularnie wydarzenia z dziejącej się mniej więcej równolegle dwójki, przechodząc ze skali mikro do skali makro, rozkłada akcenty również inaczej od poprzednika. Nie zdziwię się, jeśli brak konieczności zdobywania kolejnych fikuśnych kluczy czy nieobecność często cudacznych zagadek zostanie

powitana głośnym westchnieniem ulgi, ale prostota rozwiązań w trójce może jednak zaskoczyć. Najtrudniejsze zagwozдки, jakie napotkacie na swojej drodze, rozwiążecie bowiem za pomocą zwyczajnego wytrychu oraz dzięki umiejętności czytania notatek ze zrozumieniem.

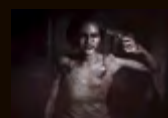
Fabula jest pretekstowa, a sama narracja ma charakter opowieści drogi. Zadaniem Jill (i Carlosa z oddziału Umbrelli) jest opuszczenie miasta. Tylko tyle i aż tyle. Oczywiście po drodze dalece wykraczając poza osobiste dramaty i sięgającą rządowych szczybli, lecz scenariusz jest cherlawy jak trup aptekarza. Od pierwszych sekund jest jasne, że chodzi tu o juchę, o pot i o lzy, a nikt nie da nam przystanąć. Ba, już po około minucie zaliczymy pierwsze – i nieostatnie – starcie z Nemesisem. Zniknęła znana z oryginału możliwość wyboru podczas owych potyczek odgórnie narzuconych ścieżek, a batalie z niezniszczalnym olbrzymem podzielono na dwa

■ Raccoon City zaprojektowano od zera, lecz nie jest to otwarty świat, tylko raczej prosty labirynt.

schematy: albo zwiewamy przed nim tudzież próbujemy go zatrzymać (za co zostaniemy wynagrodzeni), albo inicjuje się sekwencja niby-QTE, ale niewymagająca małej zwinności. I trzeba oddać twórcom gry, że są to godne zapamiętania chwile. Łapałem się na tym, że czekam na pojawienie się Nemesisa, trochę od niechcenia strzelając do zombie.

Resident Evil 3 nie pozwala nam nigdzie zagrać miejsca na dłużej. Nieustanny ruch i przymusowe zwiedzanie Raccoon City – oprócz miejskich ulic są tu chociażby kanały, szpital i znany nam posterunek policji – każą siedzieć na brzeжку fotela. Gra stwarza dzięki temu spore napięcie, zwłaszcza że bestiariusz znacznie się rozszerzył i mutuje tu wszystko, co może zmutować. Szkoda jedynie, że kampania dla jednego gracza – przy premierze zostanie uruchomiony tryb multiplayer – to załedwie... kilka godzin przed ekranem, czyli jedno popołudnie. Niby jakości nie powinno mierzyć się czasem, ale ta wycieczka bez przewodnika nie będzie długa. Tyle dobrego, że po ukończeniu gry mamy dostęp do sklepu, gdzie za punkty zdobyte podczas pierwszej rozgrywki możemy nabyć trochę fajowego sprzętu. I dać Nemesisowi popalić. ■

## Strzał



**Gra rozpoczyna się nieco wcześniej niż darmowe demo.**

Kilka pierwszych minut oglądamy z perspektywy pierwszoosobowej, a scena sennego koszmaru antycypuje przyszłe wydarzenia. Jak można się przekonać po załączonym obrazku, nie czeka nas nic dobrego. Ale, na szczęście, los Jill nie jest przesądzony. Czy aby na pewno...?

■ Pamiętajcie obronę chatki z Resident Evil 4? Tutaj czekają nas podobne atrakcje.

■ Sequel skrojony zgodnie z blockbusterowym przepisem: jest szybciej i głośniejszy. Choć zdecydowanie słabszy od poprzednika, Resident Evil 3 to kawał porządnej demolki.

# 75

PIXEL





✚ Mało wrogów, puste przestrzenie, nudne walki powietrzne, jedynie elementy krajozobrazu w tle ciekawe.

magnetyczna albo chociaż EMP. Odpowiedź brzmi - nie w tej grze. Skoro misja dla pojedynczego gracza jest nudna, to liczyłem, że może multiplayer dostarczy trochę więcej emocji. No cóż, nie dostarczył. Mocno się wkurzyłem, kiedy po odczekaniu kilkunastu minut z nikim mnie nie połączono, a po pięciu takich próbach doszedłem do wniosku, że albo multiplayer jeszcze nie działa, albo w Polsce nie jest dostępny serwer do gry. Ewentualnie nikt nie gra i nie ma po prostu z kim polatać.

Tego, czego w tej grze nie ma, a powinno być, jest sporo. Jednak nie ma w niej najważniejszego - nie ma Comanche'a. Dostępne helikoptery to jakieś wydumane projekty z przyszłości - a jednak jako wieloletni miłośnik symulatorów oczekiwałem, że w produkcji o nazwie Comanche polatam jakąś odmianą prawdziwego Comanche'a. Twórcy zdecydowali inaczej. To tak jakby zatyłowała symulator wyścigów Lamborghini i nie móc pojeździć tym włoskim bolidem. Rozczarowujące, nieprawdaz? I właśnie tak rozczarowująca jest cała ta gra. ▬

**30**

PI

- ▬ Już dawno nie byłem tak rozczarowany symulatorem.
- ▬ Duże obietnice z tytułowym Comanche'em spęły na niczym. Jedna nudna misja, słabi wrogowie, puste przestrzenie. Jedynie dron i tła próbują jakoś ratować tę grę.

# COMANCHE

PC

PRODUCENT Nukklear **Wersja PL:** nie

Emilus **ACCESS**

Jestem wielkim fanem symulatorów lotniczych, a w szczególności helikopterów bojowych. Na Tomahawku na ZX Spectrum, Gunship na Amidze, Apache AH-64 czy właśnie Comanche'u na PC ze specjalnie zakupionymi kontrolerami wylatałem setki wirtualnych godzin. Przez ostatnich kilka lat gry tego gatunku stały się rzadziej spotykane, dlatego z taką radością uruchomiłem nową odsłonę Comanche'a.

Niestety nie ma on nic wspólnego ani z tym z lat dziewięćdziesiątych, ani z wymienionymi klasykami gatunku. Nie jest symulatorem, a jedynie arcade'owym shooterem 3D i do tego takim sobie. Wydany w Early Access - moim zdaniem nieco za wcześnie.

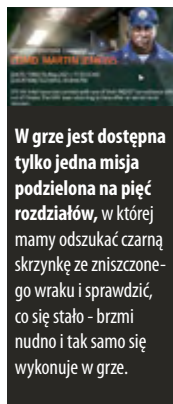
W Comanche'u dostępna jest tylko jedna misja podzielona na pięć rozdziałów, które w zasadzie polegają na tym samym, czyli odnajdywaniu kolejnych celów, niszczeniu ich i od

✚ Najciekawszy element gry o helikopterach to latanie dronem. Trochę to za mało, żeby symulator był dobry, ale widoki piękne.

czasu do czasu inwigilacji wnętrza baz za pomocą drona. Paradoksalnie najfajniejszym elementem tego pseudosymulatora helikoptera jest latanie dronem. Trochę to dziwne.

Czy jest cokolwiek fajnego w tej grze? Tak. Skąły, drzewa i rośliny. Serio - to najciekawszy element symulatora. Szczególnie gdy zbliżymy się dronem, widać całkiem przyzwoicie zrobione elementy środowiska, ale to tylko tło. Zarówno latanie helikopterem, jak i strzelanie jest kwadratowe i sztuczne. Mamy zasób rakiet przypominających konwencjonalne, a jednak według twórców rzekomo latały nowoczesnym helikopterem Comanche z przyszłości. No to gdzie te futurystyczne rakiety, gdzie laserowe działo, broń dźwiękowa,

## Misje





U nas na podwórku to się grało w palanta - wystarczył kawałek deski, piłka do tenisa i to wszystko.



# MLB THE SHOW 2020

PS4

PRODUCENT SIE San Diego Studio **Wersja PL:** nie

Michał R. Wiśniewski

**N**ajnowsza odsłona bezkonkurencyjnego symulatora sportowego musi jedynie przekonać swoich wiernych fanów - ale czy jest w stanie zdobyć nowych?

Och, Ameryka! Może i baseball nie jest czysto amerykańską grą - szaloną popularnością cieszy się przecież w Japonii i na Kubie - ale wydawany z licencją Major League Baseball symulator The Show jest amerykański jak majtki w gwieździsty sztandar. Anegdota - spodobały mi się adidasy, które noszą gracze, sprawdziłem je z ciekawości - okazało się, że nie można ich dostać w polskim sklepie; są sprzedawane tylko w USA.

Gra robi wrażenie swoim ogromem. Począwszy od stadionów - są tu zarówno te należące do drużyn, jak i kilka specjalnych, oldskulowych i wreszcie niższej ligi. Drużyny, gracze, wszystko opisane w detalach, z mnóstwem wskaźników (widać, ile tego jest, gdy spróbujemy stworzyć własnego gracza); a ile trybów gry - od pełnego sezonu po specjalne mini, gdzie możemy się mierzyć

z innymi graczami albo zadaniami stawianymi przez grę. Wpada w oko tryb Moments, który stawia nas w historycznych chwilach znanych każdemu zapalonemu miłośnikowi baseballa.

No właśnie. Znacie kogoś takiego? Ja nie, ale gra ma wierną rzeszę fanów - to jeden z tytułów, dla których pewna grupa ludzi kupuje PlayStation i nie gra potem w nic innego. Czy normiki, które baseball znają z amerykańskich filmów (ten charakterystyczny dźwięk organów!), mają tu czego szukać? Mimo swojego ogromu gra jest bardzo przyjazna - pozwala dopasować każdy detal pod siebie - czy jesteśmy niecierpliwi, czy wolimy, żeby mecz był pokazywany „jak w telewizji”. Jakie sterowanie wolisz? Proszę, wypróbuj! Ciekawe jest to, że w każdej chwili można po

## Konkurs!



O tym, jaki to jest poważny biznes, świadczy liczba marek widocznych w grze. Można nawet wygrać parę eleganckich korek Nike w jednym z wyzwań online, niestety tylko w Ameryce.

Wśród widzów, jeśli się dobrze przyjrzeć, można znaleźć najważniejszy element meczu - typa z hot dogami.

prostu coś kliknąć i grać - nawet gdy gra odpala tryb demo, pokazując mecz, który wygląda jak telewizyjna transmisja (ileż tam jest detali w strojach zawodników, coś wspaniałego), wystarczy nacisnąć przycisk i włączyć się do zabawy.

Dla Europejczyka przyzwyczajonego do dziesięciu minut biegania za skórzanym balonem amerykańskie zabawy zawsze wydają się dziwne. Tu przecież co chwila się coś zmienia - raz rzucamy piłką, raz odbijamy ją kijem, raz biegamy od bazy do bazy, to znowu próbujemy złapać piłkę i rzucić nią w przeciwnika. A gra jest symulatorem, więc wszystko jest odwzorowane z niezwykłą dokładnością - nawet wprowadzając zawodnika na boisko (to się nazywa boisko?) można wybrać, jaką ma zrobić rozgrzewkę. Ale na końcu są prawdziwe emocje - gdy udało mi się wybić piłkę na home run i wystrzeliły fajerwerki, poczułem się jak mistrz USA. ■



**84**

Wyjątkowa gra dla wyjątkowych koneserów - można się w niej pogubić, ale to ten rodzaj zabawy, gdzie ten nadmiar stanowi właśnie o jej atrakcyjności. Chciałbym taki poziom przywiązania do detalu zobaczyć w innych grach, ale tylko w sporcie przecina się taka kasa i taka obsesja.



# Dwarrows

Podczas podróży można spotkać kandydata na pierwszego elfiego astronautę.

PC MAC

PRODUCENT Lithic Entertainment **Wersja PL:** nie

Bazyl

W jednym z odcinków „Simpsonów” Homer za-  
stanawiał się, jakie hasło  
w słowniku mogłoby ilustrować  
jego zdjęcie. W przypadku gry  
Dwarrows nie mam wątpliwości  
- byłoby to słowo „sympatyczny”.

Sympatyczny jest już sam począ-  
tek, gdy okazuje się, że musimy  
pomóc leśnym elfom stworzyć  
ich nowy dom. I to właśnie jest  
główny cel - budowa miasta dla  
małych uchodźców. Zadanie to  
powierzono trójce bohaterów,  
z których każdy ma unikalne  
zdolności - krasnolud potrafi  
pozyskiwać surowce, niziołek umie  
biegać i znajdować skarby, a elfka  
jest budowniczą (gracz płynnie  
przełącza się między nimi). Muszą  
oni nie tylko wynajdować i wzno-  
sić coraz bardziej zaawansowane  
budynki, ale także dbać o zaspoka-  
janie potrzeb mieszkańców, gdyż  
ci mogą się obrazić i pójść szukać  
szczęścia gdzie indziej.

Chociaż głównym zadaniem jest  
budowa miasta, to trudno nazwać  
Dwarrows grą stricte strategiczną  
czy ekonomiczną, gdyż równie



Obok elementów  
logicznych i stra-  
tegicznych są też  
czysto zręczno-  
ściowe.

ważny jest aspekt przygodowy.  
Dzielni bohaterowie odkrywają  
bowiem okolicę, pomagając jej  
mieszkańcom rozwiązać trapiące  
ich problemy i mierząc się z licznymi  
zagadkami oraz wyzwaniem  
zręcznościowymi. Kraina nie jest  
zbyt wielka, ale za to bardzo (tak,  
zgadliście) sympatyczna. Nie bra-  
kuje w niej zabawnych sytuacji czy  
klimatycznych miejsc jak nawiedzony  
las. Podróżowanie po baśniowym  
świecie jest wyjątkowo wciągające  
i... relaksujące. Zwłaszcza że na  
herosów nie czekają żadne niebez-  
pieczeństwa. Nawet napotkane  
niedźwiedzie, wilki czy smoki ich  
nie atakują. Mogą za to zostać ich  
przyjaciółmi, o ile uda się je oswoić.  
Bawiąc się w eksplorację i rozwią-  
zywanie questów oraz zagadek,  
można wręcz zapomnieć, że istnieje  
jakieś miasto, o które trzeba dbać.

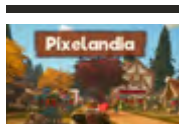
W drugą stronę to nie działa,  
gdyż możliwości rozwoju elfiej

metropolii zależą od tego, co uda  
się odkryć w czasie wędrówek.  
Czasem powoduje to kuriozalne  
sytuacje - na przykład w pewnym  
momencie kluczowe dla dalszej  
ekspansji było znalezienie... starego  
wiadra.

Przyczepić można się także do  
konieczności ręcznego zbierania  
surowców. Bieganie w poszukiwaniu  
kamieni czy złota początkowo może  
być nawet przyjemne, ale później  
staje się nużące. Szczególnie gdy  
co chwilę trzeba wskakiwać w skórę  
krasnoluda i szukać niezbędnych  
złóż. Po pewnym czasie miasto samo  
może zacząć wytwarzać surowce,  
ale zanim do tego dojdzie, trzeba  
namachać się toporem i kilofem.

Na szczęście nie psuje to ogólnego  
bardzo dobrego i oczywiście  
sympatycznego wrażenia. Jeśli  
szukacie tytułu, przy którym moż-  
na się zrelaksować po ciężkim dniu,  
to Dwarrows wydaje się idealnym  
wybozem. Leśne elfy czekają! ■

## Miasto



Budowane przez  
siebie miasto elfów  
można odwiedzić,  
by z bliska zobaczyć  
wzniesione budynki.  
Da się także porozma-  
wiać z mieszkańcami,  
by przekonać się, czy  
są zadowoleni, czy  
może doskwiera im na  
przykład brak toalet.

**76**

Niezwykłe sympatyczne połączenie gry ekonomicznej z przygodówką, w którym trzeba dzielić czas między budowę miasta i dbaniem o jego mieszkańców a eksplorowaniem okolicy, wykonywaniem questów oraz rozwiązywaniem zagadek.



■ PC ■ IOS ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT Skybox Labs Wersja PL: tak

■ Paweł Gąska

**K**rótka, minimalistyczna, oparta na budowaniu atmosfery platformówka, bawiąca się paletą barw i opowiadająca nieco mglistą historię. Jeśli wasze myśli po usłyszeniu tego opisu powędrowały w stronę Limbo czy Inside, to wiecie już mniej więcej, co czeka was w Steli, nowej produkcji Skybox Labs.

Inspiracje tymi dwoma tytułami widać na każdym kroku – zarówno pod względem stylistyki, mechanik rozgrywki, jak i ogólnego wrażenia, które Stela wywołuje. Biegamy po tajemniczym, umiarkowanym świecie, starając się za pomocą dwóch dostępnych akcji (skok i podniesienie/przesunięcie przedmiotu) rozwiązać stojące przed nami zagadki. Dominuje minimalizm. Nie odblokowujemy żadnych specjalnych mocy, nie wracamy do wcześniejszych lokacji, po prostu idziemy do przodu, zaś wszelka złożoność bierze się z coraz to nowych obiektów, z którymi możemy wejść w interakcję, i nowych zasad panujących w kolejnych rejonach. Czasem uciekamy przed goniącym nas stadem żuków, innym razem unikamy deszczu płonących strzał czy chowamy się pomiędzy drzewami. Pomimo pozornie

niewielkiego wachlarza środków, z których możemy korzystać, gra ciągle oferuje nowe, oryginalne wyzwania.

Najmocniejszym aspektem Steli jest oprawa audio-wizualna. I nie jest to z mojej strony docinek – po prostu widać, że twórcy dopieścili zarówno wygląd świata, który przemierzamy, jego oświetlenie i kolorystykę, jak też warstwę muzyczną, która w odpowiednich momentach akcentuje zmiany tempa rozgrywki, pojawienie się nowych zagrożeń czy wyzwań. Na uznanie zasługuje też praca kamery, która czasem oferuje nam monumentalne krajobrazy, gdzie nasza postać jest niemal tylko punkcikiem na ekranie, a czasem bardzo się przybliża, podkreślając detale otoczenia.

Twórcy mieli ambicje opowiedzieć całą historię bez użycia słów,

■ Czasem musimy uderzyć w gong, a czasem uderzyć gongiem. Choć zagadki są proste, to są też całkiem fajnie przemyślane.

■ Dźwięcznie do przesunięcia, pałki do przeniesienia czy korbki do pokręcenia – łamigłówki bazują na wielu różnych elementach otoczenia.



■ Finałowe poziomy są ładne, ale niewiele wyjaśniają. Takie tam tajemnicze monolity, świecąca energia, starożytna technologia...



■ Pomimo banalności tej sekwencji bieg wśród deszczu ognistych strzał jest bardzo udanym poziomem.

stąd tak duży nacisk położyli na wygląd lokacji. Trochę się chyba jednak z tymi ambicjami przestrzelili. Historia jest niezbyt jasna i niezbyt interesująca. O tym, że jest to podróż przez umiarkowany świat, dowiedziałem się dopiero po przeczytaniu opisu Steli na Steamie, już po jej ukończeniu. Z kolei o co chodzi z różnymi mieszkańcami tego świata, zrozumiałem dopiero, odblokowawszy sekrety dające w głównym menu dostęp do galerii z opisami. Czyli niby gry bez słów, ale żeby cokolwiek zrozumieć, trzeba sięgnąć do słowa pisanego – tylko poza rozgrywką.

Mam zresztą wrażenie, że twórcy sami trochę zwątpili w swoje umiejętności narracyjne, bo gra nagradza osiągnięciami za praktycznie każdą bzdurę. Ta dwugodzinna gra ma 47 achievementów, których głównym zadaniem zdaje się być wyjaśnianie graczom, co się właśnie stało, zaś efektem ubocznym jest ciągle wybijanie z klimatu. ■

**58**

■ Stela czerpie z innych tytułów i przerabia te inspiracje w znośny produkt. Jest jednak zbyt krótka i zbyt mało wyrazista, żeby wywołać równie dobre wrażenie co jej poprzednicy.



# PAPER BEAST



✚ Latawce, dmuchawce, wiatr, przede mną z papieru świat.

✚ Czekaj na nas przygodę i przyrodę, kreatury i kreowanie.



PRODUCENT Pixel Reef Wersja PL: nie

✚ Michał R. Wiśniewski

**E**ric Chahi znów zaprasza do Innego Świata - tym razem w urokliwej przygodzie na PS VR.

Zwykle nie lubię grzebać w materiałach zapowiadających grę - wole niespodziankę i zaskoczenie, ale Paper Beast to gra wyjątkowa, produkcja jednego ze starych mistrzów, czarodzieja, który dawno temu wykreował Another World (Pixel #2). Zapowiadałem ją na naszych łamach, do zabawy siadałem więc z wiedzą „co poeta miał na myśli” - że żyjemy w świecie zbudowanym z ogromnej ilości danych. Oto więc gra, która zabierze nas do krainy inspirowanej Big Data.

Cóż, akurat ta inspiracja jest czysto kosmetyczna - niebo umalowane

w chmurki, z których wylaniają się cyferki, digitalna zamieć i tak dalej. Gra nie mierzy się z żadnymi implikacjami zbierania danych przez różne podmioty, nie podejmuje dialogu na temat roli danych w naszym życiu - ot, zabiera nas do baśniowego świata. To nie cyberprzestrzenne wizualizacje z prozy Gibsona, tylko poetycka wersja filmu „Tron” z 1982 roku. Dobrze, to już wiemy, czym Paper Beast nie jest. A czym jest? Wspaniałą przygodą.

Mam nadzieję, że każdy, kto trzyma w rękach Pixela, zna słynne intro Another World. Było fantastyczne pod względem reżyserii i wykonania (na Amidzie 500!), ale z perspektywy czasu zwracam uwagę na pewne oczywistości, które przeoczyłem. Cóż to była za fantazja - bohater, młody naukowiec, który sobie jeździ ferrari, marzenie każdego nerda (zrealizowane przez koleśki z id po sukcesie Doom). Wspominam je, bo początek Paper Beast jest jego pastiszem - oto siedząc w przestrzeni VR, odpalamy

eksperyment obliczeniowy, korzystając z obliczeń rozproszonych. Czekając na ich wynik, oddajemy się chwili muzycznego relaksu (przecudne spotkanie z japońskim dziewczynskim punkiem Tsu Shi Ma Mi Re), gdy nagle - glitch, crash, łups - budzimy się w zupełnie innym świecie. Uwielbiam geniusz tego prostego pomysłu - otóż przemierzamy krainę zamieszkałą przez wirtualne papierowe stwory zbudowane z danych, wyposażeni w sterownik z tej muzycznej aplikacji - trochę jak w grze ROM Check Fail łamiemy zasady świata przez narzędzie z innego świata.

Nasz kolorowy kontroler (pałka Move lub pad) może zatem łapać rzeczy na wirtualny pałak, a potem je przybliżać i oddalać. Poruszanie się jest zrobione bez kombinowania - to klasyczny teleport. Już w pierwszej scenie poznajemy tytułową papierową bestię - przedziwne stworzenie, które postanawia się nami zaopiekować.

Rzecz przypomina grę Podróż - jest pustynia, jest wędrówka - ale w przeciwieństwie do produkcji Thatgamecompany nie ma tu wyznaczonego celu (może poza ucieczką z symulacji?). Co więcej, gra robi większe wrażenie w szczególności niż ogóle, całość nie jest napędzana przez większą historię czy cel, nie odkrywamy tu żadnych tajemnic przeszłości ani pseudo-filozoficznego gładzenia, co stało się zmorą tego typu produkcji,



więc uznaję to za zaletę. Jednak to, co jest, to naładowane emocjami miniaturki, sceny, w których można się poczuć jak w „Blade Runnerze” - idziesz po pustyni, widzisz żółwia...

Właśnie te papierowe zwierzęta zamieszkujące inny świat są wspaniałe. Jest ich kilka gatunków, od pustynnych krabów, przez papierowe, pożerające papier psiki, po drapieźców, srające piachem żółwie, ciężkie skarabeusze, ślimaki i parę niespodzianek. Sprawiają wrażenie żywych, wchodzą ze sobą - i z duchem gracza - w interakcje. Na początku jest scena przypominająca tę z Another World, gdy nagle grozi nam drapieźca - tu nic nam nie grozi, ale mamy szansę zachować się empatycznie i uratować pieska przed śmiercią. Empatia przyda się też i później

- jest w zasadzie kluczem do przejścia gry.

Przygoda podzielona jest na etapy, każdy ma własny temat przewodni - podróż przez pieczarę, lot, opieka nad stadem psików i tak dalej. Zagadki są ciekawe, przywodzą na myśl From Dust, poprzednią grę Chahiego. Gra jest oparta na podobnym silniku fizycznym modelującym piach i wodę (w VR robi to jednak o wiele większe wrażenie); trzeba tu robić podkopy i sypać groble, a wszystko za pomocą niezwyklej papierowej fauny i flory. Gra jest dość prosta - bo logiczna. Wystarczy mieć oczy szeroko otwarte.

Nagrodą za dojście do końca jest tryb piaskownicy, który w tym przypadku jest dosłowną piaskownicą - możemy sypać piach, lać wodę, utwardzać, wypiekać i mrozić - tak, aby zbudować sobie nasz mały ekosystem, który możemy zapełnić odblokowanymi w czasie podróży stworzeniami i roślinami. Czy to fajna zabawa? Ujmę to tak - pisząc recenzję, wszedłem na chwilę sprawdzić jakiś detal. Gdy się zorientowałem, minęły trzy godziny zabawy z papierowymi piaskami. ■

■ Czerwone papierowe smoczysko zje wszystko - i żółwia, i pieska, i drapieźnika. Na szczęście jest przytwierdzone.



■ Źródłami wody są nasza magiczna różdżka, opady, źródółka i wododajne drzewo - wszystko płynie, jak to w życiu.



**P 90**

- Wirtualna podróż przez prawdziwy inny świat - dojrzałe dzieło kultowego twórcy pokazujące, ile się nauczył. Seria scenek
- pełnych emocji, bez pretensji do zbytnej (i fałszywej) głębi.
- Po kilku godzinach przygody - wiele godzin zabawy
- w symulowaniu swojego własnego małego świata.



✚ Podstawową ochronę maszyn górniczych przed atakami z ładu i powietrza zapewniają wieżyczki strzelnicze.

ruszać, żeby zejść z linii ognia wroga. Jednocześnie trzeba tak lawirować, żeby nie zaliczyć palby od własnych maszyn.

Na grach w smartfonach wieżyczki da się wstawiać tylko w predefiniowane miejsca na mapie, tutaj możemy je umieszczać, gdzie nam się żywnie podoba. Ta swoboda w połączeniu z urozmaiconą topografią terenu daje wiele możliwości strategicznych. Umieścisz sprzęt na górze, ostrzał wroga zacznie się wcześniej i będzie miał większe pokrycie, ale wieżyczka szybciej zostanie zniszczona. Jeśli schowasz wieżyczkę w dolinie przed górką, to uchowa się dłużej, ale będzie pluła ogniem tylko na najbliższe cele. A wrogowie nadchodzą ze wszystkich stron, szpalerem od równin, wyłaniają się nagle od strony gór, a także mrowią się w powietrzu.

Od strony wizualnej dopieszczono są wszystkie modele mechów, kroczące i fruujące, a także ich eksplozje. Teren przypomina to, co widzimy na Marsie – gołe skały bez roślinności. Wygląda to przyzwoicie i jest uzasadnione fabularnie. Akcja rozkręca się bardzo szybko i trzyma w napięciu. Do rozegrania mamy dziesięć poziomów – każdy z nich jest inaczej ukształtowany, więc trzeba stosować inną strategię obrony. Dodatkowo wrogowie z czasem uczą się naszej taktyki, dlatego pomiędzy falami też trzeba kombinować. Jest zabawa. ■

**79**

Wybuchowy miks obłożonej twierdzy z elementami FPS oraz RTS. Szybkie tempo, urozmaicona topografia i zagęszczenie akcji na polu walki dobrze wzmacniają zarówno mięśnie strategiczne, jak i zręcznościowe.

✚ Ewentualne dziury w perymetrze obronnym można doraźnie załatać osobistym zaangażowaniem.

# Artificial Extinction



PRODUCENT 100Hr Games Wersja PL: nie

User Jama

**K**iedy lądujesz, nowa planeta jest już prawie zdatna do życia, ale czeka cię też siurpryza. Ciężkie maszyny terraformujące, które przez lata pracowicie produkowały tlen, nagle za sprawą buntu sztucznej inteligencji stają się wrogie. Musisz się okopać i obronić przed kolejnymi falami ataków.

Artificial Extinction to gra z gatunku tower defence, bardzo popularnego przede wszystkim na

urządzeniach mobilnych. Uniwersalne zasady tego rodzaju rozgrywki to budowanie instalacji do farmowania zasobów, dzięki którym możemy wybudować maszyny obronne. Trzeba umiejętnie balansować pomiędzy jednym a drugim, żeby wytrzymać maraton ataków wroga.

Na pececie rzecz nabiera dosłownie nowego wymiaru. Akcję oglądamy nie z góry, ale z linii frontu, z perspektywy uczestnika akcji, samotnego żołnierza. Zasobami są tu metal i energia, które służą do budowy wieżyczek strzelniczych, armatek i innych maszyn obronnych, a także paliwo, które pozwoli na końcową ucieczkę z planety. Artificial Extinction zapożycza z gier FPS możliwość osobistego ostrzału przeciwnika z broni ręcznej. Zniszczenie tanka samemu daje większe uderzenie adrenaliny, niż kiedy zrobią to za nas automaty. Jako że bohater w terenie jest wystawiony jak na patelni, trzeba szybko się

✚ Choć wygląda jak przerośnięta roomba na nogach, to trzeba solidnie popracować, żeby tego mecha rozwalić.



# HALL OF FAME

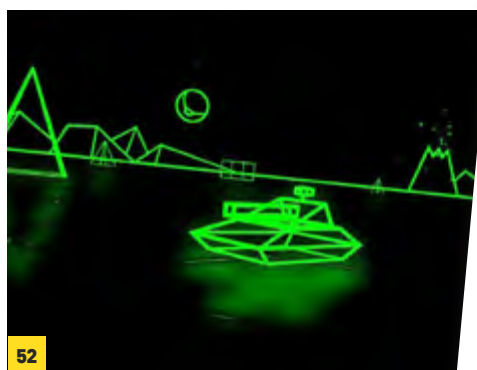


**W ATARI NIE MUSIELIŚMY CHODZIĆ DO BARÓW CZY RESTAURACJI, BO BIURO BYŁO NASZYM MIEJSCEM SPOTKAŃ.**



48

Nie dość, że Speedball 2: Brutal Deluxe był grą porównywalną pod względem dynamiki z najlepszymi symulatorami piłki nożnej, to wnosił powiew twardego SF! Dzieło Bitmap Brothers jako Najlepsza Gra na Świecie!



52

W tym roku mija czterdziesta rocznica ukazania się Battlezone – pierwszej trójwymiarowej strzelaniny, jaka za gościła w salonach gier. Z tej okazji zamieszczamy obszerny wywiad z twórcą tego tytułu, Edem Rotbergiem.



58

O grze Blade Runner pisaliśmy już w Pixelu #18, ale tym razem zajmujemy się szerszym zjawiskiem – fenomenem w skali popkulturowej.



66

Drużą część przekroju dziejów Football Managera. Tym razem Sir Haszak zajmuje się tym, co się dzieło na granicy świata wirtualnego i rzeczywistego.

# SPEEDBALL

## 2

**Panowie, odwagi!** Jak mawiał klasyk, piłka jest okrągła, a bramki są dwie. Poza tym nasi **przeciwnicy tylko wyglądają jak banda cybernetycznie zmodyfikowanych morderców**. Obiecuję, że też tak będziecie wyglądać, gdy kupię wam nowe wszczepy. **Tylko musicie zwyciężyć**. Jeśli się nie uda... zniosą was z boiska.

■ Bartomiej Kluska

**N**ajpopularniejszy sport przyszłości narodził się w 1988 roku. Na otoczone bandami boisko wpuszczono cybernetycznie zmodyfikowanych zawodników, dano im do dyspozycji stalową piłkę i jedno zadanie - za wszelką cenę pokonać przeciwnika.

Aby trafić piłką do bramki, trzeba było wykorzystywać zdolności typowo sportowe - celne podania i rzuty - oraz pojawiające się na boisku power-upy, pozwalające wzmocnić zawodników czy nawet... przekupić sędziego. Równie ważne w drodze do końcowego sukcesu okazywały się jednak fizyczne przewagi nad rywalami. W tym sporcie nie istniało

pojęcie faulu, nikt też nie odwoływał się do ducha fair play.

Speedball został stworzony przez początkujące brytyjskie studio The Bitmap Brothers. W 1988 roku trafił na komputery Amiga i Atari ST, nieco później także między innymi na Commodore 64, Segę Master System i pecety. Spodobał się recenzentom i graczom, którzy szczególnie docenili tryb multiplayer. Dostał też nagrodę Złotego Joysticka w kategorii szesnastobitowa gra roku. Co ciekawe, to połączenie hokeja (bandy), szczypiorniaka (rzuty) i futbolu amerykańskiego (przemoc) oraz cyberpunkowych klimatów okazało się dla komputerowych sportowców ciekawsze od ówczesnych symulacji



➤ To charakterystyczne logo było przez wiele lat gwarancją wysokiej jakości. Tytuły takie jak Xenon, Cadaver, Gods czy The Chaos Engine zapisały się złotymi zgłoskami zwłaszcza w pamięci użytkowników Amigi i Atari ST.



➤ Znak czasów: plik graficzny ze zdjęciem dyskietki nie zmieściłby się na dyskietce, na której kiedyś bez trudu mieściła się gra taka jak Speedball 2.



➤ Zawodnicy speedballa budzili respekt już swoimi strojami sportowymi, a na dodatek nie było wiadomo, jakie wzmocnienia zainstalował im właściciel drużyny.

prawdziwych dyscyplin. Rzecz najważniejsza: popularność gry skłoniła jej autorów do stworzenia wybitnego sequela, który trafia teraz do naszego Hall of Fame.

### NAPRZÓD, BRUTALE!

Speedball 2: Brutal Deluxe zadebiutował w 1990 roku, ukazując się na wszystkich istotnych wówczas platformach sprzętowych (jak zwykle zabrakło tylko wersji na ośmiobitowe Atari). Okazało się, że dyscyplina – niegdyś bardzo popularna – w związku z korupcją w lidze musiała zejść do podziemia, gdzie jednak po wprowadzeniu modyfikacji w zasadach pozyskała nowych fanów i zawodników. Powiedzmy to od razu: ze znakomitym skutkiem.

Jak każdy porządny sequel, drugi Speedball był większy, ładniejszy i bardziej dopracowany od części pierwszej. Tym razem na boisku (też zresztą wyraźnie powiększonym) zmagaly się zespoły dziewięcioosobowe (przy pięcioosobowych w jedynce), pojawiały się nowe bonusy, pozwalające na przykład czasowo zamrozić przeciwników, a także urozmaicenia na polu gry. W drugim Speedballu punkty zdobywało się nie tylko poprzez wbijanie piłki do bramki rywala, ale również dzięki

➤ Brutalny sport przyszłości świetnie wyglądał już na opakowaniu i – co przecież nie zawsze się sprawdzało – równie dobrze prezentował się na komputerowym ekranie.

trafieniom w wybrane miejsca boiska (gwiazdki, bumpery) czy nokautowanie przeciwników. Do tego przepuszczenie piłki przez specjalną rurę pozwalało pomnożyć zdobycy punktową. Akcji nie groziły więc przestoje, nie dało się grać na czas, a rezultat meczu zmieniał się co chwilę. Ze względu na to, że pojedynek trwał zaledwie trzy minuty, nawet jedno uderzenie w bumper mogło zmienić końcowy wynik spotkania.

Głównym atutem sequela był jednak tryb kariery. Gracz obejmował debiutującą w lidze speedballa drużynę Brutal Deluxe i miał za zadanie powalczyć o tytuł mistrzowski. Droga do zwycięstwa była jednak długa i wyboista. Zawodnicy, mimo groźnie brzmiącej nazwy zespołu, początkowo stanowili zbieraninę raczej przypadkowych speedballistów amatorów i dopiero w trakcie rozgrywek nabierali kondycji, szybkości, siły oraz doświadczenia. Za to oczywiście odpowiadał gracz, szeregu autorzy gry dali do dyspozycji szereg funkcji trenerskich. Za zdobywane dzięki kolejnym zwycięstwom pieniądze można było podnosić umiejętności swojej drużyny, a także



✦ Czytelnikom odczuwającym niedosyt po lekturze artykułu polecamy książkę „The Bitmap Brothers: Universe”, w której grze Speedball 2 poświęcono kilkadziesiąt stron.

dokonywać transferów. I tak, powolutku, kroczył po kroczeniu, wykorzystując zarówno talenty zręcznościowe, jak i zmysł menedżera drużyny, gracz pozostawiał w pobitym polu coraz to silniejszych przeciwników (ich nazwy też brzmiały groźnie: Steel Fury, Violent Desire, Mean Machine, Rage 2000, Explosive Lords, Turbo Hammers...), moźalnie przesuując się w górę tabeli, awansując z drugiej ligi do ekstraklasy, by w końcu sięgnąć wraz z Brutal Deluxe po tytuł mistrza ligi.

### SPORT PRZYSZŁOŚCI

Wyliczanie wysokich ocen w branżowej prasie czy cytowanie entuzjastycznych recenzji byłoby nużącym czytelnika pójściem na dziennikarską łatwiznę, poprzestańmy więc na stwierdzeniu, że Speedball 2 stał się hitem. Jakość grafiki widać obok, klasę animacji i oprawy dźwiękowej warto sprawdzić osobiście, podobnie jak motyw muzyczny (ten ostatni zdobył nagrodę Złotego Joysticka).

Głównym atutem tytułu okazała się natomiast jego regrywalność – stosunkowo rzadkie zjawisko w ówczesnych grach sportowych. O ile bowiem w komputerowych piłkach nożnych czy koszykówkach wczesnych lat dziewięćdziesiątych

✦ Zawodnicy Brutal Deluxe niezbyt często mieli powody do radości. Nowy trener drużyny - ty, gracz! - musi sprawić, by takie obrazki po meczu stały się oczywistością.

dość szybko dawało się wypracować zagrania czy triki pozwalające odnieść łatwe zwycięstwo, o tyle do dzieła Bitmap Brothers warto było wracać. Tu drogi do sukcesu były różne, a gracze długo mogli doskonalić metody zdobywania punktów i przeżywać trenerskie dylematy. Czy inwestować skromne fundusze w rozwój szybkości napastników? Może jednak kluczem do zwycięstwa okażą się silniejsi defensorzy? A może przebiedować kilka kolejek, by później za wszystkie zaoszczędzone środki kupić topowego zawodnika z ekstraklasy?



Warto też dodać, że liga Speedballa nie wybaczała słabości - brak sukcesu oznaczał błyskawiczne zwolnienie nieudolnego trenera i koniec gry.

Trzeba zwrócić uwagę także na fabułę drugiej części, przedstawiającą brutalny sport przyszłości. Wątek ten był wówczas intensywnie obecny w popkulturze („Wyścig śmierci 2000”, „Uciekinier”), a część filmów poruszających podobną tematykę musiała wyglądać dla fanów Speedballa bardzo znajomo. W pierwszej kolejności wspomnijmy oczywiście „Rollerball” (1975) - opowieść o kontrolowanym przez korporacje sporcie, który gonitwę za piłką uatrakcyjnia walkami, wyścigami motocyklowymi i jazdą na wrotkach. Nieco mniej udany, lecz wizualnie atrakcyjny był postapokaliptyczny film „Gwiezdna paczka” (1986), w którym przedstawiono losy

młodocianych zawodników brutalnej odmiany hokeja na wrotkach. W postapokaliptycznej scenarii utrzymana była również „Krew bohaterów” (1989) z Rutgerem Haurem w roli głównej, gdzie ulubioną rozrywkę tych, którzy przetrwali atomową wojnę, stanowiły zmagania juggerów - zawodników goniących za psią czaszką i tłukących siebie nawzajem. Dzięki grze The Bitmap Brothers gracz mógł wziąć udział w podobnych zawodach.

### DZIEDZICTWO

Twórcy Speedballa zapisałi się w dziejach branży jeszcze kilkoma gramami, które można by bez wahania umieścić w pixelowym Hall of Fame (Gods, The Chaos Engine, Z), żadna jednak nie dorównała popularnością bohaterowi niniejszego tekstu. O historii studia powstała pięknie

wydana książka „The Bitmap Brothers: Universe” wydawnictwa Read-Only Memory. Na jej okładce umieszczono oczywiście zawodnika speedballa.

Nic dziwnego. Produkcja ta nie tylko pozostała we wdzięcznej pamięci graczy, ale i przez wiele lat dostarczała inspiracji twórcom gier wideo. Brutal Sports Football (1993), HyperBlade (1996), Ball Breakers (2000) czy dodające do sportowych zmagania elementy strategii i RPG Chaos League (2004) oraz rozgrywany w uniwersum Warhammera Blood Bowl (2009) - by wymienić tylko kilka najbardziej oczywistych nawiązań - wszystkie te tytuły pełnymi garściami czerpały z dzieła The Bitmap Brothers. Z dobrym zresztą skutkiem.

Sam Speedball, choć niestety nie doczekał się pełnowartościowego



➤ Lekturę warto zwieńczyć uruchomieniem gry (na przykład w prezentowanej obok wersji HD), by na własnej skórze przekonać się, czy Speedball 2 mimo upływu lat nadal bawi. Uwaga, spoiler! Bawi doskonale.

sequela, także okresowo powraca w kolejnych remake'ach na nowsze platformy sprzętowe. I tak np. Speedball 2 Tournament z 2007 roku w dość interesujący sposób eksperymentował z grafiką 3D. Z kolei Speedball 2 Evolution (2011) i Speedball 2 HD (2013) - co ciekawe, tworzone przez polskie studio Vivid Games - tak wizualnie, jak i co do samej rozgrywki zachowały wruszającą wierność leciwemu pierwowzorowi. Co szczególnie istotne, w tych odsłonach historia Brutal Deluxe nie kończyła się na zdobyciu tytułu mistrzowskiego. Wreszcie można było grać dalej, odkrywając nowe boiska i coraz silniejszych przeciwników zrzeszonych w... ludzie międzygalaktycznej. Miło wiedzieć, że moja ulubiona dyscyplina sportowa, niegdyś sport niszowy, znalazła tak wielu sympatyków w różnych krańcach wszechświata. ■



# STREFA

# BITWY O





Z twórcą Battlezone *Edem Rotbergiem* w czterdziestą rocznicę premiery tej gry rozmawia Piotr Mańkowski.

**P** Muszę zacząć od sztampowego pytania – co porabiałeś w latach siedemdziesiątych, gdy nadeszła era Ponga?

Najpierw w mojej świadomości zapisała się konsola Magnavox Odyssey. Pracowałem wtedy w Dallas dla Texas Instruments i ten sprzęt z miejsca mnie zafascynował. To było coś innego niż dłubanie w elektronice. Wróciłem do rodzinnego Chicago i tam w jednym z barów zobaczyłem Ponga. Gra nie wciągnęła mnie zbyt mocno, ale kilka tygodni później dziewczyna, z którą chodziłem, pokazała mi ogłoszenie, że firma Atari poszukuje ludzi. Ponieważ już od jakiegoś czasu amatorsko programowałem gry, etat u największego wówczas na świecie dewelopera wydawał się robotą marzeń.

**P** Na jakich platformach robiłeś te własne gry?

Swoją pierwszą grę, kółko i krzyżyk, napisałem w kółku na wielkiej maszynie zwanej PDP-8. Z kolei na PDP-9 stworzyłem Lunar Landera, ale nie należy go mylić z późniejszym tytułem Atari. Potem pracując w firmie farmaceutycznej, programowałem gry wideo na komputerze przeznaczonym do działań medycznych. Szalone czasy. No, ale tak jak mówiłem, w końcu trafiłem do Atari.

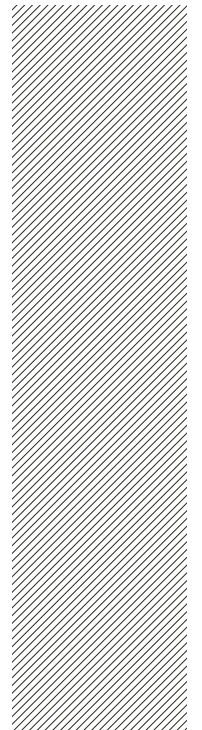
Przeprowadziłem się do Kalifornii i pojawiłem się na Borregas Avenue 1265 dokładnie 3 stycznia 1979 roku. Przyszedłem do Atari w okresie zmiany władzy – Nolan Bushnell sprzedał firmę Warnerowi, ale nadal w niej pozostawał, więc miałem okazję go jeszcze poznać.

**P** Jaki był Nolan przy bliższym poznaniu?

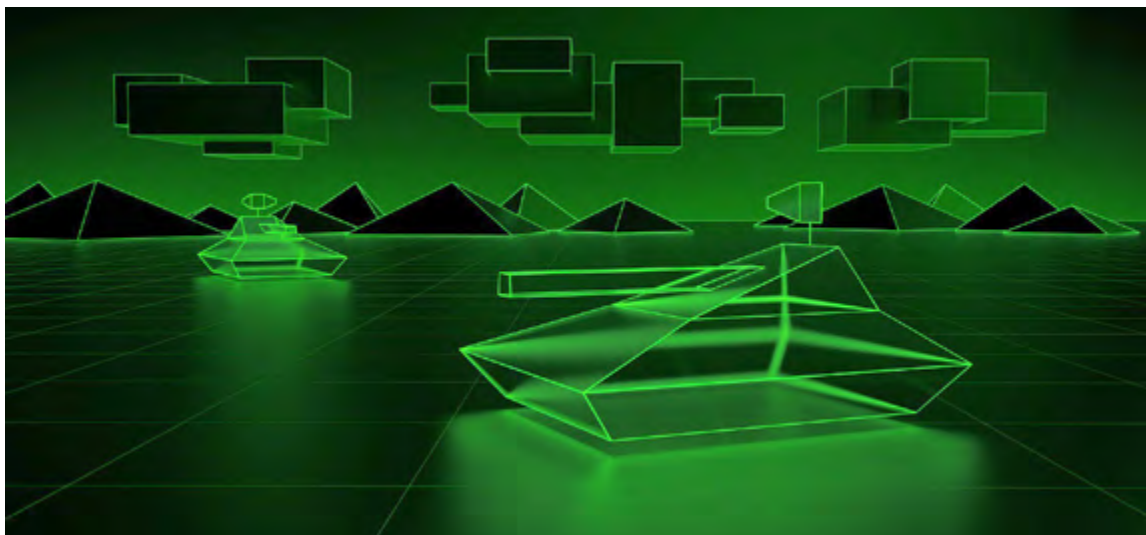
Niewiarygodnie dynamiczny. Pełen energii i nastawiony na zabawę. Nolan był dla mnie objawieniem, bo ludzie z branży komputerowej, których znałem, byli poważni, w garniturach, a on stanowił ich całkowite przeciwieństwo. Gdy władzę przejął Ray Kassar, przez pierwszy rok nie odczuwaliśmy jego obecności. Tak jakby ten facet był niewidzialny, choć pracowaliśmy w tym samym budynku. Był skoncentrowany na rynku konsumenckim, a nas interesowały technologiczne nowinki i przecieranie nowych szlaków. Byliśmy na swój sposób niezależni. Pracowałem wtedy w dziale automatów razem z Frankiem Ballou i Gene'em Lipkinem.

**P** A jak opisałbyś atmosferę panującą w Atari na samym początku lat osiemdziesiątych?

Czuło się podskórną nerwowość. Nowa kadra zarządzająca zaczęła zmieniać kulturę pracy w firmie.



Nowoczesne wariacje na temat Battlezone mają urok dzieł sztuki, łącząc nowoczesny sznyt ze starym wektorowym stylem.



## BATTLEZONE BYŁO PIERWSZYM W DZIEJACH AUTOMATEM ODWZOROWUJĄCYM GRAFIKĘ 3D W SPOSÓB, JAKIEGO GRY KOMPUTEROWE NIE BYŁY JESZCZE W STANIE POWIELIĆ.

Wcześniej wszyscy cieszyli się z tworzenia gier i to było chyba w nich czuć. Nie musieliśmy chodzić do barów czy restauracji, bo biuro było naszym miejscem spotkań. Za czasów Kassara zaczęły się wielogodzinne rozmowy o terminach i kosztach. Podam przykład: niektórzy członkowie zespołu pracowali o nietypowych porach, nazywaliśmy ich wampirami. Zdarzało się, że przychodzili do roboty wieczorem i siedzieli całą noc. Tymczasem zaczęły się naciski, że trzeba przychodzić o stałej porze, a na dodatek nie można zaparkować samochodu, gdzie się chce, bo wszystkie najlepsze miejsca były zarezerwowane dla najwyższych rangą menedżerów. To źle wróżyło na przyszłość.

**P** Byłeś przy tym, jak powstawało Centipede?

Tę grę zrobili Dona Bailey i Ed Logg. Z tego, co wiem, Dona była pierwszą kobietą, która współtworzyła grę wideo. Odpowiadała za kolorystykę oraz cały ten leśny feeling. W Atari mieliśmy zwyczaj wzajemnie sobie pomagać przy różnych projektach, wspólnie je

testować, ale ostateczne decyzje należały zwykle do dwójki projektantów danego automatu.

**P** A kiedy narodził się pomysł na Battlezone?

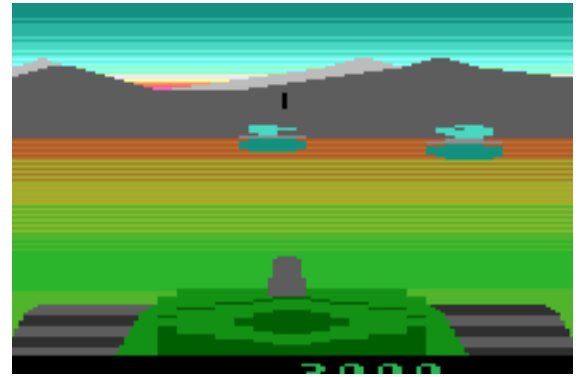
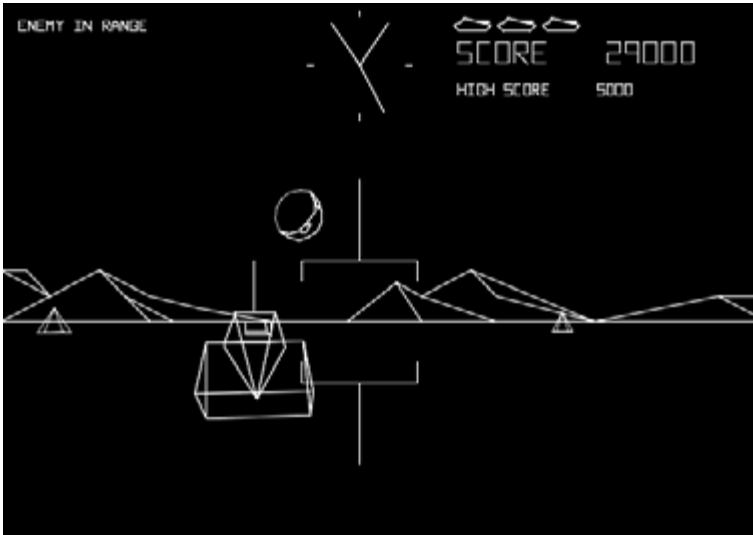
Powstał podczas jednej z burz mózgów. Raz w roku w naszym dziale automatów odbywało się spotkanie kreatywne, podczas którego każdy mógł zgłosić projekt nowej gry. Dosłownie każdy – od montera, przez człowieka zajmującego się spedycją, aż po twórcę gier. Na jednej kartce trzeba było napisać, o co w niej chodzi. Powstawała z tego gruba książka, która trafiała potem do działu produkującego gry. Jeśli ktoś poszukiwał później pomysłu, sięgał do tego i coś sobie wybierał. W ten sposób trafiłem tam na projekt, który określany był jako „first person take”. Miałem pewne doświadczenie w grafice 3D, więc chciałem się tym zająć. Podczas tej samej sesji zrodziła się koncepcja gry osadzonej w realiach pierwszej wojny światowej, którą przejął Rich Moore, czyli jeden z dwóch autorów Lunar Landera. On szedł w nieco innym kierunku, ja skupiałem się na silniku 3D, który chciałem uczynić najnowocześniejszym na rynku.

**+** Tak w oczach artystów Atari wyglądał futurystyczny czołgista zasiadający za sterami maszyny.



**+** Typowe pudełko tytułu na Atari 2600 – zachęcająca grafika, niemająca nawet promila wspólnego z tym, co widać w grze.





❖ Oryginalna, surowa grafika Battlezone była czarno-biała. Efekt zieleni zyskiwała dzięki nakładce osadzonej na automacie.

❖ Tak wyglądało Battlezone na konsoli Atari 2600, gdy ukazało się trzy lata po premierze automatu. Przestrzeń nagle tajemniczo wyparowała.

**P** A zdawałeś sobie od początku sprawę, że ta gra w wektorowej formie z automatów nie ruszy na Atari 2600?

Oczywiście. Ona wymagała procesora takiego jak ten w konsoli, a ponadto 3D potrzebowało wspomaganie w formie dodatkowego procesora. Poza tym dokładaliśmy różne elementy nie do przeniesienia na 2600. Na przykład Morgan Hoff, który nadzorował powstawanie Battlezone, uparł się, żeby wyposażyć automat w peryskop. Toczyliśmy w tej kwestii spory, ponieważ uważałem, że podczas gdy jedna osoba gra, inni powinni mieć możliwość patrzenia na to, co widać na monitorze. Jeśli montujesz peryskop, powodujesz, że tylko grający widzi przebieg zdarzeń. Udało mi się przeforsować moją wersję, przez co powstały dwa boczne okna, przez które można było podglądać monitor. Podczas procesu produkcji czasem wpadał do nas Gene Lipkin, a był to facet, który patrząc jedynie przez chwilę, był w stanie powiedzieć, czy dana gra odniesie sukces. Zaglądał też do nas Al Alcorn, twórca Ponga, pracujący wówczas nad mającą symulować efekt holografii konsolą Cosmos. On zawsze poszukiwał najnowszych technologii, chciał produkować coś wyprzedzającego swój czas.

**P** Czy po skończeniu Battlezone testowałeś go przed wypuszczeniem ostatecznej wersji?

Tak, każdy produkt testowaliśmy w barach i salonach gier, a ostatecznym arbitrem było to, ile gra zarabia. Badania focusowe zaczęto robić później, w 1980 roku trzeba było stanąć obok automatu i patrzeć na reakcje grającego, jego komentarze. Jak szybko kończy grę,



❖ Rob Fulop, założyciel firmy Imagic. Po latach dopadły go problemy związane z premierą niesławnego Night Trap (1992).

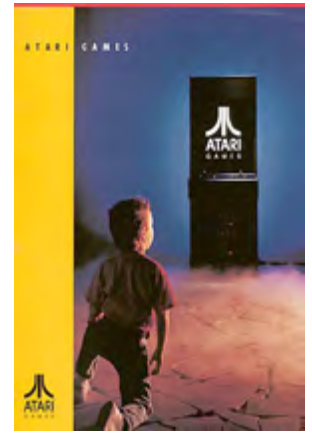
co go wykańcza. Poszukiwaliśmy tak długo równowagi w rozgrywce, aż stanowiące naszą mantrę nieśmiertelne hasło Nolana Bushnella „Gra łatwa do nauczenia się i trudna do pokonania” mogło się ziścić. Akurat Battlezone od samego początku odniosło wielki sukces komercyjny, ale w tamtym czasie ważny był jeszcze jeden czynnik. Pamiętaj, że rynek zaczynały zawojuwać komputery Atari 800. Mieliliśmy te maszyny u siebie w biurze, pisaliśmy na nie dema, ćwiczyliśmy na nich różne sztuczki, szkoliliśmy się. Bardzo się przydawały. Dla większości z nas w dziale automatów to był pierwszy komputer osobisty. Sam napisałem program obsługujący syntezator, nie znając się przecież na muzyce. Battlezone trafiło do Europy i pamiętam, że poleciałem do Londynu na spotkanie z ekipą od sprzedaży. Nigdy nie zapomnę kolejki, jaka się tam ustawiła do gry na moim automacie. Wydaje mi się, że było to w budynku Trocadero.

**P** Potwierdź, czy prawdziwa jest legenda, że fan przysłał do Atari list, w którym opisywał, jak to zmierzał w kierunku widniejących na horyzoncie gór, w końcu do nich dotarł, wjechał na jedną z nich, po czym zauważył, że w jej środku znajduje się piękny zamek...

Nie, nie jest prawdą... że taki zamek istniał. Ale list był faktem. Chciałbym wypić lub zapalić to, czego używał ten gość. Do gór nie dawało się oczywiście dojechać, bo całe pole bitwy było tak skonstruowane, że jadąc w jedną stronę, wyjeżdżało się z drugiej. Gdy gra ukazała się w uproszczonej edycji na Atari 2600, było trochę reklamacji od ludzi, którzy chcieli zwrócić produkt. Dostaliśmy też list ze skargą od pewnego człowieka, który twierdził, że gdy gra w Battlezone, z ekranu do pokoju wychodzą mu Żydzi. Ktoś inny pisał, że ukradliśmy mu ideę gry. Zupełnie szalona sytuacja, ale polityka firmy była taka, żeby nie dyskutować z wariatami, tylko zwracać pieniądze.



Współczesne wnętrze Chuck E. Cheese. Kiedyś automaty do tańkich wnętrz miała budować firma Eda Rotberga.

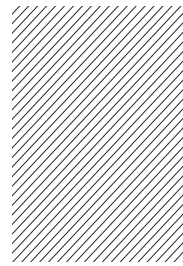


**P** Gdy powstało Activision, próbowano cię do niego zwerbować?

Ono powstało tuż przed tym, zanim trafiłem do Atari, a potem, mimo że znałem zwłaszcza Davida Crane'a, nie było podobnych prób. Kto miał do nich przejść, zrobił to na samym początku. Ale poruszyłeś ważną kwestię. Otóż w Atari było tak, że jeśli twoja gra odniosła sukces, otrzymywałeś pieniężny bonus, oczywiście niewspółmiernie niski w stosunku do zysków firmy. I z tego buntu w dziale konsumenckim zrodziło się Activision. Jej powstanie zmotywowało innych do ruchów odśrodkowych. Druga grupa, która odeszła, utworzyła Imagic. W 1981 roku ja, Howard Delman, czyli autor Lunar Landera, oraz Roger Hector, opuściliśmy Atari, żeby stworzyć własną firmę. Najpierw nazywała się Videa, a później Sente Technologies. W przeciwieństwie do Activision i Imagic, wypuszczających gry na konsole i komputery na rynek konsumencki, tworzyliśmy automaty. Byliśmy pierwszymi na świecie niezależnymi twórcami automatów z grami wideo na świecie.

**P** Odeszliście w 1981 roku, czyli już wtedy w Atari dawało się odczuć sygnały nadchodzącego krachu? Nie było jeszcze śladu takich sygnałów. Cieszyliśmy się tym, że wreszcie możemy robić własne rzeczy, zdobyliśmy kilka kontraktów, no ale po chwili rynek się zatrzęsł. W 1983 roku nadszedł krach branży gier wideo. Jednak wtedy zjawił się Nolan Bushnell,

## ED TO CZŁOWIEK RENESANSU. ZACZYNAŁ OD ELEKTRONIKI UŻYTKOWEJ, POTEM DZIAŁAŁ W ELEKTRONICZNEJ ROZRYWCE, A OBECNIE NAJBARDZIEJ POCHŁANIA GO FOTOGRAFIA ZWIERZĄT I KRAJOBRAZÓW.



działający w Chuck E. Cheese's Pizza Time Theatres, który zaferował kupno Videi. Po tej transakcji została przemianowana na Sente. Mieliliśmy stać się producentem sprzętu wstawianego do jego pizzerii. Problem w tym, że zapłacono nam w akcjach, a te w 1984 roku spadły na łeb na szyję, przez co zostaliśmy na lodzie. Wykupiło nas Bally z mojego rodzinnego Chicago, ale ja wkrótce potem odszedłem.

Większość karcidżów z początku lat osiemdziesiątych wychodziła w wielkich nakładach, przez co nigdy nie stały się one kolekcjonerskimi kaskami.

**P** Jako osoba, która znalazła się wtedy w oku cyklonu, co mógłbyś uznać za główny czynnik doprowadzający do krachu 1983 roku?

Wbrew różnym nowym teoriom uważam, że głównie E.T. Strasznie zła gra zrobiona w trzy miesiące. Nawiasem mówiąc, to był cud, że Howard Scott Warshaw zaprogramował ten tytuł w tak krótkim czasie. Tyle że już wówczas Activision i Imagic nauczyły się produkować niezłe gry na Atari 2600, ale w samym Atari brakowało kontroli jakości i od początku było widać, że to bardzo zła produkcja. W każdym razie po krachu Sente trafiłem z powrotem do Atari, ale nie tego Tramielowego, lecz Atari Games, zajmującego się głównie automatami. Odchodząc do Videi, nie spaliłem za sobą mostów i przyjęli mnie z powrotem. Pierwszą grą, nad którą pracowałem, był sequel Asteroids zwany Blasteroids.



Siedziba firmy przeniosła się z Sunnyvale do Milpitas, ale ludzie w dużej części pozostali ci sami. Potem pracowałem jeszcze dla Apple, a także Tripa Hawkinsa i 3DO nad nowatorską grą samochodową World Championship Racing, ale ta platforma bardzo szybko umarła i wspaniale zapowiadający się tytuł nigdy nie został ukończony, co napawało mnie smutkiem.

**P** Czy prawdą jest, że po premierze Battlezone zjawili się u ciebie panowie w ciemnych okularach i zaproponowali stworzenie wersji tej gry na potrzeby wojskowe?

Tak i nie. Oni faktycznie przyszli, tyle że nie do mnie, ale do menedżera zajmującego się specjalnymi projektami, Ricka Moncriefa. Chcieli zamówić wersję Battlezone jako grę treningową symulującą transporter opancerzony. Coś takiego w 1980 roku zaczęło nawet powstawać, ale mnie przy tym nie było i z tego, co wiem, stworzono prototyp, jednak Atari nie zdecydowało się na kontynuowanie współpracy. Moim zdaniem podjęło bardzo mądrą decyzję. Wchodząc w kontrakty z wojskiem, straciłoby niezależność - ci ludzie zyskaliby wpływ na to, kto jest w firmie





zatrudniany, a w końcu częściowo przejęliby nad nią kontrolę. Wiem, co mówię, bo pracowałem w Texas Instruments, gdzie takie rzeczy się działy się na co dzień, gdy realizowaliśmy zamówienia militarne. Dobrze, że Atari nie podążyło tą ścieżką, bo przecież w swym credo skupiało się na dostarczaniu zabawy.

**P** Opowiedz jakąś najbardziej pamiętną anegdotę ze Złotego Wieku gier wideo.


Gdy Ray Kassal przejął władzę w Atari, zaczął organizować co kwartał zebrania kadry zarządzającej. Każdy dział opowiadał o swoich planach i zamierzeniach. Stworzyliśmy więc jako dział automatów krótkie wideo zatytułowane „Day at Atari”, pełne skeczy pokazujących codzienne zmagania w firmie. Cała góra patrzyła na to z niedowierzaniem, ale się śmiała. Ten jeden raz czuliśmy prawdziwą nić porozumienia z zarządkiem.

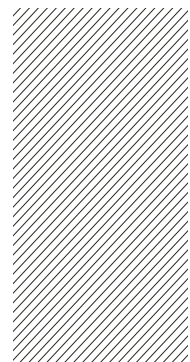
**P** Lepiej ci w obecnych czasach czy wtedy, gdy tworzyłeś Battlezone?

Teraz jest łatwiej wszystko stworzyć. Technologia nie stwarza już barier. Kiedyś była tajemną wiedzą dla wybranych. Konstruując na przykład automat, musiałeś przy okazji obliczać, ile pakujesz do niego chipów, żeby cena całości nie zrobiła się zaporowa dla barów i salonów gier. To było piękne, gdy dostarczało się eleganckie rozwiązanie jakiegoś problemu. Zwłaszcza takiego, na które nikt wcześniej nie wpadł. Wiele z tego już umknęło, rozpierzchło się. Osobiście podziwiam różnorakie nowoczesne rozwiązania, zwłaszcza za ich innowacyjność. Na przykład Portal 2 uważam za arcydzieło designu. Przypomina mi o tym, co robiliśmy w dawnych czasach. 

 Kolorowy świat Activision z czasów, gdy ta firma nie była jeszcze bezduszną korporacją.



 Ray Kassal - były menedżer firmy odzieżowej, który w ciągu kilku lat doprowadził Atari do wzlotu, a potem do ruiny.



# B R U



# BLADE RUNNER

**PRZYSZŁOŚĆ MINĘŁA. ROK 2019, W KTÓRYM DZIEJE SIĘ AKCJA „BLADE RUNNERA”, JEST JUŻ HISTORIĄ. TO DOBRY CZAS, ŻEBY ZAJRZEĆ DO CYFROWYCH ARCHIWÓW, ZWŁASZCZA ŻE WRESZCIE MOŻNA ZNÓW ZAGRAĆ W NIEZWYKŁĄ ADAPTACJĘ KULTOWEGO TYTUŁU.**

■ Michał R. Wiśniewski

**K**omputerowe adaptacje filmów są stare prawie jak gry wideo – do dziś niesławą jest owiane atarowskie E.T., symbol korporacyjnej chciwości, które w końcu doprowadziło do załamania rynku. W latach osiemdziesiątych na ekrany domowych sprzętów hity srebrnego ekranu trafiały głównie jako strzelanki i gry zręcznościowe, materiał wyjściowy traktując dość pretekstowo.

Taka była również pierwsza gra na podstawie „Blade Runnera”, która miała premierę w 1985 roku na platformy ośmiobitowe. Na tym tle błyszczał tytuł oparty na „Indianie Jonesie i ostatniej krucjacie”. Wydana w 1989 przygodówka pokazywała zupełnie inne podejście do oryginału. I właśnie przygodówką jest Blade Runner z 1997 roku. Wówczas wydany na czterech płytach CD-ROM, mieszczących ścieżkę dialogową i animowane przerywniki, przez lata był niedostępny – nie działał na nowych systemach. Dziś jest to możliwe dzięki silnikowi ScummVM, a samą grę można nabyć w serwisie GOG.

#### **PEKNIĘCIE RZECZYWISTOŚCI**

Wszystko zaczęło się 16 grudnia 1928 roku, gdy w Chicago na świat przyszły bliźniaki Philip Kindred i Jane Charlotte, niestety siostra umarła po pięciu tygodniach.

Jej śmierć położyła się cieniem na całym życiu Dicka, jakby jej duch prowadził go przez cały czas za rękę, prosto do wspólnego grobu gdzieś na amerykańskiej prowincji. Widmowa Jane przewija się w jego twórczości, wcielając w czarnowłose femme fatale i zmutowane bliźnięta syjamskie. Bliźna po siostrze była pierwszym pęknięciem w strukturze rzeczywistości Dicka, przez które sączyć się miały alternatywne światy. Kronika rozpadu: rodzinę porzuca ojciec, odtąd Phillipem zajmuje się sama matka, naturalnie zaborcza po stracie córki i męża. Chorowity chłopak (alergie, agorafobia) zaczyna regularnie łykać lekarstwa; po latach będzie żartować, że to dziecięce przyzwyczajenie do pigułek otworzyło mu drogę do narkotyków. Wszystko to odbiło się w ciemnych zwierciadłach twórczości i życiowych wyborów Dicka – poszukiwanie kosmicznego Boga-ojca, pierwsze

■ Mrok rozświetlany neonami to dziś standardowa wizja przyszłości – nie byłoby jej bez mózgow stojących za „Blade Runnerem”.

szczeniackie małżeństwo, by wyrwać się spod skrzydeł matki, eksplozje uczuć zakończone kolejnymi rozwodami i (w sumie pięcioma) małżeństwami. Był dziwakiem, był geniuszem, był uroczy, był znakomitym kompanem i kochankiem.

Pęknięcie rzeczywistości towarzyszące od dzieciństwa Dickowi sprawiło, że był chodzącą sprzecznością. Poszukiwał prawdy - o świecie, o człowieku, o Bogu, o rzeczywistości - a jednocześnie żył ze sprzedawania kłamstw i fantazji. Kochał kobiety, ale wciąż je krzywdził, zarówno w rzeczywistości, jak i w nieprzychylnych portretach na kartach powieści. Chciał uciec z getta science fiction, ale to tam tworzył najcudowniejsze dzieła. „Ubik”, „Człowiek z Wysokiego Zamku”, „Trzy stygmaty Palmera Eldritch’a”



**„KULTOWE KLASYKI MAJĄ GRUPY FANÓW, KTÓRZY ZAPEWNIĄ GRZE DARMOWĄ REKLAMĘ, ALE Z DRUGIEJ STRONY SĄ ONI BARDZO WYCZULENI NA SPOSÓB, W JAKI TRAKTUJE SIĘ ICH ULUBIONE DZIEŁA” – LOUIS CASTLE, PROJEKTANT GRY.**

(o tym, jak spotkać kosmicznego Boga za pomocą narkotyków i lalek Barbie) czy zainspirowany tajemniczymi wydarzeniami z lutego 1974 roku „VALIS”. Chciał odnieść sukces, ale ten przyszedł za późno. „Blade Runner” w reżyserii Ridleya Scotta na podstawie opublikowanej w 1968 roku powieści „Czy androidy marzą o elektrycznych owcach?” wszedł na ekrany kin krótko po przedwczesnej śmierci pisarza w 1982 roku.

**ANDROID I CZŁOWIEK**

Nie potrafię zliczyć, ile razy widziałem ten film na VHS, DVD i wreszcie BR, w kolejnych wersjach (producentka z 1982 roku, reżyserska z 1992 roku i ostateczna, wydana w 2007 roku) - za każdym razem łowiąc jakiś detal. Listopad 2019 roku, w którym dzieje się akcja filmu, wreszcie nadszedł. Z tej okazji film wrócił na chwilę do kin - oczywiście poszedłem, chociaż dialogi znam na



pamięć i nie potrafię się powstrzymać, żeby ich nie wypowiadać pod nosem. Było warto - jego powolne tempo nabiera sensu w kinie, gdy nie ma pod ręką przycisku „pauza”, kamera więc się nie śpieszy, pozwalając chłonąć wszystkie drobiazgi przyszłości, która na szczęście nie nadeszła. Ridley Scott pokazywał niezwykłą wówczas wizję - skąpane w smogu i deszczu Los Angeles przypomina ludzkie mrowisko, upstrzone neonami i gigantycznymi ekranami reklamowymi - w tym słynnym logo Atari. Ten detalicznie wykreowany świat wciąż robi wrażenie. Na tym tle rozgrywał się zakazany romans między Rickiem Deckardem (Harrison Ford), policjantem polującym na zbiegłych replikantów (jak w filmie Scotta nazywano Dickowskie androidy), a piękną Rachael (Sean Young) - replikantką ze sztucznymi wspomnieniami, która nie wiedziała, że nie jest prawdziwym człowiekiem.

Deckard, jak przystało na detektywa wyjętego z kina noir, jest bity i poniewierany. Obrywa od znacznie silniejszych replikantów, ale i zabija bez litości, strzelając zbiegom w plecy. Wyrzuty sumienia przychodzą później, tłumione przez alkohol i odkupione wreszcie miłością do Rachael. Replikanci są tu istotami biologicznymi, ale traktowanymi jak przedmioty. Deckard nazywa je „maszynami”. Na ich zabijanie po angielsku używa się słowa „retire”, co oznacza „przejsie na emeryturę”,



**Łowca**

**Film Ridleya Scotta dostępny jest w kilku wersjach.** Producentka, pokazywana oryginalnie w kinach, z dograną narracją w stylu noir i happy endem. Reżyserska (wyszła na VHS), przywracająca oryginalne zamiary twórcy - i ostateczna (DVD, BR), zawierająca dodatkowe sceny i poprawione detale. Rocznicowe wydanie zawiera je wszystkie.



❖ Gra nie tylko odtwarzała lokacje znane z filmu, ale też znacznie rozbudowywała fantastyczny świat Los Angeles przyszłości.



❖ W przeciwieństwie do filmu, nakręconego za pomocą miniaturowych modeli, w grze wszystko zostało wykreowane w komputerze.

❖ Może nie mamy latających samochodów, ale azjatyckie jedzenie jest na każdym rogu, a sushi można dziś dostać w praktycznie każdym sklepie spożywczym.

ale i „wycofanie z użycia”, jak wycofuje się stare komputery. „Nie jesteście komputerami, jesteście fizyczni!”, woła w pewnym momencie Roy Batty (Rutger Hauer), charyzmatyczny antybohater „Blade Runnera”. Upadły anioł, replikant pragnący po prostu żyć. Śmierć jest bowiem zapisana w jego kodzie genetycznym - aby zapobiec rozwijaniu się uczuć i osobowości u replikantów, ich twórca Eldon Tyrell dał im tylko cztery lata życia. Właśnie brak uczuć - a dokładnie odczuwania empatii

- jest tym, co ma odróżniać replikantów od ludzi.

#### JETSONOWIE NA HAJU

Dick przed śmiercią zobaczył fragmenty filmu i był nimi zachwycony, ale scenariusz kultowego dziś klasyka znacznie odbiega od oryginału. Książka wyszła w Polsce późno, dopiero w 1995 roku - wtedy, gdy w Westwood Studios rozpoczynały się prace na grę Blade Runner. W naszym kraju znanych było już kilka innych powieści Dicka, więc

jego fanów nie zdziwiło raczej, że książka znacznie różniła się od filmu - brakowało w niej tych cyberpunkowych klimatów, które zapewnili Ridley Scott i projektant Syd Mead. Proza Dicka brała dekoracje z pulpy, przypominała raczej naćpanych narkotykami „Jetsonów” - problemy współczesnych Amerykanów przefiltrowane przez satyrę science fiction i fantastyczne wizje. Film zaczyna się w deszczu, książka - w sypialni małżeńskiej, w czasie porannej kłótni. Bohater powieści nie ma w sobie nic z romantycznego detektywa granego przez Forda. Jest - jak mówi jego żona - „czymś gorszym niż glina, mordercą wynajętym przez gliny”, a głównym motorem jego działań jest pragnienie zdobycia nagrody za zlikwidowane androidy.





♣️ Sean Young jako Rachael, jedna z najbardziej ikonicznych postaci w historii SF.

♣️ Logo Atari jako element futurystycznego krajobrazu, fragment żywego miasta.



**„TWORZĄC GRĘ,  
CHCIELIŚMY BYĆ  
WIERNI ŚWIATU  
PRZEDSTAWIO-  
NEMU W FILMIE.  
KAŻDA NOWA  
POSTAĆ ZOSTA-  
ŁA WYCIĄGNIĘTA  
Z KINOWEGO  
ARCHETYPU”  
– LOUIS CASTLE.**

Deckard Scotta podejmuje się zadania z niechęcią, a Deckard Dicka oblicza, ile może zarobić, i planuje zakup żywego zwierzęcia. Po ostatniej wojnie światowej na napromieniowanej Ziemi wymarła większość zwierząt - ich posiadanie stało się symbolem nie tylko statusu finansowego, ale i ludzkiego. Opiekując się zwierzęciem, jego właściciele pokazują sąsiadom, że są empatyczni - kogo nie stać na prawdziwe, zadawała się repliką, jak tytułowa elektryczna owca. Właśnie zdolność współodczuwania - której nie mają androidy - stanowi podstawę religii zwanej merceryzmem. Androidy były dla poszukującego prawdy Dicka symbolem fałszu. W komentarzu do opowiadania „Ostatni z władców” pisał „zaufałbym robotowi, a nie androidowi.

♣️ Laboratoria, brudne podbrzusze miasta i sale konferencyjne na szczycie korporacyjnej piramidy - gra zabiera nas w różne miejsca.

Prawdopodobnie dlatego, że robot nie próbuje przed nami udawać tego, kim nie jest”. Falszywa jest też powieściowa Rachael (kolejne odbicie widmowej bliźniaczki Dicka), która uwodzi Deckarda, by przeszkodzić mu w śledztwie, a potem z zemsty morduje jego kozę. Co ciekawe, właśnie od masakry w sklepie ze zwierzętami zaczyna się gra Blade Runner - a jej sprawcami są replikanci.

#### **DWA KROKI ZA DECKARDEM**

Louis Castle, współzałożyciel Westwood Studios, który zaprojektował grę, także był fanem filmu. „Martin Alper, prezes Virgin Interactive Entertainment, ówczesnego właściciela Westwood, zapytał, czy chcemy ubiegać się o prawa do stworzenia gry” - odpowiada



na moje pytanie, dlaczego wybrał właśnie ten temat. „Wykorzystałem okazję – w końcu «Blade Runner» był moim ulubionym filmem! Byliśmy jedną z ostatnich firm, które ubiegały się o te prawa, i byłem podekscytowany, gdy Blade Runner Partnership zgodziło się współtworzyć grę”. Gatunek – gra przygodowa – także nie został wybrany przypadkiem. „Chciałem uchwycić ten sam emocjonalny charakter filmu. W tamtych czasach nie mogliśmy zbudować w pełni immersyjnego otwartego świata w 3D, zdecydowałem się więc na point and click i prerenderowane tła ze sztywno ustawioną kamerą. Blade Runner to zarówno symulacja, jak i tradycyjna gra przygodowa”. Co ciekawe, gra nie używa materiałów wideo z filmu,

## „BYŁOBY WSPANIALE, GDYBY WYSTĄPILI RUTGER HAUER I HARRISON FORD, ALE Z DRUGIEJ STRONY NIE MOŻNA BYŁOBY POKAZAĆ WTEDY INNEJ HISTORII, ZMIENIĆ TEGO, CO SPOTKAŁO ICH BOHATERÓW” – LOUIS CASTLE.

ale je rekonstruuje – na podstawie projektów Sida Meada i materiałów z planu, zarówno tych wykorzystanych, jak i nie. Widać, że w ten projekt włożono nie tylko dużo pracy, ale i serca. Czy dziś, w czasach szybkiej kultury, można by wciąż zrobić grę opartą na kilkunastoletnim filmie? Castle uważa, że byłoby to trudne, ale nie niemożliwe. „Kultowe klasyki mają grupy fanów, którzy zapewnią grze darmową reklamę, ale z drugiej strony są bardzo wyczuleni na sposób, w jaki traktuje się ich ulubione dzieła” – powiada.

To trochę o mnie – nie przyznałem się Louisowi, ale kiedyś kręciłem nosem na kilka rzeczy z jego produkcji – zwłaszcza na to, jak jest „przyklejona” do filmu. Wielu występujących w nim aktorów powtarza swoje role w grze, ale nie wszyscy – przygodówka nie opowiada więc historii znanej z kina. Zastanawiałem się, czy nie lepiej byłoby zrobić po prostu nową historię osadzoną w uniwersum Blade Runnera. Castle widzi to zupełnie inaczej: „To była licencja filmowa, więc pomyślałem, że ważne jest, aby dać graczom szansę na przeżycie tego, co w filmie. Chciałem, żeby spotkali się z jego bohaterami i odwiedzili znane z niego miejsca. Udało nam się

zdobyć prawie wszystkich. Byłoby wspaniale, gdyby wystąpili Rutger Hauer i Harrison Ford, ale z drugiej strony nie można byłoby pokazać wtedy żadnej innej historii, zmienić tego, co spotkało ich bohaterów”. W grze występuje więc inna grupa zbiegłych replikantów, a tytułowym blade runnerem jest młody detektyw Ray McCoy, który w czasie swojego śledztwa trafia na ślady dochodzenia prowadzonego przez Deckarda.

### WIRTUALNA SEAN YOUNG

„Nasze podejście było takie, że akcja filmu dzieje się w czasie gry. Dzięki temu gracze zaglądają za kulisy, a fabuła rozwija się wokół nich, zamiast opowiadać tę samą historię. Wszystko, czego nie pokazała kamera, mogło stanowić materiał, by stworzyć historię dla graczy, zachowując wierność filmowi. Pozwoliło to na znaczącą interakcję z klasycznymi postaciami”. To coś, co bardzo podoba mi się w grze. Zwłaszcza spotkanie z Rachael, przy której Ray

✚ Film „Blade Runner” wywarł silny wpływ na całe SF. Bezpośrednio czerpały z niego anime „Bubblegum Crisis” oraz gra Snatcher Hideo Kojimy.



A.D. 1997

Gdy gra pojawiła się w 1997 roku, kosztowała 170 ówczesnych złotych. Dziś – znacznie taniej – można ją dostać na GOG. Zapowiedziano także Blade Runner: Enhanced Edition, ulepszoną wersję na PC i konsole, w której zostanie poprawiona grafika i modele postaci.



wszystkich potencjalnych interakcji, które planowaliśmy - zabrakło nam miejsca albo czasu”.

To rozumiałe - w latach dziewięćdziesiątych twórcy gier musieli pokonywać wiele przeszkód. „Ograniczenia procesora, pamięci, stacji roboczych, kompresji, przechwytywania ruchu itd. wymagały od naszego zespołu używania dróg na skróty, korzystania z każdej sztuczki i wymyślenia wielu nowych!” - wspomina Castle. „Gdybyśmy mieli więcej zasobów, poprawiłbym zwłaszcza animację postaci pobocznych, żeby wyglądały tak dobrze jak główni bohaterowie”. Warto tu wspomnieć o technice, w jakiej zostały wykonane - nie są zbudowane z wielokątów, jak na przykład w Syberii, ale z „plasterków” - modele 3D były krojone na plastry, które silnik gry mógł wyświetlić pod dowolnym kątem (podobnie generuje się voxele).

#### **NIEUCHWYTNA PRAWDA**

Widać zresztą, że gra Blade Runner pochodzi z lat dziewięćdziesiątych - na przykład w dodanych cyberpunkowych heroinach. „Chcieliśmy być wierni światu przedstawionemu w filmie. Każda nowa postać została wyciągnięta z kinowego archetypu. Ale rozbudowując świat, skorzystaliśmy z różnych nowinek” - wspomina Castle. W grze obok gadżetów z filmu

■ **Wielkie ekrany reklamowe, smog, neony, wieżowce - gdyby nie latający samochód, można by pomyśleć, że jesteśmy w centrum Warszawy.**

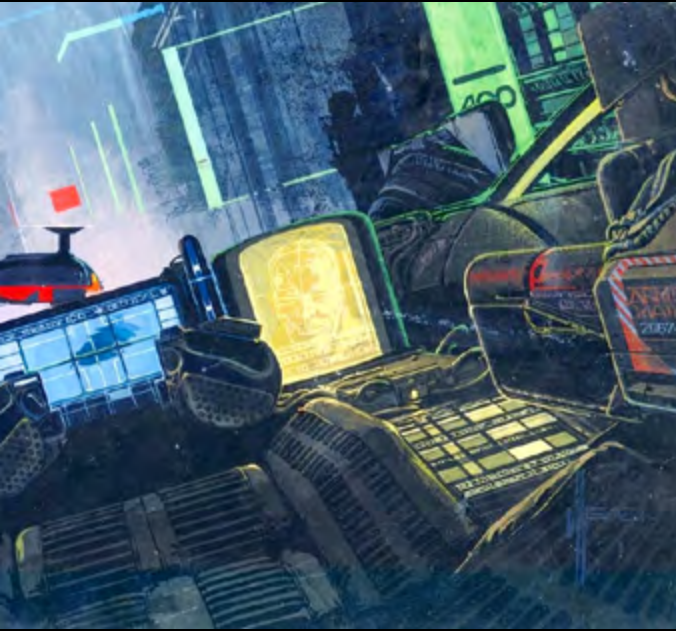
(aparatu Voight-Kampffa do rozpoznawania replikantów czy Esper, komputer analizujący zdjęcia) pojawiają się płyty CD-ROM. Jedną z nowych lokacji jest salon gier, w którym można zobaczyć ówczesny sprzęt VR, a także... automat z Command & Conquer: Red Dawn. Inne „wielkocenne jaja” pochodziły na przykład z innych powieści Dicka - szefem sklepu ze zwierzętami jest niejaki Runciter - jego nazwisko pochodzi z „Ubika”. Castle nie planował jednak stworzenia „rozszerzonego uniwersum Dicka”, priorytetem była wierność filmowi. Interesująca w tym kontekście jest dla mnie postać

Raya McCoya, która wydawała mi się zawsze wzorowana na Philu Reschu z powieści. Castle ucina te spekulacje: „McCoy był oryginalną postacią, wzorowaną trochę na Deckardzie, ale zaprojektowaną tak, by gracze mogli zastanawiać się, czy jest człowiekiem, czy replikantem”.

A czy to tylko moje wrażenie, że McCoy ma w sobie coś z porucznika Columbo? „Faktycznie, dodaliśmy mu trochę ducha Sama Spade’a lub Columbo, sprytnego detektywa, który sprawia przyjemne wrażenie i wygląda na nieco zagubionego, co umożliwiło pisanie zabawnych dialogów i sterowanie tym, co gracze wiedzą,

**„MCCOY BYŁ WZOROWANY TROCHĘ NA DECKARDZIE. MOŻNA ZASTANAWIAĆ SIĘ, CZY JEST CZŁOWIEKIEM, CZY REPLIKANTEM...”**





❖ „Blade Runner” i „Powrót do przyszłości” odpowiadają za obsesję normików na punkcie latających samochodów, jakby to kiedykolwiek był dobry pomysł...

❖ ...polscy kierowcy ledwo sobie radzą z jeżdżeniem po płaskim, wyobrażacie sobie skalę apokalipsy, jakby dać tym mistrzom kierownicy możliwość latania?



**„...DODALIŚMY MU TROCHĘ DUCHA SAMA SPADE'A LUB COLUMBO, SPRYTNEGO DETEKTYWA, KTÓRY SPRAWIA PRZYJAZNE WRAŻENIE I WYGLĄDA NA NIECO ZAGUBIONEGO”.**

a czego nie” - opowiada Castle. „Gra ma wiele zakończeń i alternatywnych sekwencji, aby gracze mogli sami zdecydować, jak skończy się ich historia i chcieli ją powtórzyć. Nigdy nie wiadomo, kto jest człowiekiem, więc za każdym razem trzeba bawić się w detektywa. To było założenie projektowe - zbudowanie grywalnej historii detektywistycznej, w której prawda jest nieco nieuchwytna”. W Blade Runnerze nietrudno znaleźć wiele motywów z prozy PKD, takie jak

para niezwykle bliźniaków. Ale czy najbardziej dickowskim motywem nie są właśnie te alternatywne, losowe scenariusze i towarzysząca za każdym razem niepewność, co jest prawdą? Ciekawa jest też inna rzecz - w grze pojawiają się ludzie walczący o prawa replikantów, co stawia Deckarda w zupełnie innym świetle.

W 2017 roku na ekrany kin wszedł wspomniany „Blade Runner 2049”, ambitna kontynuacja w reżyserii Denisa Villeneuve'a (który obecnie

❖ Znana z serialu „Dr House” Lisa Edelstein wystąpiła jako blade runnerka Crystal Steele, postać wprost z cyberpunkowych lat dziewięćdziesiątych.

pracuje na nową ekranizację „Diuny”). Co sądzi o nim Louis Castle? „Nawprawdę podobał mi się «Blade Runner 2049», doskonale wpisał się w oryginalny temat «co czyni nas ludźmi?»». Sam mam wiele pomysłów na sequel gry - i mam nadzieję, że kiedyś jeszcze dostanę szansę”. Też jestem ciekaw, co pokaże Castle - zwłaszcza że historia gier filmowych zatoczyła koło: gra Blade Runner Nexus, rzekomo oparta na „Blade Runnerze 2049”, to prymitywne smartfonowe RPG. ■

V

KONIEC MECZU

PARTYZAN 0  
LEGIA 3

Podsumowanie Roznica metryczyna Boiska Analiza Statystyki Aktualności

**ANALIZA ZESPOŁU**

Partyzan 4-1-2-3 DP SZEROKO  
Legia BARDZO OFENSYWNA 4-4-1-1- WLASTNI C

**STREFY BOISKA** Ogólne

**OBZAR KONCENTRACJI ATAKÓW**

**ANALIZA ZAWODNIKÓW**

**NAJLEPSI ZAWODNICY**

Sreeta Desalca 7,0 50% % celnych dośrodkowań	Artur Jedrzejczyk 8,7 1 - Bramki
--	--

**NAJWIĘKSZE PROBLEMY**

Djordje Ivanovic 5,7 10 - Celną podania	Jaroslav Niezgoda 6,6 1 - Sytuacje ogółem
---	---

**FORADA**

Mark Saganowski  
Artur Jedrzejczyk obejrzał żółtą kartkę, chyba trzeba powiedzieć, żeby uważał z próbami odbioru piłki.

POBADA

Mark Saganowski  
Nemanya Miletić potrafi precyzyjnie dośrodkować piłkę. Musimy staranniej go pilnować, gdyż w przeciwnym razie któregoś z jego zagrań skorzysta się golem.

Polecilibyśmy naszym zawodnikom wprowadzenie w życie zmiany.

POBADA

Mark Saganowski  
Powinno poprawić naszych piłkarzy, żeby częściej rozgrywali piłkę bezpośrednimi podaniami.

POBADA  
Dodaj instrukcje dla zespołu. Bardziej bezpośrednie

Mark Saganowski  
Marko Vesovic obejrzał żółtą kartkę, chyba trzeba powiedzieć, żeby uważał z próbami odbioru piłki.

POBADA  
Marko Vesovic. Ostrożniej atakuj piłkę

prozone MATCHVIEWER

Individual Individual vs Individual Team Team vs Team

RECEIVE REQ DISTRIBUTION  
ATTENDING EVENTS  
DISPOSITION AND BALLS  
CON FEEDED PASSING

Moore

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

Direction Of Attack

England

Passes	Player
Successful	4
Unsuccessful	3
% Success Rate	7,3
Total	11

# FOOTBALL MANAGER

## NA GRANICY ŚWIATA WIRTUALNEGO I RZECZYWISTEGO

Douglas Alexander, główny dziennikarz zajmujący się piłką nożną w The Sunday Times Scotland, siedział w garniturze przed służbowym notebookiem i krzyczał, że go zwolnili. Zaniepokoiło to jego ciężarną żonę. Szybko okazało się, że zwolnili go „tylko” z funkcji menedżera Liverpoolu w Football Managerze.

■ Sir Haszak

**J**eśli mówi się o grach bliskich rzeczywistości, jednym z ostatnich tytułów, który przychodzi na myśl, jest Football Manager (wcześniej Championship Manager) rozwijany przez Sports Interactive Games. Tymczasem gra, wyglądająca przez wiele lat jak zestaw cyfr z Excela, z jednej strony stara się wiernie odwzorować fragment rzeczywistości związanej z piłką nożną, z drugiej - ma spory wpływ na świat piłkarski. Oczywiście w tym wszystkim są historie piłkarzy, menedżerów i graczy, którzy odczuli ten wpływ na własnej skórze.

### LIGA ZAWODOWCÓW

Jednak związki gry z rzeczywistością nie sprowadzają się jedynie do odwzorowania elementów świata piłki nożnej. Football Manager w ciągu 28 lat istnienia wrósł w świat piłkarski. Pierwszym aspektem jest system skautingu, zapoczątkowany przy produkcji Championship Manager 2. Obecnie liczy on ponad 1300 obserwatorów monitorujących ponad 2200 drużyn z 51 krajów. W najnowszej wersji gry znajdują się dane

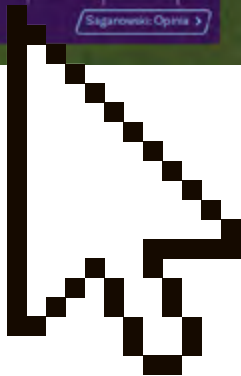
382 910 piłkarzy, a w całej bazie SI Games jesienią ubiegłego roku było ich 799 643. Gdy porównać te dane z 52 krajami i 460 036 piłkarzami profesjonalnej platformy wyscout.com, nie jest to zły wynik. A warto dodać, że gra kosztuje około 26 funtów (130 złotych). Najtańsza roczna subskrypcja serwisu Wyscout - 199 funtów.

Porównywanie bazy danych zawartej w FM i profesjonalnych narzędzi do wyszukiwania talentów ma więcej sensu, niż to wydaje się na pierwszy rzut oka. Wraz z pojawieniem się w grze narzędzia analitycznego Prozone w 2015 roku baza piłkarzy FM znalazła się w aplikacji Prozone Recruiter. Co więcej, jej interfejs bardzo przypomina ten z gry.

Na czele systemu skautingu w Sports Interactive Games stoi Mark Woodger, który chodził do szkoły z twórcami gry, Paulem i Oliverem Collyerami. Ma pod sobą osiem osób. Kolejny szczebel stanowi ponad 70 głównych obserwatorów (Head Researchers), z których każdy odpowiada za cały kraj lub ligę. Niektórzy z nich pracują dla SI Games od samego początku. Jak Alberto Scotta, który

dołączył jako jeden z pierwszych, a obecnie nadzoruje zbieranie danych we Włoszech. Kolejny szczebel to obserwatorzy asystenci (Assistant Researchers) odpowiedzialni za jeden klub. Jeżdżą na mecze pierwszego zespołu, ale także drużyn rezerw i młodzieżówek. Obserwacja tych ostatnich jest szczególnie cenna, ponieważ kluby nie publikują ich składów. Asystenci wszystkie swoje obowiązki wykonują bezpłatnie, a w zasadzie za egzemplarz gry. Kiedyś obserwatorzy rekrutowali się spośród autorów fanzinów. Dziś często są blogerami albo ludźmi w jakiś sposób profesjonalnie związanymi z piłką nożną. Oczywiście hierarchia nie oznacza, że głównym obserwatorem nie zdarza się być na meczach klubów, którym kibicują, i zbierać danych.

Skauci oceniają każdą cechę zawodników w skali 1-20. Kilkadziesiąt atrybutów jest ocenianych kontekstowo: nie tylko pod względem umiejętności pozostałych kolegów w drużynie, ale też w całej lidze na danym poziomie. Tom Markham, szef ds. rozwoju biznesu, wyjaśnia: „W grze widać około 40 atrybutów, ale jest także



# Klasyfikacja wszech czasów

Kiedy wiosną 2018 roku Sports Interactive Games przeprowadziło się do biur w Stratford, każdy pracownik firmy został poproszony o wskazanie swojej najlepszej jedenastki w historii gry. W wyniku tej ankiety pojawiła się następująca drużyna:



około 230 niewidocznych, które oddają na przykład stan psychiczny zawodnika. Gdyby je odkryć, mielibyśmy pozwy sądowe”. Uwzględniają na przykład niezadowolone zawodnika z siedzenia na ławce lub przesunięcia do drużyny rezerw. Główni obserwatorzy ostatecznie zatwierdzają wybory asystentów. Hierarchia ma wyeliminować błędy i... wymyśli, bo i taki przypadek zdarzył się w historii gry.

Żaden klub nie ma tak rozległej i szczegółowej sieci obserwatorów jak Football Manager. Dla porównania: City Football Group (właściciel między innymi Manchesteru City) ma „zaledwie” 40 obserwatorów, a Legia Warszawa sześciu. Dlatego też niektórzy menedżerowie, zwłaszcza mniej majątnych klubów, uważają grę za użyteczne narzędzie do zdobywania wiedzy o zawodnikach z krajów, gdzie ich sieci nie sięgają, ale także z niższych lig i młodzieżówek. Oczywiście nie polegają tylko na danych z FM. Najczęściej baza gry służy do wstępnej selekcji, by potem wysłać własnego obserwatora. Zdarza się także odwrotna droga: niewiele mówiącą prezentację piłkarza na wideo trzeba potwierdzić u źródła i często wybór pada na obserwatorów SI Games, bo ci są na miejscu. Cenna jest także wiedza o kontuzjach zawodników, ponieważ nie każdy klub prowadzi dokumentację, na co i jak długo się leczyli. A to bywa ważne przed podjęciem decyzji o transferze.

Za sprawą Football Managera odkryto talent mnóstwa piłkarzy. W tej grupie są na przykład Leo Messi, Deco, Javier Saviola, Zlatan Ibrahimović, Gylfi Sigurðsson, Kylian Mbappé czy Robert Lewandowski. Pierwszy został dostrzeżony jako 13-14-latek, a jego znakomite statystyki z początku uważano w SI Games za pomyłkę. Podobno gdy Alex McLeish był menedżerem Glasgow Rangers, jego syn - wielki fan FM - radził mu, by kupić małolata, który wówczas kopał piłkę w Barcelonie B. Ojciec nie posłuchał. Z kolei Lewandowski został dostrzeżony przez polskich obserwatorów, gdy opuszczał Znicz Pruszków jako król strzelców drugiej ligi.

W 2008 roku Everton, prowadzony przez Davida Moyesa, jako pierwsza drużyna zapłacił za bazę danych SI Games.



Dlaczego akurat ten klub, skoro częstych było podobno znacznie więcej? Cóż, mogło mieć znaczenie to, że kibicują mu bracia Collyerowie. Z FM korzystał André Villas-Boas, gdy pracował jako skaut w Chelsea. Oficjalnie przyznaje się do tego Alex McLeish, choć Miles Jacobson twierdzi, że znalazłoby się parę tuzinów menedżerów, którzy robią to nieoficjalnie.

Związki serii ze środowiskiem piłkarskim nie sprowadzają się jedynie do gromadzenia statystyk. Miles przyznał, że przed każdą edycją radzą się zaprzyjaźnionych menedżerów i piłkarzy. Odbijają się nawet swego rodzaju szkolenia zwane FootTalks. Podczas jednego z nich przy okazji prac nad FM 2020 ludzie pracujący w klubie opowiadali, jaka jest ich rola i jak to można pokazać w grze. Przy okazji wypłynęła sprawa kodeksu postępowania. To zainspirowało zespół SI Games, by ten element znalazł się w najnowszej edycji.

Każdą część gry testuje ponad 1500 profesjonalistów, wśród których znajduje się cały przekrój piłkarzy - od zdobywców mistrzostwa świata czy Ligi Mistrzów po zawodników klubików niegrających w żadnej lidze. Otrzymują ją przed udostępnieniem otwartej wersji beta. Dostarczają mnóstwa informacji, dzięki którym gra staje się bliższa piłkarskim realiom. Wiadomo, że tacy zawodnicy jak Yohan Cabaye, Antoine Griezmann czy Gaël Clichy - zdeklarowani fani FM - przekazują nieoficjalnie rady zespołowi SI Games. Dotyczą zarówno obiecujących młodych zawodników, jak i nieco niepoprawnych statystyk. Zresztą miłośników gry

Andri Sigþórsson w 1996 roku zdobył Złote Buty (14 bramek w 16 meczach), ale błyszczał w CM 01/02.

w środowisku piłkarskim jest znacznie więcej. Wśród byłych i obecnych piłkarzy włoskich należą do nich choćby Massimo Oddo, Fabio Grosso, Ignazio Abate, Andrea Pirlo, Demetrio Albertini czy Cristian Pasquato, który przez jakiś czas grał w Legii Warszawa. Albertini dołączył do zespołu obserwatorów, ponieważ uważał, że niektóre statystyki będą prawdziwsze, gdy przygotuje je piłkarz. Z kolei Johan Djourou, występujący swego czasu w Arsenalu, uwielbiał grać w FM 2009 i zawsze wcielał się w Arsene'a Wengera, który prowadził jego klub w realu. Część piłkarzy grających w FM przekazywała charakterystyki przeciwników swoim niegrającym trenerom, ponieważ uważali je za bliskie prawdy. Z kolei Robbie Fowler przyznał w swojej autobiografii, że po zmianach, jakie zaszły w szatni Liverpoolu przed sezonem 1999/2000,

Anthony Vanden Borre grał w nielicznych klubach (Anderlecht, Fiorentina, Genoa, Montpellier) i reprezentacji, ale w realu nie miał takich statystyk jak w FM.

Prawdziwy Chernobamb miał najlepszy sezon 2005/2006, gdy grał w Maladze B i w 18 meczach zdobył 11 bramek. W CM najlepszy był każdy jego sezon.

musiał zajrzeć do Championship Managera, by poznać kolegów z szatni.

W grze znajdują się także dane dotyczące wysokości kontraktów i bonusów zawodników. Jak przyznają sami pracownicy SI Games, pozyskiwanie ich to detektywistyczna i bardzo delikatna robota. Mogliśmy to zaobserwować po transferze Neymara do Paris Saint Germain. Sumy transferowe wystrzeliły wtedy także w grze. Nic dziwnego, że jeden z piłkarzy z Premier League wykorzystał tę akuratanność. Użył danych z FM do negocjowania własnego kontraktu. Przyznał, że wie, ile zarabia kolega z drużyny, i oczekiwał podobnej sumy.

SI Games twierdzi, że nie słyszy zbyt wiele narzekania na statystyki od samych zawodników, ale do takich sytuacji dochodzi. Za każdym razem piłkarz jest proszony o argumenty, dla których ocena jakiejś cechy powinna być wyższa. To prowadzi do rywalizacji z kolegami na treningach, by wykazać, że zasługuje na więcej. Na przykład, że jest szybszy. I okazuje się, że jednak nie jest. Zdarzył się tylko jeden przypadek, gdy SI Games przyznało się do zaniżenia oceny. Dotyczył Harry'ego Kane'a, uznanego kiedyś za dobrego napastnika, a nie znakomitego, jakim jest teraz.

Niekiedy skargi pochodzą nie od samych piłkarzy, ale od ich menedżerów. Ci uważają, że poprawienie cyferek pomogłoby w planowanym transferze. Trudno im przyjąć do wiadomości,





Freddy Adu najlepiej radził sobie w reprezentacji USA U17, gdzie w 15 meczach strzelił 16 bramek. Miarą jego upadku była próba podpisania kontraktu z Sandecją Nowy Sącz. Niestety, klub próbował tylko na jego nazwisku zrobić sobie PR.

Jacobsona sprzed paru lat: „Powinniśmy przestać myśleć o sobie jako o firmie działającej w segmencie gier, a zacząć myśleć jako o firmie działającej na rynku piłki nożnej”.

### LIGA AMATORÓW

Jednak Football Manager stał się częścią życia nie tylko ludzi z SI Games czy piłkarzy, którzy są bohaterami gry. Stał się również częścią życia zwykłych ludzi, których niekiedy trudno nazwać graczami, gdyż FM jest jedyną grą, jaka trzyma ich przed ekranem monitora. W jednym z artykułów z początku milenium gra była przywoływana jako powód w 35 sprawach rozwodowych. Trudno się dziwić, skoro średnio fani FM spędzają na grze 300 godzin rocznie, a niektórzy potrafią przekroczyć 2300 godzin!

Jeden z podobnych przypadków omal nie stał się udziałem Robbiego Williamsa. W swoim blogu w 2009 roku opisywał, jak po raz kolejny uzależnił się od gry. Spędził na graniu dzień, noc, kolejny dzień i dostał poważne ostrzeżenie od żony. Pod jego wpływem wyrzucił CD-ROM. Dwa dni później zamówił kolejnego na Amazonie, ale do rozwodu nie doszło. SI Games nie jest dumne ze statystyki rozwodów. Zapytany o nią Miles Jacobson podkreśla, że prawdziwą przyczyną rozpadu związków są zazwyczaj błędy popełniane przez małżonków we wzajemnych relacjach.

że dane powstają na podstawie obserwacji zawodników na boisku. I jest to dokładnie taki sam sposób, jaki stosują obserwatorzy zatrudniani przez kluby.

Zastosowania FM powiązane z karierą zawodową mogą być różne. Tom Markham przyznał, że kiedy Ray Houghton został selekcjonerem Irlandii, chciał znaleźć zawodników z irlandzkim paszportem, którzy byliby gotowi grać w reprezentacji. Z podobnym problemem do głównego obserwatora Irlandii Północnej zwrócił się Lawrie Sanchez, gdy w 2004 roku został trenerem reprezentacji tego kraju. Chciał zweryfikować zasady zbierania danych do gry i znaleźć kandydatów do powołania.

Jest także grupa piłkarzy, którym gra pomogła w przekwalifikowaniu się na trenera. Należy do niej Ole Gunnar Solskjaer, obecnie kierujący Manchesterem United, a wcześniej zagrywający się w ligę angielską. Podobnie było z Jordim Cruijffem, który sporo czasu w FM spędzał w lidze hiszpańskiej, gdy jeszcze w niej grał, a teraz prowadzi reprezentację Ekwadoru. Z kolei były menedżer Anglii Sam Allardyce korzystał między innymi z FM, by uczyć wnuka, jak należy zarządzać klubem.

By jednak nie pisać tylko o znanych nazwiskach, warto wspomnieć o Dannym Cowleyu, z wykształcenia nauczyciela wychowania fizycznego i piłkarzu grającym do 2007 roku w drużynach amatorskich. Jako nastolatek mnóstwo czasu spędzał z bratem Nickym przy Championship Managerze, za co obaj byli strofowani przez matkę. Po ukończeniu studiów pracował początkowo jako asystent, a później menedżer w klubach amatorskich (brat był wtedy asystentem) i odnosił w nich duże sukcesy. Między innymi jako pierwszy menedżer od ponad wieku doszedł z klubem niegrającym w żadnej lidze, Lincoln City, do ćwierćfinału Pucharu Anglii, pokonując po drodze dwie drużyny z Championship i jedną z Premier League. Potem wprowadził ten klub do League One (trzeci poziom rozgrywkowy), a w tym sezonie znalazł pracę w Huddersfield Town (Championship).

Wielu piłkarzy przeprowadzających się do nowego kraju, by kontynuować karierę, a nieznających języka, dostaje grę jako narzędzie do jego nauki. Trzeba przyznać, że piłkarski żargon stanowi mocną stronę FM.

To wszystko świadczy, że jest wiele słuszności w stwierdzeniu Milesa

### War Child

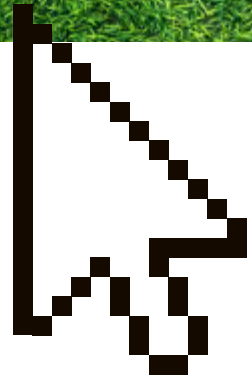
Inicjatywą obecną w intro gry jest organizacja charytatywna War Child, zapewniająca opiekę dzieciom z rejonów świata objętych wojną. Dzięki temu jest rozpoznawana przez wielu wysoko postawionych darczyńców, którzy grają w FM. Miles Jacobson współpracował z fundacją, kiedy jeszcze działał w branży muzycznej. Obecnie pojawia się na spotkaniach jej doradców. Z każdego egzemplarza pewien procent jest przeznaczony na fundację, co zostało wpisane do umowy wydawniczej z Segą.

Kennedy Bakircioglu rozegrał w karierze ponad 460 meczów w solidnych klubach, a mimo to nie dorównał swemu wirtualnemu odpowiednikowi.



## PODRÓŻ POŚLUBNA W KIERUNKU DRUGOLIGOWEJ DRUŻYNY LIGI BUŁGARSKIEJ? TO BYŁO GRANE, CHOĆ PANNA MŁODA NIE BYŁA W PEŁNI TEGO ŚWIADOMA.

## ŻYCIE WIELU LUDZI ZMIENIŁO SIĘ POD WPŁYWEM FM. NIEKTÓRYCH NA GORSZE, NIEKTÓRYCH NA LEPSZE. NIEKTÓRZY NIE MAJĄ CZASU NA OCENĘ, BO GRAJĄ W FM.



Julius Aghahowa najdłużej grał w Szachtarze Donieck, w reprezentacji Nigerii zdobył 14 goli, ale najlepszy okres miał w CM 01/02.

Jednak wpływ FM nie jest tylko destrukcyjny. Dla niektórych gra stała się częścią przygody życia, dla innych inspiracją. Mnóstwo takich historii przytacza książka „Football Manager Stole My Life” Iaina Macintosa, Kennyego Millara i Neila White’a. Oto kilka przykładów.

Adam Clery założył marynarkę, bo na ekranie monitora rozgrywał w czasie rzeczywistym finał Pucharu UEFA Hibernianem przeciw Wolfsburgowi. Emocje były wielkie. Po godzinie meczu do mieszkania zapukali policjanci, których wezwał sąsiad. Wiedział, że rodzice Adama wyszli, a z mieszkania dochodziły krzyki. Wirtualny menedżer wyznał dowódcy patrolu, że tylko grał w grę. Otrzymał od niego pouczenie. Gdy patrol odchodził, młodszy z policjantów rzucił mu szeptem: „Rozumiem, brachu”.

Bezrobotnemu Juanowi C. Realowi zostało tylko 150 euro, a był dopiero początek miesiąca. Mieszkał z rodzicami, ale nie chciał ich prosić o pieniądze. Postanowił postawić w zakładach bukmacherskich kolejkę ligi hiszpańskiej na podstawie wyników wygenerowanych przez grę. Trafił 12 wyników, w tym karnego przestrzelonego przez Eto’o w doliczonym czasie.

Został mu ostatni mecz, w którym postawił na zwycięstwo jednej ze stron. Po pierwszej połowie jego drużyna prowadziła 2:0 i wydawało się, że zgarnie pełną pulę. Jednak mecz skończył się remisem, więc zamiast 60 tysięcy euro wygrał „zaledwie” 7000.

Jonathan Marum zaczął studia w Sheffield w 2007 roku. Z tej okazji zaczął grać Sheffield United, które właśnie spadło do Championship. Jego gwiazdą był James Beattie, który w sezonie strzelił 37 bramek dla drużyny Maruma i zapewnił jej powrót do Premier League. Nie zagrał tam ani razu, bo zaraz po zakończeniu sezonu został wykupiony przez Juventus. Na początku lutego 2008 roku Marum zobaczył Beattiego w Devonshire Chippy. Piłkarz pochylił się nad stekiem i tartą cebulową. Podszedł do niego i wytłumaczył mu okoliczności odejścia do Juventusu. Zdziwiony Beattie z pełnymi ustami odpowiedział: „Dlaczego, do cholery, to zrobiłem, chłopie? Przecież we Włoszech nie dostanę takiego żarcia, co nie?”.

Oleg zamówił preorder FM 2011. W piątek 5 listopada 2010 roku praca mu się dłużyła, bo dowiedział się, że przesyłka doszła.

Koleżdy zaproponowali mu wyjście na piwo po pracy. Odmówił, bo chciał pograć. Po kilku godzinach grania otrzymał telefon, że był wypadek, samochód jest rozbity, a dwaj koledzy leżą ranni w szpitalu. Przeżył szok.

Jednak najbarwniejszą przygodę przeżył satyryk Tony Jameson, który prowadził Blyth Spartans (szósta liga angielska) na tyle skutecznie, że znalazł się z nim w Premier League i wygrał w karnych z Chelsea FA Cup rozgrywany na Wembley. Sukces oblał prawdziwym szampanem. Gdy na Boże Narodzenie prawdziwa drużyna Blyth Spartans zwolniła menedżera, natychmiast wysłał aplikację. Jak sam przyznaje, przy FM traci się poczucie rzeczywistości, ale miał nadzieję, że przynajmniej zostanie zaproszony na rozmowę. Tymczasem dostał odpowiedź pisemną, że nie nadaje się do tej pracy z braku doświadczenia. Po wymianie maili z FA okazało się, że nie jest możliwe zdobycie uprawnień trenerskich na podstawie sukcesów osiągniętych w FM. Rachunki z grą wyrównał jednak na swój sposób. Stworzył stand-up „Football Manager Ruined My Life”, który najpierw zaprezentował na Edinburgh Festival Fringe, a później objechał z nim kraj





➤ W CM 01/02 Marcin Harasimowicz miał niezłe statystyki, ale o jego karierze przesądzał ukryty współczynnik: potencjał -1.

## Respect

**CM i FM jest od początku zaangażowany w kampanię Let's Kick Out Racism Out of Football.**

Rozpoczęła się wkrótce po wydaniu pierwszego Championship Managera i miała być jednorazową akcją. Jej powodzenie i wsparcie przez angielską federację piłkarską, Związek Piłkarzy Profesjonalnych, do których dołączyło SI Games, sprawiło, że kampania trwa do dziś i ściśle współpracuje z wydawcą FM. W przeszłości niektóre związane z nią spotkania były nawet organizowane w biurze SI Games, oddalonym wtedy o 10 minut spacerem od siedziby organizacji. Poza tym obecność w intro gry otwiera przedstawicielom kampanii wiele drzwi.

przy kompletach publiczności. Jego fragmenty znalazły się w filmie „An Alternative Reality. The Football Manager Documentary”, który można obejrzeć na YouTube.

O wiele więcej szczęścia miał Vugar Huseynzade. W CM zaczął grać jako jedenastoletni. Dziesięć lat później, wkrótce po studiach, w realnym świecie został najmłodszym menedżerem klubu piłkarskiego. Podpisał osiemnastomiesięczny kontrakt z FC Baku z najwyższego poziomu ligi azerskiej. Nie odpowiadał przy tym za taktykę czy treningi. Pełnił raczej obowiązki dyrektora sportowego, zajmując się wyszukiwaniem zawodników, transferami i marketingiem. Jego rola była bardziej doradcza niż decyzyjna. Za jego kadencji klub zajął piąte i szóste miejsce w lidze i zakwalifikował się do Ligi Europy. Osobistym sukcesem Vugara było znalezienie utalentowanego osiemnastolatka Namika Alaskarowa, który zadebiutował w pierwszej drużynie FC Baku, odszedł do Karabachu Agdam oraz trafił do reprezentacji kraju.

Trzeba przyznać, że FM stał się dla wielu punktem odniesienia i częścią kultury masowej. Zdaniem dziennikarza sportowego Rory'ego Smitha serie gier piłkarskich Pro Evolution Soccer i FIFA zostały znacząco wzbogacone o statystyki właśnie pod wpływem Football Managera. To dyskusyjna teza, bo cały europejski sport został



poddany „amerykanizacji”, czyli nafszerowany statystykami. Być może FM miał w tym procesie niewielki udział.

## ŚWIAT STWORZONY

Czy zatem FM wiernie symuluje każdy aspekt piłkarskiego świata? Oczywiście nie. Są całe obszary, które zostały uproszczone, by fanom piłki nożnej dobrze się grało. W wirtualnym świecie FM nie spotkamy inflacji, kontuzje pojawiają się 20 procent rzadziej, a cały moduł finansowy został tak przedstawiony, by dał sobie z nim radę każdy gracz bez wykształcenia finansowego. Nawet prawdziwi menedżerowie często nie mają pojęcia o amortyzacji zasobów i nie

➤ Mark Kerr grał w zasadzie tylko w lidze szkockiej plus epizod w greckiej. Na obczyźnie łatwiej wszedł do drużyny dzięki rozpoznawalności, jaką zyskał w wirtualnym świecie.

muszą wiedzieć, dlaczego wartość konkretnego zawodnika z czasem spada. Tylko strona piłkarska ma być w grze maksymalnie realistyczna.

Z tym realizmem jednak nie zawsze było idealnie. Dlatego jest cała rzesza gwiazd, o których słyszeli jedynie gracze Football Managera. Najlepszym, choć wyjątkowym przykładem jest Tó Madeira, który ujawnił swój niesamowity potencjał w CM 01/02. Główny obserwator Portugalii Jose Chieira wspomina, że dowodził rosnącą siatką obserwatorów, która liczyła wówczas 80 ludzi. Jeden gość, Antonio Madeira, zaoferował, że zbierze dane o niewielkim klubie Gouveia, ponieważ rok wcześniej w nim grał.



## Księga Rekordów Guinnessa

Darren Bland znalazł się w wydaniu z 2017 roku za sprawą Football Managera 2010. Rozegrał Fiorentiną najdłuższą grę w historii, która trwała 154 sezony. W tym czasie zdobył 152 tytułów mistrza Włoch. Pamięta, że w okolicach 2054 roku reprezentacja Algierii zdobyła mistrzostwo świata. Ponieważ miał dużo czasu, traktował grę jako pełnoetatową pracę. Osiągnięcie w FM roku 2163 zajęło mu 173 dni, 16 godzin i 51 minut czasu rzeczywistego. Skończył karierę, gdy załał napojem notebooka i bezpowrotnie go uszkodził.

Swoje pliki oddał dzień przed terminem. Na bazie danych mogła pracować tylko jedna osoba, a pracy było mnóstwo, więc Chieira zdecydował, by nie sprawdzać zawartości plików z niższych lig. Po premierze CM 01/02 okazało się, że po pierwsze nieznanym nikomu Tó Madeira może strzelić w sezonie ponad 60 bramek na najwyższym poziomie rozgrywkowym dowolnej ligi, a po drugie - został kompletnie wymyślony przez obserwatora, który oznaczył go swoim nazwiskiem. Piłkarz zniknął z gry po pierwszej łatce, co nie przeszkodziło mu przejść do legendy.

Inne historie nie są już tak spektakularne, dotyczą bowiem zawodników, którzy jako nastolatkiw często rzeczywistości mieli niewiarygodny potencjał (to jeden z ukrytych współzawodników gry!), ale z różnych przyczyn nie pokazali go jako dojrzałych graczy. Jedno z pewnością ich łączy: za sprawą swego wirtualnego odpowiednika zbudowali swoją sławę i rozpoznawalność w prawdziwym świecie. Niekiedy mimo braku wyników sportowych stali się celebrytami, których proszono o autografy i selfiaki. Nadal mają

✚ To w zasadzie ostatnia chwila, gdy widzi się Tontona Zolę Moukoko w Derby. Natychmiast zgłaszają się po niego najlepsze kluby. W rzeczywistości nawet nie zadebiutował w pierwszej drużynie Derby County.

## UBIEGŁOROCZNA TAKTYKA SPRAWDZA SIĘ W BIEŻĄCEJ EDYCJI. POD TYM WZGLĘDEM HISTORIA GRY ZATOCZYŁA KOŁO.

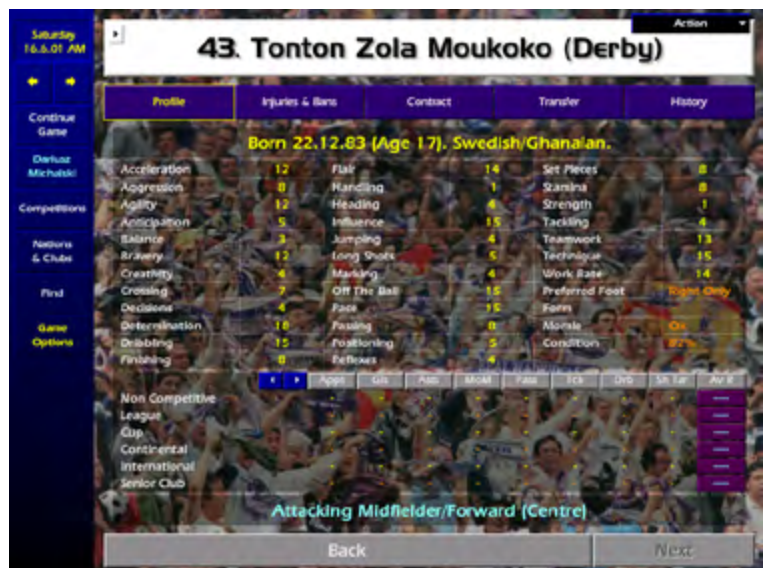
wielu fanów na całym świecie. Prawdziwy ich wysyp pojawił się w CM 01/02.

Napastnik Chernó Samba jako szesnastolatek miał znakomite statystyki. W rzeczywistości jego kariera nie rozwinęła się tak jak w grze, gdzie przez wiele lat był królem strzelców każdej ligi, do której trafiał. Występował w niższych ligach hiszpańskich, angielskich, odwiedził Grecję, Finlandię, Norwegię i Gambię, gdzie w klubie Samger FC jest akademie piłkarska jego imienia. Często, gdy wchodził do szatni nowego klubu, nie znał nikogo, ale połowa zawodników znała jego. Ciągłe ma kontakt z fanami i dziwi się, że ludzie go jeszcze pamiętają. Nigdy nie grał w CM, ale uważa, że jego statystyki zostały przesadzone.

Justin Georcelin, kolejny zjawiskowy napastnik z CM 01/02, w rzeczywistości nie zagrał poza Northampton Town, rywalizującym w czwartej lidze angielskiej (League Two). Nawet nie wystąpił w pierwszym składzie tej drużyny. Na drodze do rozwinięcia talentu stanęły narkotyki. W 2006 roku został skazany na dziewięć lat więzienia za obrabowanie dwóch taksówkarzy z nożem w rękę.

Tonton Zola Moukoko wcześniej stracił rodziców. Z Konga do Szwecji przybył ze starszym bratem, gdy miał 10 lat. W CM 00/01 pojawił się jako piętnastoletni ofensywny pomocnik. Później strzelał około 50 bramek w sezonie i jest uważany za jedną z legend gry. Gdy zjawił się w niej, w rzeczywistym życiu o jego podpis rywalizowały Juventus z AC Milan, ale on wybrał Derby County. Na mecze rezerw tego klubu przychodziły tłumy kibiców, by zobaczyć go w akcji i dostać autograf. Nigdy nie zagrał jednak w pierwszej drużynie Baranów. Załamał się, gdy zmarł jego brat, i w 2002 roku rozwiązał kontrakt z Derby za porozumieniem stron. Grał jedynie w niższych klasach rozgrywkowych Anglii, Szwecji i Norwegii. Nie przeszkodziło mu to zostać jednym z najbardziej rozpoznawalnych piłkarzy na świecie. Doświadczony tego w pełni, gdy urzędnik paszportowy na małym lotnisku w Malezji zapytał go: „Naprawdę jest pan Tontonem Zolą Moukoko? Ale chyba nie tym, który grał w Derby?”.

Kolejna z legend, pomocnik Mark Kerr, kosztował w CM 01/02 zaledwie 40 tysięcy funtów i nie miał





oszałamiających współczynników. Jednak w połączeniu z silnikiem gry ten Szkot stawał się perfekcyjną maszyną operującą w środku pola. Sprawdzał się w najlepszych klubach. W rzeczywistości zagrał w najwyższej klasie rozgrywkowej w Szkocji i miał krótki epizod w Grecji.

Maksim Cyhałka, znany w grze jako Maxim Tsigalko, trafił do świadomości graczy CM 01/02. Ten Białorusin kosztował grosze, a miał współczynniki, które pozwalały go rozwinąć w napastnika światowej klasy. W realu grał w lidze białoruskiej, kazachskiej i armeńskiej, w wieku 20 lat zadebiutował w reprezentacji Białorusi i strzelał nawet sporo bramek. Karierę zakończył już w wieku 26 lat z powodu nawracających kontuzji.

Jest też wątek polski. Wśród piłkarzy o ponadprzeciętnych umiejętnościach w edycji 01/02 znalazł się Marcin Harasimowicz. Takie statystyki zawdzięcza... samemu sobie. Był on bowiem zawodnikiem Gwardii Warszawa, a jednocześnie obserwatorem gromadzącym dane o warszawskich klubach: Legii, Polonii i Gwardii. Grał tylko w niższych klasach, ale w Championship Managerze z pewnością się wybił. Sam grał w CM, prowadząc drużyny z niższych klas rozgrywkowych ligi angielskiej, i za każdym razem próbował sprowadzić swój wirtualny odpowiednik do własnego klubu. Często mu się to nie udawało, bo przebijali go znane i znacznie bogatsze drużyny. Ot, taka kara za upiększanie rzeczywistości.

Nazwisk znanych tylko fanom CM/FM można wymienić mnóstwo. Nii Lamptey (CM 93), Kennedy

Współczynniki Cyhałka może nie były wybitne. Za to wyniki, które za ich pomocą osiągał, z pewnością do takich należały.

## FOOTBALL MANAGER STANOWI PRZEKONYWAJĄCY DOWÓD, ŻE IMMERSJA WCALE NIE MUSI BYĆ ZBUDOWANA NA GRAFICE.

Bakircioglu (CM3), Gareth Jelleman (CM 99/00), Julius Aghahowa (CM 01/02), Stefan Selaković (CM 01/02), Freddy Adu (CM 03/04), Sherman Cárdenas (FM 2007), Nicolás Millán (FM 2007), Eduardo Ratinho (FM 2007), Lulinha (FM 2008), Anthony Vanden Borre (FM 2009) to tylko niewielka część panteonu wirtualnych gwiazd. Nie zmienia to faktu, że po wydaniu każdej edycji gracze polują na młode talenty i pojawiają się zestawienia obiecujących piłkarzy z różnych krajów. Nie zmienia się też to, że większość z nich jest poza zasięgiem polskich drużyn czy to ze względów finansowych, czy ze względu na ugruntowaną na świecie opinię o sile polskiej ligi.

Jest jednak jeszcze co najmniej

jeden element wart wspomnienia, który różni grę od rzeczywistości: taktyki. Począwszy od pierwszej części, gracze mogli ustawiać formacje. Było ich do wyboru wiele, ale jedna nie miała konkurencji: 3-3-1-3 z trzema środkowymi obrońcami (w środku sweeper), trzema środkowymi pomocnikami, środkowym ofensywnym pomocnikiem i trzema środkowymi napastnikami. W takim składzie osiągało się hokejowe wyniki i dało to początek magicznym taktykom, które - w o wiele bardziej finezyjnej postaci - pojawiają się do dziś, przynosząc nieprawdopodobne rezultaty.

W każdej edycji gracze odkrywają ustawienia, które z jednej strony zapewniają znakomite wyniki, a z drugiej raczej nie sprawdziłyby się na prawdziwym boisku. Zresztą kto wie? Chyba nikt dotąd nie próbował. W każdym razie nie można powiedzieć, że jest jedna recepta na cudowną taktykę, bo pojawia się ich co najmniej kilka. Poza tym zdaniem SI Games w dawnych edycjach było łatwiej o jej stworzenie. Teraz musi być ona powiązana z filozofią gry każdego menedżera i sposobem treningu. A to już postęp w stosunku do początków serii.

Powiązania Championship Managera i Football Managera z rzeczywistością nie są natury graficznej i dlatego na pierwszy rzut oka umykają. Mimo to są silniejsze niż w niejednej grze próbującej odwzorować jakiś fragment rzeczywistości. FM budzi emocje równie wielkie jak te, które są udziałem menedżerów siedzących na ławce podczas meczu. Mimo to nie jest w stanie przekroczyć pewnej granicy realizmu. Została ona znakomicie określona przez Alana Curbishleya, gdy po mistrzostwach świata w 2006 roku starał się o posadę selekcjonera reprezentacji Anglii: „Jeśli dostanę tę robotę, będę musiał zabrać swoje dzieci ze szkoły”. ■



Eduardo Ratinho najdłużej, bo przez pięć lat, był zawodnikiem Corinthians, ale zagrał tylko 42 mecze. W tym czasie był głównie wypożyczany, także do drużyn europejskich.



Co z tego, że Tó Madeira był wymyślony, skoro strzelał więcej bramek, niż rozegrał spotkań. Przynajmniej do publikacji patcha, który go unicestwił.

Dziękuję przedstawicielom Cenega Poland, SI Games i Segi za pomoc w powstaniu tego tekstu. Źródła, z których korzystałem, są dostępne w redakcji.

76

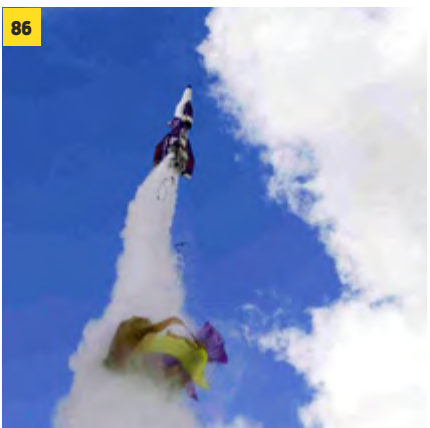


84



# SECRET

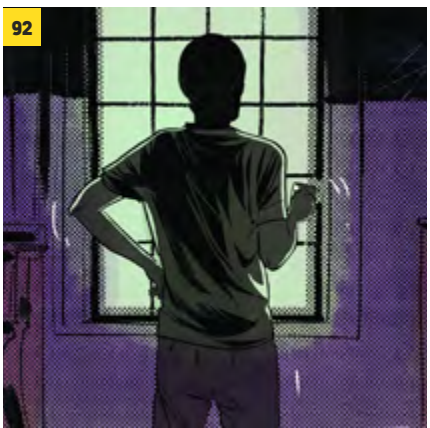
86



88



92



# LEVEL

**STANDARD MSX (MICROSOFT EXTENDED) ZOSTAŁ USTANOWIONY PRZEZ WICEPREZESA JAPOŃSKIEJ FILII MICROSOFTU I SZEFA ASCII CORPORATION, KAZUHIKA NISHIEGO, W 1983 ROKU.**



# Be RETRO like 80s

„LADIES AND GENTLEMEN – ROCK AND ROLL!” – TYMI SŁOWAMI ROZPOCZĘŁA SIĘ DEKADA, BEZ KTÓREJ NIE ISTNIAŁABY WSPÓŁCZESNA POPKULTURA W FORMIE, JAKĄ ZNAMY. TAK JAK XIX WIEK ZAKOŃCZYŁ SIĘ POD KONIEC LIPCA 1914 ROKU WYBUCHEM I WOJNY ŚWIATOWEJ – TAK LATA SIEDEMDZIESIĄTE ODESZŁY W PRZESZŁOŚĆ 1 SIERPNIĄ 1981 ROKU WRAZ Z ROZPOCZĘCIEM NADAWANIA MTV – PIERWSZEJ CAŁODOBOWEJ TELEWIZJI MUZYCZNEJ. INTERNETU, JAKIEGO ZNACIE, JESZCZE NIE BYŁO (ALE FRANCUZI Z MINITELEM ZMIERZALI W SŁUSZNYM KIERUNKU), ZA YOUTUBE ROBIŁ KINESKOPOWY TELEWIZOR Z PODŁĄCZONYM MAGNETOWIDEM, A TELEFONIA KOMÓRKOWA DOPIERO W POŁOWIE DEKADY ZACZĘŁA BYĆ NA TYLE POPULARNA, ŻEBY W CENTRACH DUŻYCH AMERYKAŃSKICH MIAST APARATÓW O WIELKOŚCI MAŁEJ CEGŁY UŻYWALI LUDZIE POKROJU DONALDA TRUMPA CZY TOMMY’EGO VERCETTIGGO.

Wojnska radzieckie wkroczyły do Afganistanu, Ruhollah Chomeini przeprowadził zamach stanu w Iranie (dzięki któremu Ben Affleck odbierze w 2013 roku Oscara za najlepszy film roku – „Operacja Argo”), a Jimmy Carter przegrał wybory z aktorem westernów Ronaldem Reaganem (między innymi „Królowa bydła z Montany” – kto kojarzy, gdzie można było zobaczyć plakat do tego filmu?).

Disco jeszcze żyło – Tony Manero nadal wywijął w białym garniturze w sobotnie wieczory do skocznych rytmów „Born to Be Alive” Patricka Hernandeza, ale tuż za rogiem czaili się Iron Maiden, Madonna czy Depeche Mode. „Neuromancer” trafi na półki księgarń, Apple II i arkusz VisiCalc stanowiły podstawowe wyposażenie biur – IBM PC pojawi się dopiero za chwilę, maszyny arcade wyświetlały niewidzianą nigdy wcześniej grafikę, rynek konsol i komputerów spotkał potworny kryzys i równie spektakularne odrodzenie za sprawą wąsatego hydraulika z Japonii, a przygodówki przeżyją swoją pierwszą młodość. W kinach zabawią nas, rozśmieszą

## KOMPUTERY MNIJ LUB BARDZIEJ OSOBISTE

Nigdy wcześniej ani też nigdy później tak wiele firm nie wyprodukowało tak wielu różnych rodzajów komputerów dla tak wielu. W rok 1980 wchodziliśmy z ugruntowaną (przynajmniej w USA) pozycją Apple II jako sprzętu zarówno biurowego, jak i służącego do grania. Na tym polu jego zasług akurat nie da się przecenić – Ken Williams i Richard Garriott swoje pierwsze gry napisali na tego protoplastę gatunku. Jednak oprócz wielkich, jak Atari, Spectrum, Commodore, Amstrad, IBM i Apple, pojawili się inni, mając nadzieję na odniesienie sukcesu na dopiero tworzącym się rynku. Poniżej pięciu przedstawicieli, może trochę zapomnianych, jednak równie ważnych dla rozwoju komputeryzacji.

i przestraszą Robocop, Terminator, Freddy Krueger, Jason Voorhees, Goonies, Gremliny i Marty McFly, a do ekranów telewizorów przykują David Hasselhoff wraz z Alfem i policjantami z Miami przy dźwiękach czołówki z „Drużyny A”. Odtwarzacze CD na dobre zagoszczą w domach melomanów i audiofilów, aby pod koniec dekady spowodować poważne załamanie produkcji płyt winylowych. Dla uboższych, a w wielu krajach poza USA dla całej reszty, pozostaną kasety magnetofonowe, które miały właśnie wtedy swoje pięć minut, również jako nośniki danych.

Kilka numerów temu słuchaliśmy opowieść o tym, jak wielki wpływ szeroko pojęta popkultura lat siedemdziesiątych wywarła na wszystkie kolejne pokolenia, łącznie z dorastającym obecnie. Czas na kolejną dekadę - o której bez obawy o narażenie się na bycie fanatykiem można powiedzieć, że to w niej właśnie leży źródło większości obecnych memów kulturowych. Pamiętać też trzeba, że nigdy wcześniej świat tak szybko nie poszedł do przodu. I o ile niektórym na samym początku dziewiętego dziesięciolecia XX wieku mogło się wydawać, że Stany Zjednoczone można „dogonić i przegonić”, o tyle pod koniec król był jeden i to on miał rozdawać karty.

Spróbujmy sięgnąć trochę głębiej i znaleźć kilka ekstrarzeczy, które niektórym mogły wylecieć z pamięci, a niektórzy mogli się z nimi nigdy nie zetknąć.

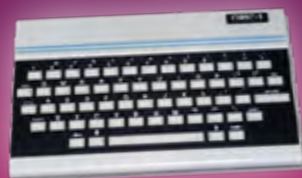
Witajcie na pokładzie, Doc Brown życzy miłej podróży w przeszłość, Panie i Panowie - Rock and Roll!



### ACORN ATOM (1980)

KIEDY W USA KEN WILLIAMS PRACOWNICIE PISAŁ MYSTERY HOUSE NA PRZYNIESIONYM Z PRACY APPLE II. NA WYSPIACH KIEŁKOWAŁA REWOLUCJA. DZIĘKI KTÓREJ WIELKA BRITANIA STAŁA SIĘ W PEWNYM MOMENCIE NAJBARDZIEJ ZINFORMATYZOWANYM KRAJEM ŚWIATA. WYGLĄDAŁBY ONA ZAPEWNE ZUPEŁNIE INACZEJ. GDYBY NIE PRAPRZODEK WSZYSTKICH KOMPUTERÓW Z RODZINY ACORN BBC – ATOM. MOŻNA GO BYŁO NABYĆ W ZESTAWIE DO SAMODZIELNEGO MONTAŻU. PODOBNE ZRESZTĄ JAK JEGO KONKURENTA ZX-80. NIE BYŁ TAK INNOWACYJNY JAK DZIECKO CLIVE'A SINCLAIRE'A. ALE POZWALAŁ NA ROZBUDOWĘ I KOSZTOWAŁ 1/10 CENY SPRZĘTU Z JABŁKIEM.

**BBC MICRO (1981)**  
BBC W 1980 ROKU ROZPOCZĘŁO „COMPUTER LITERACY PROJECT” – CYKL 266 ODCINKÓW AUDYCJI TELEWIZYJNEJ, W KTÓREJ UCZONO NAJBARDZIEJ POTRZEBNEJ UMIEJĘTNOŚCI PRZYSZŁOŚCI – PROGRAMOWANIA. DO TEGO CELU POTRZEBNY BYŁ UNIWERSALNY, NIEDROGI KOMPUTER – A OGŁOSZONY KONKURS WYGRAŁA FIRMA ACORN, POKONUJĄC SINCLAIR RESEARCH. OGROMNE MOŻLIWOŚCI ROZBUDOWY, OBECNOŚĆ W KAŻDEJ SZKOLE (OFICJALNY SPRZĘT BBC) I ŁATWOŚĆ PROGRAMOWANIA POMOGŁY STWORZYĆ POKOLENIE NAJBARDZIEJ ZAAWANSOWANYCH MŁODYCH KODERÓW W EUROPIE. A MOŻLIWE, ŻE W TAMTYM CZASIE – NA ŚWIECIE. DOŚĆ POWIEDZIEĆ, ŻE TO WŁAŚNIE NA TEN LEGENDARNY SPRZĘT W 1984 ROKU POWSTAŁO ELITE – OJCIEC I MATKA WSZYSTKICH KOSMICZNYCH SYMULATORÓW.



### ORIC-1 (1983)

MASZYNA WAŻNA Z CO NAJMNIEJ DWÓCH POWODÓW – PO PIERWSZE. SKOMPUTERYZOWAŁA FRANCJĘ. PO DRUGIE – ERIC CHAHI NA TYM WŁAŚNIE SPRZĘCIE ZDOBYŁ SZLIFY NIEZBĘDNE DO STWORZENIA DZIEŁA ŻYCIA – ANOTHER WORLD. DLACZEGO ORIC-1 NIE STAŁ SIĘ POPULARNY NIGDZIE POZA OJCZYZYNĄ SERÓW I WINA? MOŻE JEDNYM Z POWODÓW BYŁ PO PROSTU PECH? NASTĘPCĄ MODELU Z NUMEREM 1 ZOSTAŁ ORIC ATMOS. LEPIEJ WYKONANY I ZDECYDOWANIE BARDZIEJ WYDAJNY – DOCZekał SIĘ NAWET SWOICH JUGOSŁOWIAŃSKICH I BUŁGARSKICH KLONÓW. W GRUDNIU 1987 ROKU FIRMA TANGERINE COMPUTER SYSTEMS ZAMKNEŁA SWOJE PODWOJE. KOŃCZĄC PRODUKCJĘ NAJBARDZIEJ FRANCUSKIEGO Z ANGIELSKICH SPRZĘTÓW.

### SONY HITBIT HB-F1XD (1987)

STANDARD MSX (MICROSOFT EXTENDED) ZOSTAŁ USTANOWIONY PRZEZ WICEPREZESA JAPŃSKIEJ FILII MICROSOFTU I SZEFA ASCII CORPORATION, KAZUHIKA NISHIEGO. W 1983 ROKU, PRZED ROZPOWSZECHNIENIEM SIĘ FAGICOMA OD WIELKIEGO N STANOWIŁ DE FACTO BAZĘ, NA KTÓRĄ WSZYSTKIE JAPŃSKIE FIRMY PISAŁY SWOJE GRY. PREZENTOWANY TUTAJ SPRZĘT JEST JUŻ PRZEDSTAWIELEM MSX-2 – NA TEN WŁAŚNIE SYSTEM POWSTAŁ METAL GEAR I JEGO DRUGA CZĘŚĆ. A TAKŻE PIERWSZY BOMBERMAN. SONY ZNANE JEST ZE ŚWIETNEGO DESIGNU I MUSIĆ PRZYznać, ŻE STYLÓWKA Z CZERWONĄ STACJĄ DYSKIETEK 3.5 CALA MOŻE ROBIĆ WRAŻENIE.



### LASER 128 (1988)

TEN PRZYKŁAD POKAZUJE, JAK INNE BYŁY TAMTE CZASY OD DZISIEJSZYCH. GDY OBECNIE PRÓBA PORWANIA SIĘ NA APPLE Z KLONEM ICH URZĄDZENIA MOGŁBY SIĘ SKOŃCZYĆ MOCNO NIECIEKAWIE. W 1988 ROKU FIRMA VTECH Z HONG KONGU, PRODUCENT ZABAWEK I KLONÓW PONGA, PRZEPROWADZIŁA REVERSE ENGINEERING CAŁEGO SYSTEMU APPLE II, STWORZYŁA KOMPUTER LASER 128 I ROZPOCZĘŁA JEGO SPRZEDAŻ ZA MNIEJ NIŻ POŁOWĘ CENY ORYGINAŁU. WYTOCZONY PROCES ZOSTAŁ PRZEGRANY PRZEZ APPLE, A URZĄDZENIE WIDOCZNE NA ZDJĘCIU POZOSTAŁO JEDNYM Z NIEWIELU KLONÓW W LEGALNEJ DYSTRYBUCJI. JAK WIDAĆ, CHCIEĆ TO MÓC, PRZYNAJMNIEJ W TAMTEJ EPOCE...

## KONSOLE I ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

O ile na samym początku, w 1980 roku, Atari VCS (przekształcone potem w model 2600) było absolutnym królem, o tyle dekada kończyła się premierą Game Boya – sprzętu, który przeddefiniował pojęcie mobilnego gamingu. W międzyczasie USA przeżyło w 1983 roku kryzys rynku gier, związany z niekontrolowaną produkcją nędznych tytułów na wspomniane już Atari (ostatnim gwoździem do trumny był kartridż E.T. – ale o pogrzebaniu go w ogromnej liczbie na pustyni wszyscy raczej wiedzą). Skutkiem tego był rozwój produkcji gier komputerowych na niespotykaną wcześniej skalę i dopiero wejście Nintendo w 1985 roku wyrównało nieco szanse, przynajmniej za oceanem. Firmy, które przetrwały kryzys, takie jak Sierra i Lucasfilm Games (późniejszy LucasArts), wraz z SSI, MicroProse czy Infocomem stworzyły podwaliny pod produkcję przygodówek, symulacji i gier RPG, których na ówczesnych konsolach po prostu nie dałoby się uruchomić ze względu na złożoność lub sposób sterowania. Obok Segi i Nintendo jest jednak jeszcze kilka sprzętów, które zapewniały rozrywkę rzeszom dzieci i nastolatków, a mogły ująć waszej uwadze. Oto i one:



### COLECOVISION EXPANSION MODULE #1 (1982)

STANDARD MSX (MICROSOFT EXTENDED) ZOSTAŁ USTANOWIONY PRZEZ WICEPREZESA JAPONSKIEJ FILII MICROSOFT I SZEFA ASCII CORPORATION. KAZUHIKA NISHIEGO. W 1983 ROKU. PRZED ROZPOWYSZECHNIENIEM SIĘ FAMICOM A OD WIELKIEGO N STANOWIŁ DE FACTO BAZĘ, NA KTÓRĄ WSZYSTKIE JAPONSKIE FIRMY PISAŁY SWOJE GRY. PREZENTOWANY TUTAJ SPRZĘT JEST JUŻ PRZEDSTAWICIELEM MSX-2 – NA TEN WŁAŚNIE SYSTEM POWSTAŁY METAL GEAR I JEGO DRUGA CZĘŚĆ. A TAKŻE PIERWSZY BOMBERMAN. SONY ZNANE JEST ZE ŚWIETNEGO DESIGNU I MUSICIE PRZYZNAĆ, ŻE STYLÓWKA Z CZERWONĄ STACJĄ DYSKIETEK 3.5 CALA MOŻE ROBIĆ WRAŻENIE.



### TOMY TURNIN' TURBO DASHBOARD (1983)

ZANIM NADESZŁA EPOKA TEST DRIVE I NEED FOR SPEED, NA PÓŁKACH SKLEPÓW Z ZABAWKAMI POJAWIŁ SIĘ TURBO DASHBOARD – NAJBARDZIEJ ZAAWANSOWANY SYMULATOR JAZDY SAMOCHODEM DLA DZIECI. JAKI MOŻNA BYŁO SOBIE WYOBRAZIĆ NA POCZĄTKU LAT OSIEMDZIESIĄTYCH. Z WŁASNĄ KIEROWNICĄ, CZTEREMA BIEGAMI, STACJĄ, PRĘDKOŚCIOMIERMZEM, OBROTOMIERMZEM, LICZNIKIEM KILOMETRÓW I PALIWA, A PRZEDĘ WSZYSTKIM – EKRANEM, NA KTÓRYM ZMAGAŁIMY SIĘ Z DROGĄ. CAŁOŚĆ MOCNO PRZYPOMINAŁA AUTOMAT NIGHT DRIVER, A POSIADANIE CZEGOŚ TAKIEGO W DOMU – TO BYŁO COŚ! CAŁA GENERACJA FANÓW SZYBKIEJ JAZDY SWOJE PIERWSZE WYŚCIGI ODBYWAŁA NA TEJ WŁAŚNIE MASZYNIE.

### PCJR (1984)

UZNANY PRZEZ MAGAZYN TIME ZA JEDNĄ Z NAJWIĘKSZYCH MARKETINGOWYCH PORĄZEK W HISTORII, MIAŁ MIMO WSZYSTKO ŁATWY START. OPARTY NA IBM PC/XT. Z LEPSZĄ GRAFIKĄ I MOŻLIWOŚCIĄ PODŁĄCZENIA DO TELEWIZORA, KLAWIATURĄ I PODCZERWIENIAMI I GNIAZDAMI NA KARTRIDŻE – CO MOGŁO PÓJĆ NIE TAK? OKAZAŁO SIĘ, ŻE KLIENTY NIE CHCĄ WYDAWAĆ PIENIĘDZY NA URZĄDZENIE PRZEZNACZONE DO GIER, DOŚĆ WYSOKO WYCENIONE I Z NIEWIELKĄ LICZBĄ DEDYKOWANEGO OPROGRAMOWANIA. DODATKOWO NIE WSZYSTKO PRZEZNACZONE NA INNE PECETY DAWAŁO SIĘ URUCHOMIĆ Z POWODU RÓŻNIC W ARCHITEKTURZE. JEDNAK GOBY NIE PCJR, ROBERTA WILLIAMS NIE PODPISAŁBY KONTRAKTU NA STWORZENIE GRY, KTÓRA MIAŁA TEN WŁAŚNIE SPRZĘT WYPROMOWAĆ – KING'S QUEST. RESZTA JEST HISTORIA...



### VECTREX (1982)

KIEDY MASZ DO DYSPOZYCJI NIESPRZEDANE KINESKOPY I RAZEM Z TRÓJKĄ KOLEGÓW WPADASZ NA POMYSŁ, ŻEBY ZROBIĆ Z NICH KONSOLĘ DO GIER, A DO TEGO JEST POCZĄTEK LAT OSIEMDZIESIĄTYCH – TO ZNACZY, ŻE MOŻE CI SIĘ UDAĆ. KONSOLA, KTÓRA NIE POTRZEBOWAŁA TELEWIZORA (GDYŻ SAMA BYŁA SOBIE WYŚWIETLACZEM), Z NAPRAWDĘ NIEZŁĄ GRAFIKĄ WEKTOROWĄ (STĄD NAZWA) I KOLOROWYMI NAKŁADKAMI MAJĄCYMI SYMULOWAĆ BARWY W GRACH, Z AKCESORIAMI TAKIMI JAK OKULARY 3D CZY ŚWIETŁNE PIÓRO, WYDAJE SIĘ CZYMŚ NIESAMOWITYM. JEŻELI PORÓWNAJMY JĄ Z MASZYNAMI Z TAMTYCH LAT, POCZĄTKOWO JEJ DOBRA SPRZEDAŻ ZOSTAŁA NIESTETY ZATRZYMANA PRZEZ KRYZYS ROKU 1983, A SAM SYSTEM TRAFIŁBY DO ŁAMUSA, GDYBY NIE RZESZA ZWOLENNIKÓW, KTÓRZY DO DZISIAJ (38 LAT PÓŹNIEJ!) TWORZĄ NA NIEGO TYTUŁY. I TO JEST DOPiero KULTOWA MASZYNA!



### NINTENDO POWER GLOVE (1989)

FILM „THE WIZARD” MOŻE NIE BYĆ WYBITNY (CHOCIAŻ DZISIAJ OGLĄDA SIĘ JAKO ŚWIADECTWO CZASÓW), JEDNAK TO WŁAŚNIE TAM MOGLIMY ZOBACZYĆ NA EKRANIE SŁAWNĄ REKAWICĘ, SIEDEMNAŚCIE LAT PRZED PREMIERĄ WII SPECE OD KONTROLERÓW WYMYŚLIŁI COŚ, CO PRZY WŁAŚCIWYM WSPARCIE MOGŁO JUŻ WTEDY ZREWOLUCJONIZOWAĆ RYNEK – POZWALAŁO PRZYNAJMIENIEJ W TEORII ROBIĆ TO, CO KILKANAŚCIE LAT PÓŹNIEJ TOM CRUISE W „RAPORCIE MNIEJSZOŚCI”. CO CIEKAWIE, SAM GADŻET BYŁ JEDYNIENIE „OFICJALNIE LICENCJONOWANY”, CO OZNACZAŁO, ŻE WIELKIE N NIE ODPOWIADAŁO ANI ZA JEGO DESIGN, ANI ZA PRODUKCJĘ. WYDANO JEDYNIENIE DWA TYTUŁY KORZYSTAJĄCE Z DOBRÓDZIEJSTW USTRÓJSTWA I CHOCIAŻ MOŻNA BYŁO GO UŻYWAĆ DO NORMALNYCH GIER PO WKLEPIANIU WŁAŚCIWEGO KODU, TO NIE BYŁO TO W POŁOWIE TAK WYGODNE JAK TRZYMANIE ZWYKŁEGO PADA.

## KINO...

W zasadzie temat na cały artykuł, albo na dwa, no może trzy.

Najlepiej pamięta się filmy z dzieciństwa, ale powiedzcie sami, czy kiedykolwiek powstało tyle tytułów tak ważnych dla popkulturowego dziedzictwa? „Robocop”, „Koszmar z ulicy Wiązów”, „Piątek, trzynastego”, „Gremliny”, „Aliens”, „E.T.” czy „Gry wojenne” – biznes, nie tylko filmowy, do dzisiaj z mniejszym lub większym sukcesem żeruje na stworzonych wtedy IP. Oto piątka obrazów, które przeniosą was w świat elektronicznych zagrożeń, inteligentnych komputerów pomagających w zdobyciu ponętnej sąsiadki i pokażą, że dzięki automatowi Atari można zostać międzygalaktycznym bohaterem.



### ELEKTRYCZNE SNY (1984)

KOLEJNY NIEZBYT ROZGARNIĘTY BOHATER. JEDNAK TUTAJ KOMPUTER, ZANIM STANIE SIĘ WYJĄTKOWO ZABORCZĄ I ZŁOŚLIWĄ MASZYNĄ, PRZYNAJMNIJ UDAJE PRZYJACIELA. JAK PODERWAĆ PIĘKNĄ SĄSIADKĘ, KIEDY SAMEMU LEDWO POTRAFIMY SIĘ WYSŁOBIĆ? TO PROSTE – KUPMY KOMPUTER. A ON NAM WE WSZYSTKIM POMÓŻE. ALE CO ZROBIMY, KIEDY MASZYNĄ RÓWNIEŻ SIĘ ZAKOCHA? DO TEGO MUZYKA GIORGIO MORODERA – ABSOLUTNY MUST SEE.



### PRZYJAŹŃ NA ŚMIERĆ I ŻYCIE (1986)

CO MOŻE SIĘ STAĆ, GDY JESTEŚMY KOMPUTEROWYM GENIUSZEM I ZAPROJEKTOWANY PRZEZ SIEBIE PROCESOR WSCZEPIMY MARTWEJ, ATRAKCYJNEJ DZIEWCZYŃCIE Z SĄSIEDZTWA? DUŻO. JEŻELI FILM NAKRĘCI SAM WES CRAVEN. CAŁOŚĆ TRZYMA W NAPIĘCIU, A ZAKOŃCZENIE, KIEDY WIDZIAŁO SIĘ JE PIERWSZY RAZ, POTRAFIŁO PRZESTRASZYĆ. JEŻELI PRZYMKNIEMY OKO NA PEŁYCZNY SCENARIUSZA, TO SAMA FABUŁA MOŻE ZMUSIĆ DO MYŚLENIA. TAKI „UPGRADE” SPRZĘD LAT. KONIECZNIE.



### EVILSPEAK (1981)

GNEBIONY PRZEZ KOLEGÓW BOHATER, AKADEMIA WOJSKOWA, KTÓREJ ZAŁOŻYCIEL PODPISAL PAKT Z WŁADCĄ CIEMNOŚCI I ZOSTAŁ WSKRZESZONY W FORMIE BARDZO ZŁEGO (CHYBA NA OTOCZENIE) KOMPUTERA, I MOCNE SCENY KRWAWEJ RZEZI. CAŁKIEM NIEZŁY MISZMASZ, KTÓRY JEDNAK OGLĄDA SIĘ DOŚĆ GŁADKO. JEŻELI NIE MAMY ZBYT WYSOKICH WYMAGAŃ. TAK POKRĘCONEJ, ORYGINALNEJ FABUŁY NIE ZNAJDZIECIE CHYBA NIGDZIE INDZIEJ – DO OBEJRZENIA, JEDNAK GŁÓWNIIE PRZEZ PASJONATÓW.



### OSTATNI GWIEZDNY WOJOWNIK (1984)

FILM LEGENDA. REŻYSER NICK CASTLE (GRAŁ MICHAELA MYERSA W PIERWSZYM „HALLOWEEN”) KONIECZNIE CHCIAŁ ZROBIĆ COŚ, CO PRZYCMIĘŁOBY „GWIEZDNE WOJNY” – WYSZŁA SPACE OPERA NA STERYDACH Z CAŁKIEM CIEKAWĄ FABUŁĄ. JEDEN Z PIERWSZYCH FILMÓW, W KTÓRYM WYKORZYSTANO CGI, A TAKŻE PRZYKŁAD NIEZDECYDOWANIA FIRMY ATARI, KTÓRA UMIEŚCIŁA W FILMIE PROTYPOWY AUTOMAT ARCADE (PEŁNI BARDZO WAŻNĄ ROLĘ) I MIMO ZŁOŻONYCH OBJĘTIWCI NIGDY GO NIE WYPUSZCIŁA DO SALONÓW. TO SAMO STAŁO SIĘ Z GRĄ W WERSJI NA OSIEMI BITÓW, KTÓRA OSTATECZNIE ZOSTAŁA WYDANA POD NAZWĄ STAR RAIDERS II. ZMARNOWANY POTENCJAŁ MARKETINGOWY, ALE OGLĄDA SIĘ NAPRAWDĘ NIEZŁE.



### SHOCKER (1989)

PO RAZ DRUGI WES CRAVEN – NAKRĘCONE W DZIEŚIĘ TYGODNI NISKOBUDŻETOWE DZIEŁO O SERYJNYM MORDERCY, KTÓRY PO ŚMIERCI NA KRZESLE ELEKTRYCZNYM POWRACA, ABY ZEMŚCIĆ SIĘ NA CZŁOWIEKA, KTÓRY ZAPROWADZIŁ GO DO WIĘZIENIA. FABUŁA OBFITUJE W WYJĄTKOWE NAWET JAK NA GATUNEK CZARNEJ KOMEDII ZWROTY AKCJI. DAVE MUSTAINE Z MEGADETH PODŚPIWUJE TEMAT PRZEWODNI, A W ROLĘ HORACE'A PINKERA, MANIAKA, KTÓRY POTRAFI OPĘTAĆ INNYCH POD POSTACIĄ ŁADUNKU ELEKTRYCZNEGO, WCIEŁA SIĘ NIKT INNY JAK MITCH PILEGGI, NIEZAPOMNIANY WALTER SKINNER Z „Z ARCHIWUM X”. OSTATECZNIE FILM WIELOKROTNIĘ ZWRÓCIŁ ZAINWESTOWANE PIENIĄDZE I POZOSTAJE DO DZISIAJ JEDNYM Z BARDZIEJ GENIONYCH W DOROBKU REŻYSERA. CAŁKOWICIE ZASŁUŻENIE.

### ...I TELEWIZJA

Obrazy, które leciały w telewizji, nie musiały być arcydziełami – wręcz przeciwnie, w scenariuszach wskazana była pewna doza naiwności. W takich serialach jak „Drużyna A”, „Knight Rider” czy „MacGyver” bardzo rzadko ktoś ginął i mimo wielkiej liczby wybuchów i strzelanin bohaterowie i ich wrogowie zazwyczaj wychodzili zarówno z życiem, jak i bez szwanku. W „Policjantach z Miami” było już trochę poważniej, a odcinki wyglądały jak dobrze nakręcone teledyski z najpopularniejszą w tamtym czasie muzyką. Czasami podejmowano jednak poważniejsze tematy. Nawet na ogólnie rozumianym Zachodzie, jeżeli coś leciało w sobotę albo w niedzielę wieczorem – przez kolejny tydzień pozostawało przedmiotem dyskusji nie tylko w podstawówkach. Zobaczmy, o czym można było pogadać na stołówce w szkole po weekendzie:



### NAJAZUTRZ (1983)

Z POMINIĘCIEM CZASU KRYZYSU KUBAŃSKIEGO TO WŁAŚNIE POCZĄTEK LAT OSIEMDZIESIĄTYCH CHARAKTERYZOWAŁ SIĘ NAJWIĘKSZYM STOPNIEM ZAGROŻENIA MIĘDZYKONTYNTENTALNYM KONFLIKTEM NUKLEARNYM. MANEWRY NATO POD KRYPTONIMEM ABLE ARCHER W RFN MOGŁY FAKTYCZNIE DOPROWADZIĆ DO POCZĄTKU APOKALIPSY – W ROSJI PALCE NAPRAWDĘ SPOCZYWAŁY JUŻ NA CZERWONYCH GUZIKACH, ALE 20 LISTOPADA 1983 ROKU TELEWIZJA W USA POKAZAŁA FILM, KTÓRY ZDEFINIOWAŁ POSTRZEGANIE TEGO, CO WYDARZY SIĘ PO ATAKU ATOMOWYM, NA CAŁE NASTĘPUJĄCE DZIESIĘCIOLECIE – PRAKTYCZNIE DO KOŃCA ZIMNEJ WOJNY. ATAK ATOMOWY OBSERWUJEMY Z PERSPEKTYWY MIESZKAŃCÓW KANSAS, TAKIEGO AMERYKAŃSKIEGO „MIDDLE OF NOWHERE”. OBRAZY ŚMIERCI SPÓDWOĐOWANE J. CHOROBA, POPROMIENNA I ABSOLUTNEGO ZNISZCZENIA DOPROWADZIŁY DO WIELU PRZYPADKÓW SZOKU. SZCZEGÓLNIĘ WŚRÓD DZIECI – FILM PUSZCZONO PO WIECZORNICH WIADOMOŚCIACH, W PORZĘ NAJLEPSZEJ OGŁADALNOŚCI. SPEKULUJE SIĘ, ŻE TO WŁAŚNIE TEN OBRAZ PRZEMÓWIŁ DO ROZSĄDKU WIELU POLITYKOM PO OBYDWU STRONACH ŻELAZNEJ KURTyny I DOPROWADZIŁ DO ROZPOCZĘCIA ROZMÓW ROZBROJENIOWYCH.



### POSTERUNEK PRZY HILL STREET (1981-1987)

PIERWSZY TEGO TYPU SERIAL W AMERYKAŃSKIEJ TELEWIZJI – PARADOKONTALNA FORMUŁA, UKAZANIE PRAWDZIWEGO ŻYCIA POLICJANTÓW NA POSTERUNKU W MIE. JSCU, KTÓRE PRZYPOMI- NAŁO CHICAGO (NAZWA SAMEGO MIASTA NIGDY NIE PADA NA EKRANIE). PRAWDZIWE PROBLEMY ZWYKŁYCH MIESZKAŃCÓW METROPOLII, TRAGEDIE OSOBISTE, NIEDOINWESTOWANIE – TO NIE BYLI „STARSKY & HUTCH” ANI TEŻ PORUCZNIK COLUMBO. FABUŁA WIELU ODCINKÓW BYŁA OPARTA NA RZECZYWISTYCH WYDARZENIACH I JEŻELI WIERZYĆ RELACJOM, TO WŁAŚNIE TA SERIA ZAINSPIRO- WAŁA POWSTANIE PIERWSZEJ CZĘŚCI POLICE QUEST, NIE WSPOMINAJĄC O GRZE Z 1991 ROKU NA AMIGĘ, ATARI ST I PC.



## THREADS (1984)

BRITYSKA TELEWIZYJNA ODPOWIEDŹ NA „NAZAJUTRZ” – I JAK TO U BRITYJCZYKÓW BYWA, MROCNIEJSZA, STRASZNIJSZA I POZOSTAWIAJĄCA WIDZA W STANIE ZDECYDOWANIE BARDZIEJ DEPRESYJNYM NIŻ PRZED SEANSEM. TYM RAZEM ZSSR ATAKUJE ZJEDNOCZONE KRÓLESTWO ZA POMOCĄ RAKIET MIĘDZYKONTYNTENTALNYCH, A NIEDOBITKI NA RUINACH SHEFFIELD WALCZA O PRZETRWANIE, NIE PRZEBIERAJĄC W ŚRODKACH. TUTAJ NIE MA JUŻ OBRAZÓW JEDNOCZENIA SIĘ LUDZI PO ZAGŁADZIE, A NAJWIĘKSZYM WROGIEM CZŁOWIEKA POZOSTAJE DRUGI CZŁOWIEK. MŁODY CHARLIE BROOKER, JEDEN Z TWÓRCÓW „CZARNEGO ZWIERCIADŁA”, W JEDNYM Z WYWIADÓW PRZYNAŁ. ŻE TO WŁAŚNIE TEN FILM STANOWIŁ DLA NIEGO JEDNĄ Z NAJWIĘKSZYCH INSPIRACJI. WIELE WSPÓŁCZESNYCH PRODUKCJI WYDAJE SIĘ CZERPAĆ Z TEGO SCHEMATU. OD „THE WALKING DEAD” PO THE LAST OF US – JEDNAK TO WŁAŚNIE „THREADS” POKAZAŁO, JAK MOŻE WYGLĄDĄĆ ŚWIAT PO ARMAGEDONIE. I WIECIE CO? NIE MAM POWODU, ABY W TO NIE WIERZYĆ...

## OPOWIEŚCI Z CIEMNEJ STRONY (1984-1988)

JEDNA Z KILKU ANTOLOGII „PRZERAŻAJĄCYCH OPOWIEŚCI”, KTÓRE STRASZYŁY WIDZÓW PRZEZ LATA OD POWSTANIA TELEWIZJI – POCZĄWSZY OD „STREFY MROKU”, POPRZEZ „ALFRED HITCHCOCK PRZEDSTAWIA”, A SKOŃCZYWSZY NA „KOLCHAK: THE NIGHT STALKER”. O WYJĄTKOWOŚCI TEJ KONKRETNEJ SERII NIECH ŚWIADCZY TO, ŻE ZA JEJ POWSTANIE ODPOWIADA GEORGE A. ROMERO, A SCENARIUSZE WIELU ODCINKÓW BYŁY TWORZONE PRZEZ TAKICH MISTRZÓW GATUNKU JAK STEPHEN KING, CLIVE BARKER, ROBERT BLOCH, HARLAN ELLISON LUB OPIERAŁY SIĘ NA ICH OPOWIADANIACH. DZIĘKI TEMU, ŻE EPIZODY TRWAŁY PO 20 MINUT, UDAWAŁO SIĘ UTRZYMAĆ KLIMAT CIĄGŁEGO ZAGROŻENIA I NIEPOKOJU BEZ DŁUŻYNI I NIEPOTRZEBNYCH UJĘĆ. WIĘKSZOŚĆ Z NICH POTRAFI STRASZYĆ JESZCZE DZISIAJ.



## KAPITAN POWER I ŻOŁNIERZE PRZYSZŁOŚCI (1987-1988)

PO POWYŻSZYCH PRZYKŁADACH SOLIDNEJ TELEWIZYJNEJ PRODUKCJI CZAS NA COŚ ŁEŻYSZEGO. „KAPITAN POWER” LEGIAŁ TYLKO PRZEZ JEDEN SEZON, ALE ZDĄŻYŁ ZDOBYĆ GRONO ZAGORZAŁYCH FANÓW. EFEKTY SPECJALNE BYŁY TWORZONE KOMPUTEROWO, A KAŻDY ODCINEK ZAWIERAŁ MOMENTY AKCJI, Z KTÓRYMI BYŁY POWIĄZANE WYDANE RÓWNOLEGLI Z SERIALEM ZABAWKI FIRMY MATTEL. WYPRODUKOWANO NAWET TRZY KASETY VHS, DZIĘKI KTÓRYM, CELUJĄC W EKRAŃ KUPIONYM OSOBNO STATKIEM KAPITANA POWERA Z ELEKTRONICZNYMI LICZNIKAMI, MOGLIŚMY STRZELAĆ DO PRZECIWNIKÓW I OTRZYMYWAĆ OBRAŻENIA. A FABUŁA? W PRZYSZŁOŚCI LUDZKOŚĆ PRZEGRĄ WOJNĘ Z MASZYNAMI, KTÓRE BĘDĄ POLOWAĆ NA NIEDOBITKÓW. W WIELKIEJ MROCZNEJ FORTECY REZYDUJE LORD DREAD, KTÓRY PLANUJE OSTATECZNĄ ZAGŁADĘ ZIEMI, JEDNAK NA JEGO DRODZE STAJĄ DZIELNI BOHATEROWIE, KTÓRZY ZA POMOCĄ UNIKALNEJ TECHNOLOGII MOGĄ PRZYWODZIEWAĆ SKAFANDRY MOCY I STAWAĆ SIĘ WYSPECJALIZOWANYMI JEDNOSTKAMI BOJOWYMI. KOJARZY KTOŚ, COŚ? OSTATNIO MÓWI SIĘ O POWROTCIE SERII NA EKRAŃY – BĘDĘ OCZEKIWAŁ TEJ CHWILI Z NIECIERPLIWOŚCIĄ.



## CODZIENNA TECHNIKA – POWER TO THE PEOPLE

W latach siedemdziesiątych można było jeszcze funkcjonować, posiadając jedynie telewizor, radio i może telefon, natomiast kolejna dekada wprowadziła tak wiele zmian w życiu, że codzienne czynności coraz częściej związane były z obsługą otaczającej techniki. Nie są to jeszcze lata dziewięćdziesiąte, kiedy brak komputera oznaczał coraz większe wykluczenie cywilizacyjne, ale właśnie wtedy zaczął się ten trwający do dziś trend. Telefony komórkowe (wielkości porządnej cegły), VHS, kamery wideo, wszechobecny Walkman i jego klony, a także telewizja kablowa – to wszystko sprawiało, że nawet jeżeli życie niekoniecznie stawało się prostsze, to na pewno było ciekawsze. Poznajcie pięć wynalazków, które w momencie premiery chciały mieć prawie każdy (jeżeli było go stać).



### POLAROID 660 (1982)

NA DŁUGO PRZED FOTOGRAFIA CYFROWA SPRZĘTEM POZWALAJĄCĄ UZYSKAĆ WYKONANE ZDJĘCIE PRAWIE NATYCHMIAST PO KLIKNIĘCIU MIGAWKI BYŁ POLAROID – APARAT FIRMY ISTNIEJĄCEJ OD 1937 ROKU, ODPOWIEDZIALNEJ MIĘDZY INNYMI ZA ROZWÓJ KINOWEJ TECHNOLOGII 3D. PIERWSZE URZĄDZENIE TYPU „INSTANT” POWSTAŁO JUŻ W 1948 ROKU, ALE TO MODEL O NUMERZE 660 POZOSTAJE DO DZISIAJ TYM, KTÓRY WYOBRAŻAMY SOBIE JAKO APARAT Z LAT OSIEDZIESIĄTYCH. CO PRAWDA SŁAWNE ZDJĘCIE SARAH CONNOR ZOSTAŁO WYKONANE ZA POMOCĄ APARATU KODACHROME 960, ALE PROCES WYTŁOCZONY KODAKOWI PRZEZ TWÓRCÓW ORYGINALNEGO ROZWIĄZANIA ZOSTAŁ PRZEZ NICH WYGRANY, DZIĘKI CZEMU LOGO Z POWSZECHNIE ZNANA TĘCZA STAŁO SIĘ POTEM PIERWOTNĄ IKONĄ INSTAGRAMA. O ILE FOTOGRAFIA CYFROWA PRAWIE CAŁKOWICIE ZABIŁA APARATY Z WYSKAKUJĄCĄ Z DOŁU ODBITKĄ, O TYLE NA SZCZĘŚCIE DLA RETROMANIĄKÓW ZNANY INWESTOR Z POLSKI, OSKAR SMOŁOKOWSKI, WYKUPIŁ PRAWA DO MARKI I DO DZIS PPRODUKUJE TAK URZĄDZENIA I WKŁADY. NIC TYLKO PSTRYKAĆ. UWAGA! JEDNAK NA SAMOTNE KOBIETY NA STACJACH BENZYNOWYCH...



### APPLE LISA (1983)

ZAPEWNE ZASTANAWIASIĘ, DLACZEGO W SEKCJI O CODZIENNEJ TECHNICE ZNALAZŁ SIĘ KOMPUTER, I TO NIE BYŁE JAKI – MOGLIŚMY OBSŁUŻYĆ GO MYŚKĄ. UŻYWAJĄC GRAFICZNEGO INTERFEJSU UŻYTKOWNIKA. PO PROSTU PO RAZ PIERWSZY W TAK ZNACZĄCY SPOŚOB MASZYNA ZBLIŻYŁA SIĘ DO CZŁOWIEKA – ZAMIAST KOMEND, KTÓRE TRZEBA BYŁO ZAPAMIĘTAĆ I CIERPLIWIE WPROWADZIĆ, OTRZYMALIŚMY KURSOR I PRZYCISK. NO I NIE ZAPOMINAJMY O TYM, JAKĄ REWOLUCJĄ BYŁY CZARNE LITERY NA BIAŁYM EKRANIE. W LABORATORIACH XEROXSA ISTNIAŁY CO PRAWDA PROJEKTY, NA KTÓRYCH SWOJE POMYSŁY OPARŁ STEVE JOBS. JEDNAK LISA BYŁA PIERWSZYM SPRZĘTEM, KTÓRY TAKIE ROZWIĄZANIA ZANIÓSŁ POD STRZECHY. BARDZO BOGATE STRZECHY – CENA W MOMENCIE PREMIERY RÓWNAŁA SIĘ 26 TYSIĄCOM OBECNYCH DOLARÓW. PIERWSZY MACINTOSH, NASTĘPCA, KTÓRY POCIĄGNĄŁ REWOLUCJĘ, POWSTAŁ JAKO BARDZIEJ DOSTĘPNY CENOWO PROJEKT WYKORZYSTUJĄCY ROZWIĄZANIA STARSZEJ SIOSTRY.



### EPSON ET-10 (1984)

DZISIAJ, ABY OBEJRZEĆ TELEWIZJĘ, W WIĘKSZOŚCI PRZYPADKÓW URUCHAMIAMY PO PROSTU JEDNĄ Z APLIKACJI NA SMARTFONIE ALBO WCHODZIMY BEZPOŚREDNIO NA STRONĘ – ALE TRZYDZIEŚCI PIĘĆ LAT TEMU POSIADANIE PRZENOŚNEGO KOLOROWEGO TELEWIZORKA WIELKOŚCI RADIA TRANZYSTOROWEGO BYŁO NIESAMOWITYM SZPANEM I DOWODEM NA POSTĘP JAPOŃSKIEJ MINIATURYZACJI. EKRAN BYŁ ABSOLUTNYM CUDEM TECHNIKI – AKTYWNA MATRYCA TN O PRZEKĄTNEJ 2 CALI I 52 800 PIKSELI – W 1984 ROKU! JEŻELI DOŁOŻYMY DO TEGO PIĘĆ GODZIN PRACY NA BATERII, OTRZYMAJEMY URZĄDZENIE WYPRZEDAŻĄCE SWOJĄ EPOKĘ. DZISIAJ MODEL ET-10 SPOTYKANY JEST W WIELU MUZEACH TECHNIKI JAKO PRZYKŁAD TECHNOLOGICZNYCH OSIĄGNIĘĆ LAT OSIEDZIESIĄTYCH.



### PROMAX J-1 SUPER JUMBO (1987)

CZYM BYŁOBY W TAMTYCH CZASACH SKRZYŻOWANIE W BIEDNIEJSZEJ, CZARNEJ DZIELNICY DOWOLNEGO AMERYKAŃSKIEGO DUŻEGO MIASTA BEZ EKIPY ZIOMKÓW STOJĄCYCH LUB TAŃCZĄCYCH WOKÓŁ WIELKIEGO, NAJCZĘŚCIEJ SREBRNEGO, JEDNOKASETOWEGO GHETTOBLASTERA? SAMA NAZWA WYWODZI SIĘ OCZYWIŚCIE OD GETTA I SŁOWA „BLASTING” (ROZWALAĆ). TEGO TYPU ODTWARZACZE POJAWIŁY SIĘ NA ULICACH JUŻ W POCZĄTKACH DEKADY. JEDNAK DOPiero W JEJ DRUGIEJ POŁOWIE ZACZEŁY WYGLĄDAĆ NAPRAWDĘ BAROKOWO. MNOGOŚĆ POTENCJOMETRÓW, GAŁEK I SUWAKÓW, A DO TEGO LAMPKI, DIODY I ELEKTRONICZNE WYŚWIETLACZE DEFINIOWAŁY POZIOM SZACUNKU, JAKI WZBUDZAŁO SIĘ NA DZIELNI W TRAKCIE SPACERU Z USTAWIONYM NA MAKSYMALNĄ GŁOŚNOŚĆ URZĄDZENIEM NA RAMIENIU.

### SONY MHC-P77 COMPONENT SYSTEM (1989)

MOŻE TERAZ WIĘKSZOŚCI UŻYTKOWNIKÓW WYSTARCZA DWA GŁOŚNIKI DO KOMPUTERA LUB SŁUCHAWKI 7.1 (MOGĄ BYĆ BEZPRZEWODOWE), CZASAMI KINO DOMOWE, OSTATNIO CORAZ CZĘŚCIEJ ZASTĘPOWANE PRZEZ DESIGNERSKI SOUNDBAR LEŻĄCY POD WISZĄCYM NA ŚCIANIE TELEWIZOREM. ALE JEŻELI W 1989 ROKU MIELIŚCIE PIENIĄDZE, DUŻO PIENIĄDZY I BYLIŚCIE ASPIRUJĄCYM YUPPIE (TO TAKI PAN LUB PANI, KTÓRY W PRACY PO 12 GODZIN DLA KORPORACJI DOSTRZEGALI SENS ŻYCIA I JEGO CEL) – TO, CO WIDZICIE NA ZDJĘCIU, BYŁO OBOWIĄZKOWE. W WEEKENDY MOGLIŚCIE ZRELAKSOWAĆ SIĘ, SŁUCHAJĄC MUZY LUB OGLĄDAJĄC NAJNOWSZE VHS-Y NA EKRANIE TELEWIZORA. OCZYWIŚCIE MARKI SONY. MNIEJSZE KOMPONENTY NIŻ U KONKURENCJI POZWAŁAŁY NA ZMIESCZENIE WSZYSTKIEGO CO TYLKO POTRZEBNE W ŚREDNIEJ WIELKOŚCI SZAFCE.



Oczywiście lata osiemdziesiąte były o wiele bogatsze, każdy, kto wtedy był nastolatkiem (żyjącym w kręgu kultury zachodniej), z łatwością dorzuci do powyższej listy wiele rzeczy, których używał, które oglądał czy których słuchał. A co z maszynami arcade, zapytacie? Ghost's'n Goblins? Green Beret? Com-mando? Gun.Smoke? Z uwagi na

nabożną cześć, jaką oddajemy owym sprzętom, i na fakt, że praktycznie wszyscy z nas po raz pierwszy zetknęli się z nimi w Polsce (najczęściej we wnętrzu wozu Drzymały), postanowiłem opisać je przy okazji kolejnego artykułu – „Be retro like 80's PL” – w nieodległej przyszłości.

TO BE CONTINUED...

# Larry

Dawno, dawno temu, w 1981 roku, kiedy rozneglizowane panie można było oglądać na ekranie własnego telewizora lub w kolorowych, importowanych pisemkach – w firmie On-Line Systems powstała gra Softporn Adventure, tekstowa przygodówka, w której bohater miał za zadanie znaleźć towarzyszkę zabaw lub życia, włócząc się po knajpach i podejrzanych przybytkach.

■ Paweł Gawlikowski

**S**kandal nie został wywołany przez poruszane w grze dorosłe tematy, lecz raczej przez jej okładkę, na której trzy nie do końca ubrane panie raczyły się w jacuzzi szampanem podawanym przez przystojnego, wąsatego kelnera. Nikt wcześniej nie użył tak odważnego zdjęcia w bądź co bądź powszechnie dostępnym produkcie leżącym w zasięgu niewinnych rąk dorastającej młodzieży płci męskiej...

Hoże dziewoje na okładce to Roberta Williams, współzałożycielka On-Line Systems, Diane Siegel, kierowniczka produkcji, i Susan Davis, księgowa. Legenda głosi, że przed zatrudnieniem wspomnianego kelnera Ken Williams dwukrotnie upewniał się,

czy jest on odmiernej orientacji... Kiedy minęło już kilka lat od protestów (na organizacje religijne, szczególnie w Ameryce, zawsze można liczyć), w 1987 roku Al Lowe postanowił lekko rozwinąć fabułę, dodać niezłą jak na tamte czasy grafikę, chwytliwy motyw muzyczny, et voila - na rynku pojawiła się gra o przydługim tytule Leisure Suit Larry in the Land of Lounge Lizards. Pierwszy człon nazwy odnosił się do garnituru z poliestru, taniego wdzianka barowych podrywaczy, natomiast drugi oznaczał osobę spędzającą wieczory na włóczeniu się po nocnych klubach. Do legendy przeszedł (pomijany tajemną kombinacją klawiszy) test „dorosłości”. Otrzymał w nim (po uprzednim podaniu swojego wieku) pięć pytań



■ Pudełko pełne radośnie lekkiej erotyki i nieskrępowanego humoru spod znaku Ala Lowe'a kusilo różowym kolorem.

dotyczących polityki, filmu i amerykańskiej historii. Dwa błędy powodowały konieczność ponownego uruchomienia. Jeżeli było to trudne do przeskokowania dla amerykańskiego nastolatka w latach osiemdziesiątych, to wyobraźcie sobie, jaką trudność mogło sprawiać komuś w Polsce, kiedy internet był dopiero mglistą obietnicą...

Pudełko zostało wykonane w klasycznym, „sierrowym” modelu - obwoluta z kartonu nasuwana na dobrej jakości twardą wkładkę z wizerunkiem znanej każdemu góry. Od razu rzucają się w oczy różowy kolor i dość frywolna poza głównego bohatera - całość obiecywała mnóstwo mocno niecenzuralnej zabawy. Dołączony katalog z 1987 roku prezentuje takie zapomniane tytuły jak Championship Boxing czy 3D Helicopter Simulator, a na osobnej ulotce dostajemy reklamę Money Makera, programu do zarządzania finansami. Jest jeszcze formularz zamówienia koszulki z Larrym (w wybranym przez nas rozmiarze). Z dodatków poszukiwanych dziś przez kolekcjonerów trzeba wymienić słynną serwetkę z baru Lefty's - zdumiewająca większość została zużyta lub zgubiona, co czyni kompletne egzemplarze gry dość cennymi.

Pierwsza część Larry'ego miała również szczęście zostać jednym z najbardziej dochodowych tytułów Sierry końca lat osiemdziesiątych i to nie do końca za sprawą pudełek - hint booków z solucją sprzedawało się dwa razy więcej niż samej gry, co pokazuje tak skalę ówczesnego piractwa, jak i popularności oferowanego podrywacza w białym, poliestrowym wdzianku. Dodam jeszcze, że w zamierzonych, licealnych czasach jeden z kolegów (Stefan, to o tobie) nie mogąc zostać posiadaczem oryginału, zrobił sobie domowym sposobem plaketkę „I'm Larry Laffer fan”. Tak wielka była siła oddziaływania amerykańskiej kultury popularnej... ■



RABAT 10% NA HASŁO

**PIXEL**



Chcesz mieć „**Astronomię**” w domu?

Nic prostszego – zamów prenumeratę  
w naszym sklepie internetowym [www.astronomia.sklep.pl](http://www.astronomia.sklep.pl)  
lub pod numerem telefonu **515 773 590**

Do nabycia również w sieci Empik, Inmedio oraz Ruch.

Jedyny miesięcznik astronomiczny w Polsce!

✦ Niczym czapka zdmuchnięta z głowy przez silny poryw wiatru podczas początkowej fazy ostatniego lotu zostały zerwane spadochrony. Bez nich nie było żadnych szans na bezpieczne lądowanie.



✦ Szalony Mike pozuje przed swoją rakieta w kombinezonie kierowców wyścigowych oraz w charakterystycznych przyciemnianych okularach. Tak go zapamiętamy.

✦ Podczas jednego ze startów główny spadochron został podziurawiony jak ser szwajcarski. Zapasowy spadochron Mike uruchomił trochę zbyt późno, żeby lądowanie było miękkie.



✦ Logo głównego sponsora wyczynów Mike'a, organizacji Research Flat Earth, sprawiło, że do astronauty majsterkowicza przylgnęła łatka płaskoziemca.



✦ Choć platformą startową był stary kamper, a rakieta zbudowana była z części ze szrotu i napędzana przegrzaną parą wodną, to trzeba przyznać, że starty Mike'a wyglądały imponująco.

# Kosmos

## majsterkowiczów

Z początku budowa załogowych rakiet była domeną wielkich państwowych agencji kosmicznych. Ten stan rzeczy próbują teraz zmienić prywatne korporacje. Gdzieś na rubieżach kosmicznego wyścigu znajdują się różni zapaleńcy i marzyciele, którzy porywają się z motyką na Słońce. Jednym z nich był „Szalony” Mike Hughes.

■ User Jama

**M**ike pracował jako szofer, prowadził długie czarne limuzyny za stawkę 15 dolarów za godzinę. Pewnego dnia postanowił polecieć w kosmos. Swoją własną rakiętę wybudował z różnych części ze szrotu za 20 tysięcy dolarów. Za własne oszczędności kupił również wysłużony kamper za 1500 dolarów, który przerobił na mobilną rampę startową. Sąsiedzi mówili, że Mike był bardzo pracowitym człowiekiem. Z wielką pasją, niezależnie od pogody, dzień w dzień pracował nad swoim dziełem życia.

Pierwszy lot załogowy Mike wykonuje 30 stycznia 2014 roku. Rampa jest ustawiona pod kątem, oparta o kamper zaparkowany na wznieśieniu. Sama rakieta, nazwana X-2 SkyLimo, znajduje się w necie poniżej. Start jest bardzo gwałtowny. Na filmie z tego wydarzenia widać, że drobne elementy odpadają od rakiety i dziurawią spadochron Mike'a, który nie spowalnia jego upadku tak, jak powinien. Hughes odpala zapasowy spadochron, ale jest trochę za późno. Przyziemienie jest twarde. Domorosły astronauta wyjęty z powyginanej rakiety początkowo się nie rusza. Później dochodzi do siebie, ale przez kolejne dwa tygodnie porusza się za

pomocą chodzika. Mimo wszystko jest sukces - rakieta, którą leciał Mike, osiągnęła wysokość 418 metrów, a on sam tę podróż przeżył.

Po kilku przekładanych startach kolejny lot ma miejsce 24 marca 2018 roku. Tym razem rampa skierowana jest już prawie prosto w górę. Chodziło o to, by rakieta wylądowała możliwie blisko miejsca startu, nadal w obrębie prywatnego terenu. A to dlatego, że wcześniej federalna agencja wydała zakaz lotów w przestrzeni publicznej. Zielono-biała rakieta Liberty One frunie na wysokość 570 metrów. Ostatni lot Mike'a odbył się 22 lutego 2020 roku w wymarłym miasteczku Amboy na pustyni Mojave. Tym razem jego celem była wysokość 1500 metrów. Po zatankowaniu 265 litrów wody i doprowadzeniu jej do postaci przegrzanej pary rakiet rusza w stronę nieba. Już na początku trajektorii widać było, że coś poszło nie tak. Pod wpływem wielkiego przyspieszenia oraz prawdopodobnie przedwczesnego odpalenia zerwały się oba spadochrony. Po krótkim okresie wznoszenia statek spada na ziemię jak kamień. Mike ginie na miejscu.

Po tym smutnym wydarzeniu mało kto docenił, że facet bez żadnego wykształcenia inżynierskiego zbudował na podwórku za śmieszne pieniądze działającą załogową rakiętę. Dziennikarze z lubością rozpisywali się, że Mike był płaskoziemcem, jakoby to naturalnie tłumaczyło fiasko przedsięwzięcia. Faktem jest, że kiedy samemu nie udało mu się zebrać funduszy na kolejne loty, uzyskał wsparcie crowdfundingowe od towarzystwa badającego teorię płaskiej Ziemi. Sam Mike nie twierdził w wywiadach, że nasza planeta jest płaska. Mówił, że chce na własne oczy zobaczyć kształt Ziemi, że nie chce polegać na informacjach od innych. Gdyby jego sponsorem była Coca-Cola, pewnie nie piłby przed kamerami pepsi. Wielu wyśmiewało się z Mike'a, że lata zbyt nisko, żeby dostrzec krzywiznę globu.



■ Rakieta była mała, dzięki czemu lekka. Lądowanie odbywało się czubem w dół, przy czym dziób działał jak strefy zgniotu w samochodach. Pochłaniał część energii.

A przecież poleciał wyżej niż jakakolwiek europejska załogowa rakieta, bo takich po prostu jeszcze nie ma. Zresztą on sam wiedział, że na przegrzanej parze wodnej nie pokona umownej granicy kosmosu na wysokości 100 kilometrów. Te małe raketowe skoki wykonywał po to, by nagłośnić swoje przedsięwzięcie i sfinansować kolejny etap prac, którym miał być rocketoon - to zbitok słów od rocket i balloon. Plan był taki, żeby nowy statek wynieść na 30 kilometrów za pomocą balonu, a kolejne 70 kilometrów pokonać rakiętą napędzaną nadtlenkiem wodoru. Taką wodą utlenioną, tylko w dużo wyższym stężeniu niż to, co kupujemy w aptece. Wykorzystując srebro jako katalizator, można uwolnić nadmiarowy atom tlenu - powstaje wtedy dużo ciepła, które pozostała po reakcji wodę zmienia w parę, wyrzucaną z wielką prędkością przez dyszę wylotową. Rakieta napędzana nadtlenkiem wodoru byłaby dużo prostsza w konstrukcji niż rakiety z oddzielnymi zbiornikami na paliwo ciekłe i utleniacz.

Zresztą sam pomysł wykorzystania przegrzanej pary wodnej jako pędnika raketowego też jest wbrew pozorom przyszłościowy, tyle że nie do startów z Ziemi. Gdy już będziemy latać dalej, dużo prościej i łatwiej będzie odłupać gdzieś w kosmosie kawałek lodu i wykorzystać go jako pędnik, niż rozwijać infrastrukturę potrzebną do wytwarzania jakiegokolwiek paliwa. ■





## ANIME

## ONE-PUNCH MAN

**Przed zagranieniem w One Punch Man: Hero Nobody Knows warto obejrzeć serial anime dostępny na Netflixie.**

Bohaterem jest Saitama, dwudziestopięcioletni chłopak z łysą głową, który jest superbohaterem. Postanowił nim zostać trzy lata wcześniej, sfrustrowany kolejną nieudaną rozmową o pracę. Rozpoczął morderczy trening (od którego wyłysiał) i zyskał nadludzką siłę – każdego wroga czy potwora zagrażającego bezpieczeństwu miasta czy nawet planety potrafi położyć jednym ciosem (stąd tytuł). Budzi to jego frustrację – każdy epicki z założenia pojedynek kończy się w ułamku sekundy, co jest zwyczajnie nudne. Wszyscy wychowani na „Dragon Ballu” (czyli chyba każdy współczesny trzydziesto-czterdziestolatek) czy amerykańskich filmach o superbohaterach (które powoli stają się nudne), powinni docenić tę zabawną dekonstrukcję – to już nie pojedynki, które trwają przez kilka odcinków albo cały trzeci akt filmu! Choć i takich nie zabraknie. Saitama nie jest jedynym zbawcą w pelerynie, wręcz przeciwnie – herosi w świecie „One Punch Mana” występują w nadmiarze, tak że konieczne stało się ich zrzeszenie w specjalnej organizacji ogarniającej poczynania miłośników walki o sprawiedliwość. Należą do niej osobniki o prawdziwych mocach, przerożni esperzy czy mutanci, ale i zwykli, pozbawieni nadnaturalnych zdolności – nie licząc hartu ducha. Serial bawi się w nawiązania zarówno do amerykańskiej, jak i japońskiej tradycji superbohaterów. Na tle różnych mniej i bardziej skomplikowanych postaci

stoicki i pewny siebie Saitama wyróżnia się nie tylko śmiesznym żółtym kombinezonym, czerwoną peleryną i połyskującą w słońcu łysiną. Chociaż zdarzają się tu momenty pełne prawdziwych emocji, głównym celem jest komedia. Głębszą polemikę z ideą superherosa znajdziemy w innych anime (dostępnych w serwisie Crunchyroll), takich jak „Samurai Flamenco” czy opisywany już „Gatchaman Crowds” (współczesny, odchodzący od oryginału remake „Założę G”).

Najfajniejsze w serialu jest to, że pierwszych dwa nacie odcinków dostępnych na Netflixie opowiada w zasadzie zamkniętą, dobrą historię. Komu będzie mało, może sięgnąć też po komiks wydawany przez JPF. Ilustrowana przez Yusukego Muratę manga jest adaptacją sieciowego komiksu autora ukrywającego się pod pseudonimem ONE. W zeszłym roku wyszedł drugi sezon animowanych przygód łysola. Dostępny jest na Crunchyrollu, ale niestety brakuje mu świeżości pierwszej serii, opowiadana historia rozłazi się na poboczne wątki – a co najgorsze, widać ograniczenia budżetowe skutkujące kiepską animacją. Lepiej sięgnąć po grę! (MRW)

## SERIAL

POWRÓT PRZYJACIÓŁ  
CORAZ BLIŻEJ, ALE  
NIE TEGO SIĘ  
SPODZIEWALIŚMY

**Plotki na temat powrotu kultowego serialu komediowego wypywały na powierzchnię już od jakiegoś czasu.** Fani Rachel, Moniki, Phoebe, Chandlera, Rossa i Joey'a trzymali kciuki, by twórcy zdecydowali się chociaż na jeden odcinek specjalny pokazujący, co dzieje się z ulubionymi bohaterami po szesnastu latach od zakończeniu serialu. Niedawno światło na sprawę rzuciła Jennifer Aniston, gwiazda, która z całej ekipy zrobiła zdecydowanie największą karierę. Aktorka potwierdziła, że HBO Max wyemituje specjalny odcinek w maju i że na plan powróci cała główna obsada. Nie będzie to jednak klasyczna fabularna kontynuacja, ale raczej swoisty reunion – program, w którym aktorzy po latach spotkają się, porozmawiają o serialu i wspomną ciekawostki związane z produkcją. Materiał zostanie oczywiście nagrany w tym samym studiu, gdzie powstawał cykl, a wraz z obsadą powrócą również producenci – Kevin Bright, Marta Kauffman i David Crane. Hollywood Reporter szacuje, że każda z gwiazd zarobi od 2,5 do 3 milionów dolarów za występ. Wskreszenie wspomnień o serialu w tej niecodziennej formie ma być elementem strategii HBO Max, która jest obecnie jedną z najdroższych platform streamingowych i musi udowodnić, że jej zawartość ma charakter premium. (PP)



## PLANSZÓWKA

STAR WARS: UCIECZKA  
Z GWIAZDY ŚMIERCI

**Nie można być bardziej retro – oryginalna, niezmienniona wersja planszówki wydanej w 1977 roku zaraz po premierze filmu.** Fabuła opisywana jest przez producenta w żołnierskich słowach: „Luke Skywalker, księżniczka Leia, Han Solo i Chewbacca są uwięzieni w Kompaktorze Śmieci Gwiazdy Śmierci. Twoim zadaniem jest pomóc im uciec do wolności Bazy Rebelianckich”. Mechaniczny wskaźnik, solidne wykonanie i możliwość rozegrania szybkiej, piętnastominutowej gry. Plus figurka Moffa Tarkina. Postawiona na półce cieszy oko. (PG)

## KOMIKS

## NEGALYOD



**Cały ten komiks to „Incal” w nieco uproszczonej treściowo, acz jednocześnie odsączonej z lubiącego bełkotać Jodorowsky'ego formie.** Zaczyna się tak, jak trzeba – od naszkicowania świata posiadającego zagadkę, która nie jest wprost tłumaczona. Dopiero wraz z podróżą głównego bohatera dowiadujemy się, o co w tym wszystkim chodzi. Narrator nie ma tu zbyt dużo do roboty. „Negalyod” nie jest tak dobrze narysowany przez Vincenta Perriota jak komiksy Moebiusa, fantastyczne miasta nie mają tylu detali, a będący głównym bohaterem młodzieniec w kapelusiku ma prawie na każdej klatce taki sam wyraz twarzy. A jednak warto po „Negalyoda” sięgnąć, bo w ożywczy sposób pobudza wyobraźnię i jawi się jako jeden z bardziej bezpretensjonalnych tomów w cyklu Plansze Europy. (PM)



## KINO RICHARD JEWELL

**Najlepsze scenariusze pisze życie, a Clint Eastwood wciąż ma talent do wyszukiwania najciekawszych historii.** Ta o Richardzie Jewellu miała miejsce

w 1996 roku, w trakcie igrzysk w Atlancie. Tytułowy bohater był wtedy ochroniarzem w parku olimpijskim – otyły pan po trzydziestce od zawsze aspirował do bycia przedstawicielem władzy, przez co nieraz przekraczał swoje kompetencje. Los chciał, że to właśnie on podczas jednego z koncertów znalazł ładunek wybuchowy i rozpoczął ewakuację, ograniczając liczbę ofiar do minimum.

Media błyskawicznie zauważyły Jewella – z dnia na dzień stał się bohaterem. Jednocześnie FBI wszczęło śledztwo mające sprawdzić, czy przypadkiem ochroniarz nie pasuje do profilu zamachowca. Pasował. Czwarta władza odwróciła się od Jewella równie szybko – bez dowodów i bez postawionych zarzutów. Bohater stał się „bohaterem”, bo był łatwym celem – niespecjalnie bystrym, samotnym, mieszkającym z matką entuzjastką broni palnej. Po jego stronie stanęła jedynie garstka, w tym zrozpaczona matka (nominowana za tę rolę do Oscara Kathy Bates) i adwokat Watson Bryant (znakomity Sam Rockwell).

Film o człowieku, który dziś nazywany jest „największym wyrzutem sumienia amerykańskich mediów”, porusza kilka istotnych kwestii, pomimo upływu prawie

ćwierćwiecza dziś jeszcze bardziej widocznych.

Pokazuje, jak ogromną siłę mają media (dziś również media społecznościowe) i jak łatwo zniszczyć komuś życie samym słowem. Obnaża niepokojące zjawisko, że prawda nie gra żadnej roli – ludzie opierają się na poszlakach i opiniach osób trzecich, nierzadko napędzanych antypatią, szczególnie jeśli obiekt nagonki nie potrafi bronić się sam. A Jewell do decyzji o obronie musiał dorosnąć, bo do końca wierzył w amerykańskie ideały.

Eastwood jest kronikarzem, opowiadającym stosunkowo świeżą historię stanowiącą krytykę systemu, mediów i obywateli. Można w niej znaleźć odrobinę nadziei i humoru, wszystko jednak unurzane jest w gorzkim sosie. Paul Walter Hauser jest w roli Jewella wiarygodny i niejednoznaczny – z jednej strony widz wie, że bohater jest niewinny, ale jednocześnie nie jest to postać, którą możemy polubić od pierwszego wejrzenia. Oceniamy więc powierzchownie, podobnie jak robili to dziennikarze i czytelnicy. Refleksja przychodzi z czasem.

Film unika charakterystycznego amerykańskiego patosu. Gwałtowne sceny zostały sprowadzone do minimum, ale na brak emocji narzekać nie można – w statycznych ujęciach kryje się ich prawdziwa burza. Reżyser nie szarżuje, nie eksperymentuje, daje nam film nieco archaiczny, ale udaje mu się unikać łopatologii, a przekaz pozostaje czytelny, chociaż niektóre postacie są przejaskrawione dla podbicia efektu. Zarówno Richard Jewell, jak i dziennikarka, która rozpoczęła nagonkę, już nie żyją. W filmie jest sugestia, że uprawiała ona seks z agentem FBI w zamian za informację, chociaż podobno nie ma na to dowodów. Historia zatoczyła więc koło, pokazując, że po 25 latach ludzie nie nauczyli się niczego. (PP) ■

## SERIAL THE LAST OF US OD TWÓRCÓW CZARNOBYLA!



**W oczekiwaniu na majową premierę The Last of Us 2, gry, która przyprawi graczy o szybsze bicie serca, możemy cieszyć się kolejnymi doskonale rokującymi wiadomościami związanymi z tytułem od Naughty Dog.** Serialowa adaptacja The Last of Us produkowana jest

na zlecenie HBO we współpracy z Sony Pictures i PlayStation Productions, aby upewnić się, że duch gry zostanie zachowany. Nad scenariuszem mają pracować Neil Druckmann, etatowy scenarzysta studia, a także Craig Mazin, jeden z twórców gorąco przyjętej produkcji HBO – „Czarnobyl”, który pisze teraz scenariusz szóstej części „Piratów z Karaibów” oraz filmu opartego na serii gier Borderlands. Scenariusz ma podążać za wydarzeniami z pierwszej części gry, ale zawiera także elementy sequela, które, z wiadomych powodów, są na razie objęte ścisłą tajemnicą. Warto zauważyć, że nie jest to pierwsze podejście do ekranizacji tej opowieści – jeszcze w 2014 roku interesowała się nią wytwórnia Sama Raimiego. Trzymamy kciuki, żeby projekt miał więcej szczęścia niż kinowa adaptacja innego hitu Naughty Dog – Uncharted. (PP) ■

## KOMIKS ŚPIOCH

**Ed Brubaker zawsze chciał pisać kryminały. Po prostu. Zły los rzucił go jednak w objęcia komiksu superbohaterowskiego, bo i nierzadko droga ku niezależności artystycznej prowadzi przez mainstream.** Ale i tam amerykański scenarzysta się nie ugiął ani pod butem Marvela, ani DC, bo przez całe lata modelował skostniałe schematy podług swojej miłości do gatunku.

Uśmiercił przecież samego Kapitana Amerykę, uprzednio wciągając go w niechląbą awanturę szpiegowską, a Batmana zepchnął na trzeci plan, snując opowieści o gliniarzach z Gotham. Ale jeszcze zanim rzeczony serie w ogóle trafiły na sklepowe półki, Brubaker stworzył kilkuzeszytową historię „Na celowniku”. Przeszczepił w niej na karty komiksu iście filmową narrację, którą podpatrzył, oglądając cenionego przez siebie, nieco zapomnianego „Angola” Stevena Soderbergha. Nakładając na siebie kolejne płaszczyzny czasowe, zbudował istny fabularny palimpsest, a komiks wymagał od czytelnika skupienia i ciągłego pościgu za autorem.

I to ta miniaturowa seria otwiera opasłe pierwsze tomiście lub, jak preferuje autor, pierwszy sezon „Śpiocha”. Choć teoretycznie stanowi zamkniętą całość, to siłą rzeczy „Na celowniku” pełni w tym albumie rolę podrzędną, bo służy rozmieszczeniu figur na szachownicy. A może raczej ich zdmuchnięciu, bo zginąć u Brubakera nietrudno.



Chodzi jednak mniej więcej o to, że w wyniku pechowego, acz pieczołowicie i odgórnie zaplanowanego zbiegu okoliczności wyeliminowany zostaje niejaki Lynch, jedyny człowiek znający tożsamość tytułowego uśpionego agenta rządowego infiltrującego przestępczą organizację kierowaną przez niejakiego Mao. Osamotniony, nagle pozostawiony na pastwę losu Holden Carver musi manewrować między mniejszym a większym złem, starając się ocalić resztki prawdziwego „ja”. Ten napisany z biglem i narysowany pełną ręką Seana Philipsa — którego zamasztyta kreska sporo jednak traci przez cyfrowe nałożone kolory — szpiegowsko-akcyjny komiks nie skupia się jednak na dylematach moralnych, ale na gatunkowej burawrze, szczerze dozując zwroty akcji. A ta jest spektakularna, bo „Śpiocha” osadzono w świecie Wildstorm, gdzie obok zwykłych obywateli po ulicach kroczą również superbohaterowie (u Brubakera, oczywiście, robią najczęściej za tło) oraz usprawnieni genetycznie i technicznie ludzie. Jednak znajomość owego uniwersum nie jest wcale potrzebna do zrozumienia omawianego komiksu, na upartego pełni ono bowiem rolę iście scenograficzną, choć o bardziej wtajemniczeni zapewne ucieszą się z paru mrugnięć okiem dla kumatych. Na drugi i ostatni sezon „Śpiocha” przyjdzie nam poczekać zapewne co najmniej kilka miesięcy. (BC) ■

## KINO

## SALA SAMOBÓJCÓW.

## HEJTER

„Sala samobójców” Jana Komasy odbierała widzowi dech tuż przed napisami końcowymi.

Chociaż aspekty techniczne po blisko dekadzie się zestarzały, olbrzymi ładunek emocjonalny zachwyca do dziś. „Hejter” nie ma wiele wspólnego z pierwszą częścią, jest za to aktualnym, chociaż uproszczonym komentarzem społecznym, poruszającym tematy, które wstrząsnęły Polską.

Komasa wchodzi w świat elit – bogaczy, cynicznych bywalców salonów i ich dzieci z wysokimi aspiracjami. Pełno w nim bezwzględnych ludzi, którzy dla pieniędzy zrobią wszystko, nawet zniszczą czyjąś reputację. A dziś, dzięki internetowi i social mediom, mają do tego wiele narzędzi, których obsługa jest łatwiejsza niż kiedykolwiek.

Tomek (Maciej Musiałowski) wyleciał ze studiów za plagiat. Przyjaciele rodziny pomagają chłopakowi finansowo, ale nie mają o nim wysokiego mniemania, między innymi ze względu na jego niskie pochodzenie. Tomek szukając pracy, trafia do agencji Beaty Santorskiej (mamy Dominika z pierwszej części) i angażuje się w kampanię czarnego PR wobec osób publicznych w sieci. Mający socjopatyczne skłonności bohater jest niezwykle skuteczny. Jednym z jego



celów staje się polityk Paweł Rudnicki (Maciej Stuhr)...

„Hejter” pełen jest postaci, z którymi trudno sympatyzować. Musiałowski jest beżelbny w portretowaniu patologicznego kłamcy. Aktor definitywnie zrywa z wizerunkiem chłopca z lekkich seriali TVN i zachwyca swoją grą i mimiką. Postać grana przez Agatę Kuleszę w „Hejterze” przekracza wszystkie granice. Guzek, który chce bronić ojczyzny i chorej babci, okazuje się łatwym do zmanipulowania narzędziem. Nawet wzbudzający najwięcej sympatii Rudnicki jest naiwną postacią. W efekcie film wpada w pułapkę, której udało się uniknąć poprzednim obrazom Komasy – widz nikomu nie kibicuje, losy wszystkich bohaterów kwitując wzruszeniem ramion.

W „Hejterze” czarny PR, dezinformacja, sianie nienawiści i beznamiętne powtarzanie fake newsów

i sloganów, których się nie rozumie, są w centrum uwagi. Reżyser nie kryje swoich sympatii, chociaż stara się pokazywać wady tych i z lewej, i z prawej strony sceny, ci drudzy dostają po prostu mocniej. Na wierzch wychodzi obraz społeczeństwa podzielonego pod względem klasowym, gdzie jedni gardzą drugimi. „Hejter” jest słabszy w wymowie niż pierwsza część czy bardziej artystyczne „Boże ciało”, zdarza mu się iść na skróty i nie stroni od stereotypów, a fabuła rzadko zaskakuje. To jednak ważny, potrzebny i aktualny film, dobrze nakręcony, miewający mocne sceny i przede wszystkim doskonale zagrane. Mówi o rzeczach oczywistych, ale robi to głośno. Hejterów nie zatrzymamy, możemy tylko im się nie dać. Film z powodu pandemii koronawirusa zniknął po tygodniu z kin, ale jest obecnie dostępny na platformie Player-. (PP)

## KOMASA



## PLANSZÓWKA

## NOWA GRA ZE ŚWIATA TALISMANU

Galakta planuje premierę kolejnej samodzielnej gry powiązanej ze światem Talismanu – tym razem będzie to propozycja dla całej rodziny, w rozgrywkę będzie można więc zaangażować również młodszych graczy. „Legendarne opowieści”, bo taki podtytuł otrzymała gra, umożliwi współpracę maksymalnie sześciu graczom poszukiwaczom. Ich zadaniem będzie odnalezienie pięciu zaginionych Talismanów, zanim zrobią to przedstawiciele złych mocy i w efekcie sięgną po Koronę Władzy. W przeciwieństwie do podstawowej wersji i wszystkich jej dodatków tym razem gracze zorganizują wspólną wyprawę i wykorzystają swoje zdolności do pomagania sobie nawzajem. Mechanika rozgrywki będzie się różnić od tej znanej od dekad – zamiast planszy otrzymamy kafle miejsc, po których będziemy się poruszać, żetony i specjalną kość. Przygody, a jest ich pięć, trzeba „przeżyć”, mieszcząc się

w określonym czasie. Tura gracza będzie się składać z fazy podróży z miejsca na miejsce, fazy spotkania obejmującej rozpatrywanie odkrytych żetonów i fazy zebrania nagród i przedmiotów. Będzie można także zagrać samemu, a rozgrywka ma być krótka – około 20–40 minut. Do każdej zakupionej gry wydawca dołoży też postać Druida i dwie karty promocyjne do wykorzystania w podstawowej wersji gry „Talisman: Magia i Miecz”. (PP)





## KINO

## SONIC. SZYBKI JAK BŁYSKAWICA

**Nie dalej jak w Pixelu #57 pisaliśmy o grzechach filmowych adaptacji gier, a tymczasem zobaczyłem właśnie w kinie najlepszą taką rzecz od niepamiętnych czasów, jeśli nie od projekcji w kinie Wiedza „Mortal Kombat” podczas pamiętnej imprezy Secret Service.**

To film dla dzieci i dorosłych tak sprytnie przemycający treść dla tych drugich, że nie powoduje uczucia zdziwienia u maluchów, które zaciągnęły nas przed ekran. Podobają mi się od pierwszej sceny, bo ani nie wprowadza prymitywnie kdlwowych nutek, ani nie kopiuje nachalnie jakichś elementów z gier. Właściwie poza tym, że niebieski jeź potrafi dreptać ponad 200 kilometrów na

godzinę, od Segi nic więcej nie zapożyczono, budując samodzielnie fabułę o obcym na wsi, a potem w San Francisco. To takie trochę „Kto wrobił Królika Rogera”, tyle że swobodniejsze. Scena z zatrzymaniem czasu w knajpie jest bardzo miodna, a główny bohater grany przez Jamesa Marsdena ma w sobie tak dużo naiwnej szczerości, że wierzymy w istnienie Sonica. Pierwsze pojawienie się Jima Carreya jako Sonicowego przeciwnika, Doktora Robotnika, powoduje kompletny opad wszystkich macek. Gdy już się wydaje, że ten błędzący, naśladowający samego siebie z „Maski” aktor położy cały film, niebieski jeź przejmując stery i skupia na sobie uwagę. Obowiązkowy seans dla miłośników gier wideo, oczyszczający niczym detergent po „Playerach One” i temu podobnych płodach elektronicznych neofitów. (PM)

2 0 2 0



## KARCJANKA

## MARVEL: RĘKAWICA NIESKOŃCZONOŚCI JESZCZE W TYM ROKU

**Jeśli jeszcze nie znudziła was tematyka konfliktu Avengersów z Thanosem, który przez komiksy przetacza się od lat siedemdziesiątych, ale kinem wstrząsnął dopiero w ciągu ostatnich dwóch lat, jeszcze w tym roku nadarzy się okazja, by przenieść go na karciane pole bitwy.**

Wydawnictwo Rebel zapowiedziało bowiem karciankę „Marvel: Rękawica Nieskończoności”, opartej na systemie znanym z „Listu Miłostnego”, czyli nastawionej na szybkie partie dla dwóch–sześciu graczy. Aby wygrać, trzeba nauczyć się błefować i dedukować. Gracz może wcielać się w poszukującego Kamieni Nieskończoności Thanosa albo w jednego z bohaterów Marvela, którzy łączą siły, by powstrzymać Szalonego Tytana i zbić jego punkty życia do zera. Tury graczy polegają na dobieraniu i zagrywaniu kart, przy czym Thanos ma tu większe możliwości, mając dwie karty zamiast jednej i mocąc zagrywać potężne Kamienie Nieskończoności. Zebranie wszystkich, jak wiadomo, skończy grę pstryknięciem palcami. Bohaterowie mogą za to się wspierać, walczyć i zbierać informacje o kolejnych krokach Thanosa, aby podejmować strategiczne decyzje. Zestaw zawiera trzydzieści sześć kart, dziewięć żetonów mocy oraz dwa plastikowe suwaki. Gra będzie prosta do opanowania, a krótkie potyczki potrważą około kwadransa. Ze względu na asymetryczną rozgrywkę do zwycięstwa potrzeba będzie trochę szczęścia. (PP)

## KOMIKS

## HELLBOY OPOWIEŚCI

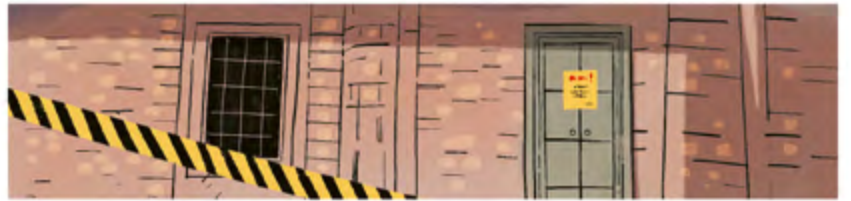
**Nie będę pisał, czym jest Hellboy, a napiszę, za co go lubię.**

Właściwie niedokładnie jego, lecz jego wynalazcę Mike'a Mignolę, który niczym dr Frankenstein z kawałków sklecił, a następnie galwanizował nowy organizm. Historyjki mają zwykle tę samą konstrukcję – kierują gdzieś bohatera, który z lekceważącym one-linerem wpada na jakiegoś bossa, klepie się z nim jak równy z równym, czasem go zabija, lecz czasem ma problemy jak z Trumnarzem z „Opowieści”. To jednak nie sztampowe scenariusze, lecz odwołujące się do tych rzadziej wykorzystywanych w popkulturze mitów rysunki Mignoli robią klimat. Dla nich warto to czytać i syć wyobraźnię takimi obrazami jak trójka walczących z wampirami zapaśników w maskach z meksykańskich rozdziałów albumu. Nowy tom powstał na podstawie kilku niepublikowanych nigdy wcześniej w Polsce historyjek. Mignola współtworzył wszystkie scenariusze, natomiast narysował tylko ten o azteckiej mumii, zaś pozostałe – zaproszeni do współpracy artyści. Akurat dwie najdłuższe bajeczki są najlepsze, ale opis tacosowo-burritowych perypetii Hellboya robi duże wrażenie. Piękne jest też samo wydanie, z okładką powlekaną imitacją skóry i złotymi literkami na grzbiecie. Idealne do czytania po zmroku, gdy za oknem ożywają chochliki i leprechauny Mignoli. (PM)

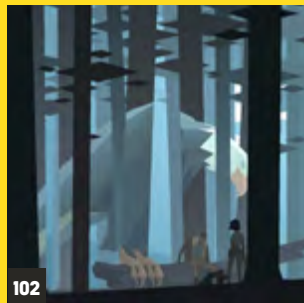
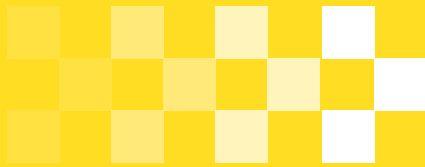


TX& GFX: DR. FURZU

# KDP<sup>58</sup>



# GRZYBOWITWO



## FELIETONY

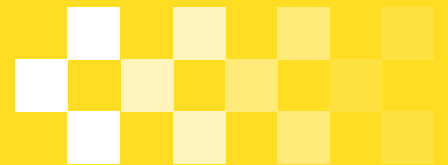
107 Marcin M. Granat

113 Michał R. Wiśniewski

118 Piotr Gawrysiak

120 Aleksy Uchański

122 Marcin Borkowski



**KENTUCKY ROUTE ZERO TO JEDYNA DROGA,  
KTÓRĄ GŁÓWNY BOHATER, CONWAY,  
MĘŻCZYŻNA PO PRZEJŚCIACH, MOŻE  
DOJECHAĆ DO DOGWOOD DRIVE.**



# THE LONGEST JOURNEY

Nie jestem wielkim fanem gier przygodowych. Nie kolekcjonuję ich i nie wyczekuję na każdą zapowiedzianą premierę z tego gatunku. Jednak kiedy zobaczyłem, że kierowane przez Ragnara Tørnquista Red Thread Games wydało kolejną przygodówkę, nie wahałem się nawet chwili. Draugen pochłonął mnie całkowicie.

■ Krzysztof Zołyński

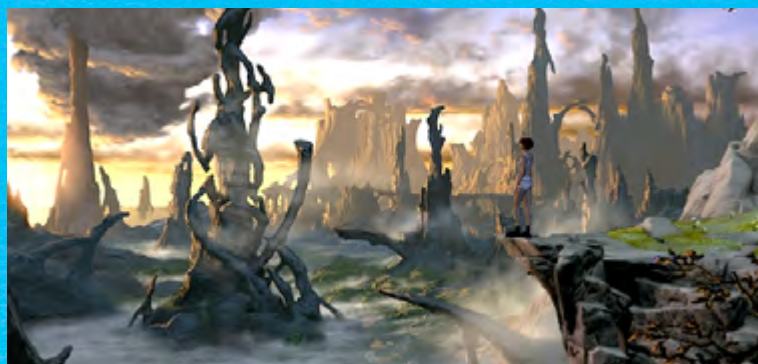
**S**zybko dotarło do mnie, że jest on tak samo osobisty jak nigdyś The Longest Journey, a dwójka głównych bohaterów, Edward i Lissie, są odbiciem osobistych przeżyć twórcy, jak kiedyś April. Stawiam oba tytuły na równi, bo są sobie warte, chociaż całkowicie odmienne.

Po ukończeniu Draugena nabrałem wielkiej ochoty na powrót do przeszłości. Niestety premierowe wydanie odmówiło współpracy. Sięgnąłem zatem do zasobów cyfrowych sklepów i rozpoczął się całkowity odlot – najpierw The Longest Journey, później Dreamfall, a na deser Chapters. Zapal i zachwyty opadały w miarę pochłaniania kolejnych gier, czyli działają na mnie identycznie jak przed laty.

## DZIEWCZYNA DO ZADAŃ SPECJALNYCH

Zawsze byłem oczarowany April Ryan. Dziewczyna błąka się między dwoma światami – współczesnym Starkiem i wypełnioną magią i niezwykłymi postaciami Arcadią – i próbuje przywrócić ich równowagę. Nie jest superbohaterką, kimś wybranym i nadzwyczajnym, ale musi sobie jakoś poradzić. Całość kończy się tak smakowicie, że pozostaje wielki apetyt na kontynuację. Ta się oczywiście pojawiła, ale niestety nieco rozczarowała i nie podtrzymała temperatury pierwszej części sagi.

♥ To tutaj rozpoczęły się sny Ryan. Krajobraz niczym z Another World, a po prawej rośnie sobie gadające drzewo.





W *The Longest Journey* występuje też druga niesamowita babeczka – Lady Alvane. Zupełnie inna od April tajemnicza osobowość, której opowieść buduje całą grę. Bardzo się ucieszyłem, że pamięć o niej nie przepadła w kolejnych odsłonach. W *Dreamfall* pojawia się postać dziedzicząca jej nazwisko, czyli Kian Alvane, a scena finałowa w *Dreamfall Chapters* rewelacyjnie nawiązuje do pierwszej części gry.

#### TOMB RAIDER WŚRÓD PRZYGODÓWEK

*The Longest Journey* to klasyczna przygodówka point'n'click, ale to, w jakich okolicznościach powstała, na czym opierała się jej autor oraz czego dokonała dla gatunku, układa się w niesłychaną historię. Myślę, że gdyby w 1997 roku Funcom nie podjął współpracy z niewielkim zespołem Ragnara Tørnquista, moja ukochana April mogła się w ogóle nie narodzić.

Cała sytuacja wygląda na zwykłą biznesową układankę. Oto Funcom po grze opartej na filmie „Casper”, z rozgrzebanym wtedy jeszcze mocno

## SAM TYTUŁ ODNOSI SIĘ NIE TYLKO DO DŁUGIEJ MARSZRUTY, CO DO PODRÓŻY DO SAMEGO WNĘTRZA WŁASNEGO JESTESTWA W CELU ODNALEZIENIA SENSU ŻYCIA.

Anarchy Online (od początku chyba nikt nie przewidywał sukcesu tego MMORPG), potrzebował tytułu, który zapewniłby studiu jako taką rozpoznawalność. Te poszukiwania doprowadziły do zespołu Ragnara i zaowocowały grą przywracającą wiarę w przygodówki.

Twórca wspomina, że było to dla niego bardzo komfortowe rozwiązanie. Dostał budżet i termin, ale wydawca nie narzucał mu kształtu finalnej gry. Dzięki temu mógł zrealizować własne pomysły, chociaż zadanie mimo wszystko nie należało do łatwych. Zespół musiał na przykład stworzyć swoje narzędzia oraz autorski silnik. Z czasem okazało się też, że deadline goni ich coraz bardziej.

Powstająca gra przeszła ewolucję, co pokazuje, ile koncepcji ścierało się w głowie jej pomysłodawcy. Początkowo miała nazywać się *Split Realities*, nawiązując bezpośrednio do założenia fabularnego o rozgrywkę odbywającej się w dwóch równoległych światach. Co ciekawe, pierwotnie miała to być platformówka w stylu *Heart of Darkness*. Jednak Tørnquist uznał, że pójdzie w kierunku swoich

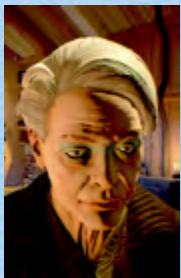
✦ April, jak każda bohaterka przygodówki, posiada swój skromny pokój, z którego trzeba zabrać to, co najbardziej potrzebne, i ruszać ku wielkiemu światu... właściwie światom.



✦ *The Longest Journey* ukazał się w Norwegii tuż przed nadejściem nowego milenium. W reszcie Europy oraz Ameryce – w 2000 roku.



Architektura Stark lekko pachniała steampunkiem znanym choćby z BioShock Infinite. Czuło się tam zakulisową rękę Wielkiego Brata.



Lady Alvane pełni rolę narratora opowiadającego historię z April. Okazuje się potem, że starsza pani nie tyle słyszała tę opowieść, co w niej uczestniczyła...

ulubionych przygódówek, czyli Day of the Tentacle i Gabriela Knighta. Tylko ten gatunek pozwalał pokazać graczom kunsztowną fabułę i stąd taka decyzja. Jako że wydawca nie wierzył na zespole presji, wspomniany pomysł trafił do realizacji.

Ragnar inspirował się wieloma rzeczami – gramami, a także komiksami – „Sandmanem”, „Hellblazerem”, „Sagą o Potworze z Bagien”, „Księgami Magii”, a nawet popularnym niegdyś serialem „Buffy: Postrach wampirów”. Rozpiętość jest tu ogromna. To właśnie w takim tyglu powstała wyśmienita fabuła, która oczarowała graczy, a podupadającemu gatunkowi point’n’click dała paliwo.

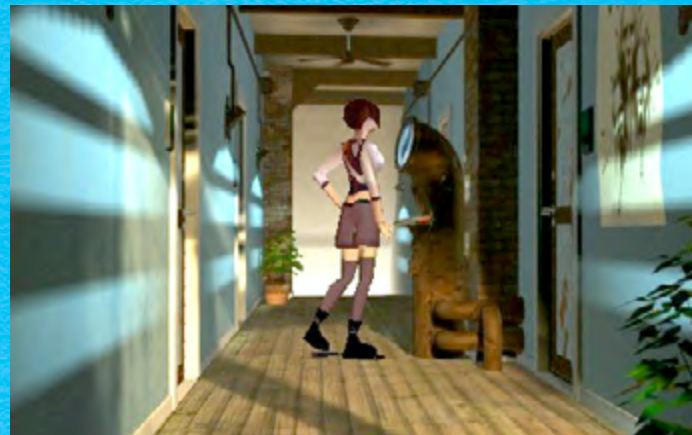
Złośliwi twierdzili, że gra Törnquista najwięcej jednak zawdzięcza książce „Niekończąca się historia” autorstwa Michaela Ende’go wydanej w 1979 roku, a spopularyzowanej przez film ze słynną piosenką Limahl’a. Gwiazdor muzyki pop zafundował sobie nawet teledysk z urywkami z tego widowiska.

Od strony technicznej The Longest Journey pachnie już nieco naftaliną,



**PARADOKSALNIE THE LONGEST JOURNEY UKAZAŁ SIĘ W MOMENCIE, GDY DAWNI MISTRZOWIE PRZYGODÓWEK, LUCASARTS I SIERRA ON-LINE, BANKRUTOWALI, NIE MAJĄC POMYSŁÓW NA PRZYSZŁOŚĆ.**

Piękne światy alternatywne niczym z Gothica czy Wiedźmina... Wszystkie te gry dystrybuowała w Polsce pewna firma z „CD” w nazwie.



a w grze czuć ciężar dwóch dekad. Kiedyś mówiło się, że April jest jedną z najseksowniejszych postaci, jakie pojawiły się na ekranach komputerów. Jej okryte skąpym odzieniem kształty bardzo pobudzały wyobraźnię. Dzisiaj ten symbol seksu jest zdecydowanie rozpikselowany, aczkolwiek z wiekiem zaczynamy też zwracać uwagę na inne warstwy rozgrywki i cieszy nas po prostu fabuła.

Poza seksapilem sama April to także pełnowymiarowa postać. Wystarczy wczytać się w jej dziennik. Znajdujemy w nim mnóstwo informacji pozwalających poznać jej przeszłość i przemyślenia. To jest właśnie urzekające, gdyż z czasem powstaje więź między graczem a główną bohaterką. Ragnar włożył w jej biografię wiele własnych doświadczeń i przeżyć. Podobnie jak on kiedyś April studiuje w szkole artystycznej. Wiele miejscówek zostało





▲ Arkadyjskie miasta wprowadzały gracza w klimat „Książ Magii” Neila Gaimana, stanowiących jedną z największych inspiracji Ragnar Tørnquista.



▲ The Longest Journey ukazał się dwa lata po premierze Blade Runnera. Widać w nim fascynację efektami świetlnymi zastosowanymi przez Westwood w Los Angeles A.D. 2019.

▲ W Dreamfallu Ragnar wykreował oszałamiającą wizję Casablanki roku 2219 (równy 200 lat po wiadomej wizji), gdzie nowoczesność miesza się ze starym stylem.

odtworzonych w zbliżony sposób – są wspomnieniami twórcy gry. Na przykład Venice ukształtowano na wzór East Village, w którym zamieszkiwał Tørnquist podczas studiów filmowych w Tisch School of the Arts na nowojorskim uniwersytecie. Nic więc dziwnego, że stworzony przez niego świat jest bardzo autentyczny. Mimo że sporo w nim dziwacznych wydarzeń, grając, doszedłem do wniosku, że w istocie zasady jego funkcjonowania zostały przedstawione w logiczny sposób. Ciekawie wypadł kontrast futurystycznego świata Stark oraz egzystującej nim równoległej warstwy magii. Zachwycają zwłaszcza rozmach kreacji oraz bezkompromisowość wizji. Podobno niektórzy mają odwagę porównywać go do tego, co stworzył mistrz Tolkien.

Nic mnie tak nie wnerwiało w przygodówkach jak zagadki. Chodzi mi o absurd, o jaki czasami się ocierają. Nie wiem, skąd wzięło się przekonanie, że dużo chodzenia, znajdowania rozmaitych „niezbędnych rzeczy” oraz kombinowanie jest najlepszym patentem na intrygującą rozgrywkę. Całkowicie szalone połączenia, które nigdy nie miałyby prawa zadziałać, grają mi na nerwach, ale smakosze twierdzą, że przecież o to właśnie chodzi w grach tego gatunku!

Na szczęście na drugim biegunie znalazły się znakomite dialogi. Ragnar skonstruował je mistrzowsko. Nie nudzą i nie zamulają. I co najważniejsze – wnoszą wiele do fabuły i przekładają się na podejmowane decyzje. To samo z postaciami, które spotykamy. Każda z nich ma interesującą, oddzielną historię, która ubarwia rozgrywkę.

Uwielbiam soundtracki. Już tak mam, że obraz musi być uzupełniony smakowitymi melodiami. Ścieżka dźwiękowa skomponowana przez Bjørna Arvego Lagima i Tora Linløkkena jest właśnie takim smaczkiem. Bardzo żałuję, że nie mam wydania płytowego, ale CD jest obecnie niezmiernie trudne



do upolowania. Musiałem się więc pocieszyć plikami dodawanymi przy zakupie online.

#### EDYTA OLSZÓWKA W ROLI ŻYCIA

W polskiej wersji językowej głosu bohaterce użyczyła Edyta Olszówka. Oczywiście nie mam zamiaru wyrządzać jej najmniejszej krzywdy, jednak z pewnością nie jest to aktorka z polskiego topu i na liście jej ról próżno szukać wiekopomnych dokonań. Tymczasem koncertowo poradziła sobie z rolą głównej bohaterki, a jej głos zawsze przywołuje mi wspomnienie tej przygodówki. Rola April Ryan jest jednym z największych (o ile nie największym) osiągnięć tej polskiej aktorki.

#### DREAMFALL I TĘSKNOTA ZA PRZYGODÓWKAMI

O ile The Longest Journey mnie oczarowało, o tyle Dreamfall był strzałem w gębę. Zmieniło się tak wiele, że nawet nie jestem w stanie przyznać tej grze miana kontynuacji. Dreamfall jest zdecydowanie mroczniejszy i jego

**SAGA RAGNARA TØRNQUISTA JEST PROWADZONA ZUPEŁNIE SERIO. TO NIE SĄ TANIE WYGŁUPY ANI KOMEDIA, LECZ POETYCKA EPOPEJA FANTASY.**

▲ Zoë Maya Castillo urodziła się w Indiach, mieszkała w Londynie, studiowała w Kapsztadzie, a następnie wraz z ojcem zamieszkała na fikcyjnej ulicy Jardin de Roses w Casablance.





## PRZESKOK TECHNOLOGICZNY POMIĘDZY NAJDŁUŻSZĄ PODRÓŻĄ A DREAMFALLEM BYŁ ZNACZĄCY. RÓWNOLEGLE PODOBNA EWOLUCJĘ Z IZOMETRII W 3D PRZESZŁA SERIA BROKEN SWORD.

twórcy poszli w kierunku thrillera. Ze spokojnie toczącej się przygodówki przeniesiono nas w namiastkę gry akcji. Zamiast rozlicznych okazji do klikania i kombinowania dostaliśmy dyskusyjny i bardzo nieintuicyjny system walki oraz elementy skradanki. Jednak zarówno wtedy, jak i teraz przy ekranie trzymała graczy przygoda. Mimo rozlicznych zmian fabularnie jest znowu dobrze, chociaż na pierwszy rzut oka wyruszenie przez samotną Zoë Castillo na pomoc swemu chłopakowi może wydawać się banalnym zawiązaniem akcji.

Jedną z głównych zmian gry w stosunku do pierwszej części jest skrócenie rozgrywki. Decyzja ta wynikała ze zmasowanej krytyki aspektu, który mnie podobał się w jedyne najbardziej, czyli dialogów. Zdaniem narzekających były one zbyt obszerne i nużące. Początkowa radość z racji uproszczenia zagadek i nastawienia na akcję opadła, kiedy zobaczyłem, jak słabo wypadły wprowadzone nowości.

Zmiana stylu w Dreamfallu była tak poważna, że nawet producenci mieli problemy ze znalezieniem szufladki, do której pasowałyby ich gra. Wymyślono więc coś takiego jak action adventure.

✦ W Dreamfallu kierujemy nie tylko Zoë, ale również April, a także ciemnoskórym Kianem Alvane'em.

✦ Finał Dreamfalla zawiera kultowy monolog Zoë, który wyrecytowany głosem Edyty Olszówki staje się powalającym przekazem.

Wprowadzenie „action” miało przyciągnąć przed ekrany nowych odbiorców. W trakcie produkcji okazało się, że wprowadzenie scen walki oraz dynamicznej akcji nie jest wcale takie proste, a już pierwsze pokazy udowodniły, że konieczne są liczne poprawki. Mimo sporej pracy włożonej w doszlifowanie finalnej wersji nie udało się uzyskać zadowalającego efektu i gra jako całość rozczarowuje.

Szkoda, że Ragnar zdecydował się na taką formułę. Jak wiadomo, zanim doszło do powstania Dreamfalla, w jego głowie narodziło się kilka innych pomysłów na kontynuację The Longest Journey. Była wśród nich nawet gra MMO, opatrzona tytułem The War of the Balance. Moim zdaniem ten gatunek dałby twórcom większe pole do popisu i stworzył wiele nowych możliwości – na rozwój fabuły czy wątki poboczne. Ech, trudno...

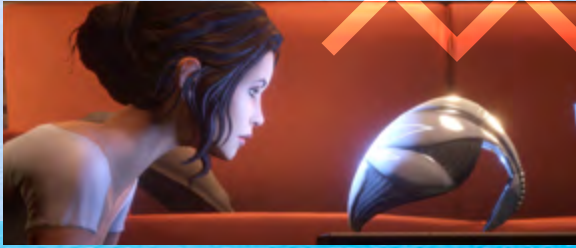
### DREAMFALL CHAPTERS, PRZYGODA W ODCINKACH

Na potrzeby tego tekstu odświeżyłem też sobie Dreamfall Chapters z 2014 roku. Powraca w niej Zoë, czyli bohaterka drugiej części, a gracz może jej towarzyszyć w kolejnych przygodach. Przyznaję, że bezpośrednio po premierze ograłem ten tytuł tylko wstępnie i porzuciłem

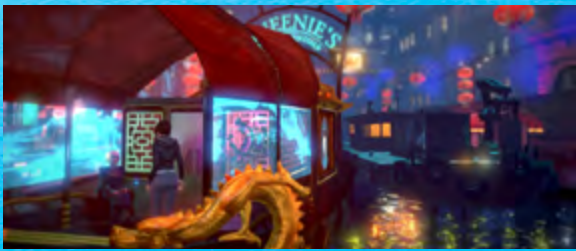


✦ Gabriel Castillo z zawodu jest bioinżynierem. Poniekąd poprzez swoją pracę wciągnie córkę w intrygę, która doprowadzi do dramatu.





🚩 Kobieta patrząca tęsknym, a jednocześnie zaniepokojonym wzrokiem na technologiczne nemezis.



🚩 Jedna z głównych lokacji Stark, czyli metropolia Europolis, została w Chapters pokazana w sposób wzbudzający podziw. Czystą przyjemność sprawia samo spacerowanie po tym mieście.



go dla innych zajęć. Zraziła mnie zwłaszcza odcinkowa formuła. Wtedy nie sądziłem, że się przyjmie, i do dziś nie przepadam za tym tytułem. Lubię seriale, ale nie dotyczy to gier.

Na Chapters zrzucili się fani, bo wcześniej Törnquist rozstał się z Funcomem i poszedł na swoje, zakładając Red Thread Games. I to właśnie jego studio doprowadziło produkcję do finału. Na grę musiało wystarczyć 1,5 mln dolarów, bo tyle uzyskano ze zbiórki crowdfundingowej. Obecnie możemy kupić zbiorcze wydanie zawierające wszystkie pięć ksiąg. I dopiero teraz rozgrywka nabrała dla mnie sensu. Przygoda zaczyna się tam, gdzie pozostawiło nas Dreamfall. Powraca też kilka wątków z drugiej części, pokazanych z innej perspektywy, wprowadzono też wiele nowych postaci. Dzięki temu fabuła może się rozwijać. Główną bohaterką ponownie jest Zoë Castillo, ale pojawia się też druga grywalna postać, Kian Alvane. No i na szczęście zrezygnowano z walki, która poprzednio wypadła dość blado. Zamiast niej mamy namiastkę otwartego świata.

## DREAMFALL CHAPTERS, CHOĆ UZYSKAŁ NA KICKSTARTERZE PONAD PÓŁTORA MILIONA DOLARÓW, MIAŁ PROBLEMY PRODUKCYJNE I NIEKTÓRE ROZDZIAŁY BYŁY TWORZONE W ZBYTNIM POŚPIECHU.

Jest w tym trochę udawania, ale w grze znajduje się kilka nieliniowych poziomów, a otoczenie zmienia się w trakcie rozgrywki w zależności od pory roku. Podczas zabawy możemy też podjąć kilka decyzji, które co prawda wpływają na dalsze wydarzenia w historii, ale nie na samo zakończenie.

Podtytuł Chapters odnosi się do tematu gry, który Törnquist opisuje jako „rozdziały życia” oraz „życie w rozdziałach”, takich jak narodziny, życie i śmierć. Każda księga natomiast dotyczy danego etapu życia postaci. Według mnie jest to cudowne nawiązanie do ludzkiego życia, zmian i przemijania.

Mogę więc powiedzieć, że mimo mojej początkowej niechęci Chapters weszło mi w zdecydowanie lepiej niż druga część. Jednak decydując się na powrót do tej właśnie gry, popełniłem ogromny błąd. Jeśli, podobnie jak ja, zdecydujecie się na zakup wersji na konsolę, będziecie cierpieć. Na każdym kroku widać, że interfejs oraz sterowanie powstawały z myślą o komputerach. Na szczęście pozostaje zawsze edycja z GOG.COM, zawierająca sporo niebanalnych dodatków z muzyką oraz mapą Europolis na czele. 📌

🚩 Zoë wygląda zaskakująco dobrze na kogoś, kto został właśnie wybudzony ze śpiączki.

➤ Ragnar to wizjoner i z pewnością człowiek o niespotykanym spojrzeniu na gry. Już lata temu miał pomysł, aby fabułę pokazywać w sposób filmowy.



PIXEL  
WYWIAD

# DWIE DEKADY W DŁUGIEJ PODRÓŻY

Z **Ragnarem Tørnquistem**, twórcą sagi The Longest Journey, rozmawia Krzysztof Żołyński.



**❑ Jak wiele z siebie i twoich osobistych przeżyć zawarłeś w przygodach April i całej sadze?**

W jej opowieści jest dużo mnie i mojej własnej historii. Jako pisarz czerpiesz z tego, co wiesz i czego doświadczyłeś. April przyjeżdża do dużego miasta, zaczyna szkołę i nowe życie, tak samo jak ja kilka lat wcześniej. Również jej wewnętrzne monologi, poczucie humoru, optymizm i sceptycyzm, sarkazm i głupota – to bardzo ja. Niestety nigdy nie nauczyłem się otwierać portali do innych wymiarów, ale wciąż mam na to czas! Kolejne gry – Dreamfall i Dreamfall Chapters – odzwierciedlają upływ czasu i to, jaką osobą się stałem. Chodzi w nich o dorastanie, stawanie się dorosłym i odpowiedzialnym człowiekiem, radzenie sobie z kryzysami wiary, relacjami i stratami.

**❑ Czy wierzysz, że żyjemy w równoległych światach? Jak one są połączone?**

Wierzę, że na pewnym poziomie wszyscy żyjemy w naszych równoległych światach, a nie razem z innymi ludźmi. Nasze indywidualne rzeczywistości są bardzo różne, a empatia pomaga nam zrozumieć, jak inni postrzegają swój świat. Wierzę również w równoległe wszechświaty. Nieważne, czy są to rozgałęzione wersje naszej rzeczywistości, czy też zupełnie osobne. Nie wiem – być może jedno i drugie.

**❑ Czy uważasz, że twoja gra uratowała przygodówki jako gatunek?**

Nie, ten gatunek nie wymagał ratowania. Po prostu stworzyliśmy tradycyjną grę przygodową, która przypadła do gustu wielu ludziom.

**❑ O czym myślisz, kiedy patrzysz wstecz, co było największym błędem podczas produkcji? Czy czegoś żałujesz?**

Może to zabrzmieć arogancko, ale... nie. Staram się nie tracić czasu ani energii na żal. Uczymy się na własnych błędach, idziemy dalej i staramy się nie popełniać ich ponownie. Oczywiście popełniamy nowe błędy, ale mam nadzieję, że uczymy się i rozwijamy jako ludzie. Mówiąc to, mam na myśli, że miałem niewiarygodne szczęście – i do zespołu, i dzięki swobodzie, którą dostaliśmy od Funcomu. Nikt nam nie przeszkadzał, więc mogliśmy stworzyć taką grę, jaką chcieliśmy, a kiedy potrzebowaliśmy więcej czasu, to go dostawaliśmy. Spędzałem zbyt wiele czasu w studiu, ślęcząc nad grą, co zrujnowało mój związek. Ale czy tego żałuję? Nie bardzo. Nie byłbym tam, gdzie jestem teraz, gdyby właśnie nie to doświadczenie.

**❑ Jak układała się twoja współpraca z Funcomem? Czy przejście na swoje było dobrym krokiem, bo**



✦ Nowe studio pokazało, że z wielkim powodzeniem można tworzyć gry fundowane przez fanów.



✦ Svalbard. Skandynawska gra nie może się obejść bez solidnej zorzy polarnej.



✦ Draugen zapewniła wirtualną wycieczkę po plenerach Norwegii.

**przecież brak stabilnego budżetu, szukanie sponsorów i fundatorów, zbiórki pieniędzy – to może pozbawić komfortu pracy?**

Niezależność była konieczna. Lubiłem pracować w Funcomie, byłem tam przez osiemnaście lat, ale oni zmierzali w innym kierunku. Chciałem nadal opowiadać historie, a Red Thread Games dało mi swobodę i możliwości. Ale z pewnością bycie niezależnym trochę przeraża – zawsze martwię się o pieniądze i przyszłość, jestem odpowiedzialny za personel. Ale możemy tworzyć gry, jakie chcemy, i odpowiadamy tylko za siebie. To sprawia, że warto. Mam nadzieję.

**P Czy myślałeś o zremasterowaniu The Longest Journey na współczesne komputery i konsole?**

Byłoby świetnie i chętnie wziąłbym w tym udział, ale ten tytuł jest w rękach Funcomu. Oni są właścicielami licencji i nic nie możemy zrobić bez ich zgody i zaangażowania. Myślę też, że The Longest Journey jest produktem swoich czasów i próba odtworzenia tego byłaby błędem. Mój remaster byłby całkowicie nowym wyobrażeniem, czymś nowym i świeżym. Opierałby się na pierwowzorze, ale byłby nową kreacją.

**P Możesz nam powiedzieć coś o Red Thread Games?**

Pewnie! Jesteśmy niewielkim zespołem z siedzibą w Oslo i tworzymy to, co nazywamy „grami z duszą”.

Chcemy opowiedzieć pewne historie i robimy to za pośrednictwem gier. Do tej pory stworzyliśmy rozdziały Dreamfall i Draugen, a teraz pracujemy nad dwiema nowymi grami.

**P Obie są diametralnie różne. Pierwsza z nich, Draugen, wyszła na PC i czeka na konwersję na konsole. Drugi tytuł to Svalbard.**

Draugen ukazał się w maju 2019 roku, a w lutym pojawił się na konsolach. Pracujemy nad Svalbardem oraz jedną niezapowiedzianą grą, która zostanie ogłoszona wkrótce. To przygodówka. Ale niczego więcej nie mogę ci na razie powiedzieć.

**P Draugen jest podobny do twoich poprzednich gier pod względem klimatu i narracji. Czy miał na niego wpływ The Longest Journey?**

Na pewno. Draugen jest tak osobisty jak TLJ, chodzi w nim o podróże – wewnętrzne i zewnętrzne – oraz o złamanych ludzi. To nie jest przygodówka typu point'n'click, tylko koncentruje się na opowiadaniu historii, ludziach, dialogach i eksploracji. Istnieje między nimi wiele podobieństw, a Edward i Lissie, bohaterowie Draugena, są odbiciem osoby, którą jestem dzisiaj.

**P Svalbard to gra typu survival. Czy nie obawiasz się tego trudnego segmentu rynku z wieloma podobnymi grami?**

Svalbard to narracyjna gra survivalowa, która bardzo różni się od innych produkcji tego typu. Dużo więcej wybacza, kładzie większy nacisk na historię i postacie, na nagradzanie niż karanie gracza. Tworzymy naprawdę interesującą i piękną świat, w którym gracze mogą odkrywać, grać i doskonale się bawić. To najbardziej eksperymentalna i oryginalna gra, nad jaką kiedykolwiek pracowałem, i nie mogę się doczekać, kiedy będziemy mogli powiedzieć na jej temat zdecydowanie więcej i pokazać, czym jest! ■

✦ Ragnar, ale z tym survivaliem to chyba trochę przedobrzyłeś? Trzeba było zostać przy przygodówkach.



# Kentucky

## ROUTE ZERO

28 stycznia 2020 roku wyszedł piąty odcinek przygodówki Kentucky Route Zero firmowanej przez kolektyw Cardboard Computer. Tak zakończyła się siedmioletnia odyseja.

■ Michał R. Wiśniewski



**J**ednocześnie gra ukazała się jako pełny pakiet – pięć części i eksperymentalne przerywniki poszerzające narrację – na konsolach (tak zwane TV Edition). Wiele osób pozna więc Kentucky Route Zero jako całość, dostając na talerzu opowieść niczym serial z Netfliksa. Dla mnie obcowanie z tym niecodziennym tytułem było siedmioma latami oczekiwania, cierpliwości i nadziei.

### ART PIERWSZY

#### SCENA PIERWSZA. KOLEGA

Skąd się w ogóle dowiedziałem o Kentucky Route Zero? Nie miała przecież reklam w każdym możliwym miejscu jak gry AAA, nie miała nawet miejsca na stronie startowej Playstation Store jak małe, ale ambitne tytuły wydawane pod mecenatem Sony. Powiedział mi o niej kolega. Skąd sam o tym wiedział? Wtedy nie spytałem, a dziś ze sobą nie rozmawiamy, posprzeczaaliśmy się o coś nieistotnego w internecie. To, co pamiętam, to zachwyt pierwszym ujrzonym zrzutem ekranu – stacja benzynowa ozdobiona wielką głową konia, wektorowe postacie pozbawione twarzy, zupełnie jak w Another World. Tak, zagrałem w KR0 z tęsknoty za historią opowiedzianą prostymi wektorami. Ale dostałem coś więcej.

#### SCENA DRUGA. PRZYGODÓWKA

To gra przygodowa. Klasyczna point and click – a przynajmniej taką udaje na początku, chociaż jej niecodziennosc widać już w opcjach dialogowych. Nie wybieramy ich, żeby wyciągnąć coś z rozmówcy, ale żeby opowiedzieć coś o sobie. Pierwsza zagadka jest klasyczna – trzeba zejść do piwnicy, żeby włączyć prąd, ba, jest nawet przedmiot, który należy podnieść w punkcie A i użyć w punkcie B. Ale zanim to się uda, punkt B znika i zostajemy z tą

rzeczą w kieszeni. To przygodówka, ale nie chodzi w niej o zagadki, tylko o narrację, podróż i klimat; to wszystko staje się oczywiste już po pierwszych scenach, gdy zanurzamy się w kolejne opowieści.

#### SCENA TRZECIA. DUCHY

Tytułowa Kentucky Route Zero to jedyna droga, którą główny bohater, Conway, mężczyzna po przejściach, może dojechać do Dogwood Drive, by swoją starą ciężarówką dostarczyć ładunek antyków. Okazuje się, że nie jest łatwo na nią trafić – to niezwykła, podziemna trasa. Jeden z wjazdów powinien znajdować się w opuszczonej kopalni, gdzie Conway poznaje Shannon Marquez, drugą bohaterkę gry, żyjącą z naprawiania telewizorów. Śnieżące kineskopy, stare radia, taśmy magnetyczne – gra jest pełna przeszłych artefaktów, przeróżnych metaforycznych duchów. A także duchów prawdziwych, wprost z amerykańskiego gotyku, realizmu magicznego ze Środkowego Zachodu USA.

### ART DRUGI

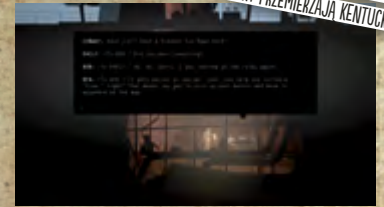
#### SCENA PIERWSZA. PAPIERY

Gra stosuje różne ciekawe sztuczki i eksperymenty narracyjne, przełączając na przykład sterowanie na inne osoby. Na początku Aktu Drugiego (który wyszedł zgodnie z planem w maju 2013 roku) wcielamy się w postać urzędniczki z Biura Odzyskiwania Przestrzeni.





STARA CIEŻARÓWKA, STACJA BENZYNOWA,  
ZACHÓD SŁONCA NAD AUTOSTRADĄ  
— TAK ZACZYNA SIĘ TA PRZYGODA



EMILY, BOB I BEN, MUZYCY, KTÓRZY NIĆMIYM  
DUCHY PRZEMIERZAJĄ KENTUCKY.



TU NIE WYBIERA SIĘ TYLKO TEGO, CO  
ZROBISZ, ALE TEŻ KIM JESTES I JAK  
TU DOTARŁES.

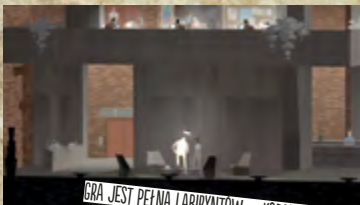
**TO PRZYGODÓWKA, ALE NIE CHODZI  
W NIEJ O ZAGADKI, TYLKO O NARRACJĘ,  
PODRÓŻ I KLIMAT; TO WSZYSTKO STAJE SIĘ  
OCZYWISTE JUŻ PO PIERWSZYCH  
SCENACH.**



JEDEN Z WIELU PRZYSTANKÓW PO DRODZE  
— BIURO ODZYSKIWANIA PRZESTRZENI.



PROSTE, WEKTOROWE KształTY NABIERAJĄ  
ŻYCIA DZIĘKI GRZE ŚWIATEŁA.



GRA JEST PEŁNA LABIRYNTÓW — KOPALNIE,  
PODZIEMNE DROGI, PRZEDZIWNIE BIUROWCE.



GDY WJEDZIESZ NA KENTUCKY ROUTE ZERO,  
MOŻESZ BYĆ PEWNIEN, ŻE TO CIĘ ODMIENI!



SCENA WJĘTA Z „CZEKAJĄC NA GODOTĄ”  
— DROGA WIEJSKA, DRZEWO, WIECZÓR.



# CREDITS



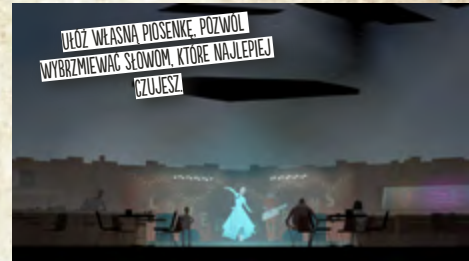
BAR, KTÓRY JEST MIEJSCEM AKCJI JEDNEGO Z PRZERYWNIKÓW. POJAWIA SIĘ W SAMEJ GRZE.

**AKT PIERWSZY JEST W MIARĘ NORMAL-  
NĄ OPowieściĄ O DOść KLASYCZNYM  
SCHEMACIE, SWOJE PRAWDZIWE OBlicZE  
GRA POKAZUJE W AKCIE DRUGIM.**

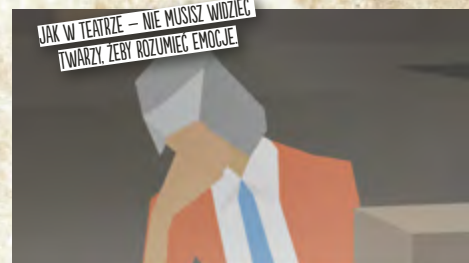
JUNEBUG: I'll figure something out.  
JOHNNY: Yeah. I know you will.  
Maybe it'd be nice to stay outside one of these nights. Power down just enough to rest, but keep an eye on the stars. Be there when the birds wake up.  
JUNEBUG: Sounds romantic.  
JUNEBUG: Short circuits; capacitors popping in the morning dew.



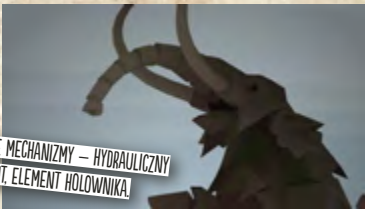
JUNEBUG I JOHNNY PARA ANDROIDÓW, KTÓRE UCIEKĄ Z KOPALNI I ODKRYJĄ MUZYKĘ. WYSTĘP JUNEBUG TO CHYBA NAJLEPSZA SCENA W CAŁEJ GRZE, JEŚLI NIE W GRACH W OGÓLE.



JAKO WŁASNA PIOSENKA, POZWOL WYBRZMIEWAC SŁOWOM, KTÓRE NAJLEPIJ CZUJESZ.



JAK W TEATRZE — NIE MUSISZ WIDZIEĆ TWARZY, ŻEBY ROZUMIEĆ EMOCJE.



PRZEDZIWNE MECHANIZMY — HYDRAULICZNY MAMUT, ELEMENT HOŁOWNIKA.



PRZEKROJE, NICZYM W TEATRALNYCH DEKORACJACH. TA GRA NAPRAWDĘ JEST SZTUKĄ.



CZASEM KIERUJEMY STARCEM, CZASEM KOBIETĄ, A CZASEM MAŁYM CHŁOPCEM.

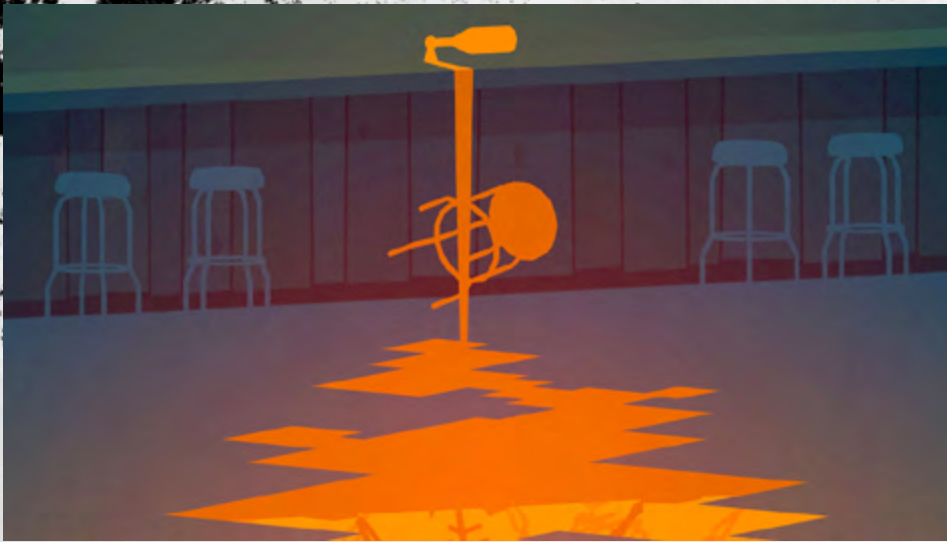


WSPOMNIENIA BYWAJĄ STRASZNIJSZE NIŻ SZKIELETY CZAJĄCE SIĘ W MROKU!



REFLEKTOR W MROKU PODZIEMNEJ RZĘKI SKRYWAJĄCEJ WIELE TAJEMNIC I DZIWNYCH MIEJSC.





Możemy nawet wydać kilka decyzji (na przykład przerobić szpital na salon samochodowy). Krótka scenka jest warta wzmianki jako rzadki w popkulturze przypadek uczłowiaczenia urzędników. Kiedy później, już jako Conway, trzeba nieco nachodzić się za papierami (niczym w „Dwunastu pracach Asteriksa”), nie budzi to już takiego zdenerwowania; monotonia jest częścią życia, z którą trzeba się pogodzić.

### SCENA DRUGA. ZAGADKI

O ile Akt Pierwszy był w miarę normalną opowieścią o dość klasycznym schemacie, która tylko zapuszczała się na nieco mistyczne terytoria, o tyle druga część, w której podróżujemy po tytułowej Zero, pokazuje prawdziwe oblicze gry. Zero okazuje się tunelem, w którym nie obowiązują zasady normalnej geometrii – trafianie we właściwe miejsce przypomina otwieranie sejfu – obrót w lewo (aż do napotkania znaku), obrót w prawo, można się pogubić. Zdziwne i zdziwniejsze stają się napotkane lokacje, również te na powierzchni, takie jak Muzeum Mieszkań, w którym zgromadzono różne domy, transportowane na miejsce przez wielkiego orła.

### SCENA TRZECIA. ŻYCIE

Akt Drugi zapamiętałem jako ciężki. Nie w sensie „trudny”, to nie jest trudna gra. Po wypadku w kopalni Conway jest ranny w nogę, co sprawia, że chodzi powoli, w grze typu point and click bywa to wyjątkowo frustrujące; oto jak przyjęta konwencja wydobywa na wierzch życiowe konsekwencje. Gra kontynuuje wątki pamięci, błędów młodości, utraty – każdy przychodzi ze swoim bagażem (czasem mamy możliwość wyboru, co to za bagaż). Nowy bohater, który dołącza do Conwaya i Shannon, to chłopiec imieniem Ezra. Młody, ale też doświadczony przez życie, chociaż niepozabawiony jeszcze niewinności, nieprzyjęty do ziemi, jak Conway, swoimi grzechami.

### AKT TRZECI

#### SCENA PIERWSZA. TEATR

Akt Trzeci otwiera scena wyjęta wprost z otwarcia sztuki „Czekając na Godota”: „Droga wiejska. Drzewo. Wieczór”. Ironicznie – trzeba było na niego faktycznie czekać, aż rok, chociaż jednak

się doczekaliśmy. Jeśli ktoś miał jeszcze wątpliwości – KR0 jest teatrem. Dialogi pisane jak w sztuce, scenerie przypominające dekoracje – dom z Aktu Pierwszego jest żywcem wyjęty ze „Śmierci komiwojażera”; tematyka gry czerpie zresztą z dramatów Arthura Millera i Tennesseeego Williama. Ale znajdujemy się w magicznym realizmie gry komputerowej, więc za chwilę do obsady dołącza para muzycznych androidów, Junebug i Johnny.

### SCENA DRUGA. MUZYKA

Junebug pojawiła się już w trailerze gry reklamującym zbiórkę na Kickstarterze w 2011 roku. Wyglądała tam zupełnie inaczej, wszystko wyglądało tam zupełnie inaczej. Jedno się nie zmieniło – muzyka towarzysząca grze – niczym duchy zjawia się w niej trio Emily, Ben i Bob i gra bluegrassową piosenkę (soundtracku można wysłuchać choćby na Spotify). Występuje też w przerywnikach, eksperymentalnych

grach, które były dostępne za darmo. Tymczasem Junebug grają synthpop – najtrudniejszą część gry to nie zakochać się w androidzie po jej występie, jednej z najbardziej ikonicznych scen w całej KZO.

### SCENA TRZECIA. GRY WIDEO

Kentucky Route Zero, która na początku tak wspaniale udaje zwykłą przygodówkę, nigdy nie zapomina, że jest grą. Jej twórcy bawią się medium, wykorzystując jego możliwości w budowaniu angażującej narracji, ale też oddają hołd korzeniom gatunku. W podziemnej jaskini (tak, tej samej jaskini z Colossal Cave Adventure) znajduje się stary komputer z przygodówką Xanadu – granica między grą a życiem, wspomnieniami i prawdą zaczyna się zacierać. W dodatku nad Xanadu pracują znajome postaci, jak niejaka Roberta – chyba nikomu tutaj, na łamach Pixela, nie trzeba wyjaśniać, o kogo chodzi?

### AKT CZWARTY

#### SCENA PIERWSZA. PODRÓŻ

Akt Czwarty wyszedł po dwóch latach, ale cóż to jest wobec wieczności? A wieczność najwyraźniej czeka na Conwaya, który pod koniec Aktu Trzeciego przypadkiem zawarł kontrakt z podziemną wytwórnią whisky. Jego „uleczona” noga wygląda jak szkielec (ale przynajmniej może chodzić), tu nagle kościotrupią ma także rękę. Ekipa rusza w ostatnią podróż – do Dogwood Drive można dotrzeć przez podziemną rzekę Echo na pokładzie holownika Mamut. W czasie kolejnych przystanków wybieramy, czy zwiedzać kolejne dziwne miejsca (takie jak pływająca stacja benzynowa albo Rumowa Kolonia), czy zostać na pokładzie.

### SCENA DRUGA. WIDEO

Kasety wideo, które można oglądać na statku, pochodzą ze społecznościowej telewizji



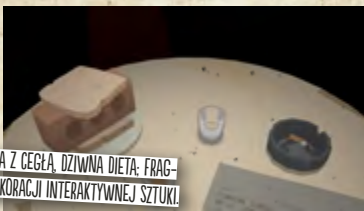


OSTATNI AKT. KONGOWA DESTYNAJCJA  
— DROGA, Z KTOREJ SIĘ NIE WRACA

## KENTUCKY ROUTE ZERO NIE STWORZYŁO KLASYCZNE STUDIO, TYLKO TRZECH ARTYSTÓW — PROCES PRZYPOMINAŁ POWSTAWANIE DZIEŁA SZTUKI, NIE PRODUKTU.



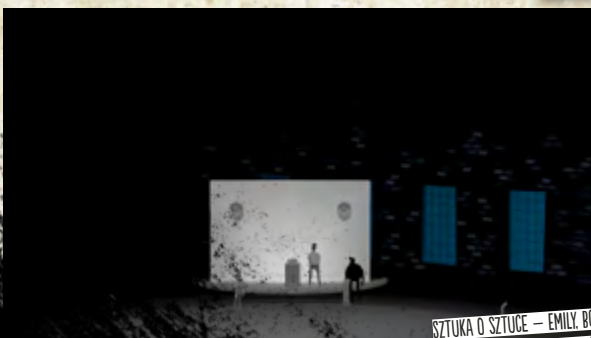
AUDYCJE WEVP-TV MOŻNA OBEJRZEĆ NA  
YOUTUBIE W WERSJI Z ŻYWYMI AKTORAMI



KANAPKA Z CEGŁA, DZIWIWA DIETA: FRAGMENT DEKORACJI INTERAKTYWNEJ SZTUKI



NIKT NIE ZROZUMIE DRUGIEGO CZŁOWIEKA  
TAK JAK BARMAN



SZTUKA O SZTUCE — EMILY, BOB I BEN  
ZWIEDZAJĄ WYSTAWĘ W MUZEUM

WEVP-TV (odegra rolę w późniejszym przerywniku – i ostatnim Akcie gry). Warto odwiedzić kanał Cardboard Computer na YouTube, gdzie znajdują się różne nagrania z tej stacji, aktorska wersja audycji czy teledysk „Static Between Stations” Junebug – jeśli jeszcze ktoś ma wątpliwości, czy mamy do czynienia z prawdziwą sztuką, to powinno je rozwiać. Kasety wideo są wehikułami podróży w czasie – jedną ze scen obserwujemy oczami jej przyszłych widzów; nasze działania to tylko fragment nieskończonej układanki.

### SCENA TRZECIA. KONIEC

Podróż wreszcie dobiega końca – Mamut dociera do przystanku, z którego można trafić do Dogwood Drive. Ale na kolejny Akt przyszło czekać aż do 2020 roku. Grę tworzyło bowiem trzech artystów, a proces przypominał powstawanie dzieła sztuki, nie produktu (prawdziwy programista został wynajęty dopiero do stworzenia wersji konsolowej). Dlatego też oczekiwanie na kolejne części było elementem gry. Aktem wiary, że projekt dojdzie do końca, że Kentucky Route Zero faktycznie prowadzi do Dogwood Drive.

### AKT PIĄTY

#### SCENA PIERWSZA. MIASTECZKO

Gra kolejny raz się zmienia. Ostatni Akt tej sztuki to spokojny epilog. W końcu bohaterowie – ci, którzy dotarli do końca podróży – osiągnęli cel. Splatają się wątki, otwierają nowe możliwości, ktoś będzie miał jeszcze przyszłość przed sobą – jaką? Możemy wybrać i sobie wyobrazić. Przeszłość spotyka się z przeszłością, duchy ożywają, czas zatacza kręgi i domyka się. Schody prowadzące z przystanku na rzece Echo do miasteczka przypominają te, którymi schodziło się do piwnicy na stacji benzynowej, w końcu zostanie też wykorzystany przedmiot, który Conway w niej znalazł.

#### SCENA DRUGA. SĄSIEDZI

Pisząc, starałem się unikać spoilerów, ledwo zaznaczając fragmenty fabuły; to gra, którą należy odkryć samemu, odwiedzić wszystkie możliwe miejsca i przeczytać wszystko, co się da. Nagrodą jest samo doświadczenie, spotkanie z postaciami, które mają przeszłość i przyszłość – lub tymi skazanymi na wieczną tułaczkę po Kentucky Route Zero. Ostatni Akt jest pełen uczuć, głównie smutku. Przewijająca się od pierwszej sceny symbolika w finale zyskuje zupełnie nowy wydźwięk.

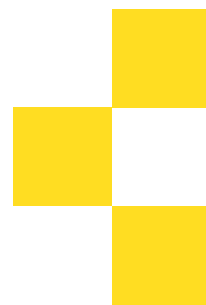
#### SCENA TRZECIA. DONUT COUNTY

Tak się złożyło, że gdy skończyłem KRO, odpaliłem Donut County. To prosta i urocza gra, która opowiada niemal o tym samym – o wielkiej pieczarnie pod ziemią, do której przez sterowane padem dziury powpadali mieszkańcy małego amerykańskiego hrabstwa. W obu grach źródłem zła jest to samo – kapitalistyczna chciwość. Kentucky Route Zero powstało jako reakcja na kryzys w pierwszej dekadzie XXI wieku, a zakończyło w czasach polityki nienawiści. Nic dziwnego, że mogło oferować tylko melancholię i złamane serca. Dlatego polecam Donut County jako słodką niczym pączek z dziurką odtrutkę na ten smutek – fałszywą jak lukrowa polewa, ale czasem każdy potrzebuje trochę słodkich kłamstw. ■



#### Marcin M. Granat

Autor artykułów poświęconych grom oraz naukom ścisłym.  
Członek Polskiego Towarzystwa Badania Gier i The Skeptics Society,  
przeciwnik pseudonauki oraz pozbawionych dowodów wierzeń  
i przekonań.



## NA ZDROWIE!

**M**usiałem wypożyczyć książkę i za-wędrowałem do Głównej Biblioteki Lekarskiej. Gdy znalazłem już to, czego szukałem, dla żartów wpisałem w katalogowej wyszukiwarce frazę „gry komputerowe”. Na ekranie pojawiła się tylko jedna pozycja. Była nią praca doktorska z 2013 roku zatytułowana „Granie w gry komputerowe a zagrożenie uzależnieniem od Internetu u młodzieży w kontekście zmiennych psychologicznych i społecznych” wydana przez Uniwersytet Medyczny w Lublinie.

Nie piszę tego, aby krytykować czy w ogóle dywagować o wnioskach z powyższej pracy. Wolałbym raczej zwrócić uwagę na fakt, że laik, który zawita do biblioteki, spotyka się w niej tylko z jednym źródłem na temat medycznego aspektu gier. I to badającym je pod kątem potencjalnego zagrożenia.

Zacząłem interesować się tym tematem, gdy około dziesięć lat temu przeczytałem w Scientific American publikację z relacją osoby, której zmarł członek rodziny. Twierdziła, że w uporaniu się z faktem straty pomogła jej między innymi gra w Call of Duty. Później poszukiwałem medycznych doniesień na temat gier i okazało się, że mają mnóstwo zastosowań tego typu. Najczęściej wymienia się Tetrisa i jego rolę w zwalczaniu zespołu stresu pourazowego, ale to tylko wierzchołek góry lodowej.

Istnieje sporo przesłanek pozwalających sądzić, że produkty naszej branży mogą dobrze wpływać na zdrowie. Już rok przed publikacją wspomnianej pracy doktorskiej w czasopiśmie American Journal of Preventive Medicine pojawił się artykuł „Role of video games in improving health-related outcomes:

a systematic review”. Prezentuje on analizę 1452 artykułów, wyłaniając spośród nich te, które zawierają rzetelne badania dowodzące pozytywnego oddziaływania gier wideo na ludzki organizm.

Gry mają na przykład terapeutyczny potencjał w fizjoterapii. Bardzo świeża publikacja, bo pochodząca ze stycznia tego roku, wykazała nawet, że granie może być równie skuteczne jak standardowa fizjoterapia. Udowodniono to na przykładzie dwóch rehabilitowanych grup kobiet po jednostronnej mastektomii, z których pierwsza przechodziła rutynowe zabiegi, a druga miała grać w odpowiednią produkcję VR na Xboksa z Kinectem. W obu przypadkach odnotowano poprawę pacjentek w zakresie ruchomości, siły mięśniowej czy strachu przed poruszaniem się. Gry przydały się też we wspomaganiu leczenia najmłodszych. Prestiżowe czasopismo Pediatrics doniosło w lutym, że zaangażowanie dzieci w rozgrywkę odwraca ich uwagę od bolesnych medycznych procedur. W każdej sytuacji grający pacjenci odczuwali mniejszy poziom bólu niż osoby niezaangażowane w rozgrywkę.

Co ciekawe, pomocne są również gry edukacyjne. Uczą one na przykład chorych na astmę, jak radzić sobie w momentach pogorszenia choroby, którym towarzyszy nieprzyjemne uczucie duszności. Nabycie dzięki nim umiejętności samokontroli poprawia jakość życia chorego i proces leczenia. Podobnie jest z chirurgami – lekarze mający kontakt z grami wykazywali lepsze zdolności w wykonywaniu laparoskopii, co oczywiście też jest korzystne dla pacjenta.

Możemy więc podejść do gier w dwójnasób. Zdemonizować je i odrzucić lub spojrzeć na nie z otwartym umysłem i spróbować wykorzystać je jako narzędzie w służbie zdrowia. Chciałbym, aby nie tylko pracownicy systemu opieki zdrowotnej, ale i szeroko rozumiana opinia publiczna doceniła korzyści, jakie niesie ze sobą ekran z wyświetlaną grą. ■

Marcin M. Granat

# POLECIMY NA ŁÓW, PREDATORZE MÓJ



Tryby marketingowych machin zasilających amerykański przemysł rozrywkowy obracają się z zawrotną prędkością. Ledwie wyszedł film z Arnoldem Schwarzeneggerem, a od razu na sklepowych półkach pojawiła się gra o tym samym tytule. Po niej przyszły książki, komiksy, figurki i wszystko to, co zwykle materializuje się po finansowym sukcesie wakacyjnego blockbustera.

■ Bartek Czartoryski

**T**yle że „Predator” w reżyserii Johna McTiernana nie okazał się produktem jednorazowego użytku, na którym szybko zbito kasę i zapomniano o jego istnieniu, ale fundamentem głęboko dzisiaj zakorzenionego popkulturowego fenomenu. Kultowego statusu zarówno filmowi, jak i samej postaci kosmicznego łowcy nie odbiorą nawet i ostatnie nieudane próby przywrócenia franczyzy na jej niedysyjsze miejsce na hollywoodzkim firmamencie.

Na przestrzeni lat rozliczne produkty towarzyszące filmowej serii krok po kroku objaśniały naturę owej szkarady i tłumaczyły zwyczaje oraz historię całej cywilizacji z gwiazd, szybko łącząc ją



**ZA SŁYNNNE „KLIKANIE” PREDATORA  
ODPOWIEDZIALNY  
JEST AKTOR GŁOSOWY PETER CULLEN.**

z uniwersum Obcego, ale przebój McTiernana jest świadomie enigmatyczny na temat humanoidalnego monstrum. Jednak te półtorej godziny z groszami spędzone przed ekranem wystarczyły, aby zapoznać się z całą gamą zachowań charakterystycznych dla obcego gatunku, które potem będą wielokrotnie powielane przez różne media. Oraz z ikonycznym już arsenalem myśliwego o paskudnej, krabiej gębie, który obił nawet i Szwarcego (jak piśszczotliwie określał aktora nieodżałowany krytyk filmowy Zygmunt Kałużyński).

## ŻELAZNE BICEPSY ARNOLDA

Nie chcąc jednak kreslić szczegółowego obrazu filmu z 1987 roku, na którym wychował się niejeden czytelnik i czytelniczka, czy też przytaczać historii jego powstania — nie specjalnie, dodajmy, złożonej, chyba że ktoś nie słyszał jeszcze na przykład, że pierwotnie Predatora miał zagrać Jean-Claude Van Damme, a jedną z ról powierzono scenarzyście Shane’owi Blackowi, aby ten „pilnował” niedoświadczonego jeszcze McTiernana — pozwolę sobie przejść do rzeczy, tylko niekiedy posiłkując się filmowymi odniesieniami.

## PREDATORA MIAŁ ZAGRAĆ JEAN-CLAUDE VAN DAMME, UŻYCZAJĄC MU SWOJEJ GIBKOŚCI, LECZ ZAPROJEKTOWANY DLA NIEGO KOSTIUM OKAZAŁ SIĘ ZBYT NIEPRAKTYCZNY.

Pierwsza gra na licencji studia 20th Century Fox pojawiła się dość szybko na praktycznie wszystkie dostępne platformy, wykorzystując przy tym rozpoznawalną twarz i nazwisko Schwarzeneggera. Wersja znana z Amigi (najpóźniejsza i najlepiej dopracowana) czy Amstrada różniła się jednak znacząco od tej na Super Nintendo. Komputerowa adaptacja filmu przenosiła gracza, sterującego Dutchem, czyli napakowanym bohaterem granym przez Arnolda, do południowoamerykańskiej dżungli i choć strzelało się sporo, to zaryzykuję stwierdzenie, że Predator od Activision polegał przede wszystkim na atmosferze grozy.

Atmosferze niezbyt sprawnie budowanej, bo klimat rujnowało na przykład strzelanie do okolicznego ptactwa czy wyskakujący zniemacka partyzanci, ale jednak. Z gałęzi drzew zwisały pokiereszowane zwłoki, gdzieś mignęła goła czaszka, co jakiś czas tytułowe monstrum brało nas na cel, ekran wtedy ciemniał, a tętno przyspieszało. Niestety gra nie oferowała zbyt wielu urozmaiceń, nie było wyczekiwanego po seansie filmowym finałowego, klimatycznego boju z Predatorem (bo trudno nim nazwać kilkakrotne naporzanie się z nim na ślepo) ani satysfakcjonującego zakończenia, gdyż po dotarciu do punktu ewakuacyjnego czy też na kraniec dżungli wyskakiwał jedynie ekran z punktacją oraz zniemawidzonym napisem „Game Over” (i, oczywiście, Arnoldem), bez choćby zdania gratulacji.

Za to wersja na NES finałowy pojedynek miała. I to jeszcze jaki! Strzelało się bowiem do... ogromnego, latającego łba Predatora. Sama gra do złudzenia przypominała słynną Contre, tyle że, co było pewnym novum, zaczynaliśmy z pustymi rękoma, dopiero później dorywając wierny karabin. Kadry na początku i na końcu gry niby próbowały przekonać gracza, że obcuje z adaptacją filmu, ale nasz modnie fioletowy Arnold zмага się przede wszystkim ze skorpionami, żołnierzami i jakimś

➤ Pomysł na starcie Predatora z Obcym narodził się na stronach komiksu od Dark Horse.



➤ Prześroczysty bohater adaptacji „Predatora 2” nadal przypomina Arnolda, choć aktor wybrał rolę w „Terminatorze 2”.



➤ Krążyły plotki, że słynne Alien vs Predator ma doczekać się sequela obsługiwanego przez helm do wirtualnej rzeczywistości.

latającym tałatajstwem, stąd trudno poczuć atmosferę znaną z dużego ekranu. Kuriozalność tej pozycji uwidaczniają także okazjonalne potyczki z Predatorem, kiedy to Dutch, tym razem rażąco zielonkawy, oglądany na zbliżeniu, przeskakuje nad bąblami, usiłując trafić również strzelającego doń łowcę. Dlatego też gracze zaznajomieni z tą grą mogli się spodziewać, że będzie już tylko lepiej. Srogo się jednak pomylili.

### MIEJSKA DŻUNGLA

Gry na podstawie sequela filmu McTiernana były bowiem tylko gorsze. Kontynuacja „Predatora” ukazała się w 1990 roku i jej również towarzyszyły adaptacje na komputery i konsole: szybko wypuszczona na Amigę i późniejsza o dwa lata na Segę Mega Drive i Game Gear. Sam film przenosił akcję z dżungli do miasta, a kolejne polowanie Predatora wpleciono w intrygę sensacyjną z udziałem policjanta z Los Angeles, granego przez Danny'ego Glovera, który rozpracowuje miejscowe gangi narkotykowe. A według gry z 1990 roku, zatytułowanej,



✚ Gigerowski  
Alien stał się  
niemalże etatowym  
przybocznikiem  
Predatora. Zasta-  
nawiające jest,  
dlaczego ci dwaj od  
samego początku  
medialnych kontak-  
tów tak bardzo się  
nie lubili?

## BOB IGER, SZEF DISNEYA, ZAPEWNIŁ, ŻE JEŚLI POWSTANĄ KOLEJNE FILMY O PREDATORZE, TO OTRZYMAJĄ KATEGORIĘ WIEKOWĄ „R”.

zgodnie z przewidywaniami, Predator 2, rozpracowywał je za pomocą karabinu. Produkcja ta była strzelanką na szynach, wymodelowaną na podobieństwo Operation Wolf, lecz mimo że niebrzydka, to znacznie słabsza.

Przy monotonnej muzyczce (brakowało jakichkolwiek efektów dźwiękowych!) kosiliśmy zastępy wroga, aby dopiero na samym końcu, po przedostaniu się na statek obcych, rozprawić się z legionem kosmicznych maszkar. Dość powiedzieć, że najlepsze z całej gry jest intro, całkiem niezłe wprowadzające w filmowy klimat. Odrobinkę lepiej prezentowała się młodsza o dwa lata wersja na Mega Drive, choć i tak chodziło o uporanie się z gangami, aby na końcu uratować ludzi uwięzionych na statku kosmicznym i załatwić Predatora. Gra była strzelanką z rzutem izometrycznym, dynamiczną i pozwalającą na eksplorację we wszystkich kierunkach (odpowiednik z Game Geara to już klasyczny scroll z gatunku „na prawo i ognia”). Nie jest nieudana, lecz nadal próżno tu szukać materiału na klasykę. Ten pojawił się w 1994 roku.

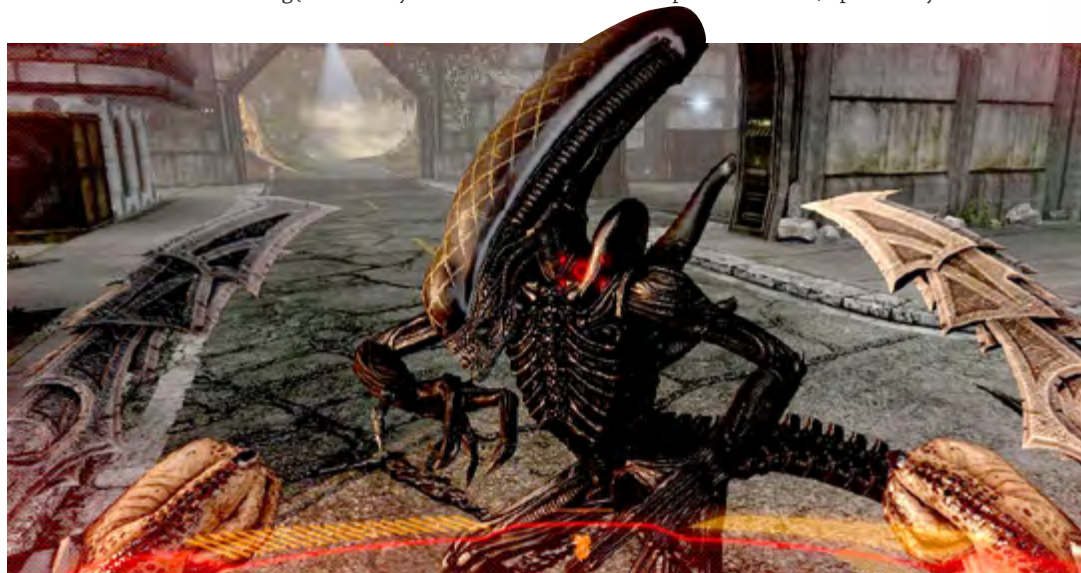
Tymczasem na rynku funkcjonowały aż dwie gry zatytułowane Alien vs. Predator. Obie raczej mało znane produkcje ukazały się rok wcześniej na

Super Nintendo i Game Boya, przy czym ta na konsolkę mobilną nosiła podtytuł The Last of His Clan. Pierwsza z nich, choć monotonna, była całkiem interesująca, również pod kątem fabularnym. Statek Predatora przypadkiem odbiera sygnał alarmowy z ludzkiej kolonii, którą dziesiątkują jak zwykle nienazarci Obcy. Łowca, decydując się pomóc nieszczęśliwcom, motywowany jednak nie tyle altruizmem, co chęcią sprawdzenia się w boju z wymagającym przeciwnikiem, toruje sobie drogę do królowej ksenomorfów.

✚ AVP zostało uznane przez australijską cenzurę za zbyt brutalne dla tamtejszych graczy, ale Sega wygrała apelację.

Gra ze stajni Activision to stosunkowo prosta naporzanka z fajowo zaprojektowanymi bossami (z których kilka doczekało się swoich figurek), ale i nieco toporna i mało zróżnicowana.

Podobne zarzuty można wystosować pod adresem The Last of His Clan, gdzie, łącząc po kosmicznych bazach, mimo dostępności tradycyjnego arsenału operowaliśmy praktycznie wyłącznie piąchą, prąc przez brzydkie korytarze. Prawdziwą frajdę zapewniało dopiero Alien vs. Predator na automaty, wyprodukowane przez Capcom i określane, całkiem słusznie, mianem najlepszego beat'em upa, jaki nawiedził ówczesne salony gier. Piękna, dynamiczna gra, w której jako bohater — obok komandoski Linn Kurosawy i dwójki kosmicznych wojowników — powraca Dutch (usprawniony





## SHANE BLACK W WOLNYCH CHWILACH NA PLANIE „PREDATORA” NAPISAŁ SCENARIUSZ DO FILMU „OSTATNI SKAUT”.

mechanicznymi częściami), powstała na podstawie nigdy niezrealizowanego scenariusza komiksu i opowiada o konfliktach ras będącym wynikiem niecnym knoń eksperymentującego z bronią biologiczną wojskowego renegata. Każda z postaci miała zarówno atak bronią ręczną, jak i palną, a po drodze dało się znaleźć wyrzutnie granatów czy miotacze ognia. Spektakularne batalie z legionami Obcych robią wrażenie do dzisiaj. I, jak się okazało, Predator nie mógł już istnieć bez ksenomorfa.

### TEN OBCY

Jeszcze w tym samym roku światu obявиło się Alien vs. Predator na Atari Jaguara (pierwotnie gra miała się ukazać na przenośnego Lynksa), kolejny duży przebój i fundament pod jedną z najbardziej rozpoznawalnych i lubianych serii strzelanek pierwszoosobowych. Dopracowane graficznie, parokrotnie przekładane dzieło Rebellion

■ Sequel filmu, mimo przemyślanej strategii marketingowej i planu rozszerzenia uniwersum, nie podbił box office'u.

Developments oferowało trzy tryby rozgrywki.

Mogliśmy sterować Obcym, żołnierzem kosmicznych marines albo Predatorem. Każdy miał inny cel, siły i słabości. Ten trzeci mógł dowolnie rozprawiać się z przeciwnikami, nawet pozostając niewidzialnym, lecz kosztowało go to punkty honoru. Po ich utracie gubiliśmy jakiś element ekwipunku. Alien vs. Predator sprzedało się na pniu i zgarnęło świetne recenzje, dlatego zamierzano wyprodukować sequel, lecz plany te przekreślił upadek Jaguara. O pomysły jednak nie zapomniano.

Pół dekady później Rebellion powtórzyło swój sukces, wydając kolejne Alien vs. Predator, tym razem na komputery. Pod względem rozgrywki przypominało wersję z Jaguara, lecz oczywiście było bardziej zaawansowane i oferowało więcej możliwości, choć nadal było

problematiczne fabularnie, bo scenariusz istniał jedynie teoretycznie i odgrywał podrzędną rolę. Dopiero przy sequele z 2001 roku, zatytułowanym, a jakże, Alien vs. Predator 2, zdecydowano się rozpiszać szczegółowiej i połączyć wszystkie trzy kampanie, które przecinają się ze sobą i tworzą rozległą, spójną narrację. Mechanika pozostała praktycznie bez zmian.

Rebellion do tematu powróciło raz jeszcze, w 2010 roku, wypuszczając swoisty reboot serii, a gra postacią Predatora kładła większy nacisk na skradanie się i taktyczną eliminację przeciwnika niż ataki frontalne. Co więcej, łowca mógł, jak zwykł robić to na filmach, brutalnie dekapitować wroga za pomocą swoich ostrzy. O dziwo, tym razem jego finałowym przeciwnikiem nie była królowa Obcych, ale hybryda ksenomorfa i Predatora. Jednak pomiędzy sequelem a rebootem cyklu ukazywały się jeszcze inne gry z gwiazdnym myśliwym, przy czym jedna również nosiła znajomy tytuł.

### EKSPERYMENTY GATUNKOWE

Aliens vs Predator: Extinction z 2003 roku nie było jednak kolejnym shooterem FPP, lecz strategią czasu rzeczywistego, również umożliwiającą rozegranie trzech różnych kampanii. Gra opierała się, zgodnie z nieco uproszczonymi zasadami gatunku,

■ Arnold kroczył pośród ludzkich ciał...

■ ...ale Danny Glover mijał wieprzowe tuszki.





Domknięcie filmowej trylogii „Obcy kontra Predator” miało przenieść akcję w kosmos, lecz filmu nigdy nie nakręcono.

## CHARAKTERYSTYCZNE „CZUŁKI” NA GĘBIE PREDATORA PODSUNĄŁ AUTOROWI PROJEKTU NIE KTO INNY JAK SAM JAMES CAMERON.



bo nieobecne jest tutaj rozbudowywanie baz, na produkcji jednostek, które następnie rzuciliśmy do boju. Co jednak interesujące, Predatorzy — wyposażeni w kamuflaż oraz zdolni uzupełniać samodzielnie pasek zdrowia — mogli przyzywać posiłki, jedynie zabijając oddziały wroga. Powrócił system honoru, a punkty nabijała eliminacja wrażliwych jednostek. Extinction, mimo że wyjściowo interesujące, oferuje jednak zbyt mało opcji i wygląda po prostu brzydko. Trudno określić ten tytuł inaczej niż jako połowicznie udany eksperyment.

Dwa lata później na konsolę PlayStation 2 ukazała się pierwsza gra TPP z Predatorom, gdzie mogliśmy sterować tytułowym wojownikiem. Predator: Concrete Jungle nierzadko szukało zaczepienia, odwołując się do postaci i wydarzeń

znanych z kina, ale opowiadało też osobną fabułę, choć i tutaj nie udało się uwolnić od Obcych, którzy pojawiają się pod koniec gry. Bohaterem jest zhańbiony łowca, który przed laty pozwolił, aby jego broń dostała się w ręce ludzi. Otrzymuje jednak szansę odkupienia winy i zostaje ponownie posłany na Ziemię. Interesujący pomysł został jednak popsuty przez toporność rozgrywki, co w przypadku dynamicznej nawałanki jest niewybaczalne. Dwa lata późniejsze Aliens vs. Predator: Requiem (opracowane przez Rebellion), luźno powiązane z filmem o tym samym tytule i równie nieudane, chyba jednak trochę lepiej radziło sobie z udźwignięciem postaci Predatora jako głównego bohatera gry TPP. Jednak obie pozycje są co najwyżej przeciętne.

Chciałoby się rzec, że do trzech razy sztuka, ale na kolejną podobną próbę jeszcze sobie poczekamy i to być może dłuższą chwilę. Seria filmowa, która, prócz dylogii o potyczkach z Obcymi, doczekała się dwóch sequeli, dogorywa na smutno, a ostatnia dekada przyniosła jedynie pomniejsze produkcje

na telefony komórkowe i urządzenia mobilne, kilka gier online i co nieco na automaty, żadnego dużego tytułu. A najnowsza gra z myśliwym z kosmosu, tegoroczne Predator: Hunting Grounds, to powrót do perspektywy pierwszoosobowej, do tego nieprezentujący się zbyt okazale. Oczywiście mogą się mylić, bo na papierze wszystko wygląda nieźle. Możemy bowiem zagrać jako doskonale wyszkolony członek elitarnego oddziału militarnego i, mając pod ręką najnowocześniejszy sprzęt, ubić polującego na nas Predatora albo, jako łowca, spróbować wybić żołnierzy. Producenci obiecują różne klasy postaci, multum broni i rozbudowane mapy, ale zapowiedzi te zweryfikują dopiero kwietniowe testy. Hunting Grounds wygląda jednak budżetowo.

Powyższa, niezbyt radosna konkluzja nie oznacza, że możemy z czystym sumieniem przekreślić tak cenną licencję. Po zakupie studia 20th Century Fox wszystkie prawa do postaci przeszły do rąk Disneya, który zapewne nie pogrzebie marki budowanej latami i Predator jeszcze na ekrany zawita. Nie tylko te kinowe. ■

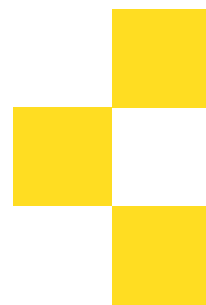


Z czasem arsenal Predatora rozrósł się o miecze, gwiazdki do rzucania czy nawet pejce.



**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 zmienia Polskę”.



## CZY ONANIZM ZABIŁ KINO?

**P**isałem kiedyś w pixelowym felietonie, dlaczego branża gier przypomina pornograficzną (podobny target, podobne połączenie sztuki i zabawy, podobna szybka adaptacja nowinek technicznych i tak dalej). Pornografia to coś, co istnieje w kulturze, ale w ogóle się o tym nie mówi, pozostaje w szarej strefie poza okazjonalnymi wycieczkami spragnionych sensacji mieszczan.

Tymczasem wyrosło już całe pokolenie, które dzięki magii internetu ma niemalże nieograniczony dostęp do wszelkich rodzajów wirtualnych przyjemności i ekscytacji. Cóż ono ma w głowach, czy to, co kryje się w mroku rozświetlanym nastawionym na Pornhuba ekranem komputera, ma jakieś przełożenie na realny świat? Psychologowie czy socjologowie mają zapewne na ten temat różne przemyslenia, poparte mniej lub bardziej wiarygodnymi danymi; zmieniają się pewnie obyczaje i pożyacie, ale sądzę, że może chodzić również o inne rzeczy.

Spójrzmy na przykład na cykl życia dóbr kulturowych. W czasach mojej młodości chodzenie do kina wyglądało tak, że przed filmem znało się jego: a) tytuł, b) ograniczenie wiekowe, c) kraj produkcji (rok niekoniecznie!), d) plakat, który był zwykle fantazyjną wariacją artysty z tzw. polskiej szkoły plakatu, e) kilka czarno-białych fotosów wywieszonych w gablocie przed kinem lub w punkcie informacyjnym, z których absolutnie nic nie wynikało, f) relację podekscytowanego kolegi, który zdradzał najlepsze sceny, ale na szczęście rzadko kiedy potrafił opowiedzieć całą fabułę, g) recenzję w Świecie Młodych (dzięki niej poszedłem na „Critttersy”, które do dziś uważam za film wybitny, ale trzeba mieć dziewięć lat, gdy się go ogląda).

Jak to wygląda dziś? Na kilka lat, zanim film w ogóle wejdzie na ekrany, pojawiają się pierwsze przecieki, trwa giełda aktorów, portaliki prezentują fanarty i kiepskie fotoszopy jako ilustracje niepotwierdzonych plotek. Następnie zaczyna się etap przecieków, po internecie krążą niewyraźne fotki z planu, na forach obrazkowych pozujący na insiderów trolle sprzedają zmyślane streszczenia scenariusza, które potem żyją swoim życiem na clickbaitowych portalach o popkulturze. Potem pojawiają się oficjalne towary – logotypy, pozowane zdjęcia, wreszcie nadchodzi jakiś Comic Con, na którym grupie hardkorowych nerdów pokazuje się teaser trailera, ładujący jako screener na YouTube, żeby po jakimś czasie zaprezentować się już oficjalnie, teaser trailera, trailer teasera. Nagrywane są analizy i reakcje (ludzie filmują, jak otwierają japy w zdumieniu i piszczą z zachwyty), twórcy udzielają wywiadów, każde słowo jest wyciągane z kontekstu i przerabiane na clickbaity, a jeszcze niech coś któryś chlapnie w rozmowie lub na Twitterze, to można ukreślić gównoburzę do kompletu. Zbliży się premiera, czy to już czas na film? A skąd, najpierw muszą się wypowiedzieć krytycy-mędrkowie, zwłaszcza tacy, którym się nie podobało i w ogóle ich galaktyczny mózg ma miliard razy większe IQ niż ten reżyser, albo wręcz przeciwnie – prześcigają się w zachwytach. Hajp rośnie, umęczony widz idzie wreszcie do kina, wychodzi po dwóch godzinach, obejrzy na YouTube jakiegoś pacana, który mu wyjaśni, co ma o tym myśleć, otrąbi jeszcze parę flejmów i koniec, nie ma tematu. Film zostaje zapomniany, chyba że temat ciągną portale albo trafi do podsumowań rocznych. Uff.

A co do tego ma porno? Wszystko. Czy ten cykl nie przypomina aktu masturbacji przy pornolu? Podglądanie, ekscytowanie się tym, co nastąpi, zanim nastąpi, a gdy już osiągnie punkt szczytowy – puf, koniec, odbiorca traci zainteresowanie.

Może filmy w ogóle nie są potrzebne, może wystarczy sam hajp? O ile by to zmniejszyło koszty, ślad węglowy i tak dalej (branża i tak się załamuje z powodu koronawirusa); kino wirtualne, przecieki, reakcje, fake newsy, a zamiast filmów – youtuberzy, który wytłumaczą, dlaczego w ogóle nie warto tego oglądać. ■

## LEGO i Nintendo razem



**GRUPA LEGO WŁAŚNIE OGŁOSIŁA NAWIĄZANIE WSPÓŁPRACY Z NINTENDO, DZIĘKI KTÓREJ ZMIENI SIĘ SPOSÓB INTERAKCJI GRACZY Z SUPER MARIO W FIZYCZNYM ŚWIECIE ORAZ ZABAWY KLOCKAMI.**

Obie firmy łączą pasję do innowacji, dzięki ich kooperacji otworzą się nowe możliwości gry inspirowanej ikonyczną postacią wąsatego hydraulika.

„Zawsze lubiłem produkty LEGO i podobało mi się, że zachęcają dzieci, by wykorzystywały swoją wyobraźnię podczas zabawy” – powiedział Takashi Tezuka, dyrektor wykonawczy i producent gier w Nintendo. „W nowym produkcie staramy się połączyć dwa odmienne style gry – ten, w którym sam budujesz świat Maria, i drugi, który pozwala grać nim w rzeczywistości już przez ciebie stworzonej”. (PB)



## DirectX 12 Ultimate

**MICROSOFT ZAPOWIADA DIRECTX 12 ULTIMATE Z POWAŻNYMI ZMIANAMI W ZAKRESIE CIENIOWANIA, PRÓBKOWANIA I RAY TRACINGU.**

Do największych zmian należą: cieniowanie realizowane ze zmienną prędkością (zależnie od potrzeb), poprawiony moduł ray tracingu oraz modyfikacje wprowadzone w mesh shaderach. DirectX 12 Ultimate będzie platformą wspólną dla PC z Windows 10 oraz konsol Xbox Series X, co oczywiście ułatwi zadanie zespołom projektującym gry. Wśród zmian w module DXR wymienił między innymi całkowite przerzucenie obliczeń związanych ze śledzeniem promieni światła na GPU i lepsze doczytywanie scen w rozległych światach z uwzględnieniem ray tracingu.

Inną istotną zmianą w DX12 Ultimate będzie selektywne cieniowanie, co umożliwi odciążenie GPU w przypadku wybranych scen lub obiektów. W zapowiedzi mowa także o module próbnika, który zapewni bardziej optymalny dobór zasobów potrzebnych do wypełnienia sceny teksturami. Szczegółowe informacje na temat zmian w DirectX 12 Ultimate są dostępne na devblogu DirectX. (Voy)

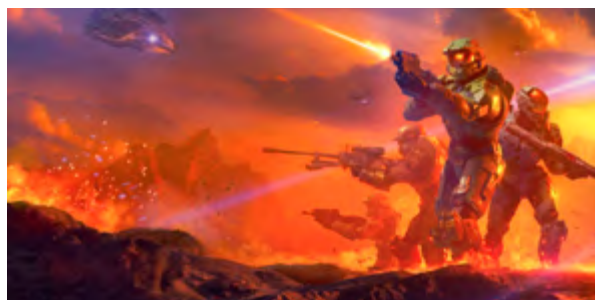
## The Signifier

**TWORZONA PRZEZ PLAYMESTUDIO GRA PRZYGODOWA Z WIDOKIEM Z PERSPEKTYWY PIERWSZEJ OSOBY ZABIERZE NAS DO ŚWIATA, W KTÓRYM URZĄDZENIE NAZwane DREAMWALKEREM OTWIERA DROGĘ DO LUDZKIEJ PODŚWIADOMOŚCI.**

Możemy oczekiwać więc interaktywnej wersji filmu „Cela” (z Jennifer Lopez w roli głównej) i onirycznych podróży do niezwykłych światów. W mechanice rozgrywki przewidziano rozwiązywanie zagadek, wielowarstwową narrację i surrealizm. Podróż przez świat The Signifier będzie odbywać się (w założeniach autorów) w trzech światach: rzeczywistości, pamięci i podświadomości. Brzmi intrygująco? (Voy)



## Więcej Halo



**ZANIM HALO INFINITE POJAWI SIĘ NA RYNKU, FANI SERII BĘDĄ MIELI OKAZJĘ ZANURZYĆ SIĘ W TYM ŚWIECIE W LITERACKIEJ FORMIE.**

Zwłaszcza że powieść „Halo: Shadows of Reach” będzie spoiwem pomiędzy piątką a Infinite. Poczytamy w niej o grupie Blue Team, która zapuszcza się na zdewastowaną planetę Reach, by w ruinach zamku znaleźć informacje niezbędne do pokonania zbudowanej sztucznej inteligencji. Jak się wkrótce okazuje – nie są jedyni.

„Halo: Shadows of Reach” ma trafić na półki 22 września. Jako że Halo: Infinite planowane jest na święta, można założyć, że książka będzie przedsmakiem zmagani w grze. (SG)

## Nadchodzi remaster SiN

**DO PREMIERY ODRESTAUROWANEJ WERSJI GRY JESZCZE SPORO CZASU, WIĘC NA PRZYSTAWKĘ DOSTALIŚMY AKTUALIZACJĘ TYTUŁU NA STEAMIE ORAZ GOG.COM.**

Wygląda na to, że w trwającym obecnie (i oby jak najdłużej!) renesansie klasycznych strzelanek dwóch wydawców rywalizuje o przepelnione nostalgiją serca osób wychowanych na FPS lat dziewięćdziesiątych. W jednym narożniku mamy 3D Realms, które wydało na rynek Ion Fury, dopracowuje dostępny obecnie w Early Access Wrath: Aeon of Ruin oraz zapowiedziało remaster Kingpina. Drugim z zawodników jest Nighthive Studios, odpowiedzialne między innymi za remastery dwóch pierwszych Turoków, nową edycję Strife’a czy Blood.

Ci drudzy postanowili podbić stawkę, zapowiadając to, o czym zamarzyło wiele osób po informacji o Kingpinie, czyli remaster SiN. Niestety szczegółów na razie brak, ale w ramach zachęty Nighthive Studios wydało właśnie aktualizację



starej wersji tytułu dostępną na Steamie oraz GOG.COM. Jej najważniejszy element to dodatek Wages of Sin. Oprócz tego poprawiono usterki, dodano obsługę dodatkowych rozdzielczości 16:9 oraz przywrócono elementy, które zniknęły po ocenowaniu. (PA)

# PIXEL HEAVEN 2020

Games Festival & More

w dniach 2-4  
października

**ROZPRZESTRZENIANIE SIĘ KORONAWIRUSA SARS-COV-2 ZMUSIŁO ORGANIZATORA DO PRZESUNIĘCIA TERMINU IMPREZY – PIXEL HEAVEN 2020 ODBĘDZIE SIĘ WIĘC NIE W MAJU, ALE DOPIERO W PAŹDZIERNIKU.** Decyzja podyktowana jest dbałością o zdrowie uczestników. Tym samym Pixel Heaven 2020 współdzieli losy największych imprez. Niektóre z nich zniknęły z mapy wydarzeń – jak MWC 2020, GDC, E3 i Revision, inne właśnie przesuwają terminy spotkań i wydarzeń o kilka miesięcy. W przypadku Pixel Heaven 2020 zmieni się także miejsce (w stosunku do poprzednich edycji). W tym roku impreza będzie gościć we wnętrzach hal przy ulicy Mińskiej 65 w Warszawie. Zmiana daty wydarzenia została skonsultowana z wystawcami i partnerami, a przesunięcie terminu targów nie będzie miało wpływu na dotychczas złożone zamówienia (na wejściówki) oraz rezerwacje stoisk – wszystkie zachowują swoją ważność. Międzynarodowy Festiwal Gier Pixel Heaven 2020 i towarzyszące wydarzenia odbędą się w dniach 2-4 października. Dokładnie tydzień przed PGA 2020. Dla uczestników oznacza to oczywiście więcej czasu na przygotowania – chociażby te związane z udziałem w Pixel Awards czy dopieszczeniem prelekcji i wykładów. Dbajcie o siebie i przybywajcie w październiku! Zmiany i aktualne informacje na temat Pixel Heaven 2020 możecie śledzić na profilu wydarzenia na Facebooku. (Voy)



## Wiedźmin. Historia fenomenu

**UPLYNIE ZAPEWNE WIELE WODY W WIŚLE, NIM CZWARTA CZĘŚĆ WIEDŹMINA DOSTANIE CHOCIAŻ ORIENTACYJNĄ DATĘ WYDANIA. FANI UNIWERSUM ANDRZEJA SĄPKOWSKIEGO, KTÓRE ZOSTAŁO POSZERZONE W GRACH WIDEO, MAJĄ JEDNAK CIEKAWĄ LEKTURĘ.** Adam Flamma jest prawdopodobnie jednym z największych w Polsce ekspertów, jeżeli chodzi o wiedźmiński świat. Napisał doktorat dotyczący tego uniwersum, na co dzień zaś prowadzi

uczelniane zajęcia, których tematem są gry, w tym także te od CD Projekt Red. Wydawnictwo Dolnośląskie opublikuje jego książkę pod tytułem „Wiedźmin. Historia fenomenu”. Ma ona być pełną analizą tego zjawiska na skalę światową – od rozmów z twórcami, poprzez przegląd mediów poszerzających to uniwersum, na omówieniu serialu Netfliksa skończywszy. Nie podano jeszcze oficjalnej daty, ale wydaje się, że warto zaczekać. (SG)

## PlayStation 5 czy Xbox Series X?

**SONY WRESZCIE ODKRYŁO KARTY, CZYLI POKAZAŁO SPECYFIKACJĘ SVOJEJ NAJNOWSZEJ KONSOLI. WARTO W TAKIM RAZIE RZUCIĆ OKIEM NA ICH NAJWIĘKSZEGO KONKURENTA.** Microsoft opublikował dane Xbox Series X, można zatem bezpośrednio sprawdzić, jak się to ma do PS5. Nie trzeba być ekspertem w tej dziedzinie, żeby zobaczyć minimalną przewagę nowego Xboxa w niemal każdym aspekcie. Przykładowo: PS5 i XSX zostały wyposażone w ośmiordzeniowe procesory AMD Zen 2, jednak to druga z konsol nieznacznie góruje pod względem częstotliwości taktowania: 3,8 GHz w zestawieniu z 3,5 GHz. Z ciekawszych kwestii godnych dodatkowej uwagi: dysk SSD PS5 ustępuje konkurentowi pola pod względem rozmiarów – 825 przy 1 TB – ale



jednocześnie jego przepustowość jest ponad dwa razy większa. Oczywiście samo porównanie parametrów niczego nie rozstrzyga. Na razie przypomina to prezentację dwóch bokserów na konferencji prasowej – a i nawet to nie do końca, bo przecież nie znamy jeszcze kształtu PS5. Niezależnie jednak

od tego wrażenie mogą robić rozmiary nowego Xboxa. I nie oszukujmy się: w bardzo wielu przypadkach o zakupie i tak zadecydują nie statystyki sprzętu – które mimo wszystko dla lwiej części graczy nie będą aż tak istotne – tylko exclusive'y, jakie zaproponują konsole. Cóż, do końcówki roku – bo jak dotąd nic nie wskazuje na to, żeby premiery zostały przesunięte (Xbox Series X: 26 listopada 2020 roku; PlayStation 5 – również listopad 2020 roku) – jeszcze nieco czasu, więc możemy czekać na kolejne update'y i nowe dane. (SG)



## Another World i Flashback

**MICROIDS INFORMUJE O WSPÓLNYM WYDANIU DWÓCH KLASYKÓW: ANOTHER WORLD I FLASHBACKA.** Dwie zupełnie odmienne pod względem mechaniki gry były przez lata omyłkowo uznawane za serie (co akurat autorom Flashbacka wyszło na dobre). Choć oba tytuły opowiadają zupełnie inne historie, łączy je studio i państwo, w którym powstawały: zarówno Another World Erica Chahiego, jak i Flashback Paula Cuisseta wywodzą się z Francji. Łączone wydanie będzie dostępne w wersjach pudełkowych i na PS4, i Switcha. W komplecie otrzymamy podwójną okładkę,

którą będzie można wywrócić na drugą stronę, cztery pocztówki oraz soundtracki w wersjach cyfrowych. Premierę podwójnego wydania francuskich klasyków przewidziano na 16 kwietnia. Another World dostarczany jest w zremasterowanej edycji HD, trzema trybami trudności oraz odnowioną ścieżką dźwiękową. Flashback doczekał się jeszcze większych zmian w stosunku do oryginalnej edycji: otrzymamy wersję Director's Cut (dwa dodatkowe przerywniki filmowe), opcję wyboru koloru koszulki Conrada (biała lub różowa), możliwość przechodzenia poszczególnych poziomów w trybie treningu, ponownego odtwarzania przerywników filmowych, a także wbudowanego w grę jukeboxa i galerię grafik. W przypadku Flashbacka dostaniemy zremasterowaną wersję ścieżki dźwiękowej z gry, filtry wygładzające piksele w postprocessingu, a także opcję przewijania czasu (zależną od wybranego poziomu trudności). (Voy)

## GeForce NOW ze wsparciem Ubisoftu



**TYM RAZEM DLA ODMIANY NIECO DOBRZYCH WIĘSCI DLA USŁUGI STREAMINGOWEJ GEFORCE NOW.** W marcu Epic Games Store zareagował na odłączenie się Bethesda i Activision Blizzard, robiąc dokładnie na odwrót. Teraz kolejny koncert deklaruje wsparcie. Chris Early z Ubisoftu potwierdził mailowo, że GeForce NOW będzie miało kompletny dostęp do wszystkich najważniejszych tytułów, na czele z francuzami Far Cry i Assassin's Creed. Czyżby doszło do ponownego zwrotu w dobrą stronę usługi, która miała premierę 4 lutego? Zapewne wkrótce się przekonamy, czy ten ruch przyciągnie inne większe firmy. (SG)

## The Games That Weren't



**WŚRÓD ZAPOWIEDZI WYDAWNICTWA BITMAP BOOKS PRZEWIDZIANYCH NA 2020 ROK ZNALAZŁA SIĘ BARDZO CIEKAWA PUBLIKACJA PRZEZNACZONA OCZYWIŚCIE DLA WIELBIICIELI GIER.** Przy współpracy z serwisem The Games That Weren't powstaje największe drukowane kompendium wiedzy o grach, które nie zostały ukończone i (częściowo) pogrzebane w piaskach czasu. Publikacja dotyczy zarówno automatów arcade, jak i produkcji przewidzianych dla komputerów domowych, mobilnych i stacjonarnych konsol. Wszystko to na 664 stronach, obejmujących okres od 1985 do 2015 roku. Działający od ponad 20 lat serwis Games That Weren't wyciągnął na wierzch z mroków przeszłości setki tytułów. Po raz pierwszy w druku będziemy mogli o tym przeczytać już w lipcu. W planach Bitmap Books znalazło się także kilka reedycji i drugiej edycji oraz książki poświęcone Micro Machines i kompendium Atari 2600/7800. (Voy)



## Death Stranding na PC już 2 czerwca

**505 GAMES, STUDIO ODPOWIEDZIALNE ZA PRZYGOTOWANIE PORTU GRY DLA PC, OGŁOSIŁO DATĘ PREMIERY DEATH STRANDING ORAZ POINFORMOWAŁO O SPODZIEWANYCH PRZYCHODACH ZE SPRZEDAŻY NAJNOWSZEJ PRODUKCJI HIDEO KOJIMY.** Grupa Digital Bros oczekuje przychodów przynajmniej na poziomie 50 milionów euro, co oznacza sprzedaż miliona kopii gry. Wcielając się w postać kuriera, Sama Bridgesa, pobiegamy z miejsca na miejsce i będziemy mogli się cieszyć wyższym niż na konsolach frame rate'em,

trybem foto, wsparciem dla monitorów UltraWide oraz... zawartością pochodzącą z innej słynnej franczyzy – Half-Life'a. Co oznacza, że możemy się chyba nabawić headcraha. Swoją drogą na stronie Steamu producent gry już zapowiada zabezpieczenia DRM Denuvo, co może odbić się lekką czkawką na wydajności Death Stranding na PC. Zakup w przedsprzedaży oznacza parę unikalnych, cyfrowych dodatków, więc jeśli chcecie na coś wydać szybko 250 złotych to... Death Stranding już czeka w kolejce. (Voy)



# JUZ JEST!

## ŁĄCZONA PRENUMERATA MAGAZYNÓW

**PIXEL**  
KULTURA GIER WIDEO

**PSX  
EXTREME**

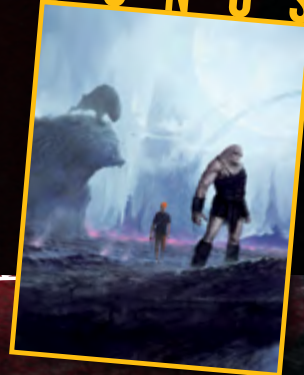
# W REWELACYJNEJ CENIE **180** PLN!

Zamów na: [shop.pixel-magazine.com](http://shop.pixel-magazine.com) lub [shop.psxextreme.pl](http://shop.psxextreme.pl)

### JEDEN RUCH I...

- ❖ masz zapewniony **roczny dostęp do unikalnych treści** o grach wideo na papierze, w sumie 23 numery obu pism
- ❖ **oszczędzasz 100 PLN** (w stosunku do cen kioskowych) i masz gwarancję niezmienności ceny w przypadku ich ewentualnych podwyżek
- ❖ otrzymujesz **prezenty i niespodzianki** przewidziane wyłącznie dla prenumeratorów
- ❖ otrzymujesz **gratis wersje cyfrowe** wszystkich wydań (imienny PDF)
- ❖ otrzymujesz w prezencie startowym **wyjątkowy plakat inspirowany grą Another World**. Jest to obraz autorstwa **Jakuba Różalskiego**, który powstał specjalnie na potrzeby okładki drugiego numeru miesięcznika Pixel z okazji obszernego wywiadu z Erikiem Chahi, twórcą gry. Format: A1 (841 x 594 mm), kreda mat 130g.

## B O N U S



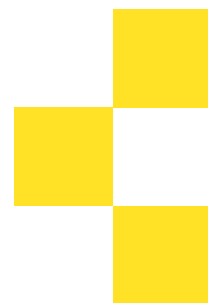
#### REGULAMIN

1. Prenumerata realizowana jest za pośrednictwem Poczty Polskiej, najpóźniej jeden dzień roboczy przed ukazaniem się bieżącego wydania w sprzedaży detalicznej.
2. Koszt wysyłki na terenie RP wliczony jest w cenę prenumeraty.
3. Prenumerata rozpoczyna się od najbliższego numeru, który ukaże się po odnotowaniu wpłaty za zamówioną prenumeratę.
4. Wpłaty można dokonywać on-line na stronach [shop.pixel-magazine.com](http://shop.pixel-magazine.com) oraz [shop.psxextreme.pl](http://shop.psxextreme.pl) lub na podstawie faktury pro-forma.
5. Pytania i reklamacje prosimy kierować pod adres [prenumerata@pixel-magazine.com](mailto:prenumerata@pixel-magazine.com) lub telefonicznie pod numer +48 (22) 8551034
6. Zamawiający wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji zamówienia przez firmę Idea Ahead (Zgodnie z Ustawą z dnia 29.08.1997 roku o Ochronie Danych Osobowych; tekst jednolity: Dz. U. z 2002r. Nr 101, poz. 926 ze zm.).



**Piotr Gawrysiak**

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



## KONIEC ŚWIATA PATYCZAKÓW...

**S**iedzę sobie i gapię się bezmyślnie na ogród – coż bowiem innego mam do roboty w czasie kwarantanny? Chociaż nie, patrzę na terrarium z patyczakami, które stoi u mnie na parapecie, i obserwuję, jak zjadają ostatnie gałązki bazylii (listki zostały już dawno zjedzone). Nowej bazylii nie będzie – wszak nie pojadę jej kupić – a moje patyczaki jak do tej pory nie dały się przekonać do spożywania czegokolwiek innego. Jednak ktoś to wie, może głód zmusi je wreszcie do zmiany przyzwyczajeń, a trawy, drzew liściastych i innego zielska mam w ogrodzie pod dostatkiem. Gdyby tak się stało, to przynajmniej one odniosłyby jakiś pożytek z zamieszania, zwane go potocznie pandemią koronawirusa.

No tak, obiecałem dzieciom, że nie będę nawet wspominał o koronawirusie w felietonie – przecież wszyscy inni też będą o tym pisać!!! Aby zatem zachować choć resztki mojej godności ojcowskiej, spróbuję znaleźć jakieś dobre strony pandemii. Wbrew pozorom to nie powinno być bardzo trudne. Jak do tej pory chyba wszystkie trudności, przez jakie przechodziła ludzkość, w jakiś sposób ją wzmacniały – choć czasem koszty były wielkie.

Większość czytelników Pixela będzie pewnie zbyt młoda, by pamiętać stan wojenny, jaki kilkadziesiąt lat temu zafundowały naszym rodakom niesympatyczne indywidua, takie jak panowie Jaruzelski, Kiszczak czy Kania. Ja w każdym razie wspominam ten czas jak przez mgłę – byłem wszak jedynie pacholęciem, gdy okazało się, że wychodzenie z domu, szczególnie wieczorem, staje się dla moich rodziców czynnością cokolwiek skomplikowaną. A to zaś oznaczało, że kino, teatr czy też po prostu zwykłe imprezy rodzinne należało wykluczyć – a w ten sposób uzyskany wolny czas jakoś zagospodarować. Jedni rodzice spędzali więcej

czasu z dziećmi (hurraa!!!), inni – szczególnie przyszli rodzice – więcej czasu ze sobą, czego efektem był mały wyż demograficzny w latach osiemdziesiątych. Tak, to pokazuje, że nawet w najbardziej okropnych wydarzeniach można zawsze znaleźć ziarenko czegoś dobrego i optymistycznego. Kwarantanna związana z pandemią koronawirusa jest trochę podobna. Różnica polega jednak na tym, że tym razem większa część rozrywki, szczególnie elektronicznej, jest dostępna bez wychodzenia z domu. Może zatem wreszcie uda mi się zagrać w te wszystkie (OK, OK, niektóre, na wszystkie – mam nadzieję – nie wystarczy okres kwarantanny) gry, które cierpliwie odkładałam na wirtualnej półce w GOG? Za każdym razem, gdy pojawiał się tam nowy tytuł, myślałem sobie „niech czeka na lepsze czasy”. Czyżby takie, paradoksalnie, nadeszły?

Co więcej – skoro nie możemy spotkać się w świecie rzeczywistym, to pozostaje zintensyfikować naszą obecność w światach wirtualnych. Tu ktoś mógłby zrobić odpowiednią analizę (oczywiście gdy kurz po pandemii opadnie, ale teraz trzeba zbierać dane) i sprawdzić, czy aby nasza aktywność wirtualna rzeczywiście wzrosła.

Szkoda oczywiście imprez gamingowych, festiwali czy innych spotkań branżowych (pojechałby człowiek choćby na Google I/O, ech). Także najważniejsza dla nas wszystkich impreza roku – czyli Pixel Heaven – została przełożona z majowego terminu na 2-4 października.

W tym miejscu pewnie warto przywołać casus Wilhelma Schickarda, jednego z pionierów informatyki (no dobra, może to nadużycie, ale jego osiągnięcia na polu konstrukcji maszyn liczących są istotne; swego czasu pisałem o nim w swojej książce). Po tym, gdy większa część jego rodziny zmarła na dżumę w czasach zarazy, jaka nawiedziła Tybingę w 1634 roku, Schickard uciekł z miasta z jedynym ocalałym synem, zamierzając przenieść się do Genewy. Jednak po kilku zaledwie tygodniach powrócił, nie mogąc znieść rozłąki ze swoim księgozbiorem – a zaraz okazała się bezlitosna...

Tak. Na razie szczęśliwie powyższe rozważania mogą pozostać jedynie teoretycznymi. Que sera sera... Czas się ruszyć z kuchni i przenieść przed większy monitor.

I tylko patyczaków żal... ■



# Doskwiera Ci samotność podczas kwarantanny?

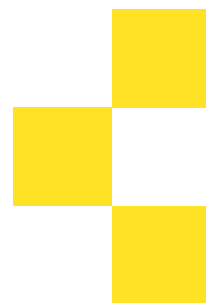
Dołącz do nas  
na facebookowej grupie  
**SECRET LEVEL**

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



#### 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.



## JEST TYLKO TEN JEDEN TEMAT

**N**ie ma żadnego wyboru, o czym będziemy rozważać. Wszyscy mamy tylko jedno w głowie. Jedyne, na co się mogą zdobyć, to nie tytułować tego tekstu „coś tam w czasach zarazy”.

Moja babcia, Maria Palińska, urodziła się w roku 1917, a zmarła w 2016, w setnym roku swego życia. Innymi słowy przyszła na świat w czasie I wojny światowej, była – nieświadomym – świadkiem bitwy nad Wisłą, potem zaś zamachu majowego (coś już o nim zapewne słyszała). Drugą wojnę światową przeżyła jako osoba dorosła. Później oglądała, ze swej perspektywy, kolejne wielkie historyczne wydarzenia skali krajowej i globalnej. Rok 1956, rok 1968, lądowanie na Księżycu, wybór papieża...

Na tym tle zbiór moich doświadczeń (a mam przecież prawie pięćdziesiąt lat) pozostaje niewielki. Hipoteza o końcu historii jest często wyśmiewana i słusznie, a jednak spowolnienie historii wydaje się – przynajmniej tymczasowo – faktem. Czego świadkiem byłem? W skali globalnej – upadku komunizmu i 11 września. W skali lokalnej – stanu wojennego i 10 kwietnia 2010 roku. Oczywiście posługuję się tu bardzo uproszczoną kategoryzacją ważnych wydarzeń dziejowych, wręcz prymitywną, ale cóż, właśnie takie jest życie i nasza historyczna pamięć. Ile przełomowych wydarzeń umiecie z głowy wskazać dla XIX wieku? A myślicie, że się wtedy nic nie działo?

Jest już jasne, że pandemia koronawirusa (docenić, że ukrywałem to słowo aż do trzeciego akapitu) pozostanie jednym z tych kilku zdarzeń, które będziemy wspominać na starość. Przy odrobinie

szczęścia, rzecz jasna. Z pewnej perspektywy temperatura kryzysu jest letnia. Bomby nie lecą. Na ulicach nie słychać grzechotania gąsienic czołgowych. Zarazem nie jest to dżuma albo ebola, a wiadomość o chorobie to nie wyrok – przynajmniej dopóki się nie jest w podeszłym wieku. Z drugiej strony oczywiście nie zamierzam dołączać do chóru tych, którzy mamrocą (mam ochotę napisać „pieprzą”) coś o nieuzasadnionej panice. Ćwierć tysiąca zmarłych na dobę we Włoszech to nie jest nieuzasadniona panika. Ryzyko śmierci na poziomie 1 procent to taki rodzaj rosyjskiej ruletki, w którą nikt nie musi chcieć grać, tym bardziej wystawiać do tej gry swoje dzieci.

Świat nasz jak nigdy wcześniej jest połączony i by tak rzec – wewnętrznie naprężony, splątany. Dobrobyt, którego globalnie ludzkość doświadcza (jest to bowiem bezsprzecznie dobrobyt w porównaniu z jakością życia naszych przodków, pomijam jego nierówną dystrybucję i generalnie oszalały kierunek rozwoju), wypływa właśnie ze struktury tych naprężeń. Wystarczy małe zakłócenia, by całość zaczęła szwankować. To się właśnie dzieje na naszych oczach. Wirus, jak się zdaje, odejdzie, zabrawszy po ludzku ogromną, ale w statystycznej skali niewielką liczbę ofiar. Zostaniemy ze społecznymi i ekonomicznymi skutkami lawiny, którą uruchomił, i to one mogą się ostatecznie dla większości z nas okazać dotkliwie.

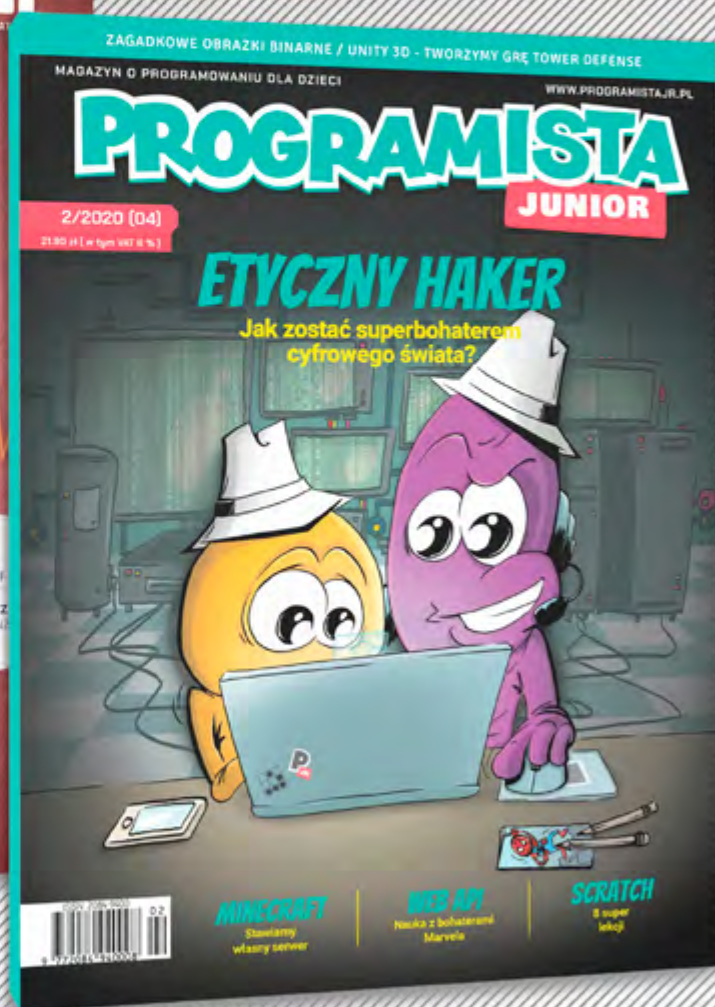
Na razie jednak mamy ten osobliwy okres wyłączenia relacji społecznych i zawodowych, czas przymusowego postoju i wyciszenia, czyli czegoś, co jest bardzo sprzeczne z naturą tych czasów. Naturalnie nie wiem, w jakim momencie wydarzeń ten felieton się ukáže, wydaje mi się jednak, że raczej nie będzie już po sprawie. Jak żyć? Z całą pewnością przewagę mają tu gracze komputerowi. Eskapizm, który umożliwiają gry, jest jak znalazł właśnie w takich momentach. Każdy z nas ma swoją kupkę wstydu do nadrobienia. Ja też. Bardzo narosła w ostatnich latach. Szkoda, że na jej szczycie jest Plague Inc. ■

ALEX

# programista

# &

# PROGRAMISTA JUNIOR



#ZOSTANWDOMU

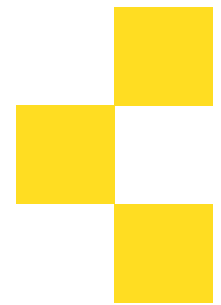
## ZAMÓW W PRENUMERACIE

[HTTPS://PROGRAMISTAMAG.PL/TYPY-PRENUMERATY/](https://programistamag.pl/typy-prenumeraty/)

[HTTPS://PROGRAMISTAJR.PL/TYPY-PRENUMERATY/](https://programistajr.pl/typy-prenumeraty/)



**Marcin Borkowski**  
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny  
Top Secretu, komentator spraw bieżących,  
postać znana i lubiana.



## PEŁZNĄCY POSTĘP ZABIŁ STARS!

**P**ełznący postęp trudno dostrzec, kiedy się go obserwuje z bliska – tu trzy procent szybciej, tam pięć procent megabajtów więcej, tu ukradzione dwie milisekundy z czasu dostępu nie robią na co dzień wrażenia, ich efekt jest znikomy. Piorunujące wrażenie jest wtedy, kiedy ma się okazję porównać urządzenia, które dzieli kilka generacji. Ale nie będzie o prędkości, użyłem jej jako przykładu tylko dlatego, że jest łatwa do obiektywnego mierzenia i porównania, będzie o interfejsach użytkownika. W nich też następuje pełznący postęp, z którego człowiek nie do końca zdaje sobie sprawę, dopóki nie spróbuje zagrać w coś sprzed ćwierć wieku.

Rozmawiałem z kimś o syndromie następnej tury i przypomniałem sobie grę strategiczną Stars! To klasyka 4X, niszowy tytuł, który (choć miał krąg oddanych fanów) nigdy nie zyskał specjalnej popularności. Na pewno spory wpływ na to miało bardzo nietypowe jak na grę rozwiązanie, czyli zbudowanie interfejsu użytkownika opartego na Windows. Przy czym była to decyzja – biorąc pod uwagę potrzeby silnika i rok 1995 – zupełnie logiczna. Mechanika bazuje na cyferkach, umownych mapkach i wyklikiwanych poleceniach, zaimplementowanie sterowania w gotowym środowisku sterowanym zdarzeniami było dość oczywistym wyborem. Tyle że produkt końcowy był dość siermiężny wizualnie i w ogóle nie kojarzył się z grą. Ale pieczołowita dbałość o szczegóły i staranność, z jaką zaprojektowano całość, robiły wówczas gigantyczne wrażenie, a że przez „tylko jeszcze jedną” zarwałem wiele nocy, postanowiłem sobie rzecz odświeżyć.

I, z żalem stwierdzam, odbiłem się. Nie dlatego, że przestały mi pasować zasady, choć oczywiście po tylu latach ówczesne bogactwo opcji i rozwiązań wygląda dość mizernie i przestało robić wrażenie. Odbiłem się od interfejsu użytkownika. Człowiek nie ma pojęcia, ile rzeczy weszło mu w palce i zaczął je traktować jako oczywiste, dopóki nie trafi na program, w którym ich brak. Pół biedy, kiedy problemem są alternatywne rozwiązania. Przełączanie między Blenderem i Unreal Engine może spowodować palcopłás, bo choć tu i tu nawiguje się w świecie 3D, to korzystają z zupełnie innych rozwiązań systemu sterowania, ale przynajmniej pod wszystkimi odruchowymi próbami przeciągnięcia, podwójnymi klikami, skrolami rolką czy prawym klikiem są jakieś operacje, to kwestia ich opanowania i wdrożenia się. W Stars! zestaw operacji jest niezwykle ograniczony. A że prawie wszystkie programy, w których operuje się na mapie, przyzwyczyły mnie do możliwości jej złapania i przeciągnięcia, do zbliżeń rolką, ewentualnie prostych zmian skali z klawiatury – kiedy okazało się, że tego wszystkiego nie ma, gra stała się udręką.

Pisałem kiedyś o tym, jak szeroko stosowanym standardem jest WASD. Trafia się na niego regularnie w grach, w których jego obecność wcale nie jest niezbędna. To niejedyny standard, który tak się wżarł w nasze przyzwyczajenia, że traktujemy go jako coś oczywistego. Przy czym te standardy nie wzięły się znikąd, to nie tak, że któregoś dnia ktoś uznał „metrem nazywać będziemy jedną dziesięciomilionową odległości od bieguna do równika, mierzonej wzdłuż południka paryskiego”. Te standardy są raczej praktyczne i mają swoje źródło w powolnej ewolucji interfejsu użytkownika: tu dołożono rolkę, tam prawy klik, to się przyjęło, tamto nie. Taki pełznący postęp, co go trudno dostrzec, kiedy się go obserwuje z bliska. Wali po palcach dopiero, kiedy próbujemy się cofnąć do czasów podłączonej przez RS-232 myszy z kulką. ■

BOREK

# ATHULHU

BOOKS OF ANCIENTS



 SIMFABRIC

 STEAM

 XBOX ONE

 PS4

 NINTENDO SWITCH

Hooster



GAMEDEV & CREATIVE  
CAREERS EXPO 2020

# CHCIAŁBYŚ TWORZYĆ GRY WIDEO?



14/11/2020

WARSZAWSKA SZKOŁA FILMOWA  
UL. GEN. ZAJĄCZKA 7

GODZINY OTWARCIA  
10.00 - 17.00

WSTĘP BEZPŁATNY

REJESTRACJA: [GCCE.EU](https://gcce.eu)

- ◆ **TARGI PRACY** W SEKTORACH KREATYWNYCH
- ◆ PREZENTACJE **WYSTAWCÓW**
- ◆ **KONFERENCJA** W KINIE ELEKTRONIK
- ◆ GOŚCIE **SPECJALNI**

STRATEGIC PARTNER

**Warsaw  
Film  
School**

KINO *Elektronik*

POWERED BY

**PIXEL**  
MULTIMEDIA

**PSX**  
EXTREME

**PIXELPOST.pl**

