

ARCHITEKTURA W NIGHT CITY

# PIXEL

KULTURA GIER WIDEO

10 (64) / 2020 / LISTOPAD

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

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

1 17



9 172391 796008



# CYBERPUNK

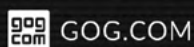
2077

BALDUR'S GATE 3 ■ STAR WARS: SQUADRONS ■ WATCH DOGS: LEGION ■ CRASH BANDICOOT 4  
 PORT ROYALE 4 ■ MEDIEVAL DYNASTY ■ VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES ■ FREDERICK RAYNAL  
 SHADOWS OF THE EMPIRE ■ DESCENT ■ COMPUTER SPACE ■ GOŚCIEŹ CYFROWYCH ŚWIATÓW

# WITAJ W PRZYSZŁOŚCI TO TWÓJ WYROK ŚMIERCI



## ZAGRAJ TERAZ



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



Wszystkie wymienione nazwy produktów, logo, marki i znaki towarowe są własnością ich właścicieli.

V\_PROTOCOL\_OPEN / 2231.EXE  
SIGN - READY TO SEND  
439\_559\_32351



2020-xx-000



00x440567 - 9943



SYSTEM - READY

SYSTEM  
RUN -

# GHOST RUNNER

RUN ERROR  
GHOST.EXE



V\_PROTOCOL\_OPEN / 2231.EXE  
SIGN - READY TO SEND  
439\_559\_32351





Mamy już **92** strony.

Wesprzyj wspólny projekt  
Michała „Śledzia”  
Śledzińskiego i Pixela.  
Odbierz wyjątkowy komiks  
oraz atrakcyjne nagrody!

 [wspieram.to/KDP](https://wspieram.to/KDP)



# LUBIĘ WRACAĆ TAM, GDZIE BYŁEM

**S**ytuacja zmusiła nas do odwołania listopadowej daty Pixel Haven. Staramy się zorganizować nasz event w formie online w grudniu i będziemy na bieżąco informować o kolejnych działaniach. W numerze tymczasem małe zmiany – Autofire przeskoczyło do Loadingu, zmieniło nieco formułę i teraz jest poświęcone nowym grom, o których chcieliśmy napisać, ale uznaliśmy, że nie ma sensu dedykować im klasycznej recenzji. Rozróś się za to Pixel Kids jako miejsce, gdzie chcemy podpowiadać rodzicom na podstawie własnego doświadczenia, jakie tytuły podsuwać maluchom.

W październiku miałem okazję więcej pograć i to w produkcji z różnych półek. Przy odświeżonej edycji Mafii spędziłem ładnych dziesięć godzin, nie mogąc się nadziwić, jak bardzo na serio czescy autorzy przedstawili dzieje amerykańskiej camorry z lat trzydziestych. W oryginał grałem trochę w 2002 roku na moim pierwszym laptopie królującej wówczas marki Toshiba, ale rzecz miała spore wymagania sprzętowe i niestety jakość detali bliższa była Alone in the Dark niż najnowszemu wówczas produkcji puszczanemu na karcie 3dfx. Podobało mi się, że można jeździć sobie po wielkim mieście, ale fabuła przeszła mi koło nosa. Dopiero teraz mogłem się pozachwycać urokami Lost Heaven, zbudowanego z lekkością przewyższającą Rockstar w Grand Theft Auto V. Do tego ta jazzowa muzyka, komunikaty spikera relacjonującego skok, który wykonałem ledwie kilka godzin temu, a przede wszystkim świat nocnych neonów. Mało która współczesna gra potrafi również

# P

mocno chwycić odbiorcę za jego stare serce. Death Stranding, Shadow of the Tomb Raider, Horizon Zero Dawn – wszystko to męczę od miesięcy i nie mogę skończyć, a Mafię z jej fascynującą historią wchłonąłem w kilka wieczorów.

Skoro o Alone in the Dark mowa, potrzebowałem połapać z niego screeny na potrzeby anglojęzycznej edycji „Wielkiej księgi gier”, a przy okazji przeszedłem go po raz kolejny. Bez żadnych wątpliwości jedna z dziesięciu najważniejszych gier wideo w dziejach, pierwszy interaktywny horror, który był w stanie przestraszyć. Mistrzowskie zagłębianie się w odmęty zła, w tajemnice, jakich zwykły ludzki umysł nie jest w stanie pojąć. Ikoniczna scena ze skrzypiącą podłogą, po której zaczyna niczym lunatyk stąpać konusowaty zombi. Potem drugi z nich obserwuje sytuację zza okna i po chwili wpada do środka, domagając się kilku ciosów karate od gościa w surducie.

Grałem też trochę w Time Commando, ale akurat ono mocno się zestarzało, a sterowanie zapożyczone z Alone in the Dark nie pozwala skutecznie nawiązać walki z szybkimi przeciwnikami. Ten tytuł przypomina mi z kolei o niemiłych czasach, gdy znalazłem się na wylocie w redakcji Secret Service. Redaktor naczelny pisma wiedząc, że znam osobiście jego autora, Freda Raynala, załatwiłem dla redakcji demo Little Big Adventure 2 na coverdisk i bardzo czekam na nową produkcję Adeline Software, dał ją do recenzji koledze Gulashowi, który nie wychodził dotąd poza kopaniny i zręcznościówki w stylu Krusty'ego. Taki sygnał jawnie wskazał, że należy zaczynać szukać swojego miejsca poza obecnymi strukturami. I bardzo dobrze się stało, tak to musiało się zakończyć.

Gry wideo to wspomnienia, zarejestrowane chwile łączące świat wirtualny z rzeczywistym. Lubię o nich myśleć w równym stopniu, co w nie grać. Co prawda ogłoszono właśnie przesunięcie premiery Cyberpunka 2077 na 10 grudnia, ale nie oziębła to atmosfery oczekiwania na wkroczenie do Night City. Zamieszczamy cztery materiały związane z tą tematyką: wywiad z twórcami, artykuł o architekturze w tej grze, tekst o cyberpunkowych gadżetach ze świata rzeczywistego oraz recenzję książki o dziele CD Projekt RED. W kioskach ponownie zobaczymy się 3 grudnia już po dogłębnym przetestowaniu PlayStation 5 i Xboksa X. Do zobaczenia! ■

MICZ



**PIXEL**  
KULTURALNA STRONA WIEKI

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

**Autorzy**  
Andrzej Bazylczuk, Łukasz Bernacki, Marcin Borkowski, Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Bartłomiej Dramczyk, Marcin M. Drews, Paweł Gawlikowski, Piotr Gawrysiak, Szymon Górąj, Marcin M. Granat, Mikołaj Kamiński, Bartłomiej Kluska, Emil Leszczyński, Jacek Marczewski, Dariusz J. Michalski, Piotr Pienkowski, Piotr Pocztarek, Paweł Schreiber, Piotr Stypka, Michał Śledziński, Aleksy Uchański, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdanczewicz

**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.

Gorąca jesień przed nami. Głośno premieri, nowe konsole... Obymy zdrowi byli!

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

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



5-34

## LOADING

- 8. Autofire • 12. Indykarium
- 16. Vive VR Corner • 18. RetroExpress
- 20. Pixel Kids 24. Wywiad z twórcami Cyberpunka 2077
- 26. Architektura w Cyberpunku 2077

35-56

## PLAY THE GAME

- 36. Ghostrunner • 38. Baldur's Gate 3
- 40. Super Mario 3D All-Stars • 41. Ride 4
- 42. Star Wars: Squadrons • 43. Crash Bandicoot 4
- 44. Partisans 1941 • 45. Medieval Dynasty • 46. This is the Zodiac Speaking • 47. Werewolf: The Apocalypse – The Heart of the Forest • 48. Port Royale 4 • 49. Unfinished Swan
- 50. Watch Dogs: Legion • 52. Remothered: Broken Porcelain
- 53. Amnesia: Rebirth • 54. Serious Sam 4 • 55. The Signifier
- 56. Leisure Suit Larry – We Dreams Dry Twice

57-78

## HALL OF FAME

- 58. Najlepsza Gra na Świecie: Vampire: The Masquerade – Bloodlines
- 64. Wywiad z Frédérickiem Raynałem
- 68. Shadows of the Empire
- 74. Historia Descenta

79-102

## SECRET LEVEL

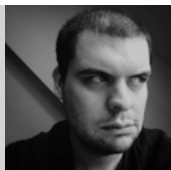
- 80. Computer Space i narodziny gier wideo
- 86. Cyberpunk 2020 – gądzety przyszłości
- 91. Big Box: Manhunter
- 92. Kosmiczne kosmetyki • 94. Sidequest
- 102. Felieton Śledzia

103-122

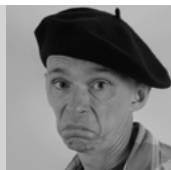
## CREDITS

- 104. Goście z cyfrowych światów
- 111 Felieton Marcina M. Granata
- 112. Elite Dangerous • 118. Felieton Gawrona
- 120. Felieton Alexa • 122. Felieton Borka

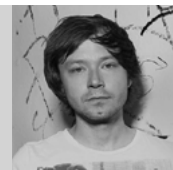
**MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI**



**MARCIN BORKOWSKI**



**BARTOSZ CZARTORYSKI**



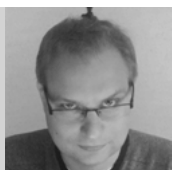
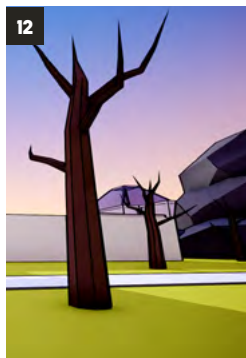
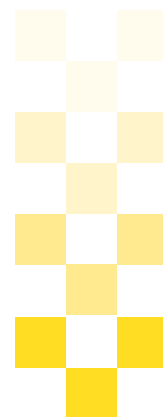
Co tam panie na TikTok? Nerdy trzymają się mocno. Format minutowych wykładów o popkulturowych ciekawostkach (najmocniejsze wcielenie Supermana, jak wyglądał oryginał, „Power Rangers”, dlaczego nikt nie lubi już Pottera) jest dużo lepszy od przegadanych „video-esejów” na YouTube.

Ciągle nie wiadomo, co z Pixel Heaven, ale prace nad grami zgłoszonymi do Pixel Awards trzeba doprowadzić do końca. Po zagranju w trzydzieści kolejnych tytułów w ciągu dwóch dni dostałem mózgołpąs, na szczęście nie miałem problemu z wyborem trzech kandydatów do zwycięstwa.

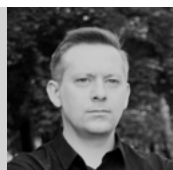
Gdy czytacie te słowa, nowy Xbox już do mnie leci. Nadal zamierzam kupić też PlayStation 5, ale dzięki swojej kampanii Microsoft zyskał klienta. Dla mnie wojna konsol przyszłej generacji już się zakończyła. Choć może jeszcze wypada poczekać, co pokaże Nintendo? Tak czy siak wygraliśmy.

# LOADING

**SIŁY KORPORACJI ARASAKA SPADŁY NA MIASTO JAK GNIEWNA PIĘŚĆ KAPITALISTYCZNEGO BÓSTWA, A NIGHT CITY UCYWILIZOWAŁO SIĘ NA TYLE, ŻEBY DAWAŁO SIĘ BEZPIECZNIE PROWADZIĆ BIZNES.**



**PIOTR  
POCZTAŘEK**



**PIOTR  
ŹYMEŁKA**



**PIOTR  
MAŃKOWSKI**



Nie przypuszczałem, że planszówka „Władca Pierścieni: Podróże przez Śródziemie” tak spodoba się komuś, kto nie przepada za światem wykreowanym przez Tolkiena. Kooperacyjna zabawa wciąga na długie tygodnie, a aplikacja mobilna do gry planszowej to wciąż ujmująca nowość.

Trzydziestolecie Monkey Island uświadomiło mi, jak szybko płynie czas. Wprawdzie dziś bliżej nam do roku 2050 roku niż do 1980, ale dla mnie lata osiemdziesiąte zawsze będą „dziesięć lat temu”. Mam też nadzieję, że Ron Gilbert zechce w końcu podzielić się ze światem prawdziwym Sekretrem Małpiej Wiosny.

Znajomy zachęca mnie do czytania tekstów sieciowego historyka gier znanego jako The Digital Antiquarian. Problem w tym, że nigdy nie przeczytałem e-booka, e-gazety, komiksu w wersji cyfrowej ani artykułu z sieci dłuższego niż dwa ekrany, podczas gdy ten facet pisze siedem razy dłuższe. Sorry guys, can love only paper!



## Genshin Impact

**OTWARTY ŚWIAT, PEŁEN PIĘKNYCH PEJZAŻY PRZYPOMINAJĄCYCH NINTENDOWSKĄ ZELDĘ: BREATH OF THE WILD; PAKIET BOHATEREK (I BOHATERÓW) WYJĘTYCH WPROST Z FANTASY ANIME, WERSJA NA MOBILKI, PECETA I PS4 (W PLANACH JEST JESZCZE PREMIERA NA SWITCHA) – GENSHIN IMPACT STAŁ SIĘ NIESPODZIEWANYM HITEM TEJ JESIENI.**

Para magicznie obdarzonych bliźnięt podróżuje między światami – w jednym z nich, zwanym Teyvat, trafia na godną siebie przeciwniczkę, która porывa jedno z nich, a drugie pozbawia mocy i skazuje na radzenie sobie o własnych siłach w nieznanym świecie. W towarzystwie



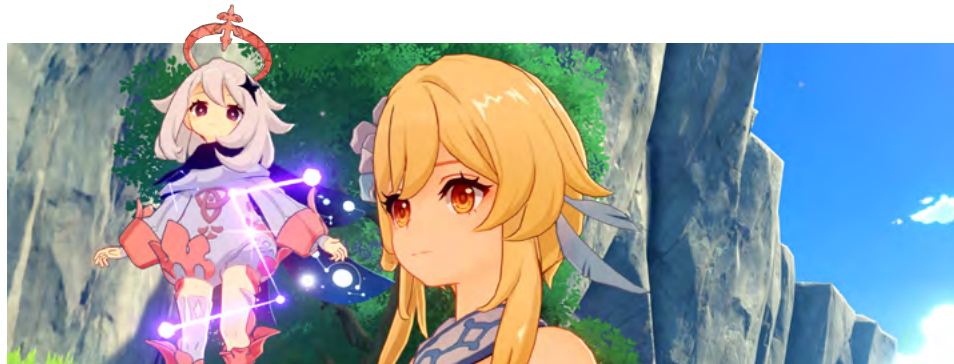
### ANIME

uratowanej z morskiej topieli wróżki imieniem Paimon odkrywać będziemy kolejne tajemnice, zawierać znajomości i przyjaźnie, walczyć ze smokami i tak dalej.

Genshin Impact jest niezwykle przyjemną grą – samo zwiedzanie świata, zbieranie grzybów i kwiatków, odkrywanie ukrytych skarbów i ład-

nych widoczków (włączyć można wszędzie) sprawia dużo radości. Twórcy, chińska firma miHoYo, dobrze znają swoich odbiorców – dołączona jest nie tylko angielska, ale i japońska ścieżka dialogowa, pełna aktorek znanych z gier i anime (główną rolę gra Aoi Yūki). Przyjemne są walki – to typowe RPG akcji – w których można łączyć zdolności członków drużyny w kombosy. Każda postać włada jednym z siedmiu żywiołów (wiatr, ziemia, piorun, natura, woda, ogień, lód), które wchodzą ze sobą w reakcje chemiczne (mokry wróg inaczej reaguje na porażenie prądem). Każdy z nich przypisany jest jednemu z bóstw i regionów, w którym stoją ich posągi (składanie im ofiar to jeden ze sposobów na rozwój postaci). Na razie dostępne są dwa regiony – Mondstadt, klasyczne eurofantasy, i Liyue, wzorowane na Chinach. Ich historia opisana jest w książkach, które można znaleźć nie tylko w bibliotece. Żywy świat zamieszkuje też masa NPC – każdy ma swoje imię i opowieść.

Oczywiście nie ma nic za darmo – w grze zaimplementowany jest system Gacha, czyli płatnych kapsułek z przedmiotami i postaciami. Nie ma obowiązku z nich korzystać – wiele postaci można odblokować za darmo, ale jest to alternatywa dla kogoś, kto nie chce inwestować za dużo czasu i wysiłku. Z raportów graczy, którzy bawią się od kilkudziesięciu godzin, wynika, że produkcja raczej nie zmusza, żeby za nią płacić. (MRW)



## FIFA 21

**W TYM SEZONIE RYWALIZACJĘ W KATEGORII, KTO ZMIENI MNIEJ W GRZE, JEDNOGŁOŚNIE WYGRYWA PRO EVOLUTION SOCCER. NIEMNIEJ JEDNAK FIFA 21 MOŻE BYĆ NAZWANA NOWATORSKĄ TYLKO W PORÓWNIANIU Z KONKURENCJĄ, KTÓRA NIE ZMIENIŁA NIC.**

Dostajemy zatem grę, którą już znamy: znakomita grafika, większość lig z kompletem drużyn, zawodników, herbów i koszulek. Oczywiście w pakiecie jest symulacja, w której wślizgi robi się w miejscu, a powszechną reakcją obrońcy jest cofanie się przed szarżującym na bramkę napastnikiem. Za to powtórki akcji są lepiej zrealizowane niż u konkurencji.



Z nowinek – wzrosło znaczenie podań na wolne pole, piłkarze niekiedy przeskakują nad wykonującym wślizgi obrońcą i trzeba większej precyzji, by strzelić bramkę głową. Można też kierować zawodnikiem bez piłki, co pozwala wyjść na pozycję strzelecką i poprosić o podanie od SI kontrolującej rozgrywającego. Ponadto pojawiły się zagrania między nogami, co czuje się szczególnie w trybie Volta, czyli szybkiej, zabawnej i nieco festyniarskiej piłce ulicznej. Początek trybu wygląda jak w simsowym workshopie (tworzenie postaci uwzględniające wielkość dziurki w nosie), ale potem jest lepiej. Ten rodzaj rozgrywki, skrócony w stosunku do ubiegłorocznej wersji, zyskał na zwartości, a na końcu oferuje jeszcze lekkie twist fabularny.

O ile na boisku jest jak zwykle średnio, o tyle tryby gry są jak zwykle znakomite. Oczywiście mamy do dyspozycji te same, co w ubiegłym roku. Na przykład w Ultimate Team doszła budowa własnego stadionu z wyborem koloru linii na boisku czy przyśpiewkami kibiców po strzelonej bramce. Co jednak



nie zmienia faktu, że sam tryb wciąga niesamowicie. Najpoważniejsze i udane zmiany zaszyły w trybie kariery. W końcu można trenować wszystkich zawodników naraz, a im młodszy piłkarz, tym łatwiej go nauczyć nowej pozycji czy nowych sztuczek. W trybie symulacji oglądamy teraz relację spotkania w widoku przypominającym dawne mecze Football Managera: kropki przesuwające się po ekranie. Transfery także wzbogaciły się o nowe opcje. Dlatego też, o ile posiadacze poprzedniego PES nie mają w zasadzie powodu do zakupu tegorocznej wersji, o tyle właściciele Fify 20 powinni to rozważyć. Nowinek zyskają tak dużo jak co roku. (DM)

# SUPER MARIO 35



**CHYBA ŻADNA GRA W HISTORII NIE DOCZEKAŁA SIĘ TYLU REEDYJCJI CO ORYGINALNY SUPER MARIO BROS., ZNANY WIĘKSZOŚCI CZYTELNIKÓW ZAPEWNE Z PEGASUSA. UKAZYWAŁA SIĘ PRAKTYCZNIE NA WSZYSTKIE KONSOLE, NA KTÓRYCH MAGIKOM Z NINTENDO UDAŁO SIĘ JĄ URUCHOMIĆ.** Tym razem jednak dodano element online. Po sukcesie Tetrisa 99, w którym mogliśmy się zmierzyć z żywymi przeciwnikami, Nintendo z okazji 35-lecia hydraulika wydało Super Mario 35. Gra jest dostępna za darmo dla wszystkich posiadaczy subskrypcji Nintendo Online. Wcielamy się w niej w znaną wszystkim postać, zaczynając rozgrywkę od znajomego widoku bordowego chodnika i zielonej górkę. Jednak w przeciwieństwie do oryginału tutaj gramy wraz z 34 innymi graczami. Każda zdegnięta kaczka czy żółw trafia na ekran przeciwnika i podobnie u nas pojawiają się przeciwnicy z innych ekranów. Początkowo gra się przyjemnie, zwłaszcza w sekcjach, gdzie można kopnąć skorupę w hordy przeciwników lub zjeść gwiazdkę i wbić w nich na pełnej prędkości, co daje nie tylko satysfakcję, ale i dodatkowe sekundy. Zegar nie resetuje się po przejściu poziomu, a możemy go uzupełniać, pozbywając się przeciwników. Niezmiernie ważne są też monety, za które możemy kupować power-upy, a te przydają się jak nigdy, bo zdarza się, że naszą drogę zagrażają cztery smoki, których w żaden sposób nie da się ominąć. Pod koniec, gdy zostaje już tylko kilku graczy, rozgrywka staje się absurdalnie trudna, zalewając nas hordami przeciwników z wszystkich planz. Smoki, chmurki, kolczaste żółwie i te zielone żaby rzucające młotkami. I to wszystko naraz! Dotrwanie do samego końca wymaga nie lada umiejętności i znajomości planz, a i tak czasami zdaje się na nic, bo okazuje się, że nawet najlepiej wymierzony skok może zakłócić przypadkowy przeciwnik, który skutecznie odbije nas dalej do dziury. W Super Mario 35 gra się trochę jak w roguelike'a. Poziomy są zawsze takie same, ale przeciwnicy są zupełnie przypadkowi. Zaczyna się spokojnie i mamy czas zbierać zasoby, które w tym przypadku są monetami oraz drogocennymi sekundami. Gdy na planszy zostaje pięciu graczy, rozbrzmiewają znajome fanfary, a muzyka przyspiesza. Przyspiesza również zegar, a po kilku minutach jego cyferki zmieniają kolor na czerwony i lecą na łeb na szyję. Wtedy wszystkie uzbierane monety się przydają. Jeżeli w którymś momencie popełnimy błąd i wpadniemy do dziury, to tracimy wszystko i musimy zacząć od nowa. Ja sam w Super Mario 35 utopiłem już o wiele więcej godzin, niż się spodziewałem, i każdemu, kto uważa się za specjalistę od gry w oryginalnego Marioszka, polecam zmierzyć się z tą wersją. (Sos)



# 35



**Przygotuj się na rozpoczęcie nowego życia w raju na opuszczonej wyspie!**



- 🌿 Odkryj swoją wyspę, zbieraj surowce i buduj według własnego uznania swój dom i swoją wyspę.
- 🌿 Nowi przyjaciele i niespodzianki każdego dnia w miarę upływu sezonów.
- 🌿 Baw się sam lub wędruj po wyspie z maksymalnie 7 przyjaciółmi i kształtuj swoje nowe życie tak jak chcesz.



Już w sprzedaży



www.pegi.info



www.nintendo.pl

KONSOLE Z RODZINY NINTENDO SWITCH

Nintendo Switch

Nintendo Switch Lite



3 TRYBY  
TV / STOŁOWY / PRZEŃNOŚNY

WYŁĄCZNIE  
TRYB PRZEŃNOŚNY

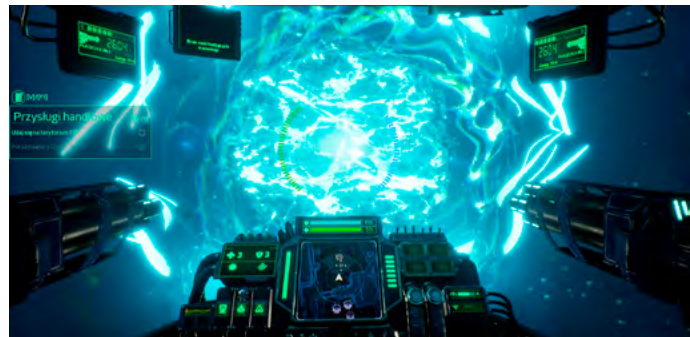
Nowość



## 9 Monkeys of Shaolin

**NIEDAWNO AMERYKAŃSKIE STUDIO ZROBIŁO GRĘ O MONGOLSKIM ATAKU NA JAPOŃSKĄ WYSPĘ (GHOST OF TSUSHIMA), A TERAZ ROSYJSKIE STUDIO ZAPRASZA NAS DO CHIN, GDZIE MOŻEMY WALCZYĆ Z JAPOŃSKIMI PIRATAMI GRABIĄCYMI RYBACKIE WIOSKI.** Właśnie z takiej spalonej osady pochodzi bohater 9 Monkeys of Shaolin, prosty rybak Wei Cheng; jako jedyny ocalały z ataku trafił pod opiekuńcze skrzydła mnichów ze słynnego tytułowego klasztoru. Gra jest scrollowaną, trójwymiarową bijatyką dla jednego lub dwóch graczy. Twórcy powołują się na tradycyjne tytuły z lat dziewięćdziesiątych, ale bliżej jej do nowszych tytułów, jak Die Hard Arcade (w Japonii znane jako Dynamite Deka), niż klasyków sprajtowych mordobici. Zostajemy zamknięci na ekranie z grupą przeciwników i możemy ruszyć dalej, gdy wszystkich obijemy naszym kijem lub kopniakiem. Nie brakuje też agresywnego otoczenia – można usmażyć się w ognisku albo naciąć na piłę w tartaku. Ciekawym dodatkiem do zwykłego oklepu są wrogowie miotający zdradziecko z oddali, gdzie nie sięga nasz bojowy kij czy kopniak z wyskoku – jedynym sposobem jest odbicie pocisku w locie. W skrzyniach i beczkach znajdziemy napoje orzeźwiające, takie jak przywracająca energię

zielona herbata, a także różne rodzaje kijów i kolekcjonerskie sekrety. Fabuła przedstawiona jest za pomocą stylizowanych komiksów, kolejne etapy są zaś misjami, na które wyrusza się z klasztoru. To nasza baza, w której można trenować nowe ciosy, odblokowywać sekrety i inwestować złote monety w rozwój postaci. Misje są zróżnicowane graficznie – od wiosek, przez miasteczka, po zamki i dżungle; czasem robią wrażenie, czasem nieco rażą monotonością i pewną sztucznością. Urozmaiceniem są wspomniane sekrety – graficzne fikołki, które można włączać wedle uznania, takie jak filtr sepi czy wielkie głowy dla przeciwników. Bezpretensjonalna, przyjemna gra, której ambicją jest dostarczyć dobrej zabawy. Wspólna rozrywka jest możliwa zarówno przez internet, jak i na kanapie. (MRW)



## Aquanox Deep Descent

**KOCHAM GRY KOSMICZNE, KOCHAM GRY PODWODNE – OBIE ŁĄCZY WIELE PODOBIENSTW, CHOĆ TO PRZECIEŻ TAK RÓŻNE ŚRODOWISKA. ZWAŻYWSZY NA TO, NIEDZIWNIE, ŻE CZEKAŁEM NA AQUANOX DEEP DESCENT JAK NA ZBAWIENIE. CZY SŁUSZNIE?**

Mając w tyle głowy wspaniałe zapowiedzi oraz przepiękne grafiki i screeny z gry, po odpaleniu ADD się nie zawiodłem. Tak, trzeba przyznać, że wizualnie całość prezentuje się olśniewająco – przynajmniej na pierwszy rzut oka. No właśnie, bo potem okazuje się, że nie wszystko jest takie różowe. Owszem, jest po staremu, co wielu miłośników serii zachwyca – bo mamy podwodny, rozbudowany pod kątem fabularnym świat Aqua, fajne misje główne i poboczne oraz wiele batyskafów-okrętów z w pełni modyfikowalnym uzbrojeniem i w ogóle wyposażeniem. Ale... Dłaczego, u licha, gram jako czteroosobowa drużyna? Rozumiem nastawienie na tryb kooperacji, ale to „rozczerwienie” kompletnie psuje immersję. Zwłaszcza że w dialogach postacie nieustannie się wtrącają i mówią jedna przez drugą. Do tego płynę zawsze w jednej płaszczyźnie (zapomnijcie o lekkim choćby przechyleniu w bok i opłynięciu jakiegoś obiektu po skosie). Na domiar złego żeby się rozejrzeć wokół, nie wystarczy wcisnąć klawisz i poruszać myszką. Muszę odpalić koło opcji i wybrać odpowiedni widok, acz mój statek będzie wówczas nieruchomym, łatwym celem. I jeszcze pole walki – no nijak nie czuć głębin, każdy sektor to bowiem pozamykane przestrzenie, które bardziej przypominają podwodne jaskinie niż bezkresne otchłanie oceanów. A kiedy wracamy do statku-matki lub do podwodnego miasta, przechodzimy do ledwie animowanego widoku doków jak w starych częściach, tyle że tak uproszczonego, że nawet Archimedean Dynasty miał to lepiej rozwiązane. Nie wiem, co napisać. Walczę, zbieram podwodny złom, modyfikuję swój statek i jednocześnie nie mogę pozbyć się myśli, że coś tu jest nie tak. Że gry w 2020 roku powinny jednak wyglądać inaczej. I że nie to obiecywano mi w zapowiedziach. (PP)

## Panzer Dragoon Remake

**BARDZO SIĘ UCIESZYŁEM NA MYŚL O TYM, ŻE ZAGRAM W REMAKE PIERWSZEJ ODŚLONY PANZER DRAGOON. TO RZECZ MOCNO KULTOWA, A GDZIEŚ TAM PRZEZ MGŁĘ WSPOMNIENI PAMIĘTAM, ŻE MIAŁEM Z NIĄ DO CZYNNIENIA JESZCZE NA SATURNIE.** Każda okazja, by sobie coś takiego przypomnieć, jest dobra. Co prawda wolałbym remake absolutnie cudownego Panzer Dragoon Saga (jedyna gra z serii, która jest... RPG!), ale trzeba



działać po staropolsku – jak dają, to bierz! Poza tym czasem trzeba też postrzelać, a nie tylko machać mieczem i zakłęcia rzucać. Usiadłem do tematu i... Cholera. Mam mieszane uczucia i to mocno. Na pierwszy rzut oka wszystko wygląda świetnie – jest kolorowo, ale dalej klimatycznie, więc chce się latać i strzelać. Te wszystkie dziwne stwory, jakieś fruujące ryboptaki czy inne pustynne krabo-cosie robią wrażenie. Trochę gorzej jest, jeśli chodzi o mechaniczne statki przeciwnika, ale to da się przełknąć. Nie o stronę wizualną tu idzie i nawet nie o koncepcję. Wiadomo, że będziemy mieli do czynienia z rail shooterem, tylko takim, w którym możemy się obracać. To w zasadzie istota Panzer Dragoon, więc nie spodziewałem się tutaj żadnych zmian (pewnie bym się wkurzył, gdyby takie były!). Co prawda rail shooterzy to przeżytek i relik – choć czasem takie fragmenty pojawiają się w większych tytułach – ale to

# Uncertain Light at the End

**W PIERWSZYM ROZDZIALE, PRZYGDÓWCE THE UNCERTAIN: LAST QUIET DAY (2016), WCIELALIŚMY SIĘ W POSTAĆ DOBREGO ROBOTA W ŚWIECIE OPANOWANYM PRZEZ INTELIWENTNE MASZYNY, KTÓRE PRAWIE DOSZCZĘT-NIE WYTEPIŁY LUDZKOŚĆ.** Realia pozostają bez zmian, jednak tym razem kierujemy jednym z owych niedobitków, młodą dziewczyną Emily. W tym sensie drugi rozdział jest nie tyle kontynuacją, co równoległym wątkiem, drugą stroną medalu.

Bardzo przyjemnie wygląda tu strona graficzna, duże postacie na dwie trzecie ekranu, dopieszczone trójwymiarowe lokacje, operowanie światłem – wszystko to pozwala łatwo wczuć się w ten postapokaliptyczny świat. Gra żongluje kątami ustawienia kamery, co na pewno urozmaica rozgrywkę, ale okazjonalnie nie jest trafione i dezorientuje. Cieszy, że ten świat nie jest pusty. Emily wykonuje zadania z różnymi kolegami, wraca do kwatery głównej, gdzie są inni ludzie, z którymi można porozmawiać, lokacje patrolowane są przez roboty. Wszystkie postacie mają pełne i w lwiej części przyzwoite aktorskie podkłady głosowe.

Od strony mechaniki jak na standardy przygódówek przedmioty do znalezienia są bardzo łatwo dostępne i właściwie do wykorzystania praktycznie od razu. Nie musimy z nimi mozolnie kombinować, ale pozbawieni jesteśmy zarazem wyzwania z tym związanego. Pełno tu jednak różnorodnych zagadek logicznych, które to częściowo rekompensują.

W trakcie gry zdarzają się momenty zręcznościowe, gdy trzeba odpowiednio szybko zareagować na sytuację albo przemieszczać się, kiedy roboty odwrócą się w inną stronę. Skucha powoduje, że trzeba zaczynać całą scenę od początku, co samo w sobie nie jest pewnie złe, natomiast trzeba znowu wysłuchać wszystkich dialogów, które prowadzą do sytuacji. O wiele wygodniej byłoby móc je przerywać lub wręcz zaczynać ponownie od momentu po nich.

Uncertain Light at the End to nowoczesna i mimo drobnych mankamentów udana przygodówka. Zdecydowanie czekam na trzeci, ostatni rozdział, z nadzieją, że zepnie wszystko w całość i doprowadzi tę historię do satysfakcjonującego końca. (JM)



remake, więc no problemo. Kłopot w tym, że chyba się zestarzałem, bo po kilku chwilach całość niestety zaczęła mi sprawiać coraz mniej frajdy. Dobrze było rozwałać kolejnych dziańców próbujących dorwać nas i naszego smoka, ale już dostawanie pociskami, których nie mogę zobaczyć, to średnia frajda. Co prawda po spędzeniu chwili nad grą było lepiej i spokojnie udało mi się dość dużo dalej, ale nadal coś mi tu zgrzytało. Na pewno jedna rzecz była bardzo w porządku – walki z bossami. Ciekawe i do tego urozmaicone. Jest jeszcze jeden problem – rzecz jest bardzo krótka. Tak powiedzmy na godzinkę. To mało – wręcz bardzo mało.

Kto mógłby po ten tytuł sięgnąć? Fani retro, ci którzy nie grali w oryginalnego Panzer Dragoon i może jacyś maniacy rail shooterów. Reszta może sobie odpuścić. (Zdan)



## Nie ma takich wyzwań, którym Pikminy nie dałyby rady!

Poznaj Pikminy i ocal świat z ich pomocą! Odkrywaj z przyjacielem i podejmij się zupełnie nowych misji.



3

www.pegi.info  
© 2013 – 2020 Nintendo

CONQUEST

www.nintendo.pl



30 października

KONSOLE Z RODZINY NINTENDO SWITCH

Nintendo Switch

Nintendo Switch Lite



3 TRYBY  
TV / STOŁOWY / PRZEŃOŚNY

WYŁĄCZNIE  
TRYB PRZEŃOŚNY

# INDYKARIUM

Borek



## INDYK COVIDOVO-IMPRESOWY



**Konkurencja zrezygnowała ze spędu, Digital Dragons w tym roku odbyło się online.** Poza częścią konferencyjną nie zabrakło nagród. Indie Showcase: trzecie miejsce: Figment: Creed Valley (indyk: BedtimeDigital Games), drugie miejsce: The Riftbreaker (indyk: Exor Studios), pierwsze miejsce: Gamedec (indyk: Anshar Studios), community award: Not For Broadcast (indyk: NotGames). Właściwie skoro mowa o indykach, to warto jeszcze wspomnieć, że Best Polish Game Design i Best Polish Game of 2019 zgarnęło Green Hell od Creepy Jar.

**Imprezowo-covidowe sztuki i sztuczki, czyli amerykański PAX i brytyjskie EGX połączone online jako PAX Online X EGX Digital.** Wirtualne stoisko (do którego wirtualni goście musieli się doklikać przez menu na stronie – a nie od dzisiaj wiadomo, że każde kolejne kliknięcie odsiewa chętnych) kosztowało mniej więcej 12 tysięcy złotych. Bynajmniej nie wirtualnych. Szczęśliwie Fundacja Indie Games Poland trzyma rękę na pulsie i pomogła pokazać dwadzieścia polskich tytułów. Patrząc na ich listę, nie wiem, czy wszystkich byłoby stać na stoiska.

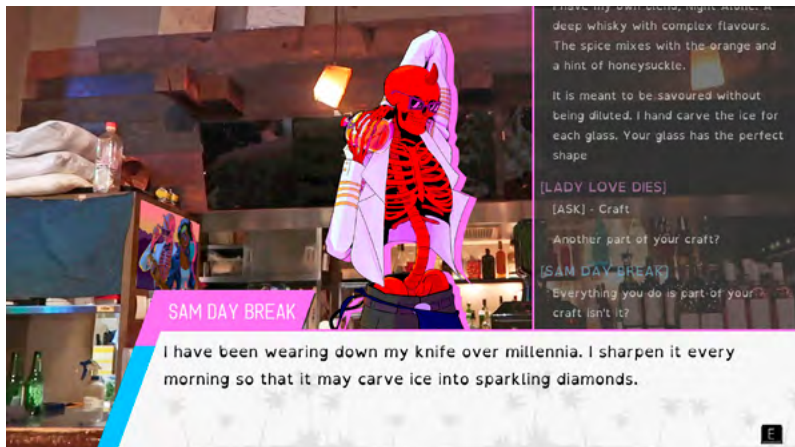


## INDIE ARENA BOOTH ONLINE

Informacja z pierwszych dni września, ale miesiąc temu się nie załapała. Gamescom 2020 okazał się sukcesem frekwencyjnym – i uczestników, i wystawców, i widzów. Zwłaszcza ten ostatni robi wrażenie – 20 tysięcy ludzi, którzy zajrzeli na Indie Arena Booth Online, to jest zaskakująco dobry wynik, wiele imprez w realu nie może się takim pochwalić. Niestety nie ma informacji o tym, ile czasu wzywający spędzili przed monitorem, oglądając wirtualne stoiska, to też ważna metryka. Jak już się idzie na targi, to zwykle spędza się na nich kilka godzin, w sieci można kliknąć i nawet nie przeczytać, co się wyświetliło. Wygląda na to, że cyfrowe imprezy mają sens, bałem się, że będą mało popularne, jednak okazuje się, że potrafią przyciągnąć tłumy.



## INDYK NAGRADZANY



### PARADISE KILLER

**Golden Joystick – trzydzieste ósme podejście, są w branży dłużej ode mnie, a to poważne osiągnięcie (dość powiedzieć, że wśród pierwszych nagrodzonych tytułów były Manic Miner, The Hobbit i Jetpack, a są to pierwsze rzeczy, w jakie grałem po kupieniu Spectrum+).** 30 września zaczęło się głosowanie, w interesującej nas kategorii Best Indie Game znalazły się Kentucky Route Zero, Factorio, Spelunky 2, Paradise Killer, Creaks, Hades, Lair of the Clockwork God i Necrobarista. O części z tych tytułów pisaliśmy, chociaż niekoniecznie w Indykarium. Koniec głosowania na początku listopada, o wynikach może uda się napisać w numerze grudniowym albo styczniowym.

### WHATEVER LAND

**Od czasu do czasu trafiam na interesujące gry powstające w Rosji, na Ukrainie lub Białorusi, ale mimo gigantycznego potencjału nasi wschodni sąsiedzi są na tym rynku bardzo mało znani.** We wrześniu ogłoszono wyniki Indie Cup – taki ichni regionalny odpowiednik naszych Pixel Awards czy Digital Dragons – i po obejrzeniu informacji o zwycięzcach czuję niedosyt, jakoś nic nie zwróciło mojej uwagi. To nie znaczy, że to są słabe tytuły, ale z literatury, z malarstwa, z muzyki wiadomo, że na przykład Rosjanie potrafią tworzyć dzieła klasy światowej, niestety zupełnie tego nie widziałem w nagrodzonych grach. Było raczej solidnie i ciężkawo, widziałem bardziej chęć wpiśnięcia się w obowiązujące trendy i pokazania, że my też, niż złapania jakiegoś własnego klimatu i stylu. A przecież zasoby kulturowe, z których mogą czerpać – od folkloru, przez Szyszkińską, Dostojewskiego, Eisensteina, po Wysockiego – są praktycznie niewyczerpane. Za najlepszą grę uznano Whateverland (indyk: Caligari Games, premiera – może 2020, może 2021).



## INDYCZE SUKCESY

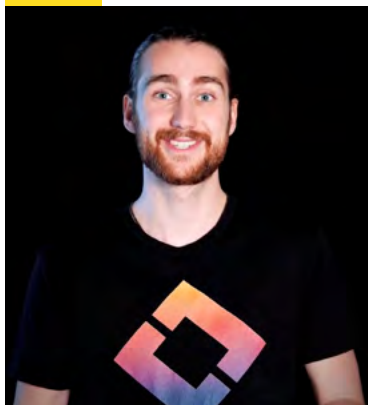
**Koncentrowanie się na wishlistach to jeden z wielu toczących rynek gier raków, mających swoje pierwotne źródło w rozwiązaniach Steama.** Ale ta liczba taka okrąglą, że szkoda o niej nie napisać - Exor Studios twitnęło, że ma ćwierć miliona chętnych na Riftbreaker, a jeszcze nawet nie podano precyzyjnej daty premiery (ma wyjść w tym roku). Tak coś czuję, że będzie o tej grze głośno. Trzy lata temu X-Morph: Defense mignął i przeleciał, pamiętam rozmowę z chłopakami z Exora mówiącymi, że zarobił na studio, ale już niekoniecznie na szampana – życzę im, żeby tym razem byli i bąbelki (zwłaszcza że przy poprzednich tytułach dużo pracy poszło w silnik, teraz czas skupić się na jego wykorzystywaniu). Oni na pewno też na to liczą, trzymajmy kciuki.



### SIEGE SURVIVAL

Dwa miesiące temu było o polskim sukcesie wielkim i nieco mniejszym, a tu kolejny bardzo przyzwoity wynik – premiera darmowego prologu **Siege Survival: Gloria Victis** znalazła się w **top 5 premier na Steamie**. Premiera pełnej wersji w niedalekiej przyszłości – jeśli prolog zebrał w ciągu kilku dni kilkaset pozytywnych recenzji, szanse na sukces całej gry gwałtownie rosną.

### UNITY



**Koniec pewnej epoki: Brackeys – o którym wspominałem kilka miesięcy temu – kończy nagrywać tutoriale do Unity. Było ich przez osiem lat czterysta sześćdziesiąt.** Materiały zostają na YouTube, więc będą służyć jeszcze długo. Nie wszystko, co robił, było dobre, czasem po prostu powtarzał to, co można było znaleźć w tutorialach Unity, czasem sugerował rozwiązania niezgodne z dobrą praktyką programistyczną, ale ślad odcisnął, istnieje całe pokolenie deweloperów, którzy się od niego uczyli. Co będzie robił dalej – nie wiadomo, w pożegnalnym filmie zeznawał dość mętnie.

**Skoro o Unity mowa: we wrześniu Unity Technologies weszło na giełdę.** To równie dobrze może nie znaczyć nic, co może radykalnie zmienić politykę firmy. Pożyjemy, zobaczymy. Nie mówcie, że nie wiedzieliście.

## PIENIĄDZE DLA (NIE TYLKO) INDIKÓW

**Zawsze dobrze wiedzieć, kawałek jakiego tortu próbuje się ugryźć: w związku z pandemią i zmianami zachowań społecznych globalny rynek gier pecetowych w 2020 roku prawdopodobnie osiągnie około 10,5 miliarda dolarów, czyli ponad dwa razy więcej niż w 2019 roku.** Co będzie dalej, nie wiadomo, bo dużo zależy od ogólnego wpływu pandemii na gospodarkę, w 2021 roku takie kwoty raczej będą nie do utrzymania, ale ciągle powinny być znacząco większe niż w ubiegłych latach. Jest o co się bić, choć to oczywiście kwota nie tylko dla indyków. Research and Markets, z którego raportu pochodzą te liczby, to duża i poważna firma, więc nie traktowałbym tych przewidywań jako wyssanych z palca, choć jakiś element wrożenia z fusów w tym jest.

**Zbiórki społecznościowe to dość częsty sposób finansowania gier indyckich – właśnie zrobili się łatwiejsze.** Ruszył w Polsce Kickstarter. Do tej pory, żeby prowadzić na nim zbiórkę, trzeba było robić jakieś kombinacje i zakładać w tym celu firmy poza Polską albo wchodzić w spółki z pośrednikami. Wspieram, to był znany, ale u nas, więc nie bardzo się nadawał do szukania finansowania projektów przeznaczonych dla gracza międzynarodowego.

## PSUCIE INDIKZEJ OPINII

**Co kilka tygodni przeglądam listę wszystkich premier na Steamie i regularnie zalewa mnie krew.** Zwykle staram się o tym nie pisać, bo całe Indykarium zmieniłoby się w jedno wielkie marudzenie na temat zwalonego systemu i wykorzystujących to ludzi. Ale tym razem sobie upuszczę parę: ostatnio coraz popularniejszym sposobem na nadużywanie Steam Direct jest wydawanie jakiejś „gry” i dokładanie do niej serii małych DLC. Najwyraźniej na każdym daje się zarobić ponad 100 dolarów (które trzeba zainwestować w miejsce na półce), bo podobnych przypadków nie brakuje. Rekordzista, na którego trafiłem ostatnio, wydał naraz trzydzieści dodatków, każdy po 4 złote. Przypominają mi się regały z uszkodzonymi bublami „wszystko po dolarze” ukryte gdzieś w rogu większego sklepu. Tylko że tutaj te buble są wystawione jako pełnoprawny towar. O tyle nie mogę tego kompletnie pomijać, że ci ludzie też reklamują się jako indycy.

**To się zresztą w pewien sposób łączy z polityką wydawców, wykorzystujących przypominający bąbelkę dotkomów z końca lat dziewięćdziesiątych owczy pęd do inwestowania w gamedev.** Łatwiej zdobyć pieniądze, nie tyle wydając gry, co przyciągając zapowiedziami jeleni wierzących w szybki zysk. Sprawa nie jest nowa, w różnych odsłonach budzi mniejsze lub większe kontrowersje od wielu miesięcy, konkrety podsumował niedawno Mateusz Witczak na polskigamedev.pl. Większość hucznie zapowiadanych gier nie wychodzi nigdy poza etap trailera, ewentualnie podrasowanych screenshotów. Na pierwszej linii lądują publikujące zapowiedzi małe studia, których stopień zależności od większych wydawców jest praktycznie nie do określenia. Sprawiają wrażenie niezależnych, ale jak wygląda ich rola w całym procederze ani kto i jak za to płaci, nie sposób ustalić, a odium spada na wszystkich indyków. Dla mnie to podwójnie przykre, bo biorą w nim udział ludzie, którzy zaczynali kariery na polskim rynku okotogrowym razem ze mną.

# INDYKARIUM



## DARQ

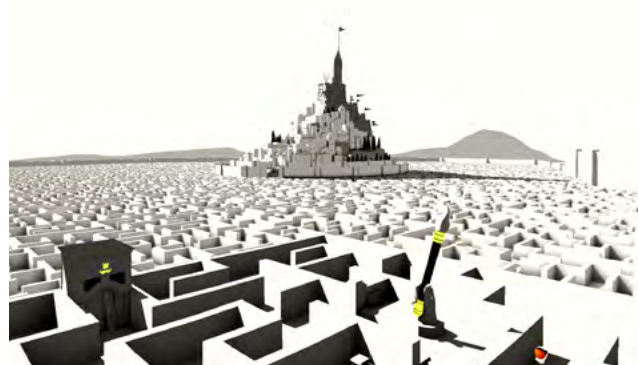
Przegapiłem w zeszłym roku, ale nadrabiam. Cudownie niepokojący, mroczny świat, niestety przerost kreatywności nad strukturą, grafika świetnie wywołuje nastrój, ale nic z tego, co się dzieje, nie proponuje konsekwentnej narracji (a przynajmniej ja jej nie dostrzegłem). Tak to już bywa, że kreatywność niepoddana jakiemuś rygorowi często produkuje chaotyczne i przypadkowe konstrukcje, domki Gargamela zamiast interesujących brył. Więc chociaż wygląd i nastrój nie ustępują klimatom znanym z Little Nightmares czy Inside oraz chociaż mechaniki zagadek opierające się na zmieniającej się geometrii świata i kierunku pionu są świeże i interesujące, to całość sprawia wrażenie albo nieskończonej, albo nieprzemyślanej (po co „kieszni” na dziesięć przedmiotów, jeśli nigdy nie niesie się więcej niż dwa, może trzy?). Warto obejrzeć dla samego klimatu i mechaniki, ale to raczej nie jest gra, która ma szansę zapaść w pamięć. Ot, kolejny straszny świat, z którego usiłujemy uciec, rozwiązując dość proste i dość przypadkowe zagadki. Indyk: Unfold Games, PC.



## BULLETS PER MINUTE

Dawno nie miałem tyle radości z gry, w której nie udało mi się osiągnąć absolutnie niczego, bo regularnie ginę na samym początku. BPM wywołało kilka dyskusji w moim otoczeniu, jednym się bardzo podoba, inni wieszają psy. Należy założyć, że wbrew temu, co widać, to nie jest FPS, tylko rogalik i zręcznościówka – i wtedy kompletnie zmienia się perspektywa i ocena. Bo chociaż gra ma z FPS wiele wspólnego (widok, bieganie, strzelanie z twistem – bo koniecznie w rytm muzyki), ale jednak w założeniach nim nie jest. I jako coś innego, coś z pogranicza gatunków dało mi kupę frajdy. Ja w ogóle lubię rytm jako taki, bardzo często podkładam sobie w głowie jakieś rytmiczne motywy pod pracę fizyczną (no dobra, tak naprawdę to rzadko, bo rzadko pracuję fizycznie, ale rozumiecie koncepcję), zresztą nie ja jeden, wiele work songów to właśnie nadawanie rytmu wykonywanym czynnościom (czasem niezbędne, żeby zsynchronizować grupę, ale często pomaga, kiedy coś się robi samemu). Włączenie rytmu i muzyki w strzelanie i ruch jest więc dość naturalnym rozwinięciem tego tematu i jest zaskakująco ciekawe. Dobja mnie ta rogalikowość i stopień trudności, w pomieszczeniach dzieje się dużo i uniknięcie strzału nie jest trywialne, a nawet na łatwiejszym poziomie cztery trafienia kończą grę. Indyk: Awe Interactive, PC.

## THE UNFINISHED SWAN



Staroć, bo oryginalnie wyszedł w 2012 roku na PS3, ale właśnie pojawiła się wersja Windows, więc wspominam, bo tytuł i studio (to ci ludzie od What Remains of Edith Finch) to jedne z archetypów indyczości. Coś pomiędzy symulatorem spaceru a environmental puzzlerem, zaciąg się trudno, ale czasem trzeba sekundkę pokombinować. Zaskakujące, że mimo kilku lat, które upłynęły od premiery, niektóre pomysły wyglądają całkiem świeżo. Recenzja w Play the Game. Indyk: Giant Sparrow, PC, PS3, PS4, PS Vita, iOS.

## SENSORIUM



Właściwie kolejny klon The Witness, na szczęście niesiłący się na opowiadanie wyrafinowanej, metafizycznie uwarunkowanej historii o dialektycznej bipolarności świata (na nasze: żadnego bełkotu, same zagadki). No, może niektóre wyjaśnienia o budowie zagadek opartych na angażowaniu wszystkich zmysłów są cokolwiek na wyrost, bo smaki są wyłącznie na obrazkach. Mała rzecz, dość sprawnie zrealizowana, zagadki nierówne, ale niektóre interesujące i fajne w pomysły. Indyk: Tad Cordle, PC.



## A PIRATE QUARTERMASTER

**Taka mniej więcej turowa strategia, zarządzanie okrętem pirackim, ale nie jako kapitan, tylko jako jego prawa ręka, człowiek od wszystkiego.** Za krótko grałem, żeby móc wydać ostateczny werdykt (bardziej na tak, niż na nie), ale to, co widziałem, ma kilka cech charakterystycznych dla części indyjskich produkcji. Grafika jest – powiedzmy – poprawna, szanty w tle dają klimacik, a sama symulacja jest rozbudowana i dopieszczona, z sensownym doбором interesujących realiów z czasów żaglowców. Miałem skojarzenia ze Stars!, którym się zagrałem dwadzieścia lat temu – tam też grafika była umowna (nawet jeszcze bardziej), a najważniejszym elementem gry był starannie zaprojektowany model zarządzania i wykorzystywania zdobywanych zasobów. Tyle że Stars! był dużo lepiej dopracowany pod względem przemyślenia mechanik, a A pirate quatermaster ma jeszcze przed sobą długą drogę. Mikrozarządzanie bywa męczące, długimi odcinkami nic się nie dzieje, a w premierowej wersji mechanika walki sprowadzała się do szybkiego

wstukiwania komend i była dość nonsensowna. Podejrzewam, że indyk: Ivan Armandy pracuje nad programem sam i nie zdecydował się na wystarczająco szerokie konsultacje (o poważnym Q&A nie wspominając), w takiej sytuacji bardzo łatwo przyzwyczaić się do własnych pomysłów i uznać je za dobre. Tyle że gracze wcale nie muszą podzielać tej opinii. To dobry przykład tytułu, któremu dobrze by zrobiło wydanie w Early Access: na tyle gotowy, że można grać, na tyle wymagający polerowania, że warto go konsultować z graczami (a autor udowodnił, że potrafi słuchać i wyciągać wnioski z kierowanych do niego uwag, więc szanse na dopieszczenie niedoróbek są). Jest darmowe demo, więc podstawy można sprawdzić samemu. PC.



## PRO GYMNAST

**To nie jest fenomenalny tytuł, ale ma dość nieoczekiwane tło – indyk: Walaber od wielu lat zajmuje się profesjonalnie grami w dużych firmach (na przykład jako producent w Disney Interactive Studio), ale cały czas dla przyjemności lubie coś na boku.** Pro Gymnast – poza nieco słabszą grafiką – nie różni się od kupy gier sportowych (rowery, motorki, deska) zbudowanych jako nakładka na silnik fizyczny. Do sterowania ledwo starcza palców, a jeszcze trzeba mieć idealne wycucie czasu, więc gra do łatwych nie należy. Podstawą modelu gimnastyka jest ragdoll z kilkoma twistami, przy czym umówmy się, że rozgrywkę robią właśnie te twisty, dzięki którym ciało zachowuje się stosunkowo naturalnie. Nie twierdzą, że całkiem naturalnie, czasem któraś kończy się tak majtnie, że boli od samego patrzenia. PC, Mac.



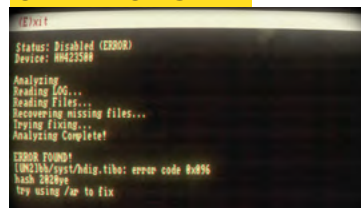
# N I N E T I E S Y

## MOTHER

**Wcielamy się we wdowę z dwójką dzieci. Matka, jak to matka, chroni swoje potomstwo i dba o nie, i w sumie cała gra się dookoła tego kręci, więc większość zadań, jakie trzeba wykonywać, jest dość monotennie powtarzalna (co akurat jest zgodne z rodzicielską rzeczywistością).** Ale po kilku dniach zaczynają się Dzieci Rzeczy. Miałem chwilami luźne skojarzenia z „Dzieckiem Rosemary”, bo nie zawsze jest jasne, czy rzeczywiście coś się dzieje, czy to tylko wyobrażenia i wzmacniane przez instynkt macierzyński zwiady i lęki (tutaj polekowe i posttraumatyczne). Dla miłośników thrillerów interesująca, klimatyczna propozycja, w stylistyce wczesnych produkcji 3D z lat dziewięćdziesiątych. Niektóre bugi też mi przypominały lata dziewięćdziesiąte, więc nie można autorowi (Indyk: Irwin Segarane) odmówić konsekwencji stylistycznej. PC.



## SERVER IS DOWN



**Skoro już o bugach i latach dziewięćdziesiątych wspominałem, kolejny tytuł łączący oba tematy.** Dostajesz pracę w serwerowni i po nocach naprawiasz spiący się ze starości system serwerów. Ciekawe w pomysł, ale trochę niestety infantylne w narracji i uproszczone w sposób niepozwalający mi do końca serio traktować system, z którym się pracuje (żeby „ułatwić” grę, niektóre polecenia działają tylko wtedy, kiedy są potrzebne, w innych momentach wyrzucają komunikat „command not found”; trochę jest to uzasadnione konstrukcją systemu, ale chwilami czułem się traktowany jak półgłówki). A równocześnie fajne nawiązanie do komputerów i świata lat dziewięćdziesiątych. Szkoda, że pierwsza wersja była naszpikowana błędami jak sztufada słonią. Indyk: DBVectra & AlexTykh, PC.

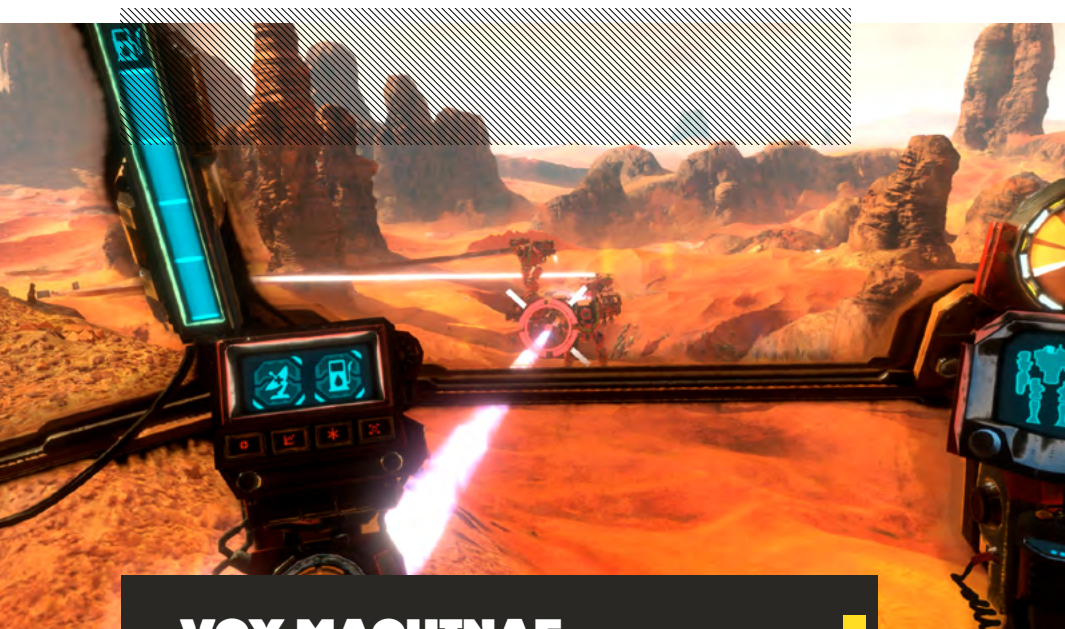
## DEATHMATCH 404



**Rok temu w grudniowym numerze pisałem o No Players OnLine – takim dziwnym czymś nawiązującym stylistyką do lat dziewięćdziesiątych, niby FPS – ale o strzelanie tam chodziło, ale o zbudowanie nastroju i jakiejś zagadki.** Deathmatch 404 jest dość podobny, zresztą przynajmniej do inspiracji, też tworzy przedziwny klimat, stawiając pytania, z których najważniejsze to WTF??? Szkoda, że to nawiązanie do lat dziewięćdziesiątych znowu w znaczącej części opiera się na bugach. Dwa razy biegałem i kombinowałem, nie wiedząc, czy czegoś jeszcze nie zrobiłem, czy też coś poszło nie tak i pętla rozgrywki się powiesiła. Do tej pory nie wiem. Indyk: Piotr Rycabel, PC (za friko na itch.io).



**DOBRE TYTUŁY VR WYRÓŻNIAJĄ SIĘ NA TLE TYCH SŁABSZYCH DUŻO LEPSZYM DOPRACOWANIEM SZCZEGÓŁÓW. OCZYWIŚCIE REALISTYCZNA GRAFIKA JEST WAŻNA, ALE NIE MNIEJSZE ZNACZENIE MAJĄ ERGONOMICZNE STEROWANIE, PORUSZANIE SIĘ W ŚWIECIE GRY, KTÓRE NIE WYWOŁUJE BUNTU BŁĘDNIKA, WRESZCIE WPROWADZENIE, KTÓRE UCZY OBSŁUGI NA DANYM MODELU GOGLI I KONTROLERÓW.**



## VOX MACHINAE

Zapinasz się w fotelu, przekręcasz kluczyk w stacyjce i mech wielkości wieżowca jest gotowy do akcji. Choć z początku widok wnętrza zdaje się przypominać kokpit promu kosmicznego, to bardzo szybko można opanować podstawy kierowania metalowym kolosem. Sterowanie wymaga operowania trzema manipulatorami – jeden wybiera kierunek, drugi jest czymś w rodzaju drążka zmiany biegów, trzeci zaś obsługuje krótkie loty raketowe. Możemy wyglądać wrogów przez panoramiczne okno kokpitu, ale do dyspozycji mamy też radar, a także widok teleskopowy. Zasady są proste, każda drużyna liczy sobie osiem mechów, kto pierwszy rozwali wszystkich przeciwników, wygrywa. Zaczynasz z laserem, którego, choć mocny, trzeba używać z umiarem, bo potrafi przegrzać mecha, który się wtedy wyłącza. Do dyspozycji są też rakietki, a później dodatkowe uzbrojenie. Cieszy, że gra miała wreszcie premierę na Viveporcie. Głuche dudnienie kroków maszyny, natarczywe pipkanie kontroli przegrzania, staccato wystrzałów, wesoło dyndające kluczyki, pociągnięcie klaksonu. Wszystko to sprawia, że za sterami mecha czujemy się tak naturalnie, jakbyśmy prowadzili dwunastokołową ciężarówkę.





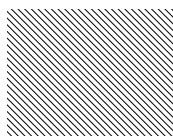
## PROPAGATION

**Propagation to kolejna z rozlicznych gier o zabijaniu zombiaków. Znaćcie? Znamy. To posłuchajcie.** Zaczynasz w opuszczonej, ciemnej stacji metra, a ze wszystkich stron napierają obszarpanicy przemienieni przez nieznaną mutagen. Gramy stacjonarnie, czyli stoimy w miejscu, rozglądamy się naokoło i strzelamy do wszystkiego, co się rusza. Spodobało mi się to, że nie muszę fizycznie wymieniać za każdym razem magazynka pistoletu, tylko mogę wcisnąć guzik na kontrolerze. Immersję zapewnia mi w wystarczającym stopniu konieczność ręcznego przeładowania strzelby. Gra umiejętnie operuje światłem i cieniem, czasem jest ciemno choć oko wykol i trzeba się orientować wyłącznie na słuch. A dziwne, cierpiętnicze odgłosy umarłaków potrafią wzbudzić niepokój, tym bardziej że nie wszyscy przeciwnicy wloką się jak muchy w smole, część sprintuje, niektórzy na czworaka, co utrudnia trafienia w głowę. Propagation pozwala się zdrowo wyżyć, a do tego jest dostępny na Steamie zupełnie za darmo.



## SHARKS OF MARS: PROLOGUE

**Znajdujesz się na Marsie, gdzie jest ciemno, zimno, jednostajny krajobraz namalowany jest odcieniami brudnej czerwieni, a na goglach osadza się wszędobylski marsjański pył.** Pewnym urozmaicheniem są fruwiąjące, cybernetyczne rekiny, które – jak to rekiny – kiedy zwęszą zdobycz, starają się ją chapać. Pojedynczy nie stanowi wielkiego zagrożenia, można go w miarę łatwo zdjąć kilkoma strzałami pistoletu laserowego. Tu ciekawostka, strzelając z odległości, trzeba celować przed jego pysk, ponieważ impulsy laserowe na Marsie najwyraźniej poruszają się wolniej niż na Ziemi. Rzecz się komplikuje, kiedy trafimy na stado wrednych rekinów. Celami gry są eksploracja i wydostanie się z Czerwonej Planety, w czym pomaga nam głos przewodnika w komunikatorze. Po drodze oprócz strzelaniny czeka nas kilka zagadek logicznych i zręcznościowych. Na samym początku fachowa naprawa generatora polega na szybkim uderzeniu młotkiem wszystkich przycisków. Przypomina to automat z młotkowaniem duchów w wesołych miasteczkach. Choć pomysł gry jest intencjonalnie absurdalny, to rozgrywka jest całkiem przyjemna, na tyle, że warto czekać na pojawienie się pierwszego rozdziału tej historii, gdzie zapewne dowiemy się, kto hoduje rekiny na Marsie.



## MINIMUM MASS

**Od czterech lat przy Międzynarodowym Festiwalu Filmowym w Wenecji odbywa się pokaz dzieł stworzonych specjalnie dla VR.** W tym roku zmieniono nazwę tego wydarzenia na Venice VR Expanded i zdecydowano na udostępnianie tych filmów publiczności wyłącznie w sieci. Oczywiście do oglądania trzeba założyć gogle VR. Minimum Mass jest jednym z filmów zgłoszonych w 2020 roku. Rzecz powstała w Nowej Zelandii, trwa 20 minut i, jak mówią sami twórcy, dotyczy zagadnień rodziny, macierzyństwa oraz czarnych dziur. Film oglądamy niczym Guliwer swoich Li-liputów, gdzie okno budynku jest dla nas niczym dziurka od klucza. Jest tu pewna rudymetarna interakcja, możemy zmieniać miejsce podglądania wydarzeń. W czasie obecnej posuchy repertuarowej w kinach być może poszukiwanie nowatorskich filmów i doświadczeń w VR jest bardziej obiecującym kierunkiem.





# RETRO EXPRESS

Dokładnie trzydzieści lat temu sprzedałem na giełdzie swoje ZX Spectrum. Pięć lat później los spectrumny podzieliła moja atarynka. Powód sprzedaży był oczywisty: brak nowych gier. Gdyby wtedy ktoś mi powiedział, że w 2020 roku będę miesięcznie ogrywał co najmniej dziesięć ośmiobitowych nowości, nie uwierzyłbym. A gdybym usłyszał jeszcze, że najlepsze z nich będą regularnie przedstawiał na łamach prasy, pomyślałbym, że mój rozmówca postradał zmysły! Ale wciąż warto grać w te tytuły i warto o nich pisać.

Bartłomiej Kluska

## Boxymoxy

PIRATES OF ZANZIBAR / RCGD  
COMMODORE 64

TA DOŚĆ UROCZA - BO Z PARĄ ŚLICZNYCH KOTKÓW W ROLACH GŁÓWNYCH - GRA O CUKIERKOWEJ GRAFICE OKAZUJE SIĘ POWAŻNYM WYZWANIEM DLA SZARYCH KOMÓREK.

Boxymoxy zgrabnie łączy idee Sokobana i... Angry Birds. A zatem kotki, pomiędzy którymi można się przełączać, muszą tak manewrować po planszach, by zlikwidować wszystkie umieszczone przez autorów w dość perfidnych miejscach czaszki. Niestety raz puszczony w ruch kotek-likwidator zatrzymuje się dopiero na najbliższej przeszkodzie terenowej,



Boxymoxy można za darmo pobrać jako plik lub zakupić w wersji klasycznej.

co wymaga użycia drugiego kotka w roli żywej ściany. Oczywiście już po kilku poziomach sytuacja na planszy robi się bardzo skomplikowana, a tu jeszcze trzeba zmieścić

się narzuconej przez twórców liczbie ruchów! Od czasu Millie & Molly (Pixel #60) nie było na C64 tak intrygującej gry logicznej. I tylko szkoda, że autorzy nie dali graczom edytora nowych poziomów, a tych dostępnych jest zaledwie sześćdziesiąt. Chce się więcej!

## Alien Girl

JAVIER FOPIANI  
ZX SPECTRUM

UŻYTKOWNICY KOMPUTERA WUJKA CLIVE'A JUŻ PONAD TRZY DEKADY TEMU MOGLI PRZEŻYWAĆ PRZYGODY W UNIWERSUM ZNANYM Z FILMU „OBCY”. Teraz nadarza się okazja, by powrócić do tego pasjonującego, choć skrajnie nieprzyjemnego świata.

W tej znakomitej komnatówce gracz wciela się w Alianę, walczącą z obcymi pół kobietę, pół ksenomorfa. Gra cieszy oko i ucho (jest nawet synteza mowy!), ale nie ma czasu na



Dzięki sugestywnym grafikom w dziedzinie kreowania filmowego klimatu Alien Girl nie ustępuje innym grom z uniwersum „Obcego”.

kontemplowanie audiowizualnych dokonań autorów. Dużo tu wędrowania po labiryntach, strzelania do potworów (uwaga na szybko kończąca się amunicją!), budowania barykad z elementów otoczenia, szukania kluczy do dalszych pomieszczeń, pośpiechu (zegar tyka) i zbierania bomb, które przydadzą się w finałowym starciu. W tym - jak łatwo odgadną miłośnicy filmowej serii - trzeba będzie zmierzyć się z królową Obcych. Nie ma tu oczywiście mowy o rewolucji w świecie gier, ale jest okazja do kilku wieczorów dobrej ośmiobitowej zabawy.



## Murder Manor

**CROW COUSINS**

**APPLE II 128 KB**

JEŚLI WIERZYĆ AUTOROM (JA NIE JESTEM EKSPERTEM OD TEJ PLATFORMY), TO PIERWSZA GRA W TRYBIE GRAFICZNYM DOUBLE LO-RES, JAKA UKAZAŁA SIĘ NA KOMPUTERY APPLE II. Wygląda faktycznie bardzo ciekawie, ale wizualne innowacje nie są jedynym powodem, dla którego warto zapoznać się z tą produkcją. Murder Manor jest tekstową przygodówką (choć na szczęście interfejs nie wymaga wpisywania komend z klawiatury) opowiadającą historię kryminalną jakby żywcem wyjętą z prozy Agathy Christie lub kultowego planszowego „Cluedo”. A zatem - jak w dobrej powieści detektywistycznej - podczas rodzinnego zlotu w oddalonej od świata posiadłości w niewyjaśnionych okolicznościach ginie senior rodu. Oczywiście wszyscy są podejrzani, toteż inspektor policji - czyli ty,



graczu - musi wykorzystać sztukę dedukcji, przeprowadzić wiele rozmów oraz rozwiązać wiele zagadek, by wskazać winnego. I to szybko, morderca może bowiem zaatakować ponownie!

✦ To dopiero pierwsza ofiara tajemniczego zabójcy. Nieporadność gracza może sprawić, że wkrótce pojawią się kolejne!



## The Pit

**DOUG TURNER**

**COMMODORE PLUS/4**

AUTOR ICICLE WORKS, HITU SPRZED PONAD TRZECH DEKAD, POSTANOWIŁ ODKURZYĆ SWÓJ ULUBIONY OŚMIOBITOWIEC I NAPISAĆ NOWĄ GRĘ. NA SZCZĘŚCIE NIE ZAPOMNIAŁ, JAK SIĘ TO ROBI.

Większość użytkowników Plus/4 zapewne kojarzy Icicle Works - klon Boulder Dasha utrzymany w świątecznym nastroju (zamiast Rockforda zbierającego diamenty prezenty gromadzi tam Święty Mikołaj). The Pit to kolejna wariacja na temat kultowej gry First Star Software. Tym razem jednak nie ma mowy o bożonarodzeniowych klimatach - kopalnię pełną skarbów, glazów i niebezpieczeństw penetruje doświadczony



górnik Prospector Pete (notabene bohater innej dawnej gry Turnera). Jest to Boulder Dash na sterydach - z większą liczbą stworów zamieszkujących podziemia (każdy rodzaj zachowuje się inaczej), z dodatkowymi przedmiotami

urozmaicającymi zabawę (dynamit, lampa) itd. Szkoda tylko, że w grze zabrakło kreatora nowych poziomów (a w pierwowzorze przecież był Construction Kit) - te przygotowane przez autora kończą się zdecydowanie zbyt szybko.



NADESZŁA CHŁODNA COVIDOWA JESIEŃ, SPRZYJAJĄCA POZOSTAWANIU W DOMU. DZIECI AKI JAK NA RAZIE CHODZĄ DO SZKOŁY, ALE LADA CHWILA MOŻE SIĘ TO PRZEOBRAZIĆ PONOWNIE W NAUKĘ ZDALNĄ. TYM BARDZIEJ WÓWCZAS BĘDZIE TRZEBA POMYŚLEĆ, CZYM JE TWÓRCZO ZAJĄĆ PO ZAKOŃCZONEJ MÓRDĘDZE NA TEAMSIE CZY INNYM KOMUNIKATORZE, ZA POMOCĄ KTÓREGO NAUCZYCIELKA PRZEKAZUJE PRACE DOMOWE.

■ Gawron

■ Michał Marek

■ Micz

## NeMO-Net

### Citizen Science Games, iPad

WIEK – 6+

**W dzieciństwie każdego człowieka – a przynajmniej każdego człowieka płci męskiej – przychodzi taki okres, w którym z całego serca pragnie zostać kosmonautą.**

**Dokładny moment jest tu oczywiście trudny do określenia.**

Bywa, że najpierw czujemy przymożną chęć zostania policjantem lub strażakiem, a czasem już od samego początku świadomego życia wiemy z całą pewnością, iż naszym przeznaczeniem jest eksploracja kosmosu. I tu, niestety, zwykle czeka nas jedna z pierwszych życiowych tragedii, gdy orientujemy się, że wciąż jedynie nielicznym, bardzo, bardzo nielicznym wybrancom dane jest zakosztować uroków podróży kosmicznych... Tak, szansa na to, że zostaniemy kosmonautą, jest naprawdę niewielka (choć trzeba przyznać, iż od niedawna, od kiedy to Polska stała się wreszcie członkiem ESA, nie jest przynajmniej zerowa). O ile jednak w kosmos raczej nie polecimy, o tyle możemy pracować dla NASA - i nie mam tu na myśli (pomimo iż czytacie te słowa w Pixelu) jakiejś gry symulacyjnej.

Jak to możliwe? Otóż rzeczywiście bez gry się nie obejdzie, a praca, zamiast z kosmosem, będzie miała wiele wspólnego z morzami i oceanami. Nie, nie zwariowałem. To wszystko związane jest z realizowanym przez NASA projektem analizy stanu raf koralowych. Rify, jak wiadomo, są piękne, niezwykle pożyteczne i zagrożone obumarciem – więc mądrzy naukowcy z amerykańskiej agencji kosmicznej zdecydowali się porzucić na pewien czas analizę światów pozaziemskich i zabrali się za ich badanie. Jak na NASA przystało, robią to w sposób zaawansowany, wypuszczając nad rify drony wyposażone w specjalne kamery wideo (FluidCam), które są w stanie zrobić im ostre zdjęcia przez pofalowaną powierzchnię wody. Efektem są terabajty danych obrazowych, które ma analizować sztuczna inteligencja (a dokładniej głęboka sieć neuronowa) ... i tu zaczyna się problem. Otóż rozpoznawanie gatunków koralu to sprawa znacznie trudniejsza dla współczesnych prymitywnych SI niż rozpoznawanie kotów czy samochodów. Trzeba im pomóc – a zrobić to możemy, grając w przygotowaną przez NASA grę NeMO-Net.





## Human Resource Machine

Tomorrow Corporation, PC, Switch, iOS, Android

WIEK – 6+ Z RODZICAMI, 8+ SAMEMU

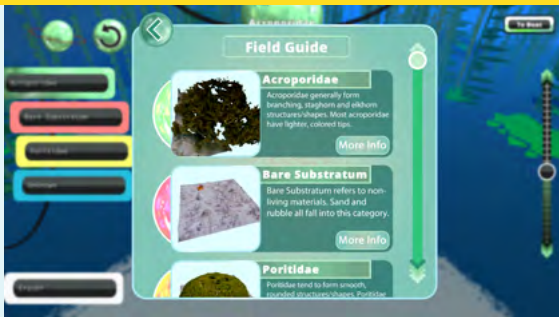


**Witaj, ludzki zasobie! Tak zwykł zwracać się Catbert do Dilberta i przypuszczam, że dorosłym czytelnikom Pixela nie muszą wyjaśniać, kim są te dwie postacie.**

Dzieciom jednakże zapewne należałoby to przybliżyć i to prezentując szerszy obraz kultury korporacyjnej, aby wiedziały, czego powinny się wystrzegać! Kariera biurowego pracownika bezdusznej korporacji to los, którego nie chcemy życzyć wszak naszym potomkom (a co, może się mylę??). Jak to jednak uczynić?

Cóż, z pomocą przyjść nam może Human Resource Machine. Gra to już może nie najnowsza (2015), ale jako że producent to studio Tomorrow Corporation, bardziej znane z takich perełek jak World of Goo czy Little Inferno, to łatwo się domyśleć, iż nie starzeje się ona zbyt szybko. W odróżnieniu jednak od tych dwóch poprzednich dzieł firmy nie chodzi w niej jedynie o dostarczenie graczowi rozrywki, choć tej także tu nie brakuje za sprawą charakterystycznej dla studia muzyki, oprawy graficznej czy wreszcie czarnego humoru. Tym razem jednak celem jest edukacja. Human Resource Machine uczy bowiem podstaw programowania.

Powyższe stwierdzenie jest nieco mylące. Owszem, grając w HRM, budujemy proste programy (automatyzujące pracę urzędnika w bezdusznej korporacji – stąd owe walory demonstracyjne, o których wspominałem na wstępie, a jakże). Język programowania, jakim dysponujemy, jest jednak bardzo prymitywny (na ostatnich poziomach mamy do dyspozycji jedynie jedenaście instrukcji i to bardzo elementarnych, w rodzaju „skopiuj wartość z komórki pamięci” albo „skocz do instrukcji” – tak jak w assemblerze). Zadania zaś, które stawiane są przed graczem (o przepraszam, które zleca nam bezduszne kierownictwo), bardzo szybko okazują się zaskakująco skomplikowane. Gra uczy zatem nie tyle programowania jako takiego, ale logicznego myślenia i rozwiązywania nietrywialnych problemów matematycznych i algorytmicznych. Ale jako że jednocześnie nie wymaga opanowania dużego aparatu pojęciowego, to może dać satysfakcję nawet młodszym nastolatkom, pod warunkiem że kochają – albo zamierzają pokochać - matematykę. Tak. Tacy istnieją. Muszą tylko w sobie to odkryć i Human Resource Machine może być w tym pomocne. (Gawron)



To prościutka zabawa – pływamy sobie wśród dość umownie (choć ładnie) renderowanego oceanu, uczymy się o gatunkach koralowców, a potem oznaczamy je, kolorując trójwymiarowe modele. Nasze decyzje przesyłane są na serwery NASA i posłużą do trenowania sieci neuronowej (notabene to koncepcja taka jak w systemie ReCaptha i podobnych). W tle cichutko gra miła muzyczka. Po pewnym czasie okazuje się, że to całkiem relaksujące zajęcie, a na dodatek do naszego umysłu powoli sączy się trochę wiedzy dotyczącej ekosystemów raf koralowych (niestety wyłącznie po angielsku, więc polecieć NeMO-Net można raczej nieco starszym dzieciom, które już tym językiem niezłe władają, albo też warto z nimi na pewien czas usiąść i zagrać wspólnie, w roli tłumacza). A co najważniejsze – mamy poczucie, że to, co robimy, rzeczywiście kiedyś może się przyczyni do uratowania choć kawałka naszej planety... (Gawron)

## Pikmin 3

Nintendo, Switch

WIEK – 6+

**Kojarzycie grę o zbieraniu owoców w dziwnym ogrodzie, w czym pomagają nam istoty, którym idealnie odpowiada przydomek „dzieci kwiaty”? „Pikmin” mówi wam coś? Nic? W takim razie od razu przejdę do rzeczy.**

Pikmin to specyficzna seria, której nie było dane zyskać popularności największych marek Nintendo. Zdobyła jednak uznanie znacznej części graczy. Po wydaniu dwóch części na GameCubie słuch o niej zaginął na lata. Do czasu wydania trzeciej odsłony – na WiiU.

Gra wydaje się skierowana bezpośrednio do najmłodszych odbiorców elektronicznej rozrywki – kierunek artystyczny serii wręcz celuje w ich gusta. Przyroda, bogate kolory i istoty, które idealnie pasują do pierwszej lepszej wieczorynki. Wideogrowy słodziak, który powinien porwać najmłodszych. Tak myślałem, gdy w ręce wpadła mi wspomniana trójeczka. Tak, oczywiście, że impulsem do tego była prośba syna. Wystarczyło kilka chwil, by się przekonać, jak bardzo Pikmin 3 rozwija swą formułę. To, co na pierwszy rzut oka wydaje się prostą grą zręcznościową, korzystającą z rozwiązań popularnych RTS, nagle okazuje się grą przygodową, logiczną, ekonomiczną, survivalową, strategią, które w ryzach trzyma wyjątkowo wymagająca gra zręcznościowa. To, co miało być bezstresową rozrywką, okazuje się wyzwaniem, bezwzględna gra, która pod zasłoną ultrasłodkiej oprawy bezceremonialnie testuje zręczność i rozsądek gracza.

Doświadczenie z poprzednikami na nic się nie zdało – to kolorowe coś, zabawka dla syna, stało się moją obsesją. Zarządzanie zasobami, efektywność w rozgrywce, rozwiązywanie problemów, którymi gra nieustannie nas zasypuje – wszystko to musimy robić pod presją beznamiętnie uciekającego czasu. Na domiar wszystkiego sterowanie kamera, jednoczesne kierowanie Koppaitami i Pikminami, którzy są esencjonalni dla rozrywki, jest wygodne i przyjemne, ale także dość skomplikowane – szczególnie gdy zdamy sobie sprawę, jak wielkiej precyzji, niemal perfekcji wymaga gra, by uporać się z jej przeciwnościami.

## Forza Horizon 4

Turn 10 Studios, PC, PS4, Xone

WIEK – 8+

**Jednym z największych problemów rodziców uczniów pierwszych klas podstawówki jest utrzymanie młodzieńców z dala od Fortnite’a.** To nie są żarty, lecz ciężki bój, który wielu przegrało i machnęło ręką, że dzieciaki biegają sobie z dwururkami i polują na wirtualnych kolegów. Ale tli się jeszcze nadzieja, że może uda się przekierować ich w mniej demoralizujące rejony, oczywiście bez konieczności pozbawiania dostępu do naszego ukochanego hobby.

U mnie akurat Fortnite nigdy nie był instalowany, za to zaczęły mnie denerwować minecraftowe tryby Egg Wars, Bed Wars, a ostatnio Capture the Flag, będące w istocie zamaskowanymi trybami battle royale od Fortnite’a różniącymi się tylko tym, że zabija się pikselartowymi kilofem lub pałką. Wtedy odkryliśmy tryb Eliminator w Forzie Horizon 4 i życie od razu się odmieniło. Sama gra nie tylko uczy podstaw ekonomii i logistyki, wymagając zarządzania własną stacją motorową, zakupów nieruchomości, wystawiania aukcji i licytowania, lecz również pozwala



Znacie powiedzenie „Nintendo hard”? Nie? Tu przekonacie się, co ono znaczy.

Gra dla dzieci? Oczywiście. Pikmin 3 nauczył mego syna rzeczy, do których większość z nas dochodziła latami. Czego? Wytrwałości, czerpania nauk i doceniania porażek, dociekliwości, precyzji, tego, że dopóki próbujesz, nie poddajesz się, wszystko jest możliwe. Cóż, nie wiem, czy będą go w stanie nauczyć czegoś równie istotnego w życiu. Nie wiem, czy ktokolwiek będzie w stanie.

Pikmin 3, gra, z którą spędziłem setki godzin, najukochańsza gra mojego syna, w końcu jest dostępna na Switchu. Deluxe nie tyczy oprawy, tylko bogatej zawartości – tu samotnie czy w kanapowym co-opie każdy powinien znaleźć mnóstwo niecodziennej, zaskakującej rozrywki. Czasem piekielnie wymagającej.

Nie przepagacie. To najwspanialsza gra świata, w jaką nie graliście. (MM)



czuć się kimś ważnym w rywalizacji sportowej. Eliminator jest bowiem battle royale wymagającym wykluczania przeciwników z zawodów w bezpośredniej walce, tyle że wszystko to dzieje się bezkrwawo. Zero trupów i niepotrzebnej agresji, bo niszczenie karoserii i palenie gum ciężko za takie uznać. Wiadomo, że tu też trzeba uważać, żeby nie wsiąknąć zbyt

mocno i nie skończyć jako widownia youtubera o ksywie Mów po Lucku, jednak sama idea bardzo mi się podoba. W domu nie ma huku wystrzałów, za to na monitorze pojawiają się piękne krajobrazy. Forza czwarta w pełnym detalu wygląda obłędnie, a można w to grać jak w sieciówkę, gromadząc zasoby i rozwijając swoje motorowe imperium. (PM)

VAMPIRE THE MASQUERADE

DRAW\_DISTANCE

# SHADOWS OF NEW YORK



Patrzy na was Julia Sowinski, cyniczna bohaterka naszej najnowszej gry: Vampire: The Masquerade - Shadows of New York. Tym samodzielnym dodatkiem do ubiegłorocznej VtM: Coteries of New York opowiedzieliśmy kolejną klimatyczną, dotykającą współczesnych problemów historię osadzoną w kultowym Świecie Mroku. Jednocześnie zostawiliśmy na nim trwałe ślady - nasza wizja Nowego Jorku wpłynie na przyszłe fabuły osadzone w tym uniwersum.

Jesteśmy Draw Distance, małą i zgraną ekipą z Krakowa, która działa na polskim rynku gier wideo od ponad 10 lat. Zaczynaliśmy od gier mobilnych, ale od 2016 roku jesteśmy skupieni wyłącznie na tworzeniu tytułów na konsole i pecety. Współpracujemy ze znanymi wydawcami i licencjodawcami, a pozyskane doświadczenie wykorzystujemy w pracy nad coraz ambitniejszymi, oryginalnymi IP.

Mieście oko na kolejny rozdział naszej historii w następnym numerze Pixela...

PC

NINTENDO  
SWITCH

XBOX ONE

PS4

# MIASTO PRZYSZŁOŚCI

Z *Lucjanem Więckiem* i *Hiroshim Sakakibara* rozmawia Paweł Schreiber.

**P** Miasto to nie tylko ulice i budynki, ale również ludzie. Jakie jest ich miejsce w CP2077?

Lucjan Więcek (Environment Art Director, CD Projekt RED): Uważam, że świat w grach jest wiarygodny tylko wtedy, gdy ma bardzo dużo blizn, bo ludzkość nigdy ich nie uniknie. A nasza historia mówi nam, że blizny tworzą się w każdej warstwie społecznej. Te warstwy z kolei nieustannie przenikają się między sobą, tworząc żywy organizm. Nie wyobrażam sobie stworzenia świata do Cyberpunka 2077, który by ich nie zawierał. Powstają dzięki kilku zależnym i nierozłącznym elementom, bez których nie byłoby wrażenia spójności i wiarygodności. Bo czym byłyby budynki bez ludzi? Czyym byłiby ludzie bez emocji? I czym byłyby przedmioty, którymi człowiek się otacza?

W grach światy są martwe, jeżeli nie ma postaci, które tworzą opowieść. W Cyberpunku 2077 opowieść odgrywa kluczową rolę i przenika miasto na wskroś. A Night City ma ich wiele.

Hiroshi Sakakibara (Environment Team Coordinator, CD Projekt RED): Przemierzając piętra, korytarze, mieszkania, sklepy i inne części megabloków w naszej produkcji, gracze spotykają wiele ciekawych postaci. Niektórzy wchodząc po schodach, będą narzekać, że winda się znowu zepsuła i nikt

się nie kwapi, aby ją naprawić. Piętro wyżej kątem oka dostrzeżemy kogoś, kto ćwiczy na siłowni w pińdżamie. W innej części wspólnej bloku ktoś inny będzie przeglądać najnowsze wieści ze świata na tablecie lub smartfonie. A jeszcze dalej przywita nas sprzedawca broni, który wyszedł akurat rozprostować kości przed drzwiami swojego sklepiku.

**P** Jak wyglądał proces tworzenia Night City od strony technicznej?

L.W.: Najpierw stworzyliśmy mapę z głównym podziałem na dzielnice, zaprojektowaliśmy system metryczny i nanieśliśmy to jako szkic do naszego silnika. Poprzez wielokrotną iterację doszliśmy do obecnego kształtu dzielnic, których wielkość spełnia nasze założenia dotyczące rozgrywki i zadań oraz w ramach której gracz łatwo pokonuje przestrzenie pomiędzy stawianymi przed nim wyzwaniami. Trudno opisać w kilku zdaniach cały proces powstawania świata, który nie jest odzwierciedleniem rzeczywistości. Tym bardziej że taki świat musi odpowiadać potrzebom wielu innych zespołów: ekipy tworzącej historię i zadania, projektantów rozgrywki i otwartego świata. W takiej sytuacji tylko systematyczne i konsekwentne podejście pozwala utrzymać artystyczną wizję miasta, która nie została zmieniona od powstania pierwszych



**KUSI, ABY ZATRZYMAĆ AUTO,  
POPATRZEĆ NA ZACHÓD SŁOŃCA.  
TYLKO LEPIEJ SIĘ NIE ZASIEDZIEĆ,  
BO GORĄCO MOŻE SIĘ TU ZROBIĆ  
BARDZO, BARDZO SZYBKO.**

szkicowych map 3D Night City jeszcze na wcześniejszym, niezmodyfikowanym pod Cyberpunka silniku REDengine.

H.S.: Aby zrealizować cele, jakie sobie postawiliśmy, zdecydowaliśmy się stworzyć specjalny system modułowy, w ramach którego każdy element ma wiele różnych wariantów. Założymy przez chwilę, że mówimy o panelu 12 x 8 metrów. Jeden z jego wariantów może stanowić balkon inspirowany Hongkongiem i tamtejszymi apartamentami, inny zaś to wielkie szklane okno na modłę współczesnego biurowca, a jeszcze kolejny - betonowa ściana z bardzo wąziutkimi oknami, niczym w średniowiecznych zamkach. Ściany, sufity, podłogi, schody, kolumny - niemal dla każdego elementu mieliśmy przygotowaną podobną bibliotekę umożliwiającą później artystom modułową, a przy tym jak najwygodniejszą konstrukcję miasta i jego rozmaitych przestrzeni. Wystarczy wybrać element oraz jego wariant i już można zaczynać komponować lokacje lub modyfikować już istniejące, na przykład dodając przejście do alejki, która wcześniej była zamknięta, lub tworząc dodatkowe piętro nad tarasem i schody, które na nie prowadzą. Ta sama łatwość dotyczy elementów zewnętrznych i wewnętrznych, które mają standaryzowane rozmiary.

Teraz jak patrzę na to, co udało się stworzyć moim koleżankom i kolegom ze studia za pomocą naszych

✚ Ta kurtka jest symbolem mojej indywidualności i wiary w wolność jednostki.

**PIXEL  
WYWIAD**



narzędzi i bibliotek - zapiera to dech w piersiach i jestem niezwykle dumny z tego, co udało nam się osiągnąć.

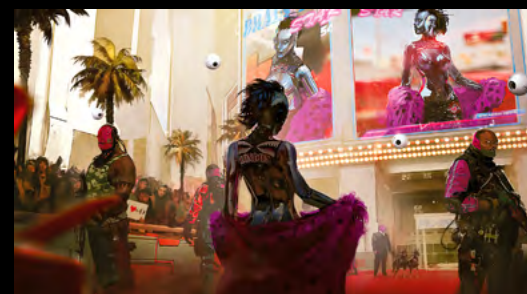
**P** Jednym z bardziej unikalnych miejsc w CP2077 jest otaczający miasto obszar Badlands. Co możecie o nim powiedzieć?

L.W.: W Badlandach masz do dyspozycji przestrzeń, której w megabloku nie doświadczysz. A ta część mapy to świat, w którym nie każdy chce przebywać. To miejsce, w którym żyje się trudno i trudno jest przetrwać. W nim musisz albo się urodzić, albo za wszelką cenę chcieć w nim żyć. To musi być twój wybór. Jeżeli nie jest, wtedy będzie ci trudno się w nim odnaleźć.

A sami nomadzi to ludzie i grupy mające szemrany dostęp do najnowszych technologii, których nie wahają się używać. Są wolni i chcą się tak zawsze czuć.

H.S.: Jeśli pytasz, czy po Badlandach też można spacerować, to odpowiedź brzmi - i tak, i tak sobie.

Bo z jednej strony możesz, a z drugiej - niekoniecznie chcesz. To rozległa pustynia, miejsce zniszczone przez liczne kataklizmy i wojny. Dodatkowo jest tu cholernie niebezpiecznie. Tutejsi raczej optują za podróżowaniem pojazdami, najczęściej specjalnie przystosowanymi do panujących tu warunków i zagrożeń. Ale oczywiście ostatecznie wybór należy do gracza. Bez względu, na co się zdecydujesz, życzę powodzenia. Zapewniam cię, że się przyda! Obozowiska nomadów to bardzo ciekawe lokacje, w których gracz może zaobserwować zupełnie inny styl życia niż w mieście. Króluje tam entropizm i widać to niemal na każdym kroku. Ale ciekawych lokacji w Badlandach, pomimo ich pustynnej natury, jest więcej. Czy to opuszczone miasto, czy motel przy autostradzie - wiele z nich kusi, aby zatrzymać auto, rozejrzeć się, popatrzeć na zachód słońca, strzelić drinka w lokalnym barze. Tylko lepiej się nie zasiedzieć, bo tak jak mówiłem, gorąco może się tu zrobić bardzo, bardzo szybko. ▀



# CYBER

■ Paweł Schreiber

**PIERWSZE PORZĄDNE MIASTO, JAKIE ZOBACZYŁEM W GRZE WIDEO, TO, O ILE DOBRZE PAMIĘTAM, WESTERNOWA METROPOLIA Z GUNFRIGHTA. TROCHĘ MNIE PRZERAŻAŁA ROZMIAREM – RZĘDY PODOBNYCH DO SIEBIE BUDYNKÓW CIĄGNĘŁY SIĘ W NIESKOŃCZONOŚĆ. NIBY TROCHĘ SIĘ ÓD SIEBIE RÓŻNIŁY (BO NIEKTÓRE WYGLĄDAŁY NA SALOONY, INNE NA WAROWNE FORTY), ALE NIE CZUŁEM, ŻEBY DO CZEGOŚ SŁUŻYŁY. NIKT TAM NIE MIESZKAŁ, NIKT NIE PRACOWAŁ, NIKT SIĘ TAM NAWET NIE UPIJAŁ. WŁAŚCIWIE TO NIE BYŁO MIASTO Z DZIKIEGO ZACHODU, TYLKO DEKORACJE Z PLANU WESTERNU – PŁASKIE FASADY, ZA KTÓRYMI BYŁY NAJWYŻEJ RUSZTOWANIA.**

# FRANK

## ARCHITEKTURA

**M**oje wymagania stawiane cyfrowym miastom stanowczo wzrosły przy okazji Syndicate. Tu mieszkańcy byli ciekawi i różnorodni. Zamiast pałętać się bez celu, grzecznie chodzili po chodnikach. Po ulicach jeździły samochody osobowe, karetki i radiowozy. Była nawet szybka kolej miejska i przez chwilę wierzyłem docierającym dziwnymi kanałami plotkom, że mieszkańcy rzeczywiście dojeżdżają nią do pracy (w rzeczywistości to jedna z małych kłamliwych obietnic Petera Molyneux; pewnie wspomniano o niej w jakimś piśmie i tak trafiła do mojej biednej głowy).

Omikron: Nomad Soul pokazał mi, jak może wyglądać miasto w pełni trójwymiarowe; uwielbiałem się szwendać po ulicach, nie przejmując się tym,

że NPC przeważnie nie mają mi nic ciekawego do powiedzenia, a dzielnice różnią się przede wszystkim kolorem i rozkładem chodników. Potem oczywiście przyszedł czas na kolejne miasta zwiedzane w skórze gangstera. Szczepie mówiąc, wolałem je zwiedzać, niż w nich łobuzować. Najbardziej polubiłem Lost Heaven z Mafii, po którym dużo spacerowałem, oglądając i budynki, i ludzi na ulicach. Teraz nie wystarczyło mi już to, że każda dzielnica ma swoją atmosferę i wygląda trochę inaczej – chciałem wiedzieć, kim są jej mieszkańcy, jak pracują, ile zarabiają, jak się bawią.

A nawet - jak ich miasto wyglądało kilka, kilkanaście, kilkadziesiąt lat temu, bo dzisiejsze grove metropolie są też na tyle skomplikowane, że daje się z nich odczytać ich historię. Tak jest w kolejnych odsłonach GTA, tak jest w moich ukochanych Dunwall i Karnaca.

Jeśli chodzi o wirtualne miasta, mam oczywiście bardzo konkretne plany na listopad - zamierzam się wybrać na wycieczkę do Night City, czyli miejsca akcji Cyberpunka 2077. Żeby się dowiedzieć, czego się mogę po tej wycieczce spodziewać, zadałem szereg pytań dwóm współtwórcom tej metropolii. Lucjan Więcek, Environment Art Director, to weteran, którego



## **NIGHT CITY TO NIE TYLKO BUDYNKI I LUDZIE, LECZ TEŻ KOLEJNE WARSTWY HISTORII, WCIAŻ WYRAŹNIE WIDOCZNE W STRUKTURZE MIASTA. MIĘDZY TYMI WARSTWAMI MOŻNA SIĘ POGUBIĆ, ALE MOŻNA TEŻ ZROBIĆ WIDOWISKOWĄ KARIERĘ.**

nazwisko można znaleźć w napisach końcowych wszystkich odsłon Wiedźmina. Hiroshi Sakakibara (Environment Team Coordinator) dołączył do ekipy Redów na etapie prac nad Cyberpunkiem, ale już wcześniej zdobywał doświadczenie, między innymi w firmie Hangar 17. Opowiedzieli mi trochę o tym, jak wygląda Night City i jak przebiegał proces budowania miasta.

Night City miało skomplikowaną historię. Wszystko zaczęło się w latach dziewięćdziesiątych, kiedy biznesmen-wizjoner Richard Night postanowił stworzyć w Kalifornii doskonałe miasto, Coronado City. Okazało się, że kiedy zabierał się za budowę, nie docenił tego, jak bardzo zdenerwują się te firmy budowlane, których nie zaprosił do współpracy. Być może zdał

sobie z tego sprawę ostatecznie 10 września 1998 roku, w momencie kiedy nieznanymi sprawcami zamordowali go w jego własnym luksusowym apartamencie - ale wtedy oczywiście trudno było mu już cokolwiek w tej sprawie zrobić. Coronado City zmieniło nazwę na Night City i weszło w nową erę swojego rozwoju. Władzę nad nim dzieliły między siebie korporacje i organizacje przestępcze, ale kiedy te pierwsze przestały się nadmiernie angażować, zmieniło się w jedno z paskudniejszych miejsc, jakie można sobie wyobrazić. Kiedy natężenie przemocy zaczęło zagrażać interesom korporacji, trzeba było coś zrobić. Siły firmy Arasaka spadły na miasto jak gniewna pięść jakiegoś kapitalistycznego bóstwa, a Night City ucywilizowało się na tyle, żeby dawało się w nim bezpiecznie prowadzić biznes. Ten wesoły okres skończył się w roku 2022, kiedy jeden z symboli metropolii, dwie wieże Arasaka, został zniszczony w wybuchu jądrowym - wraz z solidną porcją miasta. Fala uchodźców ruszyła ze zburzonego centrum do innych dzielnic...

Rozpisuję się o tym nawet nie po to, żeby przedstawić historię Night City (nietrudno się przecież do niej dokopać), tylko żeby pokazać, ile zwrotów

### Zalążek

Wszystko zaczęło się, kiedy Richard Night postanowił stworzyć w Kalifornii doskonałe miasto, Coronado City. Jak w wizji Aldousa Huxleya „Nowy, wspaniały świat” wszystko wydawało się mieć sens i być stworzone w trosce o ludzkość.

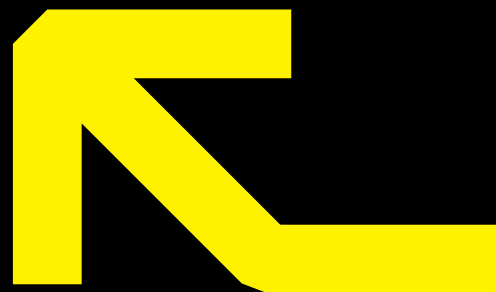
❏ Patrz pan, przyszłość, a niektóre samochody wciąż jeżdżą po ulicach. I wyglądają zadziwiająco w stylu retro!



❏ Corpo Plaza, bijące serce miasta, gdzie mądrość korporacji strzeże dobrostanu tych, którzy na to zasługują.



❏ Nieco dalej od bijącego serca - może już nie tak luksusowo, ale przecież też ładnie. Czuć tu jednak pewien niepokój...



i zmian przeszło w swojej historii. Kiedy miastom dzieje się krzywda, to potem, zupełnie jak my, zarastają bliznami. W Night City widać to nawet na mapach - podręcznik do „Cyberpunka 2020” (czyli jeszcze sprzed eksplozji z 2022 roku) ukazuje regularne rzędy budynków i ulice krzyżujące się zawsze pod kątem prostym. Mapa „Cyberpunka 2077”, przedstawiająca miasto po etapie chaosu i odbudowy, jest już bardziej skomplikowana - chociaż widać pod nią jeszcze ślady dawnej,

bardziej uporządkowanej struktury. Zapytałem projektantów cyfrowego Night City, na ile przy jego tworzeniu myśleli o tych nakładających się na siebie warstwach historii. Hiroshi Sakakibara odpowiada, że był to ważny aspekt pracy jego ekipy, a w grze znajduje się nawet quest, w którym gracze mogą zobaczyć zmiany, jakie przechodziło miasto (po czym dodaje „więcej nie powiem, bo to już spoilery”). Ślady historii bywają w poszczególnych dzielnicach bardzo wyraźne - na

przykład zajmująca jego północną część Watson była kiedyś oczkiem w głowie korporacji Arasaka, a w roku 2077 jest przede wszystkim sypialnią dla taniej siły roboczej zamieszkującej to, co zostało z budowanej lata temu luksusowej dzielnicy. Sakakibara zaznacza, że w grze jest sporo takich miejsc, gdzie na śladach dawnego porządku rozrasta się chaos: „Wystarczy szybka wycieczka do dzielnic nieco mniej zamożnych, by naszym oczom ukazały się konstrukcje, które kiedyś może i miały prostotę wpisaną w założeniach i którą czasem widać w samym wykonaniu, ale przeważnie jest ona w jakiś sposób zaburzona. Industrialne rury, masywne dobudówki wykonane w jednym z innych stylów, jakieś urządzenia czy inne anteny nie z tej epoki



✚ Bar Lizzie w Kabuki to siedziba gangu The Mox, chroniącego prostytutki przed brutalnymi klientami i innymi gangami.

✚ Piasek, palmy, piękny widoczek na megabloczek. Jak go skończą budować, będę miał 98 lat.



## MIASTO BUDUJE NIE TYLKO HISTORIA PRZEZ WIELKIE „H”, ALE RÓWNIEŻ HISTORIE DUŻO MNIEJSZE – OPOWIEŚCI O KONKRETNICH LUDZIACH.

– tego typu łątania widoczna jest nie tylko na fasadach budynków, lecz również we wnętrzach i na samych ulicach”. Lucjan Więcek zwraca uwagę na to, że miasto buduje nie tylko historia przez wielkie „H”, ale również historie dużo mniejsze – opowieści o konkretnych ludziach je zamieszkujących: „Oczywiście można zrobić grę o mrówce pokonującej łąkę i może nawet będzie to ciekawa zręcznościówka. Ale można też zrobić grę o tej samej mrówce, która będzie musiała zdobyć pożywienie dla swoich dzieci i tutaj automatycznie powstaje historia, która na końcu powinna sprawić, że gracze się nią zainteresują”. To jednak nie wszystko, bo żeby to zainteresowanie podtrzymać, trzeba elementy tej historii odpowiednio rozmieścić

✚ Różnorodność to podstawa konstrukcji Night City – każda dzielnica ma rozpoznawalny charakter.

w przestrzeni, żeby gracz nie miał za długich przerw między nimi. W Night City nie było to łatwe, bo miasto jest rozróżnione nie tylko w poziomie (jak we wcześniejszych grach Redów), ale również w pionie. Najprostsze rozwiązanie to zbudowanie ulicy i postawienie wokół niej ścian z wieżowców, ale, jak mówi Sakakibara, „takie podejście najwycyżniej w świecie przełożyłoby się na miasto, w którym chce się jeździć wyłącznie z punktu A do punktu B”, a twórcom zależało na przestrzeni, która zachęca do swobodnej eksploracji we wszystkich kierunkach. To spore wyzwanie – większość świetnych przykładów swobodnej eksploracji wielopoziomowych przestrzeni w grach ma miejsce na dość małych obszarach – takich jak poziomy w seriach Dishonored czy Deus Ex.



W takim środowisku trudno też mierzyć odległości między poszczególnymi atrakcjami - żeby jakoś okiełznać oś góra-dół, twórcy Cyberpunka 2077 opracowali specjalny system mierzenia odległości, wyznaczający później rozmieszczenie ważnych dla rozgrywki punktów, NPC czy zadań. Jak wspomina Więcek, pogodzenie zasad wyznaczanych przez ten system ze skomplikowaną strukturą gry i - szczególnie - jej warstwą artystyczną było ogromnie trudne i wymagało „przejścia kilku wewnątrzfirmowych procesów i rozwiązań”.

Żeby gracz był w stanie swobodnie się poruszać po rozbudowanym mieście, trzeba mu troszkę po-

gdzie stoją wille z basenami, City Center to potężne wieżowce jeszcze potężniejszych korporacji, a na przykład Glen to dzielnica, w której rządzi gang Valentinos, co widać po graffiti na ścianach, samochodach, ludziach i tatużach. Po zaznajomieniu się ze światem Cyberpunka 2077 gracz powinien sam rozpoznać, w której dzielnicy obecnie się znajduje, ponieważ każda z dzielnic ma swój charakterystyczny styl”. Artyści pracujący nad projektem miasta stworzyli cztery podstawowe style wyznaczające charakter poszczególnych dzielnic: entropizm, kicz, neokicz oraz neomilitaryzm. Entropizm jest stylem najbardziej chaotycznym, dominującym na przykład na otaczającym miasto pustynnym obszarze Badlands, gdzie walczą ze sobą grupy podróżujących w uzbrojonych konwojach Nomadów, czy w pełnym ubóstwa

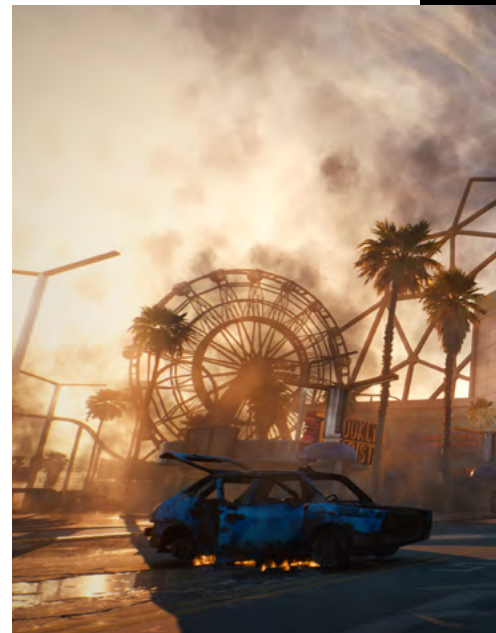
✦ Miasto otoczone górami jako żywo przynosi wspomnienie o Mieście Aniołów, a stąd już blisko do filmowego Los Angeles, November 2019.

## ARTYŚCI PRACUJĄCY NAD PROJEKTEM MIASTA WYPRACOWALI CZTERY STYLE WYZNACZAJĄCE CHARAKTER DZIELNIC: ENTROPIZM, KICZ, NEOKICZ ORAZ NEOMILITARYZM.

móc. Najważniejszą pomocą w tej kwestii są różnice między poszczególnymi dzielnicami. Lucjan Więcek opisuje je następująco: „North Oak to oaza bogatych,

Santo Domingo. Neomilitaryzm to z kolei elegancki, uporządkowany do granic możliwości szyk





korporacji zajmujących centrum miasta – „proste kształty, ciemne kolory, esencja istoty ponad stylem” (Sakakibara).

Na tej podstawie pojawiają się oczywiście wariacje i mieszanki związane choćby z historią miasta, w którym po kolejnych kryzysach dzielnice bogaczy stały się domem najuboższych. Mieszanki stylów wynikają czasem ze spontanicznej działalności mieszkańców, którzy najpierw zastawali jednolitą zabudowę,

✚ W kinie zapowiadają „Corporate Wars” (jak to w Night City), a wyświetlają „Foreign Body” (zakładam, że Zanussiego...).

a później ją we własnym zakresie ulepszyli: „Trudno potem, żeby budynki się od siebie nie różniły, skoro każdy od pewnego momentu miał innego «kierownika budowy», może nawet kilku. Całość dopełniają wąskie alejki przesłonięte tandetnymi, blaszanymi daszkami, które ledwo trzymają się razem, a także małe szopkopodobne konstrukcje, które znaleźć można nie tylko na ziemi, ale także na dachach najwyższych z okolicznych budynków. Zupełnie jakby mieszkańcy budowali je w akcie desperacji, by mieć jakiegokolwiek schronienie przed deszczem i wiatrem” (Sakakibara).

Jednym z najbardziej charakterystycznych typów konstrukcji w Night City są tak zwane megabloki – ogromne budynki, które funkcjonują jak samodzielne osiedla, a może nawet miasteczka, łącząc w sobie różne funkcje, od mieszkalnych po handlowe. Jak mówi Więcek, te kolosy

„stanowią sposób na zatrzymanie ludzi w jednym punkcie na mapie i uzależnienie ich od niego. Jak nie chcesz wychodzić do sklepu po zakupy, to nie musisz – możesz korzystać z automatów z jedzeniem, które stoją w miejscu kiedyś zwanym kuchnią albo automatów z innymi przyjemnościami, o ile cię na nie stać. To miejsca, z których nie musisz nigdy wychodzić na zewnątrz – tam możesz się urodzić i tam możesz umrzeć”. Megabloki z jednej strony wyglądają na kolejne wcielenie utopijnej idei legendarnego francuskiego architekta Le Corbusiera, który zaprojektował wybudowany w Marsylii na przełomie lat czterdziestych i pięćdziesiątych budynek nazywany po prostu unité d’habitation (jednostka mieszkaniowa) – wielki blok, w którym można znaleźć nie tylko setki mieszkań, ale też sklepy, świetlice i place zabaw dla dzieci, a nawet basen.



**MEGABLOKI TO OGROMNE BUDYNKI, KTÓRE FUNKCJONUJĄ JAK SAMODZIELNE OSIEDLA, A MOŻE NAWET MIASTECZKA, ŁĄCZĄC W SOBIE RÓŻNE FUNKCJE, OD MIESZKALNYCH PO HANDLOWE.**



Grand Imperial Mall pokazuje, że w dzielnicy Pacifica miało być lepiej, ale wyszło jak zwykle.

Budujemy nowy segment megabloku, jeszcze jeden nowy segment megabloku, naszym snem i twoim snem, Night City!



## ATMOSFERA W MEGABŁOKACH NIEKONIECZNIE KOJARZY SIĘ Z UTOPIJNYMI WIZJAMI.

hongkońskim osiedlem, które roz-  
budowywało się przez lata na bazie  
dawnego brytyjskiego fortu. Wciąż  
wyrastały na nim kolejne (przeważnie  
nielegalne) dobudówki, a całość była  
tak chaotyczna, że trudno było wyzna-  
czyć granice między poszczególnymi  
budynkami. W szczytowym okresie  
ta dziwna struktura była domem dla  
ponad 30 tysięcy ludzi i niezliczonych  
sklepików, barów, jaskiń hazardu,  
domów publicznych i Bóg wie, czego  
jeszcze. Ostatecznie Kowloon Walled  
City wyburzono w 1993 roku, ale, jak  
widać, wciąż pozostaje inspiracją dla  
wielu twórców cyberpunka.

Rzeczywistych inspiracji Night City  
jest sporo. Sakakibara zauważa, że jako  
miasto położone w Kalifornii częściowo  
zachowuje ono typowy dla USA sche-  
mat ulic krzyżujących się pod kątemi  
prostymi, ale wraz z rozwojem wkrada-  
ły się do niego charakterystyczne dla  
miast Azji czy Europy krzywizny.

W przeciwieństwie do naszych  
rodzimych blokowisk jednostka Le  
Corbusiera od początku cieszyła  
się wspaniałą reputacją - dwupozi-  
mowe mieszkania, elegancki taras  
widokowy czy basen przyciągały  
zamożnych lokatorów. Wygląda na  
to, że budynek zasłużył na swoją  
inną nazwę - Promienne Miasto.  
Bezpośrednio zainspirowana tą  
koncepcją jest katowicka Superjed-  
nostka, zbudowana, zupełnie jak  
pierwowzór, na wielkich filarach.  
Podobny był też zamysł na przykład

słynnego gdańskiego falowca (cho-  
ciaż ten projekt nie naśladuje już  
tak bardzo megabloku z Marsylii).  
Jednak atmosfera w cyberpunko-  
wych megabłokach niekoniecznie  
kojarzy się z utopijnymi wizjami  
francuskiego architekta i jego  
późniejszych naśladowców. Życie  
w nich nie zawsze jest przyjemne,  
a w labiryncie mieszkań często  
kwitnie przestępczość. Sakakiba-  
ra wskazuje, że megabloki były  
częściowo zainspirowane Kowlo-  
on Walled City - zadziwiającym

Pacifica. Billbo-  
ard-errata. Jest  
- jak każdy widzi.  
Powinno być - jak  
na obrazku.



## LOADING

Wszystko na świecie się zmienia, ale kształt plastikowych krzeseł daje miłe poczucie stałości tego, co ważne.



## JEST TAKA JEDNA WIOSKA W BADLANDACH, DALEKO NA WSCHÓD OD MIASTA, Z KTÓREJ WIDOK JEST TAKI, ŻE MOŻNA CZASEM ZAPOMNIEĆ, JAK TU NIEBEZPIECZNIE.

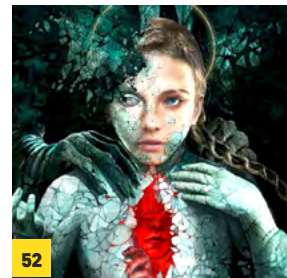
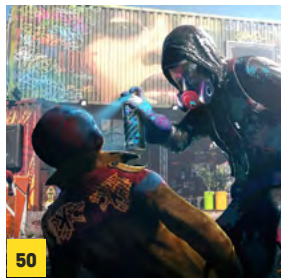
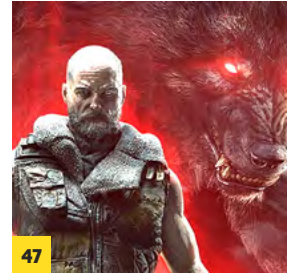
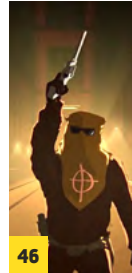
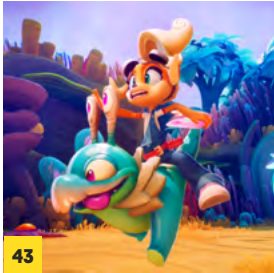
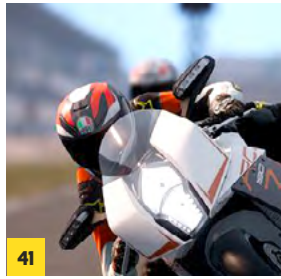
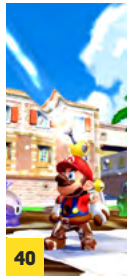
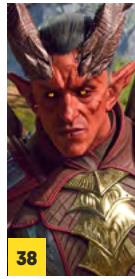
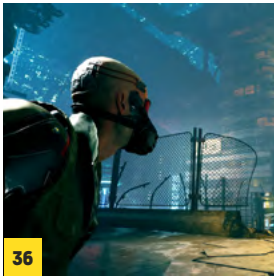
Na przedmieściach można wyczuć wpływ Kalifornii, ale bliżej centrum zdarza się już dużo większa domieszka Hongkongu (miasta arcyważnego dla cyberpunka w ogóle – wystarczy spojrzeć na to, jak inspirował „Łowcę androidów”, „Akirę” czy „Ghost in the Shell” albo jak ważny jest dla serii Deus Ex). Zdarzają się też inspiracje konkretnymi budynkami – na przykład brutalistyczną bryłą londyńskiego Teatru Narodowego, potężnymi wieżami Renaissance School of Medicine na amerykańskim uniwersytecie Stony Brook czy też Młotkiem – słynnym warszawskim wieżowcem stojącym przy wjeździe na most Poniatowskiego. W Night City pojawiają się różne wpływy, ale ekipa projektująca miasto nie mogła żadnemu z nich dać się zauroczyć. Lucjan Więcek opowiada: „Ponieważ jednym

z głównych założeń było stworzenie funkcjonalnej rzeczywistości złożonej z kontrastów i emocji, zawsze unikałem wskazywania jednego artysty lub stylu, którym powinniśmy się inspirować. Unikałem tego jak ognia, aby nasi artyści mogli rozwinąć skrzydła i tworzyć w naszym nieskrępowany sposób”.

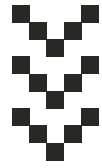
Zadałem też współtwórcom cyfrowego Night City pytanie o ich ulubione miejsca w mieście. Lucjan Więcek stwierdził, że nie jest w stanie wskazać tylko jednego: „Całe Night City jest tym moim ulubionym miejscem.

Nigdy nie byłem w stanie o nim myśleć inaczej”. Hiroshi Sakakibara wymienił kilka: „Uwielbiam Japantown i jego wysokie, postawne budynki, które rozdzielone ulicą, pną się do góry, tworząc niby-kanion. Podobnie mam ze zwartymi, wąskimi alejkami w Kabuki, które niczym labirynt łączą się ze sobą nie tylko w poziomie, ale również w pionie, tworząc czasem ścieżki na dachy pobliskich budynków. Jest też w mieście jedno takie miejsce, które darzę szczególnym sentymentem, ale nie wiem, czy powinienem mówić, o co chodzi – może lepiej, żeby gracze sami je odkryli? Podpowiem tylko, że widzieliście je już kilka lat temu. Poza Night City też mam swoje ulubione miejsca – jest taka jedna wioska w Badlandach, daleko na wschód od miasta, z której widok jest taki, że można czasem zapomnieć, jak tu niebezpiecznie”





P



TAK  
OCENIAMY GRY

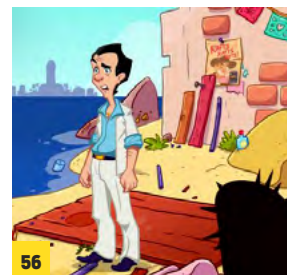
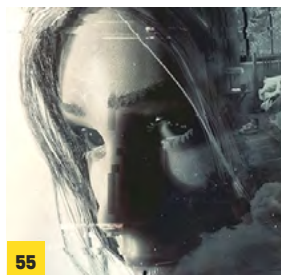
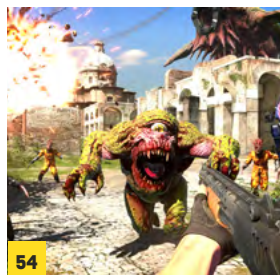
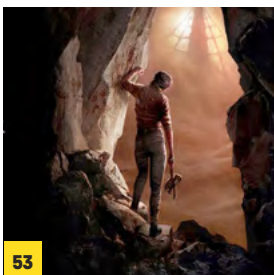
0-30  
słabe  
31-40  
niegodne dłuższego kontaktu  
41-50  
średnie, miejscami przyzwoite  
51-60  
dobre, ale nie dla każdego  
61-70  
interesujące, godne  
polecenia fanom gatunku  
71-80  
bardzo dobre  
w swojej kategorii  
81-90  
znakomite, polecane  
wszystkim  
91-100  
wybitne, ponadczasowe

# PLAY THE GAME



DYSKUTUJ NA  
FB.COM/GROUPS/  
SECRETLEVEL

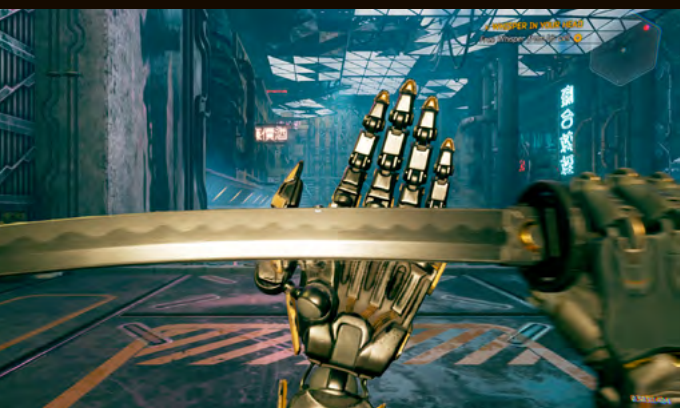
JAKIŚ CZAS TEMU TWÓRCY CYBERPUNKA 2077 OGŁOSILI, ŻE W GRZE NIE POJAWI SIĘ FUNKCJA BIEGANIA PO ŚCIANACH, TYMCZASEM W GHOSTRUNNERZE BIEGANIE PO ŚCIANACH JEST GŁÓWNYM ELEMENTEM ZABAWY.





✚ Nic tak nie mówi „opresja” jak wielkobratowe plakaty na ścianach; nic tak nie mówi „bunt” jak graffiti.

✚ Nową rękę otrzymujemy na początku gry, gdyż poprzednią urwano nam w czasie nieudanej misji.



■ PC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT One More Level **Wersja PL:** tak

■ Michał R. Wiśniewski



**C**yberpunk! Neony, rury, cyborgi, mroczna przyszłość i ludzkość na krawędzi, po której pędzi cyberninja – Ghostrunner.

Dekadę temu nie spodziewałbym się takiego renesansu gatunku, ale nostalgia za wizją, którą można już spokojnie nazwać retrofuturystyczną, wypłynęła na fali wzbudzonej przez od dawna zapowiadaną premierę pewnej polskiej gry. I bardzo dobrze – to estetyka, która doskonale pasuje do gier wideo.

Jest w tym coś ironicznego – jakiś czas temu twórcy Cyberpunka 2077 ogłosili, że w grze nie pojawi się funkcja biegania po ścianach, tymczasem w Ghostrunnerze bieganie po ścianach jest głównym elementem zabawy. Już tytuł zdradza, że będzie to koktajl raczej

znanych motywów, pobrzmiewa w nim przecież i japoński „Ghost in the Shell”, i „Blade Runner”. Tytuł tego drugiego zresztą pasowałby tu lepiej niż do filmu, gdyż bohater naprawdę biega z ostrzem – kataną. I to bieganie, skakanie, nabieranie prędkości jest czymś istotnym i odróżnia naszego cyborga od



✚ Wprawdzie nie kleimy się do ścian jak Spider-Man, ale możemy bujać się na energetycznych linach.

✦ Grę zaczynamy z klasyczną kataną, ale na odkrycie czekają także inne cyberpunkowe ostrza.

✦ Rozkład, industrial, mrok, neony i mgła – niby nic nowego, a wciąż robi odpowiednie wrażenie.

## STAWKA WIĘKSZA NIŻ ŻYCIE: WIEŻA DHARMA TO STRUKTURA STANOWIĄCA OSTATNI BASTION OCALAŁEJ LUDZKOŚCI. KTO KONTROLUJE JĄ, KONTROLUJE PRZYSZŁOŚĆ CAŁEGO ŚWIATA.

choćby bohatera Metal Gear Rising, gdzie najważniejsze było siekanie.

To dynamiczna platformówka z perspektywy pierwszej osoby, w której skaczymy nad bezdennymi strukturami, ślizgamy się, biegamy po ścianach i billboardach, bujamy się na linie niczym Spider-Man (czy raczej Turrigan 3). Punktowana jest tu szybkość – musimy dobiec do przeciwnika i usiec go, zanim nas zastrzeli i odeśle do punktu kontrolnego. Żadnego skrytobójstwa, tylko frontalny atak, omijanie pocisków dzięki wyostrzonym zmysłom

(klasyczny bullet time), a przede wszystkim – taktyka. Pod tym względem gra przypomina czasem Hotline Miami – wpadamy do zamkniętego obszaru, w odpowiedniej kolejności eliminujemy rozstawionych przeciwników, wybieramy drogę, jak zatańczyć ten śmiertelny taniec, w którym każdy błąd oznacza rozpoczęcie sekwencji od nowa. Mimo że gra stawia wyzwania, jest też dość wyrozumiała, nie szczędząc punktów kontrolnych, chociaż starsi gracze (jak ja) pewnie doceniłby możliwość zapisu stanu (po przerwaniu trzeba zaczynać poziom od nowa).

✦ Zaczynamy na samym dole, idziemy na szczyt – im wyżej, tym ładniej.

✦ Strażnik, który na czas nie zszedł z drogi rozpędzonego cyberwojownika, reszta typa leży w drugim kącie.



Poza tytułem w samej grze znajdziemy nawiązania do różnych cyberpunkowych klasyków, jak „Matrix” czy „Tron”. Historia jest dość standardowa – miejscem akcji jest hiperstruktura, miasto-wieżowiec, ostatni bastion ludzkości rządzony przez tyrana. Graczowi przypada zaś rola tytułowego Ghostrunnera – cybernetycznego ninjy (z wyglądu) i samuraja (z funkcji), który po nieudanej misji trafia na dno. Droga na szczyt nie będzie prosta, ale zapewni doskonałą zabawę. ▬



# 85

Chcecie cyberpunka, oto cyberpunk w stanie czystym – robotynia uprawiający parkour i taniec śmierci z kataną w rytmie syntezatorów w mrocznej miejsko-industrialnej wieży pokrytej neonami we wszystkich językach świata. Dynamiczna gra akcji o prostych zasadach i wciągających wyzwaniach.



Bohaterowie potrafią skakać lub zepchnąć wroga w przepaść, nieznaną jest im za to filozofia unikania ciosów. Autorzy powinni powiększyć wachlarz bojowych umiejętności herosów...



Walki toczone są wyłącznie w trybie turowym. Starcia bywają naprawdę wymagające i duża w tym zasługa losowości - bohater potrafi chybić nawet wtedy, gdy wróg stoi tuż przed jego nosem.

Świat Baldur's Gate 3 to nie miejsce dla mięczaków. Ci, którym nie dopisało szczęście, kończą jako uchodźcy, z kolei inni stają się przegryzką dla stworów lub - jak pewien gnom głębinowy - rozrywką dla goblinów.



**DOCELOWO W BALDUR'S GATE 3 DOSTĘPNYCH BĘDZIE TUZIN KLAS POSTACI. NA RAZIE WYBÓR MAMY OKROJONY DO POŁOWY Z NICH.**



PRODUCENT Larian Studios Wersja PL: tak

Pjotsze **ACCESS**

Z biegiem lat traciłem nadzieję na to, że kiedyś dane mi będzie zagrać w kolejne odsłony Baldur's Gate. Wszystko zmieniło się w dniu, gdy studio Larian zapowiedziało wydanie trzeciej części sagi. Zapowiadało się dobrze. W końcu Belgowie ze swoim Divinity: Original Sin 2 udowodnili, że potrafią zaoferować graczom roleplayowy produkt z wysokiej półki.

Gdy jednak patrzyłem na materiały promocyjne trójki, trudno było oprzeć się wzbierającej fali niepewności - czy to jeszcze Wrota Baldura, czy może jednak - trochę inaczej ubrany - kolejny Grzech Pierworodny? Po zapoznaniu się z wczesnodostępową wersją Baldur's Gate 3 powątpiewania nie przyskają. Nie chcę być jednak źle

zrozumiany - nowy tytuł Larian ma wiele do zaoferowania i to już teraz. A należy zaznaczyć, że jest to bardzo wczesny dostęp, ponieważ rozpoczynając przygodę, natknemy się na wiele błędów i niedoróbek. Niektóre z nich mogą wywołać uśmiech na twarzy, jak choćby szybujące na wysokość piętnastego piętra truchła wrogów po ich ubiciu. Z kolei inne doprowadzić mogą człowieka do szwskiej pasji, bo dawno nie kląłem tak jak w momencie, kiedy program postanowił wyjść do pulpitu w trakcie zapisywania stanu gry. Miało to miejsce tuż po ciężkiej walce z jednym z lokalnych bossów, w twierdzy pełnej goblinów. Nie był to jedyny taki przypadek, ale akurat ten zabolął mnie najmocniej. Ufam jednak, że Belgowie dopracują trzecie Wrota Baldura, słuchając uwag i skarg



graczy, dokładnie tak jak w przypadku Original Sin 2.

Jedną z pierwszych rzeczy do poprawienia jest zarządzanie ekwi- punktem drużyny, ponieważ jego obecna forma to prawdziwa kator- ga. Rozwiązanie z najnowszego Wasteland lub chociaż z Pillars of Eternity, gdzie ekipa ma ogólnodo- stępny schowek, sprawdziłoby się tu znakomicie. Swen Vicke i jego lu- dzie powinni też zastanowić się nad lepszym wprowadzeniem gracza do świata przedstawionego w grze. Z pewnością część z osób sięgają- cych po ten tytuł może na początku poczuć się odrobinę przytłoczona zalewem informacji lub mechanik. Autorzy przygotowali krótkie notki wyjaśniające część zagadnień, ale zabrakło leksykonu przedstawia- jącego świat Zapomnianych Krain. Taką encyklopedię zrobiło chociaż- by BioWare przy okazji Mass Effect lub Obsidian, tworząc wspomniane Pillarsy. Weterani serii również mogą poczuć się tu odrobinę nie- swojo. Owszem, historia rozpoczy- na się na statku illithidów, co chwila

słyszemy o tytułowym mieście, a do drużyny możemy przygarnąć gadatliwego maga z Waterdeep. Ale mimo to trudno uwierzyć, że obcujemy z trzecią odsłoną Wrót Baldura – spodziewałem się już na starcie choćby małych nawiązań do przygód Dziecka Bhaala i Imoen. Ot, takiego puszczenia oczka do starych fanów cyklu.

W Baldur's Gate 3 czuć za to du- cha Original Sin, jakby światy Torilu oraz Rivellonu połączyły się w jeden. To akurat nie powinno stanowić większego problemu dla tych, któ- rym Grzech Pierworodny bardzo się podobał. Od strony graficznej oba tytuły prezentują się dość podobnie. Twórcy skorzystali również z wielu mechanik ze swojej poprzedniej pro- dukcji, co przełożyło się na ciekawe opcje eksploracji całkiem pokaźnej mapy oraz mnogość zagrywek taktycznych w trakcie walki. Chcesz wyeliminować grupkę wrogów w jak najkrótszym czasie? Nic prostszego, wystarczy podłożyć im za plecami beczkę prochu, a następnie za pomocą czarów lub podpalonej



■ Zachowanie kamery bywa dość niezrozumiałe, na przykład czasem w trakcie wykony- wania przez postać ataku krytycznego widzimy tylko dwudziestościen- ną kostkę oraz kawałek ściany lub drzewa.

strzały urządzić adwersarzom imprezę sylwestrową. Stojący na da- chu wartownik może zaalarmować zgraję swoich kumpli, jeśli zobaczy zagadka z dachu lub wsadzić mu sztylet między żebra? W sprawnym rozwiązaniu takich problemów jedynie pomysłowość oraz szczęście gracza stoją mu na przeszkodzie.

Gra bywa bezwzględna ni- czym najokrutniejszy Mistrz Gry i udowadnia to nawet przy okazji licznych testów umiejętności. Jeżeli w trakcie rozmowy rzut kością nam się nie powiedzie, w najlepszym wypadku rozmówca nas wyśmieje. W najgorszym czeka nas śmierć lub walka z wyprowadzonym z równowagi jegomościami. Co ciekawe, autorzy postarali się o to, aby wszelkie kwestie wypowiedane przez NPC były w pełni udźwięko- wione, a także wyglądały równie filmowo jak w serii Dragon Age. Marzy mi się jednak, aby w trakcie dopieszczania tytułu ktoś w na- szym kraju zdecydował się na stwo- rzenie pełnoprawnej polskiej wersji językowej. Ach, żeby móc znów usłyszeć głos Piotra Fronczew- skiego, Wiktora Zborowskiego lub Henryka Talara. Może trójka różni się od swoich starszych sióstr, ale to jednak wciąż Wrota Baldura. ■

## Herosi

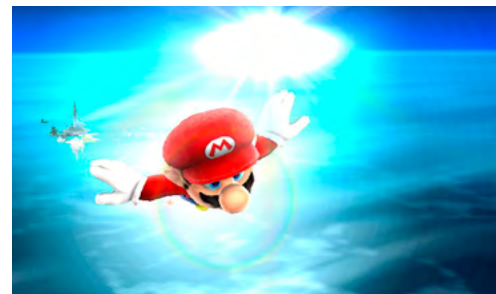


Podobnie jak w Original Sin 2 ekipa Larian przygotowała zestaw gotowych postaci do wyboru, jeśli nie będziemy chcieli tworzyć swojego bohatera. Możliwość gry Lae'zel lub Galem zosta- nie jednak odblokowana dopiero w pełnej wersji Baldur's Gate 3.

■ Oddana do dyspozycji graczy mapa jest naprawdę duża, znajdziemy tu wiele miejscówek, których zwiedzanie może odciągnąć nas od głównego wątku fabularnego.



■ Tytuł z wielkim potencjałem wyglądający niczym bliki kuzyn Original Sin. Warto obdarzyć Larian kredytem zaufania, ponieważ na przestrzeni ostatnich kilku lat udowodnili, że potrafią stworzyć kapitalne RPG.



➤ Super Mario Galaxy staje na wysokości zadania i ciągnie całą trójkę do góry. Iście kosmiczna przygoda.

Zupełnie nieintuicyjne sterowanie doprowadza do szału, a mnogość błędów i trudność w opanowaniu rozgrywki sprawiają, że ma się ochotę złamać Switcha na pół. Wizualnie gra prezentuje się prześlicznie, lecz grywalnością kuleje na tyle, że radzę każdemu zwyczajnie ją pominąć.

Najsilniejszą pozycją w zestawieniu jest zdecydowanie Super Mario Galaxy i śmiało powiem, że całą paczkę warto kupić dla tej jednej gry. Mechanika zakrzywionych grawitacji, przemieszczania się między planetami i odkrywania nowych planz daje mnóstwo satysfakcji, a poziomy są świetnie zaprojektowane. Jakościowo Galaxy nie odbiega mocno od Super Mario Odyssey, a i graficznie nieźle się wpisuje we współczesną generację. Sterowanie zostało przystosowane całkiem nieźle pomimo kilku czkawek, gdy zamiast WiiMote'a musimy używać ekranu dotykowego, co nie jest najwygodniejsze.

Jak już wspominałem, Mario jest najczęściej odgrzewanym kotłem gier wideo, a tym razem nie dodano nawet panierki. Całą paczkę Super Mario 3D All-Stars śmiało polecam tym, którzy nigdy nie grali w Super Mario Galaxy czy Super Mario 64. Graczom, którzy mają już te tytuły za sobą, sugeruję w tym miesiącu inne, bo ta reedycja nie wnosi nic nowego. ■

# Super Mario 3D All-Stars

➤ Super Mario 64 w wysokiej rozdzielczości prezentuje się paskudnie, ale grywalność w ogóle nie ucierpiała.

SWITCH

PRODUCENT Nintendo **Wersja PL:** nie

■ Sos

**W** tym roku Mario obchodzi swoje trzydzieste piąte urodziny i Nintendo nie zwalnia ani na chwilę. Jedną z głównych pozycji w menu odgrzewanych wielokrotnie kotletów jest Super Mario 3D All-Stars.

Tytuł - nawiązujący do znanego z Super Nintendo remake'u trzech pierwszych części przygód wąsatego hydraulika - tym razem zagościł na Switchu. Zawiera trzy pierwsze części trójwymiarowych przygód Maria: Super Mario 64, Super Mario Sunshine i Super Mario Galaxy.

W przeciwieństwie do oryginalnego Super Mario All-Stars nie ujrzymy tu stworzonej od nowa przepięknej grafiki. Co prawda tytuły zostały zaadaptowane do wyższej rozdzielczości, poprawiono niektóre tekstury i sterowanie, naprawiono też kilka błędów, ale całość wizualnie ani funkcjonalnie prawie nie odbiega od oryginałów.

Same gry zestarzały się z godnością. Super Mario 64, choć jest pradiadkiem platformówek 3D, wciąż trzyma fason i mimo rozlanych tekstur i ostrych krawędzi jest niesamowicie grywalny, więc jeżeli kogoś ominęła magia tego tytułu, to może być dobry moment na nadrobienie zaległości.

Super Mario Sunshine jest tak samo niedopracowany jak w dniu premiery na GameCubie.

## Po staremu

Poza kilkoma retuszami grafika w grze nie została ulepszona. Wszystkie ulepszenia z Super Mario 64 DS również poszły w niepamięć, a szkoda.

➤ Super Mario Sunshine to archeologiczna ciekawostka, którą polecamy tylko najbardziej zawiętym miłośnikom serii.



# 66

■ Super Mario 3D All-Stars to świetna przypomnijka o tym, że Super Mario 64 nie bez powodu jest prekursorem platformówek, że Super Mario Galaxy w wieku trzynastu lat wciąż potrafi zadziwiać i zachwycać oraz że Super Mario Sunshine to pomyłka.

# RIDE 4



PC PS4 XONE

PRODUCENT Milestone Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

**S**ymulator wyścigowych motocykli Ride 4 pozwala poczuć szum wiatru w słuchawkach, a przy tym nauczyć się cierpliwości i wytrwałości.

Dzięki Ride 4 powróciły koszmary z mojego dzieciństwa. Wraz z komputerem MSX dostałem dyskietkę z grami, na której znajdował się symulator Formula 1. To tytuł, który nie wybaczał - wystarczyło na chwilę zjechać z asfaltu, a bolid się rozbił (co oznaczało koniec wyścigu). Ride 4 to symulator, który jakoby jest przyjazny dla początkujących. No nie wiem! Żeby zacząć grę, trzeba przejść eliminacje - wykręcić odpowiedni czas na zamkniętym torze. Niby nic trudnego, ale, po pierwsze, musiałem w ogóle nauczyć się prowadzić motocykl - to zupełnie inne doświadczenie niż jazda (wirtualnym) samochodem czy arkadowym jednoślądem z Burnout Paradise. Po drugie - gdy już załapałem co i jak, okazało się, że to Dark Souls gier wyścigowych - udało mi się uzyskać dobry czas, ale nie został zaliczony. „Invalid lap”. Okazało się, że w czasie próby czasowej nie wolno dotknąć oponą trawy! No cóż, restart, restart, restart. Aż się nauczyłem. I było to wyjątkowo satysfakcjonujące.

Dopiero po tym zdanym egzaminie gra otwiera przed nami swój sezon. Czego tu nie ma! W garażu dealerów



Trasy i tory umieszczone są w Azji, Europie i Ameryce Północnej, ale gra raczej nie stawia na doznania turystyczne.



Widok z trzeciej osoby pozwala podziwiać opięte kombinezony sylwetki, a z pierwszej - poczuć się jak na prawdziwym motorze.

znajduje się 175 maszyn znanych producentów - od Ducati, Kawasaki czy Yamahę po Harleya i szwedzką Husqvarnę. Motocykle nabywa się za zdobyte kredyty, ale niektóre modele możemy sobie pożyczyć na przejażdżkę. Firmowe są również kaski, kombinezony i rękawice, w które możemy odziać kierowcę (lub kierowczynię), co jest standardem w porządnym symulatorach sportowych (specjalnie ciuchy przeznaczono na wyścigi harleyem!). Dla miłośników dekoracji oddano do dyspozycji edytor naklejek - można wyczyniać w nim różne cuda (w wolnej chwili mam zamiar ozdobić swoją ścigalkę na wzór motocykla z „Akiry” - albo poczekam, aż ktoś to zrobi i wystawi w galerii online). Oczywiście możemy też grzebać w silniku i innych podzespołach.

Kolejna rzecz - trasy. Umieszczone je na trzech kontynentach - Europie, Azji, Ameryce: od torów po zamknięte ulice. Generalnie jest ładnie, ale czasem wywalając się na ryj, można zauważyć jakąś teksturę po taności albo kukłową publikę; jednak pędząc, nie zwracamy na to uwagi, a same pojazdy są wykonane bez zarzutu.

Gra faktycznie jest przyjazna dla nowych - można włączyć wskaźnik idealnej trasy, uprościć fizykę (twórcy chwalą się, że w tej edycji osiągnęli nowy poziom realistycznego odwzorowania), ogłuścić przeciwników (kosztem zdobywanych punktów), co wcale nie sprawia, że zabawa staje się łatwa. Tryb kariery (na początek znów do wyboru Ameryka, Azja lub Europa) jest sporym wyzwaniem. ■

# 84

Wyjątkowy tytuł dla koneserów jednoślądów. Wielki garaż znanych (i nieznanymi) marek, zróżnicowane graficznie trasy, niezła grafika, a przede wszystkim realistyczny i niewybaczający błędów silnik fizyczny, który daje zarówno w kość, jak i wielką satysfakcję z opanowania maszyny.





✚ Latanie TIE fighterem to oldskul. Statki te nie mają tarcz ochronnych, więc tylko metal dzieli nas od kosmosu.

✚ Skok w hiperprzestrzeń. SW: Squadrons nie ma otwartego świata, dlatego cele kosmicznych podróży determinowane są scenariuszem.

# Star Wars: Squadrons

PC PS4 XONE

PRODUCENT Motive Studios **Wersja PL:** tak

■ Marcin M. Granat

**N**a ekranie rysuje się kosmiczna otchłań, a z głośników zaczyna lecieć orkiestrowy patos. Dynamika forte, uderzenia w wielkie bębny i stanowcze dźwięki instrumentów dętych podsycane są tremolami i znanym każdemu leitmotiwem. Tak jest, mamy nowe Gwiezdne wojny!

Tym razem twórcy położyli nacisk na potyczki kosmicznych statków, których posmakować możemy zarówno z perspektywy Nowej Republiki, jak i Imperium. Star Wars: Squadrons prezentuje świetny tryb dla pojedynczego gracza, w którym na zmianę służymy jasnej i ciemnej stronie Mocy, wcielając się w dwóch młodych,



✚ Pogawędki w hangarze zdradzają przeszłość naszych kompanów. Postać po lewej to rdzenny mieszkaniec planety Mimban.

zdolnych pilotów. Początek historii jest nostalgiczny, ponieważ cofa nas do zniszczenia planety Alderaan, ale później fabuła opowiada o nowych wydarzeniach, na pierwszy plan wysuwając zainicjowany przez rebeliantów Project Starhawk.

Zza sterów statków wysiadamy na krótko, by wysłuchać odprawy i zamienić kilka niezobowiązujących zdań z postaciami niezależnymi w hangarze. Wszystko to jest jednak zaledwie przedsmakiem do właściwej przygody, czyli multiplayera. A w nim, już jako doświadczony w wyborze kosmicznych statków pilot, sami określamy model swojego pojazdu. Może to być między innymi bombowiec, zwrotny TIE fighter czy X-wing. Statki można ponadto modyfikować: dorzucić wzmocnienie kadłuba, wybrać dodatkowe rakiety kosztem systemu naprawczego czy zdecydować się na silnik, który gwarantuje lepsze przyspieszenie w zamian za

obniżoną zwrotność. Strategiczne myślenie nie może nas też opuścić, gdy wyjdziemy poza menu i obierzemy na celownik wroga. Podczas rozgrywki trzeba bowiem ręcznie rozdzielać moc pojazdu na silnik, broń i tarcze ochronne. Gdy jest nam na rękę ucieczka, wrzucamy całą moc na komponenty silnika i zostawiamy wroga w tyle. Gdy ostrzelujemy oponenta, najlepiej skierować zasoby energetyczne na broń, a gdy jesteśmy celem ataku nieprzyjaciela, warto zregenerować tarcze. Te ostatnie można zresztą rozdysponować równomiernie po całym pojeździe, ale też skupić całkowicie na przodzie lub tyle statku.

Star Wars: Squadrons oddaje galaktyczne loty w sposób zbliżony do symulatorów, choć jest bardziej uproszczony w stosunku do chociażby Elite Dangerous. Warto jednak grać w ten tytuł za pośrednictwem joysticka i przepustnicy. A ponieważ gwiazdowojeńni piloci zawsze mają na głowach hełmy, jeszcze lepiej założyć gogle wirtualnej rzeczywistości. Gdy w trybie VR zasiadłem w klaustrofobicznym kokpicie X-winga, poczułem się jak elitarny pilot Nowej Republiki! ■

**85**

■ EA wydało świetny produkt. Gra jest atrakcyjna zarówno dla początkujących, jak i weteranów pamiętających Wing Commandera. Jest moc, nostalgia i high-endowe doświadczenia.



# Crash Bandicoot 4: Najwyższy Czas

PS4 XONE

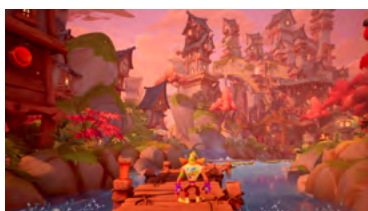
PRODUCENT Toys for Bob Wersja PL: tak

Pocztar



Jamraj Crash, maskotka PSX, powraca w czwartej (a tak naprawdę w ósmej lub nawet dwunastej, jeśli liczyć wyścigowe spin-offy) części uroczych, niezwykle kolorowych platformówek, na których łamaliśmy palce jeszcze w latach dziewięćdziesiątych.

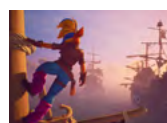
Czwarty Crash to udany miks starego z nowym, pozwalający na dostosowanie sposobu zabawy pod siebie. Tryb Nowoczesny oferuje liczne checkpointy, nielimitowane zgony i dodatkową pomoc, a Retro, przeznaczony dla masochistów, przypomni, jak to drzewiej bywało. W nim będziecie powtarzać levele dziesiątki czy setki razy, dopóki nie zakodujecie ruchów w pamięci mięśniowej. Polecam, jeśli jesteście w stanie powstrzymać się od rzucania padem w telewizor, a wasze rodziny nie mają nic przeciwko głośnym bluzgom.



W kwestii rozgrywki niewiele się zmieniło. Nadal trzeba mieć małpią zręczność i błyskawiczny refleks, aby odmierzać skoki co do centymetra, efektywnie przechodzić poziomy i bić rekordy w biegach na czas - samemu lub w kooperacji polegającej na przekazaniu pada drugiemu graczowi - jak za starych dobrych czasów. Piękna, szczegółowa, tętniąca barwami grafika i głębia poziomów sprzyjają zagłębieniu w każdy kąt i obsesyjnemu szukaniu skrzynek. Trzeba wykazać się pomysłowością, spostrzegawczością i cierpliwością, by dopaść wszystkie znajdki i odblokować na przykład odjazdowe skiny bohaterów. Wyzwania są różnorodne - mieszanka przeszkód terenowych, walk z bossami i wykorzystania kultowych masek do manipulacji czasem, materia czy grawitacją, do tego próba opanowania pędzącej motorówki lub misia polarnego. Wszystkie stanowią wyzwanie dla palców, oczu, refleksu i sprytu. Co ważne, dają radość o wiele częściej, niż powodują bezsilność i frustrację, chociaż na przynajmniej dwóch poziomach będziecie przeklinać sadystycznych deweloperów, a także ich przodków i potomków. Setki prób gwarantowane.

Opancerzeni przeciwnicy, zionące ogniem przeszkody i skrzynki nafaszerowane TNT - w niektórych miejscach bywa ciasno i trzeba ostrożnie lawirować. Im dalej, tym trudniej.

## Piratka



Tawna to znana z serii postać, w którą również w tej części możemy się wcielić. Kiedy jej drogi krzyżują się z Crashem, możemy oglądać te same wydarzenia z jej perspektywy. Ze swoją liną idealnie pasuje do pirackich klimatów.



Do celu rzadko prowadzą dwie drogi. Każdy level ma rundę bonusową, a Taśmy Corteksa to dodatkowe planse do zdobycia.

Poziomy nie są długie, a skoki w czasie często zmieniają nam środowisko - prehistoria, pustynia, tropiki, śnieg, aż po futurystyczne miasta i fabryki. To głównie gatunkowy standard, ale bardzo miódny, bo pościg za czarnymi charakterami ma sporo kreskówkowego uroku i humoru. Dostajemy kilku grywalnych bohaterów, a każdym porusza się nieco inaczej, co bywa mylące. Po kilku godzinach gry Crashem, dysponującym podwójnym skokiem, przesiadka na postać, która jest go pozbawiona, „kosztuje” niepotrzebne zgony. Najlepiej grało mi się Dingodilem, który zasługuje na własny spin-off. Może przyciągać wybuchowe beczki odkurzaczem i rzucać nimi we wrogów. Inne postacie mają na przykład hak z liną czy pistolet zmieniający wrogów w kamień lub galaretkę, co często wplecione jest w eksplorację lub stanowi element łamigłówki. Nie zabrakło klasyki, jak zawalające się platformy, rajd po szynie czy ucieczka przed czymś w dół ekranu, w stronę gracza. Czasem trzeba manipulować przeszkodami w locie w zabójczym tempie - niektóre moce sprawiają, że część obiektów znika, żeby mogły pojawić się inne. Nie ma czasu odetchnąć, u rąk brakuje palców, ale każdy nowy pomysł pasuje do klasycznej koncepcji na tyle, że grając w nowego Crasha po wielu, wielu latach, nadal czułem się jak w domu. ■

80

Więcej tego samego, tylko lepiej, szybciej i ładniej. Jeden z najlepszych przedstawicieli gatunku, chociaż krótki i ze sporym recyklingiem poziomów. Hardkorowy będą szlifować umiejętności przez setki godzin, pozostali dostaną oczopląsu, migreny, spocą dłonie i... poczują spełnienie.



✚ Wyjścia obstawione, pułapka założona, granaty w dłoniach, więc pora zastrzelić jednego z wrogów, by skłonić pozostałych do opuszczenia budynku.

# Partisans 1941



PRODUCENT Alter Games **Wersja PL:** tak

■ Sir Haszak

**A**lter Games udało się zrobić bajkę w realiach drugiej wojny światowej. W tę strategię czasu rzeczywistego gra się równie dobrze, jak ogląda „Czterech pancernych i psa”, ale save'y wgrzywa równie często jak w *Commandos: Behind Enemy Lines*.

Niby wszystko to już znamy: faszyci najeżdżają Matuszkę Rasiję, niosąc biedę, rozpacz i śmierć. Armia Czerwona bohatercko wycofuje się na wschód, a na zajętych przez okupanta terenach chłopci, robotnicy i inteligenci pracujący organizują partyzantkę. Przychodzi nam przejąć kontrolę nad jednym z takich oddziałów. Jest on o tyle specyficzny, że nie liczy zbyt wiele osób, za to wykonuje akcje w stylu komandosów.

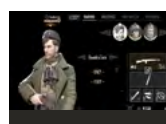
Jeśli porównać dzieło Alter Games z pierwowzorem Pyro Studios, jest ono z jednej strony znacznie bogatsze pod względem złożoności gry, ale już nie pod względem różnorodności miejsc i zadań. Nasi partyzanci rozwijają swoje umiejętności, co zwiększa ich skuteczność na polu walki. Nie wszyscy wykonują zadania bojowe. Podczas gdy wybrana grupa

walczy, inni zdobywają pożywienie, przygotowują posiłki czy naprawiają sprzęt. W *Partisans 1941* często mamy też okazję postrzelać, choć skradanie się jest podstawą w zmaganiach z przeważającymi siłami wroga. Członkowie oddziału muszą zachowywać się cicho, ponieważ wróg słyszy hałas i stara się na niego reagować. To zresztą można znakomicie wykorzystywać do wabienia w pułapki zdeorientowanego wroga.

Jednak do pokonania przeciwnika nie zawsze potrzeba niezwyklej przebiegłości i planowania. Wystarczy błąd SI. Przekonało mnie o tym trzech Niemców, którzy podeszli grupą do drzwi otworzonych znieścacka przez partyzanta. Tak piękne zgrupowanie otrzymało granat z dostawą do stóp, nie wykonało ani kroku wstecz (zazwyczaj w takich sytuacjach wrogo wie uciekają!) i było po sprawie.

Trzeba jednak pamiętać, że w otwartej strzelaninie nasi

## Bohater



**Każdy z członków oddziału ma zdolności do posługiwania się określonymi rodzajami broni, które rozwijamy.**

Dają spore premie na polu bitwy. Są także premie, które można rozwijać u kilku żołnierzy. Na przykład zwiększenie pojemności plecaka. Ponieważ SI kiepsko zarządza miejscem w plecaku, usprawnienie to bardzo zyskuje na atrakcyjności.

✚ W obozie dzielimy zadania między partyzantów. Niektórzy idą na akcję, inni na ryby.

bohaterowie nie mają szans. Nawet z wysokim poziomem morale, który obniża ryzyko trafienia. Wyjątkiem jest stanowisko karabinu maszynowego stojącego za workami z piaskiem, które dość umownie zastępują go jak płyta pancerna.

Nasze boje toczymy w wioskach i lasach, co na pierwszy rzut oka wygląda mało atrakcyjnie. W rzeczywistości szybko jednak zapominamy o tej pozornej monotonii, bo gra wciąga, a przy tym jest trudna. Jeden niewłaściwy ruch i można zaczynać od nowa. Szybki zapis i szybkie wczytanie to najczęściej używane polecenia.

*Partisans 1941* z jednej strony prezentuje oficjalną, kremłowską wersję partyzanckiej wojny ojczyźnianej. Ma ona niewiele wspólnego ze znacznie bardziej ponurą rzeczywistością. Z drugiej jest całkiem sprawnie zrobioną grą, wymagającą jeszcze szlif. Na pewno warto się jej przyjrzeć. ■



■ Dobry miks skradanki, walk wręcz i strzelania podany w sosie kremłowskiej wizji wielkiej wojny ojczyźnianej. Mimo pewnych niedoróbek (choćby obsługa inwentarza!) gra broni się prawie tak skutecznie jak nasz oddział partyzancki przed faszystami.



❏ Nie tylko mamy dni i noce, ale także cztery pory roku - ze wszystkimi tego konsekwencjami. Zmieniają się co trzy doby, ale to dobry wybór dla rozgrywki.

# MEDIEVAL DYNASTY



PRODUCENT Render Cube **Wersja PL:** tak

■ Piotr Pieńkowski

**U**ruchamiając Medieval Dynasty, nie miałem pojęcia, co to za produkcja. Ot, coś w średniowieczu, tyle że polskie oraz ponoć w bardzo realistycznej i przepięknej scenerii. I fakt, takie widoki były chyba tylko w Kingdom Come: Deliverance. Acz tutaj są nawet lepsze, bo mamy nie tylko cykl dobowy, ale także wszystkie cztery pory roku. Po prostu aż zatyka.

A propos wspomnianego tytułu, w pierwszej chwili pomyślałem, że tytuł Render Cube to polska odpowiedź na ten czeski hit sprzed lat, ale nie, szybko się przekonałem, że to coś całkiem innego. Głównie dlatego, że mamy tu nie tyle CRPG, co survival skrzyżowany ze strategią - a to zupełnie inna para kaloszy. Bo owszem, w grze są misje główne i poboczne, jest także drzewko rozwoju - i to całkiem zaawansowane, dotyczące zarówno umiejętności postaci, jak i dostępu do określonych technologii. Ale to tylko jeden z elementów, który w istocie ma wspierać survivalową i strategiczną stronę rozgrywki. I to jest clou tej produkcji.



❏ Nad SI zwierząt trzeba jeszcze popracować, ale bogactwo interaktywnej fauny i flory już teraz nadrabia to z nawiązką.



## Plany



**Render Cube ma ambitne plany i to cieszy.** Będzie hodowla zwierząt, rybołówstwo, wierzchowce, bandyci na drogach i najważniejsze - multiplayer!

Wcielając się w głównego bohatera, od razu odkrywamy, że ani to zaginione ksiąźtątko, ani młody czarodziej, ani nawet biedny rycerzyna. Ot, zwykły chłopak żądny przygód. Na początek dostałem kilka rad od przyjaciela rodziny, młotek w spadku po wuju i kopniaka na drogę. A na tej drodze szybko zrozumiałem, że picie wody z rzeki oraz jedzenie grzybów czy jagód daleko mnie nie zaprowadzi. Musiałem więc zbudować siekiere, ściąć kilka drzew, zrobić drewniane włócznie i iść na polowanie. I cieszy fakt, że lasy tutaj są pełne wszelakiego zwierzera, ale do bezpiecznych nie należą na pewno. Kilka śmierci później miałem już zapasy mięsa, a nawet małą, lichą chatynkę. A potem zbudowałem jeszcze warsztat, magazyny, tawernę, a także zaorałem pole na parębie, która „mi się zrobiła” nieopodal (acz na razie zabrakło mi kasy na nasiona). Tak przygotowany, rozumiejąc, że samotny survival to jednak nie to, zwłaszcza przy nadchodzącej zimie,

udałem się do najbliższej wioski. Raz, żeby wypełnić jakieś misje, a dwa, żeby namówić kilku tubylców na dołączenie do mnie. No i żeby poszukać sobie żony. Z młodzieńcami nawet jakoś poszło, więc przydzieliłem im zajęcia i domy. Ale z kobietami... Ech, czy ja już zapomniałem, jak to się robi? Raz nawet usłyszałem, żebym się najpierw umył - bo faktycznie w tej grze jest taka opcja. Koniec końców znalazłem pewną Malwinę. Tyle że w mojej wiosce wciąż brakowało jedzenia i Malwinka... rzuciła mnie. Dopiero Inga. Ingusia. I nasz synek. Dziedzic!

No i tak to się mniej więcej toczy w Medieval Dynasty. Gra jest niesamowicie wciągająca i to już teraz, w becie, choć przecież wciąż są w niej rzeczy do poprawienia - na przykład SI zwierząt, które biegają czasem jak oszalałe, czy SI ludzi, którzy siadają w dziwnych miejscach. Ale to wszystko drobniaczka. Pomyśl sam w sobie jest po prostu strzałem w dychę. I powiem tak - jeśli Green Hell był survivaliem 2019 roku, to w roku 2020 tytuł ten na pewno należy do Medieval Dynasty. Polecam! ■



■ Krzyżówka średniowiecznego survivala ze strategią w doskonałej oprawie audiowizualnej.  
 ■ Już teraz całkowicie grywalna, wciągająca, oryginalna - a to dopiero wczesny dostęp.



Podczas interakcji z przedmiotami u bohatera wyzwalane są reminiscencje. Nie wszystkie to miłe wspomnienia.

produkcji z wyborem prześladowającego nas mordercy. Sztuczna inteligencja Zodiaka kuleje na każdym kroku (jego AI jest mniej więcej na poziomie Kakodemonia z Dooma 3), jego postać ma problemy z poruszaniem się (krzak potrafi ją zablokować), denerwuje też fakt, że prześladowca czasami potrafi dostrzec nas przez przeszkody, gdy na przykład kucamy za samochodem.

Już miałem z ciężkim sercem wystawić grze ocenę 10/100, lecz zobaczyłem pierwsze jej zakończenie. Potem uruchomiłem tytuł po raz drugi i poznałem inny, też niezły, finał rozgrywki. Okazuje się, że ten indyk ma potencjał. Prosta, pozbawiona detali grafika rekompensowana jest nieodkrywczą, ale przyzwoitą szatą muzyczną klasycznego kina grozy. Upośledzone zachowanie zabójcy można wybaczyć dzięki głębokiemu nakreśleniu charakteru protagonisty i związku jego życia osobistego z działaniami Zodiaka. Uwzględnienie tylko dwóch scen zbrodni (nad jeziorem Berryessa i w Riverside) rekompensowane jest przez wiele zakończeń. Ambitny projekt trochę przerósł twórców, ale można dać mu szansę, szczególnie jeśli lubicie chodzone gry bez nadwyrażających umysł zagadek i tematykę seryjnych morderców. ■

# This is the Zodiac Speaking

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Punch Punk Games Wersja PL: tak

Marcin M. Granat

Na przełomie lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych ubiegłego wieku na Zachodnim Wybrzeżu USA, a szczególnie w rejonach San Francisco, pojawiła się wielka fala ruchu hippisowskiego, która objęła z czasem cały świat.

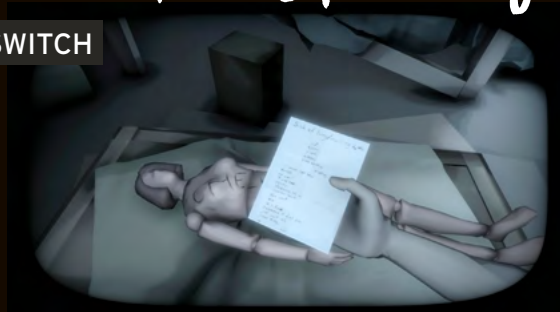
Latem miłości 1967 roku, antywojenne hasła, psychodeliczna muzyka i rewolucja obyczajowa – wszystko to zbiegło się w miejscu i czasie ze zjawiskami będącymi na przeciwległym biegunie pokoju i akceptacji: zabójstwami Zodiaka. Nigdy niewykryty seryjny zabójca, któremu udowodniono pięć morderstw, choć przypuszcza się, że mógł dokonać ich aż dwadzieścia osiem, terroryzował

Z zabójstwem Cheri Jo Bates wiąże się wiersz rzekomego autorstwa Zodiaka. Jego tytuł to „Sick of living/unwilling to die.”

Pomimo ciężkiej tematyki w grze nie ma szczególnie brutalnych scen.

w swoim czasie całe społeczeństwo. Jego motywami na zawsze pozostały domena spekulacji, a on sam pokretnie kreował swój wizerunek, wysyłając listy do redakcji gazet.

To właśnie słowa z jego korespondencji: „This is the Zodiac speaking” zostały wybrane na tytuł gry polskiego studia Punch Punk Games. Jako protagonista również otrzymujemy kopertę od Zodiaka. Jesteśmy bowiem dziennikarzem śledczym, który ma wątpliwą przyjemność nawiązania z nim kontaktu (co przypomina nieco prawdziwą sytuację Paula Avery'ego). Gra jest indyjskim walking simulatorem, w którym mamy do wyboru dwa tryby rozgrywki: Serial Killer oraz Story. W tym pierwszym podczas dokonywania rekonstrukcji zdarzeń ze scen zbrodni poluje na nas Zodiak. W drugim rozgrywka pozostaje bez zmian, poza obecnością mordercy. Przeszedłem grę w pierwszym i drugim trybie i muszę uczciwie przyznać: nie warto uruchamiać



55

Gra o Zodiaku bardziej skupia się na wewnętrznych rozterkach protagonisty niż mrocznym zabójcy. Zabugowana przygoda ma szansę zabłysnąć, ale błędy muszą zostać poprawione.

## A NIGHT IN THE WOODS

🦊 HIGHER » The railroad tracks remember times of their glory.  
The trees around them whisper about forgotten secrets.  
I feel the excitement rising deep within my stomach,  
then throughout my whole body.  
I am a razor-sharp knife. I am a sword. I am a gun  
waiting to be fired. I'm asleep for now, but soon someone  
will use me and I can't wait.  
I feel a pull and I surrender to it.  
I am pointed toward a clearing.  
There are piles of fresh corpses of people who died too  
young, skinned and mutilated. Their loved ones stand  
around them, grieving, unable to do anything, waiting.  
And suddenly they are just trees and tree trunks.

I roar.

I howl.

I look around.



# WEREWOLF: THE APOCALYPSE – HEART OF THE FOREST



PRODUCENT Different Tales **Wersja PL:** nie

■ Borek

**P**o zeszciorocznej premierze Wanderlusta nikomu raczej studia Different Tales przedstawiać nie trzeba. Właśnie wydaje swoją drugą grę: Werewolf: The Apocalypse - Heart of the Forest.

W pewnym sensie oba tytuły są do siebie bardzo podobne. Najprościej je określić jako interaktywne powieści: tu i tu produkcja bierze na siebie rolę mistrza gry, opowiada historię, ocenia akcje gracza i na ich podstawie prowadzi dalszą narrację, modyfikując dostępne wątki i podsuwając dostępne wybory. Na tym jednak się podobieństwa kończą.



■ Widoczne na górze ekranu statystyki postaci wpływają na dostępne akcje. Można je kompletnie zignorować, ale traci się wtedy pole manewru.

Wanderlust korzystał z własnego systemu, zaprojektowanego specjalnie na jego potrzeby, i ukrywał go przed graczem, a Heart of the Forest stosuje znany od lat system gry fabularnej „Werewolf: The Apocalypse” (znanej w Polsce jako „Wilkołak: Apokalipsa”) i wyświetla statystyki bezpośrednio na ekranie. Ten pierwszy tytuł był generalnie spokojną historią podróży, a drugi jest dość drapieżnym tekstem o ekologii i walce z wycinką w Puszczy Białowieskiej. Walce, w której – jako Maia Boroditch, dowiadująca się właśnie, że jest wilkołakiem (Garou, ta część historii wynika bezpośrednio z założeń świata W:TA) – gracz bierze udział.

Jako miłośnikowi dobrze skonstruowanych historii tytuł podobał mi się wystarczająco, żeby zagrać dwa razy (jest kilka różnych zakończeń). Formuła interaktywnej powieści z elementami RPG okazała się znakomicie nadawać do tworzenia gier zaangażowanych, a taką zdecydowanie jest Heart of the Forest. Mam jednak dwa zastrzeżenia.

Po pierwsze, jak na swoją długość historia zawiera zbyt wiele postaci i równoległych historii, więc dość łatwo się pogubić, a niestety nie ma możliwości wrócenia i sprawdzenia szczegółów. To spowodowało, że niektórych wyborów dokonywałem trochę losowo, bo nie mogłem

■ Jeżeli oczekujesz po grze czegoś więcej niż tekst do przeczytania i mniej lub bardziej ekspresyjnej grafiki, to nie jest tytuł dla Ciebie.

## System



„Werewolf: The Apocalypse”, jedna z trzech składowych „World of Darkness”, została pierwszy raz opublikowana w 1992 roku przez wydawnictwo White Wolf, a w 2004 roku (podobnie jak inne tytuły ze „Świata Mroku”) zastąpiona przez mocno zmodyfikowaną wersję „Werewolf: The Forsaken”. Tytuł jest na tyle popularny, że utrzymał się na rynku do dziś, w przyszłym roku planowane jest kolejne wydanie.

się oprzeć na wiedzy. Autorzy chyba zdawali sobie z tego sprawę, bo przemycili wśród statystyk listę osób i grup, z którymi ma się w czasie rozgrywki do czynienia, razem z określeniem ich nastawienia w stosunku do Mai. Pomaga, ale nie wystarczy. Po drugie, gra jest chyba aż za bardzo zaangażowana. Poważając zabieranie głosu w sprawie bliskich mi tematów w toczącej się wojnie kulturowej, miałem wrażenie, że za dużo grzybów w tym barszczu, że wyrazistszy efekt można było uzyskać, koncentrując się na jednym wątku.

Chociaż zajęły cały długi akapit, te zastrzeżenia nie mają wpływu na fakt, że grałem z przyjemnością, że doceniłem wykorzystanie przez autorów okazji do zabrania głosu i że widzę w formule Heart of the Forest gigantyczny potencjał do wykorzystania w kolejnych tytułach. Nie wiem, czy taki jest plan Different Tales, ale jeśli tak, z przyjemnością zagram w kolejne części. ■



■ Interaktywna powieść, gdzieś między prozą zaangażowaną a thrillerem z wilkołakami w roli głównej. Dość wyrazista, by jednych wkurzyć, a innym przypaść do gustu.

✚ W tej części należy tak zaplanować ruchy podczas bitwy, by każdy okręt oddali salwy z obu burt. Nie musimy się spieszyć.



# Port Royale 4

PC PS4

PRODUCENT Gaming Minds **Wersja PL:** nie

Sir Haszak

Jeśli ktoś kojarzy szesnasto- i siedemnastowieczne Karaiby z przygodą, piratami i poszukiwaniem skarbów, w tej grze może się srogo rozczarować. Wszystko to znikło pod hałdami bawełny, kakao, kawy i tytoniu zwożonych do siedziby wicekróla.

W poprzednich częściach serii w drodze do stanowiska wicekróla mogliśmy wykonywać misje, które łączyły walkę z piratami, szukanie skarbów i rozbudowę naszego imperium handlowego. W zasadzie wszystkie te elementy znalazły się w czwartej edycji. Jednak ich kombinacja sprawia, że praktycznie tylko miłośnicy budowy imperiów handlowych będą usatysfakcjonowani. A i to nie do końca.

Odkrywanie kolejnych miast, handel z nimi i wykonywanie płynących z nich zleceń to początek gry, ale także jej środek i niemal koniec. Jeśli chodzi o początek, nie mam z tym problemu. Tym bardziej że wtedy nie stać nas na uzbrojone jednostki. Dlatego też bardziej

nas interesuje kupowanie praw do handlu w kolejnych miastach, uzyskiwanie pozwoleń na budowę, wykup ziemi pod uprawy – wicekról szczególnie zabiega o towary kolonialne – i rozwijanie przemysłu na bazie posiadanych surowców. Od razu mamy pod opieką swoje miasto, które rozbudowujemy i dbamy o jego zaopatrzenie, by zapewnić dobrostan osadnikom.

By tego dokonać, można tworzyć szlaki handlowe lub obsługiwać je ręcznie. Efektywność drugiego sposobu jest wprost proporcjonalna do jego upierdliwości. Dzięki temu sprzedajemy towary z dobrą przepłatką, a statki nie pływają puste, ale tracimy z horyzontu całą przygodę, jaką obiecywała ta gra.

Oczywiście znajdziemy też coś poza handlem. Zatrudniamy

✚ Podczas planowania kolejnych budynków publicznych widzimy, jak wpłyną one na mieszkańców miasta.

✚ Rozwój miasta wymaga osadników, zakładów pracy i infrastruktury zapewniającej godziwe warunki życia. Ciekawą zabawą jest podkradanie kolonistów od wicekrólów innych państw.

kapitanów, którzy zdobywają doświadczenie i zapewniają różnorodne premie prowadzonym flotom. Bierzemy udział w bitwach morskich, które w tej części stały się mniej zręcznościowe, a bardziej taktyczne dzięki rozgrywanu ich w turach. Mamy piratów, którzy próbują dobierać się do naszych transportów. Są także mapy skarbów, których kawałki pracowicie zbieramy po całych Karaibach. Na dodatek jeszcze dostajemy zadania od wicekróla podpowiadające, dokąd i po co płynąć. Zanim jednak zacznie się dzieć coś ciekawego, czujemy, jak nasze marzenia o przygodzie topią się w zębach statków handlowych.

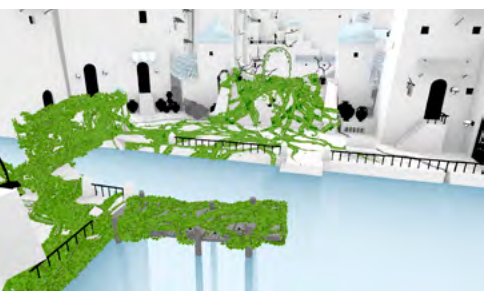
Port Royale 4 z pewnością usatysfakcjonuje budowniczych imperiów handlowych i miast. Pozostali powinni ruszyć do innego portu. ■



64

■ Najnowsza część jest ładna, prosta, jeśli chodzi o zasady, ma lekkie niedoróbki w interfejsie i zbyt duży przechył na handel. Dlatego też wirtualni kupcy będą zadowoleni. Awanturnicy powinni wziąć kurs na poprzednią część serii.

✚ Labirynt wokół zamku tylko tak strasznie wygląda. Łatwo jest go przejść, gdy znajdziemy w grze ściegę z rozwiązaniem.



✚ Często w bajkach napotykamy postać olbrzyma. W tej też go znajdziemy, pochrapującego w głębokim śnie.



✚ Pnącza pełnią w tej baśni rolę mostów i drabin, trzeba je tylko obficie zraszać, żeby pięknie rosły.

# Unfinished Swan

PC PS4 PS3 VITA IOS

PRODUCENT Giant Sparrow Wersja PL: tak

User Jama



✚ Ciężko się rozpoznać, co jest gdzie, kiedy wszystko wokół jest białe. Wystarczy jednak upaść krajobraz czarnym atramentem i od razu lepiej.

**P**o śmierci schorowanej matki Monroe znalazł się w sierocińcu. Na pamiątkę został mu tylko jeden jej obraz, przedstawiający niedokończonego łabędzia. Pewnego dnia łabędź znika z płótna, a chłopiec wchodzi za nim do dziwnej krainy przez drzwi, których wcześniej nie było.

Baśniowy świat gry zachwyci swoją prostotą, ale też niespodziankami zarówno dzieci, jak i dorosłych, mimo że rzecz nie jest bynajmniej nowa. Choć Unfinished Swan został oryginalnie wydany w 2012 roku na PS3 i dopiero po ośmiu latach pojawił się na pecetach, to absolutnie wytrzymuje próbę czasu.

Od początku widać, że ta przygodowo-eksploracyjna gra jest nietuzinkowa i ma zacięcie artystyczne. Rozpoczynamy, widząc tylko pusty biały ekran, niczym niezapisana kartka papieru. Nasz bohater, Monroe, rzucając we wszystkich

kierunkach rozpryskującymi się kulkami atramentu, musi nadać tej krainie kształt, plastyczność, żeby móc odnaleźć dalszą drogę i podążać za uciekającym łabędziem. Radosne obsmarowywanie ścian, ławek, drzew trzeba jednak dawkować, żeby nie skończyć z całym czarnym ekranem, bo wtedy też nic nie widać.

W kolejnych rozdziałach konwencja ciągle się zmienia i nie przestaje zaskakiwać. W ascetycznej czarno-białej krainie najpierw pojawiają się cienie, potem nieśmiało kolorystyczne akcenty. Sam Monroe zamiast tuszu rzuca teraz wodą. Mechanika gry też się zmienia z czystej eksploracji na kombinowanie z odpowiednim wyhodowaniem ekspansywnych pnączy, które pozwolą wdrapać się na ścianę lub będą stanowić most. Potem kolejna zmiana zasad, łądujemy w ciemnościach choć oko wykol, z rzadkimi wysepkami światła, które zapewniają bezpieczeństwo przed czyhającymi w mroku pajakami.

Parę razy utknąłem tu i ówdzie, ale zawsze wystarczyło się lepiej rozejrzeć, pójść inną, mniej oczywistą ścieżką, wykorzystać dostępne rekwizyty, poeksperymentować.

Postępy w grze przeplatane są głosem narratora jak w bajkach czytanych dziecku na dobranoc. Z tej opowieści dowiadujemy się o tym świecie i jego historii. Zarówno napisy, jak i wszystkie podkłady głosowe podane są po polsku. Całość pod względem wizualnym, dźwiękowym i fabularnym stanowi świetnie dopracowaną perełkę. Jeśli poświęcimy czas na opcjonalne zbieranie poukrywanych w krainie baloników, to przed drugim przejściem możemy dokupić w grze dodatkowe gadżety, które usprawnią bądź rozszerzą umiejętności Monroe'a. Rozgrywka nie jest długa, bo przejście zajmuje około trzech godzin, natomiast jest to doświadczenie przyjemne, treściwe i mocno odkrywczwe. ■

**85**

Stare, ale jare, teraz na PC. Dzięki prostym środkom graficznym na rusztowaniu z nieszablonych pomysłów powstał baśniowo-surrealistyczny świat, którego reguły zmieniają się wraz z postępnymi eksploracją. Szkoda tylko, że ta wciągająca opowieść tak szybko się kończy.



# WATCH DOGS LEGION

■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT Ubisoft **Wersja PL:** tak

■ Bartek Czartoryski

**G**ranice pozamykane, polecieć do Londynu nie polecicie, ale z tęsknoty nie trzeba już przeglądać fotek z ubiegłorocznych wakacji - można bowiem odpalić grę i pójść na spacer.

Oczywiście nowy przebój Ubisoftu to żaden tam symulator chodzenia,

lecz przyznaję bez bicia, że gdyby nie recenzencki deadline, czasem uruchamiałbym konsolę tylko po to, aby odwiedzić parę ulubionych miejscówek. Londyn niedalekiej przyszłości, na którego ciasne ulice nieustannie zerka oko Wielkiego Brata, odwzorowany jest bowiem z architektonicznym pietyzmem.

I choć możemy łązić po miście wolno, to wolni nie jesteśmy. Na skutek aktów terroru, o które oskarżona została hakerska grupa operacyjna DedSec, prywatna agencja ochrony Albion roztoczyła nad całym miastem ochronny parasol, monitorując każdy ruch obywateli i wyznaczając strefy zakazane. Nie wszyscy są z takiego stanu rzeczy zadowoleni, bo Anglia zaczyna przypominać państwo policyjne rządzone przez korporację. Stąd naszym głównym zadaniem jest

■ **Mówcie, co chcecie, ale to rozświetlony neonami Londyn jest bohaterem tej gry.**

rozbudowanie podziemnej siatki niezadowolonych ze skrócenia łańcucha, do której należeć może budowlaniec, dyrektor firmy, policjant i graficiarz. My decydujemy, kto przystąpi do ruchu oporu.

Rekrutacja chętnych do przyłączenia się do DedSec prosto z ulicy to





# WIELKA DZIKA PRZYGODA!

7  
www.pegi.info

## WSZYSTKO NA JEDNYM KARTRIDŻU!



### SPOTKAJ NOWE I ZNAJOME POKÉMONY

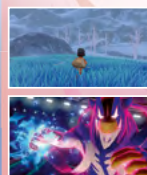
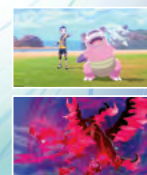
TRENUJ I ROŚNIJ RAZEM Z TWOIM POKÉMONEM!



SZUKAJ LEGENDARNEGO POKÉMONA W KRAJNIE ŚNIEGU!



The Isle of Armor & The Crown Tundra



The Isle of Armor & The Crown Tundra



Zawiera 100 Pokéballów

www.nintendo.pl

CONQUEST

©2020 Pokémon. ©1995–2020 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. Pokémon and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo.

## PROUD TO BE RESISTING

Możliwości modyfikacji postaci jest sporo, choć z reguły mają one zastosowanie kosmetyczne.

Kolejne fantazyjne gadżety odblokowujemy, zbierając tak zwane punkty technologii.

nie trik, ale integralny element gry, bo każdy członek naszego, nomen omen, legionu ma unikatowe umiejętności, ciuchy oraz broń. A te musimy starannie wykorzystywać do wyzwalaania kolejnych dzielnic Londynu, czyli wykradamy tajne dokumenty z biurka komendanta, sabotujemy pociągi na stacji King's Cross, podmieniamy reklamy na Picadilly Circus na rewolucyjne hasła, a nawet, jeśli chcemy, rozwozimy paczki. I mimo że dziwnym trafem zna tu karate każdy mieszkaniec miasta, to częściej niż spluwać i pięściami misje będziemy wykonywać za pomocą urządzeń elektronicznych, skacząc od kamery do kamery, od drona do czyjejs komórki i tak dalej. Brzmi zapewne skomplikowanie, ale takim nie jest, bo w Legion gra się intuicyjnie. Niski próg wejścia do całkiem złożonej rozgrywki to zresztą charakterystyczna cecha „Ubigame”. Zapewne niektórzy gracze będą mieli problem z identyfikacją z bohaterem, bo ten jest zbiorowy, lecz i tak postawiono na dynamikę i akcję, nie – co lekko zaskakujące przy tej tematyce – problemowość.

Ale jeszcze bardziej z rytmu potrafi wybić język, kompletnie nieprzystający do rzeczywistości – tu każdy Londyńczyk nawija jak u Danny'ego Boyle'a albo Guya Ritchiego, co, niestety, znajduje swoje odbicie w polskim tłumaczeniu. Dlatego podgłośnijcie samochodowe radio i do boju. ■

# 81

Złożona, acz stosunkowo prosta do ogarnięcia „Ubigame” o społecznej rewolucji ery cyfrowej. Nie musicie już wychodzić na ulice, żeby móc krzyknąć pełną piersią gromkie „F\*\*\* the system!”.





✚ Jennifer i Lynn przez krótką chwilę prowadziły życie normalnych nastolatek, ale w horrorowych grach wideo nie ma miejsca na normalne życie.

✚ Nie ma też miejsca na przyjaźń między dziewczynami w ciasnej przestrzeni nawiedzonego pensjonatu.

# Remothered: Broken Porcelain

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Stormind Games **Wersja PL:** nie

Michał R. Wiśniewski

**T**wórcy horrorów próbują pokazać, że choć nie można wejść dwa razy do tej samej rzeki, można dwa razy odwiedzić ten sam nawiedzony dom. Broken Porcelain pokazuje, że nie zawsze się to udaje.

Uwielbiam grzebanie w DNA popkultury – takie jak fakt, że imię Jennifer przewijające się przez serię Remothered wzięło się od amerykańskiej aktorki Jennifer Connelly, która była inspiracją dla głównej bohaterki wydanego w 1995 roku na SNES horroru Clock Tower. Właśnie ten tytuł leżał u fundamentu Remothered – autor gry początkowo pracował nad fanowskim projektem mocno nawiązującym do kultowego klasyka, ale skończyło się na tym, że zrobił własną grę.

Pierwsza część, Remothered: Tormented Fathers z 2017 roku, była nastrojową, kameralną skradanką i gordyjskim węzłem tajemnic. Druga część przenosi akcję w przeszłość, do roku 1973 – zamiast posiadłości skradamy się po opustoszałym pensjonacie. Tam właśnie nasza bohaterka, piętnastoletnia Jennifer, osoba z niejasną przeszłością i świeżą

historią niesforności (przez co została relegowana ze szkoły z internatem), pracuje jako pokojówka. Rzecz zaczyna się od jej kłótni z przyjaciółką – Lynn strasznie chce, by dziewczyna opuściła pensjonat. Szybko okazuje się, że miała rację – jego gospodyni (przypominająca ikoniczną bohaterkę Kingowskiej „Misery”) próbuje zamordować Jennifer nożyczkami.

Gra jest przygodówką z elementami zabawy w kotka i myszkę – aby przeżyć, trzeba przemierzać ciemne korytarze i zatęchłe pokoiki, wykonując proste czynności (zdobyć klucz, zadzwonić, naprawić skrzynkę z bezpiecznikami) i jednocześnie unikając opętanej morderczyni (lub mordercy) polującej na nas. Nie da się jej zabić, jedynie chwilowo zranic czy ogłuszyć; trzeba więc sięgać po leżące wszędzie przedmioty odwracające uwagę (można je także łączyć ze sobą dla lepszego efektu). Nasza bohaterka jest mała, dość szybka, ale delikatna, łowcy zaś zdeterminowani i wyczuleni – schowanie się w szafie nic nie da, jeśli zostaliśmy zauważeni.

Tym, co kuleje w grze, jest scenariusz. Jest różnica między hołdem dla znanych horrorów (jakim była



## Przedmioty



**Gra zachęca do przeszukiwania szuflad i półek.**

Oprócz przedmiotów odciągających uwagę prześladowców (które można ze sobą łączyć dla lepszego efektu) znajdziemy rozwijające postać klucze w kształcie cmy oraz tradycyjnie dokumenty rozbudowujące fabułę.

pierwsza część) a dość nieciekawą powtórką z rozrywki. W Tormented Fathers sprawdzały się zabawy amnezją i ukrytymi tożsamościami, scenariusz Broken Porcelain jest prequelem (z elementami sequela, podobnie jak w drugim Deadly Premonition), w którym retrospekcje i plany czasowe nawarstwiają się tak, że zaczyna się to robić męczące; podobnie jak kolejne odkrywane tajemnice. Nagromadzenie fabularnych twistów sprawia, że giną nieliczne, pełne prawdziwych emocji sceny. ■



- Klimatyczny horror, który pozwala poczuć osaczenie bohaterki. Niestety po ciekawym początku staje się dość nudnym bieganiem w kółko. Sytuacji nie ratuje scenariusz,
- zbyt mocno trzymający się pierwszej gry, którego stopień skomplikowania spodoba się chyba tylko wikipedystom.



# Amnesia: Rebirth

PC PS4

PRODUCENT Frictional Games Wersja PL: nie

Szymon Górąj

**F**rictional Games to ekipa lubująca się w tworzeniu mocnych tytułów grozy, w których atmosfera i psychologiczne zabawy z graczem zazwyczaj wygrywają z jump scare'ami. Po latach szwedzkie studio powraca do swojego najbardziej rozpoznawalnego uniwersum.

Amnesia: Rebirth nie kontynuuje fabuły uznawanej za rozczarowanie drugiej części, A Machine for Pigs, idąc własną drogą. Poznajemy Tasi Trianon, kobietę, która w 1937 roku wyruszyła wraz z małżonkiem do malowniczej Algierii. Po awaryjnym lądowaniu odkrywa, że jest zupełnie sama. Aby wydostać się z dusznego i upiornego miejsca, musi pozbierać szczątki swoich wspomnień i zmierzyć się z nieznanym.

Kto kiedykolwiek ogrywał którąś odsłonę tej charakterystycznej serii, ten od razu powinien poczuć się jak w domu. Nie ma tutaj miejsca na akcje rodem z klasycznych survival horrorów. Nasza bohaterka to

➤ Często w Amnesii zetknijemy się z efektami katastrofy, co w zasadzie może dać nam więcej do myślenia niż zetknięcie się z nią osobiście.

➤ Grafika może nie jest ósmym cudem świata, ale jej malowniczy, sugestywny styl perfekcyjnie buduje klimat gry.

żadna wojowniczką, choć z czasem lepiej zrozumiemy, dlaczego udaje jej się wykaraskać z pełnych różnych okropieństw katakumb, otwieranych tajemniczymi przyrządami wyrw między światami i opuszczonych siedlisk ludzkich pod bezwzględny algierski słońcem.

Eksplorując teren, znajdujemy strzępki zapisków czy poszlaki, które pomagają protagonistce w odzyskaniu pamięci. Nade wszystko jednak wystrzegamy się popadania w panikę, którą wywołują zbyt długie przebywanie w samotności bądź bliska obecność przeraźliwych stworów. Zapałki i inne przydatne części ekwipunku są zawsze mile widziane, ale raczej sobie nie postrzelamy do żywych celów.



Nie oczekujmy po Amnesia: Rebirth wielkich zmian. Frictional Games podąża ścieżką wyznaczoną przez pierwszą odsłonę, ale ich najnowszy projekt jest także przystępny dla osób niezaznajomionych z tym tytułem. Owszem, znajdują się tropy, które mogą zrozumieć jedynie weterani Amnesii, aczkolwiek nowicjusze powinni bez problemu nadażać za tą oddzielną historią. Mechanika gry jest nieco toporna i utknęła w schematach sprzed dekady, ale da się do tego przyzwyczaić. Zwłaszcza że twórcy nie znucają się nad graczem, dając mu multum autozapisów i możliwość zachowania progresu przy wyjściu z rozgrywki. Poziom trudności nie jest tutaj najważniejszy - chodzi o konfrontację z surowym i jednocześnie malowniczym środowiskiem pełnym mroku i niepokojów, gdzie młoda kobieta walczy o ocalenie resztek tego, co kocha. ▀

82

➤ Nowa Amnesia nosi w sobie zbyt wiele naliciałości z przeszłości serii, aby uznać ją za dzieło wybitne, jednak stanowi idealną pozycję dla graczy ceniących subtelne, psychologiczne tortury. Strach gwarantowany.



✚ Czasami gra z lotu ptaka wygląda sporo lepiej niż po zejściu na dół. I nie dusi tak komputera...

✚ Pokazny arsenał broni jest jednym z paru aspektów, do których ciężko się przyczepić.

# SERIOUS SAM 4



PRODUCENT Croteam Wersja PL: tak

✚ Szymon Górąj

**P**o kilku latach przerwy do akcji powraca stary, dobry Sam - z nieco trudniejszą rozgrywką i na nowym silniku. Jak poszło?

Zacznijmy od tego, że studio Croteam postanowiło umieścić akcję przed wydarzeniami z części trzeciej. Tytułowy bohater przewodzi specjalnej grupie, która ma za zadanie obronić naszą planetę przed atakiem kosmitów. Bojownicy dzielnie odpierają gigantyczną inwazję, poszukując przy tym Świętego Graala... albo dobra, zatrzymajmy się tutaj. Fabuła jest jednym wielkim zbiorem pastiszowych motywów i nie ma z grubsza sensu.



✚ Im dalej w las, tym większe hordy potworów będą szykować na nas samobójcze szarże.

✚ Architektura miast została całkiem niezłe oddana. W grze pojawia się też kilka godnych zapamiętania misji pobocznych.

Jednak zasadniczo samo to mi nie przeszkadza.

Przeszkadza natomiast, gdy ktoś nie do końca radzi sobie z konwencją parodii. Dobrze, kiedy twórcy mają dystans, raz po raz radośnie burząc czwartą ścianę - i z przerysowanych sytuacji czy indywidualów w czwartym Poważnym Samie też kilkakrotnie miałem ubaw. Tyle że tych mrugnięć do widza miejscami jest nie tylko za dużo, ale też swą wątpliwą subtelnością przywodzą na myśl dialogi w najnowszych filmach Christophera Nolana. Może przemawia teraz przeze mnie nostalgia, ale wcześniejsze części zdawały się radzić sobie z tym znacznie lepiej.

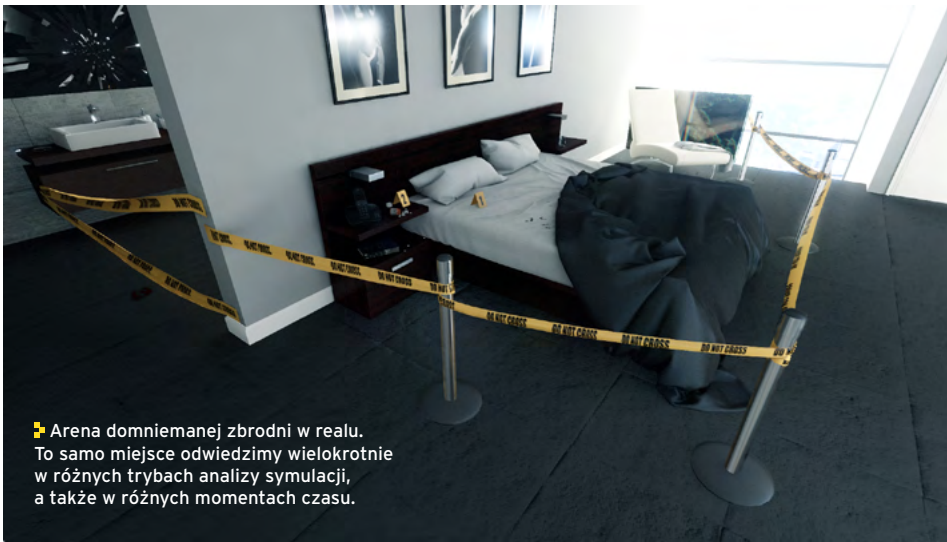
Rozgrywka to miła rozwałka, jaką znamy z poprzednich części. Dużymi minusami są niestety brak znaczących nowości i wkradająca

się miejscami monotonia. Mimo wszystko możemy liczyć na urozmaicenie dzięki takim elementom jak proste i konkretne drzewko postaci oraz pomysłowe modele kreatur do ubicia. Walenie raketnicą i minigunem jednocześnie w tłum potworów to zawsze miła rzecz, a i czasem trafią się tak satysfakcjonujące sekwencje jak prowadzenie mecha. Do plusów należy również dopisać misje poboczne, których przejście promiowane jest znaczącymi ulepszeniami. Jest także tryb kooperacji pozwalający na przejście tytułu u boku innych graczy.

Gra powstała na Serious Engine 4 - tym samym silniku, co w świetnym The Talos Principle. Daje nam to nieco bardziej realistyczne efekty, a poza tym po mapie może hasać wielu przeciwników (nawet 10 tysięcy). Nie zmienia to faktu, że grafika jest w najlepszym razie niezła, a tytuł potrafi dokopać niejednemu mocnemu komputerowi tak, jakby był Crysisem tej generacji. Zdecydowanie nie jest to współmierne do tego, co widać na ekranie. ■



✚ Choć nie mogę powiedzieć, że źle spędziłem czas, to zdecydowanie najgorsza odsłona franczyzy. Kalka na kalce, częstokroć męczący humor i tragiczna optymalizacja idą pod rękę z kilkoma fajnymi pomysłami czy radosną rozgrywką.



➤ Arena domniemanej zbrodni w realu. To samo miejsce odwiedzimy wielokrotnie w różnych trybach analizy symulacji, a także w różnych momentach czasu.



➤ Bycie prezesem ma swoje benefity, takie jak gigantyczne przeszklenia w jadalni z widokiem niczym u starożytnych bogów, spoglądających w dół z Olimpu.

# THE SIGNIFIER

PC MAC PS4 XONE

PRODUCENT Playmestudio **Wersja PL:** nie

User Jama

**K**iedy pani prezes wielkiej korporacji zostaje znaleziona martwa w swoim luksusowym apartamencie, zostajesz wynajęty, by wejść w jej wspomnienia i ustalić, czy śmierć była samobójstwem, czy sprytnie zakamuflowanym morderstwem.

Wykorzystanie skanu mózgu zmarłej osoby i opartej na nim komputerowej rekonstrukcji jej wspomnień jako narzędzia detektywistycznego to temat chwytliwy, ale trudny do wiarygodnej realizacji. Ostatnio wrócił się na nim serial „Stitchers”,

który zwinął się po trzech sezonach. Okazał się trochę zbyt rozrywkowy, a zbyt naiwny od strony science fiction.

Zupełnie odwrotnie jest w przypadku naszej przygodówki. Podbudowa pseudonaukowa jest tutaj solidna. Zamiast tutorialu można obejrzeć wideoblogi bohatera, który notował w ten sposób kolejne etapy rozwoju systemu sztucznej inteligencji do obróbki zapisu stanu mózgu. W wielu miejscach znajdziemy materiały pisane, obszernie wyjaśniające realia świata, w którym technologia doszła do takiego poziomu, że umożliwiała skany mózgu, ze wszystkimi tego konsekwencjami. Nie są to krótkie akapity, tylko słuszne dawki tekstu,

## Dreamwalker



**Eksperymentalny system do analizy wspomnień** potrafi wyizolować dany moment życia oraz różne wydarzenia z tego okresu, obiektywne oraz subiektywne.

nieunikające technikaliów, co jest częste w grach. Podobnie ambitnie jest w obszarze grafiki i ścieżek głosowych. Wszystkie partie mówione są świetnie nagrane. W świecie realnym poruszamy się w hiperrealistycznych wnętrzach - apartament pani prezes z widokiem na futurystyczne miasto chętnie wrzuciłbym jako miejsce startowe do VR. Z kolei po wejściu w świat wspomnień dla kontrastu wszystko jest nedorobione, wykoślawione jak w dziwnym śnie. Sztuczna inteligencja generuje dwa rodzaje symulacji - obiektywną, która powstaje na podstawie sygnałów ze zmysłów, oraz subiektywną, w której dodatkowo nałożone są osobiste impresje i emocje. Ta druga jest jeszcze bardziej odjechana i abstrakcyjna.

Przy całym tym nakładzie pracy na budowę wiarygodnego świata gry Signifier stał się po drodze ciut za mało rozrywkowy. Badanie symulacji w tym samym miejscu przy permutowaniu przez wiek osoby, różne wydarzenia we wspomnieniach oraz tryby robi się w końcu żmudne. Przerzywniki w realnym świecie, gdzie można odsapnąć od tej całej psychodelii, mogłyby być częstsze. Gry przyzwyczyły nas, że jest łatwo i przyjemnie, natomiast tutaj trzeba podjąć świadomy wysiłek, skupić się przez wszystkie, coraz bardziej zdegenerowane odbitki myśli, żeby wytrwać do końca. ■



➤ Symulacja wspomnień jest wykoślawiona, fragmentaryczna. W tym miejscu jest urywek dźwiękowy do analizy, też zniekształcony, zrozumiałe są tylko pojedyncze słowa.

## 78

- Poważne podejście do tematu, przemyślane science fiction
- i rozbudowana mechanika analizy wspomnień ze skanu mózgu zdecydowanie na plus. Dialogi z SI niczym z HAL 9000 z „Odysei kosmicznej”. Ocenę zaniza mała
- płynność rozgrywki, hamowanej przez monotonię.

# Lesuire Suit Larry – Wet Dreams Dry Twice

■ PC ■ MAC

PRODUCENT CrazyBunch Wersja PL: nie

User Jama

Zwykle sequele są drugą wodą po kisielu, natomiast w przypadku Larry'ego po udanej pierwszej części nowej odsłony serii, *Wet Dreams Don't Dry* (2018), nadchodzi kolejna, która w moim odczuciu jest jeszcze lepsza.

Czasem potrzeba pandemii, żeby docenić pewne rzeczy. W czasie kiedy dzieci mają nauczanie zdalne i wszystkie komputery w domu są zajęte albo na lekcje, albo na odregowanie po lekcjach, przyjemnie jest móc odpalić grę na zwykłym biznesowym laptopie. Larry działa nawet na mizernych kartach graficznych, co w tych czasach jest sporą zaletą. Gra na laptopie ma ten dodatkowy walor, że można łatwo odwrócić ekran, by pociechy nie podglądały. Choć tytuł jest animacją rysunkową wykonaną w pastelowych kolorach i nie ma tu nic radykalnego, to kilka scenek mogłoby skłonić dzieci do pytań, na które nie ma łatwych odpowiedzi, na przykład „co robi ten pan w lateksowym kostiumie, związany

✦ Faith jest teraz szefową na wyspie kochających inaczej kobiet kanibali i ma totalny zanik pamięci.

## Zagadki



**Skrzynka elektryczna, niby proste łączenie kabelków, ale potrafi zaskakiwać.** Trzeba uzupełnić elementy, ustawić właściwą polaryzację, poprawne położenia przełączników, a na koniec zakombinować z funkcjami.

✦ Osiołkowi w żłoby dano medytującą joginkę i tweetującą influencerkę.



nad łóżkiem, z tą skąpo ubraną panią z pejczem?”

*Wet Dreams Dry Twice* jest klasyczną, w najlepszym tego słowa rozumieniu, przygodówką point & click. Zabiera nas z powrotem do złotego wieku tego gatunku, również do czasów, kiedy nie wylatywało się do pracy za opowiedzenie sprośnego dowcipu na korytarzu. Larry dzięki swojej parodiowej konwencji pozwala trochę odpocząć od poprawności politycznej. Znajdziemy tu grubo szyte dowcipy o sprawach damsko-męskich, ale też pastiszowe odwołania do popkulturalnej klasyki, na przykład do finałowej sceny „Łowcy androidów”. Jest obowiązkowa w tej

serii lokacja z niemożliwie umorusaną toaletą, a także sympatyczne przekomarżanie się z Pi, przemądrzałą asystentką głosową w komórce, która dzielnie daje odpór seksistowskiemu tekstom Larry'ego.

Nowością w stosunku do poprzedniej części jest aplikacja ze schematami, która pozwala na budowanie bardziej złożonych przedmiotów. Oczywiście czasem wymagane jest uprzednie tradycyjne łączenie dwóch rzeczy ze sobą, a także niedosłowne traktowanie instrukcji, vide pozyskanie żółtej cieczy do koktajlu. Odniosłem wrażenie, że poprawiono też płynność rozgrywki. Owszem, wiele tu momentów, gdy wydaje się, że rozwiązaliśmy zagadkę, a trzeba jeszcze coś zrobić, jeszcze raz wszystko obejść, a także chwil totalnej frustracji, kiedy wiadomo, co zrobić, ale nie wiadomo jak. Gra jest jednak lepiej zrównoważona od poprzedniczki pod względem przerywników fabularnych, dialogów oraz dreptania. *Wet Dreams Dry Twice* wprowadza też całą galerię nowych, ciekawych postaci, w tym wiele damskich. ■



**80**

■ Larry jak Terminator zawsze powraca, teraz mocniejszy w gębie niż kiedykolwiek wcześniej. Malutkie wymagania sprzętowe, ten sam rubaszny dowcip, dwuznaczne komentarze, komiczne odniesienia do innych gier i filmów. Spokojnie starcza na kilkanaście godzin grania.

# HALL OF FAME

PO PREMIERZE „POWROTU JEDI” W 1983 ROKU ZAINTERESOWANIE GWIEZDĄ SAGĄ GEORGE’A LUCASA ZACZĘŁO STOPNIOWO MALEĆ.

”



58 W oczekiwaniu na Vampire The Masquerade: Bloodlines 2 powracamy do świata oryginału, Najlepszej Gry na Świecie. Wraz z tytułami Rockstara czy Illusion Softworks starał się stworzyć wirtualne miasto, jakiego gracze jeszcze nie widzieli.



64 Nie było trudno namówić Freda Raynala na wywiad, ponieważ od czasu pierwszej edycji Pixel Heaven pozostajemy w stałym kontakcie. Francuski twórca opowiada nam tym razem o swoim odejściu z Infogrames, założeniu Adeline Software oraz Little Big Adventure 3.



68 Kilka miesięcy po premierze konsoli Nintendo 64 ukazała się gra mająca przekonać publiczność, że na sprzęt od giganta z Kioto będą ukazywać się nie tylko zrecenzjówki z Mariem, lecz również epickie historie w stylu Star Wars: Shadows of the Empire.



74 Descent był szczytem graficznego wyrafinowania w czasie, gdy Doom nie wiedział, co to poruszanie się w górę i dół. Tutaj przestrzeń była po raz pierwszy trójwymiarowa w nieudawany sposób.

# Vampire: The Masquerade

czyli najwyższy wśród nieśmiertelnych

NIEWAŻNE, KIM BYŁEŚ. Z JAKIEGOŚ POWODU KOBIETA Z NASZEJ SPOŁECZNOŚCI NAZNACZYŁA CIĘ NA NOWO NARODZONEGO WAMPIRA, ZAMIAST ZUŻYĆ NICZYM KAŻDĄ INNĄ ISTOTĘ LUDZKĄ. ALE JEST PROBLEM. BO WIDZISZ, U NAS OBOWIĄZUJĄ PEWNE REGUŁY. JEDNĄ Z NICH JEST ABSOLUTNY ZAKAZ INICJOWANIA KOLEJNYCH SPIJACZY KRWI BEZ SPECJALNEGO ZEZWOLENIA.

■ Szymon Górąj

**N**o wiesz, inaczej bałagan się robi. Twoja pani zostanie więc szybko zdeintegrowana. W zasadzie ty też powinienes... ale tym razem, no cóż, powiedzmy, że ci się poszczęściło. Oto stoi przed tobą niepowtarzalna możliwość stania się kimś w naszej zamkniętej społeczności. Nie schrząż tego.

Tak mniej więcej można sparafrazować prolog gry, która nie tylko jest wymieniana jednym tchem z arcydziełami branżowej narracji jak Fallout, Deus Ex czy Planescape: Torment, ale też ma gigantyczny wpływ na to, co się dzieje z gatunkiem aż do dziś. Prolog, w którym wielu z nas - niczym nasza postać - dopiero

otwierała się na skryte przed światem społeczeństwo. A próbując opisać Vampire: The Masquerade - Bloodlines, nie sposób zignorować całego kontekstu.

#### NARODZINY MASKARADY

Twórcą uniwersum, które weszło w skład wielkiej trójki gothicpunkowego „Świata Mroku”, jest Amerykanin



Bloodlines jest idealnym przykładem tego, że szata graficzna to nie wszystko. Klimat gry sprawia, iż postarzala oprawa w pewien sposób jeszcze bardziej przybliża nas do tego brudnego i fascynującego świata.



Vampire: The Masquerade - Redemption to nieco starszy i bardziej kanciasty kuzyn Bloodlines. Sterowanie jest już bardzo niedzisiejsze, ale po przyzwyczajeniu się jest całkiem intuicyjne.

■ Każda ważna postać obdarzona jest specjalnym zestawem grymasów nadających jej unikalne cechy. Tego aspektu pozazdrościć mogą nawet niektóre dzisiejsze gry.

# erade – Bloodlines

Mark Rein-Hagen. Urodzony w Ohio jegomość odwrócił nieco zastałą tendencję, skupiając się na wampirach nie jako na mniej lub bardziej

inteligentnych przeciwnikach do wywabienia, ale istotach, w które wcieli się gracze. Następnie sięgnął po różnorakie elementy folkloru i legend, mieszając je z twórczością genialnego mitoznawcy Josepha Campbella i popularnymi filmowymi produkcjami. Jego wampiry pochodzą od biblijnego Kaina. W przeciwieństwie do tradycyjnych wersji przedstawianych w opowieściach stworzeni przez Reina-Hagena krwiopijcy nie stają się sługusami szatana ani demonów. Ich przemiana to coś znacznie więcej niż zwykłe ugryzienie. Aby doszło do przeobrażenia, wypita musi zostać cała krew, a łowca winien wprowadzić do ciała ofiary nieco własnej posoki. Dokładnie od tego momentu nowo narodzony wampir rozpoczyna wewnętrzną walkę pomiędzy przebudzoną, nieznającą zaspokojenia Bestią a resztkami człowieczeństwa. Każde nieumiarkowanie w korzystaniu ze swych zdolności – na czele z wychłęptaniem całej krwi z istoty ludzkiej, kończącym się jej śmiercią – przybliży go do absolutnej utraty kontroli i zezwierzęcenia. Postawa wobec tego zjawiska stanowi jedną z przyczyn sporego zróżnicowania kainitów. W serii zrewidowano też wiele mitów na ich temat, niektóre zupełnie usuwając (jak wrażliwość na czosnek i srebro), inne osłabiając

(kołek w sercu jest zaledwie środkiem unieruchamiającym, a promienie słoneczne nie zabijają natychmiast).

Przekleństwo Kaina przenosi się na jego potomków, jednak wraz z każdym kolejnym słabnie, ulegając rozcieńczeniu na kilka Linii Krwi. Przedstawiciele jednego z pierwszych pokoleń stworzyli klany, a każdy trzyma się nieco innych zasad oraz dysponuje odmiennymi mocami – nadludzką siłą, hipnozą i tak dalej. Współcześnie najpowszechniejsze są dwie sekty skupiające większą liczbę klanów. Pierwsza to Camarilla, największe zrzeszenie wampirów, która dba o utrzymanie status quo za pomocą kilku zasad, między innymi ukrywania swojej egzystencji przed ludzkością (powszechnie znane jako Maskarada) i niewtajemniczenia nowych członków bez oficjalnego pozwolenia. Drugim, większym ugrupowaniem był Sabbat, anarchistyczny odłam wampirów, mocno zbliżony charakterem do stereotypowych kultystów. Gdzieś z boku ukrywali się oczywiście osobnicy bardziej niezależni, a w rzadkich przypadkach – starożytne wampiry, relikty sprzed potopu i zarazem śmiertelni wrogowie młodszych krewnych. Całość składa się na hermetyczną, pełną wewnętrznych walk o terytorium quasi-społeczność – a jako że wampiry zamieszkiwały przeważnie miasta, każde z nich zarządzane jest przez utrzymującego porządek Księcia. Niezależnie jednak od



**Koncept Maskarady to swoisty transfer pewnych mitologicznych i biblijnych motywów do surowej, gothicpunkowej rzeczywistości.**



▲ Sam początek gry Nihilistic Software przypomina bardziej heroiczno-fantazy aniżeli mroczną przypowieść o wampirach. Jednak gra szlachetnym rycerzem to zaledwie długi wstęp.



▲ Walka w Redemption nie jest zbyt wysublimowana, ale nadal zajmuje więcej miejsca od stawiającego na dialogi Bloodlines.



**Bloodlines wpisuje się w tradycję kultowych tytułów, które wskutek technicznych niedoróbek mają bardzo trudne początki, by dalej starzeć się jak wino.**

wieku czy siły wszyscy, co do jednego, są istotami spoza znanego nam społeczeństwa. Wolni od zwyczajowych ludzkich popędów, ale umiejący nimi manipulować, jednocześnie trzymają się z dala od niczego nieświadomej ludzkości. Tak, oględnie rzecz ujmując, prezentuje się historia, z której Rein-Hagen stworzył papierową grę fabularną opartą na systemie „Shadowrun” i wydaną przez White Wolf.

**NIM POJAWIŁO SIĘ BLOODLINES, BYŁO REDEMPTION**

Pierwszą ambitną próbą przeniesienia rzeczonoego systemu RPG do gier wideo było Vampire: The Masquerade - Redemption. Próżno jednak szukać w niej jakichkolwiek prób zmierzenia się z fabularnym materiałem. Podstawą gry

Patrząc na Chinatown nawet obecnie, chciałoby się ponownie wniknąć do tego pełnego tajemnic świata.

Nihilistic Software była walka - zwykłe element najmniej ważny w „Maskaradzie”. Bardziej zaawansowanego opowiadania historii tam za grosz. Przykładowo, żeby przebić się do właściwej fabuły, trzeba było żmudnie powybijać stwory w katakumbach. Mimo to gra okazała się udana, w głównej mierze dzięki gotyckiemu klimatowi i nastrojowej muzyce, a rozterki byłego krzyżowca, który wbrew

sobie został naznaczony na wampira, stanowią ciekawy motyw. Pomaga w tym pomysłowy zabieg umiejscowienia akcji w dwóch oddzielonych od siebie o osiem wieków epokach. Nadal jednak to dość płytkie wejście w Świat Mroku i wiele nas pod tym kątem nie interesuje.

**TROIKA PRZEJMUJE STERY**

Pełnym urzeczywistnieniem założeń uniwersum (a nawet czymś więcej) miał być dopiero projekt Troika Games. Ekipa złożona z pracowników działających nad Falloutem miała krótką, ale barwną historię. Pomiędzy 1998 a 2005 rokiem - kiedy musiała zwiijać interes z powodu bankructwa - stworzyła trzy tytuły, które mniej lub bardziej zapisały się w historii branży. Wystartowała z Arcanum: Przypowieścią o Maszynach i Magyi, odznaczającym się przede wszystkim unikalnym połączeniem steampunkowych realiów z fantasy. Koncept został bardzo dobrze przyjęty i do dziś ma wielu zwolenników. Kolejnym krokiem była Świątynia pierwotnego zła, która miała o wiele niższą sprzedaż i mieszane recenzje. Nie pomogło jej kilka ciekawych innowacji, w tym fakt, że była pierwszą turową grą w systemie D&D. Ostatnim tytułem Troiki był właśnie Vampire: The Masquerade - Bloodlines.

**ARCYDZIEŁO OSZPECZONE**

Podobnie jak w przypadku powstałego w tym samym roku Knights of the Old Republic II - Sith Lords

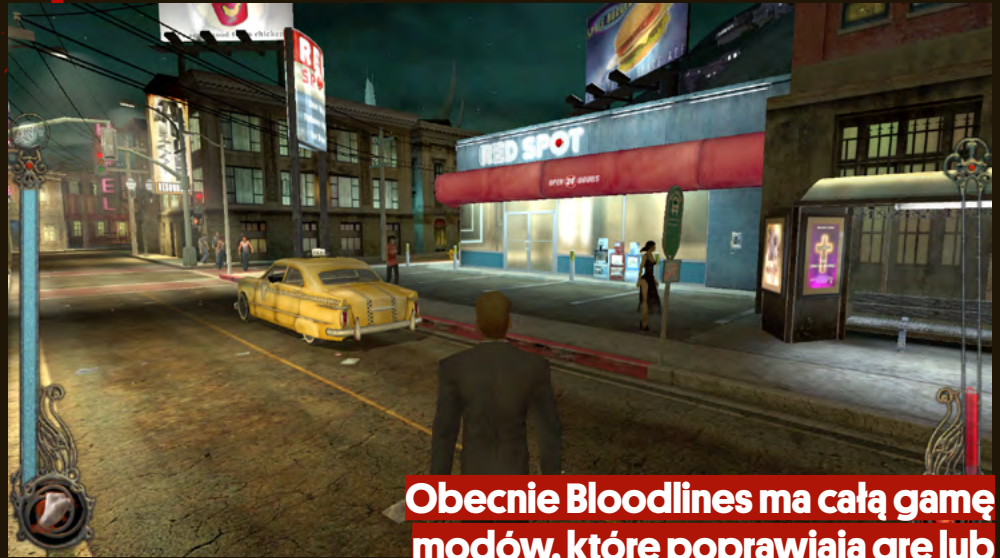
Uniwersum Maskarady daje nam mnóstwo rodzajów wampirów - od gigantycznych brutalni aż po enigmatycznych introwertyków.



Ta taksówka jest naszym łącznikiem pomiędzy dzielnicami od początku aż do samego końca rozgrywki. Kto dotarł do końca, nigdy nie zapomni ani jej, ani enigmatycznego kierowcy.

(o którym zresztą pisałem w zbliżonym kontekście na łamach #Pixel61), w czasie premiery Bloodlines miało poważne problemy techniczne. Bardzo wymowne są recenzje z tamtego okresu, które wychwalają pod niebiosa niemal każdy inny aspekt gry, na czele ze scenariuszem, postaciami i dialogami, oprócz może topornego i gorzej zbalansowanego systemu walki (co też pokazuje, jak daleko twórcy odeszli od założeń z Redemption). Padło nawet określenie „Deus Ex z wampirami”. Bardzo duży ciężar na wspomniane elementy kładły niezliczone bugi, glitche i crashe. Wielokrotnie – i to zarówno ze strony graczy, jak i krytyków – wspomniano o błędach, które w najgorszym wypadku uniemożliwiały dalszy postęp rozgrywki. Tak poważne zarzuty nie mogły nie mieć wpływu na noty i na przykład na Metacriticu średnia ocen Vampire: The Masquerade – Bloodlines w okolicach premiery wyniosła „tylko” 80/100, co i tak nie było najgorszym wynikiem.

Tak się składa, że ekipa z Troika Games po raz pierwszy pracowała na nowym dla nich silniku Source, który w dodatku nie był ukończony. Jej członkowie zatem musieli używać przy nim własnych narzędzi do programowania. Proces się przedłużał, a koszty kolejnych poprawek rosły. Ostatecznie studio zrezygnowało z pewnych opcji w grze (na przykład z multiplayera). Po trzech latach ślamazarnych podchodów Activision – ich nowy wydawca – zniecierpliw



**Obecnie Bloodlines ma całą gamę modów, które poprawiają grę lub dodają zupełnie nową zawartość.**

się i zmusił ich do przedstawienia swojej gry. Deweloperzy uprosili go o przesunięcie deadline'u na 16 listopada 2004 roku, okres przypadający na premierę Half-Life 2, stworzonego na tym samym silniku (oczywiście bardziej kompletnym), co łatwo można było wykorzystać jako reklamę. Tym samym kupili sobie więcej czasu na produkcję. Jak się potem okazało, na dłuższą metę postawiło to ich w jeszcze gorszym świetle.

W dalszym ciągu jednak przed zespołem Troiki piętrzyły się problemy. Budżet nie pozwalał na opłacenie wszystkiego, przez co wielu pracowników na finiszu otrzymało zbyt niską gażę. Po trzech dodatkowych tygodniach testowania powstająca w bólach gra wreszcie została wypuszczona – jak wiemy, była niesamowicie zabugowana.

To przyczyniło się do fatalnego poziomu sprzedaży. Na premierę Vampire: The Masquerade – Bloodlines zyskało bowiem tylko 72 tysięcy nabywców. Dla porównania Świątynia pierwotnego zła – której wyniki finansowe określa się w najlepszym razie jako rozczarowujące – sprzedała 128 tysięcy kopii. Dla Troika Games to było jak wyrok śmierci. Ale ich dzieło przetrwało. Potrzebowało jedynie nieco czasu, by się rozwinąć.

#### KREW JAK WINO

Do natychmiastowego triumfu dojść nie mogło, ale nie od dziś wiemy, że sfera techniczna na dłuższą metę należy do najmniej ważnych czynników – zwłaszcza

Od czasu do czasu deweloperzy z Troiki lubili robić psikusy, wprowadzając nagle, dynamiczne eventy w miejsca, które gracze uznają za względnie bezpieczne.



✦ Uwierzcie lub nie, ale ta przedstawicielka Nosferatu przed premierą była... supermodelką. To jeden z zabawniejszych smaczków związanych z NPC.



✦ Widząc ten kadr, wielu fanów zawsze będzie słyszeć grany z radia utwór „A Smaller God” w wykonaniu zespołu Darling Violetta.

gdy rozmawiamy o grze na PC. Za Bloodlines z czasem wzięła się tona modderów, poprawiając błędy, a nieraz zmieniając wiele aspektów rozgrywki. W międzyczasie coraz więcej osób zaczęło zwracać uwagę na pozytywne. Doprawdy niewiele było tytułów z początku XX wieku (praktycznie aż do dzisiaj), które tak gorąco polecano w społeczności graczy. Początkowo pantoflowa zaczęła funkcjonować na taką skalę, że nierzadko padały takie slogany jak „Za każdym razem, kiedy wspomnisz Bloodlines, ktoś na świecie reinstaluje tę grę na swoim komputerze”.

Gdy odłożymy na bok wszelkie aspekty związane z archaiczną obecnie grafiką, zwrócimy uwagę, że ze świecą szukać tak szczegółowo zaprojektowanego świata. Vampire: The Masquerade – Bloodlines jest emanacją idei Świata Mroku. Gra podzielona jest na kilka dzielnic Los Angeles. Ich obszar nawet w czasie premiery uważano za klaustrofobiczny, jednak idealnie oddawał najważniejsze elementy gry fabularnej wydawnictwa White Wolf. Pierwiastek realizmu miesza się tu z fantasmagorycznymi wizjami rodem z horrorów. Z jednej strony ulice pełne zepsucia, obskurne slumsy, kanały, zamieszkiwane przez najdziwniejsze monstra katakumby, a z drugiej – luksusowe hotele czy posiadłości. Pojedyncze lokacje bywają tak dopracowane, że już nigdy do końca nie wyjdą nam z głowy. Na szczególne wyróżnienie



➤ Powyżej mamy przykład zgrabnego nawiązywania do popkultury bez burzenia immersji. Jeden z najważniejszych NPC Bloodlines to oczywiście odniesienie do Morfeusza z „Matriksa” w kultowej scenie z pigułkami.

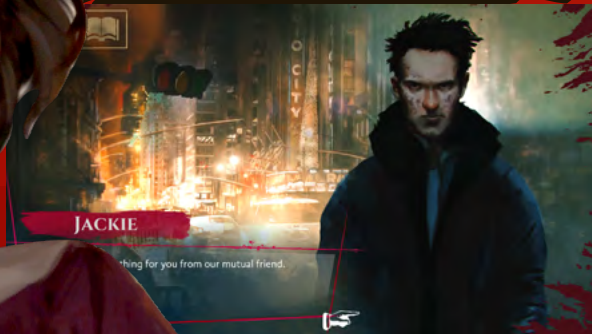
zasługuje Ocean House Hotel – nawiedzone miejsce, które dzięki przenikającej go atmosferze grozy jest odpowiednikiem Przytuliska z Thief: Deadly Shadows. Gdy przelatują obok nas lewitujące elementy wystroju domu, mamy prawo na chwilę zapomnieć, że jesteśmy nieśmiertelnymi bytami i w gruncie rzeczy sami moglibyśmy straszyc. Niemal każde miejsce jest unikalne i składa się na fundamenty

tej gry. Bez takiej nadbudowy Troika nie stworzyłaby specyficznej więzi, jaka w szczególnych przypadkach kształtuje się pomiędzy odbiorcą a dziełem.

#### DZIECI KAINA

A jeżeli szeroko pojęty level design służy jako fundament mrocznego świata Bloodlines, to za jego główne tworzywo powinniśmy uznawać bogatą galerię postaci oraz wszystkie czynniki się nań składające – łącznie z robiącą nawet dziś wrażenie mimią charakterystyczną dla każdej z osób, jakie spotkamy. Z kolei niemal każdemu ważnemu NPC mógłby być poświęcony osobny artykuł (wspomnijcie o takiej Jeanette któremukolwiek fanowi).

➤ Zarówno Bloodlines, jak i jego duchowi spadkobiercy cechują się estetycznym szwedzkim stołem. Piękno wewnątrz czy postaci przenika się z ryszotokowym językiem, slumsami, a czasem nawet obrazami rodem z literatury weird fiction.



➤ Choć to gra tekstowa, Coteries of New York odziedziczyło tajemniczość i mroczny urok najsłynniejszego poprzednika.

## Nawet obecnie znajdzie się niewiele gier, które zapewniają tak dużą różnorodność rozgrywki, co Bloodlines.

Nie spotkałem się także dotąd z tytułem, w którym dialogi byłyby tak żywe i naturalne, jakbyśmy przechadzali się po ulicach Los Angeles z późnych lat dziewięćdziesiątych. Dużą rolę odgrywa tu atmosferyczny soundtrack Rika Schaffera, złożony głównie z ambientowych i hardrockowych kawałków.

Kainitów w głównej mierze definiuje przynależność do klanów. Na samym starcie wybieramy jedno z siedmiu takich stronnictw i spoglądamy na uniwersum z ich perspektywy. W tym miejscu dochodzimy do jednej z głównych przyczyn nieśmiertelności tytułu: replayability. Bez wątpienia nie da się doświadczyć w pełni fenomenu tej gry po jednorazowym przejściu. Bo choć wątek główny pomimo bodaj pięciu różnych zakończeń jest najmniej wyjątkowym aspektem Bloodlines, kluczem jest podróż, a nie cel. Możemy na przykład ukrywać się w kanalizacji jako odrażający Nosferatu, knuć polityczne intrygi w arystokratycznym klanie Ventrue czy dołączyć do buntowniczych Brujah. Nie można też zapomnieć o ulubieńcach publiczności, czyli Malkavianach z odziedziczoną

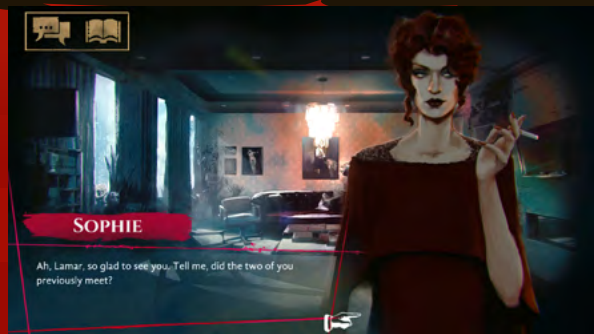
chorobą psychiczną. Każdy z klanów, niczym klasy w D&D, poza żywcem wziętą od White Wolf tabelką umiejętności, ma własne specjalne zdolności objawiające się przy rozmaitych interakcjach. Najbardziej obrazowe są oznaczone innym kolorem linie dialogowe (Ventrue ma garść socjotechnicznych chwytów, a Malkavian wypowiada kwestie w sposób zawily i nierzadko kompletnie niezrozumiały). Ponad wszystko inne unosi się zaś klimat Maskarady. To jedyna stała zasada wśród wampirów, którą decydują się pogwałcić tylko najwięksi wykołajeńcy wśród dzieci Kaina. Gdy już do tego dochodzi, każdy członek tego ukrytego zgrupowania ma obowiązek zapobiec ruchom, które mogą sprowadzić na prostych cywilów makabryczne oświecenie, a w najgorszym razie – łowców wampirów. Sami zresztą musimy uważać, bo oprócz wpadnięcia w objęcia Bestii (sprawiających, że coraz częściej będziemy tracić kontrolę nad postacią) po zbyt wielu przypadkach naruszenia paktu czeka nas ostateczna śmierć – czyli koniec gry.



➤ Oto moment, w którym pokazuje się nasza prawdziwa natura. Choć ofiara nie czuje bólu, a wręcz przeżywa coś, co może przypominać z wielokrotnie seksualne uniesienie, jeśli nie zatrzymamy się w odpowiedniej chwili, zabijemy ją.

### DZIEDZICTWO LINII KRWI

Uniwersum Maskarady jest fascynujące, ale dopiero Bloodlines – pomimo rozlicznych mniejszych bądź większych grzeszków – jest jego wielowymiarowym spełnieniem. Na tyle, że powyższy tekst stanowi zaledwie przejście po powierzchni tematu, bowiem każdą ze wspomnianych kwestii można rozwijać jeszcze długo. W ostatnich latach zaś zaczęli się pojawiać spadkobiercy uniwersum. Udział wzięło w tym także polskie studio Draw Distance, tworząc gry przygodowe z nurtu visual novel: Vampire: The Masquerade – Coteries of New York z ubiegłego roku oraz tegoroczne Shadows of New York. Oba projekty to gratka dla fanów, która poszerza spektrum świata Maskarady o nowe obszary. Na przyszły rok zaplanowane jest nowe RPG od Big Bad Wolf zatytułowane „Swansong”, ale oczywiście cały świat patrzy na Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2. Ciągłe opóźnienia i tajemnicze zwolnienia kluczowych pracowników nie dają jednak jak na razie zbyt wielu powodów do optymizmu. ▬



➤ Draw Distance może nie stworzyło tak niezapomnianych postaci jak Troika w Bloodlines, ale fani settingu powinni być zadowoleni.



➤ Niezależnie od tego, w który tytuł gramy, w Maskaradzie zawsze znajdzie się jakiś przedstawiciel rasy, który dyskretnie pociąga za sznurki i chce wykorzystać naszą postać.

☛ Fred urodził się w 1966 roku w Brive-la-Gaillarde, miasteczku słynnym z wyglądających jak zamek czarno-księżnika Grot świętego Antoniego.

# STĄD DO CIEMNOŚCI

Z *Frédériciem Raynałem*  
rozmawia Piotr Mańkowski.

**P** To prawda, że swoje zamiłowanie do horroru krzewił w prowadzonej przez ojca wypożyczalni kaset wideo? Tak, pomagałem w niej ojcu od połowy lat osiemdziesiątych aż do 1989 roku, gdy zostałem wcielony na rok do wojska. Spędzałem dużo czasu w dziale serwisu, naprawiając komputery dla klientów, bo to był właściwie sklep komputerowy. Mój ojciec wątpił jednak, że da się je sprzedawać, i wprowadził tam też sekcję z VHS, z czego mocno korzystałem. Oglądałem wszystkie te filmy o grupce nastolatków pchających się dobrowolnie w jakieś nieszczęście, a spośród wszystkich horrorów największe wrażenie zrobił na mnie „Amityville”. Właśnie ten film stanowił główną inspirację do Alone in the Dark, w którym naczelną zasadą pozostawało „Wynoś się z tego domu jak najprędzej”. Oczywiście kochałem też trylogię żywych trupów od George’a A. Romero i zombie przeniknęły później do mojej gry, po części dlatego, że nie lubię tytułów, w któ-

rych zabija się prawdziwych ludzi. Zombiaków można bez żadnych ograniczeń szlachtować, bo przecież oni są już i tak martwi! Oczywiście nie było tak, że obejrzałem film i postanowiłem zrobić grę na nim wzorowaną. Te motywy utkwiły w mojej głowie i w odpowiednim momencie same wypłynęły na światło dzienne.

**P** Nawet osoba, która projektowała okładkę pudełka Alone in the Dark, podążała tą samą drogą, ponieważ rezydencja Derceto zdaje się mieć oczy tak jak w „Amityville”. O samej grze pisaliśmy już w Pixelu #11, więc opowiedz, co się stało zaraz po zakończeniu produkcji. Pokłóciłeś się z szefem Infogrames Bruno Bonnellem? Po skończeniu pracy nad Alone in the Dark od razu zabrałem się z zespołem do produkcji sequela. Chciałem dodać wyrafinowane efekty świetlne, podrasować grafikę i poprawić wiele innych rzeczy. Wpadłem na korytarzu na



Moment, który wszedł do historii gier. Po ucieczce z poddasza i zadekowaniu się w pokoju na korytarzu rozległy się kroki i prosto na bohatera ruszył konusowaty zombie.



Podwieszenie kamer pod sufitem było czymś nowym i szokującym. Zapewniały inny sposób widzenia akcji na zmianę z rzutami z boku i żabią perspektywą.



Camby wchodzi do, wydawałoby się, pustego pokoju i nagle dostrzega, że na fotelu siedzi duch. Nie trzeba dodawać, że gracze przechodzili wirtualne zawaly.





▲ Time Commando z 1996 roku było ostatnią dużą grą ekipy Freda Raynala. Stanowiące przegląd stylów architektonicznych lokacje fascynują do dziś.



▲ Za Flashback Legends, niezrealizowanym projektem Adeline Software przed upadkiem studia, fani Conrada B. Harta do dziś pochlipują na forach internetowych.

► Wesoła gromadka z Little Big Adventure oczekuje, aż w końcu zjawi się inwestor i będzie można od etapu fabuły i kilku szkieletów koncepcyjnych przejść do realizacji trzeciej części gry.

► Ekipa Adeline Software podczas produkcji Little Big Adventure. Fred na dole fotografii ze swoją żoną Yael Barroz.

Bonnella, który rzucił mi krótkie „Niczego nie zmieniaj, to jest sequel, w którym ludzie oczekują tego samego. To i tak się sprzedaje”. Chciałem zrobić coś lepszego, iść naprzód, a facet mówi mi de facto, że musimy oszukać graczy i po prostu skasować rachunki. Akurat tak się zdarzyło, że w tym samym czasie Paul Cuisset i Éric Chahi pracujący dla Delphine Software zapytali mnie, czy chcę założyć własne studio i zrobić najlepszą grę, jaką potrafię - i tak opuściłem Infogrames. Nowe studio zostało nazwane Adeline Software, stanowiąc spółkę powiązaną z Delphine. Paul de Senneville, który tym wszystkim zarządzał, miał dwie córki: jedna miała na imię Delphine, a druga, jak łatwo zgadnąć, Adeline. Poza prośbą Paula o taką właśnie nazwę otrzymaliśmy carte blanche, jeśli chodzi o to, co chcemy robić. W ten sposób zaczęło powstawać Little Big Adventure. Prace nad nim rozpoczęliśmy w siedmioosobowej ekipie, z tego, co pamiętam, pięcioro z nas odeszło z Infogrames.

**P** A jak to było z Chaosium i jego licencją na Lovecrafta, która została wykupiona na potrzeby Alone in the Dark? Przez lata byłem namiętnym graczem w fabularne RPG. Katowałem „Dungeons & Dragons” i „Call of Cthulhu”, które podobało mi się, ale za dużo tam było charakterystyk. Dlatego robiąc Alone in the Dark, chciałem zachować

klimat, ale nie iść tą samą drogą. To miała być gra dostępna dla szerokiej publiczności, a jednocześnie wiedziałem, że nie przestraszę nikogo morskim stworem składającym się z kanciastych wielokątów, dlatego większość strachów miała się rozgrywać w wyobraźni, niejako poza kadrem. Stąd też wprowadziliśmy do niej dużo tekstu w postaci książek, chcąc w ten sposób iść z duchem Lovecrafta. Człowiek, który pisał te fragmenty, znał bardzo dobrze „Call of Cthulhu” i wiedział, co ma robić. Infogrames chcieli pomóc i stwierdziło, że w takim razie kupuje od Chaosium licencję do tego systemu, czego potem gorzko pożałowało. Skoro bowiem komputer wykonywał całą robotę Mistrza Gry, jaki był sens wprowadzania rytuału rzucania kostkami i dokonywania wyborów, które poniekąd były już wmontowane w fabułę? Poza tym chcieli w niej upchnąć te charakterystyki systemu - zaakceptowałem dwie, po czym spece przysłani przez Chaosium stwierdzili: „Zaraz, zaraz, przecież to w tym momencie nie jest Call of Cthulhu”. Z tego powodu Alone in the Dark nie było oficjalnie certyfikowaną przez nich grą.

**P** Był nią dopiero Shadow of the Comet. Właśnie. Trzeba było coś zrobić z tą licencją, żeby zupełnie nie poszła na marne, więc powstała



**Świat dziecięcych marzeń przesączony magią dla dorosłych, czyli Mała Wielka Przygoda.**



Gdy Little Big Adventure pojawiło się w październiku 1994 roku, z miejsca podbiło serca recenzentów. Statyczne środowisko było tylko ładne, ale animacja postaci powalała.



Wydawca gry, Electronic Arts, nalegał, żeby Twinsen stał się bohaterem akcji, twardym i agresywniejszym, jednak Francuzi bronili się przed naciskami.



Gra, podobnie jak wiele innych przygodowych hitów z lat dziewięćdziesiątych, trafiła w końcu na telefony komórkowe.



przygodówka Norberta Celliera. Nie zwracałem już na to uwagi, ponieważ harowałem nad Little Big Adventure. Powiem więcej - nigdy nie grałem ani w Shadow of the Comet, ani w Prisoner of Ice. Gdy pracujesz nad własnym projektem, myślisz o nim cały dzień i noc i nie masz już czasu zajmować się konkurencją.

**P** Powiedziałeś mi wcześniej, że Little Big Adventure powstało z miłości do Knight Lore na ZX Spectrum. Tak! Zawsze byłem miłośnikiem mieszania technologii, na przykład w Alone in the Dark połączyłem nowoczesne w tamtym czasie polygony z ręcznie rysowanymi tłami. W Little Big Adventure chciałem pójść pod prąd. Najpopularniejszą grą był wtedy Doom i mówiono, że wszystkie zaraz będą go naśladować. A mnie fascynowała izometryczna grafika z ZX Spectrum, pozwalająca łatwo identyfikować się z bohaterem. Mam cały czas prawa do

Little Big Adventure, które są co prawda podzielone na dwa podmioty, ale pozostawiają mi swobodę w produkcji ewentualnej trzeciej części.

**P** Czyli będzie Little Big Adventure 3?

Trzy razy zmieniałem zdanie w kwestii fabuły, ale ogólnie opowieść jest gotowa. Główną postacią gry jest Arthur, czyli syn Twinsena i Zoe. W świecie LBA minęło mniej więcej tyle czasu co w rzeczywistym i jest on teraz młodzieńcem po dwudziestce. Gracz będzie mógł przełączać się pomiędzy nim a Zoe, odkrywając nieznane dotąd sekrety planety Twinsun, na której ponownie rozegra się akcja. Problemy z produkcją są dwa. Po pierwsze, ludzie, których chciałbym mieć w zespole, w dużej części rozjechali się po świecie i zgrupowanie ich jest trudne. Po drugie, także wydawcy nie patrzą zbyt przychylnym okiem na pomysł tworzenia gry pozbawionej przemocy, w stylu lat dziewięćdziesiątych. Teraz już nie Doom, ale Assassin's Creed czy Wiedźmin wyznaczają trendy. A ja chciałbym ponownie pociągnąć linę w drugą stronę i przedstawić nieco dziecięce spojrzenie na świat.

**P** Twoja ostatnia gra, 2Dark, wzbudziła konsternację, bo zawierała motywy zupełnie niekojarzone z tobą...

Przyznaję, że poległem przy tym projekcie. Pomysł był taki, że tak jak możesz przejść grę wojenną, nie zabijając nikogo, tak samo w 2Dark możesz uratować dzieci zupełnie bezkruwawo. To przecież zupełnie inny model rozgrywki niż Call of Duty, gdzie otrzymujesz zadanie zabijania ludzi, a u mnie tak nie jest i nigdy nie będzie. Jednak wydawca popełnił sporo błędów, wiele spraw poszło nie tak i jest mi z tego powodu bardzo przykro.

**P** Pamiętam twoje zdjęcie z Shigeru Miyamoto, gdy odbierałeś francuski Order Sztuki i Literatury. To była jedna z najwspanialszych chwil w życiu twórcy?

Tak, był tam jeszcze z nami Michel Ancel, czyli twórca Raymana. Sam Shigeru okazał się przemiłym człowiekiem. Mam wrażenie, że twórcy gier sprzed 2000 roku są w lwiej części ludźmi nieco dziecinnymi, łagodnymi jak baranki. Gdy spotykam Jordana Mechnera czy Johna Romero, od razu odnajdujemy wspólny język i możemy godzinami rozmawiać o tamtych czasach. Żeby się nie wykołoić, zawsze starałem się pracować na niższych budżetach. W nowym milenium tworzenie gier weszło w zupełnie inną fazę, pojawił się nacisk, żeby zwiększać zespoły. Pierwsze produkcje tworzyłem w pojedynkę i przywykłem do tego modelu, bo mogę w nim zmieniać, co chcę i kiedy chcę. Komuś takiemu jak ja trudno odnaleźć się we współczesnej rzeczywistości, gdy twórca jest tylko trybikiem w maszynie. Grą, która w ostatnich latach mnie porwała, jest Legend of Zelda: Breath of the Wild na Switchu. Mimo wszystkich trudności, o których wspominałem, chciałbym kiedyś zrobić tytuł choć w części tak świetny. Ale na temat Little Big Adventure 3 nie mogę na razie powiedzieć nic więcej. ■

+ + +

+ + +

+ + +

+ + +

+ + +

+ + +

+ + +

+ + +

+ + +

+ + +

+ + +

+ + +

+ + +

+ + +

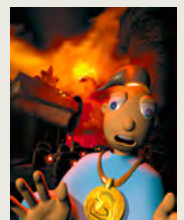
+ + +

+ + +

+ + +

+ + +

**Twinsen**



**Zbawca świata Twinsun najważniejsze informacje otrzymał w snach.** Należał do jednej z czterech ras zamieszkujących planetę – człekopodobnych Quetchów z włosami spiętymi w koński ogon.

FILM, KTÓREGO NIE BYŁO

# STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

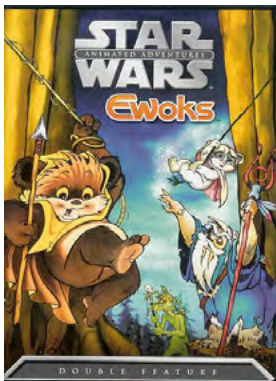
Po premierze „Powrotu Jedi” w 1983 roku zainteresowanie gwiazdną sagą George’a Lucasa zaczęło stopniowo maleć. Marvel skasował serię komiksową trzy lata później, nie pomogły również premiery filmów i serialu animowanego o przygodach Ewoków ani kreskówka, której głównymi bohaterami były droidy R2-D2 i C-3PO. Potrzebne było coś, co wniesie powiew świeżości do skostniałego uniwersum i na nowo zainteresuje fanów odległą galaktyką.

■ Piotr Żymelka



■ Plakat niczym nie ustępuje tym do filmów. Nic dziwnego, skoro autorem jest Drew Struzan. Artysta przeszedł już na emeryturę, ale wciąż od czasu do czasu tworzy pojedyncze ilustracje.





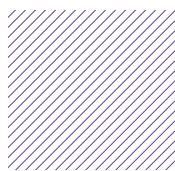
✚ Nieśmiało próby rozszerzenia filmowego uniwersum. Potrzebne było coś znacznie lepszego, dorównującego skalą oryginalnej trylogii.

✚ W „Cieniach Imperium” akcja toczy się między innymi na Tatooine, czyli najbardziej chyba wyeksploatowanej planecie uniwersum.

**N**a dopisanie dalszego ciągu perypetii kosmicznych rebeliantów został wybrany Timothy Zahn, pisarz świetnie czujący się w gatunku space opery.

Zakasał rękawy i w 1991 roku na półki księgarń trafiła pierwsza część kultowej już dziś Trylogii Thrawna - „Dziedzic Imperium”. Książka bardzo szybko stała się bestsellerem. Kolejne tomy - „Ciemna strona Mocy” i „Ostatni rozkaz” tylko potwierdziły klasę Zahna. W tym samym roku wydawnictwo Dark Horse dołożyło swoją cegiełkę w formie kontrowersyjnej miniserii „Mroczne Imperium”. A dwa lata później szturm na serca (i portfele) fanów przypuściło LucasArts za sprawą świetnego symulatora Star Wars: X-Wing. Tak zwane Rozszerzone Uniwersum (ang. Expanded Universe), choć istniało już wcześniej, zaczęło rozwijać się pełną parą.

Włodarze Lucasfilmu pragnęli pójść za ciosem, zaczęli więc szukać kolejnych pomysłów na spieniężenie na nowo rozbudzonego zainteresowania gwiazdną sagą. I podczas jednej z kolarci biznesowych w rozmowie między Lou Aronicą z Bantam Books i Lucy Autrey Wilson z wytwórni Lucasana narodził się pomysł medialnej kampanii



✚ „Dark Empire” i jego dwa kolejne sequele („Dark Empire II” oraz „Empire’s End”) do dzisiaj dzielą fanów.



✚ Trylogię Thrawna wielu nadal uważa za prawdziwe części VII-X. Szczególnie w zestawieniu z tym, co zaserwował fanom Disney.

na niespotykaną dotąd skalę, który zaowocował nowym rozdziałem w uniwersum „Gwiezdných wojen”.



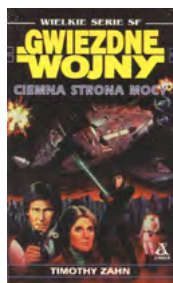
### **GALAKTYKA W CIENIACH**

Idea zakładała powstanie historii równorzędnej do już istniejących odsłon sagi i mocno z nimi powiązanej - „filmu bez filmu”, jak głosił slogan. Pierwotnie rozważano umieszczenie nowej fabuły między wydarzeniami części czwartej a piątej, ale w końcu zdecydowano się na okres między „Imperium kontratakuje” a „Powrotem Jedi”. Na jedną z pierwszych burz mózgow w listopadzie 1994 roku zaproszono Steve’a Perry’ego, pisarza znanego z serii „Matador” (częściowo opublikowanej również w Polsce), kilku tomów przygód Conana i książek z uniwersum „Obcego”. Miał on stworzyć zarys historii, ochrzczonej mianem „Shadows of the Empire”.



przedstawioną z różnych punktów widzenia i z naciskiem na innych bohaterów.

Tymczasem zbliżała się dwudziesta rocznica premiery „Nowej nadziei”. George Lucas pierwotnie planował ją uczcić, wypuszczając do kin pierwszy z od dawna zapowiadanych prequeli. Gdy jednak stało się jasne, że nie zdąży, postanowił przygotować wersję specjalne oryginalnej trylogii. Żeby dodatkowo podgrzać atmosferę, zdecydowano się ruszyć z projektem „Cieni Imperium” rok przed jubileuszem, czyli w 1996 roku. Powstał nawet zwiastun, ale ostatecznie pokazano go jedynie na zamkniętych pokazach. Włodarze Lucasfilmu obawiali się, że wprowadzą ludzi w błąd, sugerując istnienie kolejnego filmu.

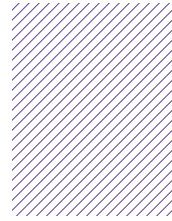


Głównym założeniem koncepcji było, że poszczególne media będą opowiadały tę samą fabułę, ale



### **POWIEŚĆ**

Na pierwszy ogień poszły komiks i powieść autorstwa Steve’a Perry’ego. Fabuła książki, która ukazała się



✦ Outrider, należący do Dasha Rendara, stylem wykonania przypomina statek Hana Solo.



Opublikowano również skróconą wersję książki Perry'ego, skierowaną do młodszych fanów, tzw. junior novelization, którą napisał Christopher Golden. A West End Games w czerwcu 1996 roku wydało „Shadows of the Empire Sourcebook”, czyli podręcznik dla graczy RPG.

w maju 1996 roku, koncentruje się na machinacjach księcia Xizora, przywódcy zbrodniczego syndykatu Czarne Słońce. Xizor pragnie uzyskać wpływy u Imperatora Palpatine'a i w tym celu zamierza zdyskredytować Dartha Vadera poprzez zabicie Luke'a Skywalkera i rzucenie podejrzeń na Mrocznego Lorda.

Tymczasem Luke, po doznanej z rąk Vadera porażce i poznaniu straszliwej prawdy o swoim pochodzeniu, próbuje pogodzić swoje przeżycia z zadaniem wyrwania zamrożonego w karbonicie Hana Solo z łap Boby Fetta, transportującego go do Jabby Hutta.

Perry wprowadza kilka interesujących postaci. Oprócz Xizora mamy również alter ego nieobecnego z oczywistych względów Hana - przemytnika Dasha Rendara oraz replikantkę Guri (choć nie zostało to nigdzie potwierdzone, skojarzenia z „Blade Runnerem” nasuwają się same). Bohaterowie ci przypadli



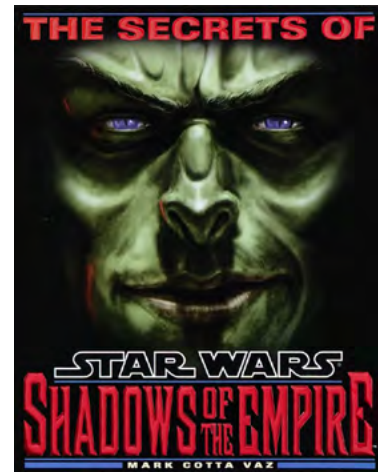
✦ Steve Perry napisał kilka innych, całkiem udanych powieści ze świata „Gwiezdných wojen”.

fanom do gustu i na stałe zagościli w Expanded Universe. Xizor pojawił się na kartach kilku powieści i książek (między innymi trylogii „Wojny łowców nagród”), a Dash Rendar dostał nawet własną powieść („Mroczne gry” autorstwa Mayi Kathryn Bohnhoff oraz Michaela Reavesa). Również Czarne Słońce regularnie pojawiało się w EU.



Co ważne, powieść „Cienie Imperium” należy do zdecydowanie najlepszych pozycji z bogatego w książki uniwersum „Gwiezdných wojen” i często jest stawiana na równi z Trylogią Thrawna. Wartość akcja, świetne pomysły autora, a do tego emanujący z kolejnych rozdziałów klimat oryginalnej trylogii sprawiają, że zdecydowanie warto się z nią zapoznać.

✦ Książkę Xizor i jego replikantka od mokrej roboty. Czy rycerze Jedi marzą o elektrycznych owcach?



Ostatnią wartą wspomnienia pozycją jest „The Secrets of Star Wars: Shadows of the Empire” autorstwa Marka Cotta Vaza. Opisuje ona cały projekt od pierwszych pomysłów aż do realizacji. Podobne książki zazwyczaj towarzyszą popularnym produkcjom kinowym (głównie blockbusterom), co jeszcze wzmocniło ideę filmu bez filmu.

#### KOMIKS

Dokładnie 1 maja 1996 roku ukazał się pierwszy numer sześcioczęściowej miniserii „Cienie Imperium” ze scenariuszem Johna Wagnera oraz rysunkami Kiliana Plunketta. Zgodnie z przewodnią ideą projektu czytelnik dostał historię podobną do ukazanej w książce (Steve Perry pełnił podczas tworzenia rolę konsultanta), ale znacznie więcej czasu poświęcono tym razem łowcom nagród, którzy za wszelką cenę starają się przeszkodzić





Bobie Fettowi w dostarczeniu Hana do Jabby i samemu zainkasować zapłatę za niego. Całkowicie nowy wątek stanowią przygody wystawnika Vadera - Jiksa - który ma za zadanie nie dopuścić, by wykonano wyrok na Luke'u.

Oczywiście pojawiają się znani z filmów bohaterowie. A także widziemy wspomniane w „Powrocie Jedi” wydarzenia, jak na przykład zdobycie planów drugiej Gwiazdy Śmierci.

Dark Horse wydało również kilka historii pobocznych, stanowiących prequela do wydarzeń z „Cieni Imperium”. „Star Wars: Shadow Stalker” skupia się na postaci Jiksa i przedstawia jego wcześniejsze przygody. Z kolei „The Jabba Tape” opowiada o grupie gangsterów, którzy pracowali dla Jabby i mieli za zadanie zabić Luke'a Skywalker'a na polecenie Xizora.



Półtora roku później Steve Perry napisał scenariusz kontynuacji swojej powieści. Ukazała się w formie pięcioczęściowego komiksu „Cienie Imperium: Ewolucja”, a zilustrował ją Ron Randall. Akcja rozgrywa się tuż po „Powrocie Jedi” i poznajemy



dalsze losy Guri. Występują tu również główni bohaterowie oryginalnej trylogii, tym razem w komplecie.

**GRA**

29 września 1996 roku swoją premierę miała konsola Nintendo 64. Niedługo później, bo już 3 grudnia tego samego roku, ukazała się przeznaczona na nią Star Wars: Shadows of the Empire, czyli najlepiej sprzedający się produkt całej medialnej kampanii.



Gra koncentruje się na postaci Dasha Rendara. Znów oglądamy tę samą historię, ale tym razem z punktu widzenia przemytnika. Gracz bierze udział w znanej z „Imperium kontratakuje” bitwie na Hoth, następnie ratuje Luke'a Skywalkera przed śmiercią z rąk siepaczy Xizora, pomaga zdobyć plany drugiej Gwiazdy Śmierci, by w finale uczestniczyć w rozprawie z przywódcą Czarnego Słońca.

Tytuł jest zrzecznościówką, ale LucasArts zadbało o różnorodność misji. Mamy więc etapy, w których sterujemy jakimś pojazdem

✦ W Polsce komiks ukazał się w jednym, zbiorczym tomie. Miał dwa wydania i jest stosunkowo łatwo dostępny.



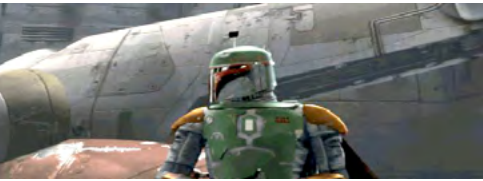
(snowspeederem - myśliwcem Rebelii z bitwy na Hoth, swoopem - odpowiednikiem motocykla w uniwersum „Gwiezdnych wojen”), celowniczym statku Dasha - Outridera lub też wcielamy się w postaci Rendara, by w widoku z pierwszej lub trzeciej osoby razić żołnierzy Imperium. W pewnym momencie musimy zmierzyć się z Bobą Fetttem.



Ostatecznie tytuł ukazał się wyłącznie na dwie platformy - wspomniane już Nintendo 64 oraz, we wrześniu 1997 roku, na PC. Rozgrywka jest identyczna w obu wersjach, ale istnieją między nimi pewne różnice. Przede wszystkim port na blaszaka zawiera prerenderowane i „mówione” przerywniki filmowe w przeciwieństwie do statycznych obrazków, które rozdzielały misje w wersji konsolowej.



Wydanie pecetowe było jedną z pierwszych gier obsługujących akceleratory



3D. Specyficzne wymagania odnośnie do kart graficznych powodowały duże problemy z uruchomieniem jej na nowszych maszynach. Na szczęście obecnie można kupić Shadows of the Empire zarówno na GOG, jak i na Steamie i nie trzeba się już gimnastykować, by cieszyć się rozgrywką.

Warto również wspomnieć, że gra ma dwa zakończenia. Aby poznać to kanoniczne (w ramach EU), należy ukończyć tytuł na średnim lub najwyższym poziomie trudności.

### SOUNDTRACK

Aby jeszcze bardziej dopieścić fanów i maksymalnie zrealizować ideę filmu bez filmu, przygotowano również soundtrack ze specjalnie stworzonymi na potrzeby kampanii medialnej utworami. Wcześniej rozważano skomponowanie muzyki do Trylogii Thrawna, ale nie wyszło to poza fazę koncepcji. Do pomysłu nowej ścieżki dźwiękowej wrócono, gdy projekt „Cieni Imperium” zaczął nabierać kształtów. Johna Williamsa zastąpił tym razem Joel McNeely, protegowany Jerry’ego Goldsmitha. Zilustrował muzycznie serial „Kroniki młodego Indiany Jonesa”, a także jest autorem partytur między innymi do filmów „Wakacje w Vegas” z Cheyem Chase’em czy też „Wirus” z Jamie Lee Curtis. Oczywiście fragmenty aranżacji Williamsa również się pojawiają.



Obecnie możemy bez problemu przesłuchać cały soundtrack w inter necie. Znajdziemy go na przykład na Spotify.

### FIGURKI

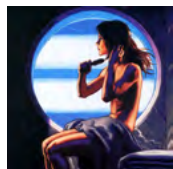
Od samego początku istnienia marki jedną z najpopularniejszych metod wyciągania pieniędzy od fanów były zestawy zabawek przedstawiające bohaterów i pojazdy. Nie mogło ich zabraknąć przy okazji „Shadows of the Empire”. Posiadająca licencję na produkty Star Wars firma Kenner wy puściła kolekcję figurek powiązanych z projektem.

Z kolei firma Galoob (obecnie Hasbro) wyprodukowała zabawki z serii Micro Machines. Do niektórych zestawów dołączono również fragment komiksu „Shadows of the Empire” wzbogaconego o kilka oryginalnych plansz niedostępnych w wersji albumowej.



### KARTY KOLEKCYJNERSKIE

W USA bardzo popularne były (i nadal są) karty kolekcjonerskie wydawane przez firmę Topps. Ukazywały się w okolicach premier filmów z oryginalnej trylogii, zatem przy okazji nowego projektu również postanowiono wy puścić do sklepów odpowiedni zestaw z postaciami i pojazdami z Shadows of the Empire. Do namalowania ilustracji zatrudniono bliźniaków Grega i Tima Hildebrandtów, których najbardziej znanym dziełem jest jeden z pierwszych plakatów do „Gwiezdných wojen” z 1977 roku.



### POWIĄZANIA

Oprócz tego, że postacie z „Cieni Imperium” na stałe wpisały się w Expanded Universe i pojawiały się w różnych historiach, warto nadmienić, że statek Dasha Rendara Outrider można wypatrzeć w wersji specjalnej „Nowej nadziei” w dodanej scenie, gdy

bohaterowie przybywają do Mos Eisley.

Oprócz tego jedna z misji w X-Wing Alliance polega na zdobyciu planów drugiej Gwiazdy Śmierci. Gracz pomaga Dashowi w realizacji tego zadania.

Przedstawiona w grze bitwa na Hoth i latanie za sterami snowspeedera tak przypadły graczom do gustu, że LucasArts rozwinęło ten pomysł w trylogię Star Wars: Rogue Squadron oraz bliźniaczą koncepcyjnie Star Wars Episode I: Battle for Naboo, w których zaprezentowano rozgrywkę w podobnym stylu.

Jako ciekawostkę warto również dodać, że figurka księcia Xizora została wykorzystana w trakcie kręcenia „Mrocznego widma” i pojawia się na trybunach podczas wyścigu pod racerów.

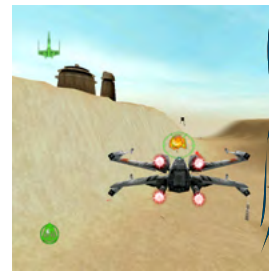
### CIEŃ NAD WISŁĄ

W Polsce w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych mieliśmy dostęp do części z opisywanych produktów. Wydawnictwo Amber opublikowało powieść (dzisiaj kolekcjonerski biały kruk), a Egmont komiks. Również gra pojawiła się na półkach sklepowych. Stosunkowo niedawno do księgarń trafiła natomiast kontynuacja historii obrazkowej (wspomniana wcześniej „Ewolucja”).

### WYJŚCIE Z CIEŃ

Po latach można spokojnie uznać projekt „Cieni Imperium” za udany zarówno z komercyjnego, jak i artystycznego punktu widzenia. Dostaliśmy bowiem ciekawą historię, zgrabnie uzupełniającą fabułę filmów i, co ważne, nieodstającą od nich poziomem (a to nie zawsze stanowiło regułę w Expanded Universe). Sukces Shadows of the Empire zaowocował później podobną kampanią w postaci The Force Unleashed oraz, do pewnego stopnia, również The Clone Wars. Niestety wraz z zakupem Lucasfilmu przez Disneya całe Rozszerzone Uniwersum trafiło do wора z napisem „Legendy” i stanowi obecnie alternatywną linię czasową.

W nowym kanonie jak dotąd brak podobnego projektu, choć zapowiedziane „High Republic” wydaje się czerpać wzorce z przetartych przez „Cieni Imperium” szlaków. ■



✚ Projekt „Cienie Imperium” odbił się szerokim echem w uniwersum. Jego ślady znajdziemy w wielu różnych produktach i historiach.



✚ Na potrzeby projektu bracia Hildebrandtowie stworzyli ponad setkę ilustracji. Na oryginały można do dziś trafić na aukcjach internetowych.



# DESCENT

„W tej grze wszystko dzieje się we wszystkich kierunkach” – pisał w 1995 roku recenzent. Była to największa zaleta Descenta i zarazem największa jego wada.

■ Bartłomiej Kluska

**W**olfenstein 3D i Doom wyznaczyły standard, którego przez długi czas trzymali się niemal wszyscy twórcy gier z gatunku first person shooter. Marathon, Heretic, Rise of the Triad, Dark Forcers, Duke Nukem 3D, Gloom, Blood czy Alien Trilogy (by wymienić tylko kilka najbardziej oczywistych tytułów) wprawdzie dodawały do rozgrywki coś od siebie, ale polska prasa śmiało mogła określać je wszystkie zbiorczym mianem doomopodobnych. W 1995 roku pojawił się jednak FPS, który Dooma w ogóle nie przypominał. Dostał się graczom niezapomnianych wrażeń, a części mniej odpornych organizmów również... problemów zdrowotnych.

## NIEDOOMOPODOBNY

Gdy Mike Kulas i Matt Toschlog, dwaj programiści zdobywający wcześniej szlify między innymi przy

wyścigach Car and Driver, wpadli na pomysł swojej gry, szybko porzucili pracę najemną i założyli własną firmę. Parallax Software powstało po to, by narodził się Descent - planowany początkowo jako symulator lotu w zamkniętych labiryntach, do którego z czasem autorzy dodali elementy walki. Prace w kilkuosobowym zespole trwały blisko dwa lata i niewiele brakowało, by zakończyły się porażką, gdy z finansowania projektu wycofał się niedoszły wydawca, Apogee Software Scotta Millera. Właściciele Parallaxu nagrali wówczas demo gry na kasetach VHS i rozesłali do branżowych potentatów. Najbardziej konkretnej odpowiedzi postawionym pod ścianą twórcom udzielił Interplay, ratując przedsięwzięcie i zarazem zyskując w portfolio znaczący przebój.

A warto w tym miejscu zauważyć, że mający premierę w gorącym dla FPS roku 1995 debiut



■ Wąskie, klaustrofobiczne korytarze to znak rozpoznawczy gry.



## DESCENT TO PIERWSZY FPS, KTÓRY NIE UDAWAŁ TRÓJWYMIAROWOŚCI. TU WSZYSTKIE ELEMENTY WYSTROJU NAPRAWDĘ BYŁY W 3D.

Parallaksu - podobnie jak choćby Doom czy Duke Nukem 3D - był początkowo dystrybuowany jako shareware: gracze dostawali całkowicie za darmo jeden obszerny epizod gry, który miał ich zachęcić do zakupu pełnej wersji. Z reguły zachęcał. Bo choć należał do gatunku określanego jako doomopodobne, był jednak zupełnie inny.

Descent spośród pozostałych FPS wyróżniał się przede wszystkim prawdziwą trójwymiarowością. Pamiętajmy, że ówczesni reprezentanci tego gatunku trójwymiar lepiej bądź gorzej udawali, o czym mógł przekonać się choćby gracz, który podjął próbę obejrzenia i dokładnego obejrzenia z każdej strony tancerek prężących ciała w DN3D. Gdyby chciał w ten sposób obejść i pooglądać przeciwników w Descencie - mógł to zrobić. Prawdziwa trójwymiarowość w grze dotyczyła również budowy labiryntów, których korytarze

rozgałęziały się we wszystkich kierunkach. Co więcej, w pełni 3D było także poruszanie się. Gdy bohaterowie pozostałych FPS chodzili po płaskiej podłodze i mogli co najwyżej podskoczyć (lub - jak Duke Nukem - okazjonalnie skorzystać z jetpacka), Descent umożliwia... latanie!

### W PRZEDSIONKU VR

„Tu labirynt jest naprawdę 3D. Korytarz może prowadzić w dowolnym kierunku, zawiązać się kiszkwato, skręcać, słowem - totalna swoboda, zwłaszcza że nie biegamy po nim, ale latamy i to w stanie nieważkości” - pisał o Descencie zachwycony recenzent Gamblera. Był to jego główny atut, ale dla niektórych również istotny mankament. „W tej grze wszystko dzieje się we wszystkich kierunkach” - zauważał nieco zdezorientowany dziennikarz Secret Service, narzekając na trudności z zachowaniem kierunku,

orientacją w płątaniu korytarzy, a nawet z czytaniem (oczywiście także trójwymiarowej) mapy... Ba!, problemem mogło okazać się nawet opanowanie rozbudowanej znacznie bardziej niż w innych doomopodobnych tytułach klawiszologii. W efekcie dla początkującego pilota już samo trafienie w miejsce, do którego chciał dolecieć, było ogromnym sukcesem, a prowadzenie skutecznej wymiany ognia z robotami - źródłem ogromnej satysfakcji.

No właśnie. Tu dochodzimy do nietypowej dla ówczesnych FPS fabuły. Otóż w grze wcielamy się w postać pilota najemnika, który siedząc za sterami bojowego pojazdu latającego, oczyszcza podziemne kopalnie ze zbuntowanych, zawirowanych, agresywnych robotów (ciekawostka: podobną historię opowiadał polski amigowy FPS Za Żelazną Bramą). Oczywiście roboty nie były aż tak przerażające i ekscytujące jak stwory z piekła rodem zaludniające na przykład Dooma, a wymiana ognia z nimi odbywała się całkowicie bezkrwawo, niemniej na pewno autorom łatwiej było stworzyć je w pełnym trójwymiarze, czyli w formie rozmaitych brył. A cała konkurencja - z Doomem

✚ W przeciwieństwie do innych gier FPS z połowy lat dziewięćdziesiątych, w Descencie atak mógł nastąpić z każdego kierunku.

✚ Jedyny, oprócz gracza-pilota, czynnik ludzki w grze to uwięziona przez maszyny obsługa kopalni.

i DN3D na czele - do roli przeciwników zatrudniała przecież płaskie bitmapy. Z kreowanymi w ten sposób jak w Descencie potworami rok później zmierzył się dopiero Quake, ale efekt pracy id Software wiele osób uznało za nie do końca przekonujący.

W dziele Parallaksu emocji jednak też nie brakowało, pojedynki z robotami były zacięte, a gracz musiał jeszcze zniszczyć reaktory i uciec, zanim wybuchnie kopalnia. Do tego dochodziło świetnie znane z innych doomopodobnych błędzenie po kilometrach labiryntów (choć tutaj oczywiście zdecydowanie bardziej skomplikowanych), szukanie kluczy w odpowiednich kolorach, odkrywanie sekretnych przejść i poziomów, zbieranie coraz potężniejszych broni, pilnowanie stanu osłon, ratowanie ludzkich zakładników oraz naturalnie pojedynki z bossami. Dostępny był również tryb multiplayer i to zarówno w formule deatchmatchu (także drużynowego), jak i kooperacji. Istotnym atutem gry okazała się też modułowa konstrukcja poziomów, umożliwiająca - tak jak miało to miejsce w Doomie z jego plikami WAD - stosunkowo łatwe tworzenie kolejnych kopalni do pokonania. Szybko pojawił się

Descent II w pełnych detalach. By podziwiać takie widoki, trzeba było potężnego sprzętu, ale ładniej wówczas się nie dało.



## HUD



**Descent oferował możliwość wygaszenia kokpitu sterowniczego.**

Wtedy całą powierzchnię ekranu zajmował widok z kabiny, a o tym, że znajdujemy się w grze, przypominały tylko wyświetlane w narożnikach komunikaty.

również Mission Builder - aplikacja usprawniająca projektowanie nowych etapów. W efekcie wokół Descenta zebrała się aktywna scena modderska.

Choć wielu uskarżało się na objawy... choroby lokomocyjnej, jakich mieli doświadczać przy dłuższych sesjach, a liczba tych, którzy nie przebrnęli przez fazę początkowego zagubienia i zniechęcenia, też zapewne była znaczna, Descent odniósł rynkowy sukces. Wszechobecny trójwymiar sprawił, że gracze mieli poczucie, że są już - jak pisał recenzent

Gamblera - „w przedśionku prawdziwej wirtualnej rzeczywistości”.

## POWRÓT DO KOPALNI

Oczywiście okazało się, że wirtualna rzeczywistość to pieśń odległej przyszłości, ale Descent szybko doczekał się konwersji na Macintosh oraz PlayStation, oficjalnego zestawu nowych misji, a także pełnowartościowego sequela (1996), w którym eksplorację podziemnych korytarzy uprzyjemniała muzyka skomponowana przez klasyków industrialu. W uniwersum gry osadzono również akcję trzech powieści (nie ukazały się w Polsce). Trzeba też wspomnieć o grze descentopodobnej - w 1998 roku na rynek trafił przecież wydany przez Acclaim, bardzo udany Forsaken. Trylogię przygód dzielnego pilota walczącego ze zbuntowanymi robotami górniczymi domknął Descent III (1999). Tym razem, oprócz penetrowania klaustrofobicznych kopalnianych labiryntów, okazjonalnie można było też polatać po powierzchni. Niestety rozczarowująca sprzedaż tego tytułu sprawiła, że część czwarta pozostała tylko w sferze planów.

Twórcy już pod nazwą Volition napisali między innymi serię kosmicznych symulatorów FreeSpace (na niektórych rynkach tytuł ten promowano również nazwą Descent, ale opowiadał on zupełnie inną historię), bardziej



tradycyjnego FPS Red Faction (który korzystał z silnika opracowanego z myślą o czwartej części naszego dzisiejszego bohatera) oraz przede wszystkim cykl Saint's Row. Sam Descent natomiast na długie lata zniknął. Gracze jednak o nim nie zapomnieli.

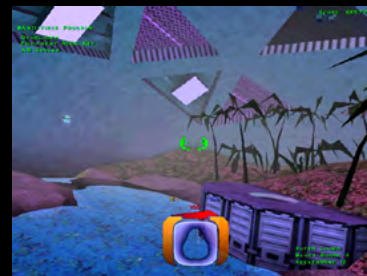
Gdy w 2015 roku na Kickstarterze ruszyła kampania, której celem był powrót serii, potrzebną kwotę zebrano bez żadnych problemów. Problemem okazało się natomiast stworzenie gry, pierwotnie nazwanej Descent: Underground. Zespół autorów odpowiedzialnych wcześniej między innymi za Star Citizen, choć działał z błogosławieństwem posiadającego prawa do tytułu Interplay, przez pięć lat zdołał pokazać tylko kilka, niezbyt skądinąd zachęcających próbek, by finalnie utknąć w prawnych przepychankach i poszukiwaniu dodatkowych funduszy.

Na szczęście w międzyczasie siły połączyli autorzy oryginalnego Descenta - z Kulasem i Toschlogiem na czele - by stworzyć duchowego następcę hitu z 1995 roku. Fani nie zawiedli, więc i ta zbiórka na Kickstarterze zakończyła się sukcesem. Gra Overload (nie mogła nazywać się Descent) ukazała się w 2018 roku. Choć wykorzystując technologię VR (Oculus i Vive), zapewniała współczesne doznania audiowizualne,



zachowała klaustrofobiczny klimat pierwowzoru. „Poruszanie się w podziemnych tunelach jest intuicyjne i tak samo dezorientujące jak dawniej. Zbuntowane roboty odznaczają się inteligencją i sprytem. Niektóre atakują frontalnie, inne próbują się zakraść od tyłu, a jeszcze inne strzelają z dystansu, po czym kryją się w labiryncie korytarzy, by znów się wyłonić w najmniej oczekiwanym momencie”

■ Descent III - grafika coraz piękniejsza, ale gry nadal nie można polecić osobom uskarżającym się na klaustrofobię...



■ ...choć graczom lękającym się ciasnych przestrzeni trzecia część serii przyniosła ukojenie w postaci etapów rozgrywających się na powierzchni.

## Powrót

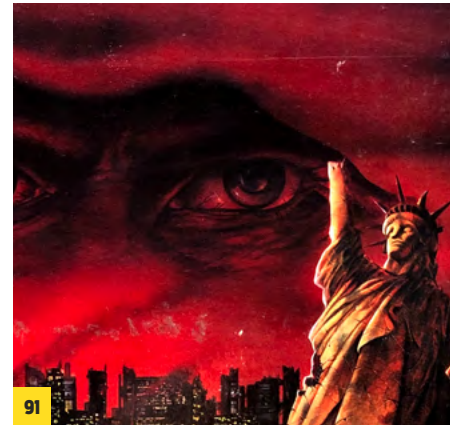


Choć Overload nie mógł zostać czwartą częścią Descenta, godnie nawiązał do tradycji serii i udowodnił, że ćwierć wieku po premierze oryginału nadal jesteśmy „w przedsiönku VR” i nadal świetnie możemy się tam bawić.

- ekscytował się recenzent Pixela, oceniając grę na budzące szacunek 80 procent.

Ja jednak postanowiłem zmierzyć się z oryginałem (jest dostępny na Steamie i GOG). Z niejakim wahaniem uruchomiłem grę, którą ostatni raz widziałem równo ćwierć wieku temu. Najpierw miałem trudności z trafieniem w drzwi, później zgubiłem się w płątaniu korytarzy, potem dałem zestrzelić zbuntowanym robotom, a po godzinie niezbyt udanego latania rozboleła mnie głowa. Zupełnie jak przed 25 laty - pomyślałem i tak jak wtedy poczułem, aż ból minie, odetchnąłem głęboko, zacisnąłem zęby i wróciłem do kopalni. ■





# SECRET



# LEVEL

**NOLAN BUSHNELL DOSTRZEĞŁ SŁABOŚĆ AUTOMATÓW ELEKTROMECHANICZNYCH: AWARYJNOŚĆ WYNIKAJĄCĄ ZE SKOMPLIKOWANEJ BUDOWY I MNOGOŚCI MECHANIZMÓW.**





*Dodajmy do tego dziurę na monety!*

# COMPUTER SPACE,

*czyli skąd się wzięły gry wideo*

„Każdy, kto bierze prysznic, wpada czasem na genialny pomysł. Świat zmieniają ci, którzy po wytarciu się coś z nim robią” – te słowa współzałożyciela Atari, Nolana Bushnella, brzmią jak wyimek z przemowy motywacyjnej coacha czy innego nauczyciela życia.

■ Łukasz Michalik

**M**ożna by potraktować je tak jak milion innych motywacyjnych, a w gruncie rzeczy bezwartościowych cytatów, gdyby nie pewien istotny fakt: Bushnell wpadł na świetny pomysł. I faktycznie coś z nim zrobił.

Czym była pierwsza historycznie gra wideo? I jakie rozwiązanie techniczne możemy za nią w ogóle uznać?

Zabawki wykorzystujące różne mechanizmy, automaty czy – w późniejszych latach – elementy elektromechaniczne powstawały przecież od niepamiętnych czasów. Trudno jednak nazywać je grami wideo, bo nie obsługiwały ekranu, na którym wyświetlany byłby obraz.

Za pierwszy wynalazek zasługujący na to zaszczytne miano można – przy sporej dozie dobrej woli

## Willy

Twórca Tennis for Two, William Higinbotham, został przedstawiony szerokiej publiczności dopiero w latach osiemdziesiątych. Dotarł do niego i opisał jego historię redaktor magazynu Creative Computing.

- uznać Cathode-Ray Tube Amusement Device z 1947 roku. Jak niemal wszystko, co w tamtym czasie nowoczesne, również i praszczur dzisiejszych Tomb Raiderów i Assassin's Creedów wywodził się z wojska. Cathode-Ray Tube Amusement Device mocno przypominał stanowisko operatora radaru, a rozgrywka polegała na sterowaniu za pomocą pokrętlek kropką widoczną na oscyloskopie. Umowna grafika przedstawiała raketę czy też pocisk, a gracz odpowiednio dobierając trajektorię lotu, próbował trafić w nałożone na ekran symboliczne obiekty.

➤ Przy Pongu Computer Space prezentuje się jak przybysz z innego świata.

### TENIS NA OSCYLOSKOPIE

Rozwinięciem tego pomysłu okazał się późniejszy o dwanaście lat Tennis for Two, będący dziełem przypadku. Otóż podczas dni otwartych organizowanych przez Brookhaven National Laboratory w Nowym Jorku jeden z jego pracowników - William A. Higinbotham - wpadł na pomysł, by nieco urozmaicić ekspozycję.

Celem pomyslowego Amerykanina było nie tylko zabawianie zwiedzających, ale także działanie ewangelizacyjne. Chciał przekonać gości, że nowoczesna technologia nie tylko nie jest zagrożeniem, ale wręcz może mieć praktyczne zastosowania. Na dobry początek choćby odbijanie na oscyloskopie piłeczki za pomocą dwóch kontrolerów w formie skrzynek z pokrętkami.



## PIERWSZĄ GRĘ WIDEO MOŻNA BYŁO POMYLIĆ ZE STANOWISKIEM OPERATORA RADARU. NIE NALEŻY ZAPOMINAĆ O CENIE TEGO SPRZĘTU!

Pech pierwszego tenisa polegał na tym, że po zakończeniu dni otwartych sprzęt został rozmontowany, a przełożeni Williama Higinbothama nie widzieli sensu, by wprowadzać go na rynek.

### ...I NASTAŁA WOJNA W KOSMOSIE

Czas gier wideo jeszcze nie nadszedł. Gdyby ich rozwój porównać do historii gatunku ludzkiego, oscyloskopy i skrzynki z pokrętkami byłyby gdzieś na etapie włochatych

małpisonów, które już odkryły, że miło mieć przeciwstawny kciuk, ale jeszcze nie bardzo wiedzą, do czego taki wynalazek może się przydać.

Skok rozwojowy w elektronicznej rozrywce nastąpił za sprawą słynnego Massachusetts Institute of Technology. W 1962 roku zafascynowana komputerami grupa entuzjastów z tej uczelni stworzyła bowiem Spacewar! Była to kosmiczna strzelanka dla dwóch osób uruchamiana na sprzęcie, który - po przeliczeniu inflacji - kosztowałby dzisiaj około miliona dolarów.

Sporo jak na parę wektorów na ekranie, ale całkiem znośnie jak na spełnienie marzeń całego pokolenia. Szersze grono (początkowo głównie Amerykanów) po raz pierwszy - za sprawą wyższych uczelni - dostało możliwość poznania i oswojenia komputera. Do tej właśnie generacji należał Nolan Kay Bushnell, student Uniwersytetu w Utah, który w 1964 roku pierwszy raz ujrzał Spacewar!



Gra Spacewar! uruchomiona na komputerze PDP-1. Ten tytuł stał się kamieniem węgielnym całej branży. Zdefiniował też na lata to, czym głównie zajmowały się gry wideo - strzelaniem do przeciwnika.

Ted Dabney i Nolan Bushnell przy pierwszym Pongu. Dzięki niemu gry wideo przestały być rozrywką dla garstki pracowników naukowych. Wtedy pomiędzy oboma twórcami panowały jeszcze w miarę dobre relacje.



Gra zrobiła na nim piorunujące wrażenie, ale fascynacja została wystawiona na ciężką próbę: czas komputera był cennym zasobem, a dostęp do sprzętu ograniczony.

#### ZAWODNE MECHANIZMY

Dni przyszłego założyciela Atari wypełniały wówczas nie tylko studia. Nolan łączył je z pracą w Lagoon Amusement Park w Farmington, gdzie zajmował się... grami. Ale nie wideo, tylko różnego rodzaju urządzeniami do rozrywki - wszelakim elektromechanicznym sprzętem wstawianym masowo do knajp

✚ Ekran Computer Space. Szczątkowa grafika zostawiała pole dla wyobraźni. Za rozjarzone gwiazdami niebo odpowiadał kompan Russella, Peter Samson.

i salonów gier. Bushnell dostrzegł tam i zrozumiał jego podstawową słabość: awaryjność wynikającą ze skomplikowanej budowy i mnogości mechanizmów, które mogły nie zadziałać prawidłowo.

Większość awarii była drobnostkami, które można było od ręki usunąć, jednak wymagało to obecności na miejscu technika nadzorującego działanie sprzętu. Bez niego nawet drobnostka sprawiała, że maszyna przestawała działać. Oznaczało to przestój, podczas którego nie zarabiała na siebie. Wtedy właśnie w głowie Nolana zaświtał pomysł,

by skomplikowane mechanizmy zastąpić czymś prostszym - ekranem z wyświetlaną na nim grafiką. Tylko jak połączyć rozrywkę rodem ze Spacewar! z automatem, który wciągnie do swoich czeluści tygodniówkę dzieciaków i ostatnie drobne bywalców knajp? Ze znalezieniem odpowiedzi Nolan musiał nieco poczekać - do czasu, gdy już jako absolwent trafił do firmy Ampex. Nie mógł mieć wówczas pojęcia, jak bardzo los się do niego uśmiechnął.

#### KREATYWNA SYNERGIA

Historia wielkich, nie tylko biznesowych sukcesów pokazuje, że uzupełniające się duety bywają daleko bardziej skuteczne od utalentowanych solistów. Przykłady można mnożyć: Marcus Goldman miał u boku Samuela Sachsa, a William Hewlett - Dave'a Packarda. Warren Buffet odbija swoje pomysły od sędziwego Charliego Mungera, Bill Gates miał oparcie w Paulu Allenie, a Steve Jobs w Stephenie Wozniaku.

A Nolan Bushnell? Gdy rozpoczął pracę w Ampexie, uśmiech losu posadził go obok biurka Samuela Fredericka Dabneya Juniora, zwanego Tedem. Jak po latach podsumował on Bushnella: „Jego charyzma wyprzedzała wszystkie umiejętności inżynierskie, jakie kiedykolwiek mógłby posiadać”.

Znajomość z Dabneyem nie była jedyna. Nolan Bushnell zaprzyjaźnił się także z Jimem Steinem, zajmującym się na Uniwersytecie Stanforda sztuczną inteligencją. A ponieważ do badań nad AI potrzebny był komputer, okazał się doskonałym kompanem - panowie zarywali noce, tłukąc na uczelnianym sprzęcie w Spacewar! Jaskinię rozrywek odwiedził również Dabney. Bushnell, pokazując mu grę, miał wówczas stwierdzić: „Musimy dodać do tego otwór na monety!”.



Konsola Magnavox Odyssey Ralpa Baera przenosiła elektroniczną rozrywkę z przestrzeni publicznej w domowe zacisze. Wielki amerykański konstruktor wczesnych maszyn do grania nie miał niestety tej biznesowej zyłki co Nolan Bushnell.

## GENIALNE POMYSŁY NIE POWSTAJĄ W PRÓŻNI

Okazja nadarzyła się szybciej, niż ktokolwiek mógłby przypuszczać, za sprawą prasowego ogłoszenia reklamującego minikomputer Data General Nova za 4 tysiące dolarów (około 30 tysięcy dolarów współcześnie). Nadal drogo, ale już nie abstrakcyjnie drogo. Cena ta dawała - przynajmniej teoretycznie - szansę na zbudowanie maszyny wrzutowej, która zarabiałaby na siebie.

Niestety wstępne obliczenia ostudziły zapał współników. Cena i wydajność dostępnego sprzętu sprawiały, że budowa na jej podstawie gry była ekonomicznie nieuzasadniona. Próbując obejść problem, wpadli na pomysł maszyny, w której jeden komputer obsługiwałby dwie działające niezależnie gry, ale wąskie gardło stanowiła dostępna wówczas moc obliczeniowa.

I właśnie wtedy Bushnell doznał olśnienia: trzeba stworzyć interaktywną grę elektroniczną, która będzie działać bez komputera - poprzez manipulowanie sygnałem wideo zwykłego telewizora. Miała się tym zająć założona w tym celu spółka Syzygy. Pomysł, choć odkrywczy, nie był jednak nowy - w 1966 roku wpadł na niego Ralph Baer. Jego dopracowywane w kolejnych latach prototypy



przepoczwaczyły się we wrześniu 1972 roku w Magnavox Odyssey - pierwszą dostępną na rynku konsumenckim konsolę gier wideo.

**DENTYSTA: SIEWCA INNOWACJI**  
Nolan Bushnell miał jednak inną wizję. Zamiast zabawy w domowym zaciszu oczami wyobraźni widział rozrywkę w salonach gier i knajpach, w otoczeniu innych,

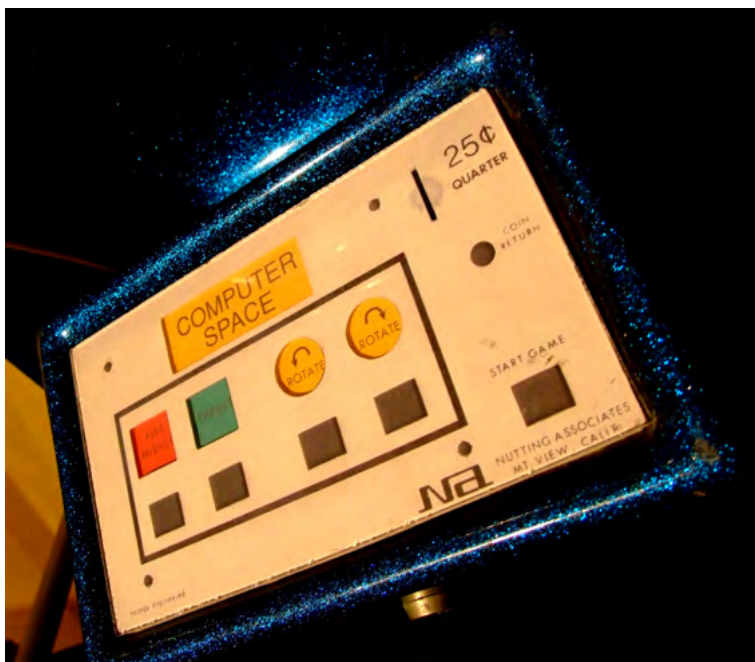
■ Charakterystyczny kształt Computer Space zobaczymy między innymi w filmie „Zielona pożywka” z Charltonem Hestonem.

zafascynowanych grą ludzi. Wyobraźnia była potrzebna, ale jeszcze bardziej potrzebne były umiejętności inżynierskie. Te mógł zaoferować Dabney.

Uraczony szczegółową wizją przyszłościowego sprzętu inżynier wykłamał własną córkę z jej pokoju, a zwolnioną w ten sposób przestrzeń przeznaczył na niekończące się próby z telewizorami. Opłaciło się! Efektem prac Dabneya był układ pozwalający na kontrolowanie obrazu wyświetlanego przez telewizor i manipulowanie nim w czasie rzeczywistym.

W 1970 roku na stole leżał już nie tylko pomysł, ale także działający prototyp. Do pełni szczęścia brakowało tylko inwestora, który pozwoliłby zmienić nowatorską technologię w produkt. Z pomocą przyszedł - który to już raz? - przypadek. Tym razem pod postacią gadatliwego dentysty, który wysłuchując podczas wizyty narzekań Bushnella, doradził mu, by ten skontaktował się z jego innym pacjentem.

■ Sterowanie w Computer Space mogło odstraszać początkujących graczy. To ono legło u podstaw rynkowej klęski automatu. Dla typowego klienta baru było tu zbyt wiele przycisków.





## FIZYKA COMPUTER SPACE BYŁA ZGODNA Z RZECZYWISTOŚCIĄ. WPRAWIONY W RUCH KOSMICZNY OBIEKT NIE ZATRZYMYWAŁ SIĘ SAM.

Nolan nie mógł lepiej trafić. Polecanym kontaktem okazał się bowiem Dave Ralston, dyrektor marketingu z Nutting Associates. Była to firma sprzedająca aparaty wrzutowe obsługujące automatyczne quizy. A ponieważ biznes nie szedł najlepiej, Bushnell z nowym produktem wydawał się darem niebios.

Dar niebios w tym przypadku okazał się bardzo mocno stąpać po ziemi. Nawiązanie współpracy oznaczało dla Nutting Associates szereg ustępstw: firma przyjmowała Bushnella na stanowisko głównego inżyniera, a jednocześnie godziła się na przekazanie spółce Syzygy 5 procent z zysków, jakie miała przynieść sprzedaż sprzętu opracowanego - jakby nie było - przez jej własnego pracownika.

■ Computer Space doczekał się także wersji z joystickiem.

### A JEDNAK GRA KOMPUTEROWA!

W tym samym czasie pojawił się jeszcze jeden problem: konkurencja. W 1971 roku dwóch studentów uniwersytetu Stanforda, Bill Pitts i Hugh Tuck, wsadziło komputer DEC PDP-11/20 do szafy z ekranem i uruchomiło na tym sprzęcie oryginalne Spacewar!, noszące - w automatowym wydaniu - tytuł Galaxy Game.



Dosłownie półtora kilometra w linii prostej od Uniwersytetu Stanforda znajduje się pewien bar. Jego nazwa brzmi Dutch Goose i obecnie jest pubem sportowym. To w jego wnętrzu wstawiono po raz pierwszy w dziejach...

Testowa maszyna trafiła do jednego z budynków uczelni, gdzie cieszyła się ogromnym zainteresowaniem. Problemem była jej cena - zbyt wysoka, by można było myśleć o masowej produkcji i zyskach z eksploatacji. Bushnell poznał konkurentów i podsumował ich po swojemu: „Byli zabawnymi facetami skupionymi na technikaljach, a nie na podbijaniu świata”.

O podboju świata całkiem serio myślał za to Nolan Bushnell, który w 1972 roku złożył wniosek patentowy bazujący na rozwiązaniach opracowanych na potrzeby przyszłej konsoli przez Dubneya. Nazwiska współnika we wniosku jednak zabrakło...

Niezależnie od moralnych ocen sposobu prowadzenia biznesu przez ambitnego Bushnella trzeba oddać mu sprawiedliwość: doskonale rozumiał, że nowatorski sprzęt musi wyróżniać się czymś więcej niż tylko zaszytą w nim technologią. Owszem, takie detale jak płynny obrót statku kosmicznego na ekranie mogły robić wrażenie, ale aby stały się widoczne, ktoś musiał przed tym ekranem stanąć.

Dlatego też zaprojektował niezwykle efektowną obudowę, a w zasadzie stanowisko gracza. Soczycie żółta, wysoka, z zaokrąglonymi rogami już z daleka przyciągała wzrok i czarowała futurystycznym wyglądem. Docenili ją między innymi twórcy filmu „Zielona pożywka”,



...automat z grą wideo, czyli Computer Space. Bushnell z Dabneyem postanowili przetestować maszynę w terenie i ten drugi przywiózł tu swoim truckiem prototyp. Przewidywano, że bliskość Stanforda pomoże - i pomogła. Geekom automat się spodobał.

w którym możemy zobaczyć charakterystyczną, jakby wyrwaną z przyszłości obudowę.

### EASY TO LEARN, HARD TO MASTER

Pod koniec lata 1971 roku prototyp Computer Space był gotowy. Nadszedł czas na testy. Poligonem doświadczalnym okazał się lokal Dutch Goose w Palo Alto, odwiedzany tłumnie przez studentów Stanforda. Byli zachwyceni. Kubeł zimnej wody spadł na głowy Nolana Bushnella i Samuela Dabneya niedługo później, gdy z knajpy dla geeków przenieśli sprzęt do znacznie bardziej egalitarnej pizzerii.

Easy to learn, hard to master - głosi uniwersalna zasada będąca fundamentem wielu gier, które stały się przebojami. Chodzi w niej o to, by próg wejścia w rozgrywkę był bardzo niski, zasady zrozumiałe i łatwe do przyswojenia. Jednocześnie jej mistrzowskie opanowanie ma stanowić - zgodnie z krzywą uczenia się - przez długi czas spore wyzwanie. Koronnym przykładem realizacji tej zasady w praktyce są choćby szachy: ich zasady może łatwo opanować każdy, ale prawdziwe mistrzostwo jest dostępne dla bardzo nielicznych.

Niestety w przypadku Computer Space sprawdziło się przysłowie

o szwecu chodzącym bez butów. Wspomniana zasada znana jest także jako prawo Bushnella, bo wymyślił ją nie kto inny jak właśnie on. Problem w tym, że w tym przypadku nie zastosował się do własnych zaleceń: gra zrażała już na starcie skomplikowanym sterowaniem.

Problem polegał na tym, że fizyka w Computer Space była mniej więcej zgodna z wiedzą naukową. W praktyce oznaczało to manipulowanie obiektem w kosmicznej próżni - przestrzeni bez tarcia - co było dla przeciętnego użytkownika szalenie nieintuicyjne. Zwłaszcza że za sterowanie odpowiadały cztery umieszczone w rzędzie przyciski - jeden przypisano do strzału, jeden do przyspieszenia, a dwa ostatnie do obrotów rakiety. Dla wielu potencjalnych graczy był to problem nie do przeskoczenia.

### TRUDNY LOS INNOWATORÓW

Publiczna prezentacja nowego sprzętu nastąpiła w październiku 1972 roku podczas targów Music Operators of America, będących świętem branży maszyn wrzutowych. Na początku Bushnell i Dabney przeżyli trudne chwile, bo na targi zabrali wszystkie cztery istniejące, przedprodukcyjne modele Computer Space. I wszystkie cztery popsuły się w trakcie transportu,

### Grafik

#### George Opperman (1935-1985) stworzył legendarne logo Atari.

Nie był pracownikiem Bushnella, lecz zewnętrzną wykonawcą z agencji kreatywnej. Jego dalszy wkład w elektroniczną rozrywkę obejmował projekty niektórych pudeł automatów.

co wymagało wariackiego wyścigu z czasem, gdy usiłowano naprawić uszkodzony sprzęt. Udało się z trzema egzemplarzami. Czwarty, niedziałający, ustawiono więc tyłem do publiczności, udając, że jest to ekspozycja pokazująca wnętrze maszyny.

Legenda głosi, że Computer Space okazał się komercyjną porażką. Nie jest to precyzyjne sformułowanie - bliższe prawdy byłoby raczej znane z serialu o katastrofie w Czarnobylu „not great, not terrible”. Z pierwszego pokazu na Music Operators of America Bushnell i Dabney wrócili z długą listą zamówień pozwalającą na bezpieczne rozpoczęcie produkcji seryjnej. Było ich na tyle dużo, że prezes Nutting Associates zdecydował o zwolnieniu swojego dyrektora marketingu.

Sprzedaż automatów przyniosła około 3 miliony dolarów przychodów, co pokryło koszty i godziwe wypłaty dla osób zaangażowanych w powstanie sprzętu. Główni pomysłodawcy zainkasowali po 150 tysięcy dolarów, co w 1971 roku nie stanowiło bajorńskiej fortuny, ale w pełni wynagradzało poświęcony czas i energię.

Computer Space sprzedawał się znośnie. Tylko i aż. Nie był żadnym hitem, ale solidnym średniakiem. W czasach, gdy wynik 2 tysięcy kupionych egzemplarzy gry elektromechanicznej był dużym sukcesem, Computer Space nabyło, w zależności od źródeł, od pięciuset do tysiąca klientów. Nie najgorzej jak na kolejny automat do gier. I całkowicie rozczarowująco jak na rewolucyjny sprzęt będący kamieniem węgielnym dla całej branży.

Zwłaszcza że raczkujący rynek gier wideo dopiero uczył się, czym one są i w jaki sposób na nich zarabiać. Wydany rok po Computer Space pod szyldem Atari Pong sprzedał się już - w swojej pierwotnej wersji - w 19 tysiącach egzemplarzy. ■

■ Redwood City. Zanim na arenę wkroczyło Sunnyvale, wiele ważnych firm z Ampeksem na czele miało tu swoje siedziby.



# CYBERPUNK

## JEDNAK 2020

Cyberpunk. To jest magiczne słowo. Nie zawsze tak jednak było. Zanim cały świat – a przynajmniej cały świat istotny dla was, zacni czytelnicy Pixela – zaczął z utęsknieniem wyczekiwać premiery wiadomej gry (komputerowej), tylko nieliczni mieli szczęście zagłębiać się w lekturę podręczników tradycyjnych RPG.

■ Piotr Gawrysiak

**S**pośród tych nielicznych jedynie niektórzy mieli okazję dostąpić zaszczytu uczestniczenia w samej rozgrywce. Wielu bowiem, a do nich niestety zalicza się i niżej podpisany, pomimo opanowania mechaniki gry (na sucho oczywiście) i tajników swojej klasy (w tym przypadku „med techie”) po prostu nie udało się zebrać wystarczającej grupy znajomych, których można by namówić do wspólnej zabawy.

Na tychże łamach zabrzmiało oczywiście obrazoburczo, ale jednak klasyczne RPG zawsze były rozrywką niszową i to nawet w szalonych latach osiemdziesiątych (to nad Zatoką) i dziewięćdziesiątych (nad Wisłą) ubiegłego wieku, czyli złotej erze tej rozrywki.

Jednak fakt, że nie grano powszechnie w „Cyberpunka”, „Cyberpunka 2020” czy wreszcie w „Shadowruna”, nie oznacza bynajmniej, iż świat stworzony na potrzeby tych systemów nie był dobrze znany



■ Javascrypt na zegarku! Oczywiście wiecie, że nie lubię JavaScriptu – ale Tetris w tym języku to już trochę co innego...

czytelnikom SF. Początek lat osiemdziesiątych to okres, w którym powstało sporo dzieł ekstrapolujących odbywającą się właśnie wtedy w świecie zachodnim rewolucję informatyczną. „Łowca androidów”, film, który sam Mike Pondsmith określa jako swoją główną inspirację, miał premierę w 1982 roku. Oscara co prawda nie zdobył – a i w kinach także zbyt długo nie gościł – jednak na status dzieła kultowego i ponadczasowego nie musiał czekać długo. W tym samym czasie ukazały się także dzieła Williama Gibsona, okrzykniętego dużo później ojcem duchowym cyberpunku – choć po prawdzie sam nigdy tego określenia w swoich wczesnych dziełach chyba nie używał. Miano progenitora gatunku należy mu się jednak całkowicie słusznie, świat, jaki wykreował w powieściach („Neuromancer” – miłośnikom science fiction trudno było przejść obojętnie nad książką, która otrzymała jednocześnie nagrody Hugo i Nebula), ale przede wszystkim w krótkich formach („Burning Chrome” to dla mnie jedno z najlepszych opowiadań SF w ogóle), jest do dziś niezwykle sugestywny. Świat rządzone bez skrupułów przez korporacje, które przejęły rolę zachodnich państw narodowych – a jednocześnie trwająca w dziwny sposób zimna wojna. Biotechnologia, sztuczne narządy, implanty cybernetyczne i interfejs mózg-komputer. Przede wszystkim zaś wirtualna rzeczywistość, sztuczna inteligencja i ogólnosiwiatowa sieć komputerowa. Wszystko to zaś wykorzystywane przede wszystkim po to, by popelniać

# CYBERPUNK



■ Pinebook Pro  
- jestem geekiem  
i jestem z tego  
dumny!



Nie znaczy to, że nie próbowano stworzyć globalnego, współdzielonego wirtualnego świata (ciekawe, kto z czytelników pamięta język VRML), ale dość szybko okazało się, że to po prostu nie ma sensu.

Technologia bowiem przez te ostatnie kilkadziesiąt lat nie stała w miejscu - rozwijała się, ale w zupełnie innym kierunku niż ten, który wymyślili sobie ojcowie cyberpunku. Ten rozwój zaś przyniósł nie kolejne przełomowe odkrycia w dziedzinie badań podstawowych, ale ulepszenie i szlifowanie do perfekcji tych technologii, które zostały już dawno wymyślone. Nic dziwnego, że to właśnie Apple jest jedną z największych współczesnych korporacji - to jednak firma, która nigdy bodajże nic nowego nie wymyśliła, ale trudno jej odmówić umiejętności dopracowywania i ulepszenia cudzych pomysłów. Efektem końcowym tego procesu są urządzenia i gadżety niezwykle „ugrzcznione”, które ukrywają swoją zasadę działania i wewnętrzną strukturę pod dość intuicyjnym i wygodnym interfejsem użytkownika, ale jednocześnie takim, który sprawia, iż jego umiejętności techniczne, wiedza, a nawet indywidualne potrzeby przestają mieć znaczenie - tak jak potrzeby Mr. Underhilla z opowiadania Jacka Williamsona (jeśli nie czytaliście „With Folded Hands”, to marsz do biblioteki, ale już!). Owa technologia bowiem stała się zwykła i niezbyt ekscytująca. „Technoshock”, mający być impulsem do przemian społecznych i gospodarczych, które stanowią podwaliny świata stworzonego przez Gibsona czy Sterlinga, po prostu się nie wydarzył. Współcześnie każdy, ale to po prostu każdy, korzysta z telefonów komórkowych

mniej lub bardziej wyrafinowane przestępstwa. Cyberpunk.

To mocna wizja i jednocześnie doskonały przykład historii alternatywnej - ze szczególnym wskazaniem na to drugie słowo. Mamy bowiem wszak Anno Domini 2020 - rok, w którym osadzona jest akcja najbardziej popularnej edycji RPG „Cyberpunk”. Megakorporacje właściwie istnieją, to prawda (czymże bowiem są dzisiaj Apple czy Microsoft), starają się jednak usilnie udawać instytucje zatroskane przede wszystkim o dobro planety i daleko im do potęgi państw narodowych. Jedyne sztuczne narzędzia, które można sobie implantować, to prymitywne rozruszniki serca czy

pompy wspomagające krążenie. Upragnionej przez wielu sztucznej wątroby jakoś wciąż nie możemy się doczekać, zaś sensownie działający bezpośredni interfejs mózg-komputer to cały czas bardziej fiction niż science i to pomimo wysiłków firmy Neuralink Elona Muska. Technologie komunikacyjne zaś... Cóż, Gibson często krytykowany jest (ach, jakże trudno być prorokiem) za to, iż nie przewidział wynalezienia i rozpowszechnienia się telefonów komórkowych, i jednocześnie wychwalany pod niebiosa jako wizjoner, który nieomal wymyślił internet, ale na Boga! - współczesne WWW właściwie nie ma nic wspólnego z siecią („the matrix”) z jego powieści.

■ Niby zwykłe pudełko do telefonu. Ale zwykłe pudełko do telefonów nie są ozdabiane ornamentami z kodu źródłowego!



czy komputerów, zaś dostęp do sieci nie różni się niczym od dostępu do ciepłej wody w kranie.

Oznacza to, niestety, że jeśli chcemy doświadczyć jeszcze raz owego uczucia - świeżości, smaku metalu, uklucia prądu elektrycznego (wybaczcie - każdy przeżywa swoje lektury indywidualnie), jakie towarzyszyło nam, gdy czytaliśmy po raz pierwszy powieści Trylogii Ciągu (swoją drogą nie lubię tego tłumaczenia, ale cóż poradzić, przyjęło się), to musimy jeszcze poczekać. Tylko miesiąc do premiery Cyberpunka 2077. Chyba że...

Tak. Chyba że uruchomimy trochę wyobraźnię, ale też i zdecydujemy się zapaść na rubieżę świata współczesnego rynku elektroniki użytkowej. Tak właśnie zdecydowałem się uczynić i choć okazało się to zaskakująco skomplikowane - wymagało potyczek z urzędem celnym, nieogarniętymi kurierami, paniami księgowymi i podejrzliwie przyglądającymi mi się sąsiadami („Z Hongkongu mówi pan, że ta paczka przyszła? A do Wuhanu to stamtąd daleko?”) - po kilku tygodniach mogłem otworzyć kilka niepozornie wyglądających kartoników.

Pierwszy z nich - czarne pudełeczko z ledwie widocznym, błyszczącym, tajemniczym nadrukiem „bangle.js” - zawiera zegarek. Chiński „inteligentny” zegarek, podobny do setek tysięcy sprzedawanych w serwisach aukcyjnych i dyskontach. Nawet nie bardzo zgrabny - ten konkretny model jest dość



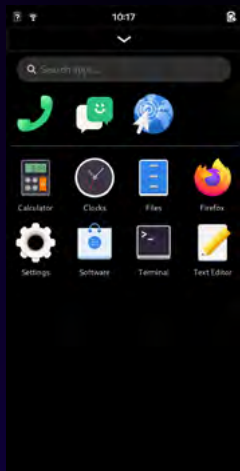
▼ No, nareszcie klawiatura, nad którą nie trzeba odprawiać codziennych egzorcyzmów i wyganiać ducha złego Billa!

gruby i toporny. Trzeba jednak przyznać, że wygląda intrygująco, a to dzięki brakowi jakichkolwiek oznaczeń czy logo producenta. Jest to sprzęt anonimowy, coś, co zapewne spodobałoby się Cayce Pollard. Swoją prawdziwą naturę ujawnia dopiero po rozpoczęciu ładowania (służy do tego magnetycznie podłączany kabelek wpinany w gniazdo USB). Żaden chiński smartwatch nie wyświetla bowiem przy uruchomieniu komunikatu „Booting...”. Firmware żadnego z nich nie jest też w pełni open source. I nic dziwnego. Bangle.js nie jest bowiem smartwatchem. To platforma deweloperska, dzieło Gordona Williamsa, zgodna z innymi jego płytami z rodziny Espruino. Albo inaczej - to naręczny komputer, programowalny bezpośrednio w JavaScriptcie, który wymaga połączenia Bluetootha i przeglądarki internetowej, by tworzyć przeznaczone dlań aplikacje.

▼ Oczywiście Bangle.js może działać jako zwykły smartwatch dzięki integracji z Gadgetbridge.

A to rzecz niebagatelna. Apple Watch może i wygląda pięknie i ma potężny procesor, ale jego użytkownik może jedynie korzystać z tego oprogramowania, które dostępne jest w sklepie Apple'a. Jeśli zaś chce stworzyć nową aplikację - proszę bardzo, ale to wymaga komputera z systemem OS X, płatnego konta deweloperskiego, znajomości skomplikowanych API watchOS (że o języku Swift nie wspomnę), no i wreszcie łaskawej zgody firmy na jej dystrybucję. W przypadku Bangle.js sprawa przedstawia się zgoła inaczej. Oczywiście można zeń korzystać jak ze zwykłego smartwatcha. Ale przecież nie o to chodzi. Wystarczy bowiem przeglądarka internetowa + edytor tekstu + pięćset linii kodu i... mamy klon gry Pong. To można zrobić w jeden wieczór. A może zamiast Ponga to będzie Asteroids. Albo aplikacja sterująca drzwiami do garażu. Lub koordynująca działanie

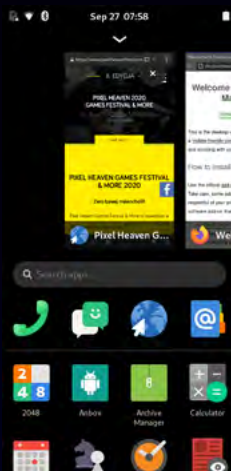




PostmarketOS - inne dystrybucje mobilnego Linuksa - to wciąż eksperyment.



Jest najważniejsze oprogramowanie - choćby przeglądarka internetowa...



...ale aplikacji wciąż jest niewiele i nie wszystkie działają.

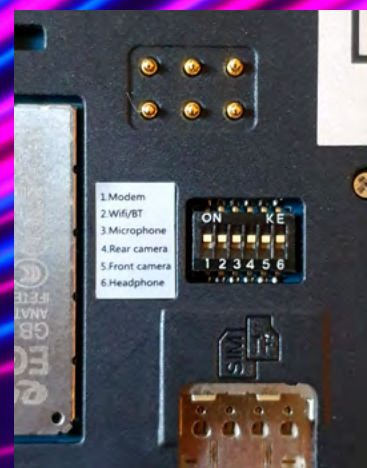
kilku dronów, które patrolują mój ogródek. Cyberpunk, powiadacie...

Ha, głupcze! - zakrzyknie zapewne w tym momencie niejedyn czytelnik. Wszak do tego wszystkiego potrzebny jest też komputer, a na nim system operacyjny dla szarego człowieka, Windows czy OS X! Tu będzie się jednak mylił. Istnieją na tym świecie komputery nieprodukowane przez wielkie korporacje. Jasne, że mało kto o nich wie czy pamięta. Ot, choćby taki „hakerski” laptop Novena (wizjonerska konstrukcja - dwie karty ethernet w środku i obudowa z elementami z prawdziwej skóry) to urządzenie produkowane chałupniczo, w pojedynczych egzemplarzach i na zamówienie - i to zamówienie poparte sówitą opłatą. Co za ironia, wydawać by się mogło, że bez wypchanego portfela trudno uciec ze świata konformistycznego sprzętu i oprogramowania...

Powyższe stwierdzenie nie jest na szczęście prawdziwe. Dowodem zaś na to kolejna paczka, którą otwieram, zrywając najpierw folię i nalepki adresowe firmy kurierskiej głoścące, iż nadawcą jest tajemnicza firma Syabas Technologies z Hongkongu, zaś zawartość to nic niemówiące oznaczenie kodowe. Jedynie, co udaje się rozszyfrować, to koszt - 200 dolarów amerykańskich. W środku kartonowe pudełko, w nim kolejne, wreszcie oczom ukazuje się ultrabook. Cienki, lekki, z całkowicie



metalową obudową - nie wygląda źle nawet postawiony obok mojego Della XPS. Jego widok budzi irracjonalny niepokój i dopiero po chwili zdają sobie sprawę dlaczego - otóż brak na nim jakiegokolwiek logo producenta, zaś na klawiaturze nie znajdziemy znajomego i zniechęcającego klawisza Windows. Zamiast niego widnieje tam szyszka - a to dlatego, że komputer ten to Pinebook Pro, produkt Pine64, firmy znanej głównie z otwartoźródłowych mikrokontrolerów i układów prototypowych. I podobnie jak Bangle.js jest czymś więcej niż zwykłym zegarkiem, tak też Pinebook Pro to więcej, niż można by przypuszczać, tylko oglądając jego obudowę. To w pełni otwartoźródłowy komputer, wyposażony w procesor ARM, którego przeznaczeniem jest praca z systemem GNU/Linux lub BSD. Co ciekawe - o ile w przypadku „zwykłych” laptopów co odważniejsi ich właściciele instalują czasem jakąś dystrybucję Linuksa (i najczęściej jest to mały, „hakerski” projekcik przedsięwzięty li tylko dla zaspokojenia ciekawości), o tyle zuchwały posiadacz Pinebooka Pro także może przeprowadzić taki eksperyment - tyle że instalując nań Windows 10 (w wersji ARM oczywiście). I także w tym przypadku celem byłaby pewnie jedynie ciekawość. Pinebook Pro działa bowiem najlepiej w swoim natywnym środowisku oprogramowania open source. Nie jest z pewnością demonem szybkości - celem firmy było między innymi jak największe obniżenie



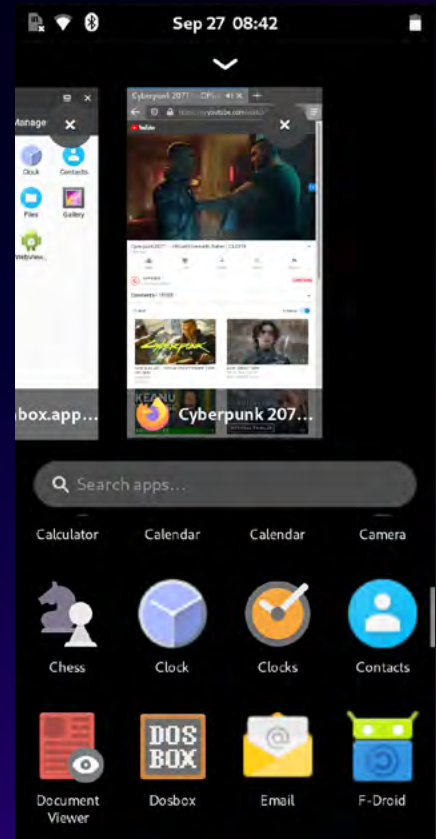
Przełącznikami możemy sprzętowo wyłączyć potencjalnie szpiegujące moduły telefonu. Powyżej zaś „pogo pins”, które może wykorzystać hobbysta elektronik.

kosztu, a zatem pamięć masowa to jedynie 64 GB moduł eMMC, zaś producentem SoC jest Rockchip, co powinno dać czytelnikom pojęcie o wydajności całego urządzenia. Jako maszyna dla programisty czy też hobbysty elektronika (całość jest modularna i bardzo podatna na przeróbki sprzętowe, komputer wyposażono też w złącze szeregowo - co ciekawie wyprowadzone poprzez gniazdo słuchawkowe) jest jednak bardzo wygodna, także z tej racji, iż nie oszczędzano na klawiaturze czy wyświetlaczu (FHD). W sumie jednak nie o to znów chodzi. To, co jest najważniejsze, to pełne zdumienia, a czasem i przerażenia spojrzenia współbiedniaków hipsterskich kawiarni, do których z tym komputerem zacząłem się udawać.

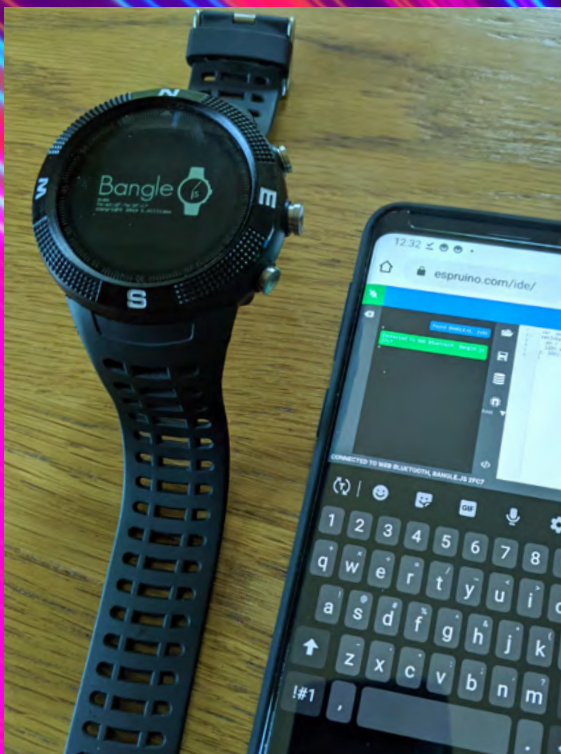
Od Pine64, a raczej od zarządzającego działaniem tej firmy Łukasza Ercińskiego, dotarło do mnie jeszcze jedno pudełko (w tym miejscu najpierw jednak mała dygresja: Łukasz, wychowany w Skandynawii



Nowsze dystrybucje - tu Manjaro Linux - zachowują się nieco lepiej. Działa YouTube!



Dosbox natomiast nie działa. Ale za to przede wszystkim działa ScummVM, więc możemy pograć w Monkey Island!



Bangle.js i telefon komórkowy z przeglądarką internetową. Wszystko, co potrzebne, by tworzyć aplikacje „zegarkowe”.

Polak z doktoratem z medycyny z King's College, pracujący dla inżyniera-biznesmena-elektronika z Chin zwanego się Ti Lim, toż to idealny materiał na opowiadanie cyberpunkowe). W środku zaś ostatni element układanki, trójcy sprzętu elektronicznego, którą każdy z nas posiada lub posiadać wkrótce będzie, czyli telefon komórkowy. Podobnie jak pozostałe dwa gadzety nie jest to urządzenie zwyczajne. To PinePhone - telefon dla miłośników Linuksa i sprzętu open hardware. To nie jest smartfon, który zaprojektowano specjalnie dla Androida. System operacyjny wgrany w fabryce to PostmarketOS. Użytkownik może jednak zainstalować inną wersję Linuksa - obecnie dostępnych jest kilkanaście dystrybucji wspierających to urządzenie, a tworzonych przez społeczność programistów, różniących się choćby, i to znacząco, interfejsem użytkownika. Dzięki temu, że oprogramowanie budowane jest właściwie wyłącznie w modelu społecznościowym, PinePhone

w swojej obecnej formie to urządzenie wciąż do pewnego stopnia prototypowe. Owszem, można z niego dzwonić i korzystać z internetu - ale trzeba to potrafić. Innymi słowy to po prostu sprzęt dla prawdziwych samurajów, żyjących na krawędzi...

Takim niełatwo być. O gadżetach, o których tu wspominałem, nie przeczytamy raczej w mainstreamowych mediach, nawet tych, które buńczucznie twierdzą, iż czytowane są przez miłośników technologii. Aby je odnaleźć, trzeba się pomęczyć i poszukać, zaś ich zakup, szczególnie w czasach zarazy, nie jest rzeczą prostą. Z tego zresztą powodu zabrakło w tym tekście opisu jednego jeszcze produktu Pine64 - zegarka PineTime, nie udało mu się przedrzeć przez zasieki celno-biurokratyczne. Podobnie zresztą ma się rzecz z urządzeniem, które na pozór, wydawać by się mogło, tu nie pasuje - ale które, uwierzcie, także cyberpunk ma w swoim DNA - czyli Microsoft Hololens. Ale jeszcze do nich wrócimy. Warto czekać. Podobnie jak warto było czekać na listopad... ■

# MANHUNTER

■ Paweł Gawlikowski

Jest rok 1992 i trochę młodszy ja na Amidze 500 uruchamiam przywiezioną z giełdy kolejną grę Sierry – a jak wszystkim wiadomo, była to gwarancja może niezbyt przyjaznej dla psychiki grającego (save, save, save), ale jednak świetnej i najczęściej mocno wciągającej przygody.

Tym razem zostałem rzucony w coś, co tylko z wierzchu przypominało w miarę normalny postapokaliptyczny świat. Bohater odziany w mnisi habit, urządzenie pokazujące nagranie postaci popełniającego przestępstwo, latające gałki oczne, które okazują się najeżdźcami z kosmosu, żywiące się ludzkim mięsem... Jeżeli to brzmi dziwnie, to poczekajcie na maniackalnego mordercę z wąsikami, który nie do końca jest człowiekiem, labirynt, do którego wejściem jest muszla klozetowa, i pole minowe w Central Parku. Słowem – dzięki pomieszaniu z poplątaniem, które jakimś cudem działało. Możliwość ukończenia gry bez garści podpowiedzi była bliska zeru – jednak poziom zakręcenia był tak wielki, że ciekawość nie pozwalała jej porzucić. Nie wspominając o tym, że w żadnej z części nie pada słowo dialogu...

Ża tytuł odpowiedziałne było rodzeństwo Dave, Barry i Dee Dee Murrzych z firmy Evryware, twórcy

takich gier jak Sierra Championship Boxing czy słynne The Ancient Art of War. Szczerze mówiąc – zastanawia, jak musiał wyglądać proces twórczy czegoś tak dziwnego jak Manhunter: New York. Produkcja była oparta na silniku AGI i wyróżniała się przede wszystkim brakiem wpisywanych z klawiatury komend, wszystko załatwialiśmy strzałką. W zasadzie można powiedzieć, że był to pierwszy z prawdziwego zdarzenia point'n'click ze stajni firmy z Oakhurst. A jeżeli pamiętacie straszne śmierci Rogera Wilco, tutaj dostaniecie o wiele więcej i jeszcze na koniec wierszyk wygłaszany przez twórców, będący elegią na śmierć bohatera.

Część druga, czyli Manhunter: San Francisco, miała już bardziej spójny scenariusz i można ją było przy wielkiej dozie samozaparcia ukończyć bez opisu, co stanowiło jednakże wielkie wyzwanie. Do numeru dwa mam straszny sentyment – była to pierwsza gra kupiona przeze mnie za samodzielnie zarobione pieniądze w Kanadzie A.D. 1992.

Jak na gry Sierry okładki są dosyć poważne. Obydwie prezentują się

■ Mroczne okładki nie były w tamtym czasie standardem. Tutaj na pierwszy rzut oka widać, że nie będzie bajkowo...



■ Ładna, duża mapa zawierała na pierwszej i drugiej stronie niezbędne do ukończenia gry wskazówki. Sprytnie zabezpieczenie w dobie powszechnego piractwa.

■ Dyskietki działają do dzisiaj, a ciekawostką jest opcja gry bez instalacji na dysku twardym – niekoniecznie każdy użytkownik takowy posiadał.

świetnie, ale to New York jest bardziej niepokojący. Nie pamiętam z tamtego czasu podobnie mrocznego stylu obwoluty.

A zawartość? Jest bogato. Żółte pudełko ze zdjęciem słynnej góry kryje w sobie smako-

wite dodatki, zarówno w przypadku pierwszej, jak i drugiej części. M:NY zawiera dużą mapę Nowego Jorku, na jej odwrocie znajdują się wskazówki, bez których ukończyć pierwszą część mógł jedynie ktoś obdarzony nawet nie szóstym, ale siódmym zmysłem. Do tego „Przewodnik dla Manhunterów”, łowców polujących na członków ruchu oporu przeciwko kosmicznym najeżdźcom. Karty rejestracyjne i obowiązkowy jak kawa i wuzetka katalog z 1988 roku wspominam z kronikarskiego obowiązku.

W części drugiej – MH:SF – zabrakło mapy, jednak jest tam coś drogiego sercu każdego miłośnika serii – wizytówka, którą bohater znajduje na początku gry. Lojalny sługa Orbów – to brzmi dumnie! Nawet przewodnik wykonany jest trochę lepiej. Ta część była ostatnią grą stworzoną za pomocą AGI – a ja, tak jak chyba każdy po jej ukończeniu, czekałem na Manhunter: London, który niestety nigdy nie nadszedł. Do dzisiaj historia pozostaje w formalnym zawieszaniu, chociaż ostatnio słychać tu i tam o kontynuacji tworzonej przez fanów. Jeżeli to prawda – czekam z wielką niecierpliwością! ■





✦ AstroEdge to kosmiczna wersja żelu do golenia w tubce, a NoRinse to marka szamponu najchętniej stosowanego na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej.

✦ Mydło w płynie w srebrnych saszetkach wyciska się przez załączoną rurkę. W mikrogravitacji napięcie powierzchniowe sprawia, że powstaje idealna kulka mydła.

**„Mieliśmy tam dezodorant, markę pomińmy, zaprojektowany dla faceta, który chciał pachnieć jak sportowiec, ale nie miał energii, by nim być. Szybko stawałeś się najgorzej pachnącym gościem w okolicy”. (notatki z misji Skylab-4)**



✦ Rosyjska kosmetyczka przypomina zestaw turystyczny. Można ją rozłożyć, powiesić i skorzystać z małego lusterka.



# KOSMICZNE KOSMETYKI

Jak w każdą dalszą podróż, tak i na wyprawę w kosmos trzeba zapakować produkty do higieny osobistej. Niestety nie da się wrzucić do kosmetyczki, co tam mamy pod ręką w łazience. Nawet nie ze względu na ograniczenia objętości płynów jak w kabinach samolotów. Rzecz w tym, że kosmetyki w kosmosie są stosowane w odmiennych niż ziemskie warunkach i muszą być do nich specjalnie przystosowane.

■ User Jama

**M**ycie głowy w stanie nieważkości wygląda inaczej niż na Ziemi, chociażby dlatego że astronauta robią to w pełni ubrani. Na początku włosy są zwilżane ciepłą wodą z szaszetki z rurką, przy czym wygląda to tak, jakby spryskać parę kropel blisko skóry, a następnie dłońmi rozprowadzić wilgoć wzdłuż włosów. Wody jest mało i trzeba ją mocno oszczędzać. Na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej do mycia właściwego stosowany jest szampon No-Rinse firmy CleanLife Products, opracowany specjalnie, by można go było używać bez spłukiwania. Pieni się podobnie jak zwykły, natomiast wystarczy go potem wytrzeć z włosów ręcznikiem i nie zostawia nalotu. Do nabycia w internecie za około 6 dolarów za opakowanie 473 mililitrów. Na orbicie nie używa się suszarek. Włosy schną naturalnie, a wilgoć, którą oddają do powietrza, podlega recyklingowi do wody pitnej.

CleanLife Products zapewnia również astronautom srebrne szaszetki z odpowiednikiem mydła w płynie czy żelu pod prysznic. Na stacji kosmicznej nie ma jednak żadnych umywalk ani kabin prysznicowych. Z jednej strony zużywałyby zbyt



✚ Zestaw stosowany w misjach Skylab. Astronauci narzekali, że pasta do zębów NASA nie zostawiała w ustach przyjemnego posmaku jak zwykła.

dużo wody, która jest racjonowana. Z drugiej – strumień wody tylko na początku leciałby do umownego dołu pod wpływem ciśnienia, natomiast ze względu na mikrogravitację odbicia kropel już we wszystkich kierunkach. Ewentualny odpływ takiego prysznica czy umywalki musiałby aktywnie wsysać wodę. Obecnie astronauta myją ręce i ciało, wykorzystując zwilżone wodą ręczniki. Dodatkowo z szaszetki wyciskają kulkę mydlanego płynu, który po umyciu wystarczy zetrzeć suchym ręcznikiem.

Brak umywarek ma też taką konsekwencję, że nie bardzo jest gdzie wypłuć pianę po szczotkowaniu zębów. Jakkolwiek astronauta używają zwykłych szczoteczek i mogą stosować zwykłą ziemską pastę do zębów, to po zakończeniu mycia muszą wszystko połykać. Potem jeszcze wrzucają do jamy ustnej kulkę wody, wkładają brudną szczoteczkę, żeby ją przepłukać i... tak, znowu połykają. W teorii regularna konsumpcja pasty do zębów nie jest wskazana ze względu na zawarty w niej fluor, ale opcje alternatywne są najwyraźniej gorsze. Pierwsza to wypłukiwanie do papierowej chusteczki lub ręcznika, tak by nie upaść sobie ani pomieszczenia. Druga to stosowanie kosmicznego wariantu pasty do zębów.

Produkt opracowany przez NASA jeszcze w latach sześćdziesiątych nie pieni się jak zwykła pasta, można go spożywać bez ryzyka i według twórców jest podobnie skuteczny. Przez jakiś czas był sprzedawany na wolnym rynku pod marką NASAdent przez firmę Sherer Laboratories, ale się nie przyjął.

Golenie twarzy odbywa się właściwie bez udziału wody. Można wykorzystać do tego elektryczną maszynkę do golenia z zachowaniem później należytej ostrożności przy wyrzucaniu ścinków włosów. Przy braku grawitacji fruują, mogą być wdychane, zapychać wentylację lub wciskać się w urządzenia elektroniczne. Opcja wygodna, ale nie zapewnia takiej dokładności golenia jak zyletka. W tym wariantie stosowany jest specjalny żel do golenia o nazwie AstroEdge firmy Schick. Nie da się go nabyć w sklepach. Jest to zmodyfikowana receptura żelu Edge, który jest w normalnej sprzedaży w pojemnikach pod ciśnieniem w cenie pięciu dolarów. W kosmosie ze względów bezpieczeństwa występuje w tubce, prawdopodobnie zawiera też dodatkowe zagęszczacze, z jego składu usunięto też alkohol. Żel oprócz unoszenia zarostu do cięcia musi też przytrzymywać ścinki włosów.

Istotnym elementem higieny w środowisku z ograniczoną ilością wody są ręczniki. Jeśli wyobrażasz sobie teraz wielki, puszysty, plażowy ręcznik, to niestety wygląda to trochę inaczej. Są one chłonne, ale cienkie i w rozmiarze używanym na Ziemi raczej do twarzy. Ponieważ na stacji jest mało miejsca, są ciasno spakowane w krążki mniejsze od dłoni. Efekt przy ich wyjmowaniu jest podobny jak w japońskiej knajpie, kiedy polany gorącą wodą krążek na talerzu nagle rośnie i po rozwinięciu materiałowej chusteczki można nią przemyć dłoń. Ręczników używa się możliwie długo, ponieważ w kosmosie się ich nie pierze, tylko wyrzuca. ■



## AUTORZY

BC	Bartek Czartoryski
BK	Bartłomiej Kluska
JM	Jacek Marczewski
ŁB	Łukasz Bernacki
MRW	Michał Radomił Wiśniewski
PM	Piotr Mańkowski
SG	Szymon Górą

## ANIME

BRA: BRAND  
NEW ANIMAL

**Studio Trigger ma w zasadzie dwa oblicza – to instytucja, która uratowała anime, kontynuując najlepsze tradycje Gainaksu, tworząc takie kultowe pozycje jak „Kill la Kill” czy „Inferno Cop”, przekraczające granice gatunku i zdrowego rozsądku.** Z drugiej – data świata uroczy i przepięknie animowany krótki metraż „Little Witch Academia”, który doczekał się drugiej części, a także alternatywnej i znacznie rozbudowanej wersji jako wyprodukowany przez Netfliksa serial (znacznie lepszy od „Harry’ego Pottera”). LWA wyreżyserował i zaprojektował Yoh Yoshinari, jego nowym dziełem jest BNA. Skróć, który rozwija się do „Brand New Animal” („zupnie nowe zwierze”), a jednocześnie nawiązanie do DNA. Podobnie jak historia młodych czarownic historia dzieje się współcześnie, ale w świecie nieco innym od naszego. Od wieków zamiesz-



kują w nim zwierzoludzie – antropomorficzne stworzenia, które potrafią zmienić się w ludzi. Prześladowane przez „zwykłych” ludzi znalazły wreszcie azyl w Anima City, mieście-getcie.

LWA opowiadało o dziewczynie, która chce zostać czarownicą; BNA opowiada o nastolatce, Michiru Kagemori, która wbrew swojej woli – i z nieznanego powodu – zmieniła się w zwierzoczkę, a dokładnie – jenota, czyli tanuki. Po wielu perypetiach dociera do Anima City i zaczyna w nim zupełnie nowe życie, jednocześnie starając się wyjaśnić zagadkę swojej przemiany. Poznaje wilka, Shirou Ogami, przystojniaka o enigmatycznej przeszłości, który dzięki swojemu superwłochowi rozwiązuje zagadki kryminalne. Anima City daleko jest do zapowiadanej utopii – to miasto ma wiele problemów, które warstwa po warstwie odłaniają się przed Michiru.

Znajdzie się tu miejsce na przygodę – w przeciwieństwie do pozbawionej czarodziej-skiej mocy bohaterki LWA Michiru okazuje się superzwierzoludem, jako tanuki posiada zdolności przypisywane im przez japońską mitologię – może się zmieniać w inne zwierzęta. Jest miejsce na humor (wspaniały mecz baseballa, choć nie tak szalony jak ten z innego serialu, „Dorohedoro”), jest dużo wzruszeń i – podobnie jak w LWA – komentarzy na temat współczesności (historia „małej syrenki”, a dokładnie delfinki, która chciała zostać gwiazdą Instagrama). Są wreszcie wspaniała animacja i projekty postaci – wszystko, do czego przyzwyczaił nas Trigger. Jest też dość nagle i stawiające wszystko na głowie zakończenie – do czego również przyzwyczaił Trigger. Dwanaście odcinków to zdecydowanie za mało na taką opowieść. (MRW)

## SERIAL

## CHALLENGER: OSTATNI LOT

**Trudno pisać, że bawiłem się dobrze w trakcie seansu. Mowa tu bowiem o narodowej tragedii spowodowanej katastrofą promu Challenger, którą przez wiele miesięcy żyły Stany Zjednoczone. Jednak produkcja Netfliksa wciąga od pierwszego odcinka, trzymając w niepewności i zaciekawieniu nawet wówczas, jeśli znaliśmy tę historię od dawna.**

Na szczęście dla widza samo przedstawienie katastrofy na podstawie archiwalnych nagrań nie stanowi tu głównego wątku. Twórcy starają się omówić genezę programów kosmicznych powstałych za rządów prezydenta Ronalda Reagana. Sukcesy załogowych lotów kosmicznych, prezentowanie Stanów Zjednoczonych nie tylko jako militarne, ale i technologicznego mocarstwa, a wszystko to w świetle reakcji prasy, entuzjazmu Amerykanów i w końcu planów otwarcia komercyjnych lotów dla zainteresowanych (i mających) obywateli. Ten ostatni element był początkiem problemów, które ostatecznie doprowadziły do tragedii. Konieczność trzymania się ustalonych zasad, ignorowanie przez szefostwo NASA zgłaszanych już wcześniej awarii, które przyczyniły się do katastrofy, czy w końcu próba sfałszowania dowodów. Emocjonujące są w szczególności fragmenty rozmów na dzień przed decyzją o starcie oraz archiwalne wypowiedzi winnych



całej tragedii – już po śledztwie komisji Rogersa. Choć „Challenger: Ostatni lot” nie jest odkrywcy, to duża liczba archiwalnych nagrań i trzymające w napięciu wypowiedzi świadków sprawiły, że całość zakończyłem w trakcie jednej sesji. (ŁB)

## SERIAL

STAR TREK:  
DISCOVERY

**W trzecim sezonie „Star Trek: Discovery” większość obsady, w tym Michael Burnham (Sonequa Martin-Green), zostaje przeniesiona dziewięćset lat w przyszłość.** Pozostali, w tym kapitan Pike (Anson Mount), zostali w linii czasu przed oryginalnym serialem. Ich losy będziemy śledzić w nowym cyklu „Star Trek: Strange New Worlds”, który, jak dobrze pójdzie, ukaże się w drugiej połowie 2021 roku.

SERIAL  
DES

**Produkcje takie jak genialne „Siedem” Davida Finchera czy niedawny serial „Mindhunter” wyznaczyły pewne archetypy seryjnego mordercy w popkulturze. Ale jedna z nowych propozycji od stacji HBO daje nieco inny wgląd.**

Lewis Arnold i Luke Neal stworzyli serial oparty na książce Briana Mastersa opisującej sprawę Dennisa Nilsena – człowieka, który w latach 1978–1983 bezkarnie mordował na terenie Londynu młodych mężczyzn i chłopców. Poza genialną rolę Davida Tennanta, wcielającego się w tytułowego „Desa”, największą siłą obrazu jest brak typowych dla pozycji o tej tematyce fajerwerków. Nie uświadczycie tutaj finchrowskiego mroku czy rozbudowanych socjologicznych analiz w tle. Absurd tych zbrodni nie potrzebuje geniuszu kinowych czy telewizyjnych magików, a twórcy „Des” doskonale zdają sobie z tego sprawę. Starają się postawić widza przed faktami, uderzyć w nich postacią mordercy, który pod powierzchownością szorstkiego, introwertycznego urzędnika kryje pokracznie pokrzywiony umysł socjopaty i zwyrodnialca. Dzięki temu od pierwszych minut możemy czuć pewien dysonans poznawczy i odczucia nie do końca pokrywające się z oczekiwaniami. Bo przecież seryjny morderca musi być odpychającym degeneratem albo wyrachowanym zabójcą, kierującym się spaczonymi ideami, prawda? Jak już wspominałem, pierwsze skrzypce gra tutaj Tennant, ale świetnie wypada także Daniel Mays jako jeden z oszołomionych sprawą funkcjonariuszy, a także Jason Watkins, odtwórca roli pisarza, dzięki któremu możemy poznać tę osobliwą historię. (SG)



Nowy początek dla „Discovery” jest jak wyjście z głębokiego zanurzenia i zacerpięcie głębokiego oddechu. Koniec z metroseksualnymi Klingonami, koniec z fabularnymi wygibasami,

żeby nie popaść w sprzeczność z kanonem „Star Treka”. Pierwszy odcinek trzeciego sezonu stanowi zupełnie nową jakość i jeśli o mnie chodzi, to tu mógłby się zaczynać ten serial.

Niczym obrywając solidnym prawym sierpowym, dowiadujemy się, że nie istnieje już Zjednoczona Federacja Planet. Po niedysyjszym pokojowym imperium zostały zgłiszczona i ruiny. Taki radykalny zwrot sprawia, że z miejsca robi się ciekawie. Bohaterowie będą dociekać przyczyny rozpadu, szukać pozostałości statków i baz, a także prawdopodobnie będą chcieli w jakiś sposób wskreszyć upadłą federację, a przy tym będą zdani wyłącznie na siebie. A może na Discovery wraz z zanikiem struktur dowodzenia dojdzie

do rozluźnienia dyscypliny, załamania morale czy wręcz otwartego buntu? Twórcy mają carte blanche i mogą napisać tę historię bez żadnych odgórných ograniczeń.

Jako fana cieszy mnie rozmach inscenizacyjny. Sceny awaryjnego lądowania na obcej planecie czy strzelaniny na bazarze, gdzie handluje się kontrabandą, mają filmowy charakter. Bardzo liczę na to, że serial podąży w kierunku wyznaczonym przez „Firefly”, gdzie bohaterowie musieli od czasu do czasu wyjść ze sterylnego wnętrza statku i się trochę ubrudzić, urobić, bić na pięści, a także gdzie na porządku dziennym były kontakty z różnymi złodziejaskami, rzeźmieszkami i innym elementem. (JM) ■

## SERIAL DZIEŃ TRZECI

**Droga na tajemniczą wyspę u wybrzeży Wielkiej Brytanii każdego dnia zalewana jest przez morze, odcinając jej społeczność na kilka godzin od świata.** To właśnie tutaj

w wyniku przypadkowych zdarzeń trafia Sam. Z początku nic nie zwiastuje nadchodzących problemów, jednak poznawanie kolejnych mieszkańców i niespodziewane odkrywanie ich zwyczajów powodują, że bohater staje się świadkiem niebezpiecznej gry, w której na pierwszy plan wysuwają się lokalne obrzędy religijne. „Dzień trzeci” zaskoczył mnie swoim nieopowtarzalnym, psychodelicznym klimatem.

Fantastyczne i dołujące zdjęcia, praca kamery, operowanie światłem i zaskakująco dobry Jude Law to elementy, które przykuwają wzrok już w pierwszym odcinku. Największym atutem jest jednak fabuła, która od początku igra z widzem, sugerując mylne tropy, by pod koniec pozostawić w stanie totalnego niedowierzania zakończeniu



historii. Czy jednak aby na pewno zakończenia? Po trzecim odcinku na jaw wychodzi kolejny nietuzinkowy pomysł. Serial podzielono bowiem na dwie części. Akcja ponownie dzieje się na wyspie Osea. Pojawia się jednak zupełnie nowa bohaterka imieniem Helen, która wraz z dwiema córkami przyjechała na krótkie wakacje. Choć

widz zna już zamiary niektórych mieszkańców, to odmienna perspektywa pozwala poznać kolejne tajemnice. Atmosfera niepewności i zaszczucia nie wygasa, w czym bez wątpienia pomaga ponadprzeciętnie zagrana rola Naomie Harris. Kawał solidnie nakręconego dramatu w czystej formie. (ŁB) ■

HBO



## SERIAL RATCHED

**Sarah Paulson po raz pierwszy przykuła moją uwagę w dramacie biograficznym „American Crime Story: Sprawa O.J. Simpsona”. Tym razem musiała zmierzyć się z fenomenalną rolą Louise Fletcher, która za kreację Mildred Ratched znaną z „Lotu nad kukułczym gniazdem” otrzymała w 1976 roku statuetkę Oscara. Jak poradziła sobie z legendą?** O ile pierwotnie siostra Ratched była ucieleśnieniem „złego systemu”, z którym nieudolnie walczył główny bohater, o tyle

najnowszy serial wywraca tę koncepcję do góry nogami. Netfliksowa interpretacja przedstawia główną bohaterkę jako bezwzględną i wyrachowaną pielęgniarkę, która dąży do celu po trupach, jednocześnie sama obalając ład i porządek narzucany przez prawo. Paulson emanuje na ekranie pewnością siebie, trafnymi ripostami do personelu szpitala i pacjentów, by w końcu odsonić przed widzem swoją mroczną przeszłość i prawdziwy cel pobytu akurat w tym ośrodku.

„Ratched” przyciąga uwagę już od pierwszego odcinka, by momentalnie złapać za gardło i nie odpuścić do napisów końcowych. Duża w tym zasługa nie tylko tytułowej bohaterki, lecz również pozostałych – ze szczególnym wyróżnieniem siostry Bucket, zagubionego doktora Hanovera czy cierpiącej na rozdwojenie jaźni Charlotte Wells. Wisienką na torcie jest mroczny klimat prowincjonalnego amerykańskiego miasteczka, polany soczystą dawką brutalności. Serial niemal idealny w swojej kategorii, tylko czy drugi sezon faktycznie jest nam potrzebny? (ŁB) ■



## FILM MOŻE PORA Z TYM SKOŃCZYĆ

**Charlie Kaufman to jeden z najoryginalniejszych twórców, jakich możemy znaleźć w Hollywood. Teraz do „Synekdochy, Nowy Jork”, „Być jak John Malkovich” czy „Zakochanego bez pamięci” dołącza kolejny osobliwy twór.**

W zasadzie „Może pora z tym skończyć” mogłoby pretendować do miana najmroczniejszego obrazu Kaufmana. Ale nie z powodu drastyczności scen czy języka. Ta wykąpana w surrealizmie historia – zaczynająca się od niewinnej wycieczki pewnej kobiety i jej chłopaka do jego rodziców – jest ciekawym studium ludzkiej psychiki. Bardziej bowiem od wydarzeń przedstawionych w produkcji (które przy dosłownej interpretacji mogą być zwyczajnie niejasne) liczą się same sekwencje dziwacznych zmian w otoczeniu (zmieniający się wiek rodziców mężczyzny, przeskoki czasowe itd.). Nie podaję klucza, jak oglądać „Może pora z tym skończyć” – bo i mam uzasadnione wątpliwości, czy takowy istnieje – ale najważniejsze wydaje się zrozumienie, że Kaufman stara się nakreślić pełną sprzeczności, uniwersalną wewnętrzną mapę psychiki człowieka. Oznacza to, że fakty mieszają się z obrazami wydarzeń niedokonanych, znajdujących się w sferze pragnień bohaterów. Zarówno odgrywający najważniejsze role Jessie Buckley i Jesse Plemons, jak i wspierający ich z drugiego planu David Thewlis i Toni Collette świetnie wpisują się w ten chaotyczny pejzaż. Zdecydowanie nie jest to film dla każdej osoby ze względu na swoją bezkompromisowość i specyficzną formę, jednak mimo wszystko warto spróbować zmierzyć się ze światem Kaufmana. (SG)

**KAUFMAN**

## FILM REBEKA



**Z motywką na słońce, chciałoby się rzec. Bo ile adaptacji słynnej powieści Daphne du Maurier by nakręcono, to i tak na wszystkie pada długi cień Alfreda Hitchcocka. To on równo osiemdziesiąt lat temu nakręcił esencjonalną ekranizację „Rebeki”, tym samym robiąc niewybrednego psikusa swoim następcom, bo jak dorównać temu filmowi? Niestety Ben Wheatley – swoją drogą reżyser tyleż interesujący, co nierówny – nie znalazł odpowiedzi. Bo jego „Rebeka” to telewizyjna robota od linijki i ekierki, może i z kinowym budżetem, ale sformatowana do pokazu konfekcji damsko-męskiej albo reklamy perfum, pozbawiona pierwiastka autorskiego.**

Nie jest to, zgodnie z cokolwiek trwożnymi zapowiedziami, próba siłowania się z Hitchcockiem, lecz film nie ma do zaferowania żadnej alternatywy. Wheatley albo nie ma pomysłu, albo chęci, żeby obrobić tę historię inaczej niż poprzez przekładanie na ekran kolejnych zdań powieści. A to za mało, bo wyszło mu z tego „Downton Abbey” na sterydach. O co tu w ogóle chodzi? O miłość młodej kobiety z milionerem, który przywozi swoją świeżo upieczoną żonę do rozległej posiadłości, nad którą unosi się duch jego zmarłej żony. Być może nawet i dosłownie. Tajemnica losu Rebeki nadal jest interesująca, choć wynika to bardziej z maestrii literackiego pierwowzoru, bo współpraca Netfliksa z Wheatleyem nie należy do udanych. (BC)

## FILM ENOLA HOLMES

**Postać Sherlocka Holmesa znajduje się od jakiegoś czasu w domenie publicznej, toteż zabawiano się nim na różne sposoby.** Tym razem detektyw gra drugie skrzydce – na pierwszym planie bliższy natomiast jego znacznie młodsza siostra, Enola. Nastolatka została wymyślona przez Nancy Springer, która jej przygody zebrała w sześciu powieściach gatunku young adult. Gatunku, który po „Igrzyskach śmierci” czy „Zmierzchu” stał się łakomym kąskiem dla filmowców, nie trzeba było więc długo czekać na adaptację filmową. Rzecz miała trafić do kin, ale z racji pandemii wyśladowała na Netfliksie; może to i lepiej, gdyż konstrukcyjnie przypomina film telewizyjny. W roli Sherlocka wystąpił sam Superman Wiedźmin, czyli Henry Cavill, który raczej się nie przemęcza, jakby tylko przyszedł po czek na nową kartę graficzną do swojego monstrualnego peceta – robi kilka swoich uroczych min i przeży muskuły ledwo widoczne pod wiktoriańskim wdziakiem. W głównej roli bliższy zaś uroczą Millie Bobby Brown, pamiętna 11 z serialu „Stranger Things”. Enola, wychowana przez samotną matkę na niezależną kobietę, ma trudności z dopasowaniem



się do ówczesnego świata, na szczęście ma też uświadli ostry jak brytywa i zna podstawy ju-jitsu. Jest tu parę zabawnych scen, czasem nawet czuć ducha starego kina przygodowego, ale „Piramida strachu” to to nie jest. Sposób, w jaki mówi o ówczesnych problemach, wydał mi się wręcz leniwy i wtórny, choć mowa oskarżycielska jednej z bohatererek pod adresem niezaangażowanego politycznie Holmesa robi wrażenie. (MRW)



## KOMIKS TRASA PROMOCYJNA

**Życie pisarza to życie glamour, zaszczyty, pieniądze, sława i szacunek. Tyle że nie.**

Przekonuje się o tym pan Fretwell, pisarz może

i nie najgorszy, ale też i nie najlepszy. Ot, zwyczajny szarak, jakich tysiące, choć do grafomana mu daleko. Przy okazji premiery swojej nowej książki rusza na pielgrzymkę po księgarniach, ale po dedykacji nie zgłasza się nikt. Fretwell nie załapuje się nawet na okrzyki z pańskiego stołu, bo całą publikę zgarnia tajemniczy, bestsellerowy literat, któremu zorganizowano spotkania przed naszym pechowym bohaterem. A na domiar złego po kraju krąży morderca i policja zagina parol na niespełnionego literata, ciągle pogardzanego i lekceważonego. Skojarzenia kafkowskie będą jak najbardziej na miejscu, bo to, co zaczyna się jako całkiem realistyczna opowieść o losach przeciętniaka, powoli idzie ku groteskowemu koszmarni nafaszerowanemu nieszczęściami. Nieprzypadkowo zresztą powieść Fretwella nosi wymowny tytuł „Bez K”. Brytyjski autor Andi Watson, zdecydowanie zbyt późno debiutujący na naszym rynku, pod płaszczykiem prostej opowieści kreśli imponującą tematycznie historię człowieka zagubionego pośród niezrozumiałej dłań rzeczywistości, zderzając biurokratyczne absurdy, kryminalne dochodzenie, szarość świata kulturalnego oraz diagnozę na temat sławy.

Narysowana i opowiedziana stosunkowo prosto, acz sugestywnie „Trasa promocyjna” to lektura obowiązkowa nie tylko dla lubiących typowo angielski, flegmatyczny humor nasączony absurdem i ponurymi żartami podanymi z grobową miną. Oby Watson zawiątał jeszcze do naszych księgarń. (BC) ■

## KOMIKS UNIWERSUM DC WEDŁUG MIKE'A MIGNOLI

400 STRON

Widmowego Przybysza albo pamiętniki z supermiejscowej planety Krypton. Wszystko tworzone kreską podobną do setek innych, bezobjawową i doskonale imitacyjną. Momentami przykro na to patrzeć, ale to jednak historia komiksu, a wyłapywanie w poczynaniach faceta w płaszczyku i kapelusiku oraz złotym medalu na szyi jakiegoś wczesnego DNA Hellboya stanowi całkiem zabawne zadanie, zwłaszcza że „Uniwerson DC według Mike'a Mignoli” zostało wydane z pieczołowitością godną arcydzieła literatury.

Po tym, jak przeleciało trzysta stron albumu, zaczynają się wszakże ciekawostki. Najpierw krótka historyjka napisana dla Mignoli przez samego Neila Gaimana, a opowiadająca o perypetiach w raju. Zaraz po niej znajdują się najważniejsze 24 strony w całym albumie. „Sanktuarium” już od pierwszych kadrów zdradza malarski styl Mignoli, do którego tak bardzo przywykliśmy. Cmentarze i krypty wraz z ich kaprawymi mieszkańcami powodują, że czujemy się swojsko. Zamiast Hellboya jest tu Batman, mamy delikwenta bardzo przypominającego Rasputina, a wszystko to zalane smakowitym gotyckim chutneyem. Rzecz pochodzi z 1993 roku, nie ma więc wątpliwości, że obrazuje wczesny proces rodzenia się uniwersum Hellboya w głowie Mignoli. Chciałoby się napisać, że właśnie od tego rozpoczęła się wielka kariera czerwonego bękartu splotzonego przez diabła i wiedźmę, ale to byłoby za proste, bo proces twórcy zataczał przecież szersze kręgi. Można natomiast powiedzieć, że między innymi dzięki „Sanktuarium” Mignola wyzwolił się z okowów DC i zaczął tworzyć niezależną epopeję pod skrzydłami wydawnictwa Dark Horse. Album zamyka również namalowany w hellboyowej manierze, ale już późny short do scenariusza Steve'a Purcella, czyli starego znajomego z LucasArtsu. Lecą też dziesiątki okładek, dzieł, nad którymi Mignola posiadał pełną władzę.

„Uniwerson DC według Mike'a Mignoli” pełni dla fanów uważających „Hellboya” za najgenialniejszą serię komiksową na świecie mniej więcej taką samą rolę jak „Głowa do wycierania” dla miłośników Davida Lyncha. To kultowe źródło mające za zadanie wskazywać korzenie naszego rysowniczego mistrza. (PM) ■

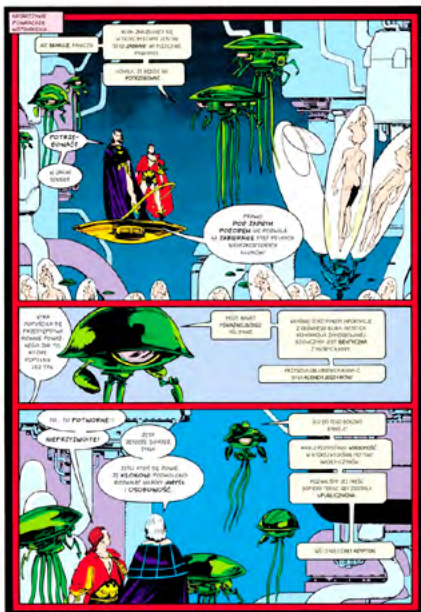
## KOMIKS TRZECI TESTAMENT TOM 2



**Włączyłem się do lektury „Trzeciego Testamentu” niczym do oglądania serialu Netfliksa, nie zważając, czy to koniec, czy środek opowieści.**

Tomu o Juliuszu nie czytałem, ale nie miałem wrażenia, że coś mi umknęło i faktycznie – potem się połapałem, że francuscy autorzy to, co wydał teraz Egmont, napisali jako osobną historię ze średniowiecznego świata wcześniej niż „Juliusza”!

Nie będę spoilerował fabuły, powiem tylko, że oglądamy w „Trzecim Testamencie” podróż przez osiemnastowieczne miasta i siola, odmalowane wspaniałą paletą z przewagą błękitów i brązów. Wśród odwiedzanych przez bohaterów miast pojawiają się oddane z detalami Toledo oraz osada rybacko-handlowa Gdańsk, jednak to krypty i tajemne korytarze zamczysk stanowią naturalne środowisko akcji komiksu. Dzięki fabule można poznać szczegóły takich operacji jak rozciąganie na kole czy spalanie na stosie. Można też poczuć ducha łotrzykowskiej przygody, zmierzania do serca tajemniczy złowrogich templariuszy. Podało mi się upchnięcie do fabuły wielu nawiązań do Biblii, działających na wyobraźnię i twórczo rozwiniętych w stylu podobnym do Assassin's Creed. To taki komiks środka, ani nie bajka dla dzieci à la Arleston, ani nie próbujący udawać kina dla dorosłych. Po prostu średniowieczna awanturczna ballada. (PM) ■



**Widzimy tu sceny z innego życia Mike'a Mignoli, zanim jeszcze stworzył w 1994 roku postać Hellboya.** Gdy był aspirującym, a jednak szeregowym rysownikiem w stajni DC Comics, rysował do cudzych scenariuszy przygody

**KOMIKS**  
**CONAN. POWRÓT DO CYMERII. TOM 3**

W jednym z opowiadań Conan przysłał do pewnego wrogiemu mu czarownika list z żołnierską treścią: „Przybywam, z twojej skóry zrobię bęben”. Właśnie za podobnie bezpretensjonalne podejście do spraw od zawsze uwielbiałem tego mięśniaka, mierzącego się z bogami i zainteresowanego wieczną rozróżą. W nowym komiksie howardowski duch jest utrzymany i choć nie pojawia się tu Thulsa Doom zdekapitowany przez Arniego w filmowym „Conanie barbarzyńcy”, scenarzyści co rusz umieszczają scenę ścinania łbów, a jeden z czerepów jest wręcz ożywiony i współpracuje z tułowiem. Kilka podobnych zagrywek sugeruje, że rzecz powinna być mimo wszystko uznana za komiks dla dorosłych. Przywoitych one-linerów nie brakuje. Jeden z wrogów herosa powiada: „Conan to mi! Mit o mięśniach w miejscu mózgu i manierach świni”. Opisujący tak mało barwnie człek wpadając w sidła ghouli, wita ich szorstkim: „I sprawdzimy, czy możecie umrzeć powtórnie!”. Od bitwy do przemieszczenia się na nowe



rubieże, odkrycia kultu jakiegoś lovecraftowskiego mackowatego monstrem, wytrzebienia go, aż do ramion spotkanej przelotnie wojowniczką. W komiksie poznamy matkę Conana, zobaczymy też, że barbarzyńskie korzenie czasem jednak rzutują na podejmowane decyzje i że skłonność do niekończącego mordowania tkwi w Cymeryjczyku głębiej, niż mogłoby się wydawać. Solidny pulpet w twardej oprawie pozwalający delektować się poczynianiami potomków Atlantydw! (PM)

**KOMIKS**  
**OMEGA MEN**



**Kto ma alergię na comiesięcznie wydawane serie superbohaterskie, niech nie skreśla nowego (u nas) komiksu Toma Kinga, choć opis na okładce sugeruje kolejne gwiazdne boje o wszystko.** Nic bardziej mylnego. Znaczący się – istotnie chodzi tu o gwiazdne boje o wszystko, lecz intryga jest znacznie bardziej złożona i problemowa niż zwykła sieczka z trykociarzami. Choć sztuczki stylistyczne i narracyjne wykorzystywane przez Kinga polski czytelnik zna już chociażby z opublikowanego jakiś czas temu „Mistera Miracle” (oryginalnie wydanego dwa lata później), to nadal imponują one ekwilibrystyczną precyzją. Tematem komiksu uczyniono również postacie cokolwiek zapomniane i drugoligowe, podjęte jednak pod kosmiczną intrygę o zasięgu międzygalaktycznym. Opowieść o tytułowych terrorystach, którzy zmagają się z autorytarnymi rządami namiestnika trzymającego żelaznym łapskiem cały system planetarny, szybko porzuca superbohaterski sztafaż na rzecz społeczno-politycznej satyry. Do tego gorzkiej. King mówi o moralnym relatywizmie będącym, jak się wydaje, podstawą wszystkich decyzji zapadających na wysokich stołkach, czy to rządowych, czy kościelnych. A co w tym wszystkim robi Kyle Rayner, Zielona Latarnia porwana przez Omega Men? Odpowiedź poznasz dopiero na ostatnich stronach. Gwarantuję, że będzie ci do nich śpieszno, bo od komiksu Kinga trudno się oderwać i nie jest to wyświechtany frazes. A po lekturze będziesz żałować, że to już koniec. (BC)

**KOMIKS**  
**HELLBLAZER. TOM 3**

**Przejdźmy od razu do rzeczy, co tym razem zbereznik Ennis przygotował dla pełnoletniego czytelnika?** Poza typem z odstrzelonym kroczem, gogusem w garniturze wypadającym przez okno wprost na kolczasty murek, sceną sikania w twarz, wyrwaniem przez diabła delikwentowi żeber czy Johnem Fitzgeraldem Kennedym gadającym mimo dziury w głowie nie kojarząc zbyt wielu ekstrawagancji. Ciężko w to uwierzyć, ale finałowa w tym cyklu odsłona dziejów Johna Constantine’a jest dość mocno przegadana! Spodziewałem się fajerwerków, komiksowego „Jason zdobywa Manhattan”, bo przecież bohater przeniósł się z Albionu do Ameryki. Tymczasem autor skupił się na pokazywaniu, jak bardzo kłamiwe są amerykańskie mity, wmięszając w to nawet Indian, zmierzając w kierunku komiksu politycznego i tym samym oddalając się od grozy tak daleko jak to tylko możliwe. Skupia się na relacjach międzyludzkich w stopniu, jakiego wcześniej nigdy nie osiągnął, i od którego był też daleki Brian Azzarello, którego dwa tomy „Hellblazera” wydał Egmont ponad rok temu. Tom trzeci, a właściwie, licząc chronologiczne wydania, to piąty, jest najgrubszy z dotychczasowych opowieści, zawierając 548 stron. Lubię takie opaski księgi obrazkowe, bo pozwalają na powolne delektowanie się historią, pod warunkiem że zawczasu chwyci ona



czytelnika w swe paszycie. Tutaj pozostałem obojętnym, aczkolwiek uważam, że każdy tom „Hellblazera” jest godzien oka ze względu na kilka przeżyć czystego, nieudawanego gotyku. Być może to mój błąd, że oczekiwałem kulminacji, frontalnego zwrzawienia z diabłem, podczas gdy Garth Ennis poszedł w zupełnie innym kierunku i wielu czytelników dostrzeże w towarzyskich perypetiach brytyjskiego maga więcej czadu niż ja. Teraz jednakowoż czas na Warrena Ellisa. W grudniu Egmont wypuści pierwszy tom dziejów Johna Constantine’a pod jego batutą. (PM)

## KOMIKS

## PERRAMUS

Otwierając pierwsze strony tego arcydzieła, przypomnieli mi się dwa filmy. Najpierw „Szymon z pustyni” Luisa Bunuela ze swoimi nudnymi pięćdziesięcioma minutami i wstrząsającą końcówką, w której męczennik i diablona bawią się wspólnie w nowojorskiej dyskotece.

No i zwłaszcza peruwiański „Nie ma gwiazd w dżungli” z płatym mordercą zagubionym ze swoimi wspomnieniami w buszu, skąd ma odzyskać złoto. Takie inne, nieeuropejskie myślenie i czucie odnajdziemy właśnie w „Perramusie”.

Komiks pokazuje państwo wzorowane na Argentynie drugiej połowy lat siedemdziesiątych po śmierci prezydenta Perona. Na kilka lat wszystko pogrzyżło się w chaosie i terrorze, czego już na samym początku uotożsamieniem są grabarze o trupich twarzach, żołnierze stanowiący echo argentyńskich szwadronów śmierci. Potem bohater bez imienia i pamięci, nazwany Perramus od zdobycznego płaszcza, wyrusza w objęcia konającego świata, przez który przewijają się prawdziwe postacie: Luis Borges, Frank Sinatra czy Gabriel Garcia Marquez, umieszczone w sytuacjach, które nie przytrafiły im się w prawdziwych życiach.

Z nienazwanego, ale wzorowanego na Buenos Aires miasta trafi do Londynu, Paryża czy Las Vegas, w świat skonstruowany z czarno-białych kresiek i plam, wcale nie mroczny, lecz dojący i obojętny. Tam nawet satyr woli kochać się z kobietą bez nogi niż z powabną heterą, a z nieba spada deszcz guana. Autorzy prezentują tak bardzo inną wrażliwość od tego, do czego przywykliśmy, że lektura stanowi detoks – zupełnie jakby po miesiącu faszerowania się Netflixem udać się nagłe do kina studyjnego. Zapomnijmy od razu o prostym rozumieniu tolerancji, oczywistych rozwiązaniach czy poprawności politycznej. Niczego z tego nie ma w powieści graficznej od Non Stop Comics.

„Perramus” zaczął powstawać w 1980 roku, gdy argentyńska junta była jeszcze u władzy, i stanowił symbol artystycznego, choć oczywiście w dużej mierze zakamuflowanego buntu. Dwa z czterech rozdziałów zostały narysowane przez legendarnego Alberto Breccię już po upadku dyktatury i to czuć zwłaszcza w ostatnim, pozbawionym już ciężkich dialogów Borgesa, a w wypełnionym zabawą. To bez dwóch zdań jeden z najważniejszych komiksów, jakie ukazały się w ostatnich latach na naszym rynku. Zachwyca nietypową wrażliwością i postaciami przechodzącymi przez piekło na ziemi, w którym nie ma bynajmniej diabła ani demonów. (PM)



## KSIĄŻKA

## CYBERPUNK 2077

Reklamowana jako jedyna oficjalna książka opisująca świat najbardziej oczekiwanej gry wideo świata nie mogła być przeciętna, bo byłby wstyd od Novigradu aż po Night City. Sam pomysł wypuszczenia przed premierą pozycji budującej tło wydaje mi się dobrym ruchem, nie zawsze docenianym przez moźnych elektronicznej rozrywki.

Często panuje przeciętność, czy tytuł odniesie sukces i lepiej nie wydawać niczego na starcie, bo może to być daremne. Electronic Arts ma to dobrze opanowane – książki z uniwersum „Mass Effect” wypuszczał taśmowo, aczkolwiek już po premierze oryginału, za to dziwnym zbiegiem okoliczności nie pokazała się żadna powiązana z Anthem. Podobne kalkulacje nie dotyczą Cyberpunka 2077, bo według wszelkich znaków jest to gra skazana na sukces. I książka ma tylko wzmocnić fajerwerki na starcie.

„Cyberpunk 2077” został napisany przez Marcina Batyldę przy aktywnym wsparciu zespołu



CD Projekt Red. Rzecz opisuje „lore” Night City w sposób przejrzysty, prosty, przeznaczony dla ludzi niekoniecznie znających system RPG Mike’a Pondsmitha i nieśledzących prasowych newsów o tym, co ujawniono a propos gry. Ten liczący 192 strony album dobrze trzyma proporcję pomiędzy tekstem a screenami z gry i concept artami. Miejsca, ludzie i historia Night City są opisane przy użyciu odpowiednio dużej czcionki, za to trochę drażniło mnie trzymanie się czarno-żółtych motywów layoutu. Wiem, taka jest stylistyka gry, ale to nie pomaga we wczytywaniu się w umieszczone na żółtym tle siatki uliczek na mapach albo w całą stronę tekstu wielkimi literami. Odczytuję to jako chęć urozmaicenia publikacji, dodania jej cyberpunkowego pulsu, a jednak jako czytelnik trochę protestuję.

Rzadko się zdarza, żeby wydany na kredowym papierze album w formacie A4 kosztował w księgarniach internetowych 50 złotych. Tym razem tak jest. Nie ma tu miejsca na dyskutowanie popularności tytułu, lecz przygotowywanie gruntu do jego rozruchu. (PM)



## MUZYKA JOWISZ-8

**Ukazał się nowy album KATOD-a, wiodącego polskiego twórcy chiptune'owego.** Jest to artysta z Wrocławia, który komponuje instrumentalną muzykę elektroniczną na starych komputerach Commodore 64 i Atari, syntezatorach oraz gitarze elektrycznej. Jego brzmienie jest inspirowane przełomem lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, gramiami wideo, muzyką filmową oraz klasyczną elektroniką z dodatkiem rockowego gitarowego pazura. Nowy album nosi tytuł „JOWISZ-8”, ukazał się jako album cyfrowy, a także na tradycyjnych nośnikach: kasecie magnetofonowej oraz płycie CD. Do nabycia na stronie [katodmusic.bandcamp.com](http://katodmusic.bandcamp.com) (PB)

## KOMIKS KOMIKS DLA PIXELA



**Zbiórka crowdfundingowa trwa do 16 listopada, ale już wiadomo, że główne progi zostały osiągnięte.** „Komiks dla Pixela” autorstwa Michała Śledzińskiego będzie miał 92 strony, ukaże się w wysokiej jakości twardej oprawie. Oprócz znanych z Pixela plansz pojawią się materiały dodatkowe, takie jak szkice czy prace Michała na potrzeby specjalnych współczesnych wydań magazynów Bajtek i Świat Gier Komputerowych. Oprócz tego dodatkowa, premierowa historia autorstwa Śledzia! Projekt można wspierać na stronie <https://wspieram.to/kdp> (PB)

## KSIAŻKA GAZ DO DECHY

**Trudno orzec, czy Joe Hill kiedykolwiek odlepi od siebie etykietę „syna Stephen Kinga”, lecz trzeba mu przyznać, że karierę rozkręcił, jeszcze zanim ktokolwiek dogrzebał się do jego drzewa genealogicznego.**

A od paru ładnych lat akceptuje swoje literackie dziedzictwo, przyjmując je z całym dobrodziejstwem inwentarza. Dlatego też świeżutki zbiór opowiadań Hilla zawiera aż dwa utwory napisane wspólnie z ojcem, tytułowe i „W wysokiej trawie”, zaadaptowane nie tak dawno na potrzeby Netfliksa. Nie są to najmocniejsze momenty „Gazu do dechy”, ale najsłabsze też nie.

Zbiór ten zawiera przekrój opowiadań amerykańskiego pisarza z ostatnich piętnastu lat i stanowi niezłe podsumowanie jego twórczości, dowodząc też jego elastyczności. Hill sięga tutaj bowiem zarówno do czystego horroru („Mroczna karuzela”), jak i opowieści o dorastaniu („Nad srebrzystą wodą jeziora Champlain”) albo groteski („Stacja Wolverton”), flirtuje z motywami klasycznymi dla fantazy („Faun”) i podejmuje się eksperymentu



formalnego, a nawet i dwóch („Diabeł na schodach”, „Tweety z cyrku umarłych”). Ale jest jedna rzecz, która wszystkie te opowieści łączy.

Choć może określenie Hilla mianem moralisty to zbyt mocne słowo, to jednak silniej niż ojciec kładzie on nacisk na ukaranie tych złych, nie dając im szansy na chociażby częściowe odkupienie swych przewin. Zasadniczość autora daje się odczuć również i w warstwie stylistycznej, bo nie znajdziemy tu zbędnego gadulstwa ani rozwlekłości. Hill idzie, po trupach, prościutko do celu. (BC)

## KSIAŻKA DZIKA RZECZ. POLSKA MUZYKA I TRANSFORMACJA 1989–1993

**Nowa książka Rafał Księżyka, niestrudzonego biografisty gwiazdorów polskiej muzyki (i poezji), tym razem ujmuje zjawisko nie przez doświadczenia konkretnych osób (Staszewskiego, Tymańskiego czy Brylewskiego), ale przez nakreślenie panoramy.** Temat wdzięczny, upada tak zwana komuna, otwierają się granice i możliwości, wszystko staje na głowie. Są tu historie koncertów robionych na wariata, kapel o nieposkromionym zapale, są też opowieści o ludziach, którzy z tego szaleńczego ciągu nie wyszli; sztuka kosztuje.

„Dzika rzecz” była dla mnie ciekawa o tyle, że o większości tych rzeczy wtedy nie miałem prawa usłyszeć, mieszkając na prowincji, wiedzę o współczesnej popkulturze czerpałem z MTV, z polskimi muzykami mając kontakt sporadyczny. Co nie znaczy, że go nie miałem wcale – dużą radość sprawiła mi lektura perypetii załogi związanej z programem „Lalamido”, który trafił do mojego nastoletniego



## MUZYKA

serduszka dokładnie w ten sam sposób, w jaki trafiała ówczesna kultura gier wideo. Styl szalonych animacji z niego inspirował moje własne dzieła tworzone w Deluxe Paincine, a językowe wygłupy Konja i Skiby sprawdzały się jako paliwo przy komponowaniu listów do redakcji Secret Service.

Są tu historie zespołów niszowych, które nigdy poza niszę nie wyszły, są i opowieści o wielkich fortunach zbijanych na disco polo, które potem podróżowały w neseserach, by zasilac kontrakty podpisywane z „prawdziwymi artystami”; są historie młodych i niezależnych, którzy w swojej naiwności dali się kupić i zjeść; jest wreszcie spis muzyki, której warto posłuchać. I może to jest najważniejsze. (MRW)

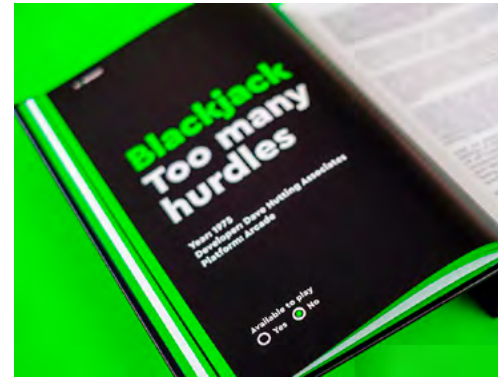
## KSIĄŻKA THE GAMES THAT WEREN'T

Książki Bitmap Books to takie albumy z niewielką ilością tekstu... zaraz, zaraz – już nie! Wyszedł właśnie czarny kłoc z zieloną naklejką sugerującą wyrzucanie towaru do kosza. Po raz pierwszy książka ekipy z brytyjskiego Bath nie przyciąga okładką. I co więcej, spośród 650 stron tylko niewielka część dostarczyła mi elektryzujących informacji.

Po pierwsze, nie jest to pozycja o grach, które nie powstały. Znaczna część z opisywanych tytułów, owszem, ale autor Frank Gasking rozwdzi się również nad perypetiami produkcyjnymi The Last Ninja oraz drugim tytułem System 3, Putty Squad, rodzącego się w męczarniach na Amigę 1200 przez okrągłe dwie dekady. Zupełnie zdziwienie budzi brak Mire Mare i Miner Willy Meets The Taxman, czyli stworzonego przez Matthew Smitha sequela Jet Set Willy. Chciałoby się też przeczytać, co naprawdę zabiło Warcraft



Adventures: Lord of the Clans. Czyżby zobaczenie Curse of Monkey Island? Albo historia Into the Shadows mającego wstrząsnąć rynkiem 3D jeszcze przed premierą Quake'a, do czego nigdy nie doszło. Tego się nie dowiemy, wchłonimy za to wiele innych ciekawostek uzyskanych bezpośrednio od autorów gier, tyle że często mało znanych. Wielkich sensacji nie należy tu oczekiwać, to raczej opowieść o próbującym się wybić drugim planie. Dorzucmy do tego layout zdominowany przez strony pełne czystego tekstu i wejściówkami w czerni przeplatanej zielonią. Typowych Bitmapowych rozkładek z bocznikiem tekstu jest stosunkowo niewiele, a często można doświadczyć braku obrazka przez ładnych osiem stron. Ale to ciągle książka Bitmap Books. Dowiedziałem się z niej o niezrealizowanym Heart of Yesod, trzeciej części opowieści o zakutym w kombinezon zbawcy galaktyki. Nasz człowiek, Jon Hare,



wypowiada się o Sex 'n' Drugs 'n' Rock 'n' Roll, które chciał wypuścić po Sensible Soccer i Cannon Fodder. Większość pozostałych historii również pochodzi z brytyjskiego podwórka i jest w dużej mierze niszowych. Polecam mniej niż opisywane w poprzednich SideQuestach dwa inne tytuły Bitmap Books, ale mimo wszystko zachęcam, choćby z tego powodu, że nikt wcześniej nie napisał podobnej książki. (PM) ■■

## KSIĄŻKA BYĆ MASZYNĄ

Długi podtytuł książki brzmi „Przygody wśród cyborgów, utopistów, hakerów i futurystów w ich skromnych staraniach, by rozwiązać problem śmierci” – i dokładnie oddaje jej treść. Okładka nawiązuje do pewnej gry o ludziach-robotach, którzy w roku 2077 walczą o prestiż i kasę w wielkiej metropolii, ale opowiada nam o współczesnych marzycielach.

Mam czasem wrażenie, że William Gibson i reszta cyberpunkowej załogi narobili więcej zamieszania, niż powinni – okazało się, że są ludzie, którzy plastyczne opisy, jakie Gibson zaprzęgał do opisu turbokapitalistycznego Zeitgeistu początku lat osiemdziesiątych, traktują nie jak metafory, ale jako mapę drogową. Przerabialiśmy to z internetem – przez słowo „cyberprzestrzeń”, które zawierało w sobie zarówno sieć, jak i wirtualną rzeczywistość, pojawiło się wiele (przedwczesnych) pomysłów, żeby faktycznie pożenić net i VR. Jak widać po latach doświadczeń, nie potrzebujemy kasków, żeby odbierać maile.

Cyberprzestrzeń, jak i cyborg były metaforą pragnienia, żeby wejść do maszyny i się z nią zespolić. Niektórzy potraktowali to bardziej niż serio, w cyborgizacji (doskonale sprawdzającej się w protetyce) widząc drogę do wiecznego życia. Są chęci, brakuje techniki; z reportażu i wywiadów O'Connella środowisko transhumanistyczne sprawia wrażenie gimnazjalnego kółka filozoficznego skrzyżowanego z sesją „Cyberpunka 2020”. Cyberkult, którym skażone jest środowisko Doliny Krzemowej, śmieszny i przestrasza. Wniosek z lektury mam jeden – lepiej skupić się na doczesnym życiu, niż zmarnować je na mrzonki o zmatriksowaniu. (MRW) ■■



## PLANSZÓWKA BITWA WARSZAWSKA

Setna rocznica bitwy warszawskiej stała się okazją do premiery dwóch tak właśnie zatytułowanych planszówek. Jednej od specjalizującego się dotychczas w książkach i grach dla najmłodszych wydawnictwa Zielona Sowa, drugiej od wciąż pamiętającego czasy dawnych planszowych hitów („Kolejka”, „Reglamentacja”) IPN. Kto zwyciężył w bitwie „Bitew”?

Pierwsze starcie walkowerem wygrała gra Zielonej Sowy, ponieważ... ukazała się w sierpniu, dokładnie na stulecie bitwy (IPN – co może dziwić w przypadku instytucji historycznej – najwyraźniej dał się rocznicy zaskoczyć i swoją „Bitwę” zdołał wydać dopiero w październiku). „Bitwa” od Sowy jest oparta na karcianej mechanice hand management, a zatem gracze – w liczbie od dwóch do czterech – wcielając się w dowódców armii polskiej i bolszewickiej, zarządzają swoimi kartami oddziałów, dowódców, rozkazów (talie są różne dla każdej ze stron) w taki sposób, by uzyskując przewagę na frontach bitwy, zdobyć więcej punktów zwycięstwa niż przeciwnik. O końcowym rezultacie decydują nie tylko działania militarne, ale także zasoby: fundusze, zaopatrzenie i poparcie społeczne. Plusy: intrygujące zasady, regrywalność oraz walor edukacyjny (na kartach dodano informacje historyczne o występujących w grze postaciach i wydarzeniach). Minusy: zawiła instrukcja i nieco zbyt duża losowość rozgrywki, gdyż nawet najlepszy strateg nie da rady, jeśli dostanie do ręki słabe karty. W życiu to oczywista sprawa, w grze jednak tak być nie powinno. Atutem „Bitwy Warszawskiej” od IPN jest natomiast wykorzystanie mapy, po której gracze-dowódcy przesuwają swoje armie. Pozwala to walczącym poczuć się jak prawdziwy Piłsudski czy Tuchaczewski, którzy w sztabach w skupieniu patrzą na plany i przemieszczające się po nich żetony wojsk, a do tego osadza akcję w konkretnej przestrzeni (szkoda tylko, że detale terenu – rzeki, miejscowości – nie mają wpływu na rozgrywkę). Bolszewicy muszą zająć Warszawę, Polacy rozbić armię przeciwnika. Gdy na polu bitwy dochodzi do starcia, dowódcy zagrywają wybrane z posiadanych w ręku kart oddziałów, porównując ich siłę bojową. Są jeszcze drobne modyfikacje (pola ufortyfikowane, karty akcji typu wsparcie artylerii czy złamany szczyf...), ale jednak mechanika jest zbyt prosta, by na dłużej przyciągnąć planszówkowych weteranów. Kuleje też sfera edukacyjna – na kartach brak opisów, czym były i jaką rolę w historii odegrały widniejące tam oddziały lub postaci. Żeby się tego dowiedzieć, trzeba przerwać grę i sięgnąć do broszury, czego w ferworze walki oczywiście nikt nie zrobi. (BK) ■■



TX& GFX: DR \$LEZIU

# KDP<sup>64</sup> 25.

ROZNIKA ZAROBIEŃ PRZEZ ŚLEDZIA PIERWSZYCH PIENIĘDZY NA KOMIKSACH TWORZONYCH DLA MAGAZYNÓW O GRACH.

ĆWIERĆ WIEKU ZAPINDALANIA PO CORAZ CIAŚNIEJSZEJ ORBICIE!



DOBRA, MIEJMY TO ZA SOBĄ.

HADES JEST ŚLICZNY I MIODNY NA TYŁE, ŻE WYGO-SPODAROWAŁEM DLA NIEGO 20 MINUT DZIENNIE.

A BYŁO TO TAK.

TRÓJGŁOWA FRANIA

DWIE STRONY MOJEJ OSOBOWOŚCI...

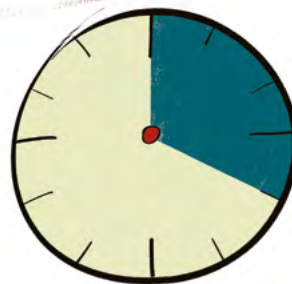
...PRZYBIŁY PIONĘ W KWESTII TEGO, ILE DZIENNIE MOGĘ POGRAĆ.

A JA NIE MIAŁEM NIC DO GADANIA.

EJ...

20 MINUT DZIENNIE. POWIECIE, ŻE MAŁO? JA POWIEM-IDEALNIE!

GRANICA ZOSTAŁA WYNACZONA. TO DZIAŁA. JUŻ JAKIŚ CZAS NIE MIAŁEM DO SIEBIE PRETENSJI, ŻE COŚ ZAWALIŁEM, BO SIĘ WCIĄGNAŁEM, NIE ODPUSZCIŁEM.



ZABAWA JEST. KRÓTKA, ALE JEST. BYWAŁO, ŻE NAWET TYCH 20 MINUT NIE POTRAFIŁEM Z DNIA WYKROIĆ. TAKI ZŁOTY WŁÓK BYŁ.

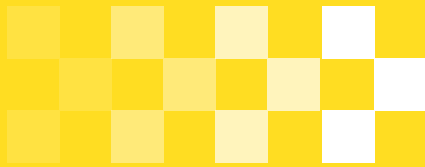
BO WIDZICIE, ZNÓW COŚ ODKRYŁEM DZIĘKI MOJEJ CÓRCIE. A MIANOWICIE, ŻEBY BYĆ LEPSZYM DOROSŁYM...

...CZASAMI TRZEBA SIEBIE TRAKTOWAĆ JAK DZIECKO.

PAC! PAC!

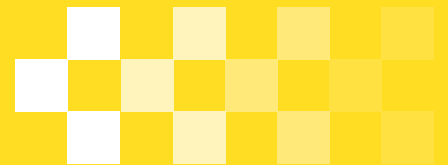
2020

# CR R R D T S



## F E L I E T O N Y

- 111 Marcin M. Granat
- 118 Piotr Gawrysiak
- 120 Aleksy Uchański
- 122 Marcin Borkowski



**W LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT PARĘ GŁÓWNYCH BOHATERÓW MOŻEMY PODMIENIĆ NA DWA INNE SŁYNNNE DUETY ZE STAJNI SQUARE ENIX.**



CREDITS

# GOŚCIE

## Z CYFROWYCH ŚWIATÓW

SONIC POWSTAŁ, BY RYWALIZOWAĆ  
Z MARIEM, ALE PO LATACH JEŻ  
I HYDRAULIK POŁĄCZYLI SIĘ. TERAZ  
WSPÓLNIE POJAWIAJĄ SIĘ W GRACH.



Jak Mario poradzi sobie w wyścigu z Sonikiem? Kto wygra walkę Akumy z Heihachim?  
Czy Scorpion umie zrobić wsad nad Dennisem Rodmanem? Odpowiedzi na te i całą masę  
innych dziwnych pytań dostaliśmy dzięki temu, że postacie z gier często opuszczają swoją  
strefę komfortu i ruszają na gościnne występy.

■ Bazyl

**W**iększość rozwiązań, które widzimy w dzisiejszych grach, swoje korzenie zapuściła już bardzo dawno temu. I nie inaczej jest z wykorzystywaniem znanych postaci poza ich macierzystymi seriami. Przykład znajdziemy choćby w wyprodukowanej przez Midway grze Kick (znanej też jako Kickman i Kick-Man) z 1981 roku.

W zręcznościówce tej sterowało się jeżdżącym na monocyklu klaunem i łapało spadające baloniki. Przypicie, że nie brzmi to jak przepis na przebój. Podobno do takiego samego wniosku doszli nawet autorzy gry. Dlatego postanowili wezwać na ratunek największą ówczesną gwiazdę elektronicznej rozrywki – Pac-Mana. Żarłoczna kulka oraz jej duchowi kumple pojawili się i nieco urozmaicili zabawę. Ich udział niezbyt pasował do całej reszty, więc można uwierzyć w wersję wydarzeń mówiącą, że dziecko Toru Iwataniego zaproszono do zabawy dopiero, gdy produkcja była niemal gotowa.



W STREET FIGHTERZE NIE MA GOSCIENNYCH POSTACI, ALE WOJOWNICY „PRZEBIERAJĄ SIĘ” ZA BOHATERÓW INNYCH GIER.

NAJPROSTSZY PRZEPIS NA GOSCIENNA POSTAĆ LUB CAMEO TO WYKORZYSTANIE W NOWEJ PRODUKCJI BOHATERA SWOJEJ WCZESNIEJSZEJ GRY.

### POŁĄCZENIE ŚWIATÓW

Nowy nie jest także pomysłem, by ze spotkania bohaterów różnych gier uczynić jedną z największych atrakcji nowej produkcji. W 1988 roku Konami zaserwowało aż dwa takie tytuły. W Konami Wai Wai World i Parodius: The Octopus Saves the Earth można było zobaczyć między innymi postaci znane z Castlevanii, Antarctic Adventure, Goemona czy TwinBee. Podobną metodą na przyciągnięcie graczy jest połączenie w jednej grze bohaterów nie tylko z różnych uniwersów, ale w dodatku będących własnością innych firm. Choćby w 1993 roku na rynek trafił Battletoads/Double Dragon. Jak sam tytuł wskazuje, krzyżowały się tu drogi bohaterów hitowych serii brytyjskiego Rare i japońskiego Technōs. Na podobny pomysł wpadł Capcom, który miał prawa do postaci Marvela i nie wahał się z nich skorzystać. Owocem tego były bijatyki, w których komiksowi herosi prali się z bohaterami różnych gier firmy. Jeszcze weselej zrobiło się, kiedy autorzy Street Fightera

zdecydowali się skrzyżować drogi z SNK, czyli twórcą bijatykowego uniwersum, na które składały się serie Art of Fighting, Fatal Fury i The King of Fighters. Krąży legenda, że współpraca wzięła się z... przypadku. Podobno zaczęło się od recenzji The King of Fighters '98 i Street Fightera Alpha 3, które w jednym z pism zapowiedziano jako bitwę SNK z Capcomem. Wielu graczy ponoć potraktowało to dosłownie i myślało, że taki crossover powstał. Firmy miały tę ideę podchwycić i wcielić w życie. Pewności, że tak było, nie ma, ale już w 1999 roku ukazała się karcianka SNK vs. Capcom: Card Fighters Clash, a rok później pełnoprawne bijatyki – SNK vs. Capcom: The Match of the Millennium oraz Capcom vs. SNK: Millennium Fight 2000.

### OLIMPIJSKIE PRZYMIERZE

Równie interesujący sojusz konkurentów zawiązał się, gdy ręce podały sobie Sega i Nintendo. Fundamenty położono, kiedy firmy



W CYKLU SEGA ALL-STARS, PRÓCZ SONICA I JEGO KUMPLI, ZNAJDIEMY POSTACIE ZNANE Z SERII COMPANY OF HEROES, TEAM FORTRESS CZY TOTAL WAR: ROME.

# CREDITS

współpracowały przy okazji futurystycznych wyścigów F-Zero GX z 2003 roku (w projekt zaangażowane było także Namco). Podobno już wtedy kiełkował plan, by Mario i Sonic mogli się spotkać. Okazja, żeby zrealizować tę wizję, nadarzyła się, gdy Sega nabyła prawa do stworzenia oficjalnej gry towarzyszącej igrzyskom olimpijskim w Pekinie. Trudno było sobie wyobrazić lepszy pretekst do współdziałania rywali niż olimpijskie zmagania krzewiące ideę współzawodnictwa w duchu fair play. Choć oficjalnie za Mario & Sonic at the Olympic Games odpowiadała Sega, to w prace zaangażowani byli także ludzie z Nintendo. Krytycy mieli sporo uwag do efektu końcowego, ale gracze chętnie sięgnęli do portfeli, więc eksperyment zakończył się sukcesem. Dzięki temu, począwszy od 2008 roku, Sonic, Mario i ich kumple rywalizują przy okazji niemal każdego igrzysk. Niemal, ponieważ prawa do zmagania w Pjongczangu w 2018 roku miał Ubisoft.

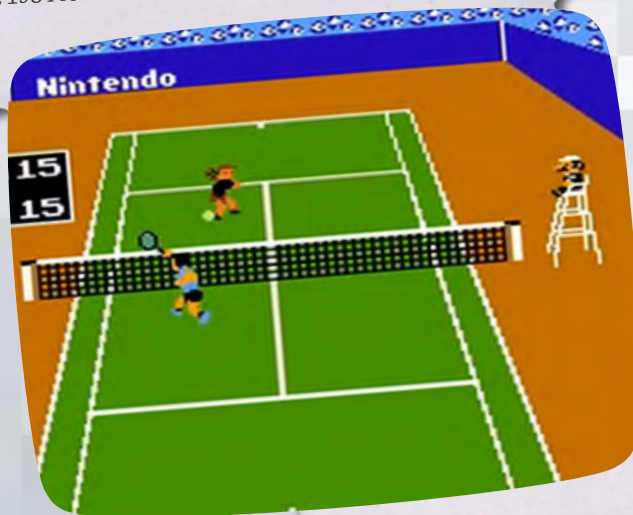
No dobra, jak zapewne zauważyliście, miało być o używaniu gościnnych postaci, a już

kolejne akapity piszę o crossoverach. Wpadło o nich wspomnieć, gdyż kwestie te są bardzo zbliżone. Dlatego na nasz użytek przydałaby się definicja, która pomoże je rozdzielić. Przyjmijmy więc, że w crossoverach połączenie dwóch lub więcej wirtualnych uniwersów stanowi o tożsamości gry. Wyjęcie jednego składnika sprawiłoby więc, że tytuł stałby się niegrywalny lub przynajmniej stracił swój charakter. Tymczasem gościnne postacie są tylko dodatkiem, a ich usunięcie nie miałoby na zabawę większego wpływu. Czasem byłoby wręcz niezauważalne.

## O JEDNEGO MORTAŁA ZA DALEKO

Gościnne występy bywają bowiem zaledwie easter eggami. Wiele studiów lubi umieszczać rozpoznawalnych bohaterów na przykład w tle. Przodują w tym firmy jednoznacznie kojarzone z jakąś postacią. Mario od początku był chętnie przemycany do różnych produkcji Nintendo. Zobaczmy go choćby w Tennisie z 1984 roku oraz w Mike Tyson's Punch-Out!

CZASEM GOŚCINNY UDZIAŁ POSTACI  
OGRANICZA SIĘ DO DROBNEGO CAMEO  
ALBO EASTER EGGA.



BYĆ MOŻE MARIO JEST  
LEPSZYM SĘDZIĄ NIŻ  
HYDRAULIKIEM, GDYŻ  
W ROLĘ ARBITRA  
WCIELAŁ SIĘ JUŻ  
W KILKU GRACH!

GRĘ LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF  
LIGHT MOŻNA UKOŃCZYĆ JAKO DZIELNA  
PANI ARCHEOLOG LUB GOŚCIE Z DALEKIE-  
GO NOSGOTH.

W obu tych tytułach wąsacz pełnił rolę sędziego. Subtelniejszy przykład znajdziemy w The Legend of Zelda: A Link to the Past – hydraulik spogląda tam z portretu w jednym z domów. Oczywiście Nintendo nie ma monopolu na takie działanie. Inne studia robią podobnie, dzięki czemu bohater platformówki Mighty Bomb Jack pojawiał się w przerwie meczów w Tecmo Super Bowl, w Broken Sword 5 na jednym z budynków ukrywa się robot Joey z Beneath a Steel Sky, a w Dying Light można znaleźć figurki bohaterów Call of Juarez, czyli wcześniejszego hitu Techlandu. Przykładów są setki, ale jeszcze ciekawiej robi się, gdy goście nie stanowią tylko tła i sami mogą włączyć się do zabawy.

Często studia postanawiają w taki właśnie sposób wykorzystać posiadane prawa do postaci czy serii. Na przykład w Lara Croft and the Guardian of Light parę głównych bohaterów możemy podmienić na dwa inne słynne duety



POŁĄCZENIE MORTALA I NBA BUDZIŁO  
KONTROWERSJE. ŻYCIE NAPISAŁO  
DZIWNIEJSZY SCENARIUSZ, GDY RODMAN  
ZOSTAŁ KUMPLEM KIM DZONG UNA.

że da się odblokować koszykarskie wersje postaci z MK, a nawet zrobić nimi Fatality! Wielu graczy próbowało, ale kody nie działały, więc z czasem uznano, że to miejska legenda. Tymczasem kombatanci naprawdę mogli robić spektakularne wsady i spalać przeciwników. Te umiejętności były jednak dostępne tylko we wczesnych wersjach automatów. Potem je usunięto. Podobno władze NBA się wściekły, gdy wyszło na jaw, że w grze z ich logo są elementy z kontrowersyjnej bijatyki. W sumie trudno się dziwić. Wprawdzie w 1994 roku NBA była już na dobrej drodze do podbicia świata, ale miała jeszcze w pamięci wychodzenie z kryzysów wizerunkowych spowodowanych bójkami na parkiecie i zażywaniem kokainy przez zawodników. Kojarzenie z grą, przez którą w Kongresie dyskutowano o brutalności, nie było więc szczytem marzeń Davida Sterna, ówczesnego komisarza ligi.

### SPARTANIN OD MARKETINGU

Użycie bohaterów, do których ma się prawa, to najprostsza recepta na gościnną postać. Zazwyczaj także bezpieczna, o ile oczywiście ktoś nie postanowi pójść po bandzie niczym ekipa Midway. Ciekawiej robi się, gdy w tytule

pojawia się mieszkaniac zupełnie innego zakamarka cyfrowego świata. A po co go zapraszać?

– Przyczyn może być wiele, począwszy od chęci złożenia swoistego hołdu postaci zapożyczonej czy jej twórcom, poprzez marketingowe działanie dla wzajemnych korzyści, po chęć wylansowania się przy okazji bardziej znanej postaci – wymienia Maciej Miąsik, twórca gier mający w CV między innymi prace nad Electro Body, Schizmem czy Wiedźminem. Wypożyczenie postaci może być także częścią strategii marketingowej. Na przykład Kratos często jest umieszczany w produkcjach studiów należących do Sony, ale chętnie wysyłano go także do gier zewnętrznych firm, aby urozmaicił i przy okazji promował ich wersje na PlayStation. Dzięki temu spartański osiłek zagroził choćby w Shovel Knightcie czy Mortal Kombat z 2011 roku.

Oczywiście użycie cudzej postaci zawsze musi być poprzedzone zdobyciem odpowiedniej zgody. – Trzeba mieć pozwolenia na takie działanie. Pewnie sam nie miałbym nic przeciwko, gdyby ktoś chciał wykorzystać mojego bohatera, ale ja to nie wszyscy. Często na przeszkodzie stają działy prawne. Często na przeszkodzie nie dopuszczają do wykorzystywania postaci bez



ze stajni Square Enix – Kaina i Raziela lub Kane'a i Lyncha. Z kolei niegdyś Midway, a obecnie Netherrealm bardzo chętnie zaprasza do zabawy postacie z Mortal Kombat. W Injustice: God Among Us zagroził Scorpion, a w sequele z bohaterami DC mogli walczyć Sub-Zero oraz Raiden. Wcześniej przedstawiciele smoczjej bijatyki mieliśmy między innymi w The Grid, MLB Slugfest, PSI-Ops: The Mindgate Conspiracy czy NBA Jam Tournament Edition. Występ wojowników na parkietach NBA obrósł wręcz legendą. Krążyła bowiem informacja,



W GRACH MIDWAY I NETHERREALM POSTACIE Z MORTAL  
KOMBAT POJAWIAJĄ SIĘ NIEMAL ZAWSZE.

# CREDITS

W KICKU MAMY PAC-MANA,  
CLOWNA I BALONIKI. CO MOGŁO  
SIĘ NIE UDAC?

stosownych pozwoleń. Można sobie napytać biedy, nawet mając najszczerze intencje i robiąc taką akcję, aby uhonorować ulubionego bohatera czy serię – przestrzega Maciej Miąsik. Dlatego też możliwość użycia postaci pochodzącej z obcego świata często się otwiera, jeśli firmy współpracowały już przy innej okazji, a „wypożyczenie” to efekt ich dobrych kontaktów.

## WIEDŹMIN NA ARENIE

Choćby wspomniany Kick mógł wzbogacić się o Pac-Mana, gdyż Midway wydawał jego przygody na rynku amerykańskim. Z kolei współpraca Segi i Nintendo zaowocowała nie tylko olimpijskim crossoverem, ale także tym, że Sonic zaczął pojawiać się jako gościnnie postać w kolejnych częściach Super Smash Bros. Tym samym niebieski perszing stał się pierwszym „zewnętrznym” wojownikiem w bijatyce od Nintendo. Podobnie wyglądały kulisy zaproszenia Wiedźmina do Soulcalibura VI.



– Na pomysł gościnnego występu Geralta w Soulcaliburze VI wpadliśmy wspólnie z ekipą Bandai Namco. Współpracowaliśmy z nimi przy okazji naszych wcześniejszych gier, w tym najnowszej odsłony Wiedźmina. Znamy się nawzajem, znamy nasze gry i wiemy, jak wspólnymi siłami robić fajne rzeczy. W naszym studiu jest też sporo fanów bijatyk, w tym Soulcalibura. Wszystko dobrze się zgrało. Stworzyliśmy wspólnie ciekawą historię stojącą za tym niezwykłym spotkaniem dwóch różnych uniwersów. No i sama postać Geralta



BOHATER DOOMA ZAZWYCZAJ EKSTERMINUJE PIEKIELNE MASZKARONY, ALE W WOLNYCH CHWILACH LUBI POSMIGAC NA DESCE.



GERALT W SOULCALIBURZE VI DOCZKAŁ SIĘ  
CAŁKIEM SPOREJ ROLI I SPRYTNIE WPLECIONO  
GO W FABUŁĘ.

W TEKKENIE 7 SPOTYKAJĄ SIĘ BOS-  
SOWIE Z KILKU KLASYCZNYCH BIJATYK:  
HEIHACHI MISHIMA, GEESE HOWARD ORAZ  
AKUMA.



DZIS POSTACIE ZACZERPIĘTE Z INNYCH GIER  
ZNAJDZIEMY W NIEMAL WSZYSTKICH MORDOBICIACH.



też po prostu pasuje do Soulcalibura – zdradca Sebastian Kalemba, Head of Animation w CD Projekt Red. Warto dodać, że do bijatyki trafiła nie tylko postać z Wiedźmina 3, ale także muzyka oraz twierdza Kaer Morhen, która stała się jedną z aren.

Postać zaczerpnięta z innej gry to ciekawostka i urozniczenie, ale także pewne ryzyko. Dodany bohater może przecież nie do końca pasować do konwencji i wzbudzić gniew fanów. Wyobraźcie sobie tylko, jak internet by eksplodował, jeśli w The Last of Us pojawiłby się Doomguy. Takich kontrowersji nie było, gdy umieszczono go w Tony Hawk's Pro Skater 3. Zresztą w serii tej tradycją było, że prócz prawdziwych zakątek popkultury. Nikogo to nie raziło, ponieważ do wyboru było sporo grywalnych postaci, a fabuła miała marginalne znaczenie lub nie było jej wcale. Te same dwa warunki spełniają przedstawiciele gatunku, w którym dziś gościnne występy stały się normą.

### PRZYJACIELSKIE MORDOBICIE

Mowa oczywiście o bijatykach. I znów – nie jest to nowa tendencja, gdyż już Battle Arena Toshinden z 1995 roku pozwalał postać do boju najwaleczniejszą dżdżownicę świata, czyli Jima. Obecnie urozniczenie listy wojowników stało się normą, a niektóre tytuły zgromadziły sporą gromadkę bohaterów, którzy inaczej nie mieliby okazji się spotkać. Wspomniany Soulcalibur VI ma przecież nie tylko Geralta, ale także 2B (Nier: Automata) i Haohmaru (Samurai Shodown). Z kolei w Tekkenie 7 prócz Akumy spotkamy Noctisa z Final Fantasy XV oraz Geese'a Howarda, który siał postrach w bijatykach od SNK. Warto spojrzeć także na Dead or Alive – seria ta tradycyjnie dorzuca do składu przybyszów z innych gier, w tym także z konkurencyjnych bijatyk. W najnowszej odsłonie znajdziemy między innymi Kulę Diamond z King of Fighters oraz Maię Shiranui z Fatal Fury.

Na tym tle błado wypada Mortal Kombat, gdyż do wspólnego objawiania facjat zaprasza tylko bohaterów filmów, komiksów i seriali, do których prawa ma Warner. Jedynym jak dotąd wyjątkiem jest wspomniany już Kratos.

# CREDITS

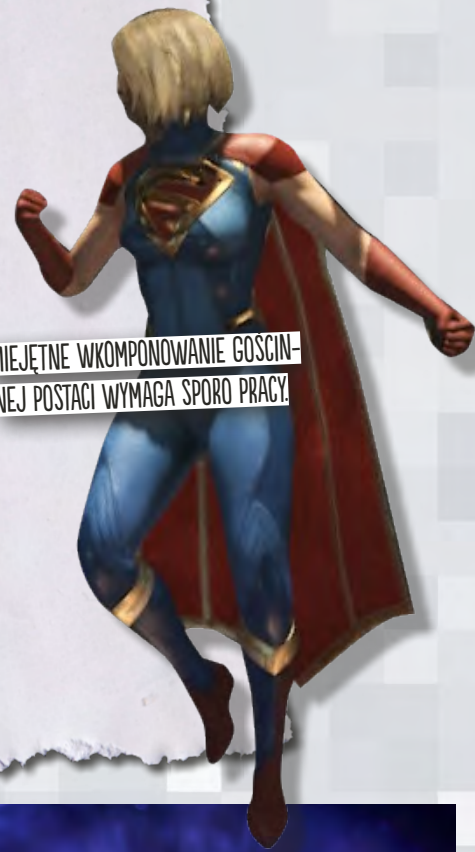
Prawdziwym ewenementem jest zaś Street Fighter. Wojownicy tej zasłużonej serii pojawiają się jako gościnne postacie i występują w crossoverach, ale sami zaproszeń nie wysyłają. W kolejnych częściach dołączają do nich tylko bohaterowie znani z Final Fighta, który dzieli ze Street Fighterem to samo uniwersum.

## KONTROLA GWARANCJĄ ZAUFANIA

Oczywiście użycie gościnnej postaci to nie tylko ryzyko dla gry, w której się pojawia, ale także jej macierzystego uniwersum. Szczególnie jeżeli cyfrowy heros ma poważniejsze zadanie, niż pełnić rolę ciekawostki. Na przykład Geralt pojawiał się w trailerach, a nawet spoglądał z okładki Soulcalibura VI. Nie ma też wątpliwości, że części graczy udział Wiedźmina pomógł w decyzji o zakupie bijatyki. Nic dziwnego, że ludziom z CD Projektu Red zależało, by ich heros na wyjeździe

zaprezentował się jak najlepiej. Czuwali więc nad tym, jak zostanie przedstawiony, a ekipa Bandai Namco otrzymała szczegółową dokumentację związaną z postacią i liczne referencje na podstawie Dzikiego Gonu. – Przez cały okres współpracy opiniowaliśmy ich pracę, aby wszystko, co wiedzmińskie w Soulcalibur VI – postać Białego Wilka, jego miecze, zbroja i ruchy, okrzyki bojowe i kwestie dialogowe, a także cała otoczka fabularna związana z jego pojawieniem się w tym świecie – było maksymalnie wierne materiałowi źródłowemu, a więc naszej grze – wspomina Sebastian Kalemba. Co ciekawe, Maciej Kwiatkowski, który nagrywał animacje Geralta do Wiedźmina 3, polecał do Japonii, by nadzorować sesje motion capture w Soulcaliburze.

Swoją drogą to właśnie pogodzenie ruchu wiedźmina z elementami walki charakterystycznymi dla Soulcalibura było jedną



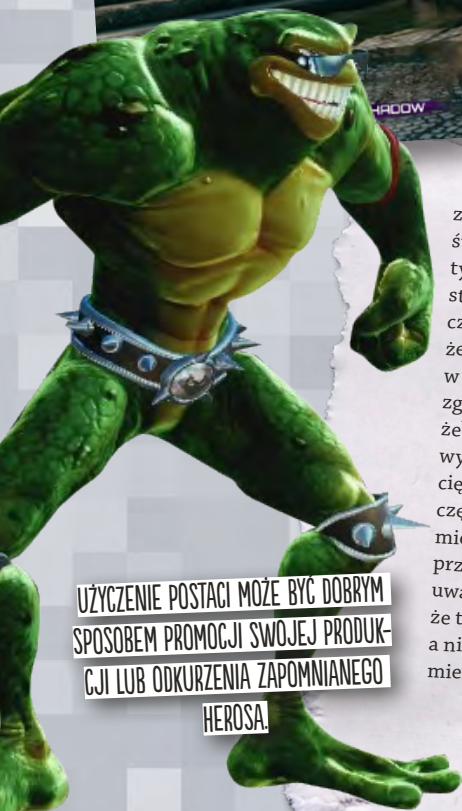
UMIĘJĘTNE WKOMPONOWANIE GOŚCINNEJ POSTACI WYMAGA SPORO PRACY.



W KILLER INSTINCT MOŻNA STOCZYĆ POJEDYNEK MIĘDZY BOHATERAMI BATTLETOADS, HALO I GEARS OF WAR.



DORZUCENIE POSTACI SPOZA UNIWERSUM UROZMAIACA ZABAWĘ, ALE BYWA OBIEKTEM KRYTYKI CZY ŻARTÓW.



UŻYCZENIE POSTACI MOŻE BYĆ DOBRYM SPOSOBEM PROMOCJI SWOJEJ PRODUKCJI LUB ODKURZENIA ZAPOMNIANEGO HEROSA.

z najtrudniejszych rzeczy podczas łączenia obu światów. – Największym wyzwaniem z perspektywy animacji postaci było utrzymanie realistycznej konwencji ruchu w nierealistycznych czasówkach oraz utrzymanie jej w takiej formie, żeby nie odstawała od tej z Wiedźmina. Realizm w animacji ma to do siebie, że ruch musi być zgodny z mechaniką ciała, musi mieć czas na to, żeby wybrzmieć. Dodatkowo w pozach kluczowych postaci musi mieć balans oparty na środku ciężkości. Natomiast w bijatykach bardzo często stosuje się zabiegi, które na pierwszym miejscu stawiają rozgrywkę i responsywność, co przeważnie nijak ma się do realizmu – zwraca uwagę Sebastian Kalemba. Przyznaje przy tym, że takie trudności traktuje jako wyzwanie, a nie przeszkodę. – Z doświadczenia wiem, że mierzenie się z ograniczeniami pozwala wiele

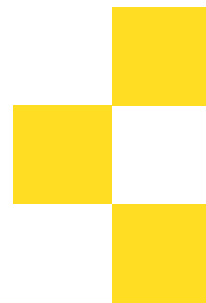
się nauczyć nawet najbardziej doświadczonemu artyście i że bardzo pozytywnie wpływa to na proces twórczy. Pogodzenie tych dwóch światów było sporym wyzwaniem, ale za to bardzo satysfakcjonującym – zapewnia.

Soulcalibur nie był jedynym nietypowym uniwersum, gdzie portale przeniosły Białego Wilka, gdyż dostał on także swoją przygodę w Monster Hunterz World. W skórę Geralta lub Ciri można także wskoczyć w Daemon X Machina na Switcha. Wiedźmin w futurystycznej grze z mechami was dziwi? Może przestanie, jeśli dodamy, że data udostępnienia tego dodatku niemal zbiegła się w czasie z premierą Dzikiego Gonu na przenośne cacko Nintendo. To po raz kolejny potwierdza, że drzwi dla gości otwierają się szczególnie szeroko, gdy pojawiają się wspólne interesy. ■



#### 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.



## W OBRONIE PRZEMOCY

**N**ie da się ukryć, że w historii ludzkości brutalność, siła i bezwzględność pojawiają się niezwykle często. Nie da się też ukryć, że te cechy uwidaczniają się w zachowaniu jednostek w określonych warunkach.

Ludzie mają bowiem tendencje do zachowywania się w sposób, jaki dyktuje im otoczenie. Bezdušní naziści znęcający się nad ludźmi okazywali się przykładnymi obywatelami po powojennej emigracji do USA. Podobnie Polacy wchodzący w skład oddziałów ZOMO, którzy nagle przestali pałować rodaków, gdy zmienił się ustrój, a wraz z nim środowisko, w którym żyli.

Nie inaczej jest to ukazane w sztuce. Takie chociażby „Jądro ciemności” Josepha Conrada przedstawia postać pułkownika Kurtza – idealnego obywatela w czasach pokoju i zarazem okrutnego przywódcę z dala od cywilizacji. Ktoś powie, że osoby te dobrze ukrywały swoje prawdziwe „ja”. A może różne odsłony ich osobowości wyzwalały się pod wpływem otoczenia? A może także my, w zależności od środowiska, jakim jest chociażby gra wideo, na krótki moment rozgrywki stajemy się kimś innym, kimś pozbawionym granic i brutalnym?

Mnie się to z pewnością zdarza. Pamiętacie serię Postal? Cykl, który przez wielu mógłby być określony pretensjonalnym, oferował bezsensowną fabułę będącą tylko pretekstem do siania zniszczenia. Szczególnie wsiąknęłam w Postala 2. Ganiałem za postaciami niezależnymi, sprzedając im kopniaki prosto w kości ogonowe, by po chwili uderzać ich tyle razy łopata w głowę, by ta wyleciała prosto w powietrze po efektywnej dekapitacji. Oblewałem benzyną

całe gromady i rzucałem w nie zapaloną zapałkę, by obserwować, jak podpaleni ludzie rozbiegają się w popłochu. Gdy z kolei dowiedziałem się, że gra umożliwia rozpięcie rozporoka i oddawanie na postaci moczu, mojemu nastoletniemu umysłowi wydawało się, że można w niej dosłownie wszystko. OK, może to było prymitywne i mroczne, ale ja tego potrzebowałem. Potrzebowałem dostać się do świata, w którym mogę mieć na każdego wygwizdane, móc powtarzać za Maxem Stirnerem: „Ich hab’ mein Sach’ auf Nichts gestellt” (idiom wyrażający myśl: „Mam to w nosie”), i rozwalać wszystko jak leci.

Podobnie miałem po uruchomieniu Hatred – utrzymanej w barwach szarości, ponurej strzelance z widokiem z góry, w której protagonista wychodzi z domu i otwiera ogień do wszystkich. Mnóstwo trupów, a na deser widowiskowe egzekucje. Nieumotywowana niczym przemoc, nihilistyczna pożoga – sto razy wolę coś takiego niż najbardziej sadystyczne zabójstwa wykonywane przez bohaterów Manhunty czy The Punishera, którzy mordują tylko dlatego, że zostali przyparci do muru. Bardzo spodobały mi się też dwie części Party Hard. Przecież ta seria zawiera idealny przepis na grę: jest trzecia w nocy, a w sąsiedztwie huczy impreza. Udajesz się więc w jej kierunku, żeby wszystkich wybić, bo przecież potrzebujesz trochę spokoju. Chapeau bas, drodzy twórcy!

Jak to więc możliwe, że na co dzień jestem spokojną, szanującą innych osobą, a gustuję w takich grach? Poza przywołaną na wstępie ideą dostosowywania się do otoczenia można dorzucić jeszcze interpretację Freuda. Uważał on, że życie w społeczeństwie uniemożliwia jednostce realizowanie jej popędów. Na to miejsce wytwarzane są kompensaty, a sztuka jest jedną z nich. Tak więc ogólnie rzecz biorąc, gram, żeby moje popędy znalazły ujście i abym nie zwariował. Brutalne gry są potrzebne. Kto wie, czy gdyby w kulturze zabrakło przemocy, nie byliśmy jak bohaterowie „Mechanicznej pomarańczy”, którzy po wypiciu mleka „plus” powodującego „ultra-violence” ruszają na miasto? ■

Marcin M. Granat

# CREDITS

H.M.S. BGK  
INFO

INNER ORION SPUR

HO HSIEN 3.49LY

HIGH SECURITY 355 0

CLEAN

10 — 0 0 0 . 0 0 0 — 10

5 — — 5

HO HSIEN  
3.49Ly  
> 1 year

SURF 21.7km  
-30.5250°  
-16.8969°  
0.396



58%



312



100%

TY, KOKPIT I GALAKTYKA

## PODBÓJ KOSMOSU

WELITE  
DANGEROUS

**Z**apomnijmy na chwilę o te-  
razniejszości i spojrzmy na  
kalendarz z uniwersum gry,  
który pokazuje rok 3306. Ludzkość  
podróżuje statkami kosmicznymi,  
skacząc z jednego układu planetar-  
nego do drugiego, co jest możliwe  
dzięki odkryciu hiperprzestrzeni  
i wykorzystaniu technologii rodem  
z fantastyki naukowej.

Taki „skok” trwa zaledwie kilka sekund, lecz niech nikt na tej podsta-  
wie nie stwierdzi, że Elite Dangerous  
pozwala na przemierzanie obszaru gry  
w ekspresowym tempie. Pojedynczy  
skok możemy bowiem wykonać tylko  
do układów znajdujących się w sto-  
sunkowo bliskiej nam odległości. Aby  
dotrzeć do wybranego punktu, często  
trzeba tą metodą odwiedzić po drodze  
nawet kilkanaście układów. A gdy już  
przemierzmy pożądaną odległość  
i spojrzmy na galaktyczną mapę, oka-  
że się, że i tak poznałszy śmiesznie  
mały wycinek przestrzeni oferowanej  
nam przez grę. Ale jak mogłoby być ina-  
czej, skoro Elite Dangerous odtwarza  
Drogę Mleczną w skali 1:1?

Sam skok do wybranego układu  
planetarnego jest z jednej strony  
przeżyciem rodem z symulatora,

Trzydzieści sześć lat. To okres, jakiego seria Elite potrzebowała,  
aby przebyć drogę od komputerów ośmiobitowych  
na współczesny sprzęt, wliczając w to gogle wirtualnej  
rzeczywistości. I choć zakres zmian, które przez ten czas  
zaszły w cyklu, jest z oczywistych powodów kolosalny,  
to najważniejsze pozostało niezmiennie, bowiem marka  
wciąż oferuje nam eksplorację kosmicznych przestworzy.

■ Marcin M. Granat

a z drugiej romantycznym doświadczaniem nieznanego. To pierwsze objawia się w technicznych wymaganiach dotyczących skoku, jak oddalenie się od stacji kosmicznej, rozpędzenie pojazdu czy nawet błahe schowanie podwozia. Drugie zaś polega na obcowaniu z niczym innym jak enigmatycznym tunelem czasoprzestrzennym, podczas przemierzania którego radar przestaje wskazywać cel, miernik prędkości statku szaleje, a za szybą kokpitu przelatują fantasmagoryczne gwiazdy i mgławice. Pamiętam swój pierwszy skok i myślę, że wśród fanów Elite Dangerous nie jestem w tym odosobniony.

Już na wstępie trzeba uczciwie przyznać, że produkcja nie jest łatwa.

Ze względu na fakt, że ma ona ambicje przedstawiać obsługę statku kosmicznego z precyzją godną symulatora, próg wejścia w rozgrywkę jest wysoki. I choć tutoriale fachowo przybliżają każdy kluczowy aspekt gry, to opanowanie ich i tak zajęło mi kilka dni. Weźmy na przykład dokowanie na stacji. Bez nabycia wprawy już sam wlot do niej nie jest prosty, gdyż będąc zawieszoną w przestrzeni kosmicznej bryłą, obraca się wokół własnej osi. Jednak nawet zanim podejmiemy próbę przekroczenia jej wrót, musimy poprosić o pozwolenie na lądowanie, a dopiero później grzecznie podlecieć do wyznaczonego miejsca, bez powodowania kolizji z innymi statkami, które opuszczają i wlatują na stację.

# CREDITS



✚ Obserwacja łażaka z różnych ustawień kamery jest efektowna, lecz zupełnie niepraktyczna w trakcie rozgrywki.

## ZA STERAMI

Manewrowanie metalowym kolosem, jakim jest nasz statek, wymaga nabycia pewnych umiejętności, ale na szczęście intuicja szybko bierze górę. Sterowanie zostało przez twórców doskonale zaprojektowane. I choć w Elite Dangerous można grać na klawiaturze i myszy, to dopiero po podłączeniu joysticka i przepustnicy zaczynamy czuć, jak to jest być prawdziwym kapitanem statku kosmicznego. Drobne wychylenia dżążka wspaniale przekładają się na precyzyjne obracanie pojazdu we wszystkich osiach. Uczucie lawirowania pomiędzy asteroidami czy agresywne zawracanie poprzez nagłe zwolnienie i uniesienie dzioba statku stanowczym pociągnięciem joysticka są jednocześnie chlebem powszednim, jak i crème de la crème rozgrywki.

✚ Planetarne lokacje są w Elite Dangerous bardzo skromne. Niestety nie umywają się do metropolii ze Star Citizen.

Ale to nie wszystko. Najlepsze zaczyna się, gdy założymy na głowę gogle VR. Ja akurat uruchamiałem grę na HTC Vive Cosmos i muszę przyznać, że Elite Dangerous to jedna z tych produkcji,



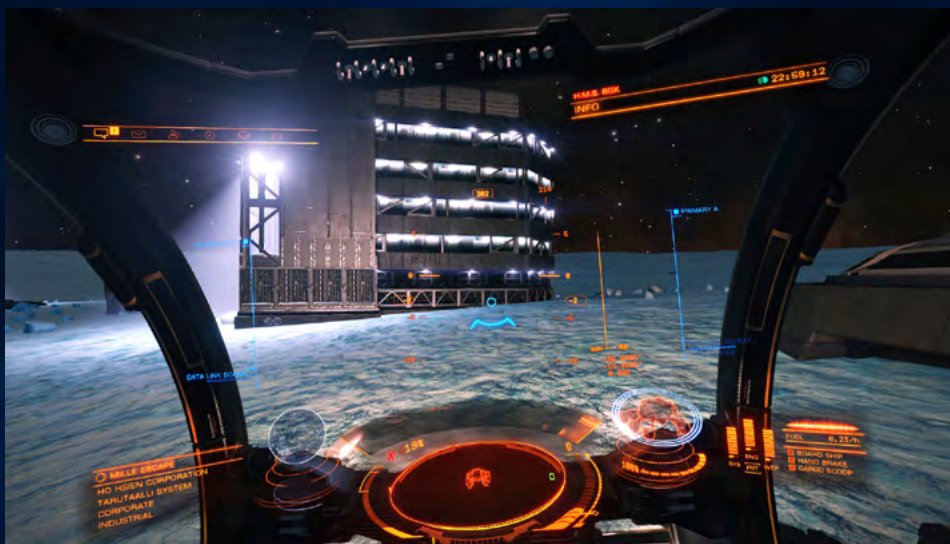
## ŁĄZIKIEM MOŻEMY NIE TYLKO PĘDZIĆ PRZED SIEBIE. MOŻNA Z NIEGO RÓWNIEŻ PROWADZIĆ OSTRZAŁ ORAZ HAKOWAĆ ELEKTRONIKĘ.

dla których wirtualna rzeczywistość jest środowiskiem naturalnym. Wspaniale jest siedzieć w fotelu i zostać przeniesionym wprost do kokpitu statku, móc spojrzeć na swoje ciało czy obejrzeć się za siebie. Hełm korzystnie wpływa też na sterowanie – część interfejsu (jak okno nawigacji) jest wywoływana klawiszami, a w przypadku VR aktywuje się, gdy skierujemy głowę w odpowiednie miejsce. Łatwiejsza jest też walka, gdyż w goglach swobodne rozglądanie się przez szyby statku na prawo, w lewo i do góry powoduje, że pole widzenia

jest większe, a przeciwnika łatwiej utrzymać w zasięgu wzroku.

Szczególnie ciekawe jest to, że wszystkie te doświadczenia nie byłyby możliwe, gdyby nie odkrycie z początku XIX wieku. Zarówno Oculus, jak i HTC Vive wykorzystują bowiem soczewki Fresnela: układy optyczne stosowane pierwotnie w latarniach morskich, a obecnie umożliwiające graczom oglądanie ostrego obrazu, nawet gdy jest on tak blisko oczu jak w przypadku gogli VR. To niesamowite, że dwustuletni wynalazek znalazł zastosowanie we współczesnej high-endowej technologii, dzięki której możemy podziwiać futurystyczną wizję przyszłości z Elite Dangerous.

Twórcy oddali nam do dyspozycji kilkadziesiąt statków o różnych rozmiarach i przeznaczeniu. Grę rozpoczynamy za sterami niewielkiego, aczkolwiek kultowego Sidewindera, którego rozpixselowana sylwetka zdobyła już ekrany komputerów w 1984 roku. Można rozpisywać się o technicznych zaletach i wadach poszczególnych statków, ale Pixel nie jest na to miejscem. Ważne, aby wiedzieć, że danemu pojazdowi warto przypisać jedną z trzech podstawowych funkcji zarobkowania w grze: walkę, górnictwo lub eksplorację. Wybór statku trzeba przemyśleć, ponieważ zdobywanie



środków na zakup jest pracowitym procesem. Niektóre z nich kosztują majątek, a Elite Dangerous nie pozwala na nabycie wewnętrznych funduszy za prawdziwe pieniądze, co należy już oczywiście zaliczyć na plus. Gdy już posiadamy swoje latające cuda, musimy pamiętać o jego ubezpieczeniu. Dzięki temu po zniszczeniu pojazdu za pewien procent jego wartości będziemy mogli zasiąść w kokpicie tego samego modelu.

### BOHATER WŁASNEJ OPOWIEŚCI

Ale co robić w zimnym i ciemnym sandboksie o gigantycznych rozmiarach kosmosu? Przede wszystkim trzeba znaleźć sobie cel, co dla niektórych graczy może stanowić minus gry. Z drugiej strony nie jest to trudne. Różne frakcje oferują proste zadania na stacjach kosmicznych. Możemy brać udział w misjach unicestwiających piratów, co jest najmniej skomplikowane, a satysfakcja płynąca z powodzenia ogromna. Ciekawy jest też zawód górnika. W tym przypadku trzeba wyposażyć statek w odpowiednie lasery, polecieć w kierunku asteroid, by odłamywać kawałki skał, a później je wyłapywać i sprzedawać kruszce.

Generalnie handel jest bardzo istotnym elementem całej serii. Obecny już od pierwszej części, miał w zamyśle twórców zwiększać przywiązanie graczy do ich statków. Bo o ile kupowanie

## SERIA POWSTAŁA JAKO EFEKT PRACY IANA BELLA I DAVIDA BRABENA. TEN DRUGI ZAŁOŻYŁ FRONTIER DEVELOPMENTS, BĘDĄCEGO OBECNYM WYDAWCĄ GIER Z CYKLU, I DZIERŻY PRAWA DO MARKI.

dóbr po niskiej cenie i sprzedawanie drożej w innym miejscu brzmi na papierze mniej ekscytująco niż heroiczne kosmiczne misje ze Space Invaders, Wing Commandera czy Star Wars: X-Wing, o tyle nie da się ukryć, że gdy podróżujemy statkiem wypełnionym po dach wartościowym towarem, emocje są podobne. A może nawet większe, bo kilkuminutowa potyczka z wrogiem trwa zdecydowanie krócej niż misja transportowa, podczas której i tak często siadają nam na ogonie statki nieprzyjaciela. Na bezdrożach kosmosu jesteśmy bowiem niczym wypełniona złotem conestoga z Dzikiego Zachodu, na którą niejeden decyduje się pokusić.

Podobnie jak Nowy Świat miał swoje wspaniałe odkrycia, tak i Elite Dangerous ma mnóstwo do zaoferowania podróżującym do nieznanych miejsc. Poznawanie najdalszych zakątków galaktyki to nie tylko sposób na zarobek, ale i szansa na zapisanie się w historii gry. Każde ciało niebieskie zawiera bowiem adnotację o graczku, który dotarł do niego po raz pierwszy. Dodajmy do tego okazje do podziwiania



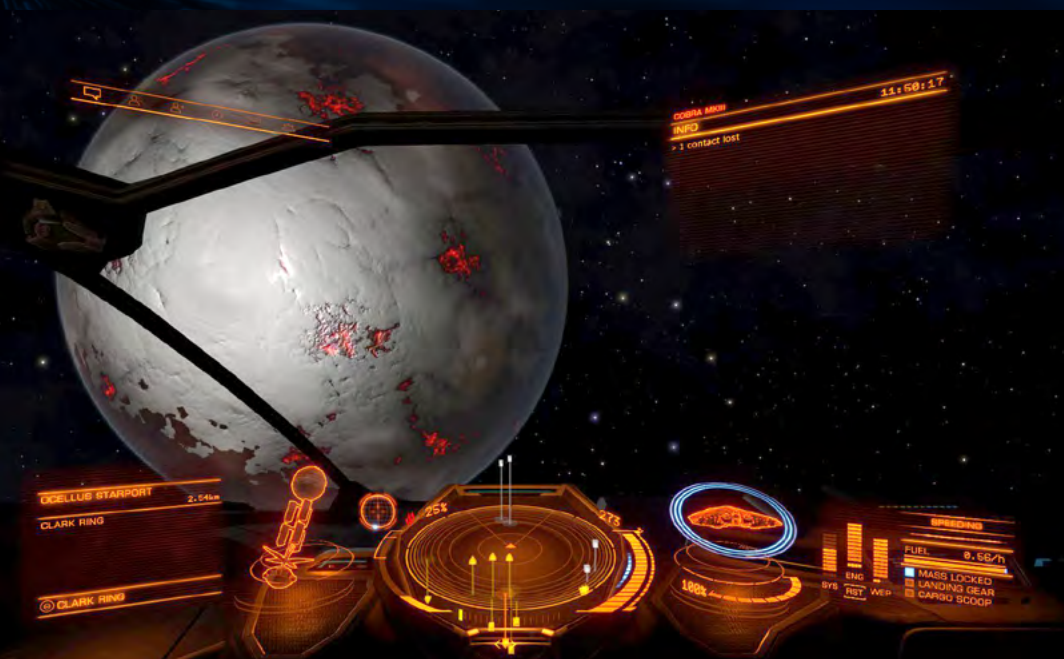
✚ Kolorowe połączenia obrazują obszary wpływów rywalizujących między sobą stronictw.

✚ Zwróćcie uwagę na deskę rozdzielczą. Zawiera dane o celu podróży, radar, prędkość, stan statku i rozdział mocy pomiędzy jego komponenty.

najpiękniejszych widoków odległych gwiazd i niezamieszkałych planet, a zyskamy odpowiedź, dlaczego część kapitanów większość czasu spędza z dala od cywilizacji. Nieraz zatrzymałem swój statek i wpatrywałem się w protuberancje, czyli wyrzuty gwiazdnej plazmy o długości kilkudziesięciu tysięcy kilometrów, podziwiałem lśniące białe karły czy nawet dziwne żywe organizmy o kształtach bulw.

### ŻYCIE NA KRAWĘDZI

Należy jednak pamiętać, że zapatrzenie się w kosmiczne cuda może skończyć się dla naszego pilota równie tragicznie, co dla marynarza fascynacja syrenim śpiewem. Zawsze trzeba bowiem pamiętać o monitorowaniu poziomu paliwa, aby nie zawisnąć w próżni bez możliwości powrotu. Sam pewnego razu przeceniłem swoje możliwości i oddaliłem się od stacji kosmicznej, podczas gdy mój pojazd nie miał jeszcze specjalnego modułu pozwalającego na uzupełnienie baku poprzez pobieranie wodoru obecnego w pobliżu niektórych gwiazd. Najpierw statek zawisł pośrodku kosmicznej otchłani, później wyłączyły się poszczególne moduły, uruchomione było jednak podtrzymywanie życia w kabinie. Lecz i ono nie mogło długo działać bez źródła energii. Pojawił się więc licznik ukazujący, ile czasu zostało do wyczerpania zasobów tlenu, a szybko statek, który stopniowo tracił temperaturę na skutek dryfowania w mroźnej próżni, zaczęły pokrywać się zwiastującą śmierć szronem.



# CREDITS

## **GRA MA WŁASNY SERWIS INFORMACYJNY O NAZWIE GALNET. DOSTĘPNY JEST ON RÓWNIEŻ Z POZIOMU PRZEGLĄDARKI.**

Dla preferujących styl życia ryzykanta Elite Dangerous ma do zaoferowania znacznie więcej podnoszących adrenalinę atrakcji. Weźmy na przykład możliwość handlowania nielegalnymi towarami. Musimy z nimi wylądować na stacji kosmicznej, a problemem jest to, że ta zawsze skanuje nasz statek. Jako przemytnik musimy więc w momencie dokowania zniknąć z radarów służb, co jest osiągalne przez obniżenie temperatury statku. Zamykamy więc wszystkie otwory odprowadzające ciepło, dzięki czemu pojazd na zewnątrz robi się chłodny i niewidoczny, lecz w środku zaczyna się już przegrzewać.

✚ Nie tylko pleć, karnacja czy fryzura. Do wyboru są też kształt nosa, uszu oraz wielkość oczu.



Wyłączamy niepotrzebne moduły, aby ograniczyć wzrost ciepła, i z duszą na ramieniu dryfujemy do miejsca lądowania, z jednej strony martwiąc się o zostanie wykrytym, a z drugiej obawiając się spalenia podzespołów statku.

Ale skoro gra jest o przemierzaniu kosmosu, dziwne byłoby, gdyby zabrakło w niej obcych. A ci są oczywiście pochodzenia i wrogo do nas nastawieni. W uniwersum trwa nawet wojna pomiędzy Thargoidami – bo tak zostali nazwani – a zjednoczonymi siłami ludzkości.

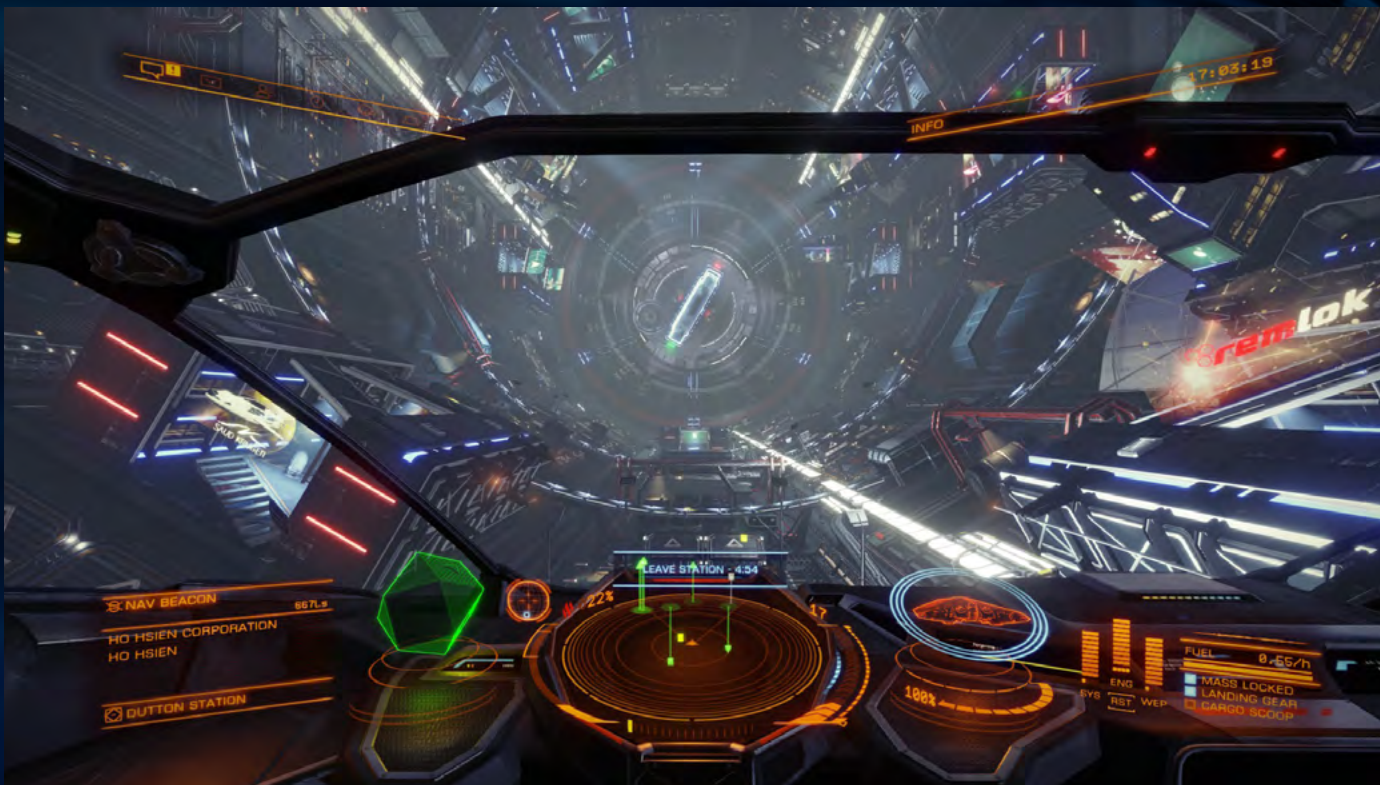
Starcia rozgrywają się wyłącznie w wybranych częściach galaktyki, dlatego gracze o mniej wojowniczym nastawieniu nie muszą martwić się o obligatoryjny udział w konflikcie. Zestrzelenie Thargoida jest zresztą zadaniem dla weterana, a najlepiej zgranej paczki doświadczonych pilotów.

### **CALĄ FLOTA**

Tytuł umożliwia co prawda rozgrywkę w trybie Solo, w którym nie spotkamy żadnego żywego gracza, lecz osobiście polecam zabawę w innym, zwanym Open Play. W nim możemy



✚ Widok z gogli VR. Tylko w tym trybie można zrobić użytek z przeszklonej górnej części kokpitu.





Te planetoidy łatwo ominąć, bo są oświetlone. Manewrowanie między nimi w cieniu planety to urwanie joysticka.

## PLANOWANY NA 2021 ROK DODATEK ODYSSEY MA POZWOLIĆ MIĘDZY INNYMI NA SPACERY PO PLANETACH I KSIĘŻYCACH Z WIDOKIEM PIERWSZOOSOBOWYM ORAZ NA LĄDOWANIE NA PLANETACH Z ATMOSFERĄ.

już wchodzić w interakcje z innymi, by planować wspólne cele i wyprawy. A gdy w grę wchodzi kontakt z drugą osobą, znaczenie zaczyna też mieć wygląd naszego awatara. Na szczęście twórcy Elite Dangerous podeszli do kreowania wyglądu postaci profesjonalnie, a liczba cech, które możemy zmieniać, jest tak duża, że przypomina tę z serii The Elder Scrolls. Dodatkową zaletą edytora postaci jest możliwość dokonania zmian na każdym etapie rozgrywki, a nie tylko na jej początku. Szkoda tylko, że aby móc tak szczegółowo ingerować w aparycję naszego pilota, konieczne jest posiadanie odpowiedniego dodatku.

Co niezwykle ważne, społeczność graczy w produkcji Frontier jest niezwykle zgrana i jest to między innymi zasługa modelu odrzucającego tryb pay-to-win. Do historii Elite Dangerous przeszła już frakcja Fuel Rats, czyli grupa ochotników, którzy

odpowiadają na wezwania o pomoc i dostarczają za darmo paliwo tym, którzy nieumyślnie wyczerpali jego zapasy. Nic nie stoi zresztą na przeszkodzie, aby zignorować wszelkie frakcje i założyć własną. W takim wypadku gra pozwala nawet na wybranie systemu planetarnego, który będzie służył nam za dom.

Należy jednak mieć na uwadze, że Elite Dangerous nie jest sandboksem tego typu, w którym gracze są pozostawieni sami sobie. Twórcy regularnie aktualizują i wzbogacają produkcję o nową zawartość. Bardzo istotnym pakietem uatrakcyjnającym rozgrywkę jest rozszerzenie o podtytuł Horizons. Znacznie zmodyfikowało ono zabawę, dokonało wręcz małej rewolucji dzięki dodaniu opcji lądowania na powierzchniach planet. Zawieszenie kilka metrów nad powierzchnią czy pędzenie przed siebie łazikiem po kamienistym lądzie to czynności, bez których trudno wyobrazić sobie prawdziwą kosmiczną przygodę.

### CZAS W DROGĘ

Uczciwie przyznaję, że Elite Dangerous nie jest grą dla każdego. Trudne początki mogą zniechęcić, a brak space operowej fabuły na modłę Mass Effect potrafi znudzić. Trzeba jednak pamiętać, że gra jest symulatorem i patrząc na nią w tej kategorii, wywiązuje się ona ze swoich



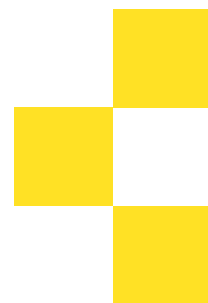
Górnice lasery w akcji. Miejsca wydobycia nie należą do tajemnic, gdyż każde zaznaczone jest na galaktycznej mapie.

zobowiązań wzorowo. W dobie produkcji, które prowadzą gracza za rączkę, a gdy ten omyłkowo zejdzie z wyznaczonej ścieżki, wielką strzałką na ekranie pokazują mu, w którą stronę ma zawrócić, tytuł Frontier jest ewenementem, któremu warto kibicować. Schematyczność i godziny bez podnoszących ciśnienia emocji zawsze zostają wynagrodzone. Za wszelką cenę warto bowiem trafić do Układu Słonecznego i zobaczyć z orbity naszą Ziemię, polecieć z centrum galaktyki do jej krańca, minąć po drodze czarną dziurę, spoglądając w jej bezlitosne serce, zatrzymać się na stacji nazwanej na cześć Terry'ego Pratchetta czy znaleźć złoża painitu, który jako wart fortunę minerał ustawi nas na resztę życia. ■



**Piotr Gawrysiak**

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



## WIRTUALNYCH WSPOMNIENIĆ CZAS...

**Z**a oknem co prawda miła słoneczna pogoda (wreszcie jakiś pożytek z globalnego ocieplenia), ale dobrze wiem, że czytać będziecie te słowa w nastroju mrocznym i ponurym. Wszak będzie to początek listopada, miesiąca deszczów, mgieł i wizyt na cmentarzach. Wspomniane już anomalie pogodowe powodują co prawda, iż nie wiem, czy rzeczywiście aura daje się wam we znaki – ale co do tego, że odwiedziście już jakąś nekropolię, mogę być prawie pewien. Jeśli zaś nawet nie udało się wam tego uczynić, to wiedzieć będziecie dobrze – a przekaz płynący ze wszystkich mediów utwierdzać będzie was w tym przekonaniu – iż należy się zwrócić ku rzeczom ostatecznym i pomyśleć „memento mori”. Wtedy to właśnie wyciągniecie zakurzone pudło zawierające czarno-białe fotografie rodziny, by zasiąść z nim przed kominkiem.

Tak to właśnie powinno (kanonicznie) wyglądać – i pewnie tak wyglądać zwykle nie będzie i nie chodzi mi tu bynajmniej o brak kominka lub niemożność rozniecenia w nim ognia z powodu zbyt wysokiego stężenia pyłów zawieszonych. Nie, rzeczywisty problem to oczywiście brak wspomnianego pudła, ewentualnie odpowiednich fotografii. Owszem, co poniektórzy wciąż zamawiają klasyczne odbitki swoich już wyłączonej cyfrowych zdjęć, są także tacy którzy dają się namówić aplikacjom archiwizującym je na zamówienie albumów pamiątkowych – większość z nas jednak będzie wspominać swoich zmarłych bliskich, wpatrując się w ekran monitora czy wyświetlacz telefonu. I to właśnie z tych urządzeń zapewne będziemy korzystać, pokazując swoim potomkom wizerunki pradziadków i prababć, opowiadając, czym też to się zajmowali (a tu byliśmy z prababcią na grzybach, a tu z dziadkiem obaliliśmy właśnie butelkę [ustawa o wychowaniu

w trzeźwości z dn. 26 paź. 1982 r. ze zm., Dz.U. z 2019 r., poz. 2277]), gdy zdjęcia te zostały zrobione.

Czyniąc to, będziemy mieli pewnie nadzieję, iż po naszej śmierci te już dorosłe dzieciaki w podobny sposób opowiadać będą o nas naszym (może nieurodzonym jeszcze) wnukom i prawnukom. To jednak może nie być takie proste. Otóż już teraz spora część naszej aktywności, szczególnie związanej z rozrywką, odbywa się w świecie wirtualnym. Cóż zaś jak nie rozrywkę wspominać mają potomni (mam nadzieję, rzecz jasna, iż żaden wielki konflikt zbrojny nas nie czeka w najbliższej przyszłości)? Innymi słowy – po prostu gramy. Gramy sami, ale także gramy z dziećmi i przyjaciółmi i pewnie nie przychodzi nam do głowy, by w jakikolwiek sposób te chwile spędzone wspólnie uwiecznić. Nie chodzi mi przy tym o zdjęcia wykonane telefonem czy aparatem fotograficznym – nie, to, co przecież chcielibyśmy przekazać, to wrażenia z rozgrywki, z wnętrza wirtualnego świata, a nie obrazek kilku ludzi wpatrujących się w niewyraźną plamę monitora. A chyba warto? Jednakże nie wiem, jak to dobrze zrobić i jest to pewnie nisza rynkowa, która czeka dopiero na odkrycie, zagospodarowanie i zmonetyzowanie. To prawda, w tym momencie nie wydaje się specjalnie ważna ani atrakcyjna – ale tak samo wydawało się, iż obserwowanie rozgrywek innych osób będzie zwyczajnie nudne, a potem Amazon wydał na kupno serwisu Twitch prawie miliard dolarów...

Na razie zaś więc, cóż, od czasu do czasu ukradkiem zrobię screenshot, na boku archiwizuję (co staje się coraz trudniejsze...) pliki stanu gier i staram się budować kolekcję tytułów bez DRM w taki sposób, by można było je uruchomić za tych kilkanaście czy może nawet kilkadziesiąt lat. Myśląc sobie, że może kiedyś jakiś mój wnuk opowie prawnukowi – „a my tu z pradziadkiem...”

Powyższe to oczywiście przekonanie naiwne. To wirtualne, pielęgnowane pieczołowicie pudełko wspomnień może bowiem skończyć tak jak kolekcje retrosprzętu komputerowego, na jakie trafiam czasem w serwisach ogłoszeniowych. Przez lata zbierane i pieczołowicie porządkowane tylko po to, by wnuk postanowił się ich pozbyć, zamieszczając ogłoszenie z opisem „jakieś rupiecie pozostałe po dziadku”.

Sic transit gloria mundi! ■



# PIXEL HEAVEN 2020



## LEGENDA

- |  |                          |
|--|--------------------------|
| SECRET STAGE                           | MAIN STAGE               |
| GAMEDEV & CREATIVE CHALLENGE EXPO 2020 | PIXEL EXPO               |
| PIXEL AWARDS EUROPE 2020 FINALISTS     | POLISH DIGITAL ART SHOW  |
| CHILLOUT ZONE POTIONS & FOOD           | BIG BOX SHOW             |
| GIEŁDA PIXELA & MERCH TRADE            | COMIC & BOARD GAMES ZONE |
| 8/16 BIT PLAYZONE                      | KIDS PLAY ZONE           |
| STAR WARS                              | PRESS VIB                |
| APPLE SHOW                             | CONSOLE PLAYZONE         |
| MC                                     |                          |

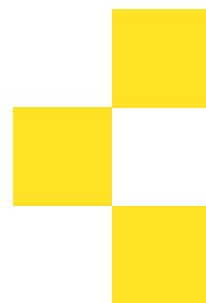


ZAGRAJ W PIXEL HEAVEN 2020 NA TELEFONIE. POBIERZ Z APP STORE, APPGALLERY I GOOGLE PLAY.



#### 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.



## JAKI TEN INTERNET JEST STARY!

**J**ak się nad tym dobrze zastanowić, wszystkie znaczniejsze wydarzenia dotyczące internetu przeżyłem jeszcze w XX wieku.

Słowo „internet” usłyszałem po raz pierwszy w okolicach 1992 roku z ust Andrzeja Bacińskiego znanego jako Junior albo Hacker Junior, mojego kolegi z klasy w liceum. Zawdzięczam mu wiele, a może nawet wszystko, bo to z jego rekomendacji redakcja Top Secretu opublikowała pierwszy tekst Gawrona i mój. A potem kilka następnych i jakoś już to poszło. A więc tenże Junior pewnego dnia powiedział mi, że Stan Tymiński, sławny tajemniczy kandydat na prezydenta RP, chce otworzyć w Polsce BBS z płatnym dostępem i „bramką do internetu”. Tego, czym ten internet jest, Junior nie umiał mi wytłumaczyć albo ja nie umiałem zrozumieć, ale samo pojęcie pojawiło się w moim życiu. Podobnie jak pojęcie płatnego dostępu do czegoś, w tamtych czasach równie tajemnicze i odległe. A także związane z topsecretową ksywką Juniora pojęcie „haker”. Te wszystkie słowa zamieszkały w moim mózgu, choć nie za bardzo wiedziałem, co one w gruncie rzeczy oznaczają. Tak bywa, czasem słowa cierpliwie czekają, aż ich desygnaty dojrzeją. O samochodach elektrycznych też słyszałem jeszcze w XX wieku.

Po raz pierwszy do internetu wszedłem z komputera w Wydawnictwie Lupus, zapewne było to w moim pierwszym dniu pracy tamże; to mógł być 1 kwietnia 1995 roku, ale głowy nie dam, a sprawdzać mi się nie chce, felietonista ma błyskotliwie strzelać z biodra, a nie siedzieć w archiwach. Ponieważ już dobrze wiedziałem, o co w tym internecie chodzi, pierwszy adres, jaki wbiłem w przeglądarkę, to [www.playboy.com](http://www.playboy.com), i muszę wam powiedzieć, że się nie rozczarowałem. Zaszedłem na tę stronę przy pisaniu tego tekstu, zupełnie niewykluczone, że po raz pierwszy od dwudziestu lat.

Teraz to jest jakiś żałosny niby-sklep z żelami intymnymi. W 1995 roku można tam było zobaczyć zdjęcie prawie całkiem gołej baby i wtedy to jednak było coś.

Mój najzwyklejszy ze zwykłych bloków na Gołwaniu jakimś cudem był jednym z pierwszych z pilotażowym dostępem do internetu przez kablówkę i tym sposobem ani przez sekundę nie należałem do pokolenia 0202122, tylko od XX wieku jadę na szybkim, Nielimitowanym, Stałym Łączu.

W 1998 roku uruchomiliśmy serwis [www.gambler.pl](http://www.gambler.pl). Nikt za dobrze nie wiedział, po co to robimy ani jaki jest jego sens ekonomiczny, ale bardzo chcieliśmy i się udało, serwis był świetny, padł razem z Gamblerem.

Niedługo potem poszliśmy z moim szanownym przyjacielem i towarzyszem z łamów PIXEL-a Gawronem na piwo. W trakcie powrotu z niego pochwalił mi się w taksówce telefonem Nokia Communicator 9000, który otwierał się w mikro-laptopa z klawiaturą QWERTY i ogromnym – jakkolwiek jeszcze niekolorowym – ekranem. Wszedłem z niego do internetu (serwis [www.playboy.com](http://www.playboy.com) w czerni i bieli trochę tracił, ale wciąż pozostawał intrygujący) i tym sposobem jeszcze w XX wieku doświadczyłem internetu mobilnego.

Rzutem na taśmę w okolicach roku 2000 (przypominam, że to dalej wiek XX) wykupiłem dostęp do Everquesta i jak głupi popłytałem w tę komercyjną matkę wszystkich masywnie wieloosobowych gier internetowych – etap sieciowego cięcia w Quake'a i pochodne był już dawno za mną, bez żadnych sukcesów e-sportowych.

Pierwsze zakupy online – w sklepie [merlin.pl](http://merlin.pl) – również zdążyłem zrobić w XX wieku, jakkolwiek nie pamiętam, co kupiłem (mam nadzieję, że nie roczniki Playboya). A obserwując grupy dyskusyjne takie jak [pl.rec.gry.komputerowe](http://pl.rec.gry.komputerowe), poznałem pierwszych trolli, pierwsze flamewary i pierwsze oznaki mrocznej potęgi internetowego hejtu.

Oczywiście nie będę twierdził, że w XXI wieku nic nowego mnie już w internecie nie zaskoczyło, pewnie znalazłaby się rzecz albo dwie. A jednak jako nośnik jest to już z pewnej perspektywy stare medium. Oczywiście takie superplatformy nie rodują się co dekadę. Prasa, radio, telewizja, internet – to jednak dwieście lat rozwoju. Co dalej? VR – nie wierzę. Neuronowe połączenie wprost z mózgiem – to prędzej. Cokolwiek to będzie, mam nadzieję, że tego nie dożyję. ■

ALEX



## Najlepsze nakleje na Twojego KOMPĄ!

Drukujemy wysokiej jakości naklejki  
z winylu, odporne na rozdarcia  
i blaknięcie koloru.

Zaufało nam mnóstwo znanych firm  
i konferencji IT

Z kodzikiem  
**PixelMagazine**  
10% zniżki  
na pierwsze zamówienie

**Prawdopodobnie najlepsze naklejki w Polsce\***

**odporne na środki dezynfekcyjne**

\*dane na podstawie zachwytu Klientów w latach 2015 - 2020

[www.stickerscraft.com](http://www.stickerscraft.com)



**Marcin Borkowski**  
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny  
Top Secretu, komentator spraw bieżących,  
postać znana i lubiana.



# LEWACKIE REFLEKSJE NAD CRUNCHEM U REDÓW

**P**remiera Cyberpunka będzie wymagała crunchu. Potrafię sobie wyobrazić bardziej zaskakujące newsy – nie wiem, data premiery Star Citizen? – więc ten nie zrobił na mnie wstrząsającego wrażenia, choć jest trochę smutny i niepoważny równocześnie. Smutny – bo szkoda ludzi, którzy muszą zasnąć ponad wywalczony kiedyś z trudem ośmiogodzinny dzień pracy, niepoważny – bo przychodzący po zeszłorocznych deklaracjach szefostwa, że Redzi lekcję W3 odrobili i crunchu przy Cyberpunku nie będzie.

Oczywiście do komentowania zerwali się wszyscy, poczynając od fachowców, których cały kontakt z gamedevem sprowadza się do tego, że kiedyś kwadrans grali w węża napisanego na ośmiobitowcu przez koleżę z klasy, po ludzi, którzy na robieniu gier zjedli zęby, mają na swoim koncie poważne tytuły i zarządzanie dużymi studiami. Tych pierwszych przewijam, tych drugich czytam z zainteresowaniem – generalnie się zgadzają co do tego, że crunch jest zły, różnice się pojawiają przy odpowiedzi na pytanie „czy da się bez?”. Jedni mówią, że tak, inni, że nie, jeszcze inni, że teoretycznie tak, ale jednak się zdarza, że się zdarza.

Logika podpowiada, że dobra organizacja pracy z zakładaniem marginesów błędu zmniejszy ryzyko wystąpienia crunchu, ale nigdy nie wyeliminuje go całkowicie. Sam od kilku dni siedzę przy komputerze od rana do nocy, walcząc ze steamową wersją PDZWT (a właściwie TUSFitG, z angielska), bo chociaż mi się zdawało, że wszystko jest gotowe i pod kontrolą, zaczęły się dziać cuda i nie mogę dojść dłaczego. Więc tak, shit happens. Spieprzyć się może wszystko i na

wszystkich poziomach, czasem może się okazać, że inaczej się nie da. Ale też jak się czyta wspomnienia osób pracujących w gamedevie, jeśli coś się sypie, to najczęściej winny jest czynnik ludzki. Czasem chodzi o ludzi pracujących tak, że po każdej godzinie ich pracy przybywają trzy nowe godziny roboty do zrobienia, czasem o szefów podejmujących decyzje, którym my, ludzie nie dalibyśmy wiary, kończące się łzami i statkami w ogniu. Skłonny jestem podejrzewać, że częściej winne jest szefostwo, po pierwsze dlatego, że kiepscy pracownicy na dole drabinki rzadko zagrzewają miejsce na dłużej, po drugie dlatego, że decyzje kadry zarządzającej mają znacznie większy wpływ na projekt – ale daleki jestem od zakładania, że tak właśnie stało się u Redów. Nie znam szczegółów i nie czuję potrzeby udawania, że je znam.

Ale chociaż rozpisałem się o tym nieszczęsnym crunchu, felieton miał być nie o nim. Kiedy przelewała się ta fala komentarzy, moją lewacką uwagę zwróciło kilka, których wspólną osią było „ja zasuwam tak, że nie będę miał czasu zagrać, oni też mogą”. Jakoś do komentujących nie docierała wewnętrzna sprzeczność pomysłu tworzenia dóbr kultury dla innych (w tym komentujących) przy równoczesnym braku czasu (komentujących i tworzących) na tychże dóbr kultury konsumpcję. Po co je więc tworzyć? I kto jest ich adresatem? Po co deweloperom pracującym nad Cyberpunkiem duże pieniądze (akurat wierzę w zapewnienia, że za nadgodziny dostaną odpowiednie rekompensaty), jeśli nie będą mieli czasu, żeby je wydać na rzeczy, które lubią?

To jest kawałek większej całości. Nie będę specjalnie odkrywcy, pisząc, że gdzieś po drodze duża część Polaków dała sobie narzucić czarno-białą narrację, w myśl której zapieprz i orka są obowiązkami, a każdy, kto uważa inaczej, jest chcącym mieć wszystko podane nierobem. Odcienie szarości – uczciwie przepracować swoje osiem godzin, a potem mieć święty spokój i czas na pogranie w Cyberpunka – się w tej narracji nie mieszczą. ■

BOREK

# RED WINGS

★ ACES OF THE SKY ★

JUŻ DOSTĘPNE!



STEAM®



NINTENDO SWITCH



PS4



XBOX ONE

REDWINGSTHEGAME.COM

ALL IN!  
GAMES



