

# PIXEL

KULTURA GIER WIDEO



## LIBERATED

### INSIDE

- IN OTHER WATERS ■ LAST OASIS ■ MOUNT & BLADE II: BANNERLORD
- XCOM: CHIMERA SQUAD ■ TRIALS OF MANA ■ SUPERMASSIVE GAMES
- PHANTASMAGORIA ■ AMANITA DESIGN ■ MIKRO-GEN
- HISTORIA ŚWIATA MŁODYCH ■ FILMY, KTÓRE GRAŁY W GRACH

05 (59) / 2020 / MAJ

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

0 5 > 59



CENA 14,50 zł (w tym 6% VAT)  
pixel-magazine.com

PREMIERA MIESIĄCA FINAL FANTASY VII

# PIXEL

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



05 (59) / 2020 / MAJ

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098  
05>  
9 772391 796008

ONLY FOR PIXEL  
pixelmagazine.com

**SimFabric S.A. - studio portujące i wydawca gier na konsole**



W imieniu Spółki SimFabric S.A. chcielibyśmy bardzo serdecznie podziękować wszystkim inwestorom za olbrzymie zainteresowanie, zarówno w trakcie debiutu na NewConnect, który miał miejsce 7.04.2020, jak i po nim. W trakcie 3 kolejnych sesji notowania SimFabric S.A. wzrosły o 650%, a spółka osiągnęła maksymalny poziom historyczny 24 złotych/akcję, co odpowiada kapitalizacji na poziomie 150 milionów złotych i uplasowało spółkę wśród 5 największych Spółek gamingowych na rynku NewConnect i 9 na całej warszawskiej giełdzie pod względem kapitalizacji.

Bardzo dziękujemy za zaufanie i gratulujemy inwestycji.

**Zarząd i Rada Nadzorcza SimFabric S.A.**



# DRŻĄCYMI PALCAMI ZDJAŁEM FOLIĘ...

**W**yciąłem płytę, wsadziłem ją do czytnika i wnet uruchomiła się nowa gra mojego ulubionego studia, na którą tak długo czekali wszyscy fani. Grafika i muzyka – pierwsza klasa. Podsumowując, polecam tę grę wszystkim miłośnikom gatunku!

Tak się pisało recenzje ćwierć wieku temu, gdy w ogóle zaczęto pisać recenzje, odchodząc od dominujących wcześniej w prasie opisów. Secret Service podczas okresu przejściowego zamieszczał krótką notkę o tym, jak wygląda gra i kto ją wyprodukował, a zaraz po tym leciał sążnisty poradnik, jak należy ukończyć przygodę. Koniecznie gdzieś obok w klepsydrze musiała się znaleźć żywotna informacja, na ilu dyskietkach jest gra – żeby czytnik wiedział, ile powinien zabrać, udając się na giełdę.

Gdy po wejściu ustawy o prawach autorskich z 1994 roku rynek został zalany pudełkowymi edycjami gier, a giełdy się pozwiły, rola recenzji zaczęła być dostrzegana, bo trzeba było wybrać, co móc sobie kupić. Ludzie zaczęli się zastanawiać, rozważać, wybierać, jak wydać pieniądze. Recenzje w niektórych mediach urosły do objętości wypracowań szkolnych, zajmując w najbardziej zdegenerowanych przypadkach po osiem stron na tytuł. Osobiście nigdy nie czytałem podobnych wypracowań, bo potrzebowałem tylko krótkiej podpowiedzi – w co grać.

Często w listach pytań, po co obecnie publikujemy recenzje. Robimy to po

**P.**

to, by pokazywać, co nowego i interesującego ukazuje się w świecie elektronicznej rozrywki. Co miesiąc dostajemy pięć razy więcej gier, niż jesteśmy w stanie pomieścić w magazynie. Często są one na poziomie nie tyle złym, co tragicznym. Powiem więcej – jest ich lwia część. Kryją się pod hasłami „retro shooter”, „classic platformer”, „mobile brawler”, „inspired by arcade legend” i temu podobnych, próbując ukryć swój prymitywizm i jakościową nieadekwatność za parawanem historii. Z biegiem lat coraz bardziej mnie to denerwuje. Te gry dostarczają mi codziennie pracownicy agencji PR i sami twórcy, czasem wręcz naciskający, byśmy zajęli się ich tematami, bo inaczej będą nas bombardować przypomnieniami. A my niestety słabi – nie będziemy recenzować ani nawet o niej wspominać, bo wychodzimy z założenia, że czytelników trzeba informować o interesujących, godnych polecenia rzeczach. Nie znaczy to przecież, że każda recenzowana w Pixelu gra jest świetna, ale każda – naszym oczywiście zdaniem – z jakiegoś powodu zasługuje na wspomnienie, a w efekcie może zainteresować czytelników.

Nie ma sensu samo wymienienie tytułu gry z oceną, musi się znaleźć kilka zdań komentarza opisujących wrażenia z kontaktu z produktem. Nasze recenzje nie są i nie będą długie. Ale jestem przekonany, że są potrzebne, bo sam do wielu niesamowitych indyków zachęciłem się dopiero po przeczytaniu recenzji w Pixelu. W tym numerze mamy 20 tytułów, więcej niż ostatnio, ale gdyby nie było wciągających gier, na siłę byśmy ich nie wynajdowali. Piszemy o tym, co porywa naszych redaktorów, i tak pozostanie.

Przypominam, że można nas czytać również w wersji cyfrowej. Każdy prenumerator Pixela w druku automatycznie otrzymuje dostęp do wersji PDF, możliwe jest również nabycie pojedynczych wydań. Wszystko można załatwić poprzez nową stronę naszego sklepu: [shop.pixel-magazine.com](http://shop.pixel-magazine.com). Za miesiąc spotykamy się 4 czerwca, a potem jeszcze numer lipcowy i przerwa wakacyjna. Nie udajemy, że wszystko jest normalnie, ale też nie zamierzamy zmniejszyć naszej growej aktywności. Do zobaczenia! ■



MICZ



**PIXEL**  
KULTURALNA STRONA WIEKÓW

**Redaktor naczelny**

Piotr Mańkowski  
piotr@pixel-magazine.com

**Autorzy**

Andrzej Bazylczuk, Marcin Borkowski, Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Paweł Gawlikowski, Szymon Górąj, 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.

Ten numer trzymać w rękach (lub w pamięciach swoich urządzeń) dzięki temu, że mimo trudności jesteście z nami! Dziękujemy! Zapraszamy na [shop.pixel-magazine.com](http://shop.pixel-magazine.com).

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

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



5-14

**LOADING**

4. Inside • 6. Indykarium  
10. Vive VR Corner • 12. Znikający Pałac  
– o używaniu motywów ze świata realnego w grach wideo

15-40

**PLAY THE GAME**

16. Final Fantasy VII Remake • 19. Trials of Mana  
20. Liberated • 22. Drug Dealer Simulator • 23. Sakura Wars  
24. Mount & Blade II: Bannerlord • 26. Persona 5 Royal  
27. In Other Waters • 28. My Hero One's Justice 2  
29. One Piece: Pirate Warriors • 30. Filament  
31. Help Will Come Tomorrow • 32. Bright Memory  
33. Alder's Blood • 34. The Complex • 35. Gears Tactics  
36. Predator: Hunting Grounds • 37. Receiver 2 • 38. Last Oasis  
40. XCOM: Chimera Squad

41-64

**HALL OF FAME**

42. Najlepsza Gra na Świecie: Company of Heroes  
48. Phantasmagoria  
54. Wywiad z Markiem Seibertem z Sierry On-Line  
60. Historia brytyjskiej firmy Mikro-Gen

65-86

**SECRET LEVEL**

66. Epitafium dla Alberta Uderzo  
68. Świat Młodych – dzieje magazynu  
76. Big Box: Wiedźmin  
78. Kosmiczne powroty • 80. Sidequest  
86. Felieton Śledzia

87-122

**CREDITS**

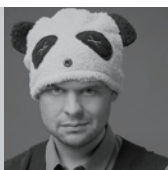
88. Pete Samuels i Dan McDonald  
92. Najlepsze sceny z Until Dawn i Man of Medan  
97. Felieton Marcina M. Granata  
98. Amanita Design • 104. Jakub Dvorsky  
106. Gry, które grały w filmach • 113. Felieton Michała R. Wiśniewskiego • 118. Felieton Gawrona • 120. Felieton Alexa • 122. Felieton Borka

114-117

**AUTOFIRE**

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

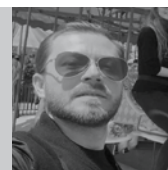
**MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI**



**PIOTR POCZTAREK**



**BARTOSZ CZARTORYSKI**



Kryzysy pokazują, jak nic niewarte są próby przewidywania przyszłości w SF. Można powiedzieć, że ktoś coś przewidział, albo rzucić hasłem „to zupełnie jak w tym filmie”, ale to powierzchowne – szukamy brylantów w mętnych prognozach i nic nie jest takie jak na filmach.

Wiecie, co jest najczęściej oglądane w Polsce na Netflixie? Program „Too Hot to Handle”, w którym seksowni single na rajskiej wyspie dostają pieniądze za... nieuprawianie seksu. Takie przeciwieństwo „Warsaw Shore”. Wyrosnie na nim pokolenie nieskalanych, głębokich emocjonalnie młodzieńców?

Uwaga, Time uspokaja: granie podczas kwarantanny jest okej. Lektura świeżego artykułu uzmysłowiła mi, że nadal istnieje zjawisko wstydu związanego z samym byciem graczem. Ponoć kryją się z tym tysiące ludzi. Może przymusowa izolacja będzie powodem masowego coming outu?

# LOADING

**NICZYM ŻNIWIARZ NA POLU MUSISZ SKOSIĆ WROGÓW NOŻEM, SIEKIERĄ, REWOLWEREM LUB STRZELBĄ. BROŃ TRZEBA PRZEŁADOWAĆ WTEDY, KIEDY NIEMAL CZUJESZ ŚMIERDZĄCY ODDECH ZOMBIAKA NA TWARZY.**



**MICHAŁ  
ZDANCEWICZ**

Wyszła właśnie nowa książka Serii Amerykańskiej Wydawnictwa Czarne – „Król darknetu”. Jej bohaterem jest oczywiście Ross Ulbricht, czyli twórca niesławnego internetowego podziemia Silk Road. Fantastyczna lektura – rzecz trochę psychologiczna, mocno kryminalna i absolutnie zajmująca.



**MIKOŁAJ  
KAMIŃSKI**

Gry ruchowe wracają do łask! Ze sklepów masowo znikają kontrolery, a poza tym w domach ludzie coraz chętniej sięgają po gry, do których trzeba wstać z fotela. Sam po latach wróciłem do Dance Dance Revolution i do dzisiaj żałuję, że pozbyłem się Wii Fit U.



**PIOTR  
MAŃKOWSKI**

Przypomniałem sobie belgijskiego autora komiksów François Schuiten, którego kiedyś nawet spotkałem na festiwalu filmowym. To zapomniana dziś postać, a przecież geniusz. Jego historie nabrały wyjątkowej aktualności. Jeśli będziecie mieć okazję, koniecznie sięgnijcie po „Les Cités obscures”.



# INDYKARIUM

Borek

**INDYKARIUM KORONAWIRUSARIUM, BO IMPREZY ALBO ODWOŁANE, ALBO ZDALNE, ALBO IMPROWIZOWANE POD PANDEMIĘ.**

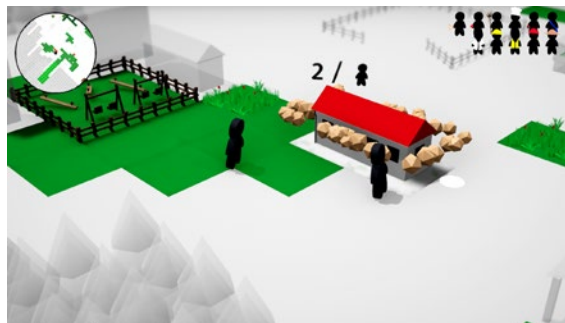
## BAFTA GAMES AWARDS 2020



**Zdalnie: indyki górą, zgarnęły prawie wszystkie nagrody.** O większości już na łamach Indykarium pisałem: Outer Wilds, Disco Elysium, Ape Out, Untitled Goose Game. Nie wspominałem chyba nigdy o Observation (indyk: No Code, PC, PS4) ani Kind Words (indyk: Popcannibal, PC, Mac, Linux), chociaż pamiętam, że tę drugą oglądałem.

## ZOSTANWDOMUROBGRY.PL

**Inne jamy podwoływane, ale Fundacja Indie Games Polska i GIC zorganizowały dużą akcję Zostań w domu rób gry, a jej częścią był zdalny jam na przełomie marca i kwietnia.** Na stronie akcji są również – co ważne w kontekście analizy obok – polskie tutoriale dla początkujących. Tekst o tutorialach zacząłem przygotowywać, zanim się dowiedziałem o akcji, oczywiście pomysły zwykle przychodzą do głowy wielu osobom.

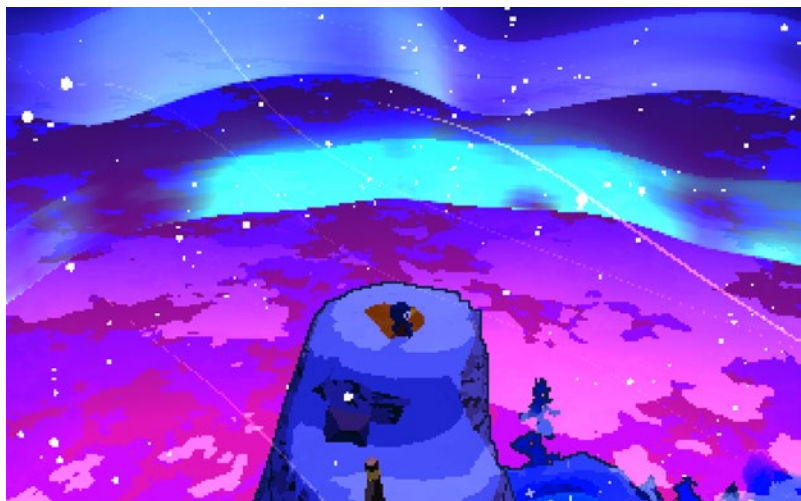


Tematem jamu była Odbudowa – bardzo na czasie. Gry zgłaszano w trzech kategoriach – profesjonalści (wygrały Werble Odbudowy, Magda i Wojciech), uczniowie (Our Little Restoration, Wizarding Tower, ich screenshot) i inni (Orbital, Wild Boar Studio). Jury było zgodne w jednym – prosi wypadli najslabiej.

## GAME DEVELOPERS CORONA FERENCE

# GDC

**Wyjątkowo pechowa impreza. PAX East (przełom lutego i marca) jeszcze się odbył normalnie.** Późniejsze albo udało się z kilkumiesięcznym wyprzedzeniem odwołać (jak czerwcowe E3), albo przenieść na jesień (jak choćby krajowe Pixel Heaven i Digital Dragons). Planowane na 16-20 marca GDC odwołano pod koniec lutego, zostawiając uczestników z ręką w nocniku. Część imprezy udało się uratować, przenosząc ją na Twitcha. Transmisje z wykładów zostały w sieci, można je obejrzeć na GDC Vault. Podobnie zrobiono z ogłoszeniem wyników Independent Games Festival. Już dwa miesiące temu chciałem wrzucić listę finalistów, ale że miejsca było mało, pomyślałem – nie ma problemu, poczekam do GDC. Był krótki moment, że żałowałem tamtej decyzji, na szczęście z przyznawania nagród nie zrezygnowano.



Nie było jednego tytułu, który szczególnie zdominował całą imprezę. Seumas McNally Grand Prize zdobyło A Short Hike (indyk: Adam Robinson-Yu, PC, Mac, Linux). W poszczególnych kategoriach zwyciężyli: The Space Between (indyk: Christoph Frey, PC), Knights and Bikes (indyk: Foam Sword, PC, Mac, Linux, PS4, Switch), Mutazione (indyk: Die Gute Fabrik, PC, iOS, Mac, PS4), Patrick's Parabox (indyk: Patrick Traynor), Bore Dome (Indyk: Goblin Rage), Heaven's Vault (indyk: Inkle, PC, PS4) i jeszcze raz A Short Hike.

A na koniec pojawił się GDC Relief Fund, czyli próba wspomnienia indyków. Organizatorzy zrefundowali te wpłaty, które sami mogli, ale dla małego studia z innego kontynentu koszt podróży, transportu, noclegów i wyposażenia stoiska to równowartość ceny samochodu, poważna inwestycja, mało który indyk potrafi taką kwotę spisać na straty. Stąd próba ogólnoindyckiej i ogólnobranżowej zrzutki, żeby pomóc pechowcom. Trwają zbiórki pieniędzy, w tym Kickstarter, fundraiser na Twitchu, włączyło się itch.io, dokładają się i nasi (na przykład 11bit – dawno już wyrosł z klasycznego indycyzmu, ale – jak widać – nie zapomniał wół, jak cielęciem był). Pieniądzy na pewno dla wszystkich nie starczy, ale każdy taki pokaz solidarności buduje. W ramach rekompensaty na początku sierpnia ma się odbyć GDC Summer. Pożyjemy, zobaczymy.

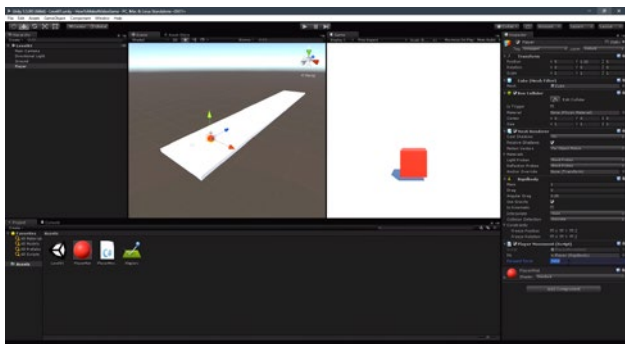


## PRZEGLĄD TUTORIALI, BO COŚ W TĘ IZOLACJĘ ROBIĆ TRZEBA

Skoro trzeba siedzieć w domu, można się pobawić w indyka i przemyśleć do pisania gier albo stworzenia swojego świata. Będą Unreal Engine, Unity i Blender, zajmę się głównie angielskimi filmami z YouTube'a i od razu ostrzegam, że przegląd będzie niezwykle subiektywny. Rok temu po rozmowie z Mantisem zainstalowałem UE i trochę się nim pobawiłem, od jakiegoś czasu do dość bliska śledzę postępy prac nad pewnym opartym na nim projektem. Cały mój kontakt z Unity to godzina Brackeya (wyjaśniam niżej) – więc o ile kiedy piszę o UE, mogę przynajmniej udawać, że korzystam z własnego doświadczenia, o tyle w przypadku Unity raczej powtarzam, co podслуchałem. Wolę się przyznać do chwiejnych założeń, niż udawać, że wiem, o czym piszę. Z samouczkami problem często polega na tym, że ich przydatność zależy od wcześniej posiadanej wiedzy. Ja wszedłem w UE jako w miarę sprawny programista C++, więc potrzebowałem zupełnie innego typu informacji niż ktoś, kto w życiu nie programował. I szczerze mówiąc, większość tutoriali była dla mnie dość irytująca, bo za dużo czasu zajmowało w nich tłumaczenie rzeczy (dla mnie) oczywistych.

Dobrym punktem startu są oficjalne tutoriali Unity i Unreala. Na czas pandemii Unity dało do swoich za darmo trzymiesięczny dostęp premium, może jeszcze się zdążyć załapać (choć na początek zapewne wystarczą same podstawy). Innych – poza tymi oficjalnymi – są tysiące. Niektóre dają ogólny pogląd, inne składają się z oddzielnych dyskusji wielu szczegółowych zagadnień. Niektóre mają setki części, inne kilka razy mniej. A oprócz nich są jeszcze mikroskopijne tutorialiki – czasem dosłownie jedno wideo albo jeden wpis na blogu, omawiający jakiś szczególny aspekt czy specjalną technikę pomagającą rozwiązać konkretny problem. Najlepiej oczywiście zacząć od tych dużych, zdefiniować jakąś mechanikę (nie wiem, platformówka 3D, w której wolno skakać tylko tyłem?), zacząć od jednego z domyślnych projektów i – gdy trzeba – szukać odpowiedzi na konkretne pytania. Przy czym odradzam próbę zrobienia od razu dokładnie tak, jak sobie wyobrażacie – momentalnie utkniecie w szczegółach, o których nie macie pojęcia. Na początek niech będzie jak najprościej i tylko podobnie do tego, co wam po głowie chodzi.

## UNITY



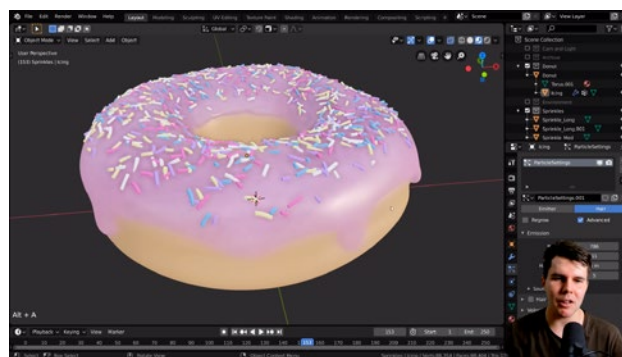
Jak już wspominałem, cały mój kontakt z Unity sprowadza się do kilku wprowadzających filmów Brackeya. Jego tutoriali są po pierwsze bardzo popularne, po drugie dość często krytykowane – ale te kilka, które widziałem, dało mi ogólne pojęcie o silniku i zasadach poruszania się w środowisku oraz konstruowania i oprogramowywania świata, więc zaczęcie od niego raczej nie będzie błędem. A na pewno nie będzie błędem wielkim, bo te najbardziej podstawowe filmy sprawiają wrażenie dobrze przemyślanych edukacyjnie i dobrze budują piramidę kolejnych, zależnych od siebie informacji.



## UNREAL ENGINE

Osobiście zacząłem od tutorialu o budowaniu świata – Game Dev Academy Unreal Engine 4 Tutorial for Beginners (korzysta z dość starego UE, ale na podstawowym poziomie istotnych różnic nie ma). Monstrum, cztery i pół godziny, ale po obejrzeniu wiedziałem, jak się zabrać za wyspę z Puszki Pandory (lewo/góra). Jeśli nie interesuje was budowanie świata, ale napisanie jakiejś prostej platformówki albo shootera, prawdopodobnie możecie zacząć od Virtusa. Z nim jest taki problem, że wprawdzie można się mnóstwo nauczyć, ale jego sposób implementowania różnych rzeczy przy użyciu Blueprintów (to taki odpowiednik języka programowania w UE) przypomina programowanie w wykonaniu kogoś, kto pierwszy raz usiadł do BASIC na ośmiobitowcu. Nie polecam początkującym (to skądinąd mało zaskakujące, BP to nie jest dobre narzędzie do nauki programowania).

Oczywiście bardzo ważnym źródłem wiedzy jest dokumentacja, ale – znowu wypowiadam się wyłącznie o UE – częściej jest źródłem frustracji niż wiedzy. Regularnie opisy funkcji nie mówią nic ponadto, co wynika z nazwy i nazw zmiennych (i co zupełnie nie wystarcza), wtedy trzeba szukać dalej. I, przynajmniej w przypadku UE, to będzie bardzo często znaczyło, że traficie na Mathew Wadsteina i jego „WTF is” – niestety seria ma już swoje lata, ale jak się szuka jakichś konkretnych odpowiedzi, zaskakująco często się pojawia i zwykle pomaga.



## BLENDER

To taki program do pracy z modelami 3D (znakomity i darmowy), szykuje się w nim obiekty, które potem zaludniają świat gry (oczywiście poza darmowymi i kupionymi gotowcami). Oglądałem jeden tutorial, za to trzy razy. Blender Guru od lat co jakiś czas nagrywa niemal dokładnie ten sam materiał o robieniu pączka (takiego amerykańskiego donuta, z dziurką). Wprawdzie nie robi tego z myślą o eksporcie pączka do gry, to już trzeba opanować na podstawie innych tutoriali, ale ładnie wyjaśnia podstawy grafiki 3D i organizację interfejsu użytkownika Blendera. Aktualność jego materiałów jest ważna zwłaszcza teraz, bo w 2019 roku wyszła wersja 2.8 i dużo rzeczy w interfejsie Blendera się bardzo mocno zmieniło. Starsze tutoriali często dla kogoś początkującego i nieogarniającego interfejsu użytkownika (a wierzę mi, jest co ogarniać) są frustrujące, bo nijak nie wiadomo, gdzie i jak znaleźć wykorzystane polecenia/opcje. Jak już się wstępnie opanuje sytuację, zwykle można sobie dać radę, bo ogólne zasady są zachowane, ale początki bywają trudne.

# INDYKARIUM



## RYNEK

Zmiany w sklepach to nie jest rzecz czysto indyjska, ale że indyków dotyczy i że już wcześniej o nich wspominałem, teraz też kilka słów. Epic Game Store uruchomił wishlisty, a Steam modyfikuje sposób wybierania sugerowanych graczom tytułów. Oba rozwiązania potencjalnie mogą pomóc w sprzedaży. Listy życzeń: doświadczenia ze Steamu sugerują, że w ciągu kilku pierwszych dni po premierze około 5-10 procent listy skonwertuje się bezpośrednio na sprzedaż. Oczywiście EGS nie musi się zachowywać identycznie, ale nie ma powodu, żeby nie zadziałał podobny mechanizm. Zmiany na Steamie: już wspominałem, że w zeszłym roku Valve zabiło wcześniej istniejące mechanizmy rekomendacji, obecnie sugerowane są głównie gry najlepiej się sprzedające, spychając interesujące, ale niszowe tytuły w niebyt. Mocno to uderzyło w indyjskie środowisko. Nowe rozwiązania ze Steam Labs mogą to zmienić – w sklepie pojawił się pasek „gracze tacy jak ty uwielbiają”. Można sobie różne szczegóły dopasować, suwak przeciągany między „popularne” a „niszowe” wygląda obiecująco i przesunięty w prawo zasugerował mi kilka tytułów, o których nie miałem pojęcia. Że to rzeczywiście działa, uwierzę, jak się upowszechni i usłyszę od indyków, że im pomogło. Problem w tym, że na pewnym poziomie ogólności to się specjalnie nie różni od starego rozwiązania, diabeł tkwi w szczegółach algorytmów wyboru rekomendowanych tytułów. No i powoli zmienia się sposób postrzegania EGS. Rok temu opinie typu „po moim trupie!”, „nie zainstaluję kolejnego launchera!” były bardzo częste, ostatnio ich nie widzę. Trochę pewnie dzięki rozdawanym za darmo tytułom, trochę dzięki sensownej polityce wyłączności (jak dotąd finansowo korzystnej dla indyjskich deweloperów i niezamykającej im drogi na inne platformy – jedyny problem to znaleźć się wśród tytułów, którymi Epic jest zainteresowany, ciągle są wybierane ręcznie).



## INDYCZY RYNEK

Niektórym indykom cała ta koronahistoria nie służy finansowo, ale nawet jakbym któregoś znał osobiście, tobym się nie odważył na taką prywatę, żeby o nim tu indywidualnie napisać. Więc umówmy się, że kto może, kupuje teraz najbardziej niszowe gry, jakie znajdzie, bo to zwykle ich twórcy najcieniej przęda, a kto nie może, korzysta z darmowej oferty. Bo część indyków postanowiła pomóc graczom i obniżyła ceny albo udziela 100 procent rabatu. Od zawsze część indyjskich gier była darmowa, itch.io wydzielił je nawet w marcu na kilka dni w dopisanej ad hoc kategorii „żeby było wam łatwiej przetrwać”. Niejeden taki tytuł już w przeszłości trafiał na łamy Indykarium, często z dopiskiem „nie kumam, czemu nie biorą za to pieniędzy”. Dzisiaj free/indie to jest klucz, według którego sortujemy, bez oglądania się na wiek ani rozmiar, bez żadnej gwarancji, że cena 0,00 się utrzyma.

### MÝRDALSSANDUR, ICELAND



Po pierwsze, właściwie to wcale nie jest gra, ot, takie miejsca do pospacerowania, udające Islandię. I nie tylko, bo są dodatkowe miejsca, które można dociągnąć (Steam i chyba itch.io, jest i wersja VR, ale płatna). Po drugie – nic tam nie ma, ale teren piękny. Po trzecie, jak takie rzeczy się robi, można obejrzeć w tutorialu UE, o którym stronę wcześniej. W końcu po czwarte, tu można pochodzić bez dziecka w akwariu i paczek na plecach. Indyk: caves rd, PC.



### SONO

Pamiętacie może *Forgotten Passages*, o którym pisałem dwa numery temu? No to Sono jest zupełnie inne, ale dokładnie takie samo. Tyle że tam było 100 poziomów, a Sono daje się skończyć w kilkanaście minut. Taka tam ciepła, relaksacyjna pchełka, polatać, podotykać, popatrzeć. Wyzwanie żadne, ale estetycznie rzecz bardzo przyjemna. Indyk: Chill Switch Games, PC, Mac, Linux.

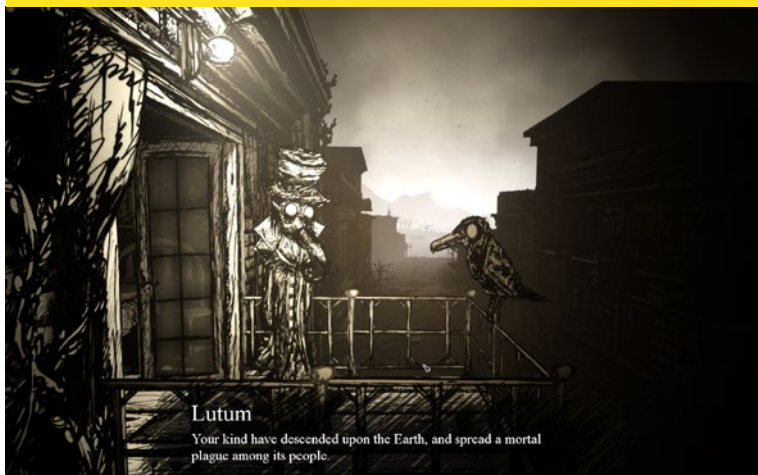
### THE INDIFFERENT WONDER OF AN EDIBLE PLACE

Trochę mnie zatkało i nie wiem, co napisać. Wiecie, jak to jest – jak się komuś powie „obejrzyj sobie ten filmik o...” i chłapnie jedno słowo za dużo, to ten filmik już nie robi wrażenia. Więc mimo że mi się ciśnie na klawiaturę, odpuszczę. To i jest gra, i nie jest, chyba lepsza by była jakaś ogólniejsza kategoria – sztuka audio-wizualna z elementami interakcyjnymi. Potrzebny sprawny angielski, to na pewno, bo tekst gra bardzo ważną rolę. Załatwicie sprawę w kilkanaście minut. Indyk: Oleomungus to nie są nowicjusze, studio ma już na swoim koncie kilka innych, interesujących tytułów, na których pochodzenie autorów (są Hindusami) odciska bardzo wyraźne piętno. PC, Mac, Linux.

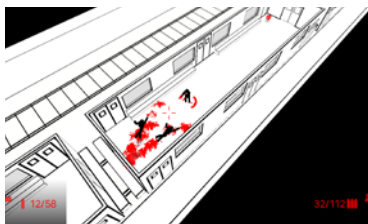




## MY FRIEND IS A RAVEN

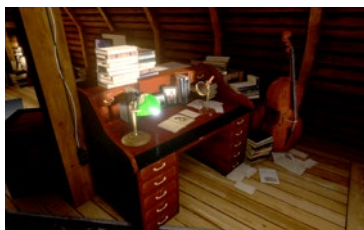


Kolejny drobiazg na kilkanaście minut, zbudowany wokół historii i interesującej grafiki. Gra miała premierę w listopadzie zeszłego roku, zupełnie przez przypadek nabrała świeżego (nie, to jest dobre słowo do opisanie nieświeżego świata i jego rozpadu, może lepiej: nowego) sensu w czasach pandemii. Nie, żeby rzeczywistość była już aż tak ponura. Indyk: Two Star Games, PC.



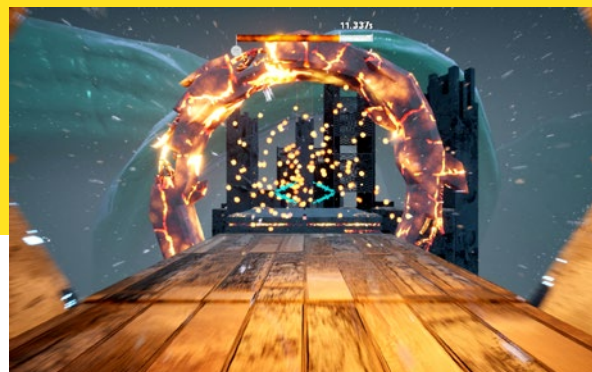
## RED HOT VENGEANCE

W odróżnieniu od części innych gier, o których piszę w tym Indykarium, tu nie ma mowy o wrażeniach estetycznych ani metaforycznym przedstawianiu świata, chodzi o prostą rzeź. Dobrze zrealizowaną rzeź, dodajmy, choć bardzo prostymi środkami. Klawiatura, żeby się przemieszczać, mysz, żeby celować, umowna krew, żeby tryskać, ебать ego, żeby nie było wątpliwości, z jaką mafią się walczy. Więcej nie trzeba, żeby się chwilę dobrze bawić. Zwłaszcza że jest i edytor poziomów, żeby starczyło na dłużej. Indyk: Bros Before Giraffes, PC.



## WHAT NEVER WAS

Wygląda jak prolog i jak prolog się kończy – ale pierwotnie dalszy ciąg nie był planowany. Albo inaczej: indyk: Acke Hallgren miała w głowie dłuższą historię, ale nie planowała jej zrobić całość. Chciała tylko zrobić zamkniętą całość, mającą początek, rozwinięcie i zakończenie. Znam to: zrobić jakiś projekt do końca, żeby nie wisiał nad człowiekiem. To się udało – bardzo dobrze się udało, gdyby mnie ktoś pytał o zdanie – i ludzie zaczęli: a) chwalić, b) pytać o dalszy ciąg. Autorka podjęła decyzję, że bierze się do pracy nad resztą. Dat nie ma, to, co jest, jest godne polecenia, nawet jeśli starcza raptem na pół godziny. PC, Mac, Linux.



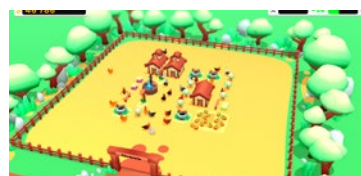
## FROSTRUNNER

Praca zaliczeniowa, która wyewoluowała w wydaną grę. Prosta platformówka 3D, z wyłaźniętymi szwami, ale ze znakomitą dynamiką. Trochę asset flipper, czyli gra zrobiona z najprostszymi, gotowych klocków, ale generalnie najważniejsze jest, czy udało się złożyć coś interesującego – jak długo broni się grywalność, jestem skłonny przymknąć oko. Zwłaszcza że tak naprawdę 90 procent gier ma pod spodem dokładnie te same klocki, tylko owinięte w sreberka i dosztukowane masą papierową, żeby wyglądały lepiej. Same fasady i gipsowe jabłka, jak w filmie i teatrze. Indyk: Think Arcade, PC.



## BIRDGUT

Platformówka, niby prościutka, niby wygląda jak coś narysowanego na kolanie, a jednak nie, w tym szaleństwie jest metoda i po pierwsze, każda kreska ma swoje miejsce, po drugie – jest w co grać. Rozgrywka jest wystarczająco urozmaicona, żeby się nie nudziła, poziom trudności wymusza wysiłek, ale daje jakieś szanse, a czasem trzeba i chwilę pogłównkować. Indyk: Micah Boursier, PC, Mac.



## CHEEKY CHOCKS

Dwa w jednym, bo to i strategia, i przy okazji coś dla dzieci – kurza farma. Nie jest to jakiś poważny symulator, tylko mieszanka: trochę realizmu, trochę tamagotchi, trochę przymrużenia oka. Opieka nad ptakami przekłada się na kurze szczęście, kurze szczęście przekłada się na jajka, jajka przekładają się na pieniądze, nie jest prawdą, że pieniądze szczęścia nie dają – odpowiednio wydane zapewniają szczęście kurom i w tym momencie kółko się zamyka. Sama rozgrywka dość statyczna (okazjonalne sekwencje zręcznościowe poprawiają sytuację), ale hodowałem z przyjemnością. Zwłaszcza że gra „toczy się sama”, kiedy się z niej wyjdzie – kury dalej się niosą, więc przy każdym kolejnym uruchomieniu ma się na początek zastrzyk gotówki. Indyk: Trilum Studios, PC.



**W CZASIE STANU EPIDEMICZNEGO MOŻNA PRZEJŚĆ SIĘ REKREACYJNIE PO PARKU, PO LESIE, NIE PRZEJMUJĄC SIĘ ODLEGŁOŚCIĄ OD INNYCH LUDZI, BEZ ZAKRYWANIA TWARZY I ZAKŁADANIA RĘKAWICZEK, A CO NAJWAŻNIEJSZE BEZ RYZYKA ZŁAPANIA WIRUSA ANI SŁONEGO MANDATU. TRZEBA TYLKO ZAŁOŻYĆ GOGLE I ZANURZYĆ SIĘ W JEDNYM Z LICZNYCH ŚWIATÓW WIRTUALNYCH.**

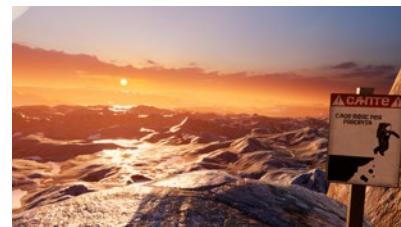
User.Jama



## **COSMOS ELITE**

Nowością sprzętową dostępną dla posiadaczy gogli HTC Cosmos jest zestaw przekształcający je w system z zewnętrznym śledzeniem, sprzedawany pod nazwą Elite. W jego skład wchodzi dwie latarnie, dwa kontrolery takie jak do Vive, tylko czarne, oraz dedykowana nakładka na gogle. Jest ona minimalnie cięższa (50 gramów), a kontrolery minimalnie lżejsze (10 gramów) od ich odpowiedników w systemie ze śledzeniem za pomocą kamer wbudowanych w goglach. Przy wadze samych gogli są to pomijalne, nieodczuwalne różnice. Śledzenie zewnętrzne daje większą precyzję pozycjonowania, jest szybsze oraz zapewnia ciągłość śledzenia kontrolerów, również kiedy znajdują się za plecami, co może być przydatne w niektórych grach. Chociaż po prawdziwie flagowy obecnie tytuł VR, czyli Half Life: Alyx, przeszedłem od początku do końca na Cosmosie bez śledzenia zewnętrznego i nie odnotowałem żadnych problemów. Faktem jest, że niektóre gry, szczególnie starsze z interfejsem zaprojektowanym specyficznym pod trackpady kontrolerów Vive, trudniej obsługiwać za pomocą joyów w kontrolerach Cosmos.





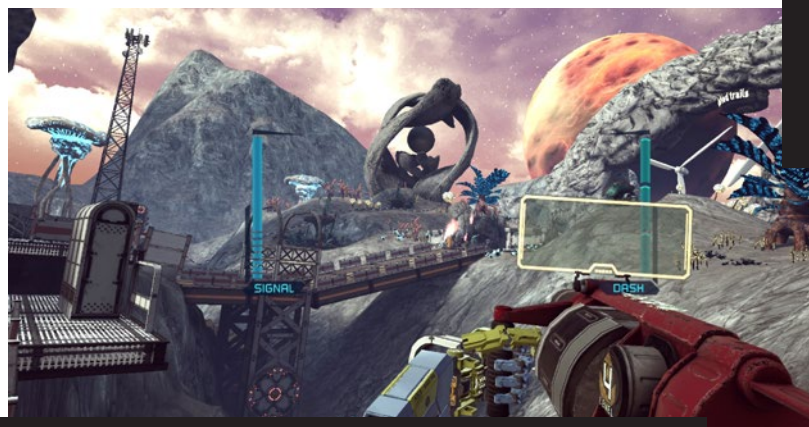
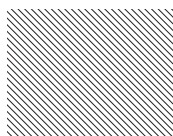
## RED MATTER

Jako agent Epsilon zostajesz wysłany na zwiad opuszczonej placówki wroga na jednym z księżyców Saturna. Czerwoni wybudowali tam sporych rozmiarów bazę, wizualnie stylizowaną na monumentalne rosyjskie budowle z lat zimnej wojny, którą musisz zinfiltrować i pozyskać dane wywiadowcze. W tej przyjemnej przygodówce mechanika gry trochę przypomina escape roomy, trzeba wykombinować, jak przedostać się z danego pomieszczenia do następnego. Gra sprytnie wykorzystuje środowisko VR i zagadki wymagają operowania w trójwymiarowej przestrzeni, czy to dźwigiem, czy przez usuwanie blokad z koła, które trzeba przekreślić, żeby odsonić kolejne drzwi. Poruszamy się, wskazując miejsce, w które chcemy pójść, a sam ruch postaci odbywa się płynnymi skokami, za pomocą silniczków odrzutowych w kombinezonie. Dzięki temu elegancko rozwiązano też kwestię przedostawania się na wyższe lub niższe miejsca.



## THE WALKING DEAD SAINTS & SINNERS

Świetny strzelankowy horror, przeznaczony wyłącznie na VR i osadzony w znanym z komiksu oraz serialu uniwersum „The Walking Dead”. Gra buduje mroczny klimat, wzmacniany różnorodnymi dziwnymi odgłosami, jękami, chrząknięciami wydawanymi przez zombiaków, których zwykle najpierw słychać, a dopiero potem widać. Walki często odbywają się w bliskiej odległości jeden na jednego, czasem w ciasnych, ciemnych pomieszczeniach, ale kiedy w mieście bije dzwon, wszystkie żywe trupy wylegają na ulice i nagle robi się tłoczno. Niczym żniwiarz na polu musisz skosić wrogów nożem, siekierą, rewolwerem lub strzelbą. Oczywiście amunicja zawsze się kończy i trzeba przeładować broń dokładnie wtedy, kiedy niemal czujesz śmierzący oddech zombiaka na twarzy. Nie mam choroby lokomocyjnej, ale zastosowane w grze płynne przemieszczanie się powoduje, że po jakimś czasie muszę zdjąć gogle. Doskonale za to rozwiązano kwestię inwentarza – sięgamy ręką za plecy po plecak, a z jego przegródek wydajemy, co potrzebna. Żeby uzupełnić staminę, wystarczy wziąć coś do jedzenia i przyłożyć sobie do ust. Z kolei żeby się podleczyć, trzeba fizycznie owinąć jedną ręką bandaż wokół drugiej.



## BOILING STEEL

To ciekawa strzelanka, dla odmiany w stylu sci-fi. Twoje ciało spoczywa gdzieś daleko w kapsule kriogenicznej, podczas gdy świadomość została przeniesiona do wnętrza jednego z robotów, zwanych tu skorupami. Misja jest prosta – trzeba zlikwidować wszystkie skorupy ze zbuntowanymi sztucznymi inteligencjami. Akcja rozgrywa się częściowo w zamkniętych pomieszczeniach, a częściowo w otwartych przestrzeniach. Tutaj również zastosowano płynne przemieszczenie, jednak nie powoduje ono dezorientacji, prawdopodobnie dlatego, że wyraźnie słychać dudnienie kroków robota, którym kierujemy. Taki drobny zabieg akustyczny zapewni o wiele większy komfort i ułatwia granie ciągiem. Zaczynamy grę z przemysłową spawarką i agregatem do ładowania baterii, a wraz z postępami zdobywamy nowe bronie. Część przeciwników możemy załatwić celnym strzałem z odległości, natomiast niektórzy są jak ninja – przyskakują, odskakują, krążą wokół. Przy nich trzeba się zdrowo nagimnastykować i naobracać.



# Znikający

## Pałac Kultury i Nauki

„Nie, nie! Pałacu Kultury nie możesz tu umieścić. Trzeba mieć zgodę, by go pokazać. Najlepiej to wymazać”. „Wymazać? Ale jak będzie wyglądać panorama Warszawy bez pałacu? Przecież wszyscy to zauważą”. „Chcesz, żeby było ładnie i jak w rzeczywistości, czy ma być bezpiecznie?”

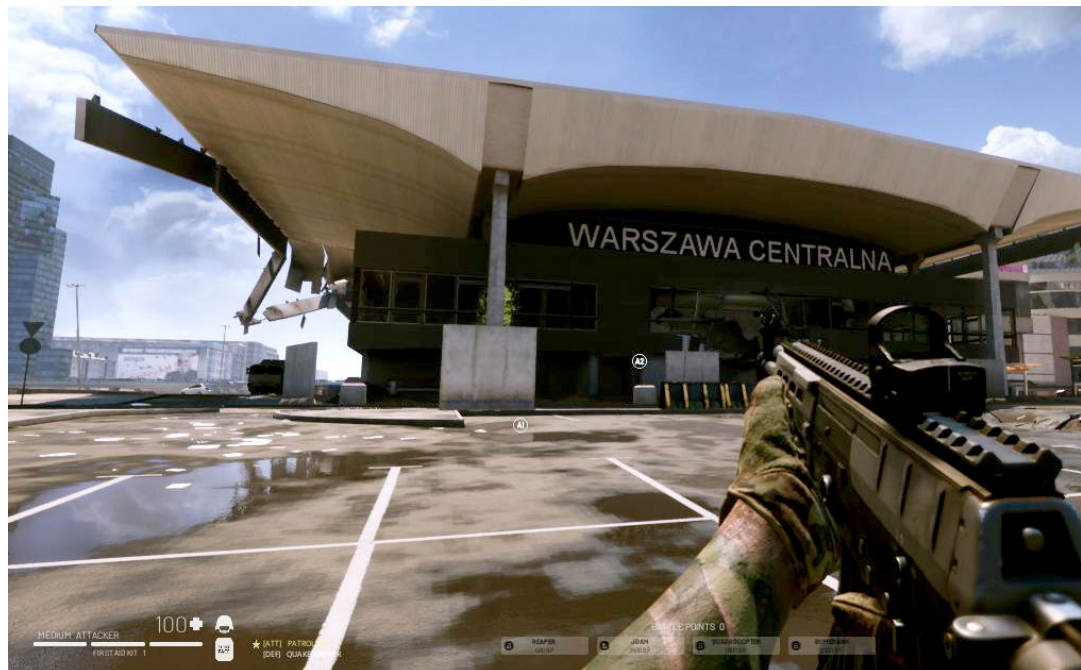
■ Krzysztof Czyżewski

**T**aka dyskusja mogła towarzyszyć tworzeniu jednej z reklam, której tłem był fragment panoramy Warszawy - wygumkowano by z niej ikonę miasta - Pałac Kultury i Nauki. Czy rzeczywiście nie można go pokazywać, gdy filmujemy miejski krajobraz? A jeśli tak - czy mamy wymazywać też inne budynki lub pomniki? Czy wizerunek PKiN lub innych budowli podlega ochronie prawnej?

Otóż wizerunek to dobro osobiste, którego ochrona przysługuje tylko osobom fizycznym. Obraz budynku czy budowli, nawet jeśli mieści się w nim siedziba spółki lub organizacji, nie będzie uznany za wizerunek tego podmiotu.

Jednak budynek lub budowla może być również utworem (architektonicznym). Czy korzystanie z niego w filmie lub grze - jako tła, elementu scenografii - wymaga uzyskania zgody od właściciela praw autorskich do tego utworu?

Po pierwsze, musimy ustalić, czy taki utwór jest nadal objęty ochroną autorską. Ta trwa od momentu stworzenia utworu do upływu (w uproszczeniu) siedemdziesięciu lat od śmierci twórcy. Po tym czasie utwory przechodzą do domeny



■ W World War 3 autorstwa gliwickiego studia The Farm 51 nie dość, że można było chodzić po Złotych Tarasach, to na dodatek można było dokonywać tam nielicznych zniszczeń.

publicznej i korzystanie z nich nie wymaga zezwolenia.

Po drugie, w wielu państwach (choć trzeba zaznaczyć, że jednak nie w każdym zakątku świata), w tym Polsce, istnieje tak zwane prawo panoramy, które ogranicza ochronę autorską utworów, które są dostępne i widoczne, na stałe, na ulicach, placach lub w innych publicznie dostępnych miejscach. Zatem w wielu krajach będzie można wykorzystywać te utwory na własny użytek, na przykład w grach i filmach, bez obowiązku pozyskiwania zgody.

Sytuacja może się jednak skomplikować, gdy utwór, choć znajdujący się na świeżym powietrzu, nie będzie dostępny lub widoczny publicznie - na przykład trzeba będzie wykupić bilet, by go zobaczyć, będzie dostępny publiczności tylko czasowo albo trzeba będzie przejść przez podwórko. Wtedy prawo panoramy może nie działać.

W niektórych krajach, choćby we Francji, choć działa prawo panoramy, to nie dotyczy ono już specyficznego (stanowiącego utwór) oświetlenia budynków.



znaku towarowego - to znaczy do odróżniania danych towarów lub usług w obrocie. Po drugie, używając zrobionego przez nas zdjęcia lub nagrania wideo Pałacu Kultury i Nauki, nie używamy jego szkicu/rysunku pałacu, który jest zarejestrowanym znakiem.

Oczywiście inaczej wyglądałaby sytuacja, gdybyśmy chcieli wykorzystać PKiN lub jego obraz jako element naszego logo, nazwy, symbolu. Wtedy ochrona wynikająca z rejestracji znaku towarowego mogłaby mieć zastosowanie.

Zejdźmy teraz z ulicy i schowajmy się na chwilę we wnętrzach. Czy możemy wykorzystać jako tło lub scenografię naszej gry to, co wisi na ścianach lub leży na stołach - obrazy, przedmioty, zdjęcia, okładki książek? Niestety tu panuje większy chaos prawny w porównaniu z regulacjami dotyczącymi wykorzystywania przedmiotów widocznych na zewnątrz. Ze względu na fakt, że część takich obiektów jest objęta ochroną prawa autorskiego lub jako wzory przemysłowe, wiele państw próbuje przejść twórcom z odsieczą, formułując różne wyjątki i zwolnienia umożliwiające ich wykorzystanie bez pytania o zgodę.

To, czy dane zastosowanie będzie dozwolone, czy jednak będzie wymagało pozyskania zgody od uprawnionego, najczęściej zależy od wielu czynników. Niestety nie są one stosowane jednolicie nawet na obszarze Unii Europejskiej, stąd

## WE FRANCJI, CHOĆ DZIAŁA PRAWO PANORAMY, TO NIE DOTYCZY ONO JUŻ SPECYFICZNEGO OŚWIETLENIA BUDYNKÓW.

W ten sposób Francja chroni rozświetlony wieczorem i nocą obraz Wieży Eiffla.

Ostrożność należy zachować również wtedy, gdy chcielibyśmy w naszym projekcie wykorzystać budowlę w formie zmienionej lub przerobionej, czyli w postaci opracowania. Tu ciekawego przykładu dostarcza nam sytuacja, z jaką musieli radzić sobie producenci filmu „Adwokat diabła”. Rzeźbiarz Frederick Hart i zarządca katedry w Waszyngtonie twierdzili, że rzeźba „Ex Nihilo”, przedstawiająca boskie dzieło ludzkie, została skopiowana przez twórcę filmu.

Choć była ona nadal widoczna publicznie, to jak się okazało, nadal była objęta ochroną prawnoautorską (nie upłynęło siedemdziesiąt lat od śmierci jej twórcy). Obraz rzeźby nie tylko skopiowano, ale i dokonano jego opracowania i animacji, a następnie wykorzystano w całkowicie innym celu - jako zdobienia jednej ze ścian gabinetu Johna Milтона - utożsamiającego w filmie diabła.

Dokonane modyfikacje w utworze i diametralna zmiana przesłania dzieła uzasadniły wydanie nakazu sądowego wstrzymującego dystrybucję filmu zawierającego sceny z przerobioną rzeźbą. Chcąc dotrzymać daty premiery filmu na DVD, producent nie miał innego wyjścia i błyskawicznie usunął sporne fragmenty.

Wróćmy jednak na chwilę do naszego Pałacu Kultury i Nauki. Skoro, w interesującym nas zakresie, nie może zostać on objęty ochroną wynikającą z prawa autorskiego, jak i ochrony wizerunku, to czy istnieje inne zagrożenie związane z wykorzystaniem jego obrazu?

Podmiot zarządzający PKiN w swoich pismach często powołuje się na fakt objęcia ochroną pałacu jako znaku towarowego. Na papierze takie zastrzeżenie brzmi rzeczywiście groźnie. Jeśli jednak dokładniej przyjrzymy się sytuacji, odkryjemy, że, po pierwsze, wykorzystanie obrazu pałacu jako elementu panoramy Warszawy w filmie lub grze nie będzie korzystaniem z wspomnianego znaku ani w charakterze



✚ Podczas realizacji Raid Over Moscow Access Software nie pytał ZSRR o nic...



✚ Wiosną 2007 roku wybuchło zamieszanie, gdy się okazało, że w Resistance: Fall of Man częścią scenarii jest wiernie odtworzona katedra w Manchesterze. Nie przeszkodziło to firmie Insomniac Games umieszczać religijnych budynków w sequele gry.



## NIE SPOSÓB ROBIĆ GIER I FILMÓW W PRÓŻNI, WSZĘDZIE POSŁUGIWAĆ SIĘ ZMYŚLONYMI PRZEDMIOTAMI.

zaleca się badanie każdej sytuacji indywidualnie. Wymienię tu tylko kilka częściściej powtarzających się „testów” i zasad. Układają się one jednak w pełną logiczną całość.

Po pierwsze, patrzymy na cel wykorzystania danego obiektu - czy został on tam umieszczony celowo, czy przypadkowo. Czy obiekt odgrywa istotną rolę w grze lub filmie ze względu na swoje indywidualne cechy lub właściwości? Często ważne jest również to, czy akcja kreatywna skupia się na danym obiekcie, czy pozostaje on jedynie nieistotną cząstką projektu - na dalszym planie, bez znaczenia dla akcji. Im jego wykorzystanie jest bardziej przypadkowe i im obiekt mniej

„gra” w projekcie, tym większe są nasze szanse na uzyskanie zwolnienia od pozyskiwania na to zgody.

Po drugie, badajmy, jak długo i jaka część (całość, fragment, jak długi) obiektu pokazujemy w naszej grze lub filmie. Nie ma jednak prostego przelicznika, który by od razu wskazał nam, co jest dozwolone, a co nie. Nie wiermy we wszystkie zasłyszane reguły trzech, piętnastu czy trzydziestu sekund. Ani prawo, ani orzeczenia sądowe, które analizowały takie sytuacje, nie ustalają takiej matematycznej reguły. Oczywiście im mniej lub im krócej, tym bezpieczniej. Z tego, co widzę, niektóre sądy badają długość jednorazowej ekspozycji, inne

✚ Właściwie wszystkie części *Assassin's Creed* czerpią z podręczników architektury. Ostatnie dwie odsłony gry stały się niebezpiecznie realistyczne w odtwarzaniu antycznych cudów inżynierii.

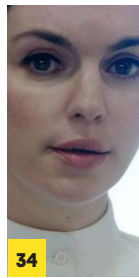
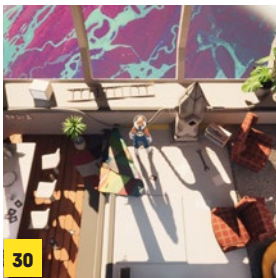
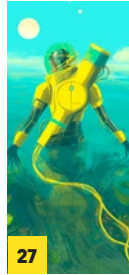
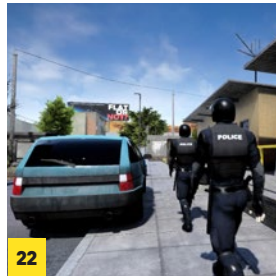
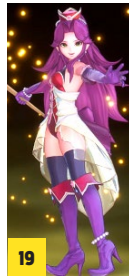
sprawdzają, ile razy i ile czasu łącznie dany utwór był eksploatowany.

Po trzecie, nie bez znaczenia pozostaje efekt, jaki wykorzystanie danego obiektu w projekcie kreatywnym ma dla możliwości (w tym komercyjnych) eksploatacji tego obiektu przez pierwotnego uprawnionego. Jeśli takie zastosowanie uderzyłoby w możliwości zarabiania na eksploatacji oryginalnego obiektu, zniechęciło ludzi do obejrzenia go w oryginale lub zapoznanie się z projektem zastąpiłoby zakup dostępu do dzieła oryginalnego, sąd może opowiedzieć się za koniecznością pozyskiwania zgody na wykorzystanie utworu w naszej grze lub filmie.

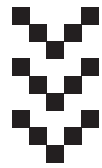
W końcu, na całe szczęście, wiele sądów stara się stosować zasady zdrowego rozsądku. Nie sposób robić gier i filmów w próżni, wszędzie posługiwać się zmyślonymi przedmiotami. Jeśli opowiemy się za obowiązkiem uzyskiwania zgody na pokazanie w grze lub filmie słynnego lub rozpoznawalnego przedmiotu, to w zasadzie powinniśmy podobnie traktować wszystkie inne rzeczy, które chcemy wykorzystać. Zasady ochrony należałoby stosować jednolicie. A stąd już niedaleko do przyjęcia, że żadnych przedmiotów nie wolno wykorzystywać, bo ktoś je kiedyś stworzył. ■



✚ Gdy Ubisoft stworzy już jakiś asset, lubi go wykorzystywać w różnych produkcjach. Wieża Eiffla pojawiła się zarówno w *Eagle Flight*, *Trials Rising*, jak i w *Assassin's Creed Unity*.



P



TAK

OCENIAMY GRY

0-30

słabe

31-40

niegodne dłuższego kontaktu

41-50

średnie, miejscami przyzwoite

51-60

dobre, ale nie dla każdego

61-70

interesujące, godne

polecenia fanom gatunku

71-80

bardzo dobre

w swojej kategorii

81-90

znakomite, polecane

wszystkim

91-100

wybitne, ponadczasowe



# PLAY THE GAME

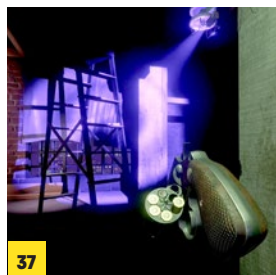
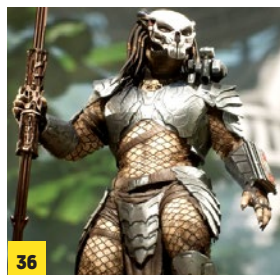


DYSKUTUJ NA

FB.COM/GROUPS/

SECRETLEVEL

**KIEDY JUŻ WEJDIEMY W ATMOSFERĘ GRY, WYOBRAŹNIA PRACUJE NA PEŁNYCH OBROTACH, A NIEZNANY ŚWIAT ROBI SIĘ TAK OBCY, ŻE KAŻDY KROK DAJE POCZUCIE NOWYCH ODKRYĆ.**



➤ To, moi drodzy państwo, nazywa się „zapowiedź walki z bossem”. Bo chyba nie myślicie, że ten miły mech poda naszym bohaterom zimne drinki?

# FINAL FANTASY VII

## REMAKE

PS4

PRODUCENT Square Enix Wersja PL: nie

Zdan

➤ Jedna prośba - nie szukajcie specjalnie logiki w tym, co widzicie. Blokowanie mieczem ciosów pięściami nie zawsze daje dobry skutek w tej grze.

**T**o nie jest oryginalna historia. To opowieść, jakich wiele - o zaciekawieniu, które zmieniło się w sympatię, a potem w wielką słabość do pewnej gry.

Podobne historie może opowiedzieć wielu graczy. Z tym że to nie była

jedna z wielu gier. Mówimy o tytule, w którego przypadku można z pełnym przekonaniem użyć słowa „kultowy” i nie będzie to nadużycie. Odważni mogliby też pokusić się o stwierdzenie, że była rewolucją - otworzyła bowiem wielu graczy z Zachodu na japońskie podejście do gier RPG. U mnie sprawa była prosta - ja się w tym tytule wręcz zakochałem. Przedstawiona historia, postacie czy nawet takie małe rzeczy jak system Materii - łykałem to wszystko jak młody pelikan. Przeszedłem ten tytuł z dziesięć razy i zawsze bawiłem się świetnie. Gra, o której mówimy, była dla mnie punktem odniesienia. Mowa oczywiście o oryginalnej wersji Final Fantasy VII.

Czy czekałem na FFVII Remake? To złe pytanie. Ja wręcz odliczałem dni, kiedy będę mógł w końcu znów usiąść do przycóg Clouda i reszty

ferajny. Warto podkreślić jedną rzecz - otóż bycie fanem to w przypadku takiej gry miecz obosieczny. W końcu bardzo chcesz, żeby tytuł był udany, abyś znów mógł szaleć jak dzieciak w sklepie ze słodyczami. Masz też jednak oczekiwania, i to spore. W końcu przecież ktoś zabrał się za jeden ze „świętych tekstów” (nie bijcie za to określenie!) growego światka. A takie coś spartolić bardzo łatwo. W tym przypadku przecież od razu mieliśmy kontrowersje - w końcu gra to tylko Midgar, a reszta ma wychodzić w odcinkach. Co gorętsze głowy już odsądziły Square Enix od czci i wiary. Ja podszedłem do tego spokojniej i powiem wam po prostu, co udało im się stworzyć.

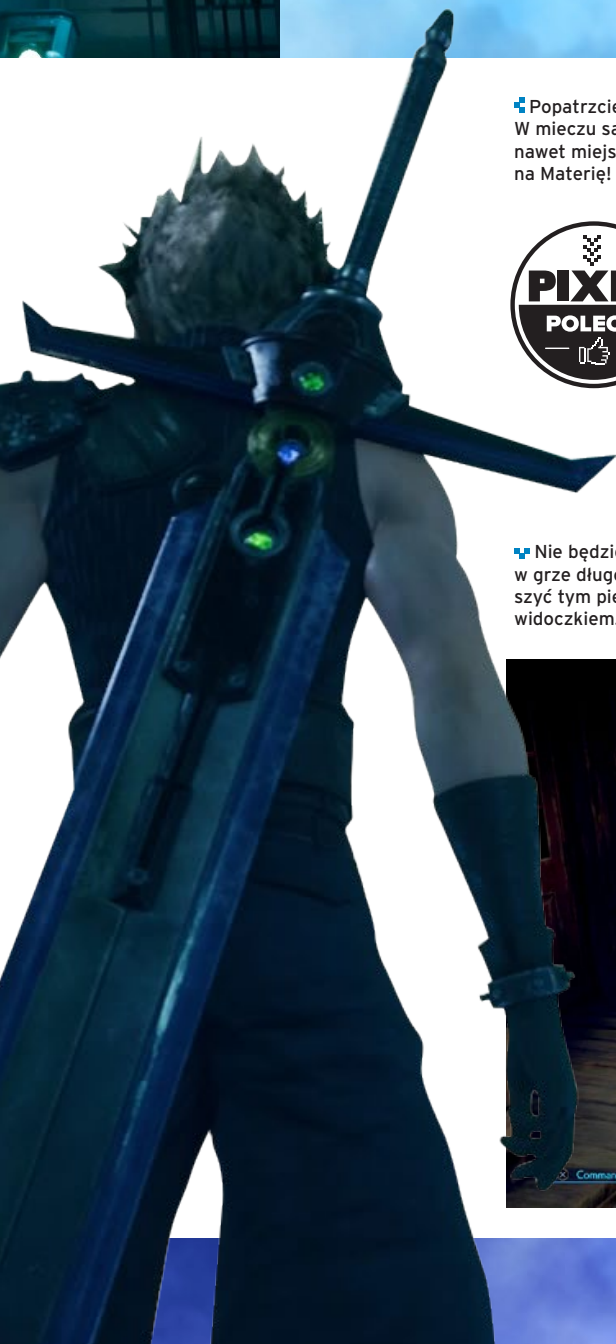
Zacznijmy od spraw łatwych. Gra wygląda absolutnie obłądnie. Pierwsze godziny obcowania z tym tytułem to był autentyczny opad szczęki. Lokacje, przeciwnicy, modele postaci - to wszystko jest po prostu zachwycające. Design głównych bohaterów mocno czerpie z „Advent Children”, ale mi to nie przeszkadza. Po pewnym czasie oczywiście zacząłem się przyzwyczajać do grafiki, a niektóre lokacje moim zdaniem nie wykorzystują pełni swojego potencjału (mamy sporo industrialnych szarości), ale gra potrafi nadal zaskoczyć - a to jakimś cudownym wido-





Trzeba być bohaterem japońskiego RPG, aby spokojnie jeździć na motorze, w drugiej ręce trzymać miecz wielkości człowieka i jeszcze spokojnie radzić sobie z przeciwnikami!

## Mamy też oczywiście kilka minigier. Niekoniecznie muszą porywać, ale najlepsza z nich to widoczna powyżej jazda motorem – ma się poczucie, że jest się prawdziwym twardzielem!



Popatrzcie! W mieczu są nawet miejsca na Materię!



Nie będziecie się w grze długo cieszyć tym pięknym widoczkiem...

kiem, a to ciekawie wyglądającym przeciwnikiem. Za oprawę graficzną piątka z plusem.

W kwestii muzyki wszystko jest na swoim miejscu i brzmi tak, jak powinno. Nic nie zachwyca, ale nie ma też powodów do narzekania. Za to bardzo podobają mi się głosy postaci. To kwestia indywidualna, ale moim zdaniem dobrano je świetnie i dobrze pasują do bohaterów. Absolutnym hitem jest klnący jak szwec i mający tendencję do przerysowanych wypowiedzi Barret. Krok za nim jest flirtująca co chwila Aerith, choć nie tylko główne postaci zyskują – taki Hojo stał się jeszcze bardziej śliski i obrzydlivy.

No i docieramy do ważnej kwestii – mechaniki gry. Tutaj zmieniło się naprawdę dużo. Nie mamy bowiem do czynienia z turową walką, ale z kombinacją walki jak w grze akcji (Devil May Cry?) i stosowania dodatkowych komend po naładowaniu paska ATB. W remake'u te komendy pozwalają na praktycznie wszystko – od specjalnych ataków po wykorzystanie przedmiotów czy użycie magii. To sprawia, że walka jest dynamiczna, ale jednocześnie mocno taktyczna – przeciwnicy bowiem mogą na przykład przerwać nam rzucanie zaklęcia czy na moment zniknąć z pola walki. Przez pewien czas nie mogłem się przyzwyczaić do tego bardziej zręcznościowego





## Pomimo industrialnej wręcz natury gry – wszystko dzieje się w mieście Midgar – czasami funduje ona zapierające dech w piersiach widoki.

systemu, ale... nowe nie oznacza gorsze. Kiedy już rozgryżem, czego gra ode mnie wymaga - szybkiego reagowania, zmieniania postaci i równie szybkich decyzji, to walka zmieniła się w czystą przyjemność. Kilka elementów wymaga dopracowania (system Summonów), ale czy wróciłbym do klasycznej walki turowej? Choć to zabrzmiało jak herezja - chyba nie. Tutaj ten system naprawdę pasuje.

Mechaniki to jedna rzecz, ale co z fabułą? Po pierwsze - ogromne pochwały za rozbudowanie takich postaci jak Biggs, Jessie czy Wedge. Nie jest to może wielka zmiana, ale choć trochę czuć, że to osoby z rozterkami, mający przyzwyczajenia czy własne życie. Główni bohaterowie też wypadają dużo lepiej niż w starej grze - rozumiemy, dlaczego na przykład członkowie Avalanche poszli za Barretem.

Widać też, jak zmienia się Cloud czy jak swoje wątpliwości przeżywa Tifa. Wypada wspomnieć o zadaniach pobocznych - dobrze, że są, ale niestety mocno kuleją, bo zwykle chodzi o zabicie kogoś czy „przynies, podaj, pozamiataj”. Szkoda, że zmarnowano tę okazję. Minusem jest też to, że czasem dynamika przedstawionych zdarzeń siada, bo deweloperzy akurat znów zdecydowali się wstawić jakieś rozwleczone podziemia czy korytarze w fabryce - naciskanie przycisków bywa po prostu nudne. Wiem, że gra musi mieć swoją długość, ale niektóre z tych fragmentów były zbędne.

Co z główną osią fabuły? Ano właśnie. Tutaj mamy problem, i to spory. Otóż... to nie jest remake FFVII. A już na pewno nie odtworzenie głównej fabuły gry jeden do jednego, tylko z ładną grafiką i nową mechaniką.

Gracz przekonuje się o tym dość szybko. Co prawda większość wydarzeń będzie weteranom dobrze znana, ale nie wszystko spełni ich oczekiwania. Zastanawia mnie więc, czy słusznie użyto słowa „remake”. Nie będę nic zdradzał, ale pewne wydarzenia wskazują na to, że nie, i niektórzy gracze mogą poczuć się przez to oszukani. W moim przypadku było... dziwnie. Przyjąłem zmiany ze spokojem, jednocześnie bojąc się, co może przynieść kolejna część. Czy oceniam je jako dobre? Niekoniecznie. Na pewno są ciekawe, ale mnie ten kierunek średnio odpowiada.

Czy polecałbym FFVII Remake? Tak. Po trzykroć tak - to nadal w większości świetnie opowiedziana historia, z doskonale przedstawionymi postaciami, świetną mechaniką i wręcz obłądną oprawą. Jeśli ktoś nie grał wcześniej w Final Fantasy VII, to też może usiąść do tej gry i doskonale się bawić, ale to przede wszystkim tytuł dla tych, którzy już wcześniej mieli styczność z klasykiem. Nawet zmiany w fabule nie są w stanie przekreślić mojej frajdy. Mam nadzieję, że i waszej! ■

■ Jeśli ktoś lubi ładne widoczki, to się nie zawiedzie. Tutaj nasz męzny heros w obliczu totalnej industrialnej apokalipsy. Serce rośnie!

■ Widoczny tutaj Ifrit to jeden z Summonów. Można o nim powiedzieć, że ma iście ognisty temperament!



## 90

■ Rewelacyjnie wyglądająca, bardzo grywalna, przepiękna wersja starego klasyka. Prawie w całości doskonale podana i przygotowana. Dla fanów – czysta radość. Jedyne, co może być dyskusyjne, to zmiany w fabule oraz miejscami lekkie dłużyzny.



# Trials of Mana

PC PS4 SWITCH

PRODUCENT Square Enix Wersja PL: nie

Pjotsze

Nobuo Uematsu to bez dwóch zdań jeden z najbardziej ikonicznych kompozytorów w świecie wirtualnej rozrywki. Japończyk - miłośnik rocka - wraz z zespołem The Black Mages perfekcyjnie przerobił stworzone przez siebie kompozycje, które pojawiły się wcześniej w grach z serii Final Fantasy. Obecnie kontynuuje tę działalność pod szyldem Earthbound Papas, a ja jestem ciekaw, jak w wykonaniu maestro i spółki prezentowałyby się utwory ze ścieżki dźwiękowej kultowego Seiken Densetsu 3.

Być może kiedyś panowie Hiroki Kikuta i Nobuo Uematsu wystąpią na wspólnym koncercie, aby zaprezentować fanom owe utwory w progresywnorockowym wydaniu. Wszak marzenia czasem się spełniają. Maniacy cyklu Mana i tak mają powody do radości, ponieważ w końcu doczekaliśmy się remake'u wspomnianego Seiken Densetsu 3. A co za tym idzie, oryginalnego soundtracku

✦ Zachowanie każdego członka drużyny ustawimy w odpowiednim menu. Dzięki temu - nawet nie mając w ekipie kleryka - możemy zadbać o leczenie w trakcie bitew.



✦ W porównaniu z oryginałem system walki został całkowicie przebudowany. Teraz przypomina ten znany ze współczesnych gier action RPG.

w uwspółcześnionej wersji, który nic nie stracił ze swojej magii.

Trials of Mana to wręcz podręcznikowy przykład gromego liftingu na najwyższym poziomie. Owszem, ten produkt ma swoje wady, ale raczej nie powinny one przeszkadzać zagorzałym fanom oryginału. Choć brak opcji multiplayer może zaboląć. Remake Secret of Mana z 2018 roku dawał nam możliwość zabawy wieloosobowej, więc szkoda, że ów tryb nie trafił i tutaj. Choćby w formie kooperacji. Zawsze to miło zagrać z kumplem na jednej konsoli lub przez internet. Na szczęście wirtualni koledzy lub koleżanki z drużyny dobrze radzą sobie samodzielnie. Cóż, przynajmniej takie miałem odczucia do czasu, gdy na mojej drodze stanął boss posiłkujący się magicznymi pułapkami i przyzywający



zmiennokształtnych pomagierów. Moi podkomendni zachowywali się tak, jakby ktoś przeprowadził im operację na otwartym mózgu lub przynajmniej nie dopili porannej kawy. A poczwara nie należała do najbardziej wymagających. Co ciekawe, chwilę później dziewczęta przerobiły na mielonkę dwóch elitarnych wojowników ninja. I to bez większej pomocy z mojej strony.

Przeniesienie całej rozgrywki w trzeci wymiar było kapitalnym posunięciem. Dzięki temu zabiegowi jeszcze mocniej możemy zanurzyć się w świat przedstawiony. Jednocześnie gra nie straciła nic ze swojego uroku. Przemierzanie ulic świętego miasta Wendel lub szczytów królestwa Laurent jeszcze nigdy nie było tak przyjemne. Zastrzeżeń nie można mieć również do stylu graficznego, na jaki zdecydowali się twórcy. Główni bohaterowie oraz antagoniści prezentują się niesamowicie. W pierwszej chwili nie wiedziałem, czy z Belladonną mam iść na piwo, czy też od razu posłać ją do grobu. Jedyną osobą, która może wywołać w człowieku falę niepohamowanej irytacji, jest Charlotte. W porównaniu z oryginałem ta dziewczyna stała się jeszcze bardziej infantylna. Dobrze, że nie trzeba dołączać jej do ekipy, bo nie warto się rozpraszać, gdy już bez reszty oddamy się zabawie w Trials of Mana.

Tańczący sklepikarze nęcą tu przepyszną czekoladą, magiczne kaktusy aż proszą się o odnalezienie, a świat wyczekuje drużyny herosów, która uratuje go przed kolejnym niebezpieczeństwem. ■

89

■ Doskonały remake klasyka ze SNES. Pomimo nowoczesnej oprawy audio-wizualnej czuć tu ducha oryginału. Kevin dalej jest sympatycznym analfabeta, a Charlotte wciąż zachowuje się niczym dzieciak z podstawówki.



➤ Wspaniałe okładki komiksu Liberated - cztery odcinki, ale opcja DLC w menu budzi nadzieję na więcej.

■ PC ■ SWITCH

PRODUCENT AtomicWolf Wersja PL: tak

■ Michał R. Wiśniewski

**L**iberated to komiks, który jest grą. Gra, która jest komiksem. Jutro, które jest dziś. I Ameryka, która jest Polska.

Dawno temu na którymś Polconie wszedłem w dyskusję z niezującym już Maciejem Parowskim; poszło zdaje się o „Kastę Metabaronów”, która mnie, wówczas miłośnika hard SF w stylu twórczości Masamune Shirow, nieco rozdrażniła luzackim podejściem do kwestii cyborgizacji. Zadałem wtedy pytanie „czy komiksom się więcej wybacza?”. Maciek tłumaczył, że nie chodzi o techniczną wierność, ale mitologiczny rozmach, i oczywiście miał rację.

Czy komiksom się więcej wybacza? Owszem, koledzy komiksarze oburzają się za to, bo się łatwo

oburzają, ale sztuka komiksu jest sztuką upraszczania obrazu rzeczywistości. Począwszy od kreski, która wprawdzie może być hiperrealistycznym malowidłem, ale przecież wiemy, że to wyjątki - komiks ma przede wszystkim rzeczywistość destylować. I robi to nie tylko w sferze wizualnej - cały komiks superbohaterski to próba przepisania doświadczenia reala na język mitu.

Proszę wybaczyć ten przydługi wstęp, ale Liberated, oprócz tego, że jest grą (czy grom się więcej wybacza?), jest komiksem; cztery wirtualne zeszyty z przepięknymi okładkami i wnętrzem utrzymanym w klimatycznym monochromie, co sprawdza się do budowy nastroju, choć czasem sprawia, że można się nieco pogubić. Chociaż widzimy, jak przewracają się strony, i słyszymy szelest papieru, obrazki nie są statyczne, lecz wzbogacone o prostą animację i dźwięk (trochę jak wydanie CD „Ghost in the Shell 1.5”). I efekt znany z klasycznego Comix

Zone - komiksowy kadr zamienia się w pole gry. Pomieszenie tych dwóch mediów - komiksu i gry - sprawdza się wyśmienicie, jakże naturalnie wyglądają dymki z podpowiedziami.

Sama gra to kinowa platformówka 2D - niektóre sceny wydawały mi się wyjęte wprost z Flashbacka i Another World (a może mi się wszystko kojarzy). Monochromatyczna oprawa i dźwięki przypominały zaś Canaballa, ale nie ma tu pixel artu - grafika jest trójwymiarowa i niezbyt skomplikowana, za to doskonale grająca światłem i nastrój - od ulic metropolii, przez ciemny las przy autostradzie, po opuszczone budowle i biurowce. Gra się padem, celuje prawą pałką, co lubię, chociaż oczywiście można zagrać na myszy i klawiaturze. Kinowa platformówka = akcja plus elementy przygodówki, te są dość proste, tak jak i nieskomplikowane są zagadki logiczne (ładnie wplecione w akcję). Miłym urozmaicheniem są QTE - wiem, jak to brzmi, ale tu zostały zrobione naprawdę pomysłowo i elegancko sfastrygowane z resztą.

ED



Neo z „Matriksa”, Conrad z Flashbacka - przypadkowy bohater, który podróżuje metrem.

Najbardziej spodobał mi się w całej grze - i zakładam, że nie będę odosobniony w mojej opinii - ten miks mediów, ten wirtualny komiks z interaktywnymi kadrami; to doskonale narzędzie do opowiadania historii, angażowania gracza i czytelnika. Gracz albo czytelnik - to pierwszy wybór, jaki stawia przed nami Liberated - czy chcemy bawić się w wyzwania, czy interesuje nas bardziej fabuła, bez żadnego stygmatyzującego podziału na „easy” i „hard”.

Zatem najważniejsze - fabuła. Znowu miałem flashbacki z Flashbacka, mojej ulubionej gry, której fabuła była zbudowana ze skojarzeń z popularnymi filmami SF, tak aby odbiorcy poczuli się od razu jak w domu. I tu trudno opędzić się od oczywistych skojarzeń - „Matriksa” czy „V jak Vendetta”, z czego, mam wrażenie sprawę zdają sobie zarówno twórcy, jak i bohater. Ale nie jest to gra o popkulturze, tylko o cyfrowym społeczeństwie i o polityce; rzecz niby osadzona jest w Stanach

Zjednoczonych, ale widać, jak bardzo umowne jest to miejsce akcji (wszystko zdradza detal - znak przystanku autobusowego) - to polska gra, która aż buzuje od problemów z aktualną władzą. Zabiera je jednak do tej Ameryki i łączy z problemami globalnymi - od chińskiego systemu „kredytu społecznego” po władzę zamykającą pole protestu, co musi rodzić przemoc. Przemoc, której - wybaczymy grze - nie da się uniknąć i na początku nieco na to kręciłem nosem, aż sobie przypomniałem,

jak Conrad we Flashbacku strzelał do policji z blastera, a Neo robił totalną rozwałkę, strzelając nie tylko do agentów, ale też nieświadomych niczego glińiarzy. Kręciłem nosem na (spoiler) motyw spisku, bo współczesne dystopie zdają mi się raczej oportunistyczne, nie tworzą katastrof, ale wykorzystują nadarzające się sytuacje (tak jak wykorzystaly 9/11 do napędzenia „wojny z terrorem” i zainstalowania podsłuchu w internecie) - ale na koniec ten komiksowo wydestylowany świat, fabuła pełna zwrotów akcji i niespodzianek (nie będę zdradzał), napędzanych grową emocją jest tylko konstrukcją niezbędną do odegrania ostatniej sceny, która jest tego warta. ▬

Zuckerpunk, czyli permanentna inwigilacja - śledzą nas targetowane reklamy i agencje rządowe. Liberated opowiada o naszej rzeczywistości.

Multimedialny koktajl, w którym komiks, animacja i gra zręcznościowa stanowią spójną całość.



# 80

Interaktywny komiks i gra w jednym - chciałbym zobaczyć więcej historii w tym formacie. Fabuła opowiadająca o rzeczach, o których niby wszystko wiem, ale nigdy dość powtarzania. Zbudowana ze znanych klocków, z którymi wchodzi w polemiki - „Matrix” czasów Zuckerberga.



✚ Oprócz klienteli i policji po mieście na ogół spaceruje niewiele osób, choć co jakiś czas trafimy na niezamieszanych w grę przechodniów.

✚ Tak wygląda z kolei rozpiska naszych zdolności, które możemy rozwijać.

# Drug Dealer Simulator



PRODUCENT Byterunners Game Studio **Wersja PL:** tak

■ Szymon Górąj

**P**rzypadek gry Byterunners Game Studio pokazuje, że od czasu do czasu sukces można osiągnąć nawet w tak nieciekawych dla niemal każdej branży czasach. O ile nigdy nie byłem zwolennikiem symulatorów wszelkiej maści, o tyle tym razem polscy deweloperzy trafili w dziesiątkę.

Byterunnersi dają nam niepowtarzalną możliwość wcielenia się w ambitnego dealera narkotykowego, którego celem jest stworzenie własnej kwitnącej franczyzy. Zaczynamy jako uliczne popychadło, aby powolutku, poznając tajniki tej branży, piąć się na szczyt.

Wprowadzać nas będzie niejaki Eddie. Uliczne początki będą trudne, ale ten dżentelmen stanie się naszym mentorem. Model rozgrywki jest dość prosty. Uzyskujemy towar od szefa, dogadujemy się z klientami za pomocą laptopa i robimy obchód po mieście (podzielonym na dzielnice). Oczywiście pojawiają się utrudnienia. Prędzej czy później przyjdzie się nam zmierzyć z węższą na każdym kroku policją. Gdy nas złapie, musimy liczyć się

z otrzymaniem kary, dość dotkliwej szczególnie na starcie. Przed wpadką uratuje nas wzięcie nóg za pas (całkiem dobre sekwencje ucieczki), ewentualnie możemy liczyć na to, że funkcjonariusze nie znajdą przy nas towaru. Z kolei im bardziej jesteśmy uposażeni, tym trudniejsza staje się ucieczka. Jednak wnet się przekonamy, że Al tutejszych glin nie jest zbyt lotne, szybko więc nie będą nam straszne nawet godziny policyjne.

Esencją Drug Dealer Simulator jest rzecz jasna sama dilerka. Nasze główne zadanie polega na pozyskiwaniu zadowolonych klientów poprzez dostarczanie im konkretnego towaru w odpowiednim czasie. Z każdą dzielnicą powinna rosnąć nam ich baza i zróżnicowanie, a także własny stan majątkowy i status. Odkryjemy też, że nie

## Mapy



Choć z czasem będziemy na nią spoglądać coraz rzadziej, na samym początku, kiedy nie znamy jeszcze wielu przydatnych skrótów i zakamarków danej dzielnicy, może okazać się kluczowa.

✚ Rozpiska stróżów prawa, którzy do samego końca ścigali takie osoby jak... cóż, my. Ku przestrodze dla młodych dilerów.



każdy klient potrafi rozpoznać jakąś towaru, stąd będziemy mogli zaoszczędzić poprzez mieszanie otrzymanego narkotyku z innymi składnikami w naszym domowym laboratorium. Za osiągnięcia będziemy dostawać punkty doświadczenia - którymi podbijamy własne statystyki - oraz szacunek na dzielnicy. Jako że poziom tego ostatniego po czasie spada, jesteśmy zmuszeni do regularnej pracy u podstaw na wszystkich frontach, często grindując. I choć jest to dość uciążliwy proces, na dłuższą metę stanowi chyba najbardziej męczący aspekt rozgrywki i wydaje się, że dało się go zmontować lepiej. ■



## PI 69

■ Drug Dealer Simulator to naprawdę solidny i przemyślany tytuł. To żaden kamień milowy w branży, ale ma to coś, sprawiające, że nagle czujemy (wirtualny) pociąg do handlu narkotykami.

# Sakura Wars



PRODUCENT Sega **Wersja PL:** nie

Michał R. Wiśniewski



Od lewej: Azami, Clarissa, Sakura Amamiya, kapitan Seijuro Kamiyama, Hatsuho i Anastasia Palma.



**S**teampunk, dziewczyny z anime, kwitnące wiśnie i różowe mechy – po latach przerwy powraca Sakura Wars.

Wszystko zaczęło się w roku 1996, gdy na Segę Saturn wyszła gra łącząca w sobie różne gatunki – elementy taktycznego RPG, symulatora randkowego i visual novel. Opowieść ta była przedziwnym miksem – alternatywne lata dwudzieste XX wieku, w których dziewczyny z teatru walczyły w robotach parowych z demonami z innego wymiaru; ot, steampunkowa wariacja na temat magicznych wojowniczek, popularnych w latach dziewięćdziesiątych. Nie marzyłem wówczas nawet o Saturnie, na Zachodzie wyszła zresztą dopiero piąta gra z cyklu – So Long, My Love – na PS2 i Wii, w 2010 roku, pięć lat po japońskiej wersji.

To tytuł, do którego czuję nieco pożyczoną nostalgię. Jednym ze skarbów, jakie udało mi się zdobyć w latach dziewięćdziesiątych, było kilka numerów japońskiego magazynu Newtype. Na okładce wydania z marca 1998 roku widniała bohaterka Sakura Shinguji. Sześć lat później sam umieściłem ją na okładce Kawaii, gdy telewizja AXN wyemitowała serial telewizyjny. Sakura Wars z projektami,



➤ Piękny, alternatywny rok 1940, w którym nie było drugiej wojny światowej – tokijska dzielnica Ginza.

➤ Para na parę – gra akcji 3D, czyli standard – platformówka, bijatyka, superciosy i walka z bossami.

za którymi stał (znany z Oh! My Goddess) Kosuke Fujishima, to jedna z ikon „starych dobrych czasów anime”. Wiadomość o nowej grze z tej serii na PS4 przyjąłem więc z radością, ale i lekkim rozczarowaniem – dziewczyna na okładce wyglądała jakoś inaczej niż „moja” Sakura... Nic dziwnego – to nie inny projekt (choć za grą stoi nowa ekipa), ale zupełnie inna dziewczyna. Gra mogłaby się nazywać Sakura Wars Next Generation – akcja osadzona jest w roku 1940, dwanaście lat po wydarzeniach z ostatniej części, a dawne bohaterki przeszły do legendy.

O mierzaniu się z legendą poprzedniego pokolenia opowiada fabuła. Nowa obsada tokijskiego teatru jest jeszcze nieopierzona, chociaż w walce z demonami radzi sobie lepiej niż na scenie. Naszym zadaniem, jako młodego kapitana, jest ogarnięcie morale wesołej gromadki dziewcząt wyjętych wprost z romantycznej komedii anime. Fabuła przedstawiona jest w odcinkach, niczym serial

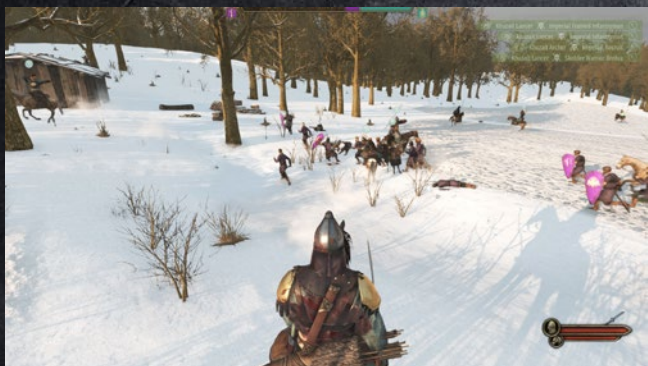
telewizyjny, jest nawet zapowiedź nowego odcinka. Rozgrywka dzieli się na część przygodowo-romantyczną i walkę z demonami, która jest typową grą akcji (w przeciwieństwie do taktycznych oryginałów). Podobnie jak w Personie 5 są tu animowane przerywniki i scenki na silniku gry (doświadczenia z Yakuzy). Oprawa jest nowoczesna, a jednocześnie miałem wrażenie, jakby czas się zatrzymał – gra doskonale oddaje klimat tych starych i prostych anime, pełnych dramaturgii, emocji i głupiego humoru. Poczuję się młodszy o dwadzieścia parę lat. ■



**84**

Simulator bycia miłym typem z elementami naparżanki parowych robotów. Fabuła pełna zwrotów akcji i kaloryczna bomba nostalgii piękna jak kwitnące wiśnie. Dla wszystkich, którzy wciąż wierzą w siłę marzeń, wytrwałość, miłość i sprawiedliwość – oraz różowe mechy i smartfony parowe.

# Mount & Blade II BANNERLORD



Na polu bitwy często panuje istny chaos. Nawet wtedy, gdy uprzednio wydaliśmy podkomendnym konkretne rozkazy.

Na czas wizyty w mieście bohater oraz jego towarzysze przywdziewają cywilne ciuchy. Warto wysupłać kilka groszy na jakieś porządne ubranie, aby nie wyglądać jak pospolity obdartus.



Johanna the Wanderer

What is it, stranger? What're you?

My name is Pyttan, ma'am. Tell me about yourself.  
Pyttan: Let's skip the pleasantries and get right to business.

PC

PRODUCENT TaleWorlds Entertainment **Wersja PL:** nie

Pjotsze

ACCESS

Średniowieczne RPG z otwartym światem w końcu doczekało się długo zapowiadanego następcy. Bannerlord trafił do steamowego Early Accessu równo dekadę po premierze dodatku Warband.

Na nowy tytuł TaleWorlds Entertainment czekałem od momentu jego zapowiedzi. Dłgie osiem lat. Druga odsłona cyklu, na razie we wczesnym dostępie, nie jest żadną rewolucją. Zwyczajnie rozwija oraz ulepsza patenty znane z poprzedniczek.

Już po uruchomieniu Bannerlorda poczułem się jak w domu. Na starcie - tak jak w części pierwszej - tworzyłem historię bohatera oraz jego rodziny. Kapitalnym rozwiązaniem jest dodanie tu sylwetek rodziców, którzy mają wspólne cechy wyglądu z wymyślonym przeze mnie protagomistą - niebieskookim mieszkańcem

stepów. Mało tego, widać tu również późniejszego herosa na każdym z etapów jego dojrzewania. Niby mały drobiazg, a cieszy. Po tym wszystkim - oraz samouczku - gra pozostawiła mnie w Calradii zupełnie samego. Dobrze, że chociaż miałem konia. Zawitałem więc do pierwszej wioski, zgarnąłem kilku żądnych przygód wieśniaków i ruszyłem oczyszczać pobliskie tereny z rzezimieszków. Pewny siebie stanąłem na drodze grupki szumowin, co doprowadziło do starcia, którego o mały włos nie przegrałem, pomimo niewielkiej przewagi liczebnej. Najwyraźniej poziom trudności jest w nowym Mount & Blade odrobinę wyższy niż w jedyńce. Albo to kamienie rzucane przez bandziorów stały się bardziej zabójcze, ponieważ trafienie nimi boli bardziej niż poprzednio. Przed niechybną śmiercią uratowała mnie głupota wirtualnego przeciwnika. Adwersarze rzucili się w pogoń za mną, nie bacząc na to, że moi podkomendni mieczami rozpruwali im koszule na plecach.

Chociaż w Bannerlordzie zadbano o intrygujące tło fabularne, niespecjalnie przejmowałem się główną historią.



➤ **Odwiedź kuznię w pobliskiej mieścinie i stwórz w niej swój wymarzony oręż, którym zetniiesz wiele łbów wrogów.**

Wolałem zebrać kilku lojalnych kompanów oraz oddział żołdaków, aby bez pośpiechu odkrywać zakamarki rozdartej ciągłymi wojnami krainy. Calradia nie sprawia już wrażenia opustoszałej. Co chwila możemy się w niej natknąć na wieśniaków spieszących sprzedać coś w mieście, grupki przedstawicieli mniejszych frakcji, a także baronów służących jakiemś królowi czy innemu ważniakowi. I bandyci. Tak, typów spod ciemnej gwiazdy włóczy się tu całe zatrzęsienie.

Miasta oraz wsie również zostały zapełnione większą liczbą NPC. Część mieszkańców zleca zadania poboczne, które warto wykonywać, ponieważ lepiej dobrze żyć z lokalnym kupcem lub szefem przestępczego półświatka. Nie są to może zbyt zróżnicowane questy, ot: ochrona karawany, przemyt skradzionego towaru czy też rozprawienie się



➤ **Muły oraz niektóre konie przydają się w armii jako zwierzęta juczne. Dzięki nim jesteśmy w stanie przewieźć szmelc, a nasza piechota szybciej porusza się po mapie świata.**

➤ **Drzewko umiejętności zostało w Bannerlordzie całkowicie przebudowane. Rozwijając poszczególne zdolności, zyskujemy dostęp do kolejnych - gwarantujących dodatkowe bonusy - perków.**

z grupą bandziorów. Cieszy jednak, że autorzy już na tym etapie rozwoju gry zadbali o jakieś urozmaicenie. W większych ośrodkach miejskich zaglądałem też do okolicznych twierdz. Można w nich spotkać herosów, którzy - za drobną opłatą - z chęcią zasłali szeregi mego klanu. Doprawdy, warto rozejrzeć się za paroma dobrymi zabijakami, by mogli objąć pozycję zwiadowcy lub inżyniera.

Tak jak w poprzedniej odsłonie postanowiłem rozejrzeć się za władcą, któremu mógłbym służyć. Traf chciał, że zawędrowałem daleko na wschód, gdzie zostałem wasalem wielkiego chana. Już na dzień dobry dwukrotnie wybawiłem mojego władcę - i przyszłego teścia - z opresji, wspierając go w walce. A były to starcia nietatwe,



➤ **Zwycięstwa w turniejach rycerskich pomagają podreperować budżet oraz zdobyć bardzo ważne punkty sławy.**

bo wraże oddziały celniej strzelają oraz wyraźnie lepiej radzą sobie z kawalerią niż w jedynce. Pewnego razu straciłem wierzchowca, nim zdążyłem dojechać w pobliże stanowisk przeciwnika. Innym razem to moi konni łucznicy strzelali do - bezsilnych i bezmyślnych - oponentów jak do kaczek.

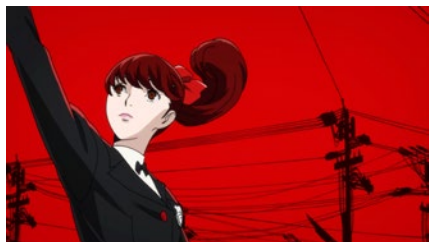
I chyba do tego mogę mieć w Bannerlordzie najwięcej zastrzeżeń. O ile wyższy poziom trudności bardzo mnie raduje, o tyle balans oraz kiepską inteligencję jednostek sterowanych przez komputer należałoby poprawić. Na szczęście - w trakcie powstawania tego tekstu - twórcy łątają grę praktycznie co drugi dzień. A to napawa optymizmem. ■



# 83

■ Bannerlord to usprawniona wersja poprzedniczki. Obyło się bez większej rewolucji, dzięki czemu fani Mount & Blade poczują się tu jak w domu. To dopiero wczesny dostęp, ale i tak warto sięgnąć po ten tytuł już teraz.

✚ Nowa bohaterka to jedna z głównych atrakcji Royal, początkowo trzyma się raczej na uboczu, ale wciąż czuć jej obecność...



# PERSONA 5 Royal

PS4

PRODUCENT Atlus **Wersja PL:** nie

Michał R. Wiśniewski

**P**ersona 5 Royal wzięła się z ryzykownego pomysłu - wzięć perfekcyjną grę i uczynić ją jeszcze lepszą. Czy się udało?

Nawet nie będę się zastanawiał nad polityką wydawniczą Atlusa i pomysłem, żeby po trzech latach wypuszczać grę w wersji deluxe, bo podobne historie dotyczyły chyba wszystkich poprzednich pozycji w serii, co zwykle szło w parze z przeskokiem na nową generację konsol. W sumie z podobnym przypadkiem mamy do czynienia teraz - oryginalnie gra wyszła jednocześnie na PS3 i PS4, jej wersja Royal już tylko na nowszą konsolę - tu widzę więc pierwszą potencjalną grupę odbiorców Royal.

A co z innymi, którzy grali już w P5? Powinni odpowiedzieć sobie na ważne pytanie - jak bardzo kochali tę grę? Czy mają ochotę na ponowną podróż w jungowską krainę ludzkich namiętności i grzechów, opowiedzianą z perspektywy tokijskich nastoletków? Moim zdaniem - warto. Royal to nie tylko więcej treści - pojawia się nowa postać,

tajemnicza outsiderka w czerwonej kokardzie, a wraz z nią nowy scenariusz - ale też zmiany w samej grze. Aby zachęcić graczy do ponownej eksploracji Pałaców ludzkiej psyche z grupą Fantomowych Złodziei Serc, dodano na przykład nowy gadżet (aż dziw, że nie było go zawsze) - niezbędny każdego złodzieja, czyli wyrzeliwany hak.

To pozwoliło zmodyfikować labirynty, a także dodać nowe wyzwanie - w każdym Pałacu znajdują się trzy Ziarna Woli. Te i inne detale odpowiadają na pytanie, dlaczego Royal nie wyszła po prostu jako DLC. Nowa fabuła została wpleciona w oryginalną historię tak, że praktycznie nie widać szwów. Nowa bohaterka pojawia się już w prologu, a potem jest obecna przez całą grę, chociaż nie bierze udziału w wydarzeniach. Do dyspozycji graczy oddano też

✚ ...mocne wejście ma już w prologu, ale na pełne spotkanie z nią przyjdzie poczekać.

fantasmagoryjną kryjówkę, którą możemy dekorować zdobytymi trofeami, oglądać filmy i obrazy oraz słuchać muzyki - za każdy fant płacąc żetonami, które wygrywamy w minigrze karcianej.

Wreszcie - są po prostu ludzie, którzy jeszcze nie mieli przyjemności zagrać w Personę 5. Zwykle nie polecałbym RPG z elementami anime graczom, którzy nie są fanami japońskiej estetyki, ale mam wrażenie, że to jeden z tytułów wykraczających poza getto otakizmu i opowieści o „grupie nastoletków, którzy przemierzają fantastyczne labirynty reprezentujące ludzką podświadomość” (Akiba's Beat, Tokyo Xanadu). Raz, że poruszana tematyka jest dość uniwersalna, dwa, że to gra, w której widać ogrom włożonej w nią pracy (przypomnę, że poligonem dla jej estetyki był znakomity spin-off o dorosłych - Catherine). Trzy - to naprawdę wspaniała gra. ■

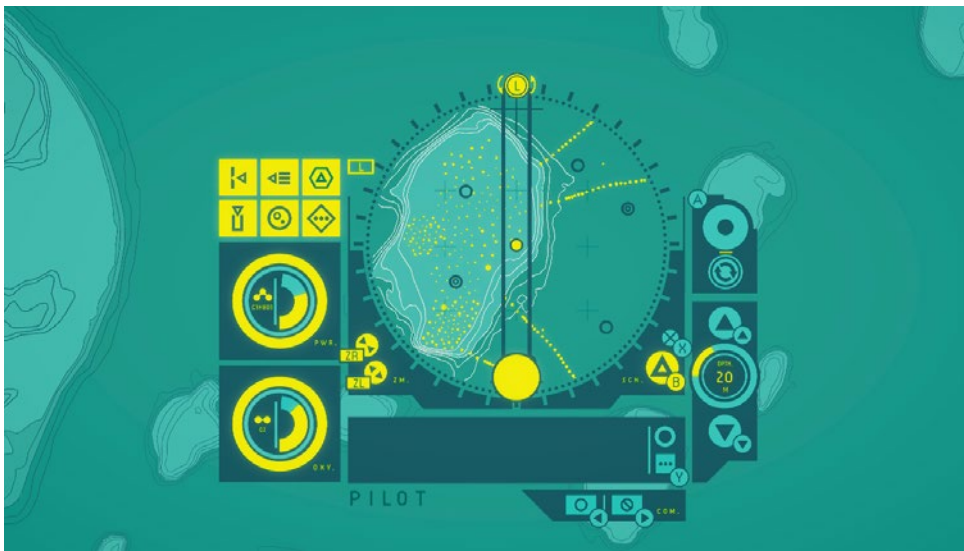


✚ Kolejna nowa postać to tajemniczy chłopiec, który przemierza krainę podświadomości w amfibii - i zbiera kwiaty.



**89**

■ Świetna Persona 5 w wersji na bogato - dla obsesjonatów pozycja obowiązkowa, rozbudowana o nowe treści - dla nowych miłośników japońskich RPG również. Dla reszty - warta rozważenia. Urban fantasy, wspaniale animowane przerywniki, genialny jazzowy soundtrack i dopracowane detale.



# In Other Waters

PC ■ MAC ■ SWITCH

PRODUCENT Jump Over The Age **Wersja PL:** nie

■ Paweł Schreiber

**W** uszach - bulgot wody i syk mechanizmów skafandra. Przed oczami - prosty, elegancki interfejs pokazujący mapę wysokościową okolicy. Efekt czystych linii psują trochę małe świetliste punkciki, którymi upstrzona jest cała mapa.

Niektóre są nieruchome, inne bujają się na boki, jeszcze inne krążą po okolicy. Kilka zrzutów ekranu z In Other Waters wystarczy, żeby pięknie pokazać różnicę między tym, co żywe, a tym, co martwe. W grze trafiamy na planetę Gliese 677Cc, w całości pokrytą oceanem, w którym przychodzi wreszcie czas na pierwszy kontakt ludzkości z życiem pozaziemskim.

Zespół Fellow Traveler świetnie wyczuł, jak najlepiej pokazać zupełnie obce formy życia. Zamiast wzorować się na zwierzętach lądowych i tak jak w No Man's Sky serwować nam posklejane z gotowych główek, kończyn i brzuszków hybrydy, twórcy In Other Waters postanowili poszukać natchnienia w morzu. To tam żyją stwory dziwniejsze niż większość wizji życia na dalekich planetach, z jakimi się na co dzień stykamy w opowieściach SF. W IOW mamy więc

✚ Nie ma lepszego obrazu Nieznanego niż mały żółty punkcik na mapie - to wystarczy, wyobraźnia zrobi resztę.

✚ Stylowy interfejs bazy firmy Bajkał, specjalistów od eksploracji, eksploatacji i eks-Bóg-wie-czego-jeszcze obcych planet.

ciągnące się na dziesiątki metrów robakopodobne cielska, falujące wraz z prądami. Porozumiewające się między sobą kolonie grzybopodobnych wypustek. Świeące w ciemności polipy kreślące na skałach fantastyczne wzory... Wszystkie funkcjonują w ramach sensownie pomyślanych ekosystemów, pieczołowicie badanych i opisywanych przez bohaterkę, ksenobiolożkę Ellery Vas. Przesłanie ekologiczne jest tu tak proste, jak się tylko da - trochę jak w Paper Beast Erica Chahiego - widać tu po prostu autentyczną miłość do wszystkiego, co żyje.

A wszystko to jest pokazywane w formie małych, opatrzonych tekstowym opisem punkcików. Sfera wizualna jest tu skrajnie oszczędna - więcej dzieje się w tekście i dźwięku. To świetna formuła - kiedy już

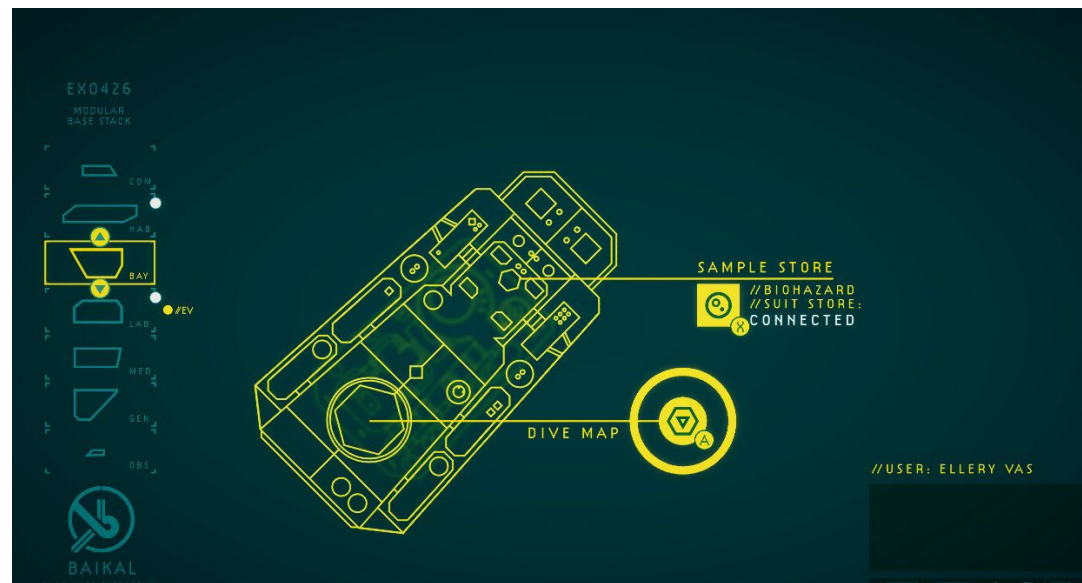
wejdziemy w atmosferę gry, wyobraźnia pracuje na pełnych obrotach, a nieznany świat robi się tak obcy, że każdy krok daje poczucie nowych odkryć. Formuła świetna, ale też bardzo wymagająca i jestem sobie w stanie wyobrazić mnóstwo graczy, którzy błyskawicznie się od niej odbijają. Sama gra bywa też trochę myląca - z początku kusi w miarę swobodną eksploracją okolicy i wypróbowywaniem różnych form interakcji z fauną i florą, ale szybko się okazuje, że głównym motorem są tu jednak sprawnie skonstruowana fabuła i kapitalna atmosfera, a próby swobodniejszej zabawy szybko stają się nużące. Z początku położyłem za duży nacisk na włączenie się tu i tam, ale kiedy już dałem się wciągnąć w opowieść, ciągnącą mnie w coraz ciemniejsze głębin, oderwałem się od grania dopiero o czwartej nad ranem - a dawno mi się tu już nie zdarzyło.

Takie gry trudno oceniać. Na pewno jest w niektórych miejscach niedoskonała, na pewno ma wysoki próg wejścia (to w zasadzie tekstówka z pięknym interfejsem, mniej przystępna od np. Sunless Skies). Ale kiedy już wciągnie - wciąga jak morski wir, w którego głębinach żyją stwory, o jakich się nie śniło filozofom.

O fabule specjalnie nic nie piszę, żeby nie psuć. Bo ciekawa. ■

**81**

- Wyprawa w ocean pełen obcego życia.
- Grafika - konieczne minimum. Atmosfera - ciśnienie jak w Rowie Mariarińskim. Mitońnicy gier niebanalnych dodają osiem punktów do oceny.



# MY HERO ONE'S JUSTICE 2



PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Byking Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

**K**olorowa animowana bijatyka 3D - aż żałuję, że takich gier nie było, kiedy miałem czternaście lat. My Hero One's Justice 2 to druga część tytułu, który wyszedł dwa lata temu; obie zaś są oparte na anime „My Hero Academia”, które jest o bohaterze w jakiejś szkole dla bohaterów?

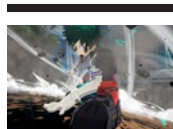
Nie wiem, nie oglądałem, znam z memów i TikToka, gdzie ma wielu fanów. To serial z gatunku shonen, czyli dla młodzieży, która jest jeszcze w stanie wykrzesać z siebie emocje, gdy widzi, jak bohater pokonuje wszystkie przeciwności, poznaje moc przyjaźni, odkrywa siebie i przede wszystkim krzyczy NAZWĘ ATAKU! oraz pokonuje najsilniejszego przeciwnika dzięki swojej woli.

Serial w Polsce można było obejrzeć na Polsat Games, mangę wydaje Waneko. I bez ich znajomości fabuła gry nie ma sensu - to rzecz dla fanów, która po prostu odtwarza wydarzenia znane z oryginału. Tryb fabularny składa się z dynamicznie prezentowanego komiksu i bijatyk, w których wcielamy się w odpowiednich bohaterów lub wrogów - całkiem fajny pomysł



■ **Bombastyczny chaos rodem z anime** sprawia, że czasami trudno dojrzeć, co się dzieje.

## Manga



„My Hero Academia” Kōhei Horikoshi wychodzi od 2014 roku i opowiada o świecie, w którym supermoce stały się czymś powszechnym - ale Izuku Midoriya, który marzy o byciu bohaterem, nie urodził się z żadną z nich. Zwraca jednak na siebie uwagę All Mighta, największego herosa, który postanawia się podzielić z nim swoimi mocami i zapisuje do tytułowej akademii bohaterów.

narracyjny. Ponadto niektóre ze zdarzeń można oglądać z różnej perspektywy.

To inne podejście niż na przykład w One-Punch Manie, który odtworzył nie fabułę, ale świat znany z anime. Dzięki temu pozwolili wejść w niego nawet komuś, kto wcześniej nie spotkał się z przygodami tysego herosa, i zbudować własną postać. Tyle że przez tę uniwersalność i generator postaci gra była dość brzydka, co widać właśnie w porównaniu z My Hero. Doskonałe przeniesienie projektów z anime, postacie pełne detali, świetna animacja - zaś dla fanów modyfikowania udostępniono możliwość zmiany strojów.

Wątek fabularny jest na szczęście tylko jedną z opcji - nieskrępowaną zabawę zapewniają tryb arkadowy i misje. Ten pierwszy pozwala po prostu wybrać jedną z bajecznie kolorowych postaci, z której każda włada inną superbohaterką mocą (z miejsca pokochałem dziewczynę-żabę, która walczy długim językiem i to jest tak idiotyczne, że

genialne), i stoczyć serię pojedynków, młócąc przyciski. Ciekawszym wyzwaniem są misje - coś w rodzaju prościutkiego RPG, gdzie trzeba wygrać kilka walk, między którymi nie regeneruje się energia; wymaga to taktyki i wytrwałości (ZUPEŁNIE JAK W ANIME).

Walki są widowiskowe (może nawet aż nazbyt), a dodanie możliwości korzystania z asysty innych postaci sprawia, że wszystko staje się jeszcze bardziej bombastyczne - połączone ataki mają specjalne animacje. Naprawdę żałuję, że takich gier i seriali nie było, gdy miałem czternaście lat. ■



■ Gra dla fanów anime - i to konkretnego anime. Rozrywkowa młócka oparta na epickiej fabule, idealnie oddająca styl oryginału w trójwymiarowej grafice. Japońska ścieżka dźwiękowa sprawia, że gra ma klimat starej automatówki - coś tam mówią, ale nie zawsze wiemy co. Otaku do ataku!



# One Piece: Pirate Warriors 4

PC PS4 XONE

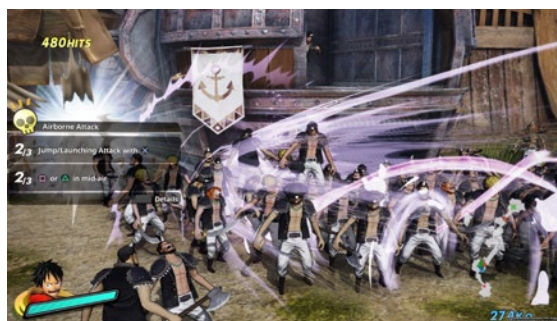
PRODUCENT Koei Tecmo **Wersja PL:** tak

Michał R. Wiśniewski

**K**iedy piszę te słowa, na Crunchyroll wjechał 928. odcinek anime „One Piece”; dwadzieścia epizodów temu bohater, młody pirat Monkey D. Luffy, zebrał bęcki od typu, którego widać na okładce Pirate Warriors 4...

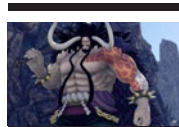
Czy to znaczy, że trzeba będzie nadrobić prawie tysiąc odcinków? Nic z tych rzeczy. W przeciwieństwie do opisywanej na sąsiedniej stronie adaptacji „My Hero Academia” twórcy pirackiej przygody zastosowali inne podejście.

Ostatni raz z wesołą załogą łowców przygód i skarbów widzieliśmy się rok temu w grze One Piece: World Seeker. Tam była to przygoda w otwartym świecie, sprytnie wciśnięta gdzieś z boku wielkiej epopei. Jeśli zaczynaliście znajomość z Luffym od tamtego tytułu, możecie się zdziwić - chciałbym zobaczyć minę kogoś, kto bez żadnego przygotowania pierwszy raz w życiu odpali wojowniczych piratów... Jest to bowiem (już czwarty) piracki produkt studia Omega Force, znanego z epickiego cyklu Dynasty Warriors, którego



➤ Gra przypomina trochę klasyczne Lemingi - otwierają się drzwi i wypada przez nie stado samobójczych klonów.

## Musou



Gry typu musou biorą nazwę od japońskiego tytułu Dynasty Warriors – Sankokumusu. Studio Omega Force sięgało po dzieje Japonii (Samurai Warriors) i anime (na przykład „Gundama”), a także inne gry – oparty na Legend of Zelda Hyrule Warriors czy Persona 5 Scramble.

akcja toczy się w chińskim okresie Trzech Królestw – gracz kontroluje jednego z generałów, który bije i sieka całe oddziały wroga. I na tym samym mechanizmie (zwanym z japońska musou) oparta jest seria Pirat Warriors – Luffy, zbrojny w swoje gumowe pięści i rozciągliwe kończyny (efekt spożycia diabelskiego owocu), jest wprost zalewany masą wrażliwych piratów i żołnierzy, co wygląda komicznie i szaleńczo, a do tego jeszcze dochodzą bossowie (niektórzy wielkości góry). Całość to radosny wygrzew pełen combosów, ale kształt planszy-labiryntów wymusza podejście strategiczne.

Narracja traktuje „One Piece”, jakby był historycznym eposem; w sumie mówimy o anime lecącym od ponad dwudziestu lat. Wprawdzie okładkę – i pierwszą misję – zdobi aktualny złol, ale gra szybko cofa się w czasie do początków

przygody. Całość jest lekcją historii serii wciśniętą w 15 godzin kampanii. Pojawia się banda dziwaków, z którą Luffy postanawia zdobyć tytułowy legendarny skarb. Niektóre wydarzenia są streszczone w jednym zdaniu, inne w krótkiej scenie, inne stanowią wręcz sedno i są opowiedziane przez bitwy i pojedynki. W zależności od misji sterujemy Luffym lub innymi postaciami (jest ich około czterdziestu). Mamy tu rozwój postaci, zbieractwo, misje poboczne, masowe mordobicie i – co miłe – tryb kanapowy nawet dla czwórki graczy. Kuleje nieco grafika, jakość tu zdecydowanie poszła w ilość, co można zrozumieć przy scenach masowych, ale boli przy bardziej kameralnych starciach i przerwaniach. Cóż, „tym ładnym” One Piece był już wspomniany World Seeker. ■

# 75

- Gratka dla fanów anime, w tym tych, którzy o One Piece słyszeli, ale niekoniecznie mają czas nadrobić całość.
- W konsekwencji gra powtarza wiele treści z poprzedniej części. Dla miłośników megamłócek musou – mało która
- franczyza tak doskonale sprawdza się w tym formacie.



# Filament



**PRODUCENT** Beard Envy **Wersja PL:** nie

■ Borek

**N**a przestrzeni kilku ostatnich lat zagrałem w kilkanaście puzzlerów. Właściwie wszystkie w jakimś stopniu nawiązywały albo do Portala, albo do The Witness (można by dodatkowo wymienić The Talos Principle, ale uznaję go za - godnego - następcę tego pierwszego). Oczywiście to nie tak, że te tytuły nie korzystały z wcześniejszych pomysłów, ale stały się kamieniami milowymi, do których wygodnie jest porównywać nowych przybyszów z tej samej kategorii. Z tego punktu widzenia nie da się napisać recenzji Filamentu niepolegającej na porównywaniu z The Witness (bo zbyt dużo jest podobieństw), i nie da się jej napisać, ignorując fakt, że The Witness było lepsze (bo było).

Zaczynamy, dokując na orbitującym planetę Arnold-475M statku Alabaster. Załogę - poza nawigatorem zablokowanym na mostku - gdzieś wciąło. Nasze zadanie - co chyba oczywiste - polega na próbach uratowania ostatniego członka załogi i odkryciu, co się stało.

To wymaga rozwiązywania serii zagadek, za które w nagrodę dostajemy - kawa na ławę - kolejne fragmenty układanki.

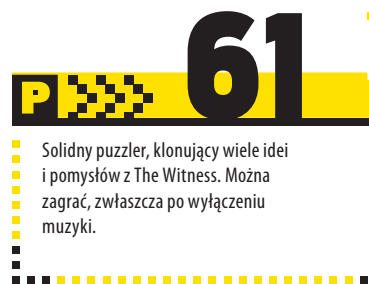
Nie powiem, rzecz ma swój wdzięk. Część narracyjno-kosmiczna jest trochę naiwna, takie sci-fi sprzed wieku, z czasów, kiedy nikt się nie przejmował ograniczeniami prędkości światła, statek parowy zastępowano rakieta i leciano ku gwiazdom. No, trochę się zmieniło, Alabaster bardziej przypomina wyściskowiec z „Wall-E” niż parowiec z Fileasem Foggiem, ale realizm jest dość wybiórczy. Tyle że wcale nie jest zbyt potrzebny, a całość jest na tyle wewnętrznie spójna, że uproszczenia nie rażą. Zagadki są nowe, oparte na serii interesujących mechanik, których punktem wspólnym jest rozciąganie przewodu między stojącymi słupkami.

✦ Część czasu spędzamy chodząc po statku, przez większość rozwiązyując zagadki. Czasem jeszcze logujemy się do komputera.

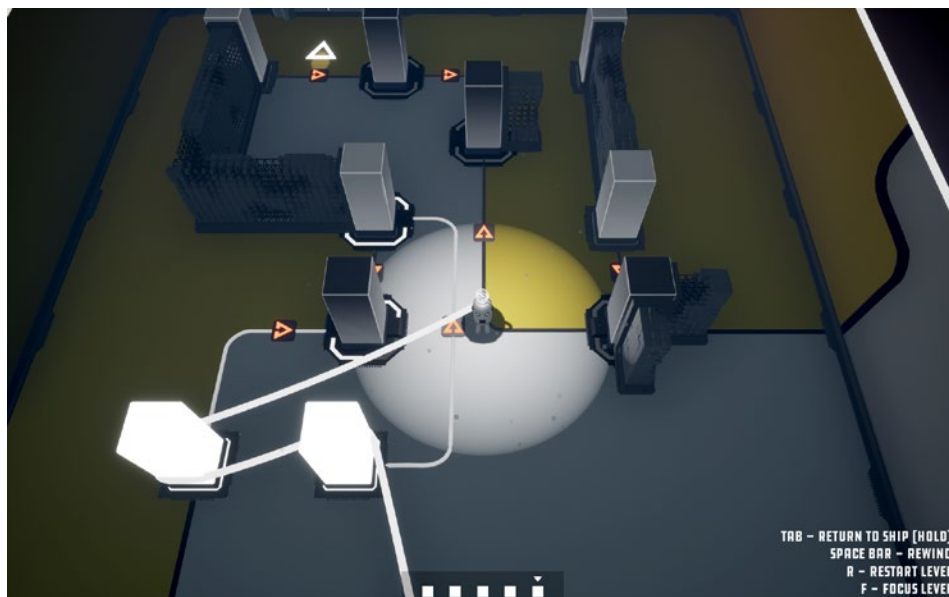
✦ Jasny przewód trzeba przepięść między filarami, dotykając ich w odpowiedniej kolejności. Bywa trudno.

Część z nich fascynuje pozorną prostotą, ukrywającą poważne wyzwanie, niestety w części zadań poziom trudności rośnie na zasadzie: dałeś sobie radę z trzema obiektami? To teraz masz pięć. Albo dziewięć. To się nie robi bardziej interesujące, za to bardziej żmudne na pewno i chwilami psuło mi zabawę.

Mimo tych drobnych zgrzytów byłoby pięknie, gdyby nie był dwa tysiące dwudziesty. Kilka łat temu Filament miałyby szanse stać się grą kultową, dzisiaj sprawia wrażenie wtórnego. Zwłaszcza że nawet jeśli żadne rozwiązania nie są bezpośrednio skopiowane z The Witness, to już sposób ich łączenia czy podpowiadania pewnych rzeczy informacjami ukrytymi w środowisku sprawia wrażenie (mało subtelnych) zapożyczeń. I o ile doceniam, że Filament to bardzo solidna gra, o tyle jednak skojarzenia z protoplastą będą jego przekleństwem, bo The Witness miał zdecydowanie ciekawszy klimat i nie psuł tajemnicy prostymi i jednoznacznymi odpowiedziami. ▬



■ Solidny puzzler, klonujący wiele idei i pomysłów z The Witness. Można zagrać, zwłaszcza po wyłączeniu muzyki.



# Help Will Come Tomorrow

■ PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT Arclight Creations **Wersja PL:** tak

■ Paweł Schreiber

Ogniska już dogasa blask. Wypadałoby braterski spleść krąg, ale to nie jest łatwe, bo Wadim, któremu marzy się obalenie cara w imię powszechnej równości, raczej nie poda ręki Zofii, która całe długie życie spędziła w luksusach uzyskanych kosztem klas pracujących.

Może to i lepiej, bo ręka Zofii jest solidnie odmrożona. Ale prawda jest taka, że innego ognia w inną noc już nie będzie. Syberyjski mróz jest jeszcze bardziej nieubłagany niż bandyci, którzy wykoleili nasz pociąg i przed którymi się przez te dni ukrywaliśmy. Ktoś kiedyś znajdzie zamrożone ciała skulone w koleczku, wokół ogniska, po którym już wtedy nie będzie śladu. Popatrz, obszuka, weźmie, co znajdzie, i pójdzie dalej. Cóż poradzić.

Help Will Come Tomorrow to gra survivalowa, krewniak Dead in Bermuda/Vinland. Główny ekran przedstawia rozbudowywany przez gracza obóz i czwórkę bohaterów siedzących z ponurymi minami wokół ogniska. Dybie na nich cała gromadka niewidzialnych przeciwników – głód, mróz, choroby, załamania nerwowe, a nawet niestrawność i pijactwo. Żeby sobie z tym wszystkim poradzić, trzeba wysłać ekspedycję w najbliższą okolicę – ośnieżony las, zakole rzeki czy tory, na których wciąż leży wrak wysadzonego przez bandytów pociągu. Ze znajdujących tam patyczków, bryłek gliny, szmatek, kawałków metalu i temu podobnych budujemy szalasy, garnki, łopaty... Wszystko to już widywaliśmy, a w HWCT jest wykonane poprawnie, bez silenia się na oryginalność, za to z wysokim poziomem trudności, który powinien zadowolić miłośników takich rozrywek.

■ Nic tak człowieka nie rozgrzewa w syberyjskiej głuszy jak płomienny manifest polityczny.



■ Nic tak człowieka nie rozgrzewa w syberyjskiej głuszy jak gromadka bandytów, którzy wciąż na niego czyhają.

Pazur gra pokazuje gdzie indziej – w relacjach między postaciami. Każda ma inną osobowość, przeszłość i poglądy, a do tego własne zdanie na temat pozostałych. Czas i miejsce akcji – Rosja, początek roku 1917 – sprawia, że ważnym źródłem konfliktów są różnice polityczno-społeczne. Postaci, które sporo ze sobą współpracują, będą się stopniowo zżywać, a jeśli ktoś dobrze wykona swoje zadanie, może liczyć na to, że inni nabiorą do niego szacunku. Wszystko to jest modyfikowane przez cały szereg cech bohaterów – ktoś lubi wypić, ktoś lubi pomarudzić, a jeszcze inny świetnie pracuje, ale za nic nie umie współpracować. Na wspólne projekty

ma to duży wpływ. Chciałoby się, żeby z takiego pomysłu wyrosła Gra Wybitna, ale HWCT jest raczej Grą Całkiem Fajną. Mechanika survivalu jest solidna, ale Ameryki nie odkrywa. Fabuła potrafi wciągnąć, ale kiedy gramy kolejny raz (bo znowu nam postaci pomarzęły), często wiemy już, czego się spodziewać, i chodzimy po tych samych miejscach. Postaci są barwne i budzą empatię, ale serce nie podchodzi do gardła, kiedy coś im się stanie.

Ale mamy oryginalny temat, piękną, ręcznie malowaną oprawę graficzną i to, co w grach bywa niesamowicie ważne, czyli silne poczucie, że to rzecz zrobiona śmiało i z sercem. Dlatego, chociaż znowu zamarzli, próbując jeszcze raz. ■

■ Nic tak człowieka nie rozgrzewa w syberyjskiej głuszy jak zachowana na czarnej godzinie flaszcza wódki otwarta przy ognisku.



72

■ Ciekawy temat (przedrewolucyjna Rosja). Survival, w którym polityczne kłótnie przy ognisku są czasem tak samo ważne jak głód i pragnienie. Pomysły wspaniałe, realizacja trochę słabsza, ale i tak solidna.



✚ Za chwilę dobiegnie wielki stwór na czterech łapach, z krzaków wyskoczą inne umarłaki i zaczną się obłądnie szybkie tango ze śmiercią.

✚ Shiela nie brzydzi się widoku krwi, ani ludzi, ani potworów. Wyłącza maskowanie i rusza na bojowy szlak z otwartą przyłbicą.

# Bright Memory

PC IOS ANDROID

PRODUCENT FYQD Studio **Wersja PL:** nie

User Jama

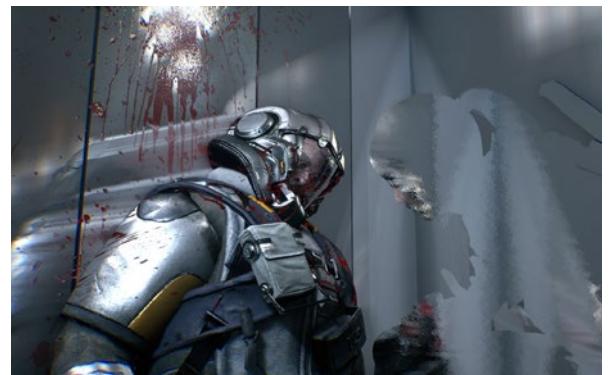
**H**istoria w tej grze jest tak zagmatwana jak splątanie kwantowe. Ci dobrzy należą do organizacji naukowej SRO, ci źli to terroryści z ugrupowania SAI. Obie strony za sprawą teleportera trafiają na latającą wyspę w okolicy bieguna północnego, gdzie pradawny artefakt ożywia dawno umarłe potwory, a każdy stara się pierwszy pozyskać substancję zwaną „duszą Jiu Xuan”.

Główna bohaterka właściwie pod każdym względem przypomina Larę Croft. Jest młoda, z kucykiem i zamilowaniem do wszelkiej broni palnej, różni się tylko skośnymi oczami. Shiela, bo tak ma na imię, zostaje rzucona w wir wydarzeń bez żadnych wstępów czy wyjaśnień. Sceneria gry przypomina dżunglę z serii Tomb Raider albo Uncharted. Podobne jest zastosowanie różnego rodzaju dźwigni do uruchamiania mechanizmów czy wciskania płyt podłogowych, żeby odpowiednio ustawić obracające się kamienne pierścienie, które otworzą przejście.

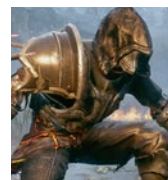
Bez dwóch zdań sednem gry jest akcja, obłądnie szybka, przyprawiająca o palpitacje, czysta adrenalina. Bright Memory to rasowy slasher, z walkami w rodzaju tych z Devil May Cry, tylko z widokiem z perspektywy bohaterki.

A Shiela nie jest bezbronna dziewczynką. Strzela z pistoletu, strzelby i karabinu. Potrafi za pomocą specjalnej rękawicy odpalić impuls EMP, który unosi przeciwników. Ma także energetyczny miecz, który choć potężny, musi co chwilę się ładować. Przeciwnicy też nie wypadli sroce spod ogona. Po pierwsze, jest ich dużo, nadchodzą falami. Po drugie, nie da się ich położyć jednym strzałem, nawet jak trafiamy w głowę. Po trzecie, są różnorodni, od rozmiarów po umiejętności. Hiperdynamicznym walkom towarzyszy szybka, rytmiczna muzyka. Graficznie rzecz wygląda wysokobudżetowo, choć gra jest dziełem jednej osoby, Zenga Xianchenga. Trudne nazwisko, ale warto zapamiętać, bo w przyszłości pewnie stworzy wielkie gry.

Rozgrywka jest jednak nader krótka, zajmuje niecałą godzinę, a weteranom gatunku pewnie pół



## Mobile

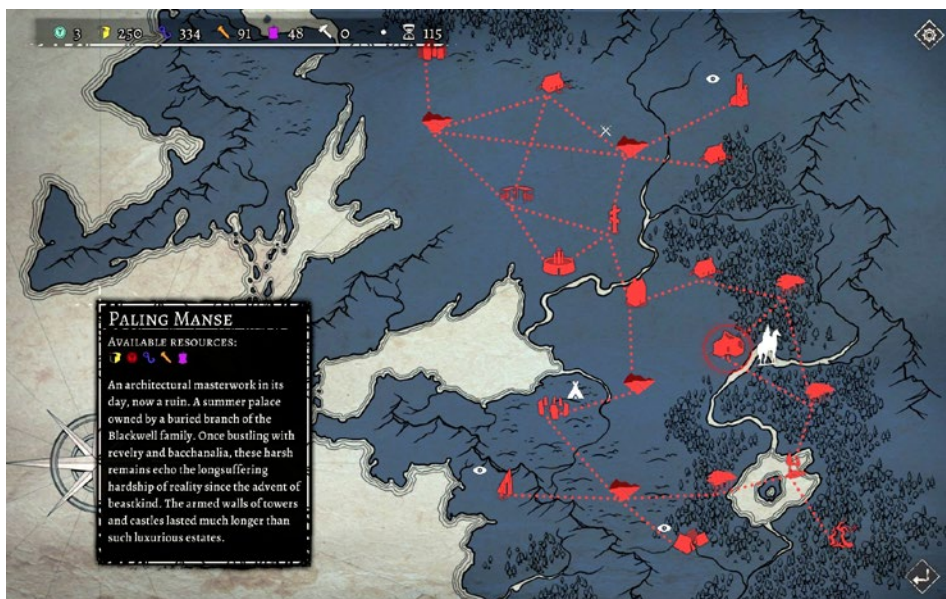


**Bright Memory jest dostępne w równie krótkiej wersji na urządzenia mobilne.** Oczywiście na małym ekranie nie zobaczymy efektów RTX w odbiciach na wodzie, siłą rzeczy inny jest też sposób sterowania, natomiast grafika jest świetna, a tempo gry jest na sterydach.

godziny. Produkt zakończył swój bieg w trybie Early Access, natomiast dalej przypomina bardziej rozbudowane demo niż pełną grę. Jeśli spojrzeć pod tym kątem, to kwota, którą trzeba zapłacić, wydaje się zbyt duża. Producent obiecuje jednak, że każdy, kto kupi Bright Memory teraz, dostanie w cenie dostęp do pełnej gry, która nazywać się będzie Bright Memory Infinite i ujrzy światło dzienne może nawet pod koniec tego roku. Wydatek jest więc swojego rodzaju inwestycją, obarczoną ryzykiem, że na zwrot przyjdzie trochę poczekać. ■

# 73

■ Gra jest wprost nieprzyzwoicie krótka. Ma zięjące dziury fabularne i trudno się połapać, o co chodzi. ■ Jednak pod względem mechaniki i szaleńczej akcji sprawia wrażenie produktu z półki AAA. Niewiarygodne dzieło jednego faceta. ■



✚ Potwory mogą nie tylko zobaczyć i usłyszeć łowców, ale także wyczuć ich zapach.

co prowadzi do pogarszania statystyk postaci, a w końcu szaleństwa i śmierci. Walka ten proces przyspiesza, więc zabawa w Rambo zdecydowanie się nie opłaca. Warto natomiast najmować nowych członków drużyny i umiejętnie rotować składem. Trzeba też wykazać się talentem ekonomicznym, ponieważ rekruci kosztują, a liczniejsza kompania potrzebuje więcej jedzenia.

Wszystkie te mechaniki dobrze współgrają, tworząc posępny i mroczny świat. Sprawiają też, że chce się poznać jego dzieje i sprawdzić, jaką rolę w tym wszystkim los wyznaczył łowcom. Klimat dobrze podkreśla także oprawa audio-wizualna, chociaż pewien pomysł uważam za chyby. Otóż nie ma pełnego dubbingu, a w czasie rozmów postaci mówią na głos tylko pierwsze słowo swojej kwestii. Teoretycznie miało to pewnie pomóc przedstawić nastawienie rozmówców, ale w praktyce sprawiło, że niektóre konwersacje brzmią jak zawody w chrząkaniu.

Jak widzicie, do tej pory moje zdanie o Alder's Blood było zdecydowanie pozytywne. Niestety coś ten obraz zepsuło. Otóż po jednej misji przestały pojawiać się kolejne zadania fabularne, a to uniemożliwiło postęp. To jeden z najgorszych bugów, jakie mogą się przytrafić. Autorzy obiecali mi, że szybko to naprawią. Jeśli tak się nie stanie, to gigantyczny minus przyćmi liczne plusy i ocenę trzeba będzie znacząco obniżyć. ■



■ Turowa gra taktyczna prezentująca bardzo ponury, ale i ciekawy świat wzorowany na Dzikim Zachodzie.  
 ■ Premiuje skradanie i unikanie walki zamiast otwartej konfrontacji.



# Alder's Blood

✚ Przemierzając się po mapie, trzeba pamiętać o prowiancie. Inaczej łowcy mogą nawet umrzeć z głodu.

PC SWITCH

PRODUCENT Shockwork Games Wersja PL: nie

■ Bazyl

Pewnie nigdy się nie zastawialiście, co by było, gdyby Geralt nie przemierzał świata inspirowanego średniowieczem, lecz westernami. Jeśli jednak macie ochotę się o tym przekonać, to odpowiedź czeka w grze Alder's Blood.

Taktyczna turówka lubelskiego studia Shockwork Games przenosi nas do mrocznej i depresyjnej wizji Dzikiego Zachodu, gdzie ludzie z trwogą patrzą, jak świat ogarnia ciemność, a ich bliscy giną z rąk potworów. Czola maszkarom potrafią stawić tylko łowcy. Ci dzielni wojownicy swoje zdolności zawdzięczają temu, że nie są w pełni ludźmi, co z kolei sprawia,



✚ Przed zakupem Alder's Blood można zagrać w dostępny za darmo prequel - Alder's Blood: Prologue.

✚ Gra nie jest specjalnie trudna, o ile nie zdecydujemy się zrezygnować z możliwości zapisywania w trakcie misji.

że zazwyczaj zamiast wdzięczności spotyka ich mieszkanka strachu i pogardy. Jak widać, mogliby założyć z wiedźminami wspólną grupę wsparcia.

Łowcy, w przeciwieństwie do Geralta i jego kumpli, nie działają jednak w pojedynkę. Na każdą misję rusza oddział liczący do trzech członków. Zadania zazwyczaj są dosyć krótkie, a areny działań niezbyt rozległe, lecz jeden błąd lub odrobina pecha mogą znacznie utrudnić realizację celów. A te są różne - czasem trzeba pozbyć się wroga, ale częściej dotrzeć w konkretne miejsce czy zdobyć jakiś przedmiot. Walka przypomina tę znaną z innych taktycznych turówek, jak Jagged Alliance czy X-COM, ale w Alder's Blood konfrontację z wrogiem najlepiej ograniczyć do minimum. Lepiej pozostawać w ukryciu i odwracać uwagę potworów. Umiejętności łowców sprawiają bowiem, że powoli pochłania ich mrok,





Bohaterowie zjeżdżają do podziemnego laboratorium. W tych strojach są także gotowi na wyprawę do sklepu spożywczego za rogiem, muszą tylko ominąć godziny dla seniorów.



Jedna z wielu decyzji do podjęcia. Poniżej paskowa klepsydra odliczająca czas pozostały do dokonania wyboru.

# THE COMPLEX

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Wales Interactive **Wersja PL:** nie

User Jama

**P**o ataku nieznaną zarażą w londyńskim metrze dwójka naukowców próbuje rozwiązać sprawę w podziemnym kompleksie laboratoryjnym korporacji Kensington. Wkrótce zostają odcięci od świata, od dopływu tlenu, z zewnątrz przypuszczają atak terroryści, a czasu jest jak na lekarstwo.

Premiera tytułu zbiegła się w czasie z pandemią koronawirusa, również w Wielkiej Brytanii. Temat jest na czasie i o wiele łatwiej w tym kontekście zrozumieć dramatyzm sytuacji, kiedy do metra wsiada osoba kaszląca, z gorączkowymi potami i drgawkami, pacjent zero. Inaczej też patrzymy na to, jak bohaterowie przebiegają się w stroje hazmat, kiedy samemu nakładamy maseczkę i rękawiczki, żeby zrobić zwykłe zakupy spożywcze.

The Complex jest filmem interaktywnym z udziałem prawdziwych aktorów oraz scenerii. Pod tym względem bliżej mu do produkcji telewizyjnej niż do gier. Narzucające się skojarzenie to pełnometrażowy film interaktywny ze świata serialu „Black Mirror”,

wyprodukowany rok temu z okładem przez Netflix pod tytułem „Bandersnatch”. Tam widzowie w wybranych momentach mogli podejmować wybory, jakim torem potoczy się dalej historia. Tutaj jest podobnie. W grach podobną mechanikę wykorzystywały tytuły studia Telltale Games, jak Tales from the Borderlands.

Obejrzenie całej ścieżki historii rozgrywanej się w kompleksie zajmuje półtorej godziny. Gra aktorska jest przyzwoita, z potencjalnie rozpoznawalną Kate Dickie w roli pani prezes K-Corp. Scenarzysta pracował wcześniej nad „Opowieścią podręcznej”, dzięki czemu udaje mu się utrzymać zainteresowanie od początku do końca. Efekty specjalne są nierówne, od świetnie zrobionych wstawek pracy na komputerze w blacie laborato-

## Reżyser



The Complex wyreżyserował Paul Raschid. 27-latek jest na początku swojej kariery w branży filmowej. Wcześniej próbował aktorstwa, pisał scenariusze, nakręcił pełnometrażowy horror SF „White Chamber”.

Kate Dickie wciela się w rolę szefowej bardziej zainteresowanej interesem korporacji niż zdrowiem i bezpieczeństwem swoich pracowników.



ryjnego stołu po mizerne, jak sceny przejścia przez hale próżniowe. Interaktywność jest ograniczona do podstawowych wyborów, typu masz jeden lek, komu go dasz, chcesz szpiegować szefową czy nie, zrobisz dziurę w podłodze gaśnicą czy koktajlem chemicznym. Nie ma nic ponad to, żadnych elementów zręcznościowych, zbierania czy wykorzystania przedmiotów.

Przy pierwszym przejściu podjąłem osiemdziesiąt decyzji, w wyniku których zginęło aż sześć z dziewięciu wiodących postaci, w tym niestety w efektywny sposób także główna bohaterka, z przekleństwem na ustach i karabinem maszynowym w dłoni. W kolejnych przebiegach można pominąć scenki, które się już wcześniej oglądało, co jest wielkim udogodnieniem. Możliwych zakończeń jest dziewięć, z czego jedno w zasadzie po kilku pierwszych ruchach. To podwieczorek dla graczy oglądających nałogowo serial SF.

## 70

Hybryda, w której więcej jest filmu niż gry. Część filmowa to bardziej przyzwoity serial niż kino, choć z nierównymi efektami specjalnymi. Interaktywność najprostszą z możliwych, ale rozgrywka gęsto naszpikowana momentami decyzyjnymi.



# Gears Tactics

PC XONE

PRODUCENT Splash Damage, The Coalition **Wersja PL:** nie

Bazyl

**S**zarańcza z Gears of War nie ma łatwo. Tępią ją już w szeregu strzelanek, komiksach, a nawet powieści. Teraz światło dzienne ujrzała strategia Gears Tactics, która pozwala eks-terminować paskudy z podziałem na tury.

Spin-offy hitów zawsze niosą ryzyko - nigdy nie wiadomo, czy ze zmiany gatunku narodzi się nowy World of Warcraft, czy raczej potworek

✚ Grafika to zdecydowanie mocny punkt gry. Postacie, mapy, a zwłaszcza przerywniki filmowe wyglądają świetnie.

✚ Każda misja składa się z serii mniejszych starc, które trzeba ukończyć, by kontynuować zadanie.

w rodzaju Mortal Kombat: Special Forces. Wprawdzie cykl Gears of War ze swojej strefy komfortu wyszedł już za sprawą Gears Pop!, ale trudno na poważnie brać mobilną gierkę powstałą we współpracy z producentami figurek o nadprogramowo wielkich czerepach. Tym razem sprawę potraktowano serio.

Akcję Gears Tactics osadzono przed wydarzeniami z GoW i pojawieniem się na scenie Marcusa Feniksa. Tym razem pierwsze skrzypce gra Gabe Diaz - ojciec znanej z Gears 5 Kait. Do nazwisk przywiązywać się jednak nie musicie. Co prawda postacie dają się lubić, ale są dosyć stereotypowe. Także fabuła nie zwali was z nóg. Dla historii więc po Gear Tactics nie ma co sięgać, ale to pewnie podejrzewaliście od pierwszej zapowiedzi.

Liczy się za to akcja! W wielu strategiach turowych irytowało mnie, że przez tydzień trzeba czekać, aż przeciwnik łaskawie wykona swoje ruchy. Tutaj tego problemu nie ma - wszystko dzieje się bardzo szybko i widać, że autorzy postawili na tempo. Oczywiście w czasie misji trzeba starannie zaplanować ruchy swojej drużyny, ale zabawa w skradanie odpada, gdyż droga do celu zawsze wiedzie przez naszpikowane

ołowiem ciała wrogów. Solą zabawy jest walka i postarano się, by wyglądała bardzo efektownie - w czasie wymiany ognia widok z góry często przechodzi w pierwszo- lub trzecioosobowy, dzięki czemu możemy z bliska zobaczyć efekty naszych rozkazów. Zadbano także, by rozgrywka nie stała się monotonna, stopniowo przedstawiając kolejne rodzaje przeciwników, żonglując kilkoma rodzajami misji i co jakiś czas rzucając pod nogi kłódę w postaci wielgachnego bossa.

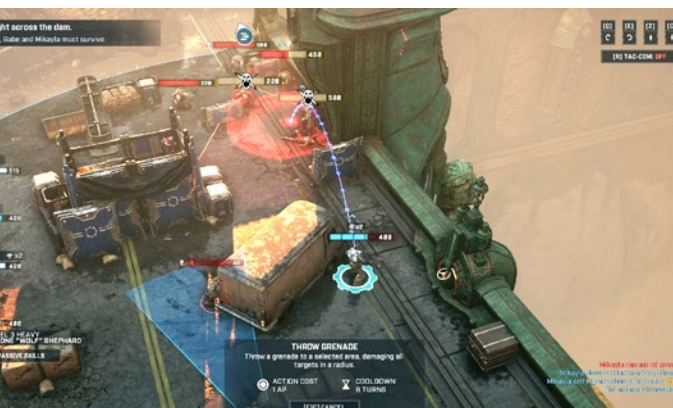
Skoro postawiono na akcję, to nie można było zaserwować zbyt skomplikowanych rozwiązań. Próg wejścia jest więc dość niski, a mechaniki łatwe do opanowania - zarówno te potrzebne na placu boju, jak i w bazie, gdzie dobieramy zespół, rozdajemy zdobyte ulepszenia sprzętu i punkty umiejętności. Wydaje się jednak, że można było nieco bardziej pokombinować i na przykład zadbać o większe zróżnicowanie klas postaci. Pytanie tylko, czy to poważny zarzut? Być może tak, jeżeli szukacie strategicznych wyzwań, które zawstydziłyby Napoleona. Jeśli jednak macie ochotę na szybkie, dynamiczne potyczki, to Gears Tactics nie powinien was zawieść. ▀



✚ Zazwyczaj do dyspozycji mamy czterech wojaków, ale czasem trzeba działać w mniejszych grupach lub nawet w pojedynkę.

**82**

Strategia turowa osadzona w świecie Gears of War. Stawia na szybkie, widowiskowe i efektowne starcia.





✚ Crossplay między PS4 i PC jest opcjonalny. Od razu widać, kto gra na myszy i klawiaturze, bo się dziwnie porusza.

✚ Wszystko w kolorach błotki i zieleni, na szczęście wystarczy włączyć preda-wizję i od razu świat się staje kolorowy.

# PREDATOR: HUNTING GROUNDS

PC PS4

PRODUCENT Illfonic Games **Wersja PL:** tak

■ Michał R. Wiśniewski

**Z**abawa w kotka i myszki z Predatorem w roli głównej przenosi graczy w złote czasy kina akcji.

Kultowego „Predatora” obejrzałem, jak pewnie całe moje pokolenie, na zdartej taśmie. Kino akcji, które zamienia się w horror; trochę jak w horror zmienił się film SF w pierwszym „Obcym”. Atmosfera napięcia, w obu przypadkach rozładowana, gdy na ekranie pojawiał się wcześniej niewidzialny zabójca. Dziś zarówno Alien (bezmieślny obcy), jak i Predator (honorowy drapieżca) stały się wszechobecnymi ikonami, a liczne gry pozwoliły nawet na wcielanie się w morderczych kosmitów.

Predator Hunting Grounds należy do tych gier, ale wraca do korzeni. To dość prosty FPS. W rolę komandosów wciela się czwórka graczy, zostają zrzućeni do dżungli i muszą współpracować, żeby wykonać misję - zabić kogoś, znaleźć dokumenty, utrzymać posterunek - a potem zapakować się do helikoptera i uciec.

Oprócz drzew i krzaków znajdują tam stację kolei towarowej (z malowniczo wykolejonym pociągami), świątynię, tartak, wojskowy obóz, wioskę i tak dalej - lokacje pełne zakamarków. Sterowani przez komputer przeciwnicy (najemnicy, partyzantka) są nieprzesadnie inteligentni, więc same misje nie są trudne, ale...

...w koronach drzew kryje się piąty gracz, Predator. Drapieżcą steruje się w widoku z trzeciej osoby - skacze, znika, uprawia „prekour”, czyli zasuwa po gałęziach. Nigdy nie wiadomo, kiedy uderzy; wszystko zależy od umiejętności gracza - polowanie wcale nie jest proste. W niektórych meczach misja przebiegała bez zakłóceń, w innych - oddział ginął wybity na samym początku. Ciekawie robi się zapewne, gdy gracze potrenują. Tymczasem ta asymetryczność wbudowana w system (czterech na jednego) sprawia, że kto chce zagrać Predatorzem, musi nastawić się na dłuższe oczekiwanie (rozwiązaniem jest prywatny mecz, gdy umówimy się, kto ma kim grać). Na szczęście można pobawić się nim na spokojnie w tutorialu.

Tak czy siak to ciekawe doświadczenie, gdy człowiek chce sobie spokojnie wykonać misję, a jednocześnie czuje napięcie, bo nie



wiadomo, kiedy Predator uderzy. Ruch w koronie drzew, dobiegający pomruk (twórcy sprytnie wprowadzili zmyłkowe dźwięki, generatory czy prosiaki), nagły atak zza pleców. Komandosi mają pistolety, karabiny itd., Predator - pazury i miotacz (na początku). Można go zabić, ale ma asa w rękawie - mechanizm autodestrukcji (który można rozbroić albo uciec poza jego zasięg). Chociaż misje są do siebie podobne, to Predator wnoszą fajny element losowości, która sprawiła, że bawiłem się lepiej niż przy innych sieciowych strzelankach. ■

## Predator



**To nie pierwsza gra czerpiąca z oryginalnego filmu.** W 1987 roku wyszła dwuwymiarowa strzelanka, między innymi na C64, Amigę i Atari ST. Ciekawy pomysł - w czasie akcji co jakiś czas trzeba było uciekać przed laserowym celownikiem Drapieżcy. Na MSX i NES wyszła zaś inna gra, przypominająca serię Contra.

70

■ To nie jest gra, która spodoba się wyjadaczom sieciowych strzelanek, ale przyjemny rozrywkowy produkt dla bardziej casualowych graczy, którzy chcą się pobawić w polowanie w dżungli i poczuć klimat pierwszego „Predatora”. Tylko czy na tej podstawie uda się zbudować niezbędną społeczność?



Uwaga na snopy niebieskiego światła wieżyczek, omiatające pomieszczenia, i charakterystyczne dźwięki, jakie wydają.

# Receiver 2

PC MAC

PRODUCENT Wolfire Games Wersja PL: nie

User Jama

**W** kwestii broni większość strzelanek jest niczym fast food. Broń pełni w nich rolę rekwizytu, umownego punktu, z którego wylatują nierealne liczby pocisków, a jej skrajnie uproszczona obsługa przypomina połykanie hamburgera z papierowego pudełka. Odwrotnie jest w grze Receiver 2, która podobnie jak slow food przywraca czynnościom należną im celebrę.

Pierwszy Receiver powstał w 2012 roku podczas wydarzenia 7DFPS. W trakcie tego gamingowego jam session niezależni deweloperzy mają do siedmiu dni na stworzenie od podstaw działającego konceptu gry FPS (first person shooter). Zresztą w ten sam sposób powstał nasz rodzimy Superhot. Oryginalność Receivera polegała na realistycznym przedstawieniu działania broni - pistoletu Colt M1911. Podobnie jest w drugiej części, która jest po części strzelanką, po części symulatorem strzelania, z rozszerzonym katalogiem broni: Smith & Wesson Model 10, Colt Detective Special, Colt M1911, Glock 17, Desert Eagle Mark I, Beretta M9, SIG Sauer P226, Hi-Point Model C-9 oraz Colt SAA.

Twórcy pieczołowicie odwzorowali ruchome części pistoletów na podstawie schematów producentów broni.

Rozgrywka toczy się w alternatywnej rzeczywistości, w świecie snu. Naszym celem jest znalezienie kaset i dyskietek, bo dzięki zawartej w nich wiedzy przybliżamy się do przebudzenia. Na przeszkodzie stoją automatyczne wieżyczki strażnicze, które trzeba zniszczyć lub zhackować. Zaczynamy przygodę z rewolwerem, bronią względnie prostą w użyciu. Aby go załadować, musimy wychylić bęben, włożyć pojedynczo naboje, zamknąć bęben, opcjonalnie napiąć kurek. Chyba że wcześniej już strzelaliśmy, wtedy dodatkowo należy z bębna wytrząsnąć łuski. Każda czynność to inny klawisz. Żeby strzelać, trzeba zacząć celować. Gdy celujemy, nie można biec. Jeśli odłożymy rewolwer do kabury z napiętym kurkiem, to możemy się postrzelić. Gdy wytrząsamy łuski, czasem część z nich zostaje

## Overgrowth



W sali gier na niektórych automatach widać stronę tytułową innej gry Wolfire Games, o humanoidalnych królikach, mistrzach wschodnich stylów walk, z oryginalnym systemem rozgrywania bijatyk.

Oświetlone wieżowce sugerują, że spotkasz jakichś pracoholików, natomiast w tej rzeczywistości są tylko wieżyczki.

w bębnie i trzeba je wytrząsać ponownie. Zdarza się, że łuska zablokuje się w bębnie na stałe, przez co któryś strzał będzie pusty. Z półautomatycznymi pistoletami dochodzi zabawa z bezpiecznikiem, przesuwaniem zamka, żeby wprowadzić lub usunąć nabój z komory, ładowanie i wkładanie magazynków. Tak jak różne potrawy jemy dedykowanymi sztućcami, tak tutaj każdą broń obsługujemy zgodnie z jej specyficznymi regułami. Daje to pewną satysfakcję i poczucie wtajemniczenia.

Zasady w tym surrealistycznym świecie są brutalne. Jeśli wieżyczki trafią nas choć raz, to kaput. Jeśli nie zabezpieczymy broni i nie usuniemy z niej amunicji, a odsłuchamy samobójczą wiadomość, to podobnie. Strzelasz bez opamiętania, szybko skończysz bez amunicji. Zginiesz - zaczynasz poziom od początku. Na domiar złego wyjście z gry traktowane jest jak rejterada i karane redukcją wcześniejszego zdobywanego poziomu. Przejście Receivera 2 wymaga pokory, cierpliwości i uporu. ■



68

- Dla graczy, których nie odstraszy drobiazgowość procedury obsługi broni, racjonalowanie nabojów ani srogie reguły gry. Receiver 2 potrafi dać satysfakcję z obchodzenia się z pistoletami jak w realnym świecie.
- Pozwala też wyrobić właściwe nawyki.

☒ Stacja handlowa, czyli miejsce, gdzie można sprzedać i kupić cenne towary. To jedyne bezpieczne miejsce – ale tylko przez 15 minut.

# LAST OASIS

PC

PRODUCENT Donkey Crew **Wersja PL:** tak

■ Piotr Pienkowski **7:1:1/ACCESS**

**S**andboxowe survival to specyficzny rodzaj gier. Niby są bardzo popularne, a jednak nie jest to łatwy rynek. Aby przyciągnąć tłumy graczy, zombie już nie wystarczą i coraz częściej trzeba wymyślić coś naprawdę oryginalnego. I tak też się dzieje, a Last Oasis jest tego najlepszym przykładem.

Jestem Nomadą, potomkiem tych, którzy wiele stuleci wcześniej przetrwali kosmiczną katastrofę. Pewnego dnia Ziemia przestała się obracać wokół własnej osi – choć wciąż krążyła po swojej orbicie.

Od tamtej pory dzień i noc trwa zawsze po pół roku, na jasnej i ciemnej stronie panują skrajne temperatury i życie tam niemal całkowicie wymarło, a my wegetujemy na krawędzi tych dwóch stref, przenosząc się do nowych enklaw wraz z wędrówką półcienia.

Przyznacie, że świetne wprowadzenie, prawda? A dalej jest jeszcze lepiej. Po wybraniu wyglądu postaci od razu wylądowałem na początkowej mapie, gdzie nauczyłem się nie tylko tworzyć prowizoryczną broń czy gotować w piecu wodę, ale także tego, co jest najważniejsze, aby przetrwać. W pierwszych minutach pozyskiwałem mięs z kaktusów, zbierałem drewno i kamienie, używałem haka. Czyli wdrażałem się do pustynnego życia. Trudno tu się pogubić i autorom należy się za tutorial piątka z plusem.

## Hak



**Hak z liną to fundamentalne wyposażenie Nomady, przydatne w osiągnięciu niedostępnych miejsc, ale także przy abordażu.**



Co ważniejsze, ledwie po kilkunastu minutach takiej nauki od razu przychodzi pora na budowę pierwszej maszyny kroczącej. I efekt po prostu zachwyca. Mój walker może nie był największy, ale miał piękne żagle, funkcjonalną ładownię, którą szybko zmodyfikowałem i powiększyłem, a nawet balistę, którą odkryłem na drzewku rozwoju i postawiłem na rufie maszyny. Wierzcie mi, dawno już nie miałem takiej frajdy z craftingu. A jak ten drewniany walker chodził? Ho, ho – aż się czuje tę moc. A to przecież ledwie osesek, bo w grze są maszyny większe od najwyższych drzew kaktusowych, obsługiwane przez kilkuosobowe załogi. W dodatku konkretne modele służą konkretnym celom – walce, handlowi czy kolonizacji. I wszystkie można modyfikować i dodatkowo uzbrajać.

Sama gra na początku sprowadza się do odkrywania kolejnych wynalazków na drzewku rozwoju i rozbudowy własnego walkera, a także podnoszenia statystyk naszej postaci.



❏ Megakrab z enklawy hard. Ten konkretny drań rozłupał mojego walkera jak pustą skorupę.

❏ Co jakiś czas nad enklawami zapadają egipskie ciemności spowodowane zaćmieniem słońca. To świetny moment na atak.



❏ Osady małych Rupu to cenne źródło zasobów, choć solowa walka z nimi wcale nie jest łatwa.

Aby to osiągnąć, już po przeprowadzce do enklawy dla nieco bardziej zaawansowanych graczy głównie biegałem po oazach i zabijałem Rupu, czyli człekokształtne małpy. Zawsze miały przy sobie coś cennego, a ich dziwne domostwa zawierały jeszcze lepsze zasoby. I tak, czułem się z tym źle - ale to survival i przetrwać może tylko lepszy. Homo sapiens, rzecz jasna.

Wspomniane oazy znajdują się w każdej enklawie i są generowane proceduralnie - a ich układ zależy od stopnia trudności. Na tym nie koniec. Tych enklaw są dosłownie setki (co możemy zobaczyć na mapie świata), a podróż między nimi kosztuje odpowiednią ilość wody. W dodatku obszary te, oprócz zasiedlania bazami, można kupować na własność. I to kilka naraz, tworząc własne państwa. To jeden z powodów, dla których w Last Oasis gra się lepiej w dużym klanie, ale wierzcie mi, w pojedynkę czy

w małej grupie też można nieźle zająć innym za skórę - trzeba tylko nabrać doświadczenia.

I nie łudźcie się, pomimo ogromu przestrzeni będziecie mieli co robić, walkery bowiem pozwalają szybko się przemieszczać i patrolować duże obszary - ciągle więc będziecie kogoś spotykać i albo przed nim uciekać, albo go atakować. Sam posmakowałem tego chleba, kiedy po przybyciu do nowej enklawy, w drodze do handlarza (jedyna strefa PvE, ale bezpieczny okres przebywania tam to ledwie kwadrans), otoczyło mnie i zaatakowało stado większych machin. Dosłownie zdeptały moją kruszynę, a moją postać dogoniły i zabiły (bo wciąż jeszcze miałem za słabe statystyki w bieganiu). Ech...

Ogólnie jak na wczesny dostęp gra prezentuje się naprawdę dobrze. Owszem, czasem jakiś fragment terenu źle się wygeneruje, do poprawki są

niektóre animacje, a i stabilność połączenia mogłaby być większa, ale spokojnie można grać już teraz i mieć z tego sporo przyjemności.

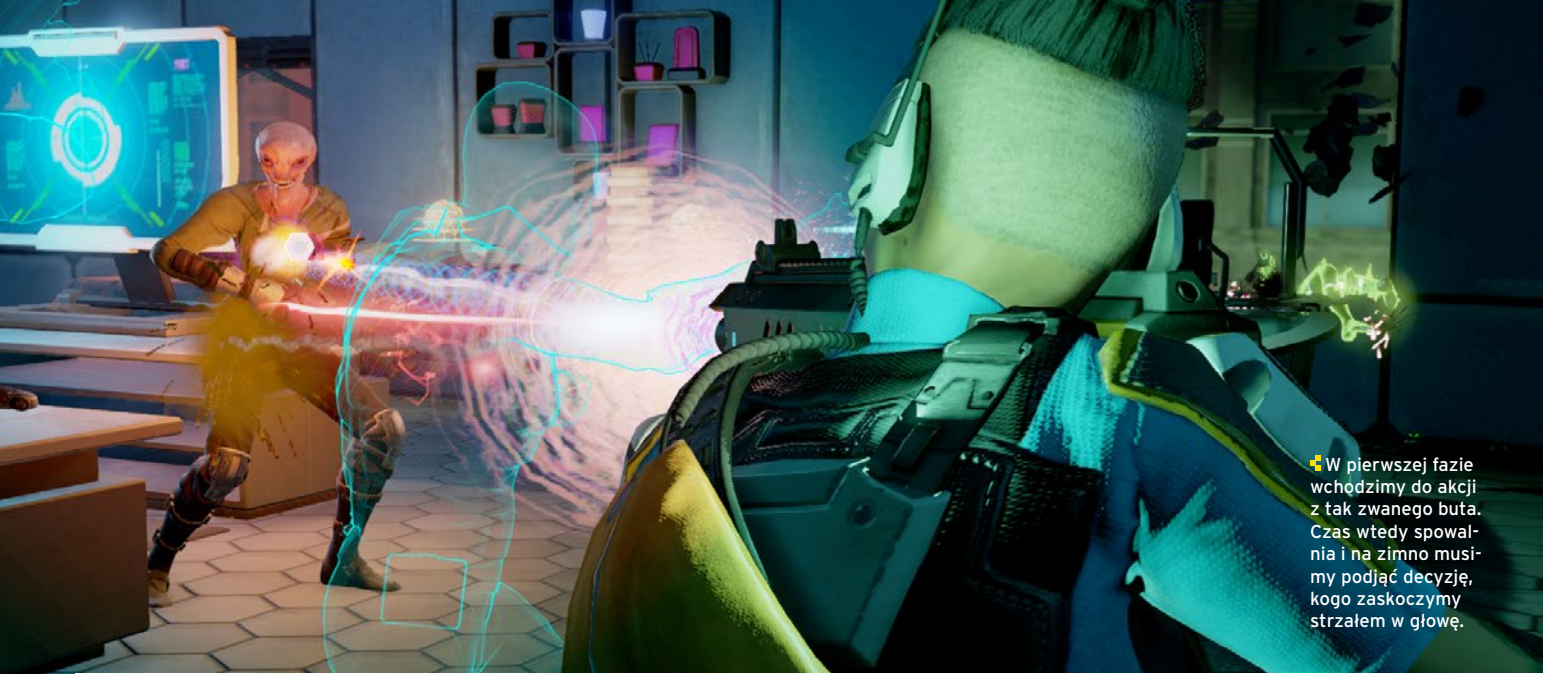
O wiele bardziej zmartwił mnie fakt, że w trzy dni po premierze gra się kompletnie popsowała. Tak, dobrze czytacie. I mniejsza o szczegóły techniczne - dość powiedzieć, że ostatecznie serwery wyłączono i ogłoszono, że Last Oasis wróci z re-premierą za tydzień. No co za pech - taki fajny pomysł i taka wtopa. Trzeba przyznać, że ludzie nieźle się zirytowali, ale też Donkey Crew stanęło na wysokości zadania. Po pierwsze, ci wszyscy, którzy chcieli zwrotu pieniędzy, mogli je otrzymać nawet siedem dni od zakupu gry. Po drugie, twórcy obiecali, że za tydzień wracają - i słowa dotrzymali. Wreszcie po trzecie, w ramach przeprosin dodali nowy rodzaj enklaw (hard), a na nich nowe, ogromne bestie (np. megakrab). Brawo, tak należy walczyć o swoje!

Choć trudno oceniać grę we wczesnym dostępie, to jednak biorąc pod uwagę jakość pomysłu i jego wykonania, optymalizację, a także poświęcenie i determinację zespołu w kryzysowej sytuacji, muszę przyznać, że zyskali moje serce. Mam przecucie, że Last Oasis będzie wspaniałą przygodą. Zwłaszcza że Donkey Crew idzie jak burza. Oczywiście, burza piaskowa. Polecam! ■



**80**

Survival sandboksowy online (tylko PvP) z drewnianymi machinami kroczącymi w roli głównej oraz w świetnej oprawie graficznej i muzycznej.



W pierwszej fazie wchodzimy do akcji z tak zwanego buta. Czas wtedy spowalnia i na zimno musimy podjąć decyzję, kogo zaskoczmy strzałem w głowę.

# XCOM: Chimera Squad



PRODUCENT Firaxis Games Wersja PL: tak

Emilus

Dobre franczyzy to złoto, ale prawdziwą platyną w tej kwestii jest seria XCOM stworzona przez Juliana Gollopa. Tak, tego samego, który zrobił kultowy Laser Squad, a ostatnio nawiązującą do serii grę Phoenix Point. Porzucił jednak XCOM dawno temu, a prawa do niego pozostawił słynnej firmie Firaxis Games. Studio kontynuowało serię już bez Juliana. XCOM 2 według mnie jest całkiem przyzwoitą kontynuacją kultowej pierwszej części, natomiast Chimera Squad przynosi ewolucję serii.

Chcąc w nią tchnąć nowe życie, szczególnie z takim wydawcą jak 2K Games, który ciągnie dobre

## Misja



Opanowanie rosnącej anarchii w Mieście 31 to nasze podstawowe zadanie, podczas którego będziemy musieli przeprowadzić dochodzenie i rozwikłać która z trzech frakcji stoi za atakami terrorystycznymi.

franczyzy w nieskończoność z olbrzymim sukcesem komercyjnym, Firaxis rozebrała XCOM na części składowe. Wyrzuciła z serii to, co nie działa albo nudzi, do śmieci, na stole zostawiając to, czym gracze się zachwycają. Następnie podszlifowała to, pomalowała nowymi farbami i tak powstał XCOM: Chimera Squad.

W rezultacie otrzymaliśmy całkiem udany składaki. Znajdziemy w nim rzecz jasna walki turowe z ulubionymi - zwłaszcza z ostatnich odsłon XCOM - zbliżeniami kamery podczas oddawania strzałów. Mamy klasy postaci, możliwość ulepszania broni i sprzętów oraz udoskonalanie technologii. Jest mapa taktyczna, lecz zamiast globu dostajemy Miasto 31, zamieszkiwane przez ludzi, obcych i hybrydy. No i mamy zagrożenie, czyli narastający chaos w metropolii wynikający z tarć pomiędzy rasami. Zadaniem gracza i oddziału Chimera będzie wsparcie władz i opanowanie anarchii.

Kwintesencją nowej odsłony serii XCOM jest prowadzenie zadań w formie „wejście i eliminacja”. Nadaje to nową dynamikę walk toczonych w trybie turowym, dzięki czemu gra staje się dynamiczna i ekscytująca. Różnorodni członkowie oddziału Chimera przypominają przedziwne

indywidua rodem z „Suicide Squad”, a elementy komiksowe w dialogach jeszcze pogłębiają to celowe podobieństwo do słynnego obrazu z Margot Robbie. Wątki rasowe nawiązują do bardzo ciekawego filmu „Bright” z Willem Smithem, natomiast zadania opanowania chaosu w metropolii i odszyfrowania, kto za tym wszystkim stoi, przypominają słynny film „S.W.A.T. Jednostka Specjalna” z Samuelem L. Jacksonem.

Można by powiedzieć, że jest fajnie. Jednak po kilkunastu godzinach gry, rozwikłaniu wszystkich zagadek detektywistycznych i uporaniu się z trzema frakcjami próbującymi opanować miasto odczuwa się pustkę. Jakby poszczególne elementy fabularne nie do końca zostały przemyślane, a bohaterowie zapomnieli nawiązać więź z graczem. Linia fabularna i budowanie empatii wobec bohaterów jest według mnie najsłabszym ogniwem gry, a szkoda - bo zapowiadała się całkiem przyzwoita i nowoczesna odsłona uwielbianej przeze mnie serii. ■

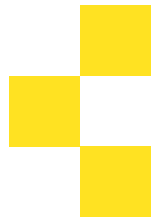


Strategia turowa rodem z XCOM 2 została urozmaicona o linię czasu, na której widać, kto po kim będzie wykonywał akcje.

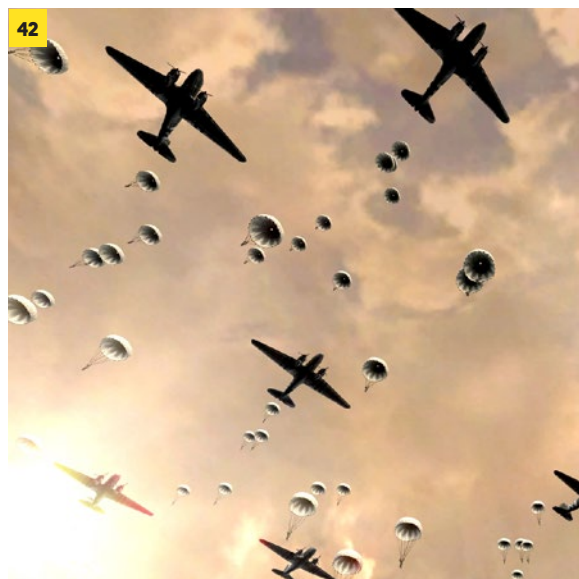


- Dla miłośników serii XCOM, pozycja obowiązkowa, łącząca dynamiczne akcje SWAT, mieszankę wybuchową różnorodnych ras. Dynamiczne akcje WKROCZ I WYELIMINUJ są największą zaletą.
- Strategie turowe otrzymują świeży dopływ krwi.

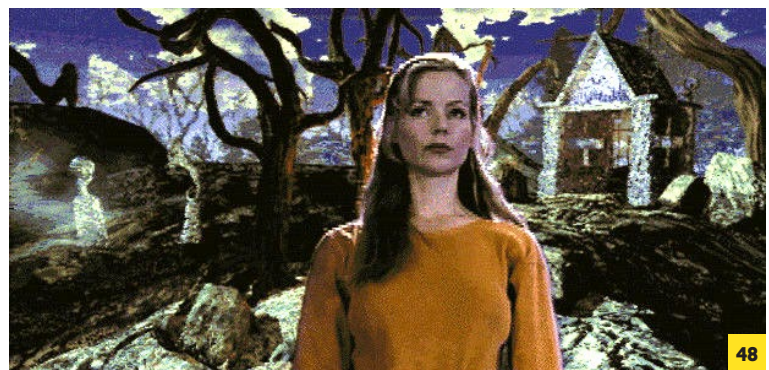
# HALL OF FAME



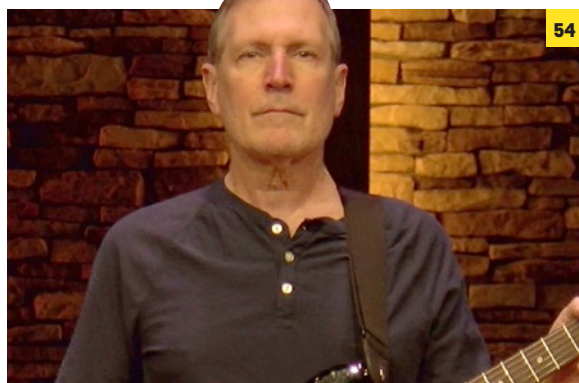
**WILMA I WALLY DOSTALI WYPŁATĘ, WIĘC RODZINĘ WRESZCIE STAĆ NA WYCIEZKĘ DO EGZOTYCZNYCH KRAJÓW. NIESTETY TRAFIAJĄ NA PLEMIE LUDOŻERCÓW...**



Działo się to kilka lat po tym, gdy Steven Spielberg zaszokował świat „Szeregowcem Ryanem”, a telewizyjni widzowie obejrzeni „Kompanie braci”. Nadeszło Company of Heroes...



Najbardziej ryzykowne przedsięwzięcie Sierra On-Line okazało się też jednym z największych jej sukcesów. Phantasmagoria szokowała i starych fanów przygodówek z księciem Grahamem pozostawiła w pewnej konsternacji.



Mało kto lepiej niż Mark Seibert poznał od kuchni Sierra On-Line. Pixel rozmawia z legendarnym kompozytorem, producentem i autorem pracującym przez ponad dekadę nad kolejnymi częściami King's Questu i innymi przygodówkami giganta z Oakhurst.



Gry brytyjskiej firmy Mikro-Gen w połowie lat osiemdziesiątych stanowiły awangardę w kreacji wirtualnych światów. Detale, interakcje pomiędzy postaciami, nawiązania do polityki premier Margaret Thatcher – wszystko to budziło podziw.

Wspomnienia z frontów

# COMPANION OF HEROES

 Marcin M. Granat



# Y ES

Relic Entertainment przeszło długą drogę – zarówno z rąk do rąk właścicieli, jak i pod względem tematów poruszanych w swoich grach.

**S**półka została bowiem założona w Kanadzie w 1997 roku i wypuściła na rynek strategię czasu rzeczywistego w klimatach fantastyki naukowej, znane jako Homeworld oraz Impossible Creatures. Później, w latach 2004-2013, deweloper został wykupiony przez amerykańskie THQ, by po jego głośnym bankructwie stać się częścią japońskiej Segi.

Pod gwiazdzistą flagą Stanów Zjednoczonych oraz biało-czerwonymi barwami Kraju Kwitnącej Wiśni twórcy wydawali produkcje z cyklu Warhammer 40,000 i Company of Heroes. Zwróćmy uwagę na pierwszą część drugiej serii, bo zdecydowanie zasługuje ona na miano Najlepszej Gry na Świecie.

## WIELKI KONFLIKT

Debiutująca w 2006 roku gra została osadzona w realiach drugiej wojny światowej i, jak przystało na porządne RTS, ukazywała największy zbrojny konflikt w historii ludzkości z rozmachem. Już pierwsza misja rzucała gracza na głęboką wodę. Dosłownie. Nasi żołnierze lądowali wśród pływających ciał u wybrzeży plaży Omaha, rozpoczynając słynny D-Day, czyli ogromną morską inwazję aliantów na okupowaną przez nazistowskie Niemcy Normandię. Bycie pod ciągłym ostrzałem artyleryjskim, przedzieranie się przez obmywane krwawymi falami piasek, by krok po kroku zbliżać się do hitlerowskich umocnień, udało się oddać twórcom niemalże filmowo. Dość napisać, że emocje towarzyszące





wtedy gracze w niczym nie ustępują tym z podobnej sceny z Medal of Honor: Allied Assault.

Relic Entertainment odrobiło lekcję z historii i w pierwszej kampanii nie poprzestało wyłącznie na widowiskowym szturmowaniu nadmorskich bunkrów. Bitwa o Normandię, czyli misja nazywana przez wojskowych kryptonimem Operacja Overlord, obejmowała przecież szereg działań zbrojnych, trwających prawie trzy miesiące. Twórcy zgrabnie przeplatali zadania o zróżnicowanej skali potyczek. Raz dowodzimy powietrznodesantową brygadą, która pod osłoną nocy sieje zamęt na tyłach nieprzyjaciela, innym razem zdobywamy miasto, wspomagając się pancernymi jednostkami na czele z T34 Calliope - sześćdziesięciururówką wyrzutnią rakiet montowaną na czołgach M4 Sherman.

Urozmaicono też przewijające się podczas rozgrywki sceny. Senne łąki ze snopkami siana ustępują panoramom zrujnowanych miast, a gdy na niebo wszędzie księżyc,

✚ Choć walki czołgów nie są tak taktyczne jak w World of Tanks, ostrzeliwanie przeciwnika w przód pojazdu nie ma sensu.

✚ Część przerywników filmowych stanowi klimatyczne rysowane tła.



## Gra nie porusza wszystkich tematów II wojny światowej. Brak wzmianki o obozach koncentracyjnych czy tak zwanym ostatecznym rozwiązaniu kwestii żydowskiej.

przyjdzie nam też zinfiltrować tajną bazę. Wszystko dzięki trzonowi gry, czyli silnikowi Essence Engine, dzięki któremu Company of Heroes wygląda przyzwoicie nawet dzisiaj. Mamy dynamiczne oświetlenie, porządne cieniowanie, jak i technikę mapowania normalnych, pozwalającą wycisnąć z obiektu 3D więcej szczegółów bez dodawania do niego kolejnych polygonów. Wszystko, co widzimy, cieszy oko detalami, począwszy od wybuchów pocisków, a skończywszy na twarzach szeregowych. Te drugie dostały nawet swoje animacje, co w 2006 roku było niemalym wyczynem.

### MILITARNA STRATEGIA

No dobrze, ale jak wiemy, fabuła, choćby nie wiadomo jak ciekawa, nie uratuje strategii czasu rzeczywistego, jeśli mechanika rozgrywki będzie na niskim poziomie. W przypadku Company of Heroes problem ten nie występuje. Gra jest płynna, sterowanie intuicyjne, a potyczki wymagają planowania. Nie możemy zaznaczyć pojedynczych żołnierzy, a jedynie poszczególne drużyny

składające się z trzech-czterech osób. Jednostkami zmechanizowanymi pozwolono nam zarządzać indywidualnie, lecz najczęściej i tak działamy większymi plutonami, ponieważ w każdej chwili danej drużynie i tak możemy wydać oddzielny rozkaz. Aby przeżyć na polu bitwy, konieczne jest flankowanie. Nie ma nic gorszego niż nasza piechota przyszpilona nieprzerwanym ostrzałem wroga. Podobnie jest z czołgami, choć w ich przypadku okrążamy je, by zająć najlepszą pozycję i oddać strzał w najłabszy element ich pancerza.

Jednostki awansują i wraz z doświadczeniem możemy je przywołać w kolejnych misjach. Warto więc dbać, by grupa weteranów nie zginęła przez niepremyślane wejście pod lufę wroga. Mapę spowija mgła wojny, dlatego częste zapisywanie stanu gry jest koniecznością. Dobrze zbalansowana rozgrywka wymusza taktyczne myślenie. Choćbyśmy wysłali najlepiej wyposażonych szeregowych w kierunku adwersarza dzierżącego karabin maszynowy,

✚ Grając aliantami, możemy przywoływać wsparcie w postaci jednostek powietrznodesantowych. Pomoc dosłownie spada nam z nieba.

ich los i tak będzie marny. Jeśli zaś umiejętnie się podkradniemy i rzucimy w takiego wroga granatem, szybko rozwiążemy problem. Nawet gra czołgami wymaga ciągłego myślenia. Unieruchomione minami i potraktowane z odległości moździerzami i panzerfaustem, stają się łatwą zdobyczą dla zgranej, acz niewielkiej grupy piechoty. Takich zależności jest w Company of Heroes mnóstwo, a na każdego oponenta da się znaleźć przeciwwagę (w końcu Niemcom nie udało się opracować Wunderwaffe i wszystkich nią pozabijać). Być może trochę zbyt potężni są inżynierowie wyposażeni w miotacze ognia, co dawało się swego czasu

## „Niedaleko znaleźliśmy więcej francuskich żołnierzy, część martwych, część rannych. Nasz ogień zaporowy najwyraźniej świetnie poradził sobie z wrogimi pozycjami” – Erwin Rommel.

we znaki w potyczkach online, lecz był to jedyny mankament gry.

Oczywiście nie obeszło się bez stawiania wojskowych baz. Rozbudowywaliśmy je w miarę zdobywania sektorów mapy, których utrzymanie zapewniało dopływ trzech kluczowych zasobów: ludzkich rezerw, amunicji i paliwa. Budynki w grze nie odbiegają od gatunkowych standardów. Co znamienne, równie istotnymi jak struktury szkolące jednostki Company of Heroes uczyniło instalacje obronne. Druty kolczaste zatrzymywały piechotę, worki z piaskiem dawały

osłonę żołnierzom gracza, a zapory przeciwpancerne typu jeź blokowały ruch pojazdów (i to zarówno wroga, jak i naszych). Lecz jak to na wojnie totalnej, nawet w najbardziej zabezpieczonej bazie nie mogliśmy się czuć bezpiecznie. Wszystko za sprawą artylerii, której pociski mogły dosłownie obrócić w pył nasze centrum dowodzenia bez konieczności frontalnego ataku.

### PO OBU LINIACH FRONTU

Kłopoty spadające wprost z nieba towarzyszyły nam też w dodatku Company of Heroes: Opposing



✚ Chwila spokoju. Można otworzyć butelkę wina i powspominać żonę czy dziewczynę zostawioną za oceanem.

Rodzaj misji z kampanii dla pojedynczego gracza dyktuje warunki odnośnie do taktyki.



Atak pod osłoną nocy to najlepszy czas do wykonania zadania dla komandosów. W Company of Heroes niewielka, aczkolwiek zgrana grupa potrafi rozgromić przeciwnika.



Wiele misji polega na obronie kluczowych budynków. Przed atakiem nieprzyjaciela dostajemy niewielką ilość czasu na rozmieszczenie jednostek i wzniesienie umocnień.



Starcie wojsk pancernych w pełnej okazałości. Kierując czołgami, trzeba zwracać uwagę nie tylko na pojazdy wroga, ale i jego piechotę uzbrojoną w armaty przeciwpancerne.

## Każdy budynek w grze można zburzyć. Do każdego można też posłać żołnierzy w celu prowadzenia ostrzału.

Fronts z 2007 roku. Doświadczaliśmy ich w skórze żołnierzy III Rzeszy. Przez osiem misji braliśmy udział w operacji Market Garden, ostatnim wielkim zwycięstwie nazistowskich Niemiec, które kosztowało aliantów więcej zabitych niż lądowanie w Normandii. Antyhitlerowska koalicja wykorzystała w niej ponad czterdzieści tysięcy spadochroniarzy. Nic więc dziwnego, że podczas zrzutu błękit nieba złowrogo zaczernił się lądującymi żołnierzami. W Company of Heroes

✚ Piloci są zawsze gotowi. Company of Heroes pozwala wezwać samolotowy ostrzał na wrogie jednostki.



✚ Jeśli wróg zaminował wcześniej teren, wygrana pancernych nie jest taka pewna.

### Jeździec



✚ **Nazistowski Goliat był zdalnie sterowany.** Niewiele z nich zostało użytych w trakcie D-Day, odczono stosowano je za to podczas wyzwolenczych walk polskiej stolicy w 1944 roku. Piękny okaz tego urządzenia znajduje się w Muzeum Powstania Warszawskiego.



pięknie to pokazano, a gdy zaczęła się rozgrywka i rój przeciwników zalał ekran, robiło się naprawdę gorąco.

Znaczna liczba potyczek odbywała się na terenach miejskich. Nie brakowało na nich pancernych jednostek wroga, co wymuszało sprawne zarządzanie własnymi czołgami. Kluczem do wykonania wielu zadań było postawienie na przemyślaną obronę newralgicznych obszarów i przejście do kontrofensywy. Gra z powodzeniem wykorzystywała fakt technologicznego zaawansowania III Rzeszy. W kierunku wroga mogliśmy wystrzelić anihilujący jego jednostki samolot-pocisk V1, jak również samobieżne miny zwane Goliatami, mogące przenosić do 100 kilogramów ładunków wybuchowych. Odrobinę problematyczne

były zaś budynki należące do nazistów - nie chodzi o ich rolę, lecz wygląd. Przyozdobione zostały bowiem flagami, na których zamiast swastyki widnieje symbol Eisernes Kreuz (Krzyża Żelaznego), co odbiega od prawdy historycznej.

Odpowiedzią na niemiecki Blitzkrieg okazali się żołnierze mówiący z brytyjskim akcentem. Wraz z wkroczeniem do rozgrywki Zjednoczonego Królestwa pojawiły się nowe możliwości taktyczne. Już w pierwszej misji budowaliśmy dwudziestopięciofuntową haubicoomatę o ogromnym zasięgu, co nadawało rozgrywce artyleryjski smaczek. Ciekawym zabiegiem było też dodanie przez twórców, wzorowanych na prawdziwych, opancerzonych wozów dowodzenia służących jako główna jednostka wojskowej bazy.



✚ Niestety nie mamy możliwości bezpośredniego zarządzania siłami powietrznymi. Skupiamy się na wojskach lądowych.



## Gra pozwala na wyszkolenie snajpera i wyznaczenie mu stanowiska na kościelnej wieży czy innej wysokiej konstrukcji.

### WOJENNE OPowieści

Snucie drugowojennych historii zakończyły się dopiero w 2009 roku. Wtedy to światło dzienne ujrzał ostatni dodatek z podtytułem Tales of Valor, który oferował trzy krótkie kampanie. Dane nam w nich było między innymi dowodzić potężnym niemieckim czołgiem Tiger I czy heroicznie odpierać zmasowane ataki aliantów podczas odwrotu sojusznicych sił.

W Company of Heroes urzeka rzadka dla strategii lekkość w pokazywaniu osobistej perspektywy żołnierzy. Odbiorca łatwo angażuje się w opowieść, widząc, że dowódcy to nie tylko wysoko postawieni ludzie, ale przede wszystkim pełnoprawne postacie z charakterem i osobowością. Pomimo że fabuła gry nie może być odkrywca, bo każdy wie, jak potoczyły się losy drugiej wojny światowej, zabawa potrafi zaskoczyć. Nie można przecież spodziewać się, że po brawurowej obronie miejskich zabudowań i tak będziemy musieli zarządzić paniczny odwrót wojsk lub że załoga czołgu, który dopiero co zniszczył kilkanaście pojazdów nieprzyjaciela, za chwilę będzie

■ Walka w miejskich ruinach jest inna niż na otwartym terenie. Pojazdy z trudem manewrują pomiędzy zawalonymi budynkami w ciasnych uliczkach.



zmuszona uciekać z opancerzonego wozu.

Company of Heroes unika retoryki, jakoby wojna była romantycznym przeżyciem, a nie destrukcyjną siłą dotykającą każdego aspektu życia. Gra ukazuje skalę zniszczeń: pola bitwy wypełnione spalonymi pojazdami czy rozdzielone przez kruki ciała poległych. Nawet niemieccy żołnierze nie są przedstawieni jako fanatycy, którzy krzycząc „Meine Ehre heißt Treue”, bezmyślnie oddają życie za Führera. Jedna z drugoplanowych postaci zadaje sobie nawet pytanie o sens prowadzenia dalszych walk, widząc, że III Rzesza upada, a ona zwyczajnie traci ojczyznę.

### PRAWDZIWI BOHATEROWIE

Prawdziwymi herosami nie są jednak postacie z gry, ale twórcy z Relic Entertainment. Dopracowanie produkcji pod kątem rozgrywki sieciowej i dla pojedynczego gracza jest najwyższej próby. Od całości nie odstaje warstwa dźwiękowa. Kompozycje są często patetyczne, choć w niektórych dominuje melancholia. Pamiętam utwór, w którym piękna, smutna melodia

jest wykonywana na rogu, następnie powtarzana przez obój, by ostatecznie zostać podjęta na instrumentach smyczkowych. Większość jest jednak żwawa, z obecnymi w tle bębniami, nadającymi im charakter marsza. Utwory te niosą w sobie ogromny ładunek emocjonalny i są niemalże tyrtejskie.

Również efekty dźwiękowe zostały profesjonalnie przygotowane, a szczególnie należy wyróżnić odgłosy silników czołgowych. Zapadają też w pamięć wykrzykiwane przez głośniki propagandowe hasła nazistów, których płomienności i ekspresji mógłby pozazdrościć sam Hitler.

Dobrze się stało, że nasza branża już na początku doceniła, że jak wyjątkową strategią ma do czynienia. Na twórców posypały się wysokie oceny recenzji i nagrody gier roku. Relic Entertainment nie porzucił więc marki i w 2013 roku, już pod egidą Segi, wydał Company of Heroes 2. Sequel godnie kontynuował oryginał, koncentrując się na wydarzeniach na froncie wschodnim. Nowością była sowiecka armia, a bitwy rozciągały się od Stalingradu aż po Berlin. Wszystkiego tego jednak by nie było, gdyby pewnego dnia Quinn Duffy, dyrektor kreatywny studia, nie zechciał stworzyć drugowojennej strategii, myśląc: „jest okazja, by zrobić coś naprawdę spektakularnego”. ■



# PHANTASMAGORIA

Według słownika języka polskiego fantasmagoria to złudzenie, iluzja, urojenie. Gdy w 1995 roku w sklepach pojawiła się nowa gra Roberty Williams, zachwyliła niemal wszystkich graczy. Czy mieliśmy do czynienia z dziełem wybitnym, czy... no właśnie... z fantasmagorią?

■ Bartłomiej Kluska

**A**drienne, młoda autorka powieści z dreszczykiem, wraz z mężem fotografem wprowadzają się do pięknej, położonej na odludziu posiadłości. Dom należał wcześniej do słynnego dziewiętnastowiecznego magika, którego pięć żon zginęło w tajemniczych okolicznościach. Pisarka po cichu liczy, że ponura historia poprzednich lokatorów dostarczy jej twórczej inspiracji, jednak sprawy szybko wymykają się spod kontroli. Nowa właścicielka doświadcza koszmarów sennych i jest świadkiem coraz bardziej przerażających zjawisk nadnaturalnych, a na dodatek kawałek po kawałku odkrywa straszne dzieje nieruchomości i jej wcześniejszych mieszkańców...

Nie brzmi zbyt oryginalnie? OK, trzeba przyznać, że z opowieściami o nawiedzonych domach mierzyli się bodaj wszyscy mistrzowie horroru, od Edgara Allana Poe'go po Stephena Kinga, ale wersja Roberty Williams też była bardzo udana,

wizualnie oszałamiająca, a do tego interaktywna!

## SUPERPRODUKCJA

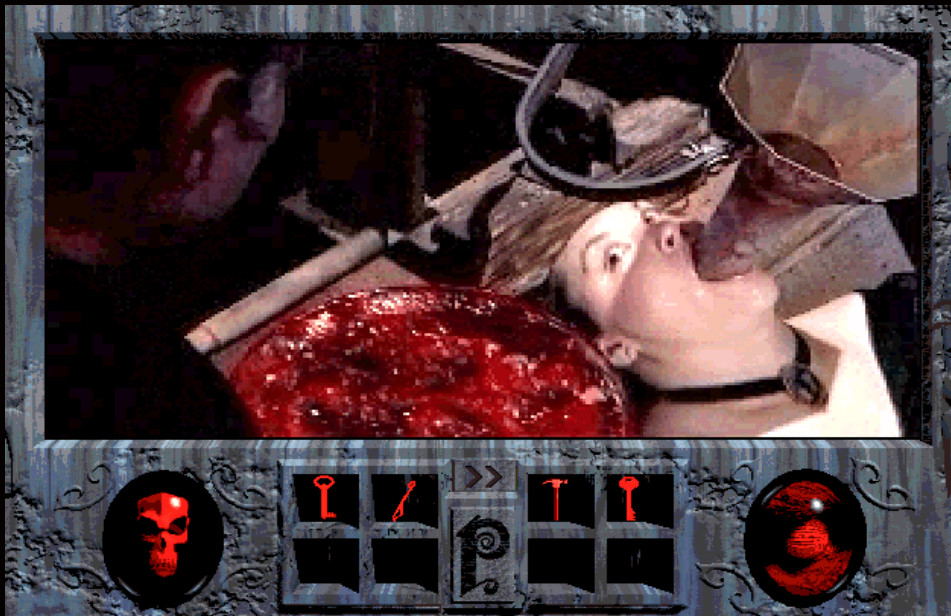
Połowa lat dziewięćdziesiątych to w grach przygodowych czas zachłyśnięcia się możliwościami, jakie dawało upowszechnienie się czytników CD-ROM. Ten arcypospolny nośnik oznaczał dla twórców więcej przestrzeni nie tylko na grafikę i dźwięk, ale i na nietuzinkową opowieść, a wraz z rosnącą popularnością elektronicznej rozrywki rosły przecież także budżety producentów. Superprodukcje, takie jak *Myst*, *Under a Killing Moon* czy *The Journeyman Project*, uwiodły fanów gatunku, w którym wcześniej do szczęścia wystarczyły dobre zagadki i dialogi upakowane na jednej czy dwóch dyskietkach.

W nowych realiach próbowała odnaleźć się również firma Sierra, której logo widniało przecież pod tak hitowymi seriami jak *King's Quest*, *Leisure Suit Larry* czy *Space Quest*. Mało kto jednak spodziewał się, że superprodukcją



■ Sierra zaszkodziła graczom, wydając grę aż na siedmiu płytach CD. Na szczęście nie powrócił znany z dyskietkowych czasów horror ciągłej wymiany nośników podczas zabawy. Każda płyta wystarczała na cały rozdział historii.





✦ Przygotowane przez specjalistów od kina grozy przerywniki filmowe nie pozostawiały wiele miejsca dla wyobraźni. Na szczęście szczególnie brutalne sceny można było ocenzurować.

generowanych lokacji, firma wybudowała w Kalifornii własne studio filmowe! Oprócz specjalistów od kodowania czy grafiki 3D oczywiście trzeba też było zatrudnić fachowców od kina. Reżyser czy aktorzy nie byli może z hollywoodzkiej pierwszej ligi, ale byli jednak zawodowcami (co w branży gier wciąż stanowiło rzadkość). Również kwestiami takimi jak efekty specjalne zajęli się profesjonalści z doświadczeniem w branży filmowej. Z kolei stylizowany na chorał gregoriański utwór otwierający grę zaśpiewał 135-osobowy chór. Łącznie nowe dzieło autorki King's Quest kosztowało 4,5 miliona dolarów plus 1,5 miliona wydane przez Sierrę na budowę studia, a prace nad nim trwały ponad dwa lata. Ken Williams wierzył w swoją małżonkę.

## Odarta z efektownych filmowych ozdobników Phantasmagoria okazywała się bardzo klasyczną grą przygodową.

przygodówkowego pioniera będzie... horror. Wprawdzie studio miało już na koncie bardzo udanego point-and-clicka grozy Gabriel Knight: Sins of the Fathers, ale pod nowym tytułem podpisała się Roberta Williams, twórczyni wprawdzie wybitna, lecz przecież zajmująca się dotychczas głównie

✦ Sukces Phantasmagorii nie pomógł karierze grającej rolę Adrienne Victorii Morsell. Ta nigdy nie wyszła poza serialowe epizody i zakończyła ją kilka lat po premierze gry.

baśniowym cyklem King's Quest. A jednak współzałożycielka Sierry przystąpiła do realizacji nowej gry z imponującym jak na wczesne lata dziewięćdziesiąte rozmachem. Dość powiedzieć, że ponieważ nowa produkcja miała opierać się na scenach odgrywanych przez aktorów na tle komputerowo

### OCENA 10/10

Wydana na aż siedmiu płytach CD Phantasmagoria trafiła w ręce graczy w 1995 roku. Szybko okazało się, że jeśli pominąć elementy filmowe, otrzymali oni bardzo konserwatywną przygodówkę po posiadłości i jej okolicach,



✦ Ramka z interfejsem poważnie ograniczała pole, na którym wyświetlane były cuda przygotowane przez grafików i filmowców, ale i tak byliśmy zachwyceni.



zbiera przedmioty i ich używa, toczy rozmowy z innymi postaciami, a rozwiązując zagadki, posuwa do przodu absolutnie liniową fabułę gry. Przy tym była to przygodówka stosunkowo prosta (zwłaszcza jeśli pamiętamy, że Sierra stworzyła na przykład cykl Police Quest). Zagadki nie stanowiły większego

wyzwania - gdy w danym miejscu dało się wykonać jakąś czynność, kursor informował o tym fackie zmianą koloru, nawet nierozważne kroki nie powodowały zablokowania rozgrywki, a jeśli ktoś utknął, zawsze mógł liczyć na podpowiedź przyjaznego, ukrytego pod ikoną... czaszki, pomocnika. Co więcej,

dla tych, którzy już naprawdę nie radzili sobie z rozgrywką, istniała opcja rozpoczęcia zabawy od dalszych rozdziałów historii nieszczęsnej Adrienne. Ułatwienia te były oczywiście ukłonem wobec początkujących graczy, których Sierra musiała przekonać do zakupu kosztownego w produkcji tytułu,

✚ W Phantasmagorii krzywdą działa się nie rozpixselowanym figurkom, lecz żywym ludziom. Przemoc w grach osiągnęła niebezpiecznie realistyczny poziom.



✚ Książki Adrienne musiały być światowymi bestsellerami, skoro początkującą autorkę stać było na zakup takiej posiadłości... Wszystkie oszczędności zapewne wydała jednak na dom, skoro przez cały tydzień nie zmieniła ubrań!



✚ Twórcy byli świadomi tego mankamentu, ale jego naprawienie wiązałyby się z koniecznością nakręcenia tych samych scen z Adrienne chodzącą po posiadłości w innych strojach. Uznano, że koszt takiego rozwiązania byłby zbyt duży.

ale weterani gatunku musieli czuć się nieco rozczarowani.

Oryginalnością nie grzeszyła również fabuła gry. Naturalnie Roberta Williams solidnie zapoznana się z klasyką literatury i kina grozy, ale Phantasmagoria stanowiła zaledwie przetworzenie znanych od dawna w horrorze wątków i motywów. Po ćwierć wieku od premiery gry nie będzie chyba wielkim spoilerem, jeśli napiszę, że poprzedni właściciel domu przywołał demona, żony magika nie zginęły naturalną śmiercią, teraz zaś demon powrócił, by opętać męża bohaterki... Miłośnicy horroru nigdy chyba nie słyneży z sympatii do innowacji w obrębie swojego ulubionego gatunku, niemniej szczypta świeżych pomysłów Phantasmagorii by raczej nie zaszkodziła.

Co jednak ciekawe, te doskonale widoczne z perspektywy czasu mankamenty nie zniechęciły graczy w roku 1995. Recenzenci byli zachwyceni: Top Secret w osobie redaktora Gawrysiaka przyznał superprodukcji Sierry 10/10 punktów, Gambler - 95 procent ogółem (100 procent za grafikę i dźwięk; „trzeba by stworzyć nową skalę” - pisał redaktor Uchański), Świat Gier Komputerowych - trzy wykrzykniki (maksymalną notę), Secret Service - piórem redaktorów Mańkowskiego i Marczewskiego - 90 procent za miodność.



✦ Połączenie renderowanych grafik z postaciami aktorów najciekawsze efekty dawało wtedy, gdy Adrienne opuszczała wnętrze swojego domu.

✦ Część graczy zarzucała grze brak „chemii” pomiędzy Victorią Morsell i grającym jej męża Davidem Hombem. Paradoksalnie aktorów połączyło na planie uczucie i stali się parą.

Ten ostatni magazyn opublikował także dyskusję recenzentów o dziele Roberta Williams. User Jama nieco narzekał na liniowość gry: „Na przykład widać w wieży drewnianą ścianę, która do tego domu w ogóle nie pasuje. Nie można próbować jej dotknąć, dopóki się nie pójdzie do oranżerii, zobaczy przez lunetę, że w domu jest nieznanany pokój, i wróci, by rozebrać ścianę (...). Dlaczego muszę chodzić tą jedyną ścieżką, którą wyznaczył autor gry?”. Marczewskiego męczyły też absurdy fabuły: „Skąd młode małżeństwo (fotograf i pisarka) ma pieniądze

na zakup zamczyska? Dlaczego Adrienne nigdy nie je, nie pracuje czy w ogóle robi coś pożytecznego? (...) Czemu codziennie paraduje w tym samym wyświechtanym stroju? W jaki sposób potrafi naraz trzymać pogrzebac, młotek, książkę, karty i gazetę w tych swoich obcisłych dżinsach?”. Nie da się jednak ukryć, że podobne zarzuty można by postawić niemal wszystkim ówczesnym grom przygodowym. Mańkowski zwrócił natomiast uwagę na klimat rozgrywki: „Gdy gra się wieczorem, w ciszy, to nie ma siły, by nie podskoczyć, gdy dzieje



✦ Po kilku latach grania drobnych ról w serialach David Homb rzucił aktorstwo i został agentem nieruchomości. Phantasmagoria to jego największa rola.

## Ćwierć wieku temu gracze ulegli zbiorowej fantasmagorii. Chyba jednak nikt z oszukanych wówczas przez Robertę Williams nie żałuje.

się coś nagłego. Najbardziej podobalo mi się, gdy w ciemni Adrienne odnalazła masę poprzerzywanych na pół własnych fotografii. Widzimy to z dalszego planu, tymczasem na pierwszym planie wisi wyłącznik światła. Pojawia się zmiernąca ku niemu dłoń, w ciemności słychać tylko krzyk...”.

### POMIĘDZY GRAMI A FILMEM

Graczy i recenzentów zachwyciły w Phantasmagorii nie innowacje w obrębie gatunku przygodówek czy oryginalność opowiedzianej historii, lecz klimat tworzony przez filmowe wykonanie na niespotykanym wcześniej w grach poziomie. Jednak jeśli nawet daliśmy się trochę uwieść wizualnym fajerkom - było warto. Przepięknie renderowane wnętrza, w których w naturalny sposób działali aktorzy, dużo filmowych przerywników czy umiejętnie budująca klimat muzyka sprawiły, że w produkcji Sierry faktycznie po raz pierwszy w tak istotny sposób zacierała się różnica pomiędzy grami a filmem.

Czasem aż za bardzo. Gdy bowiem bohaterowie w krwawy

i widowiskowy sposób ginęli, krzywdą działa się już nie rozpikselowanym, rysowanym figurkom, lecz żywym ludziami. A zwrócić uwagę, że Roberta Williams nie oszczędziła graczom i swojej bohaterce także sceny gwałtu. Wszystkie brutalne elementy dało się wprawdzie wyłączyć, ale Phantasmagoria i tak została zakazana w Australii. Również część sieci handlowych w USA odmówiło dystrybucji gry. Warto podkreślić, że dzieło Roberty Williams z pewnością nie epatowało przemocą bardziej niż Doom czy Mortal Combat, jednak odbiorcom łatwiej było znieść krwawe sceny, gdy występowały w nich rysunkowe postaci.

Szczęśliwie dla Sierry znakomita sprzedaż gry - bodaj najlepsza w historii firmy - z nawiązką zrekompensowała poniesione koszty i udowodniła, że koncepcja połączenia filmu interaktywnego z klasyczną przygodówką jest słuszna (w tym samym czasie ukazała się wykonany w zbliżonej konwencji sequel przygód Gabriela Knighta, The Beast Within).



### Roberta



W 1999 roku autorka udała się na zasłużoną emeryturę, by wraz z mężem żeglować po świecie (o ich podróżach można poczytać na blogu Kena). W jednym z nielicznych wywiadów twórczyni serii King's Quest przyznała, że jej ulubioną grą była właśnie Phantasmagoria.

Po roku Phantasmagoria doczekała się sequela pod tytułem A Puzzle of Flesh. Przy jego produkcji nie brała już jednak udziału Roberta Williams, a sama gra - raczej chłodno przyjęta przez recenzentów - poza tytułem nie miała nic wspólnego z pierwszą częścią. Trzeciej odsłony już się nie doczekaliśmy.

Mariaż interaktywnego filmu z grami przygodowymi point-and-click w przypadku Sierry okazał się jednak krótkotrwały. Następne odsłony serii Gabriel Knight czy King's Quest (tu oczywiście z udziałem Roberty Williams) były już próbą połączenia gatunku przygodówek z nową modą w świecie elektronicznej rozrywki - grafiką 3D. Tę historię opowiemy jednak innym razem. ■

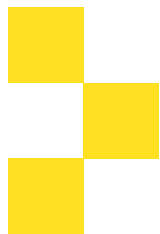


★ Obrazy takie jak ten na długo zostawały w pamięci graczy. I trochę szkoda, że lubiąca się w wieloodcinkowych seriach Sierra nie zdecydowała się na kontynuację przygód dzielnej Adrienne.



★ Wyjście do miasta pozwalało Adrienne odetchnąć od atmosfery posiadłości przeklętego magika oraz poznać lokalną społeczność. Również dla graczy były to miłe przerywniki zapewniające interakcję z innymi bohaterami.

# MUZYKA I FABUŁY DLA SIERRY



Z **Markiem Seibertem**, kompozytorem, autorem i producentem pracującym przez ponad dekadę dla Sierry On-Line, rozmawia Piotr Mańkowski.

**P** W jaki sposób nawiązałeś kontakt z firmą należącą do małżeństwa Williamsów?

Zamieścili w gazecie ogłoszenie, że poszukują muzyka. Tak to sformułowali, nie podając, o co dokładnie chodzi. Wysłałem kasetę magnetofonową z moimi utworami, po czym minęły dwa lub trzy miesiące, zapomniałem o całej sprawie, a tu nagle zadzwonił telefon, żebym wpadał na rozmowę. Okazało się, że poszukiwali kogoś do obróbki ścieżki dźwiękowej do King's Questa IV: The Perils of Rosella. W ten sposób w 1988 roku zacząłem pracować dla Sierry On-Line.

**P** Na tę rozmowę trafiłeś do słynnego Red Building w Oakhurst, wzniesionego niedługo wcześniej na zlecenie Sierry?

Nie, ona odbyła się gdzieś w rejonie zatoki San Francisco, ale potem zacząłem etatową pracę w Sierrze właśnie w tym budynku. Powstawały w nim między innymi King's Quest IV, King's Quest V, Mother Goose CD. Tworzyłem też narzędzia do produkcji dźwięku na potrzeby gier.

**P** Zadebiutowałeś jako samodzielny twórca muzyki w grze wideo w Police Quest II. Swym pojawieniem się przerwałeś poniekąd karierę Margaret Lowe, żony Ala, która skomponowała muzykę do pierwszej części...

Wow, nie byłem świadom, że Margaret napisała nutki do oryginalnego Police Questa. Ciekawa sprawa. Żadnej kariery jej oczywiście nie zatrzymałem - przyjaźniliśmy się przez lata. Z tamtego okresu najbardziej zapamiętałem współpracę z twórcą serii Jimem Wallsem. Sprawiał, że praca była zabawą, a nie stresem spowodowanym przez terminy. Mocno też wspierał młodych twórców, dowodził projektem. A Police Quest II: The Vengeance to był faktycznie mój debiut jako samodzielnego kompozytora. Mogłem robić, co chciałem...

**P** A jak wspominasz współpracę z Alem Lowe'em albo Facetami z Andromedy, z którymi działałeś przy Space Quest?

Dzięki znajomości z Alem poznałem milion dowcipów i było mnóstwo zabawy. Dzieliłiśmy sąsiednie gabinety i mieliśmy wiele tematów do rozmowy, zwłaszcza że podobnie jak ja kochał muzykę. Współpracowaliśmy przy dwóch jego projektach - Torin's Passage oraz Leisure Suit Larry: Love for Sail, czyli siódmej części cyklu. A jeszcze lepiej się poznaliśmy, gdy przeprowadziłem się do Seattle, gdzie mieszka Al, i spotykaliśmy się przy wielu okazjach. Gdy wspominam natomiast Facetów z Andromedy, czyli Marka Crowe'a i Scotta Murphy'ego, przychodzą mi od razu na myśl Space Quest III: The Pirates of Pestulon i Space Quest IV: Roger Wilco and the Time Rippers.



**P** Space Quest IV ukazał się w 1991 roku, już po tym, gdy LucasArts zakupił sobie z Sierry w The Secret of Monkey Island. Williamsowie nie pozostali dłużni...



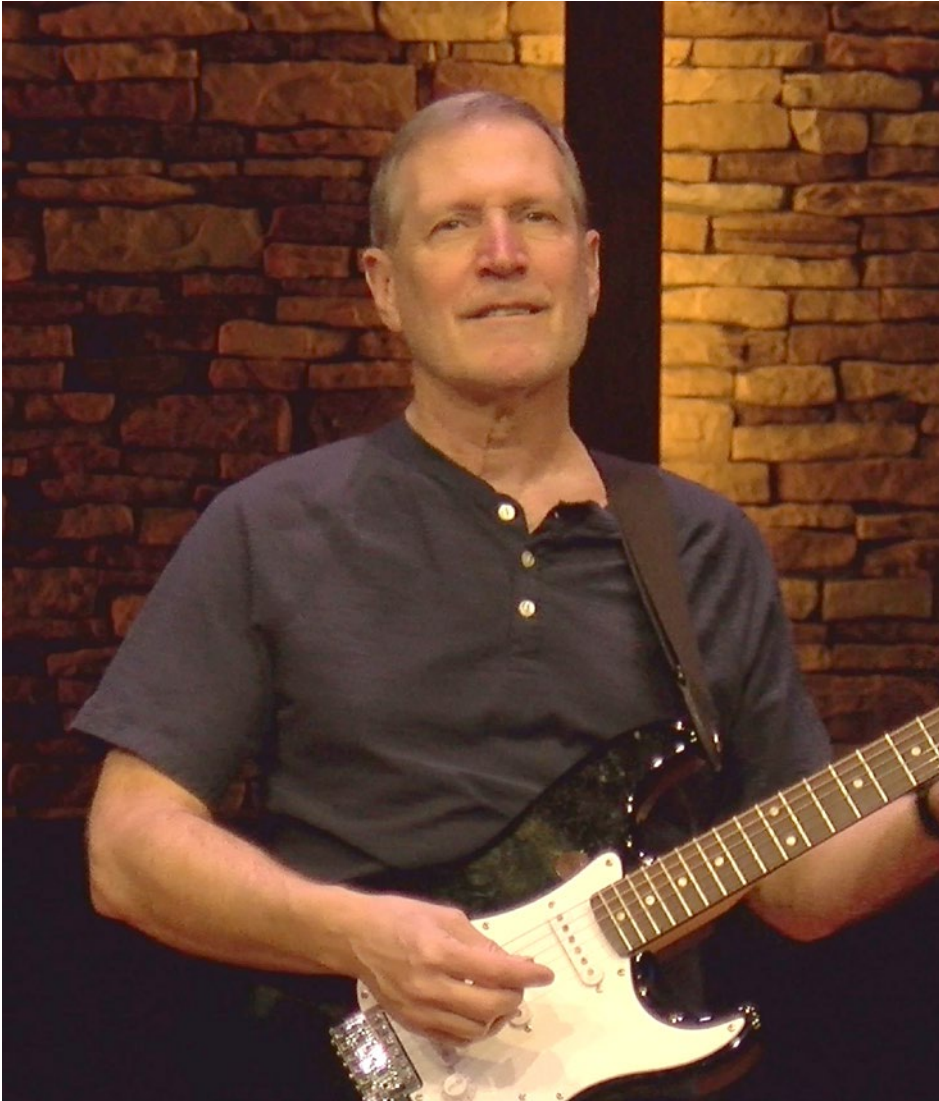
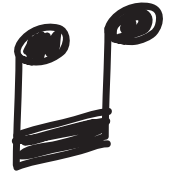


❏ To nie Wolfenstein 3D, ale wcześniejszy o trzy lata Police Quest II. Sekwencja treningu na strzelniczy stanowiła interesującą nowinkę.



❏ King's Quest IV jeszcze nie działał w VGA, lecz pod wieloma względami był przełomowy. Woda pluskała, tykał zegar, płonęły polana w kominku, ale AdLib jeszcze nie był w stanie tego opisać dźwiękiem.

**PIXEL  
WYWIAD**



❏ King's Quest V stanowił rewolucję także poprzez wprowadzenie filmowego stylu narracji. Kilka tygodni przed nim, w październiku 1990 roku, ukazał się jednak Secret of Monkey Island...

**MARK PRACOWAŁ PRZEZ PIERWSZYCH PIĘĆ LAT W CENTRALI SIERRY W OAKHURST, GDZIE POWSTAŁY WSZYSTKIE PRZEŁOMOWE TYTUŁY Z KING'S QUESTEM V NA CZELE.**



Przypomnę, że przy tej pierwszej grze współpracowałem z Bobem Siebenbergiem, dawnym członkiem kapeli Supertramp. Był to też pierwszy raz, gdy wśród obsługiwanych kart umieściłem Rolanda MT-32 i musiałem się natrudzić, jak to zrobić od strony programistycznej. Z kolei Space Quest IV zapisał mi się w pamięci jako pierwszy multimedialny projekt, jaki realizowaliśmy. Przypomnę, że najpierw gra ukazała się w wersji dyskietkowej, a potem w edycji CD z dodanymi głosami postaci.

**P** Moim faworytem, nie tylko spośród twoich kompozycji, ale Sierry w ogóle, jest muzyka do King's Quest VI. Taka nostalgiczna, a jednocześnie wesoła. Opowiedz, jak doszło do skomponowania jej oraz głównego utworu „Girl in the Tower”?

Zaczynając pracę nad tą grą, myślałem, co się działo w przemyśle filmowym w tamtych latach. Otóż podczas wyświetlania końcowych napisów leciała piosenka tytułowa, którą następnie puszczano w radiu, promując film. W grach czegoś podobnego nie było i wpadłem na pomysł, żeby spróbować zmienić ten zwyczaj. Dostałem od Jane Jensen scenariusz i zacząłem szukać w nim punktu zaczepienia dla piosenki. Jane w pewnym momencie ułożyła pierwszą zwrotkę z tego, co napisała w skrypcie, a ja zaraz potem ruszyłem z komponowaniem. Zresztą w duetach dobrze mi się pracowało, odkąd współpracowałem z moją żoną Debbie. Nawiasem mówiąc, to ona podkładała potem głos Roselli w King's Quest VII: The Princeless Bride. „Girl in the Tower” chyba spodobało się publiczności, bo do dziś jestem pytany o tę piosenkę, podobnie jak o „The Magic Meadow” z Quest for Glory: So You Want to Be a Hero.

**P** Jaką rolę pełniłeś przy powstawaniu Phantasmagorii?

Przez pierwsze dwa lata byłem jej producentem, a także kompozytorem muzyki. Połowa lat dziewięćdziesiątych była dla mnie strasznie pracowitym okresem, bo pełniłem również funkcję producenta King's Quest VII. Phantasmagoria była czymś zupełnie nowym, wymagała eksperymentowania. Specjalnie na potrzeby tego projektu wybudowano w Oakhurst osobne studio. Odpowiadałem za casting, zatrudnienie ekipy do zdjęć, osób do zajmowania się zwierzętami, ekipy do efektów specjalnych,



➤ Pierwsza odsłona Quest for Glory ukazała się pierwotnie pod tytułem Hero's Quest i miała na okładce nietypowego jak na Sierrę, groźnie wyglądającego smoka.



➤ Zapomniany przez historię Torin's Passage to dostojnie film animowany.



➤ Larry 7 był ostatnią częścią cyklu tworzoną przez Ala Lowe'a.

## PHANTASMAGORIA WYMAGAŁA EKSPERYMENTOWANIA. NA JEJ POTRZEBY WYBUDOWANO W OAKHURST OSOBNE STUDIO.

a poza tym wszystkim jeszcze pisałem ścieżkę dźwiękową. Bardzo się cieszyłem pracą nad tym soundtrackiem, ponieważ po raz pierwszy odeszliśmy od formatu MIDI i zaczęliśmy nagrywanie w studiu. Obejmowało to pracę z orkiestrą latynoską oraz kapelą heavymetalową. W ogóle Phantasmagoria to mój ulubiony tytuł spośród wszystkich, przy których pracowałem. Cieszyłem się zwłaszcza z tego, że kręciliśmy film, a przynajmniej mieliśmy takie odczucie. Znam wiele osób, które w każde Halloween uruchamiają Phantasmagorię i nawet kilka miesięcy temu patrzyłem, jak znajomi w nią grali. Może nie jestem w pełni obiektywny, ale ta gra bardzo niewiele się zestarzała!

**P** Wspomniałeś, że coraz częściej zacząłeś się pojawiać w roli producenta. To była naturalna ewolucja czy decyzja Kena Williama, który potrzebował cię akurat w takiej funkcji?

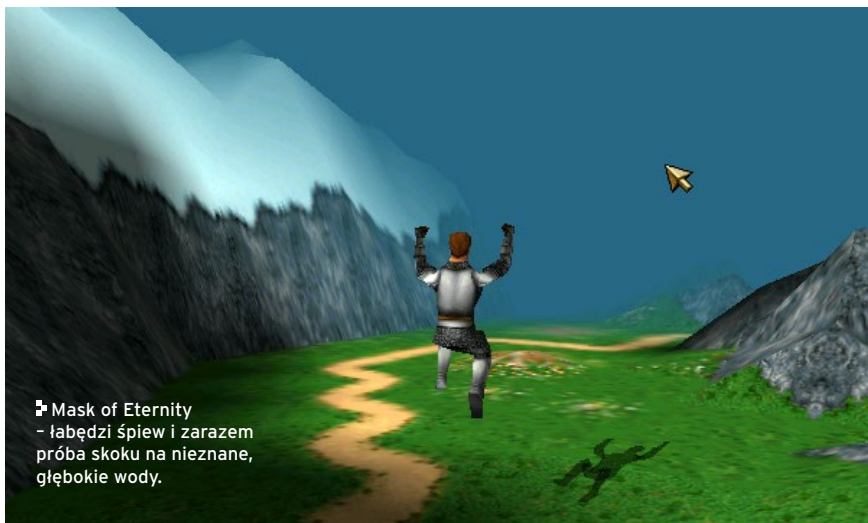
Zaczynałem jako muzyk i kompozytor. Po roku Ken awansował mnie na stanowisko dyrektora muzycznego



➤ Muzykę do King's Quest VI Mark tworzył wspólnie z Christopherem Braymenem.



King's Quest VII pod względem prezentacji był być może najbardziej doszlifowaną przygodówką Sierry. Zabrakło w niej jedynie ducha.



Mask of Eternity - łabędzi śpiew i zarazem próba skoku na nieznaną, głęboką wodę.

Sierry, a do moich obowiązków doszło zatrudnianie kolejnych muzyków. W tamtym czasie, czyli na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, firma była podzielona na trzy osobne oddziały: programistyczny, artystyczny oraz muzyczny. Działaliśmy tak przez kilka lat, aż Ken zmienił koncepcję i postanowił przeorganizować pracę w zespoły zajmujące się konkretnymi projektami. Poprzez zmianę modelu powstało zapotrzebowanie na producentów, którzy mogliby kierować owymi zespołami. I z tego powodu nieco się przebranżowiłem.

**P Współpracowałeś z Robertą Williams?**

Tak, i to zawsze była czysta przyjemność. Wpadała na świetne pomysły, by potem zarówno mi, jak i reszcie zespołu zlecić ich realizację. Zachęcała nas do wymyślania nowych formuł rozrywki na PC. Jej pomysły prawie zawsze wyprzedzały swój czas, a wszystkie pozostałe kwestie w firmie musiały być im podporządkowane i równać do ich poziomu.

**P A gdy CUC International w lipcu 1996 roku kupił Sierrę, od razu było czuć, że wszystko zmierza ku końcowi?**

Nie, pierwsze wrażenie było takie, że sprawy idą w pomyślnym kierunku. Nie rozumiałem, o co w tym wszystkim chodzi - pojawiły się ogromne pieniądze, znacznie większe niż wartość tego, co wytwarzaliśmy. Bardzo szybko okazało się, że firma przestała inwestować w rozwój, do czego przecież wszyscy przywykliśmy. Wszystkie reguły, jakie przez lata wypracowała Sierra, zaczęły być bezceremonialnie zmieniane.

**P I zapewne King's Quest: Mask of Eternity miał być projektem ratującym to tonące imperium?**

Powtarzaną do upadłego mantrą tamtego okresu było, że przygodówki umarły. Tymczasem wewnątrz studia byliśmy

przekonani, że odbiorcy zawsze będą chcieli doświadczać ciekawych historii. Wydaje mi się, że do dzisiaj ta zasada sprawdza się w grach wideo. Potrzeba też oczywiście dobrej mechaniki, szkieletu, z którym fabuła będzie mogła współpracować. I właśnie Mask of Eternity stanowiło próbę pożoenienia obu tych warstw: opowieści i akcji. Samo założenie wydawało mi się słuszne, ale jego realizacja okazała się porażką.

**P A pamiętasz dzień, w którym stało się jasne, że to już koniec Sierry?**

Tuż przed tym, zanim odszedłem, na początku 1999 roku nastąpiła wielka fala zwolnień. Już wcześniej zdarzały się podobne sytuacje, ale ta była inna. Gdy mówi się do widzenia kluczowym osobom, staje się jasne, że dzieje się coś niedobrego. Podobnie gdy firma przestaje inwestować w technologię. Oba te wydarzenia były początkiem końca.

**P Kto był twoim najlepszym przyjacielem podczas wszystkich tych lat w Sierrze On-Line?**

Tak jak mówiłem wcześniej - Al Lowe. W okolicach 1993 roku, gdy Sierra kupiła Coktel Vision, staliśmy się z Alem i Robertą paczką przyjaciół, którzy razem spędzają czas. Przeprowadziłem się wtedy do Seattle, Roberta również, i zakładaliśmy nową siedzibę Sierry w Bellevue, czyli niedaleko. Całymi rodzinami wypadaliśmy do klubu Jazz Alley, na koncerty w Seattle Symphony czy przedstawienia w operze. Te wspaniałe dni wcale nie mijają. 📌



Margaret i Al Lowe'owie mieli swój wspólny autorski projekt - Dragon's Keep (1982), który stanowił amerykańską odpowiedź na Hobbita.



**LATA OSIEMDZIESIĄTE STANOWIŁY DLA AUTORÓW SIERRY OKRES WSPÓLNEJ, RODZINNEJ PRACY PRZY GRACH.**

# ŻYWIOT I CZASY WALLY'EGO WEEKA

W połowie lat osiemdziesiątych, kiedy na salony świata gier zaczęła wkraczać Wielka Brytania, europejskie gry i ich amerykańscy krewniacy niewiele się różniły. Gdyby szukać znaków szczególnych, elementów, w których Anglicy radzili sobie lepiej niż Amerykanie, trzeba by pewnie wspomnieć o zwariowanym poczuciu humoru [Llamasoft, Automata, Matthew Smith]. Czy było coś jeszcze?

■ Paweł Schreiber

**C**hyba tak. W amerykańskich grach najczęściej trzeba było być kimś - kapitanem statku kosmicznego, komandosem, bohaterskim rycerzem, no, przynajmniej policjantem. Ale nigdy panem Gienkiem spod trójki, który pracuje w warsztacie samochodowym, a po robocie idzie na browarka. Na co komu codzienność, skoro w wirtualnym świecie może dokonywać rzeczy niesamowitych?

Z kolei w brytyjskich grach z lat osiemdziesiątych świat tu i teraz jest takim samym tematem jak każdy inny. Czasami tworzy kontekst, którego niby wprost nie widać, ale kumaci wiedzą, o co chodzi - tak jest w przypadku Manic Minera i Jet Set Willy, gdzie ewolucja Willy'ego od górnika do biznesmena w cylindrze jest absurdalnym odbiciem

marzeń thatcheryzmu. Na ekranie otwierającym pierwszą część serii Monty Mole pojawia się karykatura brytyjskiego związkowca Arthura Scargilla, odpowiedzialnego za strajk górników w połowie dekady. W kolejnych częściach krecik Monty trafia do więzienia za kradzież związkowego węgla, a następnie ucieka z Wielkiej Brytanii na kontynent.

Nie samą polityką człowiek żyje - czasem wrażenie robiło po prostu to, że zamiast latać w przestrzeni kosmicznej, można się przejść po mieście, w którym znajdzie się i sklep, i bar, i park. W Jack the Nipper gralem właśnie dlatego. Ale moim ukończonym miastem było jednak zawsze to, po którym chodzili bohaterowie gry Everyone's a Wally - i właśnie o serii z Wallym w roli głównej i o jej twórcach chciałbym dzisiaj trochę opowiedzieć.

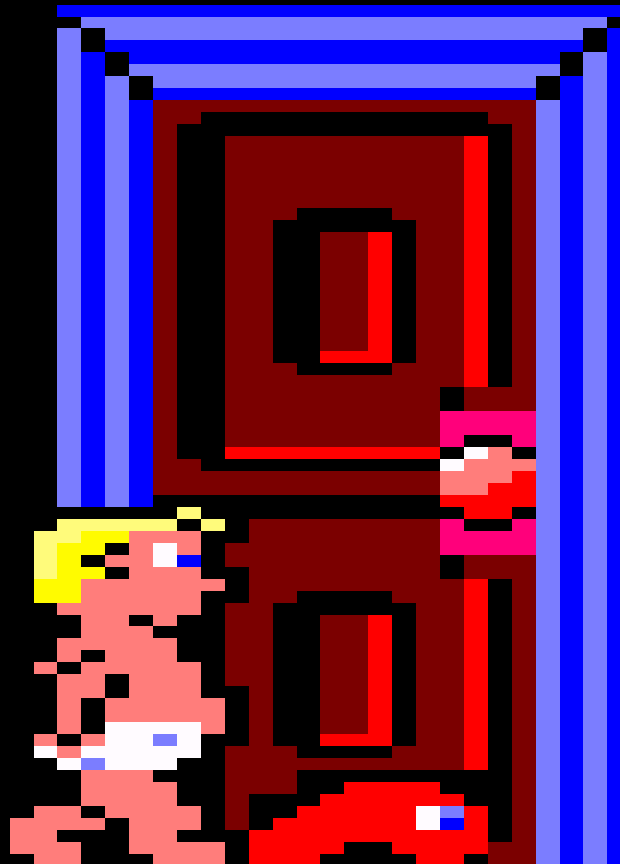
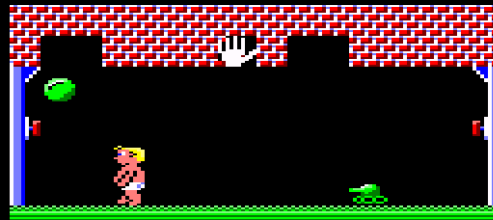


✚ Czy to ptak? Czy to samolot? Nie, to bobas Herbert szuka kogoś, kto umie zmienić pieluchę.



Firma Mikro-Gen powstała w 1981 roku w Bracknell. Zakładali ją Mike Meek i Andrew Laurie, ale wkrótce dołączyli do nich kolejni współpracownicy, na przykład kluczowy dla jej najważniejszych gier Chris Hinsley. W rozmowie z dziennikarzami Retro Gamera wspomina on, że w studiu panowała atmosfera rozpasania - zdarzały się dni, kiedy nikomu nie chciało się programować, a zamiast tego ekipa próbowała bić kolejne rekordy ćwiczeń na sprężynie gimnastycznym. Programista Raffaele Cecco miał ucieśzną zabawę - najpierw pocierał stopami o dywan, aż się naelektryzowały, po czym dotykał nimi uszu Nicka Jonesa (jednego z weteranów Mikro-Geny, który pozostał w branży do dziś - najpierw w firmie Shiny, dzisiaj w 2K Sports, gdzie pracuje nad kolejnymi odsłonami serii NBA). Hinsley zakleił kiedyś drzwi w toalecie ogromnym plakatem Lindy Lusardi, zasłużonej modelki i aktorki, która w roku 2005 zyskała zaszczytny tytuł najlepszej panienki z trzeciej strony The Sun; plakat zniknął, kiedy drzwi zobaczyła żona Mike'a Meeka. Wziąwszy pod uwagę obyczaje panujące w innych brytyjskich firmach z lat osiemdziesiątych, w sumie nie powinniśmy być tym zaskoczeni. Powiedziałbym nawet, że w Mikro-Genie było chyba dość spokojnie.

✚ Herbert utknął w wielkim domu towarowym. Jest dział komputerów, dział ogrodnicy, dział Breakouta...



I zdarzało się, że dużo pracowano - w 1986 roku jeden z programistów opowiadał dziennikarzom Crasha, że w pewnym momencie przesiadywał w pracy od 7:30 do 00:30, włącznie z weekendami - i to przez kilka miesięcy z rzędu.

Wally Week, bohater największych przebojów Mikro-Genu, pojawia się po raz pierwszy w grze Automania z 1984 roku jako pracownik warsztatu samochodowego. W jednym jego pomieszczeniu stoi wóz do złożenia, a w drugim leżą jego rozrzucone części. Żeby je podnieść i dostarczyć na miejsce, trzeba pokonać kilka wyzwań - a to przeskoczyć toczące się koło, a to przejść po kurczącej się platformie. Wally wygląda tu już jak w późniejszych grach, ale steruje

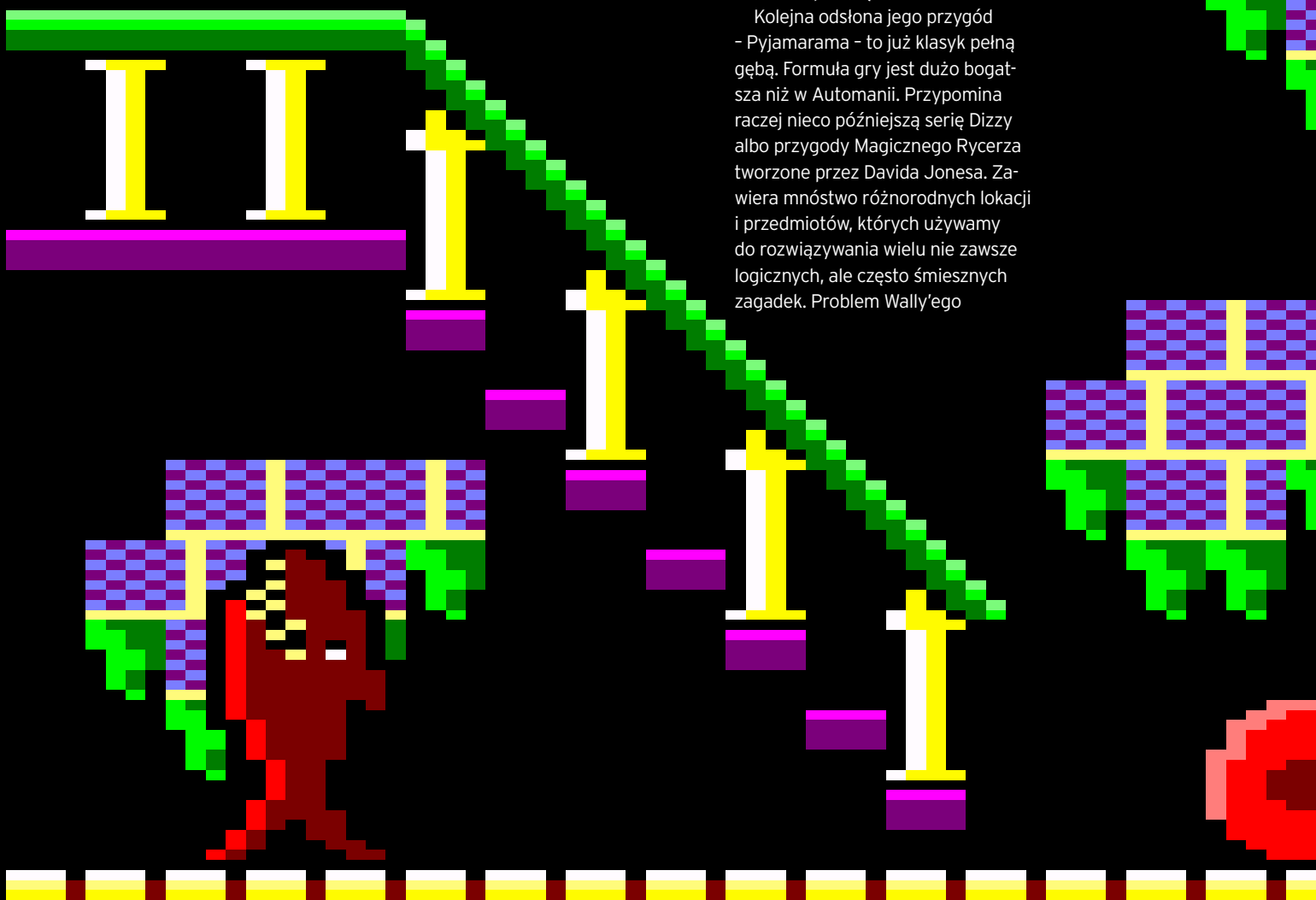
się nim bardzo topornie - obsługa dużego sprite'a (przy którym górnik/milioner Willy to karzełek) jest trudnym zadaniem i widać, że twórcy wciąż jeszcze się uczą. Rozgrywka jest do bólu wtórna, ale ówczesnej widowni to nie przeszkadzało. Crash ocenił Automanię na 88 procent, zachwycając się między innymi „realistyczną grafiką”. Wally Week rozpoczął swoją niezbyt długą drogę od skromnego robotnika do ikony brytyjskiej branży gier. Od początku był bohaterem bardzo mało heroicznym - podkreślało to już jego imię - „Wally” to nie tylko zdrobnienie od Waltera, ale również słowo oznaczające najwyklejszego w świecie głupka. W materiałach związanych z grami z tej serii



autorzy wciąż się bawią tym skojarzeniem, a tytuł Everyone's a Wally wprost do niego nawiązuje. Zwyklelemu obywatelowi bliżej do pogardzanego przeciętniaka niż supebohatera - i zamiast się na to krzywić, możemy się z tego cieszyć, solidaryzując się właśnie z przeciętnikiem.

👉 Bohaterowie tacy jak my, czyli najwyklejsza w świecie obsada Everyone's a Wally.

Kolejna odsłona jego przygód - Pyjamarama - to już klasyk pełną gębą. Formuła gry jest dużo bogatsza niż w Automanii. Przypomina raczej nieco późniejszą serię Dizzy albo przygody Magicznego Rycerza tworzone przez Davida Jonesa. Zawiera mnóstwo różnorodnych lokacji i przedmiotów, których używamy do rozwiązywania wielu nie zawsze logicznych, ale często śmiesznych zagadek. Problem Wally'ego



w Pyjamaramie polega na tym, że biedaczyna nie może się obudzić. Jest uwięziony w koszmarze sennym, który przybiera kształt ogromnego, eleganckiego domu. Potrzeba pewnie lepszego psychoanalityka niż ja, żeby wyjaśnić, czemu wielka, luksusowa posiadłość staje się w najciekawszych brytyjskich grach lat osiemdziesiątych najlepszą przestrzenią do historii o obsesyjnych koszarach (jak Jet Set Willy); pokuszę się tylko o prostą diagnozę

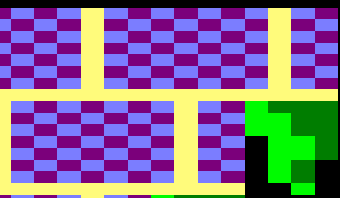
- pieniądze szczęścia nie dają, a czasem wręcz przeciwnie. Zwłaszcza z perspektywy skromnego pracownika warsztatu samochodowego, który w swoim śnie o luksusie utknął tak głęboko, że może się solidnie spóźnić do pracy. Kiedy wygrywamy grę, dowiadujemy się, że Wally pierwszy raz w życiu zdążył do pracy; kiedy przegramy - że spóźnił się okropnie i szef wyrzucił go na bruk.

Projekt świata gry jest przeuroczy i, jak na sen przystało, dziwny. Chodzi mi nie tylko o atakujące bohatera przedmioty codziennego użytku - to się już przecież dawno widywało - ale o pomysły takie jak cały pokój umeblowany do góry nogami albo puste pomieszczenie, w którym gramy w Space Invaders, strzelając



✚ Automania niezbyt dobrze się zestarzała, ale jako debiut Wally'ego zasługuje na pamięć.

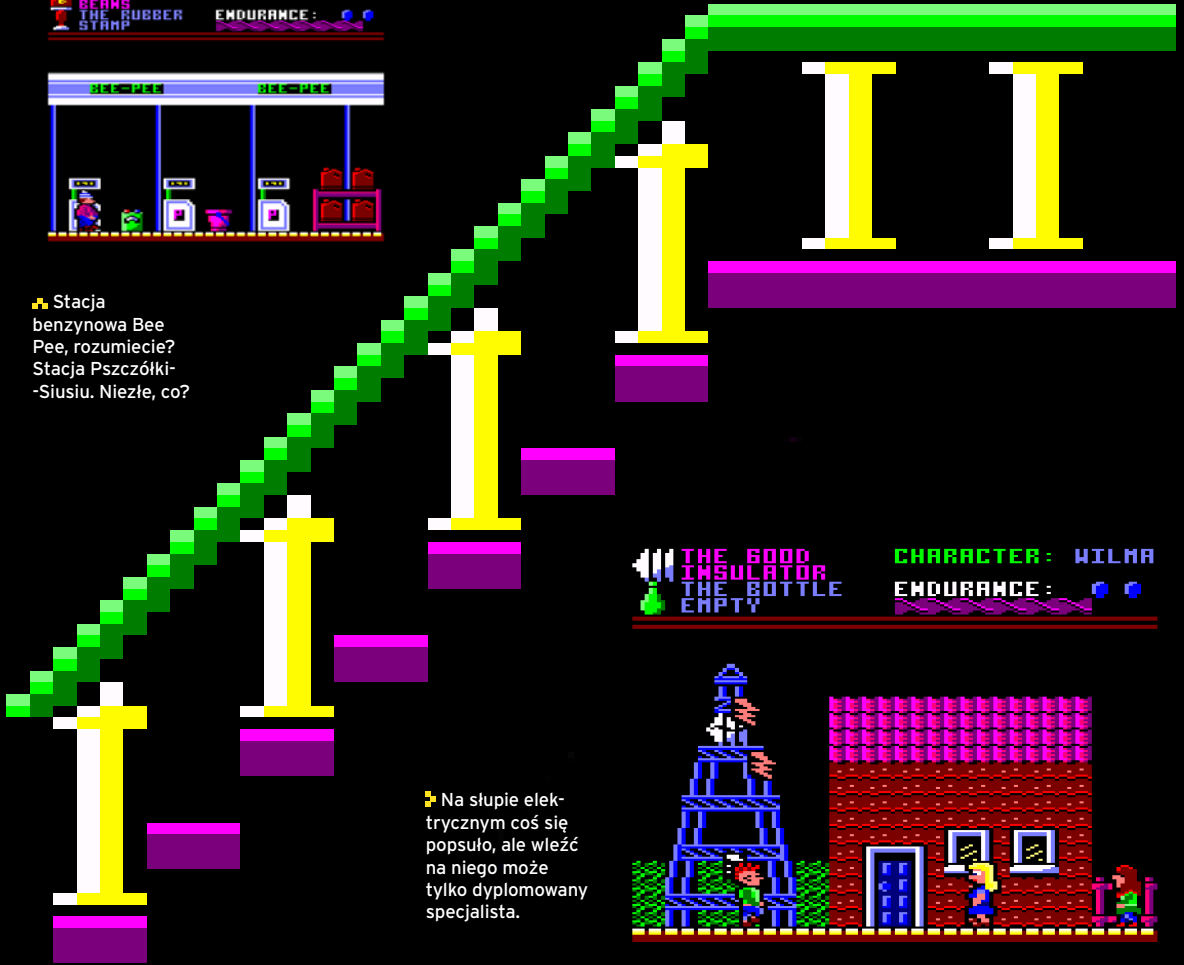
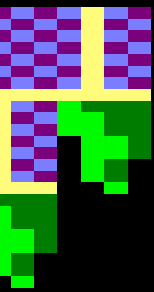
do szpetnych kosmitów sztucami (to tyle, jeśli się komuś wydaje, że retrogaming jest wynalazkiem naszych czasów). Kiedy zejdziemy zarośniętymi pajęczyną schodami, znajdziemy nawet ukrytą przed światem raketą, którą trzeba polecieć na Księżyc, i to dwa razy (jeden z najbardziej satysfakcjonujących momentów w całej grze - jako dzieciak zawsze niecierpliwie na niego czekałem). Zagadki w Pyjamaramie są... niezbyt intuicyjne. Dzisiaj nie warto zabierać się za granie bez opisu przejścia. Ale kiedy się już wie, co i jak, przechodzenie gry jest całkiem przyjemne. Poza tym Wally ma tu na głowie nie kaszkiety, lecz szlafmycę. A energię mierzy się poziomem mleka w szklance. I jak tu nie kochać tej gry?



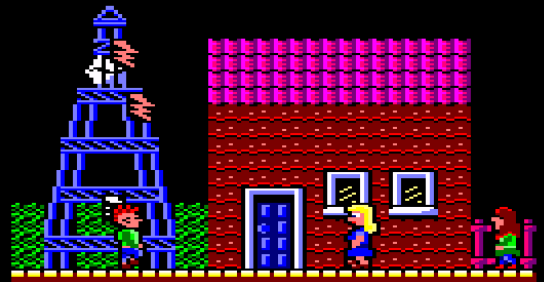
THE LAW OF BEAMS  
THE RUBBER STAMP  
CHARACTER: DICK  
ENDURANCE: [Progress bar]



✚ Stacja benzynowa Bee Pee, rozumiecie? Stacja Pszczółki-Siusiu. Niezłe, co?



THE GOOD INSULATOR  
THE BOTTLE EMPTY  
CHARACTER: WILMA  
ENDURANCE: [Progress bar]



✚ Na słupie elektrycznym coś się popsło, ale wleźć na niego może tylko dyplomowany specjalista.



W czasie pracy nad Pyjamaramą do ekipy Mikro-Genu dołączył dziewiętnastolatek z Irlandii, który miał się zapisać złotymi zgłoskami w historii gier, a w Pixelu #57 ukazał się nawet artykuł na jego temat. Pierwszym zadaniem Dave'a Perry'ego, bo o nim mowa, było opracowanie wersji gry na Amstrada (a właśnie w tę wersję w dzieciństwie grałem). Od razu trafił na świcznik, bo kiedy jechał z Chrisem Hinsleyem londyńskim metrem na premierę prasową gry, jego towarzysz nagle źle się poczuł. Perry z radością stawiał czoła dziennikarzom.

Szczytowym osiągnięciem serii o Wallym jest moim skromnym zdaniem trzecia gra - Everyone's a Wally. Zaczynamy, kierując naszym brzuchatym bohaterem w kaszkiecie, ale w praktyce bohater jest zbiorowy, bo możemy dowolnie przełączać się między Wallym a pozostałymi członkami jego bandy. Składają się na nią żona Wilma, podstarzały hipis Harry (dorabiający jako elektryk), zgarbiony punk Tom (mechanik)

i hydraulik Dick. W grze możemy jeszcze spotkać małego Herberta, raczkującego synka Wilmy i Wally'ego, który odbiera rodzicom i ich znajomym energię. Samo życie.

Punkt wyjścia jest tu rodem z reportażu interwencyjnego - ekipa miała dostać wypłatę, ale pieniądze do nich nie dotarły. Leżą w bankowym sejfie, do którego nasi bohaterowie zamierzają się włamać. Bohaterskim wyczynem nie jest tu uratowanie świata przed okrutnym magiem czy wysadzenie w powietrze Planety Zła, tylko dotarcie do pieniędzy, które się człowiekowi należą za wykonaną pracę. Wszystkim odsądzającym gry od czci i wiary za polityczne wątki lewicowe niniejszym wskazuję kolejny cel do ataku. Oczywiście wszystko, jak w poprzednich częściach, jest tu podane w brytyjskim sosie - od niezbyt rozgarniętej gromadki postaci, którymi kierujemy, przez miasteczko z czerwonej cegły rozciągnięte między pubem a parkiem, po absurdałne zagadki.



✚ Tyle grałem w Pyjamaramę, że sen Wally'ego do dziś czasem śni mi się po nocach. Incepcja, wersja ośmiobitowa.

Zamiast robić kolejną wersję dobrze znanej formuły wykorzystanej w Pyjamaramie, twórcy z Mikro-Genu postanowili zaszaleć. Ich ambicja do dziś robi wrażenie - otóż każdy członek ekipy Wally'ego chodzi niezależnie od pozostałych, podnosząc i upuszczając rozrzucone po świecie gry przedmioty. W każdej chwili możemy się dowiedzieć, gdzie kto jest, a następnie próbować go znaleźć. A kiedy dwie postaci znajdują się w jednym miejscu, możemy się swobodnie przełączyć z jednej na drugą. To ważne, bo niektóre zadania mogą wykonać tylko

określeni bohaterowie - na przykład wymianą spalonych bezpieczników musi się zająć elektryk Harry. Logiczne, prawda? Z czasem bieganie za postaciami, których szukamy (żeby sprawdzić, czy przypadkiem nie mają przy sobie potrzebnych przedmiotów), może się stać irytujące, ale poczucie zanurzenia w zmieniającym się z każdą chwilą świecie gry jest jedyne w swoim rodzaju. Zwłaszcza kiedy już zyskamy orientację w miasteczku i na podstawie kolejnych informacji o tym, gdzie można kogoś znaleźć, umiemy zrekonstruować trasę jego spacerków.

Kiedy grałem w Wally'ego jako dzieciak, nigdy jej nie ukończyłem, ale szczerze ją podziwiałem i uwielbiałem do niej wracać. Powód był jeden - poczucie, że chodzę po prawdziwym mieście. Wtedy było ono w grach dość rzadkie - nawet kiedy pojawiały się w nich miasta, ograniczały się zwykle do budynków i dróg albo, jak w (i tak świetnej!) *Movie*, do serii podobnych do siebie pomieszczeń, wypełnionych przypadkowymi mebelkami.

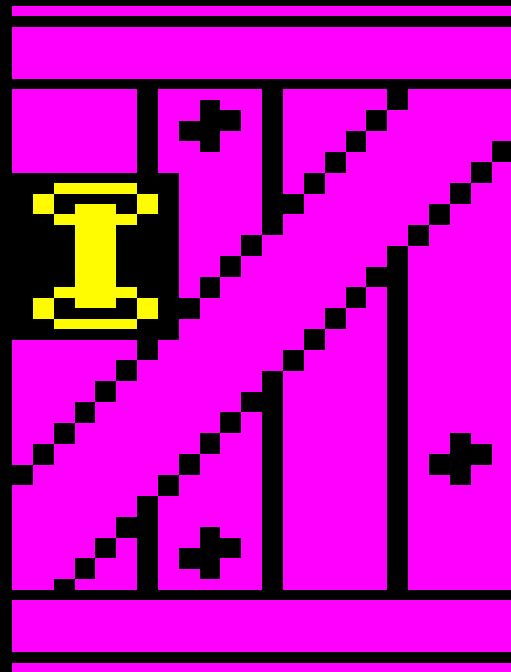


Za to miasto w Wallym było zbudowane z różnych miejsc o sensownym przeznaczeniu. U rzeźnika wisały na hakach kawałki mięsa, w supermarkecie był wózek do zakupów, w klasie kłapiące blatami ławki, a na placu zabaw huśtawka. No dobrze, nie wiem, dlaczego w budkach telefonicznych można było zagrać w *Asteroids*, ale grało się fajnie. Chociaż wciąż zdarzały się dziwaczne zagadki (małpie trzeba dać klucz nastawny, bo po angielsku nazywa się on „monkey wrench”), duża część z nich była jak na tamte czasy zaskakująco sensowna.

✦ Łazienka może i niefunkcjonalna, bo do zlewu człowiek nie sięgnie, a w wannie się utopi - ale jaka ładna!

Trzeba oddać książki do biblioteki, wymienić bezpiecznik, zbudować murek za pomocą cegieł, kielni i zaprawy.

Kolejna część serii, stworzona przez Perry'ego gra *Herbert's Dummy Run*, to w zasadzie ładniejsza i większa *Pyjamarama*. Mały Herbert gubi się w supermarkecie, gdzie atakują go różne dobra konsumpcyjne. Odpowiednikiem budzika ze starszej gry jest tu biuro rzeczy znalezionych, przy którym na synka czekają Wally i Wilma. Struktura rozgrywki jest taka sama jak w *Pyjamaramie* - od przedmiotów do znalezienia i wykorzystania do drzwi, do których klamek trzeba doskoczyć, i schodów prowadzących na kolejne piętra. Są też - jak to u Mikro-Genów - wariacje na temat klasycznych gier.





**RIBBIT!**

W pewnym momencie Herbert odbija głową piłkę, rozbijając mur rodem z Breakout, a kiedy indziej lata nad miastem, na które zrzuca bomby - jak w popularnej grze Blitz (VIC-20, potem klonowana na wielu platformach jako Bomber; pod tym tytułem grałem w nią na Amstradzie CPC). Na koniec, kiedy już dojedziemy ruchomymi schodami, na ekran spada deszcz żelków, które się Herbertowi słusznie należą. HDR to przyjemna gra, ale też krok w tył w porównaniu z innowacyjnym Everyone's a Wally - powrót do bezpiecznych rozwiązań Pyjamaramy. Reakcje prasy były pozytywne, ale zwracano uwagę na to, że formuła gier z Wallym robi się już trochę wymęczona.

Ostatnia część serii, Three Weeks in Paradise, to logiczny dalszy ciąg Everyone's a Wally. Wilma i Wally dostali wypłatę, więc rodzinę wreszcie stać na wycieczkę do egzotycznych krajów. Niestety trafiają na plemię ludożerców, którzy porywają żonę i synka. Samotny Wally musi ich uwolnić, a następnie uciec z wyspy na budowanym w trakcie gry statku. W Three Weeks brakuje rozmachu Everyone's a Wally, ale nadrabia go szalonymi pomysłami. Nie tylko chodzimy po pięknej wyspie (do dziś pamiętam wrażenie, jakie robiły na mnie ogromne, chociaż zwykle nieruchome, zamieszkujące je zwierzęta!), ale też nurkujemy

w oceanie, spadamy na dno studni albo trafiamy do wnętrza ogromnego ula. Niektóre rozwiązania zagadek są bardzo efektowne - możemy nie tylko wywołać burzę, ale też zanurkować, dorwać się do korka zatykającego dziurę w piaszczystym dnie i spuścić wodę w morzu. Łabędzi śpiew Wally'ego broni się właśnie tym wariactwem, którego ukoronowaniem jest niemal poetyckie zakończenie - żeby wydostać się z wyspy, bohater musi wskoczyć w wiszący na ścianie obraz przedstawiający bezludną wyspę. Malowidło nagle zajmuje cały ekran, a w oddali pojawia się maleńki stateczek, na którym rodzina Weeków odpływa na zasłużoną emeryturę.

Chociaż Wally miał krótką karierę (od 1984 do 1986 roku), to osiągnął wiele. W pewnym momencie był nawet bohaterem komiksu ukazującego

☛ Jest dżungla, to muszą być zwierzątka. Nie wszystkie do dżungli pasują, ale to były inne czasy i nikomu to nie przeszkadzało.



☛ Wszystkim, którzy cierpią z powodu kwarantanny, ku pokrzepieniu - podróże są przereklamowane i niebezpieczne!

się w Your Sinclair. Miał nawet realne, a nie tylko wirtualne ciało, w postaci szpetnej lalki wykorzystywanej do promocji gry. Przyniósł swoim twórcom wielką popularność. Niestety historia Mikro-Genu dobiegała już końca. Firma wydała jeszcze dość ciepło przyjętą strzelankę Battle of the Planets (Załoga G! Zoltar! Łubudubu w kosmosie! Grafika wektorowa! Ładnie, ale czasem trochę nudno!), ale przesadziła, inwestując w doczepiane do Spectrum-a ustrojstwo o nazwie Mikro-Plus, zawierające dodatkowe 16 kilobajtów pamięci przeznaczonych na grę. Jedyną produkcją, która je wykorzystywała, Shadow of the Unicorn, wypadła blado - wyglądała jak niezbyt zręczne połączenie pomysłów z klasycznego już Lords of Midnight (wielka kraina fantasy, gromadka bohaterów walcząca ze Złem, przełączanie się między ich perspektywami) z rozwiązaniami z Everyone's a Wally (widok z boku, przedmioty do rozwiązywania zagadek). Opowieści o kosmicznych bitwach i starożytnej magii okazały się bezbarwne w porównaniu z historią o angielskim robotniku, który obudził się do pracy, dostał wypłatę i pojechał na wakacje. Najlepsze są historie z życia wzięte - oczywiście odpowiednio doprawione. ▀

☛ Plemię tubylców, które uwięziło rodzinę Wally'ego, musi mieć odpowiednio odpowiadający totem.





# SECRET



# LEVEL

**DNIA 7 LIPCA 1984 ROKU W SOBOTNIM WYDANIU ŚWIATA MŁODYCH UKAZAŁA SIĘ GRA PLANSZOWA „KAMELEON”, POD KTÓRĄ PODPISANY BYŁ JAKO AUTOR FRANCISZEK PENTLICZEK.**



Uderzo rysował komiksy aż do 2011 roku. Na zasłużoną emeryturę udał się w wieku 83 lat, ale nadal czuł nad serią o Asteriksie.



# Galia nadal NIEZWYCIEŻONA

Aby zmienić świat, czasem wystarczy tylko aperitif wypity na balkonie z odpowiednim człowiekiem. Lecz i szczęściu przydaje się talent. Albert Uderzo miał jedno i drugie.

Bartek Czartorski



Album o magicznym kociółku to jedyny, w którym niezdrani piraci nie kończą na morskim dnie.

Zarzekł się, że kiedy odejdzie, razem z nim odejdzie i Asteriks, jego niewątpliwie najsłynniejsze dzieło, waleczny Gal stworzony do spółki ze scenarzystą René Goscinny.

Zmienił zdanie pod koniec ubiegłej dekady, zaledwie parę lat przed oficjalnym odejściem na emeryturę. Odsprzedał wtedy pakiet kontrolny akcji swojej oficyny wydawnictwu Hachette, które zagwarantowało sobie tym samym prawo do kontynuowania publikacji przygód wąsatego wojaka aż do końca świata.

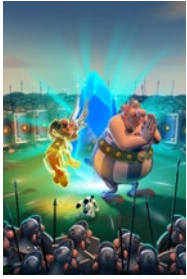
Decyzja ta poróżniła go z córką na tyle, że długo przerzucali się oskarżeniami - ona zarzucała mu za sprzedanie duszy kapitalistycznemu

demonowi, on jej psychiczną przemoc - aż doszli do jako takiego porozumienia. Zmarł 24 marca na zawał serca. Od tygodni skarżył się na zmęczenie i któregoś ranka, po prostu, już się nie obudził. Dożył 92 lat, a na komiksach dorobił się nie tylko ogromnych pieniędzy, ale i kilku medali oraz dożgonnej wdzięczności bodaj każdego czytelnika.

Asteriks, jak mówił Uderzo, narodził się z potrzeby chwili, kiedy razem z Goscinny raczyli się aperitifem na balkonie jego mieszkania. Był rok 1959, a francuscy wydawcy nalegali, aby wymyślić postać o lokalnych korzeniach, która stawi opór najeźdźcom zza oceanu: komiksom superbohaterskim. Panowie, dumając nad burzliwą historią swojego



Łączny światowy nakład najnowsze-go tomu przygód Asteriksa wyniósł pięć milionów egzemplarzy.



➤ Rubaszni, niebojący się przeciwności losu, pracy dziko naprzód. Dzielni Galowie stali się symbolem cech, jakie chciałyby posiadać wszystkie europejskie nacje.

kraju, doszli do całkiem sensownej konkluzji, że nikt jeszcze nie pisał i nie rysował o Galach. I cyk, nagle mieli swojego gieroja. Reszta jest historią - i to dobrze znaną - ale zarazem na tyle ciekawą, że godną powtórzenia. Bo nie każdego komiksu zeszło na całym świecie aż 370 milionów egzemplarzy.

Zanim jednak w ogóle doszło tego sądnego dnia do burzy mózgów, młody Albert - a raczej, jak mówią urzędowe dokumenty, Alberto (jego ojciec, włoski emigrant, przy rejestracji syna nie potrafił wymówić jego imienia z francuskim akcentem) - musiał przeskoczyć niejedną wysoką płotek. Urodził się z nadprogramowymi palcami u rąk, które trzeba było chirurgicznie usunąć, i choć swoje dzieciństwo zawsze wspominał z rozrzewieniem, jako młody chłopiec zmagał się z ksenofobicznymi zaczepkami. Jego talent artystyczny zauważył starszy brat, który po powrocie z drugowojennego frontu wybrał karierę inżyniera lotnictwa. Albert poszedł w jego ślady (zdobyte doświadczenie wykorzystał później, rysując przygody bohatera pilotą Michela Tanguya).

Ostatecznie jednak oddał się sztuce komiksowej, a o słuszności tej decyzji utwierdziła go ogromna przyjaźń z René Goscinny, którego spotkał w 1951 roku. Razem, jeszcze zanim stworzyli przygody Asteriksa, Obeliksa i spółki, wymyślili postać Umpa-pa, dzielnego Indianina

➤ „Osiedle Bogów”, pierwsza animacja 3D o Asteriksie, pobiła o weekend otwarcia we Francji hity Pixara i Disneya.



i miłośnika suszonego mięsiva, który zaprzyjaźnia się z francuskim kolonizatorem i razem przeżywają pełne humoru perypetie. Uderzo i Goscinny dość prędko zrezygnowali jednak z kontynuowania serii, aby móc skupić się na zdobywającym popularność Asteriksie. Razem wydali dwadzieścia cztery albumy z ich przygodami, pracując nieprzerwanie aż do śmierci scenarzysty w 1977 roku.

Uderzo kontynuował cykl samodzielnie, pisząc i rysując, lecz ukończenie jednego komiksu zabierało mu nawet pięć lat (wcześniej wydawali i po dwa rocznie), a bodaj żaden nie mógł rywalizować poziomem z takimi klasykami jak „Asteriks i Kleopatra”, „Złoty sierp” czy „Kociółek”, żeby wymienić kilka pierwszych z brzegu. Postaciami wymyślonymi

➤ „Asteriks i Obeliks kontra Cezar”, czwarta animacja o dzielnych Galach, była adaptacją albumów „Legionista” oraz „Gladiator”.

przez Uderzo i Goscinny'ego niemal od razu zainteresowali się filmowcy, już od końca lat sześćdziesiątych praktycznie nieprzerwanie adaptujący kolejne albumy - a ostatnio i wymyślający oryginalne fabuły - zarówno w formie animacji, jak i filmu aktorskiego. Oczywiście producenci gier nie zostali w tyle.

Do tej pory powstało ich kilkanaście na przeróżne platformy, przy czym pierwszą, zatytułowaną, a także, Asterix, wydano w 1983 roku na Atari 2600. Kolejne produkcje były przeważnie scrollowanymi platformówkami, z początku korzystającymi wydatnie ze schematu wypracowanego przez serię z Mariem. Dość powiedzieć, że późniejsza przeprowadzka do trójwymiaru nie była dla małego Gala i jego roślejszego przyjaciela bezbolesna. Ostatnia jak do tej pory gra oparta na komiksach Uderzo i Goscinny'ego, ubiegłoroczne Asterix & Obelix XXL 3: The Crystal Menhir, to zaledwie przeciętna naporazanka, choć o przyzwoitej oprawie graficznej.

Uderzo po przejściu na emeryturę przekazał pałeczkę Jeanowi-Yvesowi Ferriemu i Didierowi Conradowi i ponoć czuwał nad każdą narysowaną stronicą. Miał ostatnie słowo odnośnie do decyzji podejmowanych przez nowo mianowany duet. Stracili mistrza. Jak my wszyscy. ■



# ŚWIAT MŁODYCH



Piotr Matkowski

## PODRÓŻ DO SERCA DZIECIŃSTWA

Działo się to w czasach, gdy Tim Berners-Lee nie wynalazł jeszcze World Wide Web, a Lucjan Wencel nie importował do Polski komputerów Atari. Co więcej, nie ukazywał się Bajtek, nie działała nawet giełda komputerowa na Grzybowskiej...

Powiedzmy sobie wprost - to był 1981 rok, ponura epoka, gdy dzieci nie wiedziały, jakie będzie jutro, a w telewizji poza „Piątkiem z Pankracym”, „Bolkim i Lolkiem”, „Misiem Uszatkiem” i „Reksiem” nie pozostawało zbyt wiele do oglądania. Jedyny ratunek dla wyobraźni i stawała dla naturalnej dziecięcej ciekawości znajdowały się w porzrzucanych na każdym skrzyżowaniu wielkich miast kioskach Ruchu.

To w nich można było kupić trzy razy w tygodniu - we wtorki, czwartki i soboty - ośmiostronicowy magazyn, który po przyniesieniu do domu trzeba było samodzielnie rozciąć, gdyż w oryginalnie stanowił jedną wielką płachtę papieru. Nie zawsze był dostępny tak od ręki, często trzeba było zamawiać w kiosku teczkę, do której sprzedawca - trochę po znajomości - pakował wybrane czasopisma, żeby potem można je było spokojnie odebrać. Ale gdy już dotarł, od razu zaglądało się na ostatnią i przedostatnią stronę. Tam były zawsze najciekawsze informacje, odsłaniające tajemnice wielkiego popkulturowego cyrku, prawie zupełnie nad Wisłą nieznanego.

### NIECH HARCERZE MAJĄ

Świat Młodych ukazywał się od 1949 roku, najpierw jako tygodnik, z biegiem lat zwiększając liczbę wydań. Zrodził się jako hybryda scalająca przedwojenny Świat Przygód z harcerskim periodykiem Na Tropie. Zupełnie poważni autorzy, tacy jak Wanda Chotomska czy znany z licealnych wierszy Miron Białoszewski, publikowali na jego łamach swoje opowiadania, wiersze i fraszki.



Jacek Ciesielski

Pojawiały się też komiksy, zwłaszcza Henryka Jerzego Chmielewskiego, którego wszystkie pierwotne książki „Tytusa Romka i A'Tomka” ukazywały się w odcinkach nigdzie indziej jak na ostatniej stronie Świata Młodych.

Te pierwsze lata były trudne, bo powojenna rzeczywistość wymuszała poruszanie tematów, które nie były dla dzieci zbyt miłe. Starano się więc ubierać martyrologię w nowoczesniejsze szaty, starając się nie wymazywać pamięci, ale jednocześnie dać nadzieję na lepszą przyszłość. Jak powiedziała Wanda Chotomska w zrealizowanym dla kanału Planete dokumencie o Świecie Młodych, to wskazywanie czytelnikowi dróg na

To dzięki niemu już od 1984 roku Świat Młodych zaczął zajmować się grami planszowymi. Obszerny wywiad z Jackiem Ciesielskim zamieściliśmy w Pixelu #06. Po nawiązaniu współpracy z pismem założył też Klub Mądrych Gier w warszawskim Pałacu Młodzieży, przedstawiając niedostępne w papiernikach i składniach harcerskich gry. Na odbywające się raz w tygodniu zajęcia wpadali czasem jako goście specjalni Jan Adamski z Encore i Wojciech Pijanowski. Najzdolniejszym wówczas podopiecznym Jacka Ciesielskiego był Jan K. Świącicki.

MASZYNY DRUKARSKIE DOMU SŁOWA  
POLSKIEGO RADZIŁY SOBIE Z RYSUNKAMI  
LEPIEJ NIŻ Z FOTOGRAFIAMI.

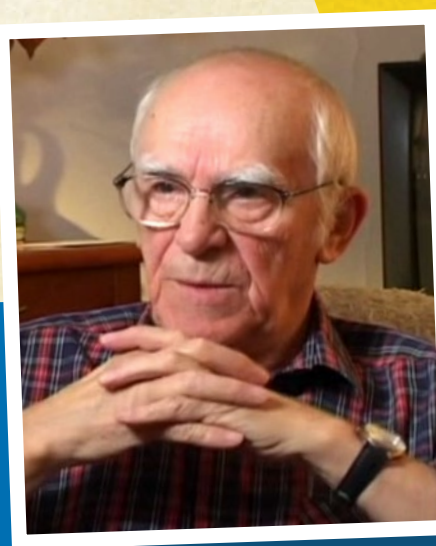


W LATACH SIEDEMDZIESIĄTYCH NIEDYSPO-  
ZYCZA AUTORA POWODOWAŁA, ŻE NIE BYŁO  
KOLEJNEGO ODCINKA KOMIKSU.

## INNE PISMA DLA DZIECI I MŁODZIEŻY, TAKIE JAK MIŚ, ŚWIER- CZYK I PŁOMYCZEK, NIE MIAŁY MAGNESU W POSTACI KOMIKSU, FILMU I GIER, KTÓRY WABIŁ DO ŚWIATA MŁODYCH.

przyszłość, otwieranie okna na zmie-  
niającą się rzeczywistość stało się  
głównym celem czasopisma. Brzmi  
to może górnolotnie, ale w skrócie  
można to ująć tak, że Świat Młodych  
pokazywał młodym ludziom, że może  
kiedyś ich życie się odmieni, że jest  
gdzieś inny, lepszy świat - nawet  
jeśli sączył się tylko przez szpa-  
ry w murze wzniesionym przez  
komunistyczną propagandę, której  
harcerski organ w pełni podlegał.  
Maciej Zimiński, twórca postaci Psa  
Pankracego, także współpracujący  
ze Światem Młodych, dodawał, że re-  
dakcja uświadomiła sobie, że nie jest  
od tego, żeby pouczać czytelników,  
lecz żeby się z nimi zaprzyjaźnić.

W 1973 roku nastąpił armagedon  
na komunistycznym rynku wyda-  
niczym. Towarzysz Edward Gierek  
dokonał połączenia trzech państwo-  
wych molochów, w wyniku czego  
powstał superkoncern o przydługiej  
nazwie Robotnicza Spółdzielnia  
Wydawnicza „Prasa-Książka-Ruch”.  
Miał on największy zasięg spośród



Stanisław Borowiecki był redaktorem naczelnym,  
który w latach osiemdziesiątych wywindował  
Świat Młodych do rangi ogólnopolskiego fenome-  
nu. Arcyciekawa postać, wspominany przez komiksowe-  
go scenarzystę Ryszarda Siwanowicza jako „swoją chtëp”;  
miłośnik nowoczesnego popularnonaukowego języka,  
człowiek niepowiązany z systemem komunistycznym  
i daleki od promowania harcerskich ideałów. Uczynił  
Świat Młodych bardziej „świeckim”, za jego kadencji nie  
było też przerw w dowozach nowych komiksów.

Stanisław Borowiecki

wszystkich podobnych twórców z za-  
żelaznej kurtyny, posługiwał się też  
kilkoma własnymi brandami, między  
innymi szyldem Młodzieżowej Agen-  
cji Wydawniczej.

I właśnie MAW stała się  
formalnie wydawcą Świata Młodych,  
w 1974 roku dodając w jego podty-  
tułe Harcerska Gazeta Nastolatków.  
Pod światłym przewodnictwem  
aparatchyka Jerzego Majki pismo  
zwiększyło częstotliwość ukazywa-  
nia się do trzech razy w tygodniu  
i stawało się coraz bardziej ludzkie.  
Oprócz relacji z dożynek, spotkań  
harcerczy i czczenia kolejnych rocznic  
PRL na łamach zaczęło się pojawiać  
więcej materiałów przypominają-  
cych to, co robiło ukochaną pismo  
wszystkich ambitnych nastolatków,  
czyli Dookoła Świata. Z gazetą  
współpracowało wielu zawodowych  
dziennikarzy, członków Ligi Reporte-  
rów, umiędzących stworzyć ciekawą hi-  
storię z banalnego z pozoru wyjazdu.  
Drukowano sprawozdania z podróży,  
materiały naukowe, z biegiem czasu  
coraz przychylniej zwracając się  
również w kierunku rozrywki. Tym-  
czasem w 1976 roku Dookoła Świata  
zostało zamknięte i Świat Młodych  
pozostał sam na placu boju.

Przed wizualną transformacją był  
on brzydkim, monochromatycznym  
pismem z kolumnami wyróżniającymi  
się delikatnymi odcieniami fioletów,  
czerwieni, zieleni i błękitów.



**AUTOREM PUBLIKOWANEGO W 1976 ROKU „KUSMIDERA I FILO” BYŁ TADEUSZ RACZKIEWICZ. W PRZECIWIENSTWIE DO JANUSZA CHRISTY NIE UKRYWAŁ INSPIRACJI „ASTERIKSEM I OBELIKSEM”.**

**WIELE KOMIKSÓW Z DAWNYCH ŚWIATÓW MŁODYCH, ZWŁASZCZA TYCH TADEUSZA BARANOWSKIEGO, ODŚWIEŻYŁO WYDAWNICTWO ONGRYS.**

Nie wyglądał na magazyn dla młodzieży, lecz jak organ ludu pracującego miast i wsi. W środku przeważała taka właśnie treść – górniczy, blokowiska, artykuł pod tytułem „Twoje miejsce w rodzinie” wypełniali przynajmniej połowę pisma, zaś w pozostałej części tłoczyły się teksty o wielkim świecie, kosmiczne ciekawostki oraz humor z ostatniej strony. Po 1974 roku w czasopiśmie pojawił się kolor i to była gigantyczna, przełomowa zmiana. Świat Młodych zmienił całkowicie swoje oblicze i nie chodzi tylko o to, że ostatnia strona stała się wesoła. Cały numer zaczął tryskać radością.

Choć nigdy nie byłem harcerzem, trafiłem na Świat Młodych podczas wyjazdu do Kołobrzegu w 1981 roku i z miejsca się w nim zakochałem. Tego, co było w środku, z początku nie czytałem. Interesował mnie tylko zbiór kolorowych obrazków

o przygodach fioletowej plamy atramentu adekwatnie zwanej Kleksem. Autorem tego komiksu był ktoś podpisujący się jako Szarlota Paweł. Nie wiedziałem, kto zacz, ale opowiadanie poprzez dymki spodobało mi się znacznie bardziej od książek, którymi zaczynałem mnie wówczas raczyć. Co więcej, widziałem już na wakacjach flippera, a na Dworcze Centralnym pierwsze automaty, zarówno Space Invaders, jak i Lunar Landera, ale nie robiły one takiego wrażenia jak te kolorowe opowieści ze Świata Młodych. Ciężko sobie to uświadomić, ale te pierwsze maszyny z salonów gier nie przykuwały aż takiej uwagi, nie były w stanie teleportować wyobraźni na nieznane obszary tak skutecznie jak obrazkowe historyjki.

**KOMIKS**

Rysunkowe paski rozwijały się w Polsce drugiej połowy lat siedemdziesiątych całkiem sprawnie. Od 1976 roku na rynek trafiało kilka razy w roku po 200 tysięcy egzemplarzy magazynu Relax, w którym zawsze znajdowało się kilka solidnych historyjek obrazkowych. Niestety nie zawsze były przeznaczone dla dzieci, jak chociażby ta o zamachu na Heydricha, którego diabelski wizerunek śnił mi się potem po nocach.





KATASTROFICZNY KOMIKS  
A.O. NOWAKOWSKIEGO  
POWSTAŁ NA PODSTAWIE  
POWIEŚCI CARROLLA MATHERA  
CAPPESA.



Plus sceny oblężenia w kościele bojowników, muszących za chwilę zginąć. Nie były to rzeczy przyjemne dla dziecięcej wyobraźni.

W kioskach ukazywały się także zeszyty z kapitanem Żbikiem, w którym ostrogi zdobywał Grzegorz Rosiński. W antykwiariatach, takich jak warszawski Atlas, rozpoczynał się wtórny obrót komiksowymi dobrami. Można tam było dostać nawet francuskojęzyczne magazyny Pif czy Tintin, a w tym ostatnim zobaczyć przygody siwego czarnoksiężnika w długim czarnym płaszczu, znanego pod tajemniczym imieniem Rork. Tymczasem jednak publikowany przez Krajową Agencję Wydawniczą Relax nie przetrwał stanu wojennego i numer z dwoma astronautami z laserami w garściach miał się okazać jego ostatnim. Świat Młodych, choć zaliczył dwa miesiące postoju, w marcu 1982 roku powrócił i zaczął samodzielnie dzierżyć kaganek dymkowej subkultury.

Czynił to nieustannie, kontynuując przygody Kajka i Kokosza oraz Binio Billa, ale już we wrześniu 1982 roku pojawiła się rzecz bijąca na głowę dotychczasowe komiksy SF typu „Vahanara!”. Pierwsze kadry „SOS dla planety” zapowiadały zagładę

świata, coś zupełnie realnego dla pokolenia zimnej wojny obawiającego się, czy kolejny dzień nie rozpocznie się od przylotu sowieckich rakiet z ładunkami jądrowymi. Potem widzieliśmy w zbliżeniach cywilizację zgnitego Zachodu z całą rekwizytornią pełną gadżetów, ciuchów i sprzętów, z jakimi nawet w peweksach nasze oczy się nie zetknęły.

„SOS dla planety” był przedrukiem dziewiątego odcinka „Luca Orienta” zatytułowanego oryginalnie „24 heures pour la planète Terre”, czyli „24 godziny dla planety Ziemia”. Ta konkretna opowieść o frankofońskiej odpowiedzi na Supermana ukazała się w Tintinie w 1972 roku, po przeróbkach sprasowana do 28 plansz. Egzotyka, pewna niezręczność, dziwność - to wszystko przykrywało do tej opowieści. Jakaś dziwna broń w kształcie kuli, niedopowiedzenia, a wszystko to w atmosferze kosmicznego zagrożenia. „SOS dla planety” stanowił najbardziej niezwykle krzyk stanu wojennego aż do 14 października 1982 roku, gdy w czwartkowym wydaniu Świata Młodych ukazał się pierwszy odcinek „Antresolki profesorka Nerwosolka” autorstwa Tadeusza Baranowskiego.

1  
H. CHMIELEWSKI  
A. TROJANOWSKI  
ROZ: BITEK



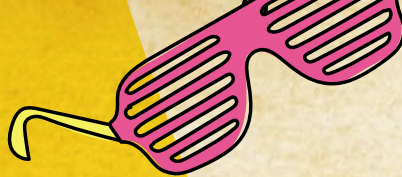
W 1974 ROKU HENRYK CHMIELEWSKI  
ZROBIŁ SOBIE PRZERWĘ OD TYTUSA  
WYPUSZŁ SZESZCIOODCINKOWĄ  
OPOWIASTKĘ „ROZ I BITEK”.

16  
BILIO BIL  
WESTERNI... W KOSMOS!



INSPIROWANE POD KĄŻDYM WZGLĘDEM  
AMERYKA, PRZEŁADOWANE DYMKAMI.  
KLASYCZNE — TAKIE BYŁY KOMIKSY  
JERZEGO WRÓBLEWSKIEGO (1941-1991).

ŚWIAT MŁODYCH POWRÓCIŁ JUŻ DWA  
MIESIĄCE PO WPROWADZENIU STANU  
WOJENNEGO. KONTYNUOWANY BYŁ  
KOMIKS „SZALONY EKSPERYMENT”,  
ZBLIŻAŁ SIĘ MUNDIAL W HISZPANII...



Mistrz swoją przygodę z czasopismem rozpoczął już dziewięć lat wcześniej. To on zaprojektował magiczne logo Świata Młodych! Zastanawiałem się, co powodowało, że tak chętnie sięgało się po kolejne wydania. I właśnie teraz zrozumiałem, że to surowe w koncepcie, ale soczyste logo stanowiło element przyciągający do pachnącego papieru. Kolor narastał od niebieskiego (symbolu kreatywności), poprzez zielony (nadziei), aż do czerwonego (pasji). Logo zawsze było niczym nieprzesłonięte, wesoło wyglądało z tłumu ponurych dzienników.

Wcześniej znalazłem Baranowskiego z publikowanego w Relaksie „Orient-Mana”. Nie zachwylił mnie, łagodnie mówiąc, bo zamiast parodiować Supermana, wydał mi się bajeczką dla najmłodszych, przy których „Tytusy” wydawały się znacznie bardziej wyrafinowane. Tyle że tym razem pan Tadeusz uderzył z czymś tak daleko wykraczającym poza ramy znanych opowiadań, nie tylko komiksowych, że nie można się było na to napatrzeć. Każda klatka wchodziła do głowy, już z niej nie wychodząc. Nie zawsze to było zrozumiałe, czasem szokowało dostarczaniem jedynie jednej klatki na odcinek, trochę przypominało nadawane kilka lat później w telewizji „Oto Szadoki”.

Kolejne „Tytusy” były niestety coraz słabsze, „Binio Bill” stał w miejscu, tylko Janusz Christa dostarczał cały czas pociągające historyjki. W naturalny sposób zrodziła się więc chęć zajrzenia w głąb Świata Młodych.

#### GWIAZDOZBIÓR

Już pod koniec lat siedemdziesiątych jednym z ulubionych tematów w artykułach filmowych Świata Młodych stały się „Gwiezdne wojny”. Autorzy często celebrowali swoją wyższość nad twórcami, polemizowali z nimi, wyśmiewali ich niektóre pomysły, co było z grubsza zgodne z teorią krytyki kapitalizmu. Na przykład w numerze 103 z 1979 roku Maria Wróblewska pouczała George’a Lucasa, pisząc o „Gwiezdnym wojnach”: „Twórcom filmu jakby zabrakło... wyobraźni. Końcowa bitwa przypomina bitwy powietrzne staczone podczas II wojny światowej. Samoloty zachowały nawet skrzydła, zgoła im niepotrzebne w kosmosie”. Autorka nie mogła widzieć wówczas „Imperium kontratakuje”, gdzie X-Wingi fruwały w atmosferze planety Hoth i skrzydła były im tam jak najbardziej potrzebne. Również inne stwierdzenia autorki („Lucas zdał się prawie całkowicie na Meliesa - prawdziwego geniusza w dziedzinie filmowej iluzji”) wskazywały, że nie objawiała zbyt dużego entuzjazmu wobec gwiazdnej epopei.

W latach osiemdziesiątych z tych luźnych rubryczek powstał publikowany we wtorkowych edycjach czasopisma Gwiazdozbiór. Ruszył cykl LAG opisujący korzenie fantastyki naukowej w kinie. Padają niemówiące nic młodemu czytelnikowi tytuły jak „Quatermass” czy „Wojna światów”. Ale w Gwiazdozbiórze znajdowały się również żywotne informacje o fascynujących młodą widownię aktorach hollywoodzkich. Dzięki temu można było się dowiedzieć, jak w cywilu nazywa się Han Solo, albo zobaczyć pozaplanowe zdjęcia bohaterów popularnych na VHS filmów typu „Gry wojenne” czy „Rzykowny interes”. A już zupełny szal nastąpił, gdy prawie o dwa lata

## Tadeusz Baranowski mówi:

Po studiach pracowałem przez rok w tygodniku Przyjaciółka, ale w tym czasie szukałem pracy w innej gazecie, bliższej moim zainteresowaniom. I wtedy zaproponowano mi zaprojektowanie nowej szaty graficznej Świata Młodych. Całkiem nowego projektu. Drukarnia „Dom Słowa Polskiego” właśnie nabyła nowoczesne drukarskie maszyny offsetowe do kolorowego druku i redakcja postanowiła odświeżyć jej przestarzały dotychczasowy wygląd. Podjąłem się więc tego zadania. Od strony merytorycznej współpracowałem ze mną dziennikarz Jerzy Dąbrowski i to on namówił mnie potem do rysowania komiksów. Pierwszy stałtutki komiks „Lew Barnaba” powstał z jego inicjatywy. Zrobienie winiety zleciłem koledze o nazwisku Andrzej Ociepko. Był on raczej kreślaczem, ale świetnie się z tego zadania wywiązał. Ukazywały się trzy wydania gazety w tygodniu i winieta musiała się w każdym dniu jakoś wyróżniać. Stąd pomysł, by była w trzech kolorach. Jakiś czas później, gdy projektowałem makietę tygodnika Razem, prosiłem Andrzeja Ociepkę o wykonanie do niego winiety i on ją też zaprojektował, ale to już inna historia. Dużo by opowiadać.

opóźniła się polska premiera „Powrotu Jedi” i Świat Młodych dostarczał sączone niczym ambrozja zdjęcia z tego filmu. Palicho, że czasem było w ich rogu widać nieusunięty napis Bravo. Piastujący od 1981 roku stanowisko redaktora naczelnego Stanisław Borowiecki znał się na rzeczy i potrafił utrzymać wszystkie działy we właściwych proporcjach, zmniejszając z numeru na numer obecność obligatoryjnej propagandy nie tylko spod znaku harcerskiego.

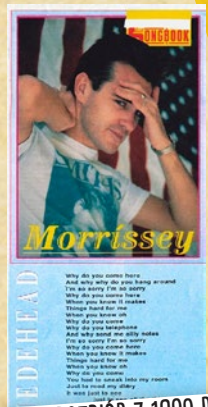
**NIE TYLKO CZARNE DZIURY**  
Ktoś powiedział, że Świat Młodych był internetem przed nadejściem WWW. To prawda, ponieważ buszowanie w bibliotekach w poszukiwaniu potrzebnych informacji mogło zabrać godziny, a przejrzanie rocznika naszego ulubionego magazynu sprawiało, że w głowie otwierało się wiele przegródek. Młody Technik był dla dziesięciolatków za bardzo techniczny, pełen niezrozumiałych schematów, a Świat Młodych dostarczał we wtorkowej rubryce nazwanej Tomik wszystkie, często sensacyjne wiadomości ze świata nauki. Stanisław Borowiecki fascynował się zwłaszcza podbojem

kosmosu i lotami kolejnych Sputników, a potem Apollo.  
Ta fascynacja nieznanym i podążaniem ku nowym światom była budowana bardzo umiejętnie i w naukowy sposób. Kwazary, czarne dziury, zagadka nieskończoności Wszechświata, Wielki Wybuch – to wszystko pojawiało się na łamach Świata Młodych, zanim jeszcze Marię Łłowiecki napisał swoje popularnonaukowe opus magnum „Z tamtej strony lustra”. Mam wrażenie, że dopiero z czasem typowo akademickie tematy zaczęły być zastępowane przez UFO i jemu podobne sfery. Im ustrój robił się słabszy, tym bardziej wyłaziła sensacja, wcześniej w mniejszym lub większym stopniu zwyczajnie zakazana.  
Czasem w Tomiku pojawiały się na tyle szalone artykuły, że nawet dziś wydają się mocno naciągane. Oto w numerze 91 z 1984 roku Mirosław Zander pisał w artykule o energetycznych wizjach przyszłości „Bierzemy dowolny księżyc, pulsar lub karła i transportujemy do czarnej dziury. W ten sposób masa czarnej dziury ulega powiększeniu. Czarne dziury wchłaniają energię i tym samym stają się doskonałe magazyny energii.

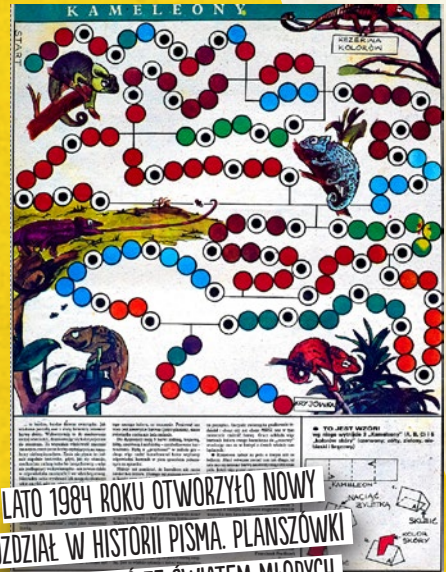
**Z PERSPEKTYWY CZASU PATRZĄC, NIE BYŁO LEPSZEJ KOPALNI POPKULTUROWEJ WIEDZY NIŻ TO, CO DOSTARCZAŁ ŚWIAT MŁODYCH. 24-KARATOWA NOSTALGIA.**

Mając czarne dziury, można magazynować energię bez żadnych strat”. Sensacyjne tematy podkreślano jeszcze w 1988 roku, gdy w numerze 76 Świat Młodych donosił, że rzadziecki inżynier Aleksander Kazancew jest zdania, że katastrofa tunguska była wynikiem eksplozji statku kosmicznego... z Marsa. W tym samym roku Bertrand Łastowiecki pisał demaskujący tekst o piramidach w Gizie, kończąc wymownym zdaniem: „Ówczesna kultura egipska nie dysponowała środkami niezbędnymi do budowy takiej piramidy. Więc jeśli nie Egipcjanie, to kto?”.

**KLUB MĄDRYCH GIER**  
Wszystko zaczęło się w orwellowskim 1984 roku. Dokładniej rzecz biorąc – w upalne wakacje. Siódmego lipca w sobotnim wydaniu Świata



**GWIAZDOZBIÓR Z 1988 ROKU POD REDAKCJĄ PRACUJĄCEJ POTEM NA WYDZIALE DZIENNIKARSTWA UW TERESY MAGISZEWSKIEJ PUBLIKOWAŁ TEKSTY DLA „TRUDNEJ MŁODZIEŻY”.**



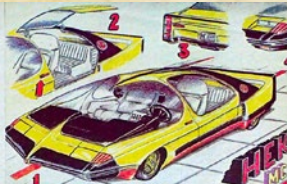
**LATO 1984 ROKU OTWORZYŁO NOWY ROZDZIAŁ W HISTORII PISMA. PLANŠZÓWKI MIAŁY POZOSTAĆ ZE ŚWIATEM MŁODYCH PRZEZ KOLEJNE CZTERY LATA. O GRACH VIDEO NIGDY NIESTETY NIE PISANO...**



**WSRÓD GIER WYDAWANYCH PRZEZ ZAWODWCÓW ZACZĘŁY POJAWIAĆ SIĘ TYTUŁY WYMYSŁANE PRZEZ CZYTELNIKÓW.**



**Nowy globus K... DOSKONAŁE LOGO ODWOŁUJĄCE SIĘ DO TELEWIZYJNEGO PROGRAMU „SONDA” I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA NAUKI PODANE W STRAWNY SPOSÓB. W LATACH OSIEMDZIESIATYCH KWAZARY I CZARNE DZIURY BYŁY NA TOPIE!**



**PROPOZYCJE STYLISTYCZNE naszego czytelnika**

Dobrym odbiorcą będzie młody czytelnik, który nie przesadzi w kierunku...  
 Jak odpowiednio... nie należy...  
 Jak odpowiednio... nie należy...  
 Jak odpowiednio... nie należy...



**RUBRYKA „ŚWIAT NA CZTERECH KOŁKACH”  
 OPOWIADAŁA O NIEDOSTĘPNYCH DLA  
 ŚMIERTELNIKÓW MASZYNACH.**

Młodych ukazała się gra planszowa „Kameleon”, pod którą podpisany był jako autor Franciszek Pentliczek. Według wszelkich znaków na niebie i ziemi pod tą ksywą ukrywał się Jacek Ciesielski. Od tego czasu czasopismo zaczęło nieregularnie, ale uparcie pisać o grach planszowych, dostarczając kolejne pomysły na domową zabawę. Drukowano plansze i zasady, żetony trzeba było wykonać własnym sumptem, a na dole artykułu zaczęła się pojawiać adnotacja, że pomysł „został zgłoszony w Urzędzie Patentowym PRL”. Kolejne tytuły: „Galaktyka XB-20”, „Trzej muszkietierowie” czy „Kto spotka UFO?” utrzymywały podobny styl bazujący na klasykach typu „Risk”, „Stratego” czy stary dobry „Chińczyk”.

Sam Ciesielski w naszym wywiadzie wspominał przygodę ze Światem Młodych w następujących słowach: „Trafiłem tam dzięki Wandzie Kobyleckiej, która była zastępcą redaktora naczelnego. I zająłem się publikowaniem gier, a po pewnym czasie pomysły na nie zaczęły przychodzić w listach”.

Z czasem nastąpiło rozszerzenie formuły i zrodziła się Lista Gier Przebojów. Kilka razy w roku Świat Młodych pod batutą Jacka Ciesielskiego recenzował zestaw gier planszowych i pod koniec roku w drodze głosowania wybierano tytuł roku. Jednocześnie ten człowiek orkiestra założył w Pałacu Młodzieży w Warszawie Klub Mądrych

**LABIRYNT ŚMIERCI**  
 wiek: od 12 lat    ocena: 5



Uwaga: ta gra była już na Liście Gier-Przebojów!  
 „Labirynt śmierci” to druga, obok „Gwiezdnego kupca”, dobra gra fantastyczna. Jest w sprzeczności z...  
 Ta gra jest niezwykle — gracze zamiast biec się, współpracują ze sobą walcząc z potworami i unikając zasadzek.  
 Na początku gry wybiera się postacie, którymi będziemy grać. Postacie dzielą się na „bohaterów”, „uczniów”. Każdy z nich należy do trzech ras: „elfów”, „człowiek” lub „krasnoludów”.  
 Postać posiada sześć cech, które określają jej siłę, potencjał magiczny czyli zdolność do posługiwania się czarami, odporność (przeciw czarom i lenych), zręczność, biegłość w postugowaniu się różnymi rodzajami broni oraz zdolności specjalne.  
 Skompletowany oddział zagłębia się w ziemie chłodem, przerażając Czarnych Wład. Podczas wędrowania na potwory. Reguły gry dokładają, żeby ustalić wynik takich spotkań można nakłaniać się na różne sposoby: fontanny z wodą, różny czarodziejskimi miksturami, posiadającymi, posłogi ozywające, m...

szuki, ołtarze lub drzwi podłogi. Znakowiska kryją wiele pozytywnych przeciwników (np. w srodka dzie, poza kilkoma trójkami strzałami lub naszymi z wrzycim olejem można nabrać na małego lion uodporniający na wszelkie trucizny lub podwyższający zručność postaci, która go nosi).  
 Tak, w uproszczeniu wygląda gra. Jest znakomita. Gorąco polecamy.

**W 1986 ROKU KLUB MĄDRYCH GIER ZACZAŁ  
 ODWIEDZAC JAN ADAMSKI Z FIRMY ENCORE,  
 CZEGO EFEKTY POJAWIŁY SIĘ W ŚWIECIE  
 MŁODYCH.**



**FRANCISZEK PENTLICZEK NIE ZWALNIAŁ  
 TEMPA, PUBLIKUJĄC ŚREDNIO CO MIESIĄC  
 KOLEJNE GRY-SAMORÓBKİ.**

**ŚWIAT MŁODYCH PUBLIKOWAŁ INFORMACJE  
 O SPOTKANIACH MIŁOŚNIKÓW GIER ORAZ  
 O TURNIEJACH W SZACHY CZY GO. OTWIERAŁ  
 MOŻLIWOŚCI PRZED FANAMI I CZYTELNIKAMI.**

Gier, wewnątrz zwaną Groteką. Pewnego dnia na pierwszej stronie Świata Młodych znalazło się ogłoszenie zachęcające do wstąpienia w progi klubu, dzięki czemu jego szeregi zostały zasilone nowymi graczami i domorosłymi recenzentami, wśród których znalazłem się również ja. Dostawiliśmy gry do recenzji, pisaliśmy pierwsze w życiu teksty na zamówienie, jeszcze nie na komputerze, ale odręcznie na kartce papieru, po czym przynosiliśmy je do Pałacu Kultury, jako wynagrodzenie otrzymując recenzowaną grę. Kolejne odcinki nowej rubryki były reklamowane przez Jacka Ciesielskiego słowami: „Wśród wielu list przebojów jest jedna niezwykle. Nie muzyczna, nie komputerowa. To właśnie nasza Lista Gier Przebojów”. W listopadzie 1987 roku dorobek rubryki wynosił 70 recenzowanych tytułów. W 1985 roku za Grę Roku uznano „Fortunę”, w kolejnej edycji „Magiczną siódmkę”, a w 1987 roku „Gwiezdnego kupca” od Encore pokonał „Fokus”.

W numerze listopadowym obok wywiadu z Wandą Zeman, późniejszą montażystką „Psów” Władysława Pasikowskiego, znalazło się podsumowanie planszówkowego roku oraz listy od czytelników. Jeden z nich pisał: „Mam 14 lat i jestem posiadaczem gry «Fokus», która mi się bardzo podoba. Niestety, podczas przeprowadzki gdzieś zapadła mi się instrukcja od tej gry. Błagam, pomóżcie mi...”. Redakcja nie odpowiedziała na to wezwanie, bo coż mogła odpisać? Jednak jak w soczewce skupił się w tym liście problem, z jakim zaczął zmagać się Świat Młodych jako czasopismo. Nastąpiło oderwanie się medium od potrzeb czytelników...

**EXIT**  
 Siedziba Świata Młodych znajdowała się na Mokotowskiej w Warszawie, ale na innym jej odcinku niż ekipy Fantastyki Adama Hollanka, a potem Maćka Parowskiego. Z kolei baza RSW „Prasa-Książka-Ruch” mieściła

**Gra Roku 1987 i Gra z Wykrzyknikiem**

**FOKUS**

Hokus pokus — grany w FOKUS. Nazwa jest nieco czarodziejska ale temu, kto chce być mistrzem Fokusa nie pomogą czary, ani magiczne sztuczki. Musi mieć głowę nie od parady! Trzeba ją sobie dobrze polać, często chociaż do niej po rozum i co chwila ją ruszać. Fokus zmusza do gimnastyki umysłowej.

Gie ją wynalazł Sidney Sackson, chyba najpóźniej na świecie wynalazca gier.

W instrukcji czytamy: „Gra polega na ustawianiu pionków jeden na drugim w kształcie wieży, dzięki czemu uzyskujemy nową, szerszą zakres możliwości ich poruszania. Zasady gry są łatwe do nauczenia, znacznie trudniej jednak opanować wszystkie teoretyczne warianty tej gry. Można ją rozgrywać w sposób szybki i byskotliwy, ale można też godzinami rozmyślać nad jednym ruchem”.

**GWIEZDNY KUPIEC**

Gra polega na zdobywaniu pieniędzy i umacnianiu swojej pozycji w świecie fantastycznego biznesu. Grasz może kupować i sprzedawać statki kosmiczne, przewozić nimi pasażerów lub towar pomiędzy odległymi układami gwiazdowymi, współpracować lub walczyć z innymi graczami. Unikając odcych tej gry jest to, że „handlować” jak i „walczyć” wolno legalnie jak i nielegalnie. Wiele możliwości, wiele wariantów sytuacji powstaje podczas gry. Gra może toczyć się wg jednego z kilku scenariuszy. W zależności od przyjętego scenariusza rozgrywka może trwać kilka a nawet kilkanaście godzin. Wg opinii Jana K. Świątkiewicza z Klubu Młodych Gier: „Ją grą trudno się znużyć”.

**GRA ROKU 1985**

**GRA ROKU 1986**

**MAGICZNA 7**  
Gra dla 1 lub 2 osób

**GRA ROKU 1987**

**GWIEZDNY KUPIEC**



**NA DRUGIEJ STRONIE CZASOPISMA POJAWIAJĄ SIĘ POWAŻNE, CZĘSTO HISTORYCZNE TEMATY.**

każdego, bo usuwający z nagłówka swoje dawne firmowe hasło, stał się dwutygodnikiem, a w sierpniu 1993 roku, zapomniany przez czytelników, wyzionął w końcu ducha. W momencie śmierci liczył aż 32 strony, a jego wydawcą była spółdzielnia wydawnicza Świat Młodych SA. Nakładu w stopce nie podawano, ale z pewnością był o ładne dziesięć razy mniejszy od rekordowych 500 tysięcy z połowy lat osiemdziesiątych.

Przychodzenie w pierwszej połowie lat osiemdziesiątych do kiosku po Świat Młodych faktycznie kojarzyło się z późniejszym podłączaniem modemu do komputera. Nagle otwierał się sezam pełen ciekawostek, fantazji i rzeczy, o których usłyszeniu w szkole młodzież mogła tylko marzyć. To była niezapomniana przygoda móc uczestniczyć w najlepszych latach tego magazynu. Może kiedyś powstanie cyfrowe archiwum Świata Młodych, żeby przekonać nas, dawnych czytelników, i młode pokolenie, że oprócz nostalgii pozostało z tego jeszcze coś więcej. ▬



się w alei Stanów Zjednoczonych 53 w typowym socrealistycznym budynku pełnym blachy i szkła. Po przemianach 1989 roku gigantyczny koncern wyzionął ducha, redakcje zaczęły przejmować swoje tytuły, a pod numerem 53 wkrótce załęgło się ekspansywne niemieckie wydawnictwo na literę „B”.

Starsi czytelnicy pamiętają, że pod egidą Młodzieżowej Agencji Wydawniczej ukazywały się także albumy z Tytusem. Co więcej, w tej pierwotnej księgarni MAW przy ulicy Wilczej (ale nie na rogu z Emilią Plater, tylko nieco dalej od skrzyżowania) można było nabyć pierwsze kolorowe Bajtki w czasie, gdy już dawno zniknęły one z kiosków Ruchu!

Choć na początku lat dziewięćdziesiątych ciągle jeszcze nie było internetu, stara gwardia przestała być potrzebna. Umierał Bajtek, lata świetności miała za sobą Wiedza i Życie, zaś ze Świata Młodych odszedł Stanisław Borowiecki, ustępując fotel naczelnego zapalonemu harcmistrzowi, który okazał się wnet grabieżcą pisma. Młodzież nie potrzebowała już ogólnotematycznych pism o tym, jak żyć i jakich horyzontów poszukiwać. Zaczęto poszukiwać wiedzy szczegółowej, potrzebnej w konkretnym celu. Narodziły się Entery, PC Kuriery, Magia i Miecz, graczy zaczął tresować Secret Service, a przypominający słabą wersję Bravo Świat Młodych, ze zmienionym logo i chcący być chyba magazynem dla

**W WYSGIGU PO KORONĘ NAJLEPSZEJ GRY 1987 ROKU „GWIEZDNY KUPIEC” PRZEGRZAŁ Z „FOKUSEM”.**

**abakadabra**

**ALFABETYCZNA**

**GRZYWÓWKA Z HASŁEM**

**DWIE NIE PASUJĄ!**

**45 PUNKTÓW**

**ZADANIE SŁYCHANIA**

**ALE SIŁACZI**

**ZADANIE SZUKANIA**

**DZIAŁ ABRAKADABRA W WYDANIU SOBOTNIM STANOWIŁ DRUGI PO KOMIKSIE NAJBARDZIEJ SMAKOWITY KASEK.**

**PO PRZEMIANACH WŁASNOŚCIOWYCH PODOBNYCH DO TYCH Z BAJTKA ŚWIAT MŁODYCH POTRZEBOWAŁ TYLKO TRZECH LAT, BY WPAŚĆ W OTCHŁAŃ.**



**SMUTNE OSTATNIE WYDANIE ŚWIATA MŁODYCH. WSTĘPNIK KONCZY SIĘ SŁOWAMI: „ODPOCZYWAJCIE, BO JUŻ NIEDŁUGO PIERWSZE KLASÓWKI”.**

# Wiedźmin

■ Paweł Gawlikowski

**P**owszechnie przyjęło się, że Big Boksy to tytuły z lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, bogate w dodatki, których w tamtym czasie nie skąpiono nawet pośledniejszym produkcjom. W Polsce raczej nie mieliśmy się czym pochwalić, może poza takimi perełkami jak Planescape: Torment czy Neverwinter Nights II, jednak były to najczęściej dobra importowane, stworzone przez oryginalnego wydawcę. Aż nadszedł rok 2007, a wraz z nim, od północy, człowiek z dwoma mieczami.

Wiedźmin był dla polskiego gamedevu kamieniem milowym. Nic, co powstało potem, nie było już tak znaczące. Potrzeba będzie co prawda jeszcze kilku lat i dwóch kolejnych tytułów, żeby ugruntować pozycję Redów, jednak bez tego pierwszego kroku nie byłyby możliwe kolejne. Trzeba pamiętać, że pierwsza część ukazała się tylko na PC, co już na starcie mocno ograniczało jej międzynarodowy zasięg. Do tego „Ostatnie życzenie”, pierwsza książka z cyklu dostępna w języku angielskim, swoją premierę na Wyspach miała dopiero 19 kwietnia 2007 roku, a w USA rok później! A recenzje tego zbioru opowiadań, czytane dzisiaj, nie są w większości entuzjastyczne. My mieliśmy na przestrzeni dziejów ledwie kilku pisarzy fantasy, podczas kiedy na Zachodzie ich liczba szła w setki. I to tych bardziej znanych.

Na takim oto świecie pojawił się Witcher, polska gra na podstawie nieznaną szerzej na zachód od Odry polskiej książki, z polskiego studia deweloperskiego. Brzmi jak przepis na sukces, prawda?



■ Dobrze wykonana, dwustronna mapa świata robiła wrażenie - w oryginalnych książkach próżno było takiej szukać.

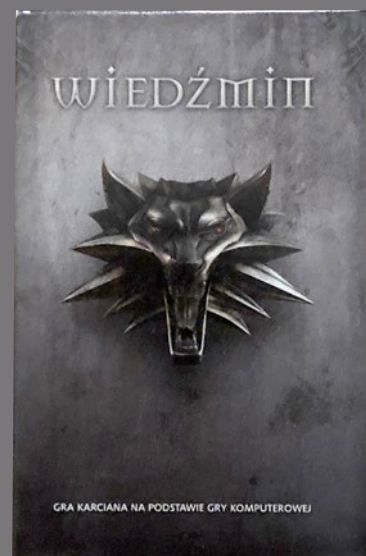
Szczególnie że w tym samym roku wydano BioShock, Mass Effect, Portal czy Assassin's Creed.

Produkt CD Projekt RED trafił w moje ręce od razu w najbogatszej edycji kolekcjonerskiej. Nie powiem, cieszyłem się na myśl o czekającej przygodzie, a najbardziej liczyło się, że to nasze, przez nas wykonane i - jak się okazało - nie było to nasze ostatnie słowo.

Tak wtedy, jak i teraz - zestaw robi wrażenie. Co prawda pod względem liczby dodatków przebija go druga część (wraz ze sławnym gipsowym popiersiem), jednak tutaj o wiele większe znaczenie ma to, że praktycznie nigdy wcześniej na naszym rynku nie ukazało się coś tak kompletnego. Podsumujmy: główny pakiet, w skład którego wchodziły oczywiście gra, ścieżka dźwiękowa i płyta z dodatkowym materiałem o procesie produkcji. Do tego poradnik z opisem przejścia, instrukcja - prawdziwa, papierowa, plus opowiadanie „Wiedźmin”. O ile powyższe można było kupić w każdym lepiej zaopatrzonym sklepie, o tyle „Artbook” i „Bestiariusz” nie podpadały pod tę kategorię. Wydane na pięknym, kredowym papierze do dziś robią wrażenie. Znajdująca się również w pudle karcianka (zupełnie inna niż późniejszy „Gwent”) była miłym akcentem, podobnie jak



■ Najlepszy dodatek! Gdyby nie był taki ciężki, świetnie by się nadawał do noszenia na szyi.



■ Promocyjna gra karciana - solidnie przygotowana do dzisiaj cieszy oko.

duża, dwustronna, papierowa mapa. Jednak główną nagrodę zgarnia brelok do kluczy w kształcie głowy wilka - ciężki i solidny, z wygrawerowanym na odwrocie numerem edycji kolekcjonerskiej. Do dzisiaj mój ulubiony gadżet z całej serii.

Jak widać - Polak naprawdę potrafi, i to nie tylko stworzyć świetną grę, ale również rewelacyjnego Big Boks! ■

■ Świetne rysunki, bogata zawartość - takie książki przydałyby się w każdym wydaniu kolekcjonerskim.





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**

**PSX  
EXTREME**

**PIXELPOST.pl**

➤ Ćwiczenia odzyskania kapsuły przed misją Apollo 11. Sama załoga lotniskowca USS Hornet to ponad trzy tysiące dusz. W piękny słoneczny dzień wygląda to niemal jak piknik na majówkę.



➤ Wyjeżdżające z Karagandy samochody terenowe przemierzają stepy Kazachstanu, żeby dotrzeć do kapsuły Sojuz. Nawet te wielkie opony nie wytrzymują długo warunków na bezdrożach.



➤ Kiedy wszystkie ekipy ratunkowe dotrą do osiadłego na ziemi Sojuz, widać, że jest to prawdziwe mrowie ludzi.



➤ Choć wahadłowiec lądował na lotnisku niczym rejsowy samolot, miał każdorazowo asystę całego konwoju specjalistycznych pojazdów.



➤ Widok z helikoptera ukazujący powrót 40. ekspedycji na ISS pomaga wyobrazić sobie, co to znaczy wylądować w środku niczego.



# KOSMICZNE POWROTY

Starty w kosmos są zawsze mocno ryzykowne, ale powroty z niego jeszcze bardziej. W telewizji często widzimy samotny wehikuł czy kapsułę powrotną, potem zbliżenie na wymęczone, choć uśmiechnięte twarze kosmonautów czy astronautów. Mogłoby się wydawać, że wrócili na własną rękę. To, czego nie widzimy, to armia wyszkolonych specjalistów, którzy muszą pracować jak szwajcarski zegarek, żeby taki bezpieczny powrót zapewnić.

■ User Jama

**Z**acznijmy od najbardziej wypróbowanego sposobu, czyli rosyjskiej kapsuły powrotnej Sojuz. Od momentu odcumowania od Międzynarodowej Stacji Kosmicznej można ją wylądować na Ziemi w ciągu 3,5 godziny. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, pilot aktywnie kontroluje kątnatarcia, uruchomią się spadochrony, a w ostatniej sekundzie odpalą hamujące rakiety na paliwo stałe, to następuje miękkie lądowanie. Określenie to oznacza w tym przypadku uderzenie ważącej 3 tony kapsuły w ziemię z prędkością 24 kilometrów na godzinę. Jeden z zagranicznych pasażerów porównał wrażenia z lądowania nią do kraksy samochodowej. Doświadczeni kosmonauci doradzają, żeby wcześniej schować język i mocno zacisnąć zęby.

Na miejsce lądowania Sojuza wybiera się rozległe, płaskie, puste tereny na stepach Kazachstanu. Przy planowym zejściu dokładność lądowania wynosi około 30 kilometrów od wyznaczonego punktu, głównie ze względu na dryf wywołany wiatrem podczas opadania na spadochronie. Jeśli przy wejściu w atmosferę kapsuła spadałaby torem balistycznym, to rozrzut ten rośnie do mniej więcej 450 kilometrów. Z tego też powodu ekipy, które muszą dotrzeć do kapsuły jak najszybciej, mają do pokrycia szmat terenu. W czasie gwałtownego hamowania w atmosferze Sojuza

otacza chmura plazmy, nie ma kontaktu z załogą, nie ma też dostępu do danych telemetrycznych. W kapsule może wrócić na Ziemię maksymalnie trzech astronautów, za to komitet powitalny liczy 184 osoby, kilkanaście helikopterów, trzy samoloty, sześć monstrualnych rozmiarów wozów terenowych oraz 15 innych pojazdów. Ekipy ratunkowe muszą być gotowe do obsługi kosmicznych powrotów Sojuzów przez cały rok. Latem, kiedy jest sucho, oraz zimą, kiedy grunt jest zamrożony na kamień, jest względnie łatwiej. Gorzej jest wiosną i jesienią, kiedy bezdroża są rozmoknięte i błotniste. Ściśle przestrzeżaną tradycją jest nocny toast wódką, by udobruchać duchy stepu. Bez tego samochody by się psuły, opony pękały i byłyby kłopoty.

Amerykanie, kiedy jeszcze latali wahadłowcami kosmicznymi, też mieli rozbudowane ekipy SAR (search and rescue). Sam wahadłowiec schodząc z orbity, nacierał na atmosferę pod kątem 45 stopni. Ponieważ miał generującą siłę nośną skrzydła, aby wytracać wysokość, a nie pofrunąć z powrotem do góry, musiał kręcić się raz w prawo, raz w lewo, ruchem węża. Te same skrzydła, które wysoko przy wielkich prędkościach okazywały się za duże, na dole przy mniejszych prędkościach wydawały się przeraźliwie małe. Wahadłowiec bywał nazywany latającą cegłą. Aby odwzorować jego szczególne właściwości aerodynamiczne, piloci trenowali na zmodyfikowanym samolocie Gulfstream II, który miał ciągle wysunięte podwozie i silniki działające na ciągu wstecznym. Dodajmy, że choć wahadłowce miały potężne silniki, to przy lądowaniu nie było już żadnego paliwa, więc leciały jak bardzo ciężki i pękaty szybowiec. Mimo tych wszystkich wygibasów precyzyjnie trafiały w pas startowy na przylądku Canaveral.

A na nim każdorazowo był kompletowany konwój specjalistycznych pojazdów, często projektowanych wyłącznie do obsługi powracających wahadłowców. Wóz z maszyną wiatrową do rozwiewania toksycznych lub łatwopalnych oparów. Pojazd chłodnia, który mógł się wpinać w obwody chłodzenia statku, żeby ostudzić go po rozgrzewającym do białości wejściu w atmosferę.



✦ Kapsuła Sojuz wyposażona jest w pięć spadochronów, w tym zapas. Ten największy ma czaszę o powierzchni tysiąca metrów kwadratowych.

Samochód z generatorami i klimatyzacją, zdolny do przedmuchania części ładunkowej suchym, chłodnym powietrzem. Wehikuł ze schodami, podobny do tych używanych na normalnych lotniskach, kiedy pasażerowie wychodzą na płytę, a nie rękawem. Bus do przewożenia wracającej załogi. Cysterna z helem używanym do usunięcia resztek wodoru z silników i zasilających je linii paliwowych. Specjalny holownik, rodzaj traktora, który doczepiał się do wahadłowca i dociągał go do hangaru. Pojazd z generatorami prądotwórczymi zapewniający zapasowe zasilanie statku. Wozy ochrony. Ambulanse. Sześć konwoju kierował ekipą z własnego dwunastometrowego kampera z wielką anteną na dachu. Dodatkowe wsparcie dawały cztery helikoptery medyczne. Naziemne wsparcie lądowania każdego wahadłowca bezpośrednio zapewniało około 150 osób, które często nie łapały się w kadrze telewizyjnych kamer. ■

**TUNGUSKA**



## ANIME KEEP YOUR HANDS OFF EIZOUKEN!

**Anime o robieniu anime to hymn na cześć wyobraźni, pasji i wytrwałości.**

Kiedy miałem jedenaście lat, uwielbiałem projektować gry. Pisałem wręcz prosiutki strzelanki w MSX BASIC, ale od kiedy zobaczyłem w kolegi Amigę i wspinał się grę Dizzy II, moją obsesją stało się projektowanie nieistniejących światów – wielopiętrowych domów-labiryntów, w których ukryte były przeróżne mechanizmy, klucze i skarby – zupełnie jak w Dizzym. Niedokończony program (z tego, co pamiętam, zrobiłem kartę tytułową i sprite'y głównego bohatera) czeka wciąż na lepsze czasy na jakiejś niebieskiej dyskietce 3,5 cala. Dlatego właśnie z miejsca poczułem więź z bohaterką anime „Keep Your Hands Off Eizouken!” (Crunchyroll). Midori Asakusa jest bystrą obserwatorką rzeczywistości, ale to co realne jej nie wystarcza. Gdy widzi zwykłe

rzeczy, od razu zaczyna pracować jej wyobraźnia; tak musiał pracować umysł Simona Stålenhaga, gdy w sielskich obrazkach szwedzkiej prowincji umieszczał roboty i dziwne maszyny. Młoda Midori uciec dla swojej wyobraźni znajduje, oglądając stary serial anime (ewidentnie wzorowany na „Mirai Shounen Conan” Hayao Miyazaki, którego ślady czuć mocno w jego „Lapucie”). Od tej pory jej największym marzeniem jest robienie animacji – projektowanie światów i machin, wymyślanie sensu ich działania zgodnych z wewnętrzną logiką. To jeszcze za mało, żeby robić anime, na szczęście nie jest sama. W jej ekipie – i szkolnym klubie filmowym – znajduje się jeszcze wysoka i wiecznie skrzywiona Sayaka, która zajmuje się stroną biznesową przedsięwzięcia i trzyma przy ziemi te artystyczne, bujające wciąż w obłokach dusze, a także Tsubame, słynna modelka, której rodzice szykują karierę aktorską – tymczasem ją najbardziej fascynuje ruch i przeniesienie go na celuloid za pomocą animacji. Razem okazują się siłą, której nie może powstrzymać ani apatyczne grono pedagogiczne, ani zawzięty komitet uczniowski (trzymający pieczę nad klubowymi budżetami), ani wszelkie możliwe przeszkody, jakie co chwila rzuca los. To anime powstałe na bazie komiksu dużo lepiej może wykorzystać medium. Gdy dziewczyny rozmawiają o animacji lub projektach, można to od razu pokazać – niepowstrzymana wyobraźnia Midori od razu materializuje się przed naszymi oczami, gdy opisuje latającą maszynę, za chwilę w niej siedzą i mkną przez wymyślony świat. To hołd złożony wszystkim twórczym umysłom i wszystkim, którzy wciąż mają odwagę podążać za marzeniami. Choćby robiąc coś na platformie Dreams na PlayStation... (MRW)

## SERIAL ALTERED CARBON



**W odległej przyszłości powstała technologia umożliwiająca zapis osobowości człowieka na specjalnym dysku, zwanym stosem.**

Dzięki temu właściwie wyeliminowano śmierć, bo przeniesienie stosu do innego ciała oznacza kontynuację życia – chyba że zostanie zniszczony. Bogaczy stać na utrzymywanie stale aktualizowanych kopii zapasowych, dzięki czemu stają się praktycznie nieśmiertelni. To właśnie punkt wyjściowy książki „Modyfikowany węgiel” Richarda Morgana, którą Netflix adaptował na serial. Pierwszy sezon wszedł na ekrany telewizorów w 2018 roku, w tym roku miał premierę drugi. A treść?

Jeden z takich bogaczy ginie tragiczną śmiercią. Policja uważa, że popełnił samobójstwo. Po aktywowaniu kopii zapasowej miliarder postanawia zaangażować najemnika, by przeprowadził dochodzenie. Dzięki swoim wpływom wybudza przechowywanego od kilkuset lat legendarnego komandosa, Takeshiego Kovaca. Śledztwo prowadzi do zaskakującego (choć znanego czytelnikom) rozwiązania. O ile jednak pierwszy sezon jest w miarę wierny pierwowzorowi literackiemu, o tyle drugi oparty jest jedynie na kilku wątkach powieści i właściwie stanowi dzieło oryginalne.

Serial zrealizowano z rozmachem, kreacja świata jest spójna i przekonująca, a fabuła trzyma w napięciu do ostatnich scen. Ponadto wyróżnia go to, że nigdy do końca nie wiemy, z kim akurat mamy do czynienia – przesiadki między ciałami i klonowanie pozwalają w zasadzie dowolnie żonglować obsadą i na przykład głównego bohatera gra trzech podstawowych aktorów, ale mogą pojawić się kolejni. Netflix przygotował też dla fanów dodatkową atrakcję – anime opowiadające o wcześniejszych przygodach głównego bohatera. (PB&PZ)

## SERIAL CASTLEVANIA

**Tytuł nieobcy miłośnikom gier. Serial stanowi adaptację wątków ze znanych produkcji Konami: Castlevania III: Dracula's Curse i Castlevania: Curse of Darkness, zgrabnie połączonych przez świetnego scenarzystę komiksowego Warrena Ellisa.**

I choć zwykle filmowe wersje gier nie cieszą się, ogólnie mówiąc, uznaniem krytyków i widzów, tym razem efekty są znakomite. Oszałały z rozpacy po stracie ukochanej Wład Tepesz, czyli Drakula, od wieków budzący grozę na Wołoszczyźnie, postanawia w zemście wypełnić całą ludzkość. Na drodze staje mu ostatni potomek rodu łowców potworów, zgorzkniały i cyniczny Trevor Belmont, oraz władająca magią młoda mówczyni Sypha. W sezonie pierwszym próbują odnaleźć zapowiadane przez mówców Mesjasza, który uwolni świat od Drakuli. W drugim stają do walki z władcą wampirów, który



tymczasem ma też problemy bliżej domu – wśród jego dowódców tlą się konflikty i grają ambicje. Wampirzyca Carmilla realizuje własny podstępny plan... „Castlevania” łączy interesujący scenariusz, znakomitą grę aktorów podkładających głosy (w oryginale są to między innymi Richard Armitage, czyli Thorin z „Hobbita”, Peter Stormare czy Jason Isaacs) i piękną, mocno mangową animację, której oglądanie to prawdziwa przyjemność – zamek Drakuli przenoszący się w różne miejsca! Ogniste potwory! Starannie malowane wnętrza! Dodajmy do tego krótkie, dwudziestopięciominutowe odcinki i równie niedługie sezony (cztery, osiem i dziesięć odcinków) i otrzymujemy serial idealnie nadający się do pochłonięcia na jedno – dwa posiedzenia. Netflix zapowiada, że powstanie kolejny sezon „Castlevanii”, więc nie musimy się jeszcze żegnać z bohaterami. (PB&PZ)



SERIAL

## TALES FROM THE LOOP

**Od dawna obserwuję karierę Simona Stålenhaga. Urodzony w 1984 roku artysta wychował się na wsi pod Sztokholmem i właśnie pełna mglistej nostalgii szwedzka prowincja jest głównym tematem jego**

**cyfrowych obrazów.** Ponieważ ma też drugą pasję – science fiction – połączył te dwa tematy, tworząc obrazy dzieciństwa w świecie zbudowanym ze wspomnień i marzeń. Przez senne miasteczka, lasy i pola przemyka duch niesamowitości – roboty, maszyny nieznanego przeznaczenia górująca nad horyzontem; kosmiczna nowoczesność zderzona ze starymi volvo i saabami. Publikowane w sieci obrazy Stålenhaga zebraliśmy w dwóch albumach – „Tales from the Loop” i „Tales from the Flood”, a potem wydał trzeci, tym razem w swoim stylu interpretując prowincjonalną Amerykę.

Właśnie do Ameryki została przeniesiona akcja serialowej ekranizacji „Tales from the Loop” (po

drodze wyszło papierowe RPG) dostępna na platformie Amazon Prime Video. Osiem odcinków to zbiór opowiadań połączonych postaciami i miejscem – małym miasteczkiem w Ohio, w którym znajduje się tajemniczy instytut potocznie zwany The Loop – zajmujący się badaniem tajemnic wszechświata. Pracuje w nim większość mieszkańców miejscowości, którą przepelnia atmosfera znana z obrazów Stålenhaga, dosłownie cytowanych na ekranie. Po lesie płaczą się więc bezpańskie roboty, które nie wiadomo skąd się wzięły, po ulicach jeździ stare kanciaste volvo, na którego dachu znajduje się ramię robota gmerające w dziwnych instalacjach. Przeniesienie szwedzkiej fantazji na ekran zostało dokonane z dbałością o szczegóły, wiele rzeczy to modele wykonane w skali 1:1, jak na przykład lewitujący traktor. Kraina nostalgii, która nigdy nie istniała, zupełnie różna od tego, co pokazywały „Stranger Things”, skupione na odtwarzaniu sennej mary na temat popkultury lat osiemdziesiątych, a nie samych czasów, zabawa w pogoń za fikcją. Tu magiczna atmosfera retrofuturyzmu jest budującą klimat dekoracją dla nieśpiesznej narracji, w której w centrum znajdują się ludzie i ich uniwersalne dramaty. Jak w każdym dobrym dziele fantastycznym elementy nierealne służą tylko do wydobycia na wierzch tych wszystkich opowieści, emocji, marzeń i problemów. Wiąż między rodzicem i dzieckiem, przepracowanie straty, bunt wobec przyszłości i roli, jaka jest nam pisana – to wszystko można wprawdzie opowiedzieć bez sięgania po niezmierną maszynę pokrytą emaliowaną farbą, ale czy wtedy taki serial byłby równie ładny? (MRW)



SERIAL

## WATCHMEN

**Jeśli tytuł ten wyda się wam niepokojąco znajomy, wywołując odruchowe skojarzenie z odgrzewanym kotłem nie pierwszej świeżości, nic dziwnego – film Zacka Snydera co i rusz pojawia się w programach telewizyjnych, a stanowiący jego podstawę komiks „Strażnicy” giganta gatunku, Alana**

**Moore’a, pozostaje w ciągłej sprzedaży.** Ale nie, nowy serial Damona Lindelofa (współtwórcy „Zaginionych” i „Pozostawionych”) z pierwowzorem komiksowym łączą tylko świat i niektórzy bohaterowie. Reszta jest zupełnie nowa – bo też akcja rozgrywa się trzydzieści cztery lata po zakończeniu powieści graficznej. I jest to akcja złożona, trzymająca w napięciu, mroczna, polityczna, sięgająca korzeniami do bolesnej przeszłości Ameryki. Jest rok 2019. W Tulsie w stanie Oklahoma policjanci zgodnie z prawem ukrywają swoją tożsamość. Każdy funkcjonariusz to zamaskowany mściciel. Tymczasem biali supremacjoniści szykują się do poważnej akcji, w sprawie włącza się FBI, a tajemniczy starszy lord pracuje w swej posiadłości nad sztuką „Syn zegarmistrza”...

„Watchmen” to doskonale zaplanowana układanka, w której kolejne elementy stopniowo wskazują na miejsce. Podobnie jak wcześniej w „Zaginionych” Lindelof poukrywał tu mnóstwo niespodzianek dla uważnych widzów, co sprawia, że nawet kolejne oglądanie daje ogromną frajdę. I nie zniechęcajcie się, że z początku kompletnie nie wiadomo, o co chodzi – wszystko się wyjaśni. I naprawdę warto zaczekać – niedługo, bo wszystkie odcinki są już dostępne, a sam serial wciąga jak czarna dziura. (PB&PZ)

SERIAL

## STAR TREK: PICARD

**Wprawdzie w dzieciństwie byłem w kinie na „Powrocie na Ziemię” – pod takim tytułem krążył po Polsce pełnometrażowy „Star Trek IV: Voyage Home” – ale dla mojego pokolenia pierwszym poważnym kontaktem z kosmiczną serią był oczywiście „Star Trek: Next Generation”, którego oglądałem najpierw w polskiej telewizji, a potem na satelitarnej Sky One.**

Stąd kapitan Jean-Luc Picard na zawsze będzie tym „moim” kapitanem, chociaż doceniam rolę, jaką w popkulturze zajmuje James T. Kirk z oryginalnej serii. „Star Trek” doczekał się ostatnio wielu powrotów do przeszłości – seria kinowa osadzona w alternatywnej linii czasu czy seria „Discovery”. Tymczasem wreszcie pojawił się serial, który wykracza w przyszłość. Tytuł „Star Trek: Picard” (w Polsce dostępny na Prime Video) mówi wszystko – to opowieść o emerytowanym Picardzie (Patrick Stewart), który odpoczywa w swojej



podparyskiej winnicy, obrażony na Gwiezdną Flotę (z dobrych powodów) i trochę cały świat. Jak to bywa z fikcyjnymi emerytami, długo się nie nudzi, wzywa go przeszłość, dług wobec przyjaciela – i wyzwanie, jakie stawia niepewna przyszłość. To kopalnia odniesień – fabuła pączkuje z wydarzeń z ostatniego kinowego filmu z Picardem, ale również nawiązuje do nowej kinówki; wracają starzy bohaterowie, trochę na zasadzie fanserwisu, w ramach nostalgicznej wycieczki. Ale odwiedziny u ulubionych postaci okazują się czymś więcej, wszystko układa się w spójną opowieść o starym człowieku, który przed śmiercią musi załatwić jeszcze jedną ważną sprawę. Fani „Next Generation” dostali wspaniały prezent – mogą oglądać swojego kapitana (a raczej – emerytowanego admirała) jako dojrzałą postać, rozwiniętą dokładnie tak, jak powinna się rozwinąć. Nie ma tu tego przedziwnego zmęczenia i niechęci, jakie stało się udziałem Luke’a Skywalkera, uwikłanego w wieczny krąg

przemocy – „Star Trek” był zawsze opowieścią o szukaniu rozwiązań i godzeniu zwaśnionych (czy ktoś widział Rebelię i Imperium prowadzące rozmowy dyplomatyczne?), nawet jeśli czasem dla podkreślenia wagi swoich słów trzeba odpalić fotonową torpedę.

To kameralny serial, w którym zamiast typowej dla „Star Treka” jednostki towarzyszymy załodze obdartusów, jakby to był jakiś „Firefly”; ale dzięki ekranowemu magnetyzmowi Picarda i drugiemu wątkowi, w imponujący sposób pokazującemu odzyskiwanie kostki Borga, to nadal jest prawdziwy „Star Trek”. Jedyne, co może przeszkadzać, to to, że elementy układanki czasem zbyt dobrze do siebie pasują, ale cóż, może na tym polega opowiadanie legend o mitologicznych wyprawach. (MRW)



## FILM NOWY SILENT HILL

**Silent Hill to dla mnie i zapewne dla wielu z was jedna z najlepszych gier w historii branży, a już na pewno gatunku, jakim jest horror.** Niestety, podobnie jak wiele innych wielkich tytułów marka przeszła długą i burzliwą drogę, która ostatecznie doprowadziła ją do limbo. Konami z uporem maniaka demontuje kolejne plotki dotyczące nowej odsłony kultowego horroru, a te z kolei wyrastają jak grzyby po deszczu, szczególnie w kontekście nadchodzącej premiery PS5. Tymczasem wieści dla fanów serii nadeszły z frontu filmowego – Christopher Gans, reżyser bardzo udanej ekranizacji Silent Hilla z 2006 roku, oznajmił, że w produkcji są dwa filmy oparte na legendarnych grach wideo. Pierwszy z nich będzie na

kanwie serii Fatal Frame/Project Zero, a drugi to właśnie powrót Cichego Wzgórza, produkowany ponownie we współpracy z Victorem Hadidą (m.in. seria „Resident Evil”). Siła pierwszego filmu polegała w dużej mierze na podążaniu tym samym tropem, co gry – skoncentrowaniu na bohaterach, wiernym przeniesieniu dziwacznych, przerażających monstrów na wielki ekran i dorzuceniu cudownie niepokojącej muzyki, której kompozytorem jest Akira Yamaoka. Film nie okazał się jednak ogromnym sukcesem kasowym, a jego sequel – „Silent Hill: Apokalipsa” – był przerażającym... gniotem. Niepokoić może jedynie fakt, że w ekipie nowego filmu zabraknie scenarzysty Rogera Avari’ego, który dołożył swoją cegiełkę do pozytywnego odbioru pierwszego filmu. Nowego dzieła spod znaku Silent Hill, zarówno w kinie, jak i w jego macierzystym medium, fani wyczekują od 2012 roku. (PP)

## KOMIKS LOTERIA

**Bodaj żaden tekst nie narobił Shirley Jackson takich kłopotów jak „Loteria”.** Opublikowany pierwotnie na łamach New Yorkera, wywołał niemałe poruszenie. Ba, to chyba nawet za mało powiedziane, gdyż redakcja utonąła pod lawiną korespondencji. Wściekli czytelnicy zrezygnowali z prenumerat i unosili się świętym oburzeniem. Dlaczego? Tego oczywiście zdradzić nie mogę, bo rzeczone opowiadanie, tak jak i omawiany komiks, zbudowane jest pod zaskakujące rozwiązanie fabularne. Tytułowa loteria to praktykowany od lat przez społeczność małej miejsciny rytuał polegający na wyciąganiu karteczek ze starej skrzynki, z których na jednej narysowano ołówkiem czarną kropkę. A na kogo wypadnie... Cóż, Jackson tworzy atmosferę napięcia od pierwszych stron i jasne jest, że na tego bęc. Miles Hyman, który podjął się samodzielnego przełożenia prozy swojej babki na język komiksu, operuje jednak nie słowem, ale prawie wyłącznie obrazem, oszczędnie stosując dymki.



Siłą „Loterii” czyni tym samym zawieszona gdzieś między kadrami niedopowiedzenie, czytelnika osadzając jako biernego obserwatora cudaczego świata, którego zasady są oczywiste dla każdego prócz odbiorcy. I choć przeczytanie komiksu zabiera może dziesięć minut, to historia ta zostanie z nami na długo. (BC)

## KOMIKS JIM CUTLASS



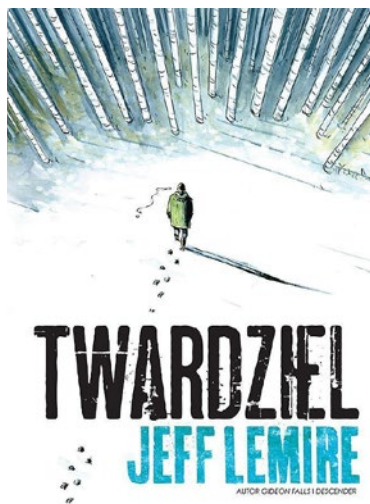
### Gdy Jean „Moebius” Giraud spotkał scenarzystę Jeana-Michela Charliera, ten wciągnął go do magazynu Pilote, gdzie obaj rozkreśli

**westernową sagę „Blueberry”.** W 1979 roku dla raczkującego wydawnictwa Les Humanoides Associés dowieźli pierwszy tom nowej opowieści rozgrywającej się w odradzającej się po wojnie secesyjnej Ameryce. Temat nie zażarł, Moebius zajął się innymi projektami, połączył siły z Jodorowskym, Charlier zmarł i dopiero po wielu latach powrócono do tematu, w nieco zmienionej konfiguracji, z Giraudem jako scenarzystą. Łącznie ukazało się siedem albumów o ryżym Jimie Cutlassie, zostawiając za sobą zniszczenia, gdziekolwiek się pojawił.

Teraz Egmont rozpoczął publikowanie tej opowieści od zbiorczego tomu zawierającego trzy pierwsze historie. To nie jest wbrew pozorom rzecz o czarno-białym zabarwieniu psychologicznym, typowa awanturzysta bajeczka. Cutlass ani nie jest typem do rany przyłóż, przez kadry przewijają się wiele ciekawych postaci kobiecych, często też pada w dymkach słowo „czarnuch” i co ciekawe, nie zawsze przedstawiciele afroamerykańskiej części społeczności są miłymi ludźmi. Zupełnie na poważnie w pewnym momencie chcą złinczować Cutlassa, który zapomina momentami, że miejscem akcji jego przygód jest głębokie amerykańskie Południe. Owe perypetie narysowane są wspaniałą, klasyczną – chciałoby się powiedzieć – kreską, z mnóstwem szczegółów. Porwał mnie zwłaszcza drugi scenariusz zatytułowany „Człowiek z Nowego Orleanu”, w którym Cutlass włączył się po klubach nocnych w poszukiwaniu tajemniczej fordanserki, dziewczyny członka Ku-Klux-Klanu, kierując się jedynie jej obrazkiem ukrytym w puzderku.

Nie podobało mi się za to, że tłumaczka zostawia w co trzecim dymku nieprzetłumaczone jakieś słowo. Powinna wiedzieć, że za „damn” można używać wymiennie „cholera” albo „szlag” no ale i tak najbardziej drażnił ciągłym „Good Lord”. Można to jakoś przeżyć, bo na szczęście mało rewolucyjne dialogi nie przesłaniają niesamowitych pomysłów scenograficznych, jak choćby wrak okrętu na bagnach, wokół którego grasuje krwiożerczy biały aligator... Prawie dwustronicowy tom kończy się cliffhangerem niepozostawiającym wyboru – trzeba odliczać czas do premiery kolejnej odsłony. (PM)

## KOMIKS TWARDZIEL



**Kiedy pierwszy raz wziąłem do ręki autorski komiks Jeffa Lemire'a, pomyślałem „matko, jakie okropne rysunki!”** Dziś nie wyobrażam sobie nikogo, kto lepiej zilustrowałby pomysły kanadyjskiego autora. „Twardziel” – album wydany niedawno przez Mucha Comics – dołącza do panteonu najlepszych dzieł Lemire'a i z dumą postawię go obok „Opowieści

z hrabstwa Essex” czy „Podwodnego spawacza”. Komiks ten to dowód na to, że najlepsze, najpotężniejsze historie o największym ładunku emocjonalnym to raczej kameralne opowieści, a nie spektakularne superbohaterskie łubudubu, które przecież Lemire też tworzy, ale z o wiele gorszym skutkiem. Derek, była gwiazda hokeja, ma problemy – przede wszystkim z agresją i z alkoholem. Kiedy do miasteczka, w którym się zaszły, przyjeżdża jego siostra, demony przeszłości pojawiają się wraz z nią – wspomnienia trudnego dzieciństwa, apodyktycznego i brutalnego ojca, śmierci matki, a wreszcie również były chłopak Beth, również przejawiający skłonności do maltretowania kobiet, który nie potrafi pogodzić się z jej odejściem. Wszystko to wrzucone do scenariuszowego kotła momentalnie doprowadza fabułę do wrzenia.

Komiks wygląda obłędnie – przez większość czasu skąpany jest w odcieniach bieli, szarości i błękitu, podkreślając zimną, pozbawioną uczuć atmosferę północnej Kanady. Ale są i kolorowe elementy, takie jak błyszcząca czerwienią krew czy sceny z przeszłości bohaterów – jakże przewrotnie utrzymane w pełnych barwach. Do rysunków Lemire'a z początku trzeba się przyzwyczaić, ale kiedy już skończycie lekturę, z pewnością sięgniecie po pozycje takie jak „Lasuch” czy „Royal City”. „Twardziel” to gotowy scenariusz na film – kameralny, porywający, wzruszający, ze znakomitym finałem. Takich historii potrzeba nam w komiksie – warty każdej wydanej złotówki. (PP)

## KOMIKS GREEN CLASS: PANDEMIA

**To nie jest wybitny komiks, a mimo to stanowi interesujący przypadek.** Oto bowiem scenarzysta David Tako w kwietniu 2019 roku przewidział to, co wydarzyło się na świecie A.D. 2020. Oczywiście pokazał to w komiksowo przerysowany sposób, mocniej, bardziej sensacyjnie, ale nie da się pozbyć wrażenia, że opisuje świat za naszymi oknami. Bohaterowie niczym Jared Leto byli w głuszy, gdy ruszyła pandemia. Wydostają się z niej i zaczyna się problem, który spycha ich – grupę kanadyjskich nastolatków – do roli bohaterów „Nocy żywych trupów” muszających się barykadować i zastanawiać nad każdym kolejnym krokiem. Niebanalnie zostaje zarysowana akcja – nigdzie nie pada podane wprost, gdzie znajdują się bohaterowie. Widać tylko, że zaczynają od bagiennej krainy, a potem są w małych miasteczkach. W jednym z dymków pada jednak słowo „Bayou”, co wskazuje na delcie Missisipi w stanie Luizjana. Bez żadnej kolumny wyjątku „Green Class” to bardziej akcja niż rozmyślanie o ludzkiej naturze



w czasach zarazy. David Tako w lutym wypuścił już drugi album zatytułowany „L'Alpha”. Czy pandemia opanowująca komiksowy świat zostanie zatrzymana? Czy bohaterowie powrócą do rodzinnego Toronto? Dla mnie największą zagadką jest to, czy Tako stworzy trzeci album z serii. Musiałby bowiem w swoich wizjach zacząć konkurować z rzeczywistością. (PM)

## KOMIKS GÓRY SZALEŃSTWA



**Adaptowanie słynnej nowelki Howarda Phillipsa Lovecrafta może wydawać się zadaniem karkołomnym, istnym rzuceniem się z motyką na słońce, zwłaszcza że robili to już wcześniej najlepsi, łącznie z Alberto Breccią (wydanym także i u nas).** Lecz z drugiej strony jest to tekst formacyjny dla niejednego artysty, pojemny i zachwycający, nierzadko uważany za szczytowe osiągnięcie pisarza z Providence, którego fascynacja Antarktydą położyła podwaliny pod klasyczny schemat fabularny, wykorzystywany przez science fiction do dziś. Adam Fyda, autor omawianych „Gór szaleństwa”, opatruje wydarzenia znane z noweli ramą fabularną – nie decyduje się jednak dopisać do oryginału praktycznie nic znaczącego – i opowiada Lovecrafta retrospektywami, budując dzięki nim nastrój grozy, bo my, czytelnicy, wiemy, jak wydarzenia z przeszłości wpłynęły na domyslną przyszłość. Trudność z interpretacjami amerykańskiego klasyka polega na tym, że zwykle trzeba wyobrazić sobie niewyobrażalne, z czego Fyda wychodzi obronną ręką. Jego rysunki zderzają bowiem, kontrastowo, umiłowanie do historycznego szczegółu ze swoistą amorficznością kreatur, jakie napotyka podróżnicy zapuszczający się na południowy kraniec globu. Lekturze pierwowzoru zawsze towarzyszyło pozostawione bez odpowiedzi pytanie o to, co też ujrzał w owych górach jeden z badaczy, że doprowadziło go to do, nomen omen, szaleństwa. Fyda musiał to pokazać. A to nic łatwego. (BC)

## KOMIKS MINIKOLEKCJA KOMIKSÓW O OBCYCH



**Od lat dziewięćdziesiątych nie było w naszym kraju takiego zagęszczenia ksenomorfów.** Mamy wznowienie powieści Alana Deana Fostera (Vesper), mamy zapowiedź gry fabularnej (Galakta), a Scream Comics zapowiedziało właśnie minikolekcję albumów o Aliens, która ma zostać wydana z okazji piątych urodzin wydawnictwa. Całość ma liczyć pięć tomów, a pierwszy z nich powinien być dostępny w momencie ukazania się niniejszego numeru Pixela. Komiks zostaną wydane w „rocznicowym” formacie 204 x 308 mm, a nakład i dystrybucja mają być limitowane – co jak pokazuje przykład niektórych pozycji – często bywa marketingową ściemną, ale warto mieć ten fakt na uwadze. W premierowym albumie kolekcji opublikowanych zostanie sześć historii: „Uprowadzeni”, „Ładunek”, „Obcy”, „Inkubacja”, „Spustoszenie” i „Chora miłość”. Sugerowana cena to 120 złotych za około 200 stron lektury w pełnym kolorze i na offsetowym papierze, chociaż za grubsze tomy trzeba będzie zapłacić nawet 150 złotych. Pierwotny plan wydawcy zakłada publikację jednego tomu każdego miesiąca i ukończenie całości do końca roku. Fani kosmicznego monstrum mogą już zacierać ręce. (PP)

GARTH ENNIS

HELLBLAZER  
TOM 1

## KOMIKS

## HELLBLAZER. TOM 1

**Gartha Ennisa najbardziej interesują sytuacje, w których ktoś zamiast z mostu do rzeki omyłkowo na druty wysokiego napięcia, przez co prąd sfajcza mu przyrodzenie.** Albo chociaż żeby ktoś wbił komuś łapy w podbrzusze i wyciągnął stamtąd ze dwa metry jelit. Ennis lubi powtarzać o raku, umieraniu i pluciu krwią.

Są wampiry, demony, ale przede wszystkim diabły. Taki był też w późniejszym „Kaznodziei”, jednak swój gust ostrzył właśnie na „Hellblazerze”. Ennis przejął wymyśloną przez Alana Moore’a postać Johna Constantine’a na początku lat dziewięćdziesiątych. W zbiorczym, pięknie opracowanym wydaniu integrule znajdują się opowieści pokazujące, skąd w ogóle Constantine – którego kojarzyłem wcześniej jedynie ze słabego filmu z Keanu Reevesem – znalazł się w swej skomplikowanej sytuacji życiowej. Nie chcę nikomu zspoilować żadnej z historyjek, ale muszę napomknąć, że scena pojawienia się odzianej na czarno postaci w domu szkockiego maga to czyste mistrzostwo. Z kolei pomysł na kłincz, jaki wywiązał się pomiędzy diabłami a parającym się czarami Constantinem, stanowi głupi, aczkolwiek ciekawy scenariuszowo zabieg, dający pole do snucia setki różnych bajek.

Rysunki „Hellblazera” są tak brzydkie jak jego bohaterowie. Constantine prawie na każdym kadrze wygląda inaczej, zupełnie nie przypominając Stinga, na którym podobnie wzorował się Moore. Czasem się tylko snuje, a my jego stan ducha poznajemy, śledząc jego myśli. Ten strumień świadomości liczy się bardziej niż coraz to nowe zjawy i okultystyczne byty na czele z tym, który odpowiadał za sprawę Kuby Rozpruwacza. Z kolei kobiety są pokazane w najlepszym razie tak, jak postrzega je ktoś zamknięty za kratami. W jednej z panienek, uwodzącej biednego urzędnika, dosłownie wręcz drzemie demon. Wspominam o tym, bo ów egzotyczno-mnisi styl robi się miejscami nieco męczący, ale zdarzają się też – najważniejsze w sumie – momenty, gdy ma się wrażenie obcowania z wielkim dziełem, w którym wątki egzystencjalne są mocne jak w filmach Michelangelo Antonioniego. Na pewno jest to też dzieło historyczne. Clive Barker dosłownie w ostatniej chwili zwinął Moore’owi możliwość użycia nazwy „Hellraiser”, więc jest „Hellblazer” – gorące piekło – opowieścią o zmaganiu się człowieka ze znacznie potężniejszymi od niego siłami. Obrzydliwą i obskurną, a przez to fascynującą jak każde kontrolowane zanurzenie się w guilty pleasure. (PM)

## KSIĄŻKA

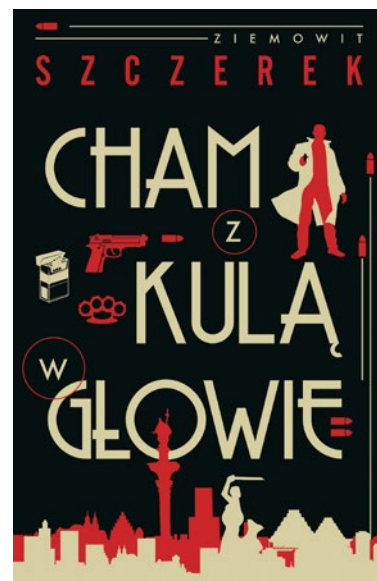
## COŚ



**Dla większości z nas „Coś” kojarzy się z kapitalnym filmem grozy Johna Carpentera z 1982 roku.** Jednak pierwowzorem była historia, która ujrzała światło dzienne ponad 40 lat wcześniej. W 1938 roku czasopismo Astounding Science Fiction wydało „Kim jesteś?” („Who Goes There?”)

– opowiadanie Johna W. Campbella o grupce naukowców, która znalazła szczątki statku kosmicznego oraz uwięzioną w lodzie istotę pozaziemską. Istotę, która – jak się z czasem okazało – była w stanie przybierać postać każdego napotkanego organizmu, a nawet wpływać na jego zachowanie (np. poprzez zsyłanie snów) i czytać w jego myślach. Dziś tekst ten uznawany jest za jedno z najważniejszych dzieł SF tamtego okresu. „Coś” od wydawnictwa Vesper podarowało czytelnikom rozszerzoną wersję arcydzieła Campbella. Dopiero w 2017 roku pisarz i biograf Alec Nevala-Lee podczas pracy nad opisywaniem spuścizny autora „Kim jesteś?” znalazł bezcenne, nigdy wcześniej niepublikowane wydanie. Przede wszystkim składa się ono z dłuższego wprowadzenia do mroźnej historii – znacząco ukrócone przez ówczesnych wydawców – które perfekcyjnie buduje napięcie, lepiej przedstawiając naukowców, czyli naszego bohatera zbiorowego. Jeżeli miałbym wskazać, czego wcześniej brakowało temu opowiadaniu do ideału, to właśnie lekkiego pogłębienia całego tła tragedii. Wydanie zawiera także między innymi przedmowę samego Nevali-Lee, wprowadzenie świetnego pisarza, Roberta Silverberga, i jeszcze parę innych dodatków. Zdecydowanie warto. (SG)

## KSIĄŻKA

CHAM Z KULĄ  
W GŁOWIE

**Ziemowit Szczerek, dziennikarz i pisarz mieszkający na co dzień w Krakowie, znany jest bardziej z fabularyzowanych reportaży i esejów.**

Już 6 maja będzie okazją poznać autora z nowej strony, gdyż na ten dzień wydawnictwo Znak Literanova zapowiedziało premierę kryminału noir wdzięcznie zatytułowanego „Cham z kulą w głowie”. Co w fabule? II wojna światowa nigdy nie miała miejsca, Warszawa nie uległa niemal całkowitemu zniszczeniu, Polska jest mocarstwem, a pod łukami triumfalnymi mieszają się ludzie różnych nacji – Polacy, Ukraińcy i Żydzi. Z opisu wynika, że stolica Polski nazywana jest Buenos Aires Słowińskiego. Ale w naturze nic nie ginie i miasto sphywa krwią – bezgłowe ciała leżą na ulicach, a morderca pozostawia po sobie jedynie tajemnicze znaki. Sprawą zajmie się prywatny detektyw Kary, z którym zabójca – niejaki Kuba Hieroglif – ma do wyrównania rachunki. Łatwo oczywiście nie będzie, bo jak na ten gatunek przystało, protagonista ma burzliwą przeszłość, problemy z alkoholem, śmiało można też założyć, że spotka na swojej drodze jakąś powabną femme fatale. A w tle oczywiście zbrodnia, namiętność, wojna i wielka historia. Szczerek stara się każdego roku raczyć swoich fanów przynajmniej jedną nową książką. Jest szansa, że „Cham z kulą w głowie” powtórzy sukces poprzednich pozycji, za które autor otrzymał między innymi nominację do Paszportów Polityki (z którą pisarz współpracuje) czy Nagrody Literackiej Nike. Warto mieć tę książkę na oku. (PP)

1 9 8 2



## KSIAŻKA TWIERDZA

**Początek lat dziewięćdziesiątych był w naszym kraju zniwami dla miłośników książkowego horroru.** Wtedy to po raz pierwszy ukazała się „Twierdza” autorstwa F. Paula Wilsona – pierwszy tom wielowątkowej sagi umiejętnie łączącej grozę z elementami fantasty i motywami historycznymi. Liczący sobie sześć książek cykl „The Adversary” ugruntował pozycję amerykańskiego pisarza na świecie, dał

WILSON

początek kilkunastotomowej serii spin-offów i trafił na wielki ekran – „Twierdza” została w 1983 roku zekranizowana przez samego Michaela Manna, a w obsadzie znaleźli się między innymi Scott Glenn, Gabriel Byrne i Ian McKellen. Powieść z 1981 roku była u nas wydana dwukrotnie, ale teraz, 30 lat po polskiej premierze, za sprawą wydawnictwa Vesper doczekała się nowego przekładu, twardej oprawy i eleganckiej edycji z rysunkami Mariusza Gandzela. Twierdzą, że „Twierdza” na takie wydanie zasługiwała od początku. Niektóre powieści grozy brzydko się starzeją, ale nie ta. Opowieść o tajemniczej kamiennej budowlu w Rumunii, w której murach uwięzione jest pradawne zło, do dzisiaj potrafi zaintrygować i wrzucić ciarki na plecy. Duża w tym zasługa lekkiego, przystępnego stylu Wilsona, a także osadzenia fabuły w czasie II wojny światowej, gdzie napięcie pomiędzy drżącymi o własne życie, nękanymi przez wampirzego stwora Niemcami sięga zenitu, gdy ich jedyną nadzieją okazują się być żydowski profesor, jego córka oraz otoczony aurą niesamowitości muskularny rudowłosy przybysz z wielkim mieczem. W powieści znajdziemy wtrzymany nieco na siłę wątek miłosny, sporo klimatu grozy i odwieczną walkę dobra ze złem, czyli miks, który zazwyczaj sprawdza się znakomicie. Szczere wierzę, że jeśli ta znakomita opowieść znów wzbudzi zainteresowanie czytelników, pozostałe odsłony serii również zostaną wznowione – dziś trzeba ich szukać tylko na aukcjach internetowych. (PP)

## KSIAŻKA THE EXPANSE



**Kto jest fanem jednego z najlepszych seriali SF w historii telewizji, ten czym prędzej powinien zająć się bestsellerową serią, na kanwie której powstało „The Expanse”.**

Choć cyklu Jamesa S.A. Coreya (czyli pseudonimu, pod którym publikuje duet pisarzy: Daniel Abraham i Ty Franck) na pewno nie postawiłbym obok największych klasyków gatunku, z przyjemnością polecam go każdemu wielbicielowi kosmicznych podróży w nieznanne i jestem gotów bronić jego rozrywkowych wartości. Ta sprawnie rozpisana saga wybija się ponad przeciętność wyrazistymi głównymi bohaterami i kilkoma epizodycznymi perełkami oraz naprawdę wiarygodnym tłem. Całość rozgrywa się w nieodległej przyszłości, gdy podróże kosmiczne są normą, a mapa ludzkości rozciąga się na przeludnioną Ziemię, militarystyczny Mars i znajdujących się pomiędzy nimi mieszkańców pasa asteroid, tworzących w zasadzie odrębną kulturę. Geopolityczne intrzygi na wielką skalę łączą się z odkryciami niebezpiecznych artefaktów i substancji Obcych, a w całym tym wielkim tyglu zazwyczaj mieszają James Holden, idealistyczny kapitan Rosynanta, statku kosmicznego złożonego z niewielkiej załogi. Komu spodobała się czterotomowa „Głębia” Marcina Podlewskiego czy – patrząc na zagranicę – chociażby twórczość Petera F. Hamiltona, „The Expanse” ma szanse się spodobać. W obecnej chwili wydawnictwo MAG wydało w Polsce siedem tomów (najnowszy: „Wzlot Persepolis”), finałowy zaś – „Gniew Tiamat” – ma wyjść jeszcze w kwietniu. (SG)

## KARCIANKA CORTEX NIEGRZECZNY

**„Cortex” to popularna imprezowa gra logiczna, w której od dwóch do sześciu graczy rywalizuje ze sobą, biorąc udział w ośmiu rodzajach testów rozwijających różne funkcje półkul mózgowych.** Do tej pory znane były wersje rodzinne oraz przeznaczone stricte dla dzieci, ja chcę jednak pokazać wam wydaną przez Rebel edycję tej gry tylko dla dorosłych, która może okazać się przyjemnym czasomilaczem w dobie kwarantanny. Zasady są proste – wyzwania trenują pamięć, spostrzegawczość, rozumowanie lub rozpoznawanie obrazków dotykiem (niektóre karty są wydrukowane tak, że zczuć specjalną fakturę pod palcem). Za poprawne zaliczenie dwóch zadań tego samego rodzaju otrzymuje się fragment układanki przedstawiającej ludzki mózg – kto pierwszy zbierze jego cztery części, zostaje zwycięzcą. Grę rozpoczyna gracz z największym... nosem (wink, wink). Odwraca on kartę ze stosu wyzwania, a dany test rozwiązują wszyscy gracze. Kto uzna, że zna odpowiedź, ma prawo zakryć kartę dłonią i jej udzielić – pomyłka może jednak kosztować pauzę w następnej kolejce lub, w przypadku gry dwuosobowej, punkt dla



przeciwnika. Na czym polega dorosłość tej edycji „Cortexu”? Na obrazkach! Karty z fakturami przedstawiają na przykład koronkową bieliznę, kajdanki, damski sutek, prezerwatywy czy wibrator. Z kolei na kartach z testami do zapamiętania są przedmioty lub pary przedmiotów takich jak korki (sami wiecie jakie), kulki (też wiecie), obroże, pejsce, plemniki czy wreszcie pozycje seksualne. Wszystko oczywiście w luźnej, kreskówkowej formie, bez zbędnej pornografii. Gra jest stosunkowo tania (wyrwiecie ją za 50 złotych), a partyjki są szybkie i intensywne – trwają około 15 minut. Idealnie sprawdzi się jako prezent na osiemnastkę lub dla młodego małżeństwa na nową drogę życia. Życia erotycznego raczej nikomu nie odmieni, ale z pewnością wprowadzi trochę uśmiechu w smutnych czasach, w których możliwość wyjścia z domu pozostaje mocno ograniczona. (PP)

# KDP 59

KAŻDY Z NAS TO MA.

WŁACZA SIĘ, KIEDY PIOSENKA, SMAK, ZAPACH... COKOLWIEKI!

OTWIERA NAGLE JEDNĄ Z SZUFLADEK W PAMIĘCI...



ZALEWAJĄC TSUNAMI WSPOMNIEŃ!



I TOPIMY SIĘ WTEDY Z CAŁYM BAGAŻEM ZAŁADOWANYM PRZEZ ŻYCIE...



W TYM JEDNYM KONKRETNYM MOMENCIE Z PRZESZŁOŚCI. ZNOW!

TO NIE MUSI BYĆ PRZYKRE!



JAKIŚ CZAS TEMU Z OKAZJI DRZEMKI CÓRKI SŁUCHAŁEM SWOJEJ MUZY...



KIEDY ALGORYTM WRZUCIŁ NA PLAYLISTĘ KAWAŁEK HELICOPTER KAPELI BŁOC PARTY. I CHLUŚCI!



COFNEŁO MNIE AŻ DO MOJEGO TORUŃSKIEGO OKRESU, KIEDY NAJWAŻNIEJSZE BYŁO PIWECZKO I KONSOLKA. I PIERWSZE MIEJSCE W BURNOUT REVENGE NA X360! WSPOMNIANY KAWAŁEK GOŚCIŁ NA SOUNDTRACKU GRY.



TRASA WHITE MOUNTAINS, WCHODZI REFREN, NA PEŁNEJ WJEŹDŻAM NA SZEROKI KAWAŁEK PROSTEJ!

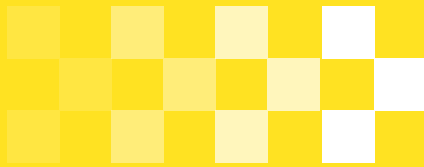


GRAMY NA PODZIELONYM EKRANIE Z SIMSONEM, ZA CHWILĘ DOWIEMY SIĘ O POŻARZE W KUCHNI, BO WYRZUCIŁŚMY NIEDOGASZONEGO PETA DO ŚMIETNIKA.

PIĘKNA CHWILA!



# GRA W D T CS



## F E L I E T O N Y

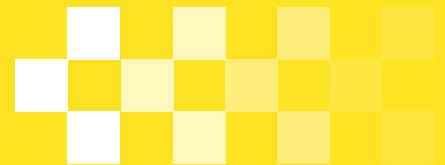
97 Marcin M. Granat

113 Michał R. Wiśniewski

118 Piotr Gawrysiak

120 Aleksy Uchański

122 Marcin Borkowski



**W FILMIE „COŚ” NA TERENIE STACJI  
BADAWCZEJ STOI AUTOMAT ATARI (A JAKŻE!)  
Z GRĄ ASTEROIDS DELUXE Z 1981 ROKU.**



# FILMOWA

## SZTUKA GIER

Z założycielem Supermassive Games,  
**PETE'EM SAMUELSEM**, rozmawia Piotr Mańkowski.



✚ W Little Hope, podobnie jak w Man of Medan, powróci tryb Shared Story, w którym przygodę będzie można przeżywać w kooperacji ze znajomym.

✚ Ta scena pojawia się w pokazanym nam przez Supermassive, niejawnym jeszcze, filmiku z gry. Prawdopodobnie od tego pogrzebu zaczyna się cała fabuła.

✚ **W jakich okolicznościach powstało Supermassive Games?**

To było 14 lat temu, gdy pracowałem jeszcze w Electronic Arts jako dyrektor projektu przy Harrym Potterze czy Battlefieldzie. Zdecydowałem się odejść, zebrałem grupkę wspaniałych fachowców i założyliśmy firmę, która na początku produkowała tak zwane party games dla Sony. Obecnie pracuje nas ponad 200 osób, mamy partnerów na całym świecie i robimy to, co kochamy. Pracujemy w Guildford, które było niegdyś kolebką Bullfroga. W tutejszych pubach można spotkać lokalną śmietankę deweloperską. Nikt nie rozmawia o tajnych sprawkach, tylko wzajemnie się wspieramy.

✚ **Kluczowym momentem waszej kariery był Until Dawn...**

Każdy chce mieć wolność twórczą, a Sony pozwalało nam się rozwijać. W pewnym momencie w naturalny sposób doszliśmy do projektu. To nie była nagła, pojedyncza decyzja. Wszyscy czujemy zamiłowanie do grozy, stąd pomysł na całą serię The Dark Pictures Anthology, z której kończymy właśnie drugą część, czyli Little Hope. To będzie zupełnie inny rodzaj horroru, straszący publiczność niekonwencjonalnymi metodami. A jeszcze w tym roku ogłosimy trzecią odsłonę naszej sagi.

✚ **No właśnie, wasze gry czasem są postrzegane jako krwiste horrory, a przecież operujecie bardzo solidną psychologią. Wasze postaci to ludzie z krwi i kości.**

Recenzenci pisząc o naszych grach, odbierali je w bardzo różny sposób. Dla niektórych były to kiepskie horrory,

a dla innych przerażające doświadczenia. Wielu chwaliło nas zwłaszcza za ukazanie w Until Dawn przemiany Joshua, granego przez Ramiego Malka, który dostał przecież potem Oscara za występ w „Bohemian Rhapsody”. Mam nadzieję, że to, co tworzymy, ma wiele warstw dla różnych ludzi.

✚ **W jaki sposób produkuje się Until Dawn i tytuły z serii The Dark Pictures Anthology? Aktorzy są obwieszani dziesiątkami czujników podczas filmowania?**

Technologia idzie do przodu w kwestii ekspresji mimicznych twarzy, więc niepotrzebne są te wszystkie dodatki. Co więcej, aktorzy podczas zdjęć wspólnie występują na scenie, wpadają na siebie i to jest normalna gra aktorska. ▬

✚ Jeden ze studentów, który ze starszą kobietą zaczyna przebijać się przez zakamarki Little Hope. W jednej ze scen za ich plecami przebiega dziewczynka...



## INTRO

Jako jedyna redakcja z Polski mieliśmy możliwość porozmawiania z **SUPERMASSIVE GAMES** przy okazji zbliżającej się letniej premiery drugiej części cyklu *The Dark Pictures Anthology* zatytułowanej *Little Hope*. Z założycielem studia oraz z artystą odpowiadającym za styl serii rozmawiamy o nowej odsłonie, jak i o zasadach budowania atmosfery horroru w grach wideo.



❖ Miasteczko Little Hope otacza tajemnicza mgła. W takich sceneriach jak ta będziemy mogli uczestniczyć podczas retrospekcji z XVII wieku.

❖ Pete wśród tytułów, które najbardziej zainspirowały twórców *Little Hope*, wymienił „*Hellraiser*” oraz zapomniany horror George’a A. Romero „*Season of the Witch*”.



❖ W grze przez noc przebijają się nieliczne światła. Stanowią punkty zaczepienia dla nadziei bohaterów na przetrwanie.



# NIEWIELKA NADZIEJA NA PRZEŻYCIE

Z production managerem Supermassive Games,  
**DANEM MCDONALDEM**, rozmawia Piotr Mańkowski.

**Co najbardziej kochasz w filmach grozy i grach horrorach?**

Jestem fanem klasycznych filmów, jak „Szczęki”, „Omen” czy serial „Supernatural”. Fascynowały mnie nie tylko same nagłe strachy, ale też sytuacja z horrorów z nastolatkami, gdzie grupa osób utyka w jednym pomieszczeniu czy domu i musi walczyć o przetrwanie. Chcemy, żeby każda część serii The Dark Pictures Anthology była inna i używała innych środków. Na przykład w Little Hope sięgamy po historię procesu o czary sprzed wielu lat, co stwarza nam nowe możliwości w stosunku do Man of Medan, gdzie korzystaliśmy z motywu opętania przez demony.

✦ Ileż razy w horrorach widzieliśmy podobny punkt zaczepienia jak na początku Little Hope. Tym razem jednak od momentu wypadku ma być inaczej. Poznając sekrety Little Hope, bohaterowie dotrą do wydarzeń sprzed wieków i będą musieli odkryć, w jaki sposób są z nimi powiązani. Przynajmniej tak sugerował Dan.

**Wspomniałeś o strachach, kocie wyskakującym z najmniej spodziewanego miejsca czy dzikim skrzypnięciu drzwi. Ale przecież w horrorze smakosze najbardziej delektują się atmosferą zagrożenia...**

Dokładnie tym tropem podążamy w Little Hope, co widać choćby po sekwencji z promem. Punktem wyjścia jest to, że horror pochodzi od ludzi, jest wytwarzany przez nich. Nie stanowi obcych sił, lecz tkwi w nas. Nie zamierzymy pokazywać potwora z suwakiem na plecach, tylko poprzez błyski, wspomnienia powoli, jak najstarannie odsłaniać naszą tajemnicę. Grający zadają sobie pytanie „Czy ja tam coś widziałem?” – i o to nam chodzi.

**Stephen King powiedział kiedyś, że tej atmosfery nie da się utrzymać w nieskończoność i zawsze przychodzi moment, że trzeba jednak wywlec i pokazać potwora.**

No tak, ale jak mówiłem, zawsze robimy to na inny sposób. Co więcej, osadzamy akcję w zupełnie różnych środowiskach, przez co nasi gracze nie powinni mieć wrażenia, że obcuja z podobnymi historiami. Wprowadzamy nowe postaci, różniące się charakterologicznie od tych z Man of Medan. Do tego też raz na jakiś czas dodajemy humorystyczne momenty, żeby atmosfera nie była jednoznaczna. Demonami w Little Hope są różne manifestacje wydarzeń z przeszłości.

**Co możesz powiedzieć o mechanice i fabule tej gry?**

Jej mechanika jest podobna do Man of Medan, ale chcieliśmy, by gracz był jeszcze mocniej związany z bohaterami.





✦ Znaczną część Little Hope zajmie eksploracja terenu. W żadnym poprzednim tytule Supermassive nie było czegoś podobnego. Dzięki tej swobodzie poruszania się czas spędzony w grze mocno się wydłużył w stosunku do Man of Medan.

Z technicznego punktu widzenia usprawniliśmy streaming tekstur, ale najbardziej zależało nam na wypracowaniu wiarygodnych relacji pomiędzy postaciami, żeby zabawa nie polegała na wciskaniu przycisku X na padzie. O samej fabule nie chcę powiedzieć zbyt dużo, żeby nie zaspoilerować. W latach siedemdziesiątych XX wieku miało miejsce tragiczne wydarzenie i jedna z postaci jest z nim powiązana. Mamy też grupkę studentów, którzy utknęli w miasteczku i pozostają w izolacji. I nagle cofniemy się do XVII wieku – do czasu, w którym odbywały się procesy wiedźm. Dopiero wówczas stanie się jasne, dlaczego bohaterowie znaleźli się akurat w tamtym miejscu. Gracze zaczną się zastanawiać – czy oni nie żyją, czy to sen, czy może jeszcze coś innego jest w stanie wytłumaczyć wzajemne związki tych ludzi? To, co odkryjesz, doprowadzi cię do różnych fragmentów przeszłości i do przerażającej konkluzji. Do jakiegokolwiek zakończenia przywiodą cię powzięte decyzje, zawsze otrzymasz na końcu adekwatną puentę.

**P** W Man of Medan podobał mi się motyw dziwnego urzędnika, po które de facto przybyli źli panowie, ale nie udało mi się rozwiązać jego zagadki, bo ów artefakt stłukł się podczas bójki...

Właśnie za pomocą takich chwytów staramy się, żeby gracz próbował zrozumieć, o co w naszej grze chodzi, jakie są motywacje bohaterów, bo nie wszystko jest od razu jasne. Jako widz zawsze lubię, gdy jestem w pewien sposób oszukiwany i reżyser pokazuje mi coś innego, niż się spodziewałem.

**P** W Little Hope znów będzie mrocznie jak w Man of Medan?

Ekipa utknie na noc w miasteczku i wtedy będzie ciemnowo, natomiast sceny z XVII wieku będą rozgrywać się o różnych porach dnia. Ale nie da się ukryć, że lubimy mrok, zwłaszcza że jest on przebijany pojedynczymi światłami, jasnymi kropkami na ekranie. Od razu możesz domniemywać, że ciemność coś ukrywa, że coś się tam czai. Mogę jeszcze powiedzieć, że w naszej trzeciej grze z serii The Dark Pictures Anthology będzie znacząca zmiana w tej kwestii, ale sam uważam, że horror najlepiej funkcjonuje w nocnych lokacjach, choćby z tego powodu, że nie czujesz się w takich miejscach bezpiecznie. Warto jeszcze dodać, że w Little Hope wprowadziliśmy swobodną kamerę dającą wiele możliwości poruszania się bohaterami. Oczywiście są też zamocowane kamery jak w Man of Medan, ale możliwość eksploracji środowiska będzie znacząco większa. Często to przełączenie się pomiędzy widokami będzie sugerować, że coś się zaraz wydarzy, chwila napięcia, a jednak okaże się, że nic się nie dzieje. Staramy się stosować najróżniejsze triki.

**P** Horror to dla ciebie bardziej podskakiwanie na fotelu ze strachu czy sposób mówienia pewnych rzeczy o ludzkiej psychice?

Horror to opowieści o ludziach. Moim zdaniem nie chodzi w nim o opatowanie uciętymi rękami i nogami, lecz straszanie odbiorców. Pokazywanie bohaterów w ekstremalnych sytuacjach i tego, jak sobie z nimi radzą. Ktoś umiera na ekranie, ale ważniejsze jest to, jaki ma to wpływ na innych. Pokazywanie nagłych, przerażających zdarzeń to przyjemność dla twórców horroru, ale nie na tym ma się opierać cała konstrukcja opowieści grozy. ▬

✦ Autobus ze studentami w środku lasu, dziwna postać na drodze, kierowca skręca kierownicę...

✦ Wizja tej postaci kojarzy się z dziewczynką przemykającą po leśnych ostępach. Tylko czemu ma takie ciemne doły pod oczami?



# UNTIL DAWN & MAN OF MEDAN

## TOP

Until Dawn to wspaniały i kultowy już dzisiaj horror, wyprodukowany w 2015 roku przez Supermassive Games. Sony Interactive Entertainment wydało go jako exclusive na PlayStation 4.

■ Emilus

**G**ra łączy w sobie survival horror i storytelling adventure, tworząc nowy gatunek - interactive storytelling survival horror. W *Until Dawn* wystąpiły takie gwiazdy jak Rami Malek (genialna rola Freddiego Mercury'ego w „Bohemian Rhapsody”), który zagrał **Joshą**, oraz Peter Stormare (jedną z najlepszych personifikacji szatana z filmu „Constantine”), który wcielił się w **Doktora Hilla**.

Gdy *Until Dawn* odniosło olbrzymi światowy sukces, Supermassive Games podpisało umowę z Bandai Namco na serię *The Dark Pictures Anthology*. Wydany w zeszłym roku *Man of Medan* jest pierwszą z ośmiu planowanych odsłon serii. W grze, podobnie jak w *Until Dawn*, zagrały aktorskie gwiazdy. Shawn Ashmore (znany z serii „X-Men”) wcielił się w Conrada, a Ayisha Issa (kanadyjska aktorka, znana między innymi z serialu „Dark Matter”, zdobywczyni

tytułu mistrzowskiego w ju-jitsu) brańworo zagrała kapitan Fliss. Z kolei Philip Torrens („Gwiezdne wojny: Przebudzenie Mocy”) gra tajemniczego Kuratora. Ci, którzy nie mieli dotąd okazji zagrać w żadną z prezentowanych gier, najpierw powinni po nie sięgnąć i powrócić do artykułu dopiero po ich ukończeniu. No, chyba że nie boją się spoilerów. Oto bowiem przygotowaliśmy zestawienie najbardziej spektakularnych scen z horrorów Supermassive. Zapraszamy na najlepsze sceny przepełnione krwistymi emocjami, przy których serca graczy zaczynają bić mocniej.

## SCEN

### UNTIL DAWN – TOP 10

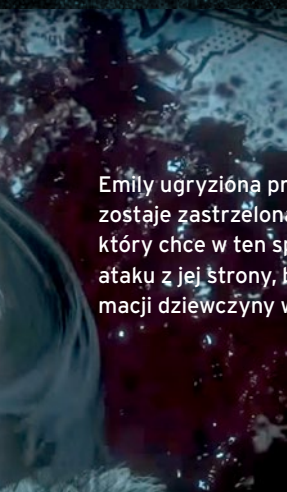




Chris wciągnięty w śmiertelną grę rodem z filmu „Piła” musi zdecydować, kogo przetnie na pół piła tarczowa. Do wyboru mamy życie adorowanej Ashley albo przyjaciela Joshua.



Pierwsze spotkanie z Wendigo kończy się tragicznie dla nowo poznanego Łowcy. Dosłownie traci on podczas niego głowę.



Emily ugryzioną przez Wendigo zostaje zastrzelona przez Mike'a, który chce w ten sposób uniknąć ataku z jej strony, bojąc się transformacji dziewczyny w potwora.



Porwanie Jess przez Wendigo prosto przez okno leśnej chaty i dramatyczny bieg Mike'a na ratunek ukochanej dziewczynie jest jednym z najbardziej dynamicznych momentów walki o życie.



Dramatyczny wybór Chrisa w starym hotelu to kolejny moralny szpagat tego bohatera. Od jego decyzji, czy popełni samobójstwo, czy też zabije adorowaną Ashley, będzie zależeć inna scena w grze.

Śmierć Josha w jaskiniowym jeziorze ma podwójne znaczenie dla opowiadanej historii. Po pierwsze, dowiadujemy się, że Wendigo ma taki sam tatuaż jak Hannah, jego zaginiona siostra. Po drugie, w tajemniczy sposób łączy się z zaskakującą sceną po napisach końcowych.



W jaskiniach ciekawska Ashley odłącza się od grupy i podążając za nią, słyszy dziwny głos. Jeżeli za nim pójdzie, dotrze do drewnianej pokrywy, której otwarcie skończy się dla niej tragicznie. Utrata głowy to początek koszmaru.

Po napisach końcowych pojawi się nieoczekiwany ocalały. Tak przynajmniej będzie myślała ekipa ratunkowa, która odnajdzie nieco wygłodniałego Josha.



Finałowa scena ze stadem Wendigo i grupą przyjaciół w hallu głównym jest jedną z najbardziej spektakularnych w całej grze. Od naszych wcześniejszych wyborów, opanowania oraz szybkich reakcji będzie zależeć, jak ta historia się zakończy. To ostatnie kilka minut tuż przed nadejściem tytułowego Świtu.



Najstraszniejsza, a zarazem maksymalnie nasycona emocjami scena walki psychologicznej Josha poraża. Szczególnie wizja siostr Hannah i Beth tworzy z Until Dawn jeden ze straszniejszych horrorów wszech czasów. Dla miłośników gatunku grozy scena obowiązkowa.

## MAN OF MEDAN – TOP 10



# 10

Duch chłopca zapowiadający w retrospekcji koszmar statku.



Dramatyczna scena śmierci Julie lub Brada, od strzału Juniora, który popadł w obłąd pod wpływem gazu.



Utonięcie kapitan Fliss pod kratą, której nie zdołał otworzyć Brad.

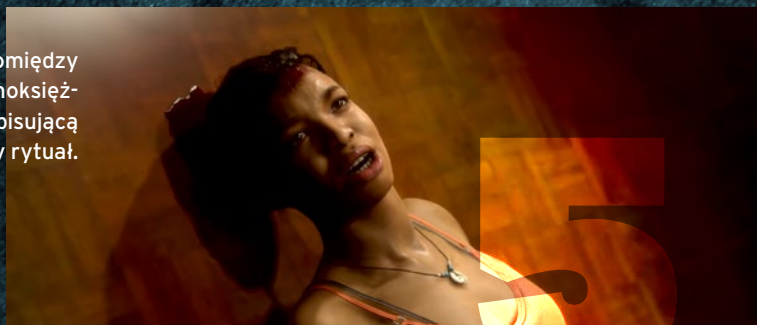
Śmierć Conrada po ucieczce łodzią piratów. Niestety kula wystrzelona przez Orsona ściągnęła zagładę na niedoszłego uciekiniera.





Zjawy zombie ściągające i osaczające kapitan Fliss pod pokładem statku.

Śmiertelny pojedynek pomiędzy Fliss a mrocznym czarnoksiężnikiem w sali z księgą opisującą demoniczny rytuał.



Śmierć Conrada lub Julii pod żeliwną bramą podczas zmagania z Orsonem, aby odzyskać element silnika łodzi.



Finałowa scena uratowania wszystkich przyjaciół, lecz bez odzyskania części silnika. Następuje zaskakujący i przerażający koniec bohaterów.



Upiorna ślicznotka i Conrad w dynamicznym widowisku, które kończy się ostatecznym i dosłownym wytrąceniem z równowagi!

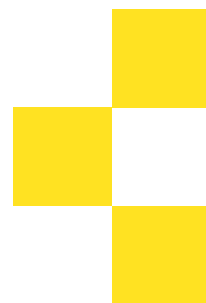


Finałowa walka Aleksa z koszmarnym dwugłowym potworem. Nie wszystko jest takie, jak się wydaje.



**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.



# GRANIE W CZASACH ZARAŻY

**G**dy piszę te słowa, Polska jest przed przewidywaną na połowę kwietnia największą falą zachorowań spowodowanych wirusem SARS-CoV-2. Nie wiadomo, co się wydarzy, nie zamierzam też spekulować, bo najwyczejniej mam wrażenie, że nie mam do tego wystarczającej ilości danych.

Możemy się za to przyjrzeć, jak wywołany przez epidemię chaos był ukazany w naszej branży. Doniesienia z całego globu o zakażeniach zdają się przypominać rozgrywkę z Plague Inc: Evolved. Gra jest strategią symulującą rozprzestrzenianie się zabójczego dla ludzkości patogenu. Poza niezwykle akuratnym pokazaniem transmisji chorobotwórczych mikroorganizmów pomiędzy kontynentami dotyka też zagadnienia ludzkich zachowań. Podczas rozgrywki spotykamy bowiem irracjonalny ruch antyszczepionkowców, jak również zjawisko masowego wykupywania papieru toaletowego. Brzmi znajomo, prawda? Najwyraźniej nie tylko ja zauważyłem podobieństwa pomiędzy tą grą a pandemią koronawirusa, bo tytuł został w lutym tego roku zablokowany w App Store dla obywateli Państwa Środka (jak wiadomo, socjalistyczne ustroje wszędzie widzą działalność wywrotową).

Ogarniającą świat zarazę dane nam było poznać też z bardziej osobistej, bo pierwszoosobowej perspektywy. Mam tu na myśli trzy odsłony właściwie jednej gry: Pathologic z 2005 roku, jej starszego o dekadę remastera i Pathologic 2 wydanego rok temu. Piaskowa Plaga dotykająca miasteczko na peryferiach budzi strach nie tylko dlatego, że zabija, ale także – że jest niezbadana. Choroba z gry jest nowym, na

poły mistycznym zjawiskiem, gdyż zapadają na nią nie tylko ludzie. Zarażone są nią również budynki, co sygnalizują pokrywające je czerwone narośle. Mało znany jest też koronawirus, który pomimo sukcesywnego badania wciąż nie pozwala na opracowanie na siebie leku czy szczepionki. A gdy w medycynie nie możemy czemuś skutecznie przeciwdziałać, do akcji wkraczają różnorodni hochsztaplerzy. I tu rzeczywistość oraz gry znowu idą ze sobą w parze. W Polsce mamy przecież pseudonaukowe porady Jerzego Zięby, a w Red Dead Redemption 2 podrobione lekarstwa od Benedicta Allbrighta.

Będąc świadkiem takich zachowań, można wyrobić w sobie pesymistyczne spojrzenie na ludzką naturę, wszędzie dopatrywać się nieuczciwości i chcieć powtarzać za Franciszkiem VI, księciem de La Rochefoucauld, że „nieraz wstydzilibyśmy się naszych najpiękniejszych postępów, gdyby świat znał ich pobudki”. Do wizji tej idealnie pasuje brutalny i silnie przemawiający do odbiorcy obraz dotkniętego pandemią świata z Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today. Przedstawione uniwersum stanowi odwrócenie porządku, który znamy z realiów panujących w cywilizowanych krajach. Tutaj wszystko wymknęło się spod kontroli. Chorzy są siłą zamykani w obozach koncentracyjnych, w których szerzy się przemoc i brakuje podstawowych środków do życia. Znana nam z re-alu kwarantanna jawi się na tym tle jako luksusowa.

Niestety, jak wszyscy wiemy, zachorowania na wirusa SARS-CoV-2 to poważna sprawa. Ich efektem nie jest śmieszna choroba w stylu Theme Hospital, którą można wyleczyć równie śmiesznie kuracją. Dlatego, jeśli możecie, to zostańcie w domach. Zwiedźcie dziesiątkowany przez hiszpankę Londyn z Vampyra lub zapolujcie jako Agent 47 na pacjenta zero w bonusowej misji z Hitmana. A w przypadku, gdy tak jak ja musicie iść do pracy, wrzućcie do teczki Pixela. Gdy obejmą kwarantanną nasze miejsca zatrudnienia, przynajmniej będziemy mieli co czytać. ■

Marcin M. Granat



Z POTRZEBY TWORZENIA, CZYLI KRÓTKO O

# AMANIPIA

Wyobraźcie sobie, że Jakub Dvorský, założyciel czeskiego studia Amanita Design, opiera się wygodnie w fotelu, a jego umysł pod wpływem środków psychodelicznych odpływa w odmienne stany świadomości, skutkujące fantastycznymi wizjami, które ostatecznie trafią do gier.

■ Marcin M. Granat

**T**aka wizja nie jest bynajmniej naciągana, gdyż sam Dvorský zdradził na łamach magazynu Edge, że kilka razy zdarzyło mu się posmakować muchomora czerwonego. Grzyb ten zawiera muscymol i kwas ibotenowy, czyli substancje halucynogenne, a co za tym idzie – potencjalnie inspirujące.

Wystarczy teraz jeszcze tylko spojrzeć na logo i nazwę studia i wszystko staje się jasne. Nie wyolbrzymiamy jednak całej sytuacji. Czescy deweloperzy,

pomimo że pracują w dość liberalnym państwie, z pewnością nie tworzą napędzani wyłącznie psychodelikami (szalone czasy Atari, gdy programista palił jointa i wystukiwał linijki kodu, już dawno minęły).

#### W MIKROŚWIECIE

Gry od autorów z Amanita Design wyróżniają się na tle innych produkcji estetyką ukierunkowaną na świat natury. W pierwszej grze studia, Samoroście z 2003 roku, świadczy o tym już sama nazwa. Gra jest około dziesięćminutową prostą

przygodówką point and click w przeglądarce, a od strony wizualnej przypomina kolaż (spod ręki Maxa Ernsta), w którym wykorzystano mnóstwo przyrodniczych fotografii. Podczas rozgrywki na ekranie przesuwają się pnie drzew porośniętych mchem lub leśna ściółka. Krzywdzące byłoby jednak stwierdzenie, że Samorość zachwyca wyłącznie obrazami roślin. Świat przedstawiony zawiera bowiem delikatnie zaznaczone elementy industrialne: tu spotykamy metalowe schody, tam wielkie zardzewiałe koła zębate.

**UROCZA PROWIZORKA  
TO W SAMOROŚCIE STANDARD.  
CZEMU ZWYKŁA PUSZKA NIE  
MOGŁABY BYĆ RAKIETĄ KOSMICZNĄ?**

# DESIGN



✦ Kolorowe symbole samca i samicy nad owadem oznaczają tylko jedno: wymiana materiału genetycznego jest w naturze niezwykle ważna.

Bohaterem gry jest sympatyczny ludzik ubrany przez cały czas w jednoczęściową białą piżamę z kapturem przyozdobionym pomponem. Brzmi onirycznie, lecz właśnie takie jest ukazane przez Czechów uniwersum. Rozgrywcę towarzyszy lekki niepokój, charakterystyczny dla niejednego marzenia sennego. W grze brakuje jednak faktycznego zagrożenia, a większość lokacji jest wręcz przytulna. Wrażenie to wzmaga budowa świata, oparta na niewielkich, a przez to łatwych w poznawaniu lokacjach. Samorost, tak samo jak i cała trylogia, do której później rozrośnie się marka, rozgrywa się bowiem na małych asteroidach, przypominających te z „Małego Księcia” Antoine’a de Saint-Exupéry’ego. Podobnie sytuacja ma się z fabułą, bo tak samo jak w słynnej francuskiej powieści jest ona co prawda uroczo dziecinna i naiwna, ale na szczęście nie na tyle, by przyprawić dorosłego odbiorcę o ból głowy.



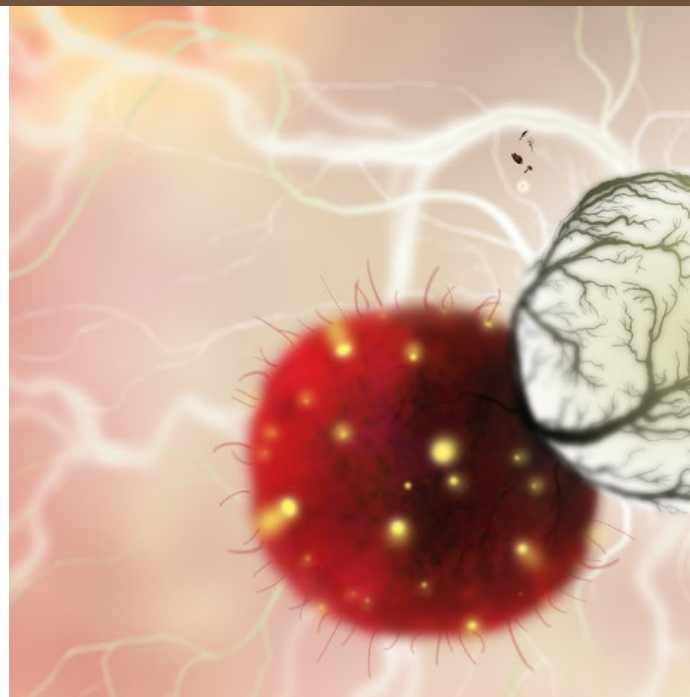
✚ Pomimo wszechobecnego metalu i rdzy Machinarium jest pogodną grą z optymistycznym przesłaniem.

Pierwszy Samorost to nad wyraz prosta historia o ratowaniu przez bohatera swojej asteroidy, w której kierunku zmierza inne ciało niebieskie. W 2005 roku światło dzienne ujrzał Samorost 2 z pretekstową fabułą opartą na poszukiwaniach porwanego psa. Później na dłuższy czas, bo aż na jedenaście lat, Amanita Design opuściła opisywany cykl – Samorost 3 wydano bowiem dopiero w 2016 roku. Okazał się on najdłuższą i najbardziej dopracowaną częścią marki. Prościutką ideę ratowania świata obleczono w przyjemną rozgrywkę, wzbogaconą o nasłuchiwanie odgłosów wydawanych przez wyznaczone elementy map. Ze wszystkich Samorostów to właśnie trzeci wygląda najlepiej – choć jego styl wciąż krąży wokół tajemniczej leśnej głuszy, to dopiero teraz grafika zyskała satysfakcjonującą rozdzielczość.

To, co wydało mi się drugoplanowe, ale celowo zaznaczone, to pojawienie się w ostatniej części reprodukcyjnego aspektu funkcjonowania przyrody. Wiadomo przecież, że dążenie organizmów do przekazania genów jest jednym z praw natury. Podczas rozgrywki przypominają nam o tym ogromne owady, którym pomagamy w swoistych godach, oraz zagadka z zapylaniem kwiatów.

#### ROBOTY Z UCZUCIAMI

Pomimo że studio Amanita Design Samorostem zaczęło, to z pewnością nie powiedziało tym ostatniego słowa. Pierwszą grą Czechów o przyzwoitej długości (około pięciu godzin) było Machinarium z 2009 roku. Produkcja jest na pierwszy rzut oka przeciwieństwem tego, co twórcom udało się zrobić do tej pory.



❖ Łamigłówka z końcowego etapu gry. Zagadki w Machinarium nie są banalne, ale na dłużej nie sposób się zaciąć.

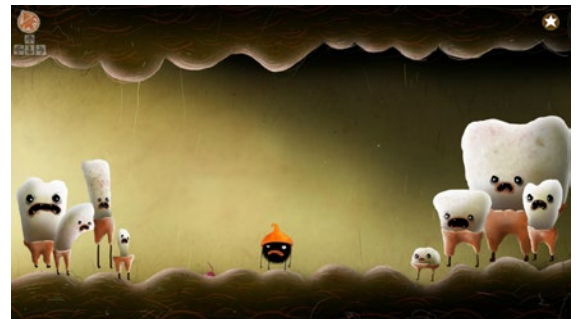
❖ Specjalnie uruchomilem starszą wersję Chuchela, żebyście zobaczyli ocenzone oblicze bohatera.

Naturalne krajobrazy zastąpiono sięgającymi nieba metalowymi konstrukcjami, a radosne postacie tudzież zwierzątka – robotami. Tytuł nie jest jednak tak bezduszny, jak mogłoby się wydawać po jego opisie. Wprost przeciwnie, metalowe androidy przypominają prawdziwych ludzi nie tylko wyglądem, ale też zdolnością do odczuwania emocji. Nasz protagonista jest małym robotem o wielkim sercu, a jego zadaniem jest odnalezienie ukochanej. Przez większość rozgrywki przemierzamy ręcznie malowane mechaniczne miasto, po którym biegają metalowe koty, smar działa jak lekarstwo na stawy, a w warcaby gra się śrubkami.

Atutem gry jest nie tylko interesujące uniwersum (swoją drogą to samo, co w Samoroście, o czym świadczy obecność pewnego śpiącego robocika), ale też hołdująca oldskulowym przygodówkom konstrukcja gry z przemysłanymi zagadkami na czele. Co ciekawe, pewien mechanizm rozgrywki Machinarium został zaczerpnięty z Samorościa 3. Jest nim zdolność bohatera do interakcji wyłącznie z tymi przedmiotami, które znajdują się w jego zasięgu. Muszę przyznać, że jest to rozwiązanie z jednej strony logiczne, ale z drugiej odrobinę irytujące.



**SERIA SAMOROST ZDOBYŁA UZNANIE WŚRÓD KRYTYKÓW. DRUGĄ I TRZECIĄ CZĘŚĆ NAGRODZONO WIELOMA NAGRODAMI, MIĘDZY INNYMI NA INDEPENDENT GAMES FESTIVAL W SAN FRANCISCO.**



**NA STRONIE AMANITY MOŻNA ZAGRAĆ W DARMOWĄ GRĘ POD TYTUŁEM SHY DWARF. JEJ BOHATER WYGLĄDA JAK SKANDYNAWSKI SKRZAT.**

❖ Komórkowe struktury z Botaniculi udowadniają, że po odpowiednim podkoloryzowaniu mikroświat jest przepiękny.

### WŚRÓD LIŚCI I KONARÓW

Powrót do estetyki inspirowanej naturą nastąpił w 2012 roku za sprawą Botaniculi. Animowane przygody piątki bohaterów zabrały nas w świat pnączy, koron drzew i roślinnych wnętrzu. Pomimo że gra oddaje graczowi pod kontrolę piątkę postaci, sterujemy nimi jak jedną, gdyż są one najczęściej nierozłączne. Przemierzamy więc lokacje w oryginalnej asyście owocu mietchunki peruwiańskiej, grzyba, torebki maku, patyka i piórka. Protagonisci są zantropomorfizowani, podobnie jak pozostałe postacie świata przedstawionego. Dzięki temu Botanicula jest przyjemna w odbiorze i pocieszna. Prostotą przekazu emanuje też fabuła, opowiadająca o zwalczaniu pasożyta zagrażającego roślinnemu uniwersum gry. Twierdzenie, że produkcja jest bardziej doświadczeniem niż klasyczna

grą wideo, brzmi trywialnie. Na obronę Botaniculi przemawia jednak to, że powstała na długo przed modą na tytuły oparte na tym pomysle. Przemierzanie zielonego i pełnego życia świata relaksuje, a szczególnie miłym dla oka zabiegiem jest projekt mapy. Ma ona bowiem wygląd liścia z zaznaczonymi ścieżkami, na których promyk słońca wskazuje nasze położenie.

Ze względu na fakt, że Amanita Design zawsze wyjątkowo dobrze odnajdywała się w lekkiej formie, nikogo nie zdziwiło wydanie w 2018 roku komediowej przygodówki Chuchel. Napędza ją absurdalna historia o pogoni bohatera za owocem wiśni, a wszystko to rozgrywa się w kreskówkowej oprawie z pięknymi animacjami i żywymi kolorami. Tytułowe „Chuchel” odnosi się do imienia głównego bohatera i jest neologizmem, stanowi bowiem zlepek

# CREDITS



czeskich słów „chumel” i „chuchvalec”, które mają podobny sens i oznaczają kołtun, kłębowisko czy płataninę. Tę wersję potwierdza sam Jakub Dvorský w wywiadzie kilka stron dalej. I faktycznie, jeśli przyjrzymy się postaci protagonisty, okaże się, że jest on kulką stworzoną z gmatwaniny bliżej nieokreślonych kłębków. Właśnie dlatego, choć ma on na głowie czapkę przypominającą drewnianą miseczkę okrywającą żołądź, wiele osób porównuje Chuchela do kulki kurzu.

Co interesujące, nawet tak nieszkodliwa postać występująca w tak niewinnej grze stała się obiektem uwagi z powodu

✚ Zespół Amanita Design wygląpa się na zielonej trawce. Skoro tak ciągnie ich do natury, to nigdzie indziej nie mogliby być tak zadowoleni.

✚ Wygląda groźnie, ale w Chuchelu nie możemy zginąć. O ile tolerujemy nonsensowny humor, rozgrywka będzie dla nas relaksująca.

poprawności politycznej. Bohater miał czarną twarz z wydatnymi czerwonymi ustami, przez co posądzono twórców o nawiązywanie do „blackface’a” – popularnej pod koniec XIX wieku w USA metody malowania twarzy białoskórych aktorów w celu upodobnienia się do osób o ciemnym kolorze skóry. Amanita Design szybko zareagowało na oskarżenie i choć podobieństwo do „blackface’a” było oczywiście niezamierzone, postanowiono załagodzić sytuację, podmieniając zabarwienie Chuchela na pomarańczowe.

## EKSPERYMENTY

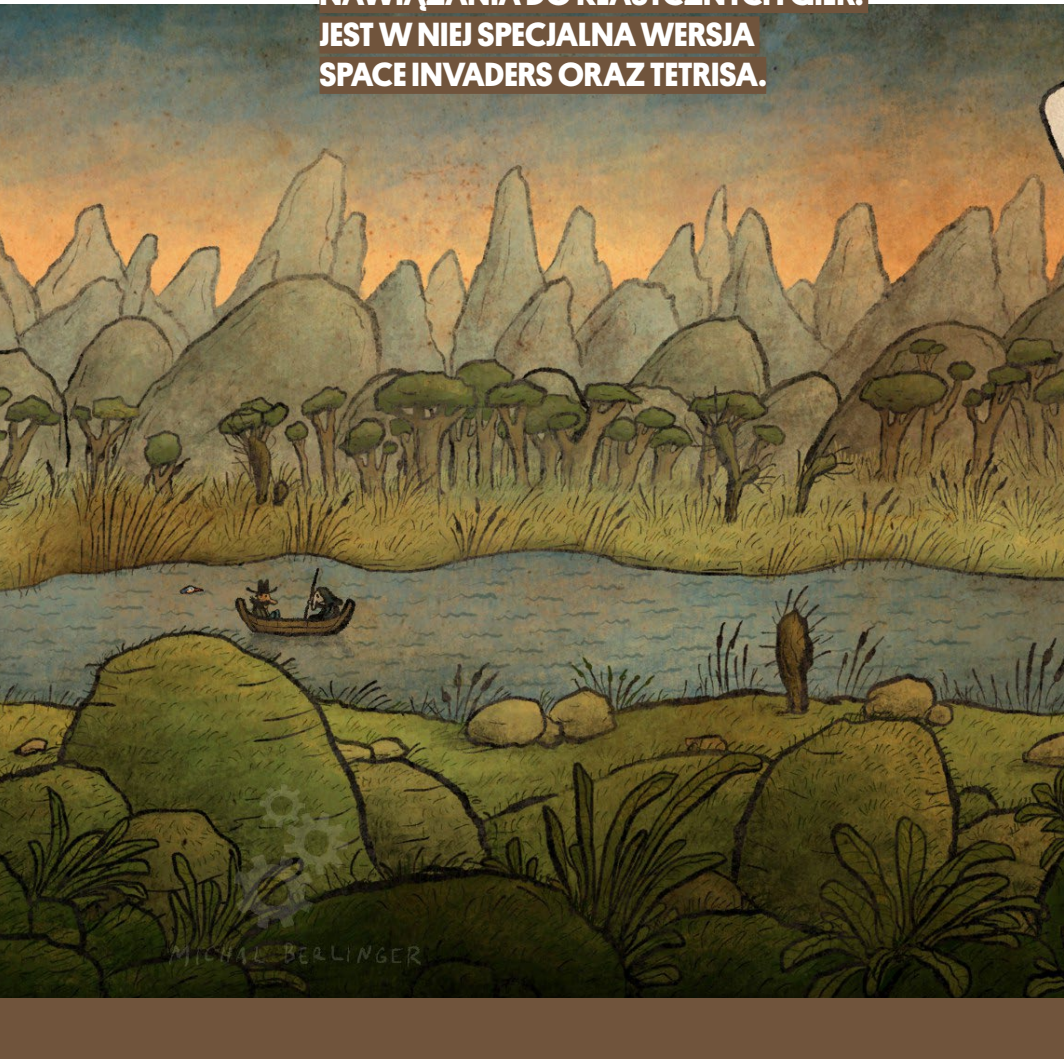
Działalność Amanita Design nie ograniczała się wyłącznie do pasma hucznych gier. Studio maczało palce przy króciutkich produkcjach promocyjnych, takich jak Rocketman dla Nike oraz The Quest for the Rest dla zespołu The Polyphonic Spree. Moim zdaniem to odwaga w podejmowaniu się odmiennych projektów stanowi o sile tego dewelopera. Gdyby nie to, nigdy nie powstałaby gra Pilgrims z 2019 roku, której świat ma typowo baśniową konstrukcję. Dvorský zdradził kiedyś, że jako dziecko lubował się w rysowaniu map



stylizowanych na średniowieczne, na które nanosił malutkie obiekty, na przykład w postaci zamków. Niewykluczone, że jego zainteresowania zostały rozbudzone przez młodzieńczą lekturę Tolkiena, który skrupulatnie ilustrował światy będące miejscem akcji jego książek. Pilgrims hołduje pacholęcym pasjom Dvorský’ego. Dostajemy w niej bowiem świat, który ma do zaoferowania motyw podróży, leśnych zbójów, staruszkę w potrzebie, obowiązkową książeczkę do uratowania i smoka do ubicia, a nawet diabła, który podobnie jak w „Mistrzu i Małgorzacie” nie do końca jest taki zły.

Swoboda twórców w eksperymencie budzi podziw szczególnie dzisiaj. W dobie badań focusowych, analiz rynku i ekonomicznych kalkulacji finansowego sukcesu deweloperzy z Amanita Design nie powinni przecież ryzykować, tylko

**W CHUCHELU SPOTYKAMY LICZNE  
NAWIĄZANIA DO KLASYCZNYCH GIER.  
JEST W NIEJ SPECJALNA WERSJA  
SPACE INVADERS ORAZ TETRISA.**



już zawsze projektować radosne obrazy przesiąknięte zieloną roślinnością. Twórcy stawiają na szczęście na swobodę i nie boją się bawić formą. Kierunek, w jakim rozwija się studio, przypomina gałązkę drzewa, która w naturalny sposób rośnie w stronę źródła światła. Jeśli Czechom coś się spodoba, potrafią bez oporów przyłgnąć do tej idei. Nawet obecnie pracują nad grą Creaks, która będzie platformówkowym horrorem.

Pomysł twórców, by wywoływać u odbiorcy strach, tylko z pozorów może wydawać się dziwny. Jeśli bowiem przyjrzeć się grom Amanity bliżej, każda z nich zawiera co najmniej jeden mocno niepokojący element. W Samorożcu 2 jest to wędrowanie po strukturach przypominających betonowe rury kanalizacyjne. Trzecia część serii też nie pozostaje dłużna, ponieważ łądujemy w niej na osobliwym

✚ **Baśniowy klimat w anturazie wieczornej przyrody. W takich idyllicznych sceneriach czeskie studio odnajduje się najlepiej.**

owłosionym satelicie, jak i zwiedzamy organiczne tunele wypełnione jajami owadów. Kolorowa Botanicula z kolei pod koniec rozgrywki przenosi gracza do posępnych etapów stylizowanych na pozbawione światła morskie otchłanie. Nawet ślapstickowy Chuchel wrzuca nas na chwilę do turpistycznych poziomów przedstawiających jamę ustną z oblesną śluzówką i krzywymi zębami na czele. Afirmacja przyrody nie jest więc jedynym środkiem wyrazu stosowanym przez czeskich twórców. Studio ciągle ewoluuje.

#### **NIE WIERZĘ W TO, CO SŁYSZĘ**

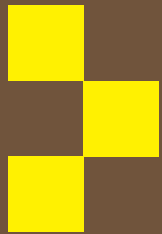
Podczas pisania o Amanita Design dużym niedopatrzeniem byłoby zapomnienie o warstwie audio ich gier. Zasłużoną na tym polu osobą jest Tomáš Dvořák, muzyk związany ze studiem od samego początku. Artysta udowodnił,

że ma talent na światową skalę, komponując ścieżkę dźwiękową do Machinarium (w 2009 roku nagrodzoną przez PC Game-ra w kategorii Best Soundtrack). Utwory, które słyszymy podczas gry sympatycznymi robotami, łączą swobodę nu jazzu, ambientowe wyciszenie, robotyczne odgłosy, ale i stanowczo wybijany w tle rytm, który niczym tykanie zegara przypomina odbiorcy o mechanicznym charakterze świata gry. Mistrzostwem świata jest kompozycja, która na operetkową modłę wprowadza na chwilę robotyczny wokal, powstały dzięki użyciu syntezatora.

Na potrzeby Botaniculi i Chuchela studio nawiązało współpracę z zespołem DVA. Pochodzący również z Czech duet muzyków specjalizuje się w mariażu alternatywnego rocka i folku. Ścieżka dźwiękowa tej gry to eklektyczne bogactwo dźwięków zdominowane przez wesołkowate odgłosy nieprzypominające prawdziwych słów. Ten ostatni zabieg jest charakterystyczny dla DVA, który w swoich albumach często używa fikcyjnych języków. Jak się łatwo domyślić, podobnie brzmi Chuchel. Warstwa audio gry jest również lekka i szalona: słyszymy bowiem ćwierkanie ptaków, odrobinę chiptune'owych melodii, ale i odgłosy płukania gardła (sic!). Trudno powstrzymać ciekawość, co zostanie przygotowane dla naszych uszu w tworzonej, ale już przez samą nazwę sugerującej nacisk na świat dźwięków grze Phonopolis.

Istnienie Amanita Design przypomina egzystencję niewzruszonego drzewa, które mimo że zakorzeniło się na krawędzi litej skały, co wiosną wypuszcza ku niebu zielone liście. Twórców nie pokonało masowe piracenie Machinarium, za które zapłaciło jedynie od 5 do 15 procent wszystkich graczy. Deweloperzy nadal niezrażenie kreują swoje fantastyczne wizje, nie przejmując się tym, że czeska scena elektronicznej rozrywki to głównie produkcje stawiające na realizm (vide Kingdom Come: Deliverance lub seria Euro Truck Simulator). Wbrew patologicznemu trendowi mobilnych produkcji nastawionych na brutalne wyciskanie z gracza pieniędzy Amanita Design cały czas tworzy gry kompletne, bez sztucznie dodawanych DLC i mikrotransakcji. Myślę, że tak długo, jak twórcy nie stracą zapału i swojej tożsamości, jeszcze nieraz zabiorą nas w nieprzewidywalne meandry swojej wyobraźni. ■

# ŚWIAT Z WIRKA I MUCHOMORKA



Z założycielem Amanita Design **Jakubem Dvorským** rozmawia Piotr Mańkowski.

**P Co cię zafascynowało w grach wideo?**

Zacząłem od grania na ośmiobitowym Atari. Rodzice kupili mi go w sklepie z sieci Tuzex, gdzie można było nabyć zachodnie produkty bez konieczności posiadania dolarów. Moimi ulubionymi grami stały się Montezuma's Revenge, Draconus, Boulder Dash czy The Goonies. To na tym komputerze zaczynałem też pisanie prostych programów w BASIC, ale dopiero późniejsze tytuły, jak Goblins, Day of the Tentacle, Myst czy Neverhood, sprawiły, że inaczej spojrzałem na gry.

**P W takim sensie, że mógłbyś zostać ich twórcą?**

Że mogę się przyłożyć do ich powstania i włąć w nie część siebie. Zaczynałem bowiem jako artysta animator. Przy pierwszej, wydanej potem na CD grze pracowałem w wieku siedemnastu lat. Potem na kilka lat opuściłem branżę gier i zajmowałem się innymi rzeczami, przede wszystkim studiowałem. Po powrocie z tego dobrowolnego wygnania eksperymentowałem, żeby sprawdzić, czy z tworzenia gier da się wyżyć. Gdy wchodzisz w dorosłe życie, nie powinieneś się imać zajęć,

przez które będziesz głodować. Gdy się przekonałem, że można na tym zarobić, w 2003 roku założyłem Amanitę. Najpierw ukazał się Samorost. Nie było jeszcze Steama ani tym bardziej Apple Store, dlatego spróbowałem zmonetyzować grę w taki sposób, że jej pierwszą połowę udostępniałem za darmo, a za drugą trzeba było zapłacić. A grało się w przeglądarce. O ile w sferze wizualnej najbardziej inspirowały mnie Goblins, a może jeszcze bardziej Woodruff and the Schnibble of Azimuth, o tyle pod względem mechaniki był to z pewnością Myst.

**P Z Samorostem 2 poszło lepiej?**

Tak, pozwolił mi stanąć na nogach i zatrudnić kilku znajomych. Naszym pierwszym w pełni opierzoną tytułem stało się Machinarium, którego produkcja zajęła trzy lata. To był nasz największy przebój w historii. Łącznie sprzedało się cztery i pół miliona kopii na wszystkie możliwe platformy, także te mobilne. Jednak tytuł nie odniósł sukcesu od razu. Rozpędzał się powoli, wraz z wydawaniem go na kolejne systemy. Często ludzie nas pytają, dlaczego w takim razie nie wypuściliśmy sequela.

➤ Machinarium pokazało, jak ważne w przygodówkach jest środowisko. Ono samo jest w stanie zapewnić sukces grze.




**PIXEL  
WYWIAD**

✚ Urodzony w Brnie w 1978 roku jest dość nieśmiałym młodzieńcem. Oprócz gier miał też epizod filmowy – przygotował scenografię filmu „Kuki powraca” Jana Svěráka.

✚ Świat Botaniculi dał Amanicie sposobność do poruszania się po jeszcze bardziej surrealistycznych plenerach.



**JEDYNI W SWOIM RODZAJU, BEZKOMPROMISOWI, ODDANI WŁASNEJ WIZJI, BARDZO RETRO I CO ZASKAKUJĄCE – Z WIELKIMI SUKCESAMI. NIE MA DRUGIEJ AMANITY W ELEKTRONICZNEJ ROZRYWCE I ZAPEWNE NIGDY NIE BĘDZIE.**



Może kiedyś Machinarium 2 powstanie, ale na razie nie czuję potrzeby kontynuowania tej historii. Przede wszystkim staramy się zrobić coś pięknego, a dopiero w drugiej kolejności zastanawiamy się, jak to sprzedać i sprawić, że ludzie się tym zainteresują. Wynikiem poszukiwań twórczych była Botanicula, gra o lżejszej formie, dzięki której mogliśmy wyrazić zachwyt nad światem i pokazać jego kolorowość.

**P Chuchel stanowił kolejny etap poszukiwań?**

Tak, był zwrotem w kierunku bardziej szalonej komedii. Po czesku „chuchel” to kłębek brudu i kurzu, kołtun, który możesz znaleźć, jeśli zajrzysz za łożko. Coś obrzydliwe, a jednocześnie zabawne. To prawdopodobnie nasza jedyna gra skupiająca uwagę na głównym bohaterze, a nie otaczającym go środowisku. Właściwie nie ma go w grze, występują przede wszystkim postacie.

**P Nad czym obecnie pracujecie?**

Po skończeniu Chuchela stworzyliśmy cztery zespoły pracujące równolegle nad czterema projektami. To duże przedsięwzięcie, rzuciliśmy się na głębokie wody, gdyż wcześniej robiliśmy naraz tylko jeden tytuł. Pod koniec 2019 roku wypuściliśmy Pilgrims, a obecnie powstają dwie kolejne gry – Creaks oraz Phonopolis. Nad jednym z projektów pracuje Jara Plachy, czyli twórca Botaniculi i Chuchela – to będzie psychodeliczny komediowy horror. Tak jak mówiłem wcześniej, celem Amanity nie jest zarabianie pieniędzy, ale wspieranie utalentowanych ludzi. Wygląda to mniej więcej tak, że dookoła artysty mającego konkretny pomysł budujemy zespół, dzięki któremu ta wizja będzie mogła się urzeczywistnić. Jesteśmy konserwatywni w tym, co robimy. Gdy pod koniec lat dziewięćdziesiątych każdy znawca rynku mówił, że gry przygodowe są skończone, a liczą się tylko gry 3D, po prostu nie przejmowałem się tym, tylko robiłem swoje. Teraz widać tego efekty. ■

✚ Chuchel (recenzja w Pixelu #36) stanowił pewne odejście od schematu z poprzednich gier.



# KTÓRE GRAŁY W FILMACH

Wszyscy doskonale znamy gry komputerowe oparte na filmach kinowych i vice versa. Media te przenikają się już na co dzień. Ile jednak potrafimy wymienić prawdziwych gier, które w filmach fabularnych... zagrały? Ten rodzaj cameo wciąż umyka zarówno widzom, jak i miłośnikom elektronicznej rozrywki.



■ Marcin M. Drews

**S**ir Richard Branson, Alfred Hitchcock, Stephen King, George Lucas, Stan Lee, Elon Musk czy Tsutomu Shimomura. Co łączy te nazwiska? Choć żadna z wymienionych osób nie jest aktorem, wszystkie mogliśmy zobaczyć na dużym ekranie w epizodycznych rolach niewzględzonych w napisach końcowych.

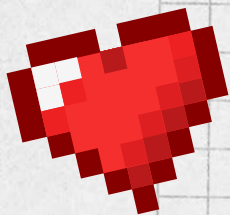
Cameo, bo o tym zabiegu tu mowa, to jeden z ciekawszych sposobów na puszczenie oka do widza – na ekranie na krótki moment pojawia się postać, którą znamy z realnego świata. Czy takie role zarezerwowane są jednak tylko dla ludzi? Jak się okazuje, niekoniecznie. Coraz częściej bowiem zwraca się uwagę na cameo growe. Nie jest to jednak w kinie novum, o czym przekonacie się już za moment. Ale od początku...

## GRY TAKIE ZŁE

Moje życie komputerowego gracza w latach osiemdziesiątych nie należało do najłatwiejszych. Ojciec regularnie

bowiem oświadczał, co myśli na temat tej zachodniej zarazy. Gry to rynsztok dla młodocianych przestępców, a ja wkrótce opuszczę się w nauce, zacznę nałogowo spożywać alkohol i w końcu wyląduję w więzieniu. Jako członek jedynej słusznej wówczas partii dzięki młodemu Aleksandrowi Kwaśniewskiemu uwierzył co prawda w komputery i ich wpływ na technologiczny rozwój kraju, jednak cyfrowa rozrywka do niego po prostu nie przemawiała. Tym bardziej że z zamiłowania do gier znany był wówczas pewien „chuligan” mieszkający na dziesiątym piętrze naszego wieżowca. „Ten Chmielarz sprowadzi cię na złą drogę” – zwykł mawiać ojciec z nieznośnym sprzeciwem przekonaniem...

Chciałem więc własnemu rodzicowi wytłumaczyć, że gry to nowe medium głównego nurtu, że to nie rynsztok i subkultura. Nie pomogły dobre oceny w szkole ani próby udowodnienia, że Adrian Chmielarz młodocianym przestępcą nie jest. Gdy już wyczerpały mi się argumenty, z pomocą przyszła wizyta w kinie. Oto pewnego razu dostrzegłem na ekranie poważnych naukowców korzystających z automatu z grą, którą mój znany dziś sąsiad w wersji dla ZX Spectrum, ledwie tydzień wcześniej przywiózł z giełdy Bajtka (sic!). Niestety mina mi nieco zrzęda pod koniec seansu, gdy okazało się, że większość filmowych graczy tragicznie zginęła. W ten sposób cały misterny plan... odłożyłem na górną półkę, ale od tego czasu uważnie śledziłem losy gier na kinowym ekranie. Oto lista, rzecz jasna niekompletna, do której, mam nadzieję, dopiszecie własne propozycje.



GRY W CZASACH ZARAZY. PRZYMUSOWA  
KWARANTANNA BOHATERÓW „WARNING  
SIGN” Z AUTOMATAMI CRYSTAL CASTLES  
I STAR WARS.



## WARNING SIGN I CRYSTAL CASTLES

Wspomniana wyżej anegdotka dotyczy filmu „Sygnał ostrzegawczy” („Warning Sign”) z 1985 roku. Obraz wyreżyserował Hal Barwood - ten sam, który pisał potem scenariusze do gier (Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Star Wars: Yoda Stories, Indiana Jones and the Infernal Machine), a w rolach głównych wystąpili Sam Waterston, Kathleen Quinlan, Yaphet Kotto, Jeffrey DeMunn oraz G.W. Bailey (pamiętny porucznik Harris z „Akademii Policyjnej”).

Film, przez dekady zapomniany, właśnie wrócił do łask dzięki... koronawirusowi. Opowiada bowiem mrozącą krewną w żyłach historię instytutu agronomicznego, w którym potajemnie działa rządowa jednostka pracująca nad bronią biologiczną. Pewnego dnia na skutek błędu ludzkiego zostaje uwolniony śmiertelny wirus.

W jednej ze scen rozgrywających się w kantynie instytutu widzimy oryginalny

automat Atari z grą Crystal Castles z 1983 roku (Pixel #47). To sympatyczna produkcja zręcznościowa, daleki klon Pac-Mana, w którym sterujemy misiem Bentleyem. Nasz bohater ma za zadanie przemierzać labirynty zamkowych ścieżek i zbierać klejnoty, w czym przeszkadzają mu różnej maści wrogowie z czarownicą Berthildą na czele. W 1985 roku gra zadebiutowała na C64, a rok później na ZX Spectrum, Amstrad SCP, Atari ST i BBC Micro. Jak twierdzą autorzy, była to pierwsza produkcja arcade'owa, która miała zakończenie. W grze usłyszeć można elektroniczne wersje utworów klasycznych takich kompozytorów jak Franciszek Liszt, Piotr Czajkowski czy Ludwig van Beethoven!

Uważni widzowie odnajdą Crystal Castles również w kultowym filmie Joe Dante'a „Gremlins” („Gremliny rozrabiają”) z 1984 roku.

KRYSTAŁOWE ZAMKI MISIA BENTLEYA  
TO IZOMETRYCZNY KUZYN PAC-MANA. TU  
TEŻ ZBIERASZ FANTY I UCIEKASZ PRZED  
NIEMILCAMI.

PRAWDZIWY SZPAN LAT OSIEMDZIESIĄ-  
TYCH – IDZIESZ Z KUMPLAMI DO KINA,  
POKAZUJESZ IM GRĘ NA EKRANIE  
I MÓWISZ, ŻE MASZ JĄ W DOMU!





## THE THING | ASTEROIDS DELUXE

Równie mroczną produkcją, dodatkowo pozbawioną szczęśliwego zakończenia, jest „Coś” („The Thing”) Johna Carpentera z 1982 roku. Ikoniczny już dziś horror opowiada historię grupy badawczej na Antarktydzie, która staje do nierównej walki ze zmiennokształtnym obcym. Doskonale znany obraz doczekał się kinowego prequela oraz sequeła w postaci gry.

W filmie znalazło się kilka growych smaczków. W jednej z pierwszych scen MacReady (Kurt Russell) gra na zmodyfikowanym komputerze Apple II w szachy zwane Chess Wizard. W rzeczywistości na ekranie widzimy program Sargon stworzony przez Dana i Kathleen „Kathe” Spracklenów w 1978 roku. Uważni widzowie dostrzegą też flipper Williamsa - Heat Wave.

Biorąc pod uwagę, gdzie rozgrywa się akcja filmu, wybór maszyny o takiej nazwie z pewnością nie był przypadkowy.

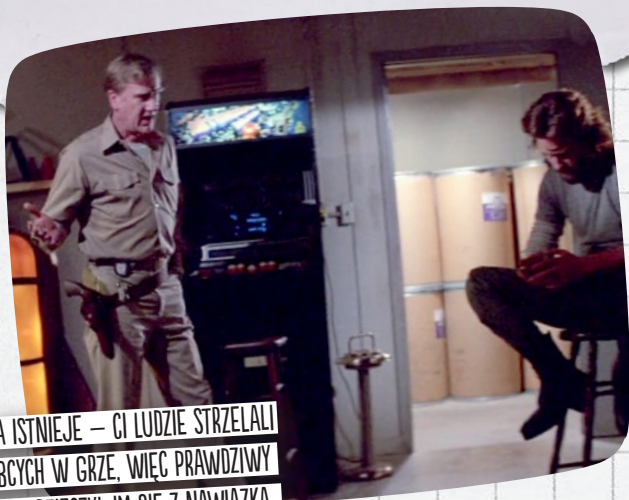
Elementem, który jednak najbardziej zainteresuje graczy, jest stojący na terenie stacji badawczej automat Atari (a jakże!) z grą Asteroids Deluxe z 1981 roku - jedną z najbardziej rozpoznawalnych produkcji arcade'owych tamtych czasów. I ponownie wybór zapewne nieprzypadkowy, gdyż w tym prostym shooterze rozprawiamy się nie tylko z asteroidami, ale i statkami obcych. O popularności tego automatu niech świadczy fakt, że można go zobaczyć również w takich produkcjach kinowych jak słynny „Tron” z 1982 roku i „Noc komety” („Night of the Comet”) z 1984 roku.



TO LOGO ROZPALAŁO WYOBRAŹNIĘ GRACZY NA CAŁYM ŚWIECIE! ASTEROIDY, STATKI KOSMICZNE I WYBUCHY. CZEGO CHCIEĆ WIĘCEJ?



AUTOMAT CHARAKTERYZOWAŁ SIĘ NAMALOWANĄ NA PRZEDNIEJ SZYBIE PRZEPIĘKNĄ, PRZEZROCZYSTĄ GRAFIKĄ PREZENTUJĄCĄ KOSMOS.



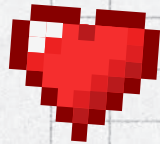
KARMA ISTNIEJE – CI LUDZIE STRZELALI DO OBCYCH W GRZE, WIĘC PRAWOZIWY OBCY ODWDZIĘCZYŁ IM SIĘ Z NAWIĄZKA...



## NEVER SAY NEVER AGAIN

„Nigdy nie mów nigdy” („Never Say Never Again”) z 1983 roku w reżyserii słynnego Irvina Kershnera, twórcy najlepszej części „Gwiezdných wojen”, to kolejna z przygód Jamesa Bonda. Zagrał go tu Sean Connery, który wrócił do tej roli po dwunastoletniej przerwie. Film stanowi remake „Operacji Piorun” („Thunderball”) z 1965 roku i zarazem jedną z dwóch produkcji o przygodach agenta 007, które nie wchodzi w skład kanonu z wytwórni Eon Productions.

W tej części nieco już przyprószony siwizną Bond ponownie staje przeciw organizacji WIDMO, która tym razem próbuje zdetonować dwie skradzione Amerykanom głowice nuklearne. W pewnym momencie akcja przenosi się do kasyna, w którym znajduje się ogromna sala z automatami Atari. Widzimy tu wyraźnie multum maszyn z Centipede (1980) i Gravitem (1982) - grami, które



MARZYLIŚMY WTEDY, BY GRY MIAŁY TAKĄ GRAFIKĘ JAK ICH OKŁADKI. NIKT JEDNAK NIE PODEJRZEWAŁ, ŻE KIEDYŚ TAK BĘDZIE.





## WAR GAMES I GALAGA

W latach osiemdziesiątych ubiegłego wieku swój triumf na polskich ekranach święcił film Johna Badhama „Gry wojenne” („War Games”) z 1983 roku. Z łatwością mógł przekroczyć żelazną kurtynę, gdyż dla ówczesnie panującego w naszym kraju systemu był znakomitym dowodem na to, że Ameryka jest zła, gry są złe i... szyny też pewnie były złe. Oto bowiem mamy historię domorosłego hakera, uzależnionego od elektronicznej rozrywki, który nieświadomie włamuje się do tajnego systemu wojskowego i uruchamia opartą na sztucznej inteligencji apokaliptyczną procedurę ataku nuklearnego, myśląc, że znalazł po prostu nową grę.

Film zyskał uznanie komunistycznych cenzorów, którzy nie dostrzegli jednak jego szerszego kontekstu. Obraz przestrzegał bowiem zarówno przed atomowymi zbrojeniami po

obu stronach świata, jak i pokładaniem coraz większej ufności w nowoczesnej, jednak wciąż zawodnej technologii - stworzonej

co prawda przez człowieka, lecz jednocześnie zaskakująco nieludzkiej i bezdusznej. To opowieść uniwersalna, która nie straciła nic na aktualności, a przy tym udane Kino Nowej Przygody.

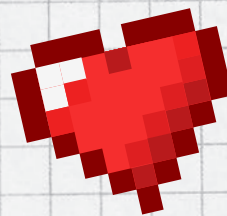
Lista gier, które przewijają się przez ekran, jest imponująca! Oto bowiem mamy tu takie tytuły jak Asteroids (1979), Puckman (1980), Centipede (1980), Zaxxon (1982), Tron (1982), Pac-Man (1982), Donkey Kong (1981), Ms. Tutankham (1982), SubRoc-3D (1982), Gravitator (1982), Jungle King (1982), Sinistar (1983) czy Major Havoc (1983).

Korona przypada jednak kultowej kosmicznej strzelance Galaga (1981), której gameplay pojawia się na początku filmu. Tytuł jest sequelem Galaxian (1979) - pierwszego wielkiego hitu ze słynnej stajni Namco. Tło fabularne, jak łatwo się domyślić, nie należy do skomplikowanych. Wcielamy się bowiem w pilota statku kosmicznego i eksterminujemy hordy obcych. Stawka jest wysoka, gdyż wrogie siły Galagi chcą zniszczyć całą ludzkość. Gra do dziś uznawana jest przez wielu za doskonale zbalansowany shooter! O tym, że jest to tytuł wiecznie żywy, możecie przekonać się sami, odwiedzając oficjalną stronę galaga.com!

MATTHEW BRODERICK, ZŁOTE DZIECKO  
KINA LAT OSIEDZIESIĄTYCH WTEDY  
GRAŁ NA AUTOMATACH. DZIS DOSTAJE  
NĘDZNE ROLE. PRZYPADEK?



GALAGA TO DO DZIŚ PRAWDZIWY KRÓL  
ROZRYWKI! W „AVENGERSACH” GRAŁ  
W NIĄ NAWET AGENT S.H.I.E.L.D.,  
CO ZAUWAŻYŁ SAM IRON MAN.

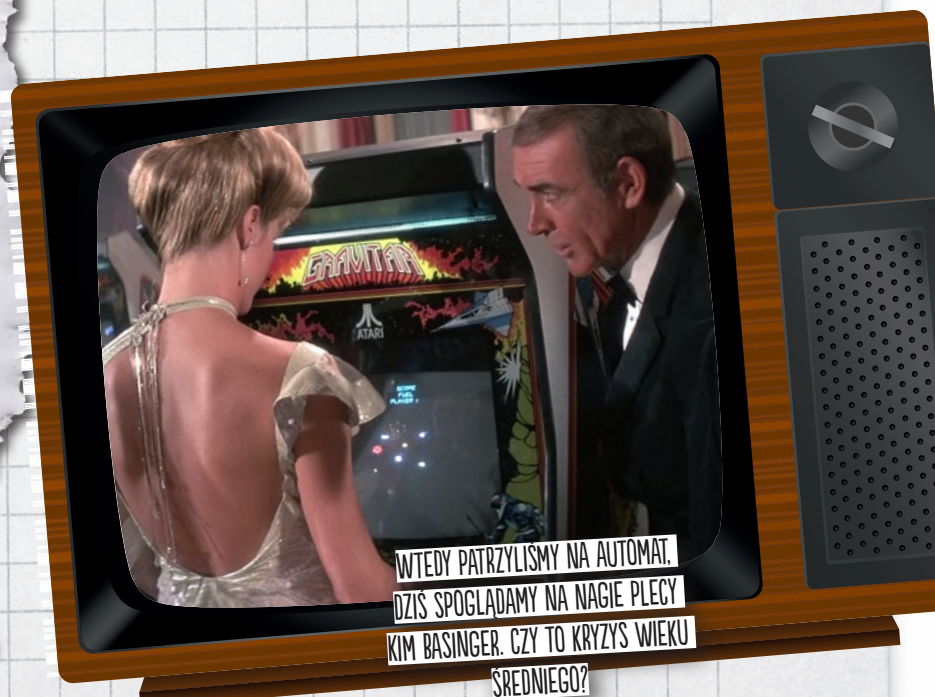


## I CENTIPEDE I GRAVITAR

można było też zobaczyć we wspomnianych wyżej „Grach wojennych”.

Centipede to jeden z tytułów, które były nieustannie klonowane na różnych platformach. Do dziś uchodzi za jedną z najbardziej popularnych produkcji arcade'owych i z pewnością wielu wielbicieli elektronicznej rozrywki pamięta ją z polskich salonów gier lat osiemdziesiątych. Shooter wyróżniał się oryginalnym pomysłem, nie rozgrywał się bowiem w przestrzeni kosmicznej, lecz w trawie, gdzie między grzybami poruszał się nieprzyjazny tytułowy wij, któremu sekundowały muchy, pająki i skorpiony.

Z kolei Gravitator to już ponowna i jakże częsta w ówczesnych czasach wizyta w nieprzyjaznym kosmosie. Zasiadamy tu za sterami małego niebieskiego statku, który nad powierzchnią obcych planet zмага się nie tylko z obcymi pojazdami i systemami obrony planetarnej, ale też samą grawitacją.



WTEDY PATRZYLIŚMY NA AUTOMAT.  
DZIS SPOGLĄDAMY NA NAGIE PLECY  
KIM BASINGER. CZY TO KRYZYS WIEKU  
ŚREDNIEGO?



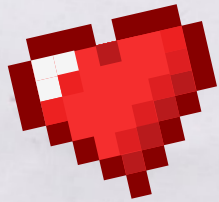
## D.A.R.Y.L. I POLE POSITION

Film „D.A.R.Y.L.” z 1985 roku z powodzeniem można uznać za pradziadka Spielbergowskiego „A.I. - Sztuczna inteligencja”. Niestety obraz nie zachwyił widzów i choć należy do kanonu kinowych przygód lat osiemdziesiątych, mało kto dziś już o nim pamięta. Wciąż jednak warto obejrzeć go z rodziną w leniwe niedzielne popołudnie.

Fabula skupia się na tytułowym chłopcu-androidzie (jego imię to akronim rządowej nazwy projektu Data-Analysing Robot Youth Lifeform), który jest efektem wojskowego eksperymentu mającego na celu stworzenie superżołnierza. Jeden z naukowców, targany wątpliwościami natury etycznej, w dramatyczny sposób uwalnia chłopca, który doznaje amnezji, trafia do sierocińca i z czasem zostaje adoptowany przez przeciętną amerykańską rodzinę.

W filmie pojawia się Atari 800 XL, na którym dwaj chłopcy - android i jego przyszywany brat - grają w Pole Position (1982) ze słynnej stajni Namco. Ta jedna z najświetniejszych gier samochodowych traktuje o wyścigach Grand Prix Formuły 1. Popularność tytułu w wersji arcade zdecydowała o portach na komputery ośmio-bitowe (z ZX Spectrum wyłącznie) oraz na takie konsole jak Atari 2600, Atari 5200, Vectrex czy Intellivision.

Warto zaznaczyć, że „D.A.R.Y.L.” jest bodaj pierwszym filmem, który mówi o tym, że umiejętności zdobyte w trakcie grania mogą się przydać w realnym życiu. Tytułowy bohater właśnie dzięki Pole Position potrafi kierować samochodem i dzięki temu ucieka swym prześladowcom. Jakkolwiek wątek ten może dziś wydawać się infantylny, jego przekaz zaprawdę był wyjątkowy!



PARAFRAZUJĄC DAWIDA PODSIADŁĘ  
— PROSTOKĄTY I KWADRATY. TAK  
WYGLĄDAŁA JEDNA Z NAJLEPSZYCH  
GIER WYŚCIGOWYCH.

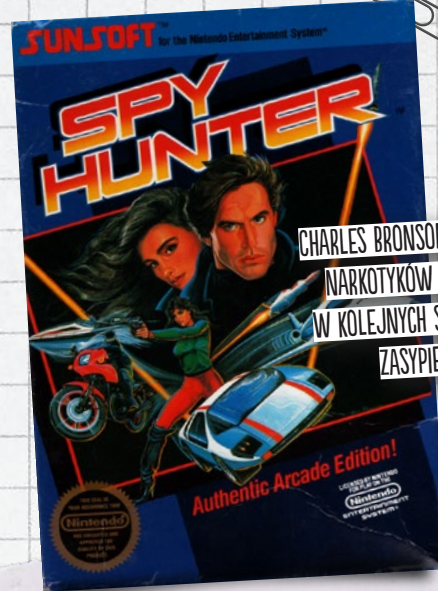
W TAMTYCH CZASACH JEDNA Z NIEMI-  
LU REKLAM, KTÓRE BEZ SKRĘPOWANIA  
PREZENTOWAŁY PRAWDZIWĄ GRAFIKĘ  
Z GRY.



— DZIECI, IDŹCIE NA DWÓR, ZAMIAST  
SIEDZIEĆ PRZED TYM ATARI! — ALE  
MAMO, PRZECIEŻ JEST PANDEMIA!



PRAWIE JAMES BOND. TYLKO BEZ  
LICENCJI. „SPY HUNTER” DOCZKAŁ SIĘ  
KONSOLOWEGO REMAKE’U Z DWAYNE’EM  
„THE ROCK” JOHNSONEM.



CHARLES BRONSON ŚCIGA HANDLARZY  
NARKOTYKÓW W SALONIE GIER.  
W KOLEJNYCH SCENACH AUTOMATY  
ZASYPIE GRAD KUL!



## DEATH WISH IV I SPY HUNTER

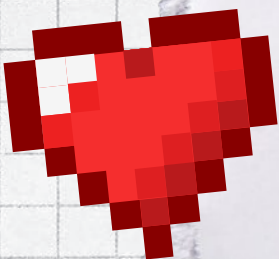
Lata osiemdziesiąte to czas, gdy kultura popularna nie mogła istnieć bez gier i bez... Charlesa Bronsona, który obok Chucka Norrisa, Arnolda Schwarzeneggera i Sylvestra Stallone’a był ikoną kina akcji. Pamiętna pięcioczęściowa seria „Życzenie śmierci” („Death Wish”) wyprodukowana w latach 1974-1994 to tragiczna historia architekta Paula Kerseya, którego rodzina pada ofiarą brutalnego napadu. Ciąg potwornych wręcz kolei losu sprawia, że bohater wkracza na ścieżkę zemsty i zamienia się w bezlitosnego eksterminatora.

W 1987 roku swą premierę miała czwarta część cyklu - „The Crackdown”. Tym razem Kersey wypowiada wojnę handlarzom narkotyków, którzy sprzedają towar w... salonie gier (tego filmu więc ojcu pokazać nie mogłem). Trzy długie sceny tej części to prawdziwa uczta dla miłośników arcade. Bohaterowie przemykają bowiem między automatami, które często widoczne są jedynie przez ułamek sekundy i tylko wprawne oko jest w stanie wyłowić, jakie tytuły pojawiły się na ekranie. Z pewnością są to: Centipede (1981), Donkey Kong (1981), Lady Bug (1981), Gravitar (1982), Mr. Do! (1982), Time Pilot (1982), Karate Champ (1984), Marble Madness (1984), Ikari Warriors (1986) oraz Rolling Thunder (1986). W filmie jest ich jednak więcej i warto zabawić się w wyszukanie i rozpoznanie wszystkich. Co ciekawe, serwis Internet Movie Data Base (IMDB) dostrzegł jedynie trzy.

Jedna gra rzuca się jednak w oczy szczególnie, ponieważ właśnie na jej tle staje główny bohater. To słynny, kultowy wręcz Spy Hunter z 1983 roku, który doczekał się portów na takie platformy jak Amstrad CPC, Apple II, Atari 2600, Atari 8-bit, BBC Micro, ColecoVision, Commodore 64 czy ZX Spectrum. Pierwotnie gra miała być wydana na licencji Jamesa Bonda. Ostatecznie jednak stała się nowym, niezależnym IP.

Tytuł pozwala nam wcielić się w agenta, który pędzi zaawansowanym technologicznie i uzbrojonym po zęby (czy raczej po wycieraczkę) autem, walcząc z zastępami wrogów atakujących nas z ziemi i powietrza. Co jakiś czas możemy zamienić nasze auto na motorówkę. Akcja jako żywo przywodzi na myśl sceny z „Żyj i pozwól umrzeć” („Live and let Die”) oraz „Śpiegga, który mnie pokochał” („Spy Who Loved Me”) - dwóch bondowskich filmów z Rogerem Moore’em.

Tymczasem warto wspomnieć o interesującej, choć chyba nie do końca wiarygodnej teorii. Otóż złośliwi twierdzą, że stworzona dwa lata po premierze „Życzenia śmierci 4” gra Crack Down (przypomnijmy, taki był jego podtytuł) miała stanowić akt zemsty na twórcach, którzy pokazali środowisko graczy jako narkotyczną subkulturę. W produkcji Sega Enterprises Ltd. stajemy bowiem przeciw tajemniczemu Panu K. Czyżby miało to być nawiązanie do Kerseya?



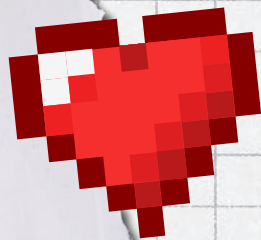
# BACK TO THE FUTURE II I WILD GUNMAN

Trylogii „Powrót do przyszłości” („Back to the Future”) przedstawiać nie trzeba, wszak to jeden z filarów kina nowej przygody. W części drugiej (1989) główny bohater Marty McFly przenosi się do odległego roku 2015 (tak, wtedy to była przyszłość!), pełnego futurystycznych wynalazków z latającymi autami i domowymi reaktorami jądrowymi włącznie. Film to prawdziwa gratka dla poszukiwaczy growych cameo. Ba, obraz trafnie przewidział retronostalgię w drugiej dekadzie XXI wieku!

W 2015 roku Marty odwiedza dobrze mu znaną z przeszłości kawiarenkę, która tym razem działa pod szyldem Cafe 80's i stanowi skansen dla miłośników złotego wieku rozrywki. W niej właśnie bohater odnajduje automat z grą Wild Gunman w wersji NES z 1984 roku i korzystając z pistoletu

światłego, daje szybki popis swych umiejętności strzeleckich. Co ciekawe, akcja przygląda się niepozorny, kilkuletni chłopiec. To nie kto inny, tylko Elijah Wood, który po latach zagra Froda w ekranizacji „Władcy Pierścieni”, a w 2010 roku użyczy swego głosu bratu Kratosowi w „God of War III”.

To jednak nie koniec niespodzianek. We wspomnianej kawiarence uważni dostrzegą też automat z nieśmiertelną grą Pac-Man (1980), a na nim wiszącą kartkę z napisem „Bezcenny eksponat. Nie dotykać!”. Z kolei w pobliskim antykwariacie, gdzie Marty nabędzie pechowy almanach sportowy, w oknie wystawowym zobaczymy dwa pudełka z grami NES: Jaws z 1987 roku (opartą na słynnej franczyzie filmowej) oraz pochodzącą z tego samego roku BurgerTime. Rzecz jasna smaczków popkulturowych jest w tym filmie znacznie więcej.



FRODO BAGGINS. NAJPIERW GRAŁ NA AUTOMATACH, POTEM NISZCZYŁ CUDZĄ BIZUTERIĘ. GRY NAPRAWDĘ MAJĄ ZŁY WPŁYW NA MŁODYCH!



WYBÓR GRY NIE BYŁ PRZYPADKOWY. W KOLEJNEJ CZĘŚCI FILMU GŁÓWNY BOHATER PRZENOSI SIĘ W CZASIE I TRAFIA NA DZIKI ZACHÓD.

## WIĘCEJ I WIĘCEJ...

Tę opowieść snuć można by jeszcze długo, ale najwyższy już czas na pointę. Gry komputerowe wielokrotnie odsądzone były od czci i wiary i przez długi czas uważano je za bliski rynsztoka wytwór kultury masowej. Nigdy jednak nie udało się wyrugować ich z przestrzeni publicznej, a z czasem stały się integralną częścią otaczającej nas rzeczywistości. Dziś automat z Pac-Manem pełni w filmach tę samą wręcz rolę co „Mona Lisa” Leonarda da Vinci...

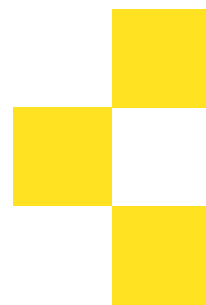
Wszystkim, których zainteresowały takie łowy, polecam kolejne filmy do sprawdzenia: „Zielona pożywka” (1973), „Tron” (1982), „Spokojnie, tatuśku” (1989), „Czarodziej” (1989), „Robocop 2” (1990), „Terminator 2” (1991) czy „Zabijanie na śniadanie” (1997). Najbardziej wytrwałych zachęcam też do odnalezienia polskiego Teatru Telewizji, w którym użyto słynnego Robot Demo z 1984 roku na Atari XL/XE. Pierwszej osobie, która odnajdzie tę pozycję, zafunduję dobrą pizzę podczas Pixel Heaven 2020!





**Michał R. Wiśniewski**

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



# JAPONSKIE OBOZY KIESZONKOWE

**P**rawie uległem powszechnemu szaleństwu i prawie kupiłem Nintendo Switch Animal Crossing Edition, ale potem spojrzałem na listę gier, które mam jeszcze przejść, i po prostu wróciłem do leniwego pykania w Pocket Camp. To jedna z gier, które Nintendo wypuściło na platformy mobilne w ramach promocji swoich marek wśród nowych użytkowników. Najwyraźniej się udało, bo z tego, co czytałem, switchowy New Horizons ma elementy inspirowane Pocket Campem, tak żeby gracze, którzy poznali serię dzięki Kieszonkowemu Obozowi, czuli się jak u siebie.

Zacząłem w nią grać pod koniec 2017 roku z dość głupiego powodu – Yoko Taro, twórca Nier: Automaty, na której punkcie miałem (mam) obsesję, ciągle wrzucał screen-shoty na Twittera; potem nazwał Pocket Camp grą roku. Jest to darmowa gra, więc zarabia (podobno już 50 milionów dolarów) na mikropłatnościach, zatem wygląda to jak PRL, gdzie były dwie waluty – nic niewarte złote (bells) i dolary, znane jako zielone (podejrzanie podobne leaf tickets, które można nabyć za prawdziwe pieniądze). To mały symulator konsumpcjonizmu – głównym celem jest zdobywanie kolejnych ozdób i sprzętów, którymi można radować znajome zwierzęta i nasze poczucie estetyki, a poza tym miło spędzamy czas na łowieniu ryb, podlewaniu kwiatków, zrywaniu jabłek czy zbieraniu muszelek. I poznawaniu przyjaciół – tych uroczych zwierzątek, które ciągle czegoś od nas chcą, ale w zamian dają swoją przyjaźń, co przekłada się na punkty doświadczenia i poziomy, które odblokowują nowe lokacje i tak dalej.

Mam zasadę, żeby nigdy nie stosować mikrotransakcji, więc po tych trzech latach daleko nie zaszedłem, bo gdy dochodzę do momentu, że czuję, iż gra zbytnio mnie

zaprasza do wyskoczenia z kaski, to się zniechęcam. Pocket Camp po jakimś czasie okazuje się kieszonkowym obozem pracy, wymagającym nieustannej uwagi, powtarzania czynności, zarabiania i wydawania pieniędzy – jak każda gra free-to-play. No właśnie. Kilka numerów temu recenzowałem grę Mosaic, która opowiadała o uwikłaniu w nudną pracę, co było podkreślone dołączeniem do niej dostępnej na komórce bohatera gierki BlipBlop – tępym klikaczu, gdzie się klika przycisk, żeby jak najwięcej naklikać. Co jest śmieszne, twórcy wydali ją jako apkę na smartfony. Zainstalowałem ją sobie, a potem zacząłem klikać, z ciekawości, co będzie, jak osiągnę setny poziom – spoiler, gra zaczyna się od nowa, a ja mam wbite właśnie 1,7 miliarda blipów, co daje mi 1936. miejsce w rankingu (zakładam, że na szczycie są roboty klikające w ekran).

Tymczasem nabyłem inną japońską grę o przyjaźni – Wattam na PlayStation 4. Zrobił ją Keita Takahashi, znany jako twórca Katamari Damacy. Zaczyna się jak jakiś symulator chodzenia i depresji, ale po chwili jest już miło. Samotny pan burmistrz (zielona kostka w kapelutku) powoli znajduje kolejnych przyjaciół, z którymi się bawi, biega, wygłupia, ale przede wszystkim trzyma za ręce. Jest to wszystko uroczne, zabawne i tęcze, w sposób, jakiego można by się spodziewać po autorze Katamari, tylko że na dłuższą metę ten destylat przyjaźni podany w abstrakcyjnej formie okazuje się bardzo, cóż, abstrakcyjny. Miło się złapać za ręce z kamyczkiem i kwiatkami albo biegając ustami na nóżkach, dać buziaka drzewu (a potem tymi samymi ustami przerobić owoce na kolorowe kupki wyglądające jak klasyczne emoji kupy), ale jakoś tego nie czułem.

Tymczasem do tej kolorowej, upierdliwej, gadatliwej bandy zwierzątek z Pocket Camp się zwyczajnie przywiązałem. I nadal zbieram muszelki, łowię ryby, zrywam gruszki i łapię robaki, żeby dawać im w prezencie, a potem zapraszać je w odwiedziny do mojego obozu lub leśnej chaty, w których zbieram wirtualne meble, żeby tym wszystkim kotom, owcom i królikom było przyjemnie. Kiedy po otrzymaniu przekąski animowany kot mówi, że jesteś jego ulubionym człowiekiem, to nawet w to można uwierzyć. ■



## Mortal Kombat Legends: Scorpion's Revenge

**NA PREMIERĘ ANIMACJI „MORTAL KOMBAT LEGENDS: SCORPION'S REVENGE” CZEKAŁEM JAK SUB-ZERO NA PIERWSZY ŚNIEG.** Liczyłem bowiem na produkcję, która podsumuje losy złotego ninja. Nadzieje te nie do końca się sprawdziły, gdyż film nie zbiera w całość tego, co opowiedziano dotąd, lecz przedstawia nową wersję wydarzeń. Opowieść zaczyna się od pokazania niezbyt wesołych losów tytułowego bohatera i jego bliskich, ale szybko okazuje się, że Scorpion musi dzielić czas ekranowy z wojownikami biorącymi udział w pierwszym „Mortal Kombat”. O ile sceny z Hanzo Hasashim są śmiertelnie poważne, o tyle wydarzenia związane z turniejem dzieją się w radosnej atmosferze pełnej żartów i gaf Johnny'ego Cage'a. Próba opowiedzenia dwóch różnych historii naraz sprawia, że na żadną nie ma dosyć czasu. Cierpi na tym choćby rozwiązanie tak kluczowego wątku jak rywalizacja Hanzo z Sub-Zero. Z kolei turniej staje się serią losowych pojedynków, którymi nie rządzi żadna logika. Pod względem oddania zasad MK nawet film z 1995 roku wypada lepiej, a to mówi naprawdę dużo.

Jeśli opowieść miała skupiać się na Scorpionie, to lepiej bytoby, gdyby pokazywanie zmagania na wyspie ograniczyć do minimum. Zresztą nie jestem przekonany, czy 58. wersja pierwszego turnieju jest tym, czego potrzebuje mortalowa mitologia. Jako fan smoczey sagi muszę za to docenić subtelniejsze nawiązania, jak choćby niszczenie kowadeł, wygląd niektórych aren czy pojawiające się w tle postacie. Pochwalić wypada też stronę wizualną. Fantastycznie prezentują się zwłaszcza walki, w których nie mogło zabraknąć tekstów czy ciosów znanych z gier. Także pod względem brutalności film dorównuje pierwowzorowi (seans z dziećmi na pewno odpada). Choć zabolowały mnie niektóre zmiany w historii i próba upchnięcia dwóch filmów w jednym, to oglądając „Scorpion's Revenge”, bałem się całkiem nieźle. Nie mam jednak wątpliwości, że animacja ta nie zmieni globalnej opinii o adaptacjach gier. Jeśli więc nie macie w szafie stroju złotego ninja i zbędnych 90 dolarów, to spokojnie możecie poczekać, aż film znajdzie się w ofercie którejś z platform streamingowych. (AB)

## Animal Crossing: New Horizons



**POD KONIEC MARCA NA SWITCHU UKAZAŁO SIĘ ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS, Z MIEJSCA STAJĄC SIĘ NAJLEPIJ DEBIUTUJĄCĄ NA RYNKU PRODUKCJĄ Z CAŁEJ FRANCYZY (I NAJLEPIJ SPRZEDAJĄCĄ SIĘ W MARCU GRĄ W USA).** Co więcej, to trzeci najlepszy start na Nintendo, który ustępuje jedynie Super Smash Bros. Ultimate oraz Super Smash Bros. Brawl. New Horizons jest także drugą najlepiej sprzedającą się grą obecnego roku – w tym aspekcie oddała pole jedynie Call of Duty: Modern Warfare. Animal Crossing może więc z dumą stanąć u boku takich serii jak Mario, Zelda czy wspomniane Smash Bros. Według szacunków SuperData w ciągu miesiąca na świecie sprzedano 5 milionów kopii Animal Crossing: New Horizons – to najlepszy rezultat w historii gier wydanych na konsole. W marcu sukcesy święcił też Doom Eternal ze sprzedażą na poziomie 3 milionów kopii na świecie – to trzykrotnie więcej od poprzedniej części gry z 2016 roku (około 957 tysięcy sztuk w momencie premiery). Wyjątkowym sukcesem może pochwalić się też Valve – w marcu w Half-Life: Alyx VR zagrało ponad 860 tysięcy graczy. (SG)



## Ubisoft wspiera GeForce NOW

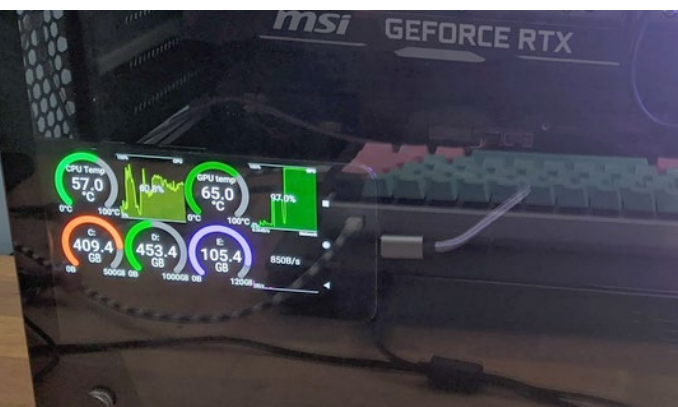


**CHOĆ GRANIE W CHMURZE, KTÓRE UMOŻLIWIŁA NOWA USŁUGA NVIDIA, JEST ATRAKCYJNE DLA WIELU UŻYTKOWNIKÓW PC, NIE KAŻDE STUDIO UWAŻA JE ZA PRIORYTET.**

Stąd daleka od stabilności sytuacja. Z jednej strony Ubisoft okazuje się chyba największym na obecną chwilę sojusznikiem GeForce NOW. Francuski gigant przede wszystkim udostępni najnowsze części Assassin's Creed czy Far Cry, a za pewne na tym się nie skończy. Z drugiej strony kolejni deweloperzy decydują się wycofać z usługi, idąc między innymi za Bethesda i Activision Blizzard. I tak pożegnano się z tytułami należącymi do Xbox Game Studios, Warner Bros., Codemasters i Klei Entertainment. Trudno zatem stwierdzić, czy ostatni bilans należy wpisać na plus, czy minus usługi GeForce NOW. (SG)

## CDP ogłosił upadłość

**ZAŁOŻONE W 1994 ROKU PRZEZ MARCINA IWIŃSKIEGO I MICHAŁA KICIŃSKIEGO PRZEDSIĘBIORSTWO PRZEZ PONAD DWIE DEKADY ZAJMOWAŁO SIĘ DYSTRYBUCJĄ GIER TAKICH GIGANTÓW BRANŻY JAK BLIZZARD ENTERTAINMENT, THQ NORDIC, ACTIVISION I OCZYWIŚCIE CD PROJEKT RED.** Polscy gracze znają je przede wszystkim z wydawania serii w rodzaju Złotej i Platynowej Kolekcji, TopSellera czy eXtra Klasyki. W 2014 roku CDP, gdy opuściło grupę CD Projekt, zostało przejęte przez Marcina Wesołowskiego i Michała Gembickiego. W późniejszych latach utworzyło między innymi Klabater, zajmujące się wydawaniem gier niezależnych, a także sklep internetowy cdp.pl – z obiema markami na dzień dzisiejszy nie ma już nic wspólnego. Choć bankructwo CDP zostało przypuszczalnie przypieczętowane po przełożeniu premiery dystrybuowanego przezeń Cyberpunk 2077, już na przełomie ubiegłego i obecnego roku doszło do ostrej redukcji mocno już okrojonego zespołu pracowników. (SG)



## Smartfon do moddingu obudowy

**NA REDDIE UŻYTKOWNIK DIV2691 ZAPREZENTOWAŁ DROBNĄ, ALE JAKŻE ŁADNĄ MODYFIKACJĘ OBUDOWY DO PC (ZE ŚLICZNĄ, PRZEZROCYSTĄ SZYBĄ, ODSŁANIAJĄCĄ WNĘTRZE NASZEGO MONSTRUM DO GIER).** Obok RTX widać wyraźnie dodatkowy wyświetlacz z okrągłymi wskaźnikami monitorującymi stan pracy komputera – temperaturę rdzeni CPU i GPU, zajętość dysków, wykorzystanie pamięci i obciążenie procesora.

Wszystko to w eleganckiej, kolorowej formie, na miniaturowym wyświetlaczu... smartfona. A to za sprawą jednej aplikacji – Remote System Monitora, opracowanej przez Trigone. Do ubarwienia obudowy wystarczy stary smartfon z Wi-Fi (w wersji postapo może być ze słuzonym wyświetlaczem), działający pod kontrolą Androida 4.1 lub nowszego bądź BlackBerry – do tego aplikacja kontrolna na PC. (Voy)

## CyberPunk 2037



**WŚRÓD GIER ZGŁOSZONYCH DO TEGOROCZNEJ EDYCJI KONKURSU LYNX PROGRAMMING COMPETITION 2020 POJAWIŁA SIĘ ZUPEŁNIE NOWA, CYBERPUNKOWA PRODUKCJA ZATYTUŁOWANA PO PROSTU CYBERPUNK 2037.** Pomimo podobieństwa tytułu do nadchodzącej (wielkimi krokami) gry studia CD Projekt Red – dzieło tworzone na Atari Lynx przez Fadesta jest częścią zupełnie innego uniwersum, opartego na książce „Swap-Swap” Richarda Canala. Zaprezentowane fragmenty rozgrywki to work in progress, dostępne w postaci testowego obrazu kartridża. Wersja alfa gry wykorzystuje gotowe assety (lista dostępna na stronie projektu), a podczas zabawy będziemy wykorzystywać do łamania zabezpieczeń terminale Atari Fujinet. Wykorzystano w niej tradycyjny dla cyberpunkowych opowieści motyw bohatera poszukującego swojej tożsamości po utracie pamięci. Autor CyberPunk 2037 – Fadest – planuje zmieścić się w standardowej dla gier lynxowych pojemności kartridży wynoszącej 256 KB. Dla przypomnienia – cała akcja projektowanego tytułu będzie rozgrywać się na ekranie o oszałamiającej rozdzielczości 160x102 piksele. (Voy)

## F1 2020



**NAJNOWSZA ODSŁONA FLAGOWEJ SERII CODE-MASTERS POJAWI SIĘ 10 LIPCA NA PS4, XBOKSIE ONE ORAZ PC.** Nie wiecie jednak, że premiera gry będzie częścią celebracji kariery Michaela Schumachera jako obecnego rekordzisty, siedmiokrotnego mistrza świata, z okazji czego na rynku pojawi się jej specjalne wydanie, zawierające cyfrowe dodatki.

Wersja Deluxe Schumacher umożliwi wypróbowanie tytułu na trzy dni przed premierą, to znaczy 7 lipca 2020 roku, jak również da nam szansę ścigać się historycznymi bolidami, takimi jak chociażby Benetton B194 z sezonu 1994 czy Jordan 191 z sezonu 1991.

W tej odsłonie serii, żeby nie było zbyt monotonię w porównaniu do poprzednich edycji, zadebiutuje tryb Mój Zespół. Umożliwi on graczowi stworzenie własnej załogi, rozbudowę siedziby drużyny oraz rywalizację ze znanymi kierowcami w bolidach. Sprawę, że pocujemy się jak zarządzający całym przedsięwzięciem menedżer. (MC)



## Star Wars Episode 1: Racer

**SPOŚRÓD WSZYSTKICH ASPEKTÓW ZWIĄZANYCH Z PROMOCJĄ PIERWSZEJ CZĘŚCI PREQUEL TRILOGY DO NAJMILEJ WSPOMINANYCH NALEŻY ZNAKOMICIE WYKONANA GRA O WYŚCIGACH PODRACERÓW (O WIELE LEPIEJ NIŻ W FILMIE). TERAZ WEJDZIE ONA NA KOLEJNE PLATFORMY.**

Na stronie starwars.com pojawiła się informacja, że Star Wars Episode 1: Racer już 12 maja zawita na konsolach PS4 oraz Nintendo Switch. Gra z 1999 roku to symulator wyścigów ze świata Gwiezdných Wojen, który w znaczący sposób rozbudowuje dość krótki motyw z „Mrocznego Widma”. Do wyboru mamy kilku śmiałków – z Anakinem Skywalkerem i Sebulbą na czele – z których każdy posiada unikalną maszynę. Możemy je tuningować, by rywalizować z innymi zawodnikami na trasach rozrzuconych po różnych planetach. (SG)

## Crysis Remastered



Metadane zawarte na stronie z informacjami o wykorzystaniu cookies donosiły (do momentu podmiiany jej na 404 Not Found), co następuje: „Crysis Remastered brings new graphic features, high-quality textures, and the CRYENGINE's native hardware- and API-agnostic ray tracing solution for PC, PlayStation, Xbox, and – for the very first time – Nintendo Switch”. Czego chyba nie trzeba specjalnie tłumaczyć. O tym, że CryEngine działa na Switchu, wiemy już od premiery mobilnej wersji Warface'a. Teraz do kompletu, dla posiadaczy konsoli Nintendo, dojdzie również zremasterowana edycja Crysisa. Oby warto było czekać. I niech Tegra się teraz poci nad tą grą... (Voy)

## Wolfenstein: The Board Game



**FANI ŚŁYNNEGO ZABÓJCY NAZISTÓW POLSKIEGO POCCHODZENIA MAJĄ KOLEJNY POWÓD DO SIĘGNIĘCIA PO SWOJE PORTEFELE.**

Polskie Archon Studio szykuje bowiem grę planszową w realiach Wolfenstein – kultowej strzelanki, która w ostatnich latach została gruntownie odświeżona i powróciła w nowych szatach. Oprócz ostatniego dziwnego eksperymentu o nazwie Wolfenstein: Youngblood każda odsłona została oceniona zarówno przez ogół graczy, jak i recenzentów co najmniej dobrze. Na razie projekt odniósł oszałamiający sukces na Kickstarterze. (SG)



## Ghost of Tsushima

**JĘZEŁI SONY W KOLEJNYCH TYGODNIACH PODTRZYMA SWOJE STANOWISKO O NIEPRZESUWANIU PREMIERY JEDNEJ Z NAJBARDZIEJ OCZEKIWANYCH GIER 2020 ROKU, TO JUŻ LATEM ZAGRAMY W GHOST OF TSUSHIMA.** W ostatnich dniach zaś pojawiło się nieco ciekawych informacji na jej temat.

Nowe wieści o tytule pojawiły się na łamach PlayStation Magazine. Przede wszystkim potwierdza się to, że rozgrywka będzie się toczyć w historycznych realiach, podobnie jak choćby w Sekiro: Shadows Die Twice. Konkretnie chodzi o okres późnego XIII wieku, kiedy to w Japonii miała miejsce brutalna inwazja Mongołów. Gracz wcieli się w Jina Sakaia, którego wujem jest potężny władca wyspy Tsushima. Punktem zwrotnym opowieści będzie moment, gdy walczące honorowo siły samurajów poniosą straszliwą klęskę na polu bitwy. Będący na granicy załamania Jin decyduje się porzucić

szlachetne nauki swoich mentorów, aby wyprzeć wroga za wszelką cenę, szybko stając się lokalnym bohaterem ciemionych i osobą wzbudzającą strach w sercach najeźdźców.

Podczas tworzenia Ghost of Tsushima studio Sucker Punch miało inspirować się filmami Akiry Kurosawy, na czele z „Siedmiu samurajów”. Nad soundtrackiem pracuje zaś sam Shigeru Umebayashi, którego dzieła znamy między innymi z filmów „Dom latających sztyletów” i „Nieustraszone”. Jak już wiemy z wcześniejszych materiałów, w przeciwieństwie do tradycyjnych otwartych światów – jak kolejne części Assassin’s Creed czy Far Cry – nie będzie żadnych oznaczeń co do celów czy istotnych miejsc, więc wszystko będziemy musieli odkrywać na własną rękę. Co ciekawe, wyraźnie zaznaczony będzie również upływ czasu.

Co do systemu walki – będziemy mogli korzystać choćby z techniki iaijutsu, polegającej na natychmiastowym wyciągnięciu ořeza z pochwy i wykończeniu oponenta jednym zabójczym atakiem. Z czasem nasze działania będą przypominać nie tyle samuraja, co shinobi, w naszym rynsztunku pojawi się cała masa pułapek i niekonwencjonalnych broni, jak ogniste strzały.

Wszystko prezentuje się wprost znakomicie i wygląda na to, że do premiery dojdzie już 26 czerwca – oczywiście tylko i wyłącznie na PlayStation 4. (SG)

## DualSense, pad do PlayStation 5

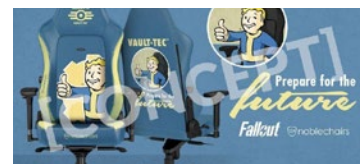


**MAŁO KTO SPODZIEWAŁ SIĘ TAKIEGO RUCHU W TYM MOMENCIE – GŁÓWNIEM DŁATEGO, ŻE JAK DOTĄD INFORMACJE O PLAYSTATION 5 BYŁY SKĄPO DAWKOWANE. A JEDNAK POJAWIŁO SIĘ COŚ NAPRAWDĘ KONKRETNEGO – ZNACZNIE BARDZIEJ OD DANYCH O TERAFLOPACH.**

Chcąc zaprezentować wygląd nowego pada fanom PlayStation, Hideaki Nishino zamieścił jego zdjęcie, zanim nowy kontroler, w jego ostatecznej formie, trafi do deweloperów. Określił także DualSense jako kamień milowy w branży. Potwierdza się, że pad opiera się na dotychczasowych rozwiązaniach stosowanych w kontrolerach do PS4, rozbudowując ich możliwości i poprawiając wiele elementów. Najważniejsze wydaje się wprowadzenie haptycznych wibracji. Dzięki nim będziemy bowiem odczuwać inne doznania w zależności od wykonywanej akcji (np. jazda po odmiennym rodzaju terenu). Co więcej, pojawiają się akumulator i mikrofon (wbudowane w kontroler), a triggerzy zostały umieszczone pod nieco innym kątem. (SG)



## Fotel od Vault-Tec



**VAULT BOY RZEKŁBY „LUBIĘ TO” I ZAMÓWIŁ FOTEL NATYCHMIAST, GDY TYLKO POJAWI SIĘ W SPRZEDAŻY.** Emocje pewnie będzie studzić cena: standardowe siedziska dla graczy w Noblechairs kosztują około 1500 złotych, a edycje na znanych licencjach pewnie wywindują cenę.

Niemniej sygnowany logo Vault-Tec fotel w barwach odpowiadających kombinezonom mieszkańców krypt prezentuje się ładnie. Tylko że znając zamiłowanie firmy do eksperymentowania na ludziach, możemy oczekiwać jakichś niespodzianek. I jeszcze do retrofuturystyczne wzornictwo. (Voy)

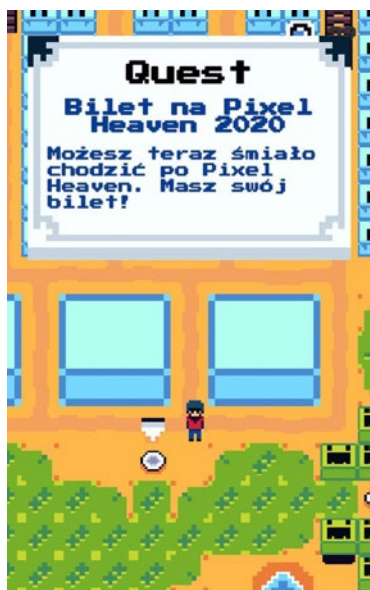
## Steam Game Festival: Summer Edition



**EFEKT KORONAWIRUSA ZATAČZA CORAZ SZERSZE KRĘGI, NIE OMIJAJĄC BRANŻY GIER JAKIMKOLWIEK (JUŻ NAWET NIE SZEROKIM) ŁUKIEM.** Wszyscy wiemy o sytuacji związanej z The Last of Us 2, które zniknęło z PlayStation Store, o prawdopodobnym opóźnieniu premier konsol, wstępnie planowanych na grudzień 2020 roku, o odwoływaniu imprez targowych... Tymczasem, jak donosi Geek Culture, Steam Game Festival: Summer Edition dumnie wskoczy na miejsce zarezerwowane dla E3 2020. Jak powszechnie wiadomo, rzeczone

wydarzenie nie odbędzie się w zaplanowanym terminie 9 czerwca, co z kolei wykorzystano Valve, planując w dniach 9-14 czerwca własną imprezę, z której transmisję obejrzyj online. Co istotne, chociaż jej zakres tematyczny zostanie poszerzony o więcej platform, najprawdopodobniej skupi się na indyjszym zagłębieniu deweloperskim, koncentrując się na promowaniu nowości mniejszych, ale wcale nie gorszych gier niezależnych. Należy również podkreślić, że Steam Game Festival nie ma ambicji zastąpienia targów E3 pod względem widowiskowości. To całkiem inny format, będący jednocześnie okazją dla chętnych do przetestowania wersji demonstracyjnych nadchodzących produkcji. (MC)





### RODZINNE (I ZARAZEM RODZIME) STUDIO BOLD PIXEL, KTÓRE ZNACIE ZA SPRAWĄ PRZYGODÓWKI Z DUŻYMI PIKSELAMI – BACK TO 1998 – ZAPOWIADA NIESPODZIANKĘ.

Tym razem zespół Bold Pixel na nadchodzącą edycję Pixel Heaven 2020 (przypominamy – impreza w tym

## Gra o Pixel Heaven 2020

roku odbędzie się w dniach 2-4 października 2020 roku w halach Mińska 65 w Warszawie) zapowiada coś, czego jeszcze (prawdopodobnie) nie było na imprezach dla graczy, warto więc zczasu przygotować nieco miejsca w pamięci naszych smartfonów.

A żeby nieco przybliżyć to, co dostaniemy, wchodząc na Pixel Heaven – zdradzamy, że tegorocznej edycji będzie towarzyszyć aplikacja dla smartfonów z Androidem i iOS, która oprócz interaktywnej mapy całego wydarzenia będzie nam także służyć do... zabawy. Bo przecież Pixel Heaven to święto graczy, prawda? W grze będziemy mogli wziąć udział w kilku ważnych questach, z których część zdradzają screenshoty – będziemy szukać pendrive'a, którego tradycyjnie gubi Borek (nie powiemy gdzie), dzieciaka, który zgubił się, gdy my graliśmy na flipperze, no i poszukiwać zaginionego biletu.

Bold Pixel obiecuje kilkadziesiąt różnych questów związanych z Pixel Heaven 2020, część z nich będzie dostępna wyłącznie w trakcie wydarzenia i to w ściśle określonych godzinach.

Oprócz mapy Pixel Heaven 2020 oraz kompletnego programu obu scen w aplikacji znajdzie się też opcja personalizacji bohatera – będziemy mogli dobrać płeć naszej postaci, kolor włosów, fryzurę, no i barwy ubrania.

Będzie to prawdopodobnie pierwszy taki przypadek, gdy rzeczywistej imprezie dla graczy towarzyszy wirtualna gra, rozgrywana podczas niej na hamakach bądź pod parasolem. Gdyby więc w trakcie trzech dni grania na flipperach, konsolach i komputerach przyszła wam ochota odpocząć, to Kamil i Neska szykują grę do grania w przerwach od grania. (Voy)

## Commander 85



### PRZYGODÓWKA ROZGRYWAJĄCA SIĘ NA PRZEDMIEŚCIACH CHICAGO, THRILLER SF Z NASTOLATKIEM I PRZESADNIE INTELIGENTNYM KOMPUTEREM W ROLI GŁÓWNEJ, OPARTY NA MOTYWACH Z FILMU „GRY WOJENNE” Z 1983 ROKU.

Do domu imigrantów z Polski trafia w roli prezentu urodzinowego komputer Commander 85, który w rękach małolata staje się przyczynkiem do rozpętania III wojny światowej. Prawdopodobnie. Bo obserwując wykreowaną przez studio Moonwalls (ze wsparciem finansowym Ministerstwa Kultury) rzeczywistość – mamy do czynienia z mocno alternatywnym uniwersum. Amiga 600 nazywa się Commander 85, jest maszyną wyposażoną w moduł sztucznej inteligencji, komunikuje się z otoczeniem przez modem, a jedną z gier prezentowanych w materiałach prasowych jest Donkey Kong... W naszej rzeczywistości Amiga 600 zaistniała dopiero w marcu 1992 roku, Donkey Kong nigdy nie doczekał się oficjalnego portu, no a dyskietka HD w stacji DD to już zupełnie nieporozumienie.

Niezależnie od tych zgrzytów projekt Commander 85 pachnie latami osiemdziesiątymi, poczynając od modemu z łącznikiem akustycznym (takie coś, na co nakładła się słuchawka od stacjonarnego telefonu), przez kaseciaki, odtwarzacze VHS, Sony Walkmana, po deskorolki. Poza podstawowym celem finansowym twórcy gry obiecują też komiksowe przerywniki, opcję oglądania filmów na dostępnym w grze odtwarzaczu kaset VHS i wersję VR. Zbiórka na Kickstarterze potrwa do 9 maja, finalnej wersji Commandera 85 możemy spodziewać się już w lipcu. (Voy)

## Disco Elysium zgarnia aż trzy statuetki BAFTA!

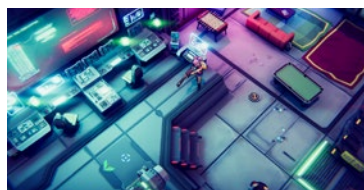


### STUDIO ZA/UM MA POWODY DO ZADOWOLENIA. ZGARNĘŁO BOWIEM AŻ TRZY PRESTIŻOWE NAGRODY BAFTA, PO RAZ SZESNASTY PRYZNANAWANE PRZEZ BRITYJSKĄ AKADEMIE SZTUKI FILMOWEJ I TELEWIZYJNEJ.

Organizacja ta docenia zresztą nie tylko gry wideo, ale również przychylnym okiem zerka na film, spektakle telewizyjne i media interaktywne. Z oczywistych względów nas najbardziej interesują te ostatnie. Twórcy Disco Elysium byli nominowani aż w siedmiu kategoriach, z czego te za najlepszą narrację, najlepszą ścieżkę dźwiękową i najlepszy debiut akademii przyznała właśnie im. Warto w tym miejscu wspomnieć, że soundtrack do tej bardzo mocno polecanej przez nas gry stworzył angielski zespół British Sea Power, który łączy w swoich melodiach elementy postpunku z brzmieniem indie-rocka. A takie połączenie jak cholera pasowało do nagrodzonej produkcji.

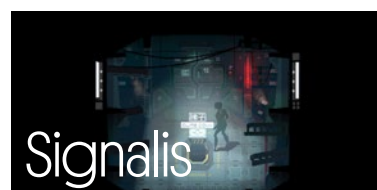
To oczywiście niejedyna nagroda, jaką ZA/UM odebrało od czasów debiutu Disco Elysium. Przykładami takich są chociażby Nagroda serwisu IGN za najlepszy exclusive 2019 roku oraz Nagroda Gry Roku przyznawana przez PC Gamer. Pozostałymi tytułami dostrzeżonymi podczas wręczania nagród były (podając w porządku alfabetycznym): Ape Out, Apex Legends, Call of Duty: Mobile, Control, Death Stranding, Kind Words, Life Is Strange 2, Luigi's Mansion 3, Observation, Outer Wilds (nagroda dla gry roku), Path of Exile, Sayonara, Untitled Goose Game, Wild Hearts. (MC)

## Danger Scavenger



### TWÓRCY GRY DRIFTLAND ZAPOWIADAJĄ DYNAMICZNEGO ROGUELIKE'A. SCAVENGERSI MAJĄ RUSZYĆ DO BOJU ZE ZBUNTOWANĄ SZTUCZNĄ INTELIGENCJĄ NIEBAWEM, JUŻ W DRUGIM KWARTALE TEGO ROKU NA PC ORAZ NIECO PÓŹNIEJ (Q4 2020) NA KONSOLACH.

Cała zabawa kojarzy się z barwnymi arena shooterami, a tytułowi bohaterowie noszą na swoich barkach przerosnięte giwery. Lekki powiew cyberpunkowej fabuły, areny przypominające wyglądem taktyczne gry na heksagonach, wielkie nagrody za wielkie ryzyko. Wszystko to wskazuje na mechanikę roguelike'a akcji, w którym stawimy czoła 30 typom przeciwników, przywdziewając jedną z 30 broni i dobierając jednego z czterech Scavengersów. Twórcy gry, Piotr Wolek i Star Drifters, obiecują dodać jeszcze kilka klas postaci w miarę postępów prac nad Danger Scavenger. Wygląda to jak zabarwiona neonowym światłem wersja Skeleton Krew. (Voy)

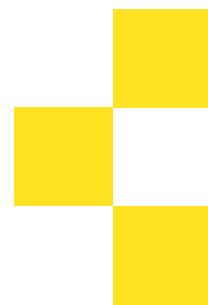


Nadchodzi zaprawiony dawką nostalgii kosmiczny survival horror. Wygląda jak skrzyżowanie „Ghost in the Shell” z Flashbackiem, okraszone dużą dawką strachu i pachnące klasyką (low poly + pixel art + anime). Albo zderzenie Resident Evil'a z oldschoolową estetyką. Statek kosmiczny ląduje na planecie pokrytej śniegiem, Replika Elster wyrusza, by odnaleźć zagubionego członka załogi. W opuszczonym obozie coś się kryje. Nie samą walką mamy zwyciężać, bo w Signalis często będzie brakować amunicji. Wtedy najlepszą drogą do wygranej ma być ucieczka. Nie ujawniono daty premiery gry. (Voy)



**Piotr Gawrysiak**

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



## EXEGI MONUMENTUM...

**N**a dworze świeci piękne słońeczko, ptaszki ćwierkają, rozliczne roślinki nieśmiało (te pożyteczne) albo i całkiem odważnie (chwasty) wychylają swoje pędy spod ziemi. Istna sielanka, zakłócana jedynie przez mojego sąsiada, który najwyraźniej doszedł do wniosku, że najlepszym środkiem odkażającym – trzeba wszak tłuc koronawirusa – jest dym z palonych opon samochodowych. To jednak nic nowego, w zimie sąsiad też pali jakieś tajemnicze substancje w swoim piecu, więc zdążyłem już przyzwyczaić się do dymu o dziwnej barwie, jaki spowija jego posesję.

Niestety w powietrzu unosi się nie tylko dym. Wyraźnie wyczuwalne są także wyziewy zgoła niematerialnej natury. To niepokój, a może nawet strach. Zupełnie irracjonalny oczywiście – dla człowieka w moim wieku i kondycji większym zagrożeniem jest gra w piłkę z dziećmi w przydomowym ogródku (paskudnie dużo u mnie ozdobnych kamieni, o które można sobie rozbić głowę) niż koronawirus. Co z tego jednak, człowiek nie jest istotą, której zachowanie oparte jest wyłącznie – a może i nawet przede wszystkim – na logicznym rozumowaniu. Coraz częściej nawiedzają mnie zatem rozważania natury, hmm, eschatologicznej. Pojawiają się pytania – a co, jeśli to mnie dopadnie? Czy umrę? A jeśli teraz umrę – to co po mnie tu zostanie???

Właściwie jest to dość banalne – ludzkość od samego początku swego istnienia wciąż te pytania zadaje, a odpowiedź pozostaje niezmienna. Jej najbardziej znana wersja to pewnie ta Horacego, którą przywołałem w tytule. To, co po nas pozostaje, to przede wszystkim nasze dzieła i oczywiście jest, że najdłużej przetrwają te, które nie mają postaci stricte materialnej...

W tym miejscu pewnie mógłbym skończyć i udać się na zasłużony wypoczynek do ogródka – sprawa jednak nie jest taka prosta. Proza i poezja całkiem nieźle mogą trwać w oderwaniu od świata rzeczywistego i nie potrzebują do

tego nawet fizycznego medium (kto nie czytał lub nie oglądał „Fahrenheita 451” Bradbury’ego/Truffaut’a, niech dorzuci to sobie do listy „na kwarantannę”). Oczywiście zawsze może się trafić jakaś mała katastrofa w stylu tej, która spopieliała Bibliotekę Aleksandryjską, ale od momentu wynalezienia druku książki zabić jest naprawdę trudno.

Z filmami gorzej. Choćby taki „Zagubiony horyzont” Franka Capry – wiadomo, że arcydzieło wczesnego kina i warte zachowania dla potomności. Niestety potomni nie dowiedzą się już raczej, jak wyglądała całość tego filmu, gdyż kilka minut zaginęło bezpowrotnie i nic nie wskazuje na to, by udało się jeszcze ten kawałek taśmy filmowej odnaleźć. To i tak jednakże w sumie banalny problem. Filmy do niedawna były przecież medium analogowym – gdybym na strychu u swej prababci odnalazł puszkę z kawałkiem celuloidowej taśmy, to przy użyciu zwykłej lupy (wybaczcie, wzrok już nie ten) mógłbym stwierdzić, iż to właśnie kawałek zaginionego arcydzieła sztuki filmowej. Gdy jednak za jakieś sto lat moi potomkowie znajdą zakurzoną stertę płyt DVD na poddaszu mojego domu, to nie jestem wcale taki pewien, że będą w stanie je odczytać – i poprawnie wyświetlić zawartość.

Gry komputerowe, szczególnie te przeznaczone na zamknięte platformy (kiedyś to były konsole, dzisiaj – gry multiplayer zależne od serwerów niekontrolowanych bezpośrednio przez graczy), to pewnie najbardziej drastyczny obecnie przykład dzieł, których zachowanie dla potomnych staje się zadaniem karkołomnym. Istotność inicjatywy, które są poświęcone temu celowi, można docenić dopiero w takich jak obecne czasach zagrożenia. Co bowiem pozostanie za te kilkadziesiąt czy kilkaset lat po legendach „polskiego gamedevu” – jeśli nikt nie będzie w stanie ich dzieł obejrzeć?

Optymalnym zapewne rozwiązaniem powyższego problemu (pomijając oczywiście kwestie prawne i skupiając się tylko na aspektach technicznych) jest emulacja i tworzenie emulatorów otwartoźródłowych. To jednak nie jest proste. Ot choćby emulacja Super Nintendo – najlepszy istniejący emulator (higan) po kilkunastu latach prac i włożeniu ogromnego wysiłku przez autora wciąż nie jest skończony. Owszem, brakuje – pozornie – drobiazgów, ale żeby je ukończyć, trzeba by pewnie posunąć się do tak ekstremalnych działań jak analiza mikroskopowa specjalizowanych układów scalonych, jakie sterują wyświetlaniem obrazu przez SNES. A więc jeszcze kilka lat pracy i kilkadziesiąt tysięcy dolarów do zainwestowania. Ale dla autora tego emulatora to jest dzieło jego życia. I oby okazało się ostatecznie trwalsze niż spiż... ■





PIXEL  
AWARDS  
EUROPE  
2020



**SUBMIT  
YOUR  
GAME!**

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

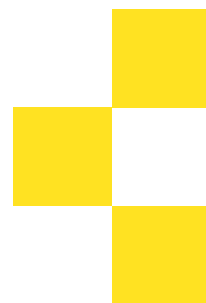
**PIXEL  
HEAVEN  
2020**

Games Festival & More

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


**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.



# MIEJSCE, W KTÓRYM ZACZYNAMY SIĘ URZĄDZAĆ

**P**andemia to miało być wydarzenie. Teraz stała się procesem. W moich złych snach za chwilę będzie stanem. Tak, ja znowu o tym samym. Za chwilę wywalą mnie z tego miłego baru. „Idź do domu, kapitanie! Jesteś pijany!”.

Najważniejsze, żeby nie było nudy, zwłaszcza na samym początku. W Falloucie 4 power armor trafia do naszych rąk po kwadransie przygody, podczas gdy w pierwszych częściach był to element gry końcowej. W Battlefieldzie 1 efektowny tutorial rzuca nas w sam środek pola walki (gdzie co chwila ginimy). To już nie są czasy gry Driver, która zanim pozwoliła nam pocieszyć się uliczną jazdą, wymagała przejścia bardzo trudnego i uciążliwego testu sprawnościowego w garażu. To już nie czasy legendarnego The Elder Scrolls II: Daggerfall, w którym zanim wyszliśmy w wielki świat, trzeba się było wydrzeć z rozległego lochu. Skądinąd warto zwrócić uwagę, że w każdej kolejnej części Elder Scrolls powierzchnia mapy wyłącznie się zmniejsza – największa była w Arenie. A więc tak: od razu mamy znaleźć się w środku akcji i wszystko od tego momentu ma się dziać błyskawicznie. Żadnych dłużyzn. Naładowana akcją i wydarzeniami Red Dead Redemption 2 musi się zmagać z opinią gry, która się bardzo powoli rozkręca, bo Rockstar ze swoją pozycją może sobie na to pozwolić.

Najznośniejszy dla dzisiejszej ludzkości scenariusz katastroficznego ma więc charakter impulsowy: uderzenie meteorytu, atak obcych, wybuch brudnej bomby, nawet, niech będzie, konflikt nuklearny: rakiety latają we wszystkie strony, jak to oglądamy w każdej

części „Terminatora” albo we wspomnianym Falloucie 4. W tym scenariuszu istnieje tylko świat przed i ten wyraźnie inny – po, a w środku – prawie nic, a raczej wielkie, intensywne, ale krótkotrwałe Coś. To umiemy znieść, a w każdym razie tak się nam wydaje. W gruncie rzeczy nigdy nie próbowaliśmy i może lepiej niech tak zostanie.

Nie umiemy natomiast znieść monotonnych tygodni, które łatwo zamieniają się w miesiące. Kiedy Się Zaczęło, pomyślałem: „Rany, muszę o tym napisać do Pixela”. Gdzieś z tyłu głowy latało: „Taka okazja się nie powtórzy”. Ależ spokojnie! Będziemy mieć jeszcze wiele okazji. Piszę to w momencie, w którym minister zdrowia jasno powiedział, że możemy zapomnieć o normalnych wakacjach, a prominentny ekspert WHO ocenił, że koncerty powrócą na jesieni 2021 roku. Zresztą co tu gadać o koncertach i wakacjach – jedyna myśl, której naprawdę nie umiem znieść, to myśl o ludziach, którzy od tygodni nie mają żadnych przychodów. I tych, jeszcze liczniejszych, których wkrótce ekonomicznie dotkna następstwa tej sytuacji. I o tych w szpitalach. I o tych w kostnicach.

Po internecie lata przy różnych okazjach taki cytat ze Stefana Kisielewskiego, że problemem nie jest, że jesteśmy w dupie, problemem jest, że zaczynamy się w niej urządzać. Cytat jest dokumentnie zmyślony, niestety jednak zbyt często opisuje realne zjawisko.

Jedna zaleta pandemii, że będzie więcej czasu nadrobić zaległości growe. Zabrałem się do dzieła bardzo poważnie, ale skończyłem, tnąc jak głupi w Crash Team Racing. Jak jednak mawiał Postal Dude w pierwszej części, gdy wychodziło się z gry (po tych słowach strzelał sobie w głowę): „Niczego nie żałuję”. ■

ALEX

# Doskwiera Ci samotność podczas kwarantanny?

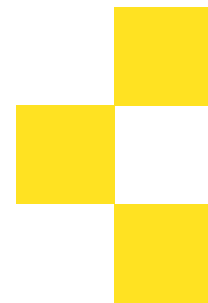
Dołącz do nas  
na facebookowej grupie  
**SECRET LEVEL**

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



**Marcin Borkowski**

Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny Top Secretu, komentator spraw bieżących, postać znana i lubiana.



## ZOSTAŃ W DOMU MURÓBGRY

**F**undacja Indie Games Polska, we współpracy z Game Industry Conference i kilkudziesięcioma partnerami, zorganizowała w dniach 30 marca – 6 kwietnia jam online. O wynikach napisałem w Indykarium, nie będę ich tu powtarzał.

Byłem jurorem. Obejrzałem i oceniłem ładnych kilkadziesiąt gier.

Organizatorzy zebrali nas w sporą grupę (około trzydziestu osób) i nie dali żadnych wytycznych, poza enigmatycznym „oceniajcie holistycznie, po swojemu, w skali 1–5”. Dzięki temu każdy szukał w grach tego, co mu najbardziej pasowało, a wynik końcowy stanowił pewne uśrednienie naszych smaków i przekonań. Nie wiem, czego spodziewali się inni – i bardzo dobrze. Może kiedyś będzie okazja z nimi o tym pogadać, zawsze ciekawie dowiedzieć się o innych punktach widzenia, ale brak komunikacji sprzyjał różnorodności ocen.

Wiem, czego sam szukałem. Z powodu pandemii koronawirusa mamy do czynienia ze stanem – nawet jeśli nie w sensie prawnym, to w faktycznym – wyjątkowym. Jam nawiązywał do tej sytuacji i do zaleceń – siedzieć w domu, unikać niepotrzebnych spotkań. Temat – ODBUDOWA – też nie był przypadkowy i odnosił się do okoliczności, z lekkim być może wyprzedzeniem. W tym kontekście miałem nadzieję na gry „publicystyczne”, starające się przedstawiać jakiś punkt widzenia, jakąś wizję tego, co się dzieje, tego, co może się dziać, jakoś opiniujących sytuację.

I, przyznam szczerze, mocno się zawiodłem. Nie dlatego, że nie było fajnych i ciekawych gier, bo były. Ale nie wykorzystywały okazji.

Wiele zespołów potraktowało sprawę najprościej, jak się dało, na przykład piszący city buildery – jak najbardziej poprawnie realizujące temat ODBUDOWA, ale jak na mój gust idąc na łatwiznę w jego dosłownym rozumieniu. Niektóre zespoły dopisały do swoich nijak niezwiązanych z tematem pomysłów wstępy tłumaczące, czemu ich shooter opowiada o odbudowie zaufania albo wiary w ludzi. Czytając opisy, chwilami nie mogłem się zdecydować, czy chodzi o cwaniaczenie, czy o robienie sobie jaj, a jeden wariant gorszy od drugiego. (Nie, żeby akurat ten jam był wyjątkiem, dorabianie karkołomnych wyjaśnień do gier to nic nowego).

W zasadzie trafiły się tylko dwa tytuły, które – w moim odczuciu – próbowały jakoś skomentować okoliczności. Jeden to zwycięzca w kategorii uczniowie – Our Little Restoration (zespół: Wizarding Tower). Proste chodzenie i zbieranie ludzi do kupy po to, żeby świat się z powrotem zazielenił, może być lekką i zgrabną metaforą albo sugestią na niedaleką przyszłość. Nie lubię rzeczy ciężkich i marsowo przekombinowanych, a tu dostałem właśnie coś prościutkiego z pozytywnym przesłaniem.

Drugi tytuł to #tory (Pigmentum) z grona profesjonalistów. To nie jest wyrafinowana gra (dość trywialne puzzle), to nie jest specjalnie nowy pomysł, ale krótka rekapitulacja historii pandemii za pomocą hashtagów, jakie przez ostatnie kilkanaście tygodni przykuwały naszą uwagę, dobrze się wpasowała w ten publicystyczny aspekt, na który liczyłem. Zwłaszcza że wybór tych, a nie innych hashtagów i dopisane do nich wyjaśnienia same w sobie stanowią komentarz i mówią coś o poglądach wybierających.

Z jednej strony dość regularnie rozmawiamy w kręgu graczy i deweloperów o tym, że dobrze, żeby gry zaczęły być w końcu traktowane poważnie, jako sztuk pięknych. Z drugiej strony, kiedy nadarza się perfekcyjna okazja do pokazania, że są tego warte, rozmierniamy się na drobne i koncentrujemy na prostym rzemiośle i trywialnych kalkach. Trochę szkoda. ■

BOREK

# 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. Wpłat 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.).

**PRINT  
NOT  
DEAD!**

