

PREMIERA MIESIĄCA CYBERPUNK 2077

# PIXEL

KULTURA GIER WIDEO



# MEDIIUM



01 (66) / 2021 / STYCZEŃ

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098

0 1 >

66



9 772391 796107

## INSIDE

- **PIXEL AWARDS EUROPE 2020** ■ **DEMON'S SOULS REMAKE** ■ **EL HIJO** ■ **TWIN MIRROR**
- **WORLD OF WARCRAFT: SHADOWLANDS** ■ **MEDAL OF HONOR VR** ■ **POLSKIE HORROR**
- **PRINCE OF PERSIA** ■ **TRAP DOOR** ■ **JOE DECUIR** ■ **GRY CYBERPUNKOWE** ■ **SIERRA NETWORK**

VAMPIRE THE MASQUERADE

# SHADOWS OF NEW YORK

## NOWY ROK, NOWE PERSPEKTYWY

2020 r. był dla nas trudny, tak jak dla wielu zespołów tworzących gry wideo. Znaczna część Vampire: The Masquerade – Shadows of New York, z których grafikę prezentujemy na tych stronach, powstawała w izolacji. W chwili gdy piszemy te słowa, wciąż trudno powiedzieć kiedy wrócimy do codziennego kontaktu w cztery oczy z koleżankami i kolegami z naszej ekipy.

Mimo towarzyszącej wszystkim niepewności na 2021 rok patrzymy z optymizmem, zdeterminowani by nadal tworzyć gry, które nas ekscytują i przedstawiać fabuły, które uważamy za intrygujące.

Życzymy tej samej pozytywnej energii w Nowym Roku czytelnikom Pixela. Liczymy na to, że będziecie towarzyszyć nam w kolejnym rozdziale historii Draw Distance.



DRAW\_DISTANCE

AMD  
RYZEN

AMD  
RADEON

**ACTINA**<sup>®</sup>

PC GAMING WE CHANGE THE GAME


**KOMPUTERY TWORZONE Z PASJĄ**





**KOMPUTERY  
GAMINGOWE  
ACTINA JUŻ OD  
2949 zł**


**TERAZ Z SUPER PREZENTAMI  
DLA KAŻDEGO GRACZA!**

**SPRAWDŹ SZCZEGÓŁY W SKLEPIE **RTV EURO AGD****

 /ActinaKomputery

 @actinapc

 actinapc

 actina\_pl

# WIRUS SOULSÓW

**P**ierwsze podsumowania ubiegłego roku są niewyraźne, ciche, dokonywane bez przekonania. W chwili, gdy to piszę, rok jeszcze trwa, Cyberpunk 2077 znalazł się w oku cyklonu, sytuacja zmienia się z dnia na dzień, więc w Pixelu na spokojnie ocenimy rok 2020, gdy się formalnie zakończy, a opublikujemy to w numerze #67.

Nie chcę na razie marudzić, snuć czarnych wizji ani tym bardziej rzucać nasączonych tanim optymizmem pocieszeń. Poszedłem przed świętami do marketu i nie zobaczyłem w nim ani konsol nowej generacji, ani nawet Cyberpunka 2077. Usłyszałem jednocześnie, że Epic zaraz rozda taką listę gier, o jakiej nie śniło się najbardziej łakomym zbieraczom darmówek. Do czego doprowadzi sytuacja, gdy wielcy produkują gry za miliony dolarów, po kilku latach są one rozdawane za darmo, a nasycenie rynku jest tak duże, że zwykły gracz, biorąc teraz na warsztat takiego Assassin's Creed Syndicate czy nawet Pillars of Eternity, dobrze się bawi, nie musząc za to płacić? Na pewno do niczego dobrego dla tysięcy małych producentów gier, ale zostawmy to na podsumowanie. Teraz zapala mi się czerwona diodka z tyłu głowy, podpowiadająca, żeby nie być negatywnym. Nie będę, opowiem o moim największym zauroczeniu w feralnym 2020 roku.

Z Dark Souls zetknąłem się parę miesięcy po jego premierze. Z początku byłem sceptyczny, gdy zaraz na początku, w osadzonym wśród gotyckich lochów auditorium maximum, wylazł na mnie wielki jak stodoła boss i spoziomował jednym ciosem.

**P.**

Tak to ja się nie chcę bawić, zwłaszcza że nie mam sejwa i na ponowne starcie muszę sobie wyrąbywać od początku tę samą drogę. Miałem to już rzucić i wrócić do Risen 2, gdy nagle przyszło oświecenie – jakimś przypadkiem, wskakując pod nogi szafa-bossa, udało mi się go pokonać, po czym dotarłem do gotyckiej katedry, której piękno zachęciło mnie do dalszej eksploracji Dark Souls. Potem odnalazłem zamek Anor Londo czy wypelnioną syrenim śpiewem krainę, w których przebywanie przewyższało cokolwiek, co wymyśliłi Niemcy z Piranha Bytes. Nagle Risen drugi wydał się szary i pozbawiony magii. Gdy w Dark Souls zobaczyłem wielkiego psa albo pływającą istotę z małą główką, pod którą kryło się cielsko bardziej masywne niż u Nessiego, zdałem sobie sprawę, że świat Lordran nie ma sobie równych w grach wideo. Nie wiedziałem wtedy jeszcze o wcześniejszym dwa lata Demon's Souls, które stanowiło zygotę całego fenomenu.

Teraz, po skończeniu całej trylogii soulsów, gram na PlayStation 5 w Demona i dobijam do pięćdziesiątej godziny na liczniku. Nie zdążyłem uszczknąć Cyberpunka 2077, Assassin's Creed: Valhalla ani nawet nowej odsłony sagi od mojego ukochanego Supermassive Games, bo Demon mnie uzależnił. Nie mogę się przestać zachwycać, jak genialną mechanikę zastosowali tu, a także potem we wszystkich soulsach ci niepozorni Japończycy, którzy spotykani na targach tylko się uśmiechają, nie umiając sklecić trzech składnych zdań... po japońsku! Miałem okazję spotkać na gamescomie producenta, a głównego projektanta na chorwackim Reboocie i podczas wykładu tego drugiego dosłownie przysnąłem. Ale tak to bywa, że showmani nie są zwykle najlepszymi twórcami i na odwrót.

Demon jest denerwujący, zmusza do wykonywania po dwadzieścia razy tych samych rzeczy, ale satysfakcja z pokonania później bossa jest nieporównywalna z cymkolwiek innym w grach wideo. Puls przyspiesza, z tyłu głowy robi się gorąco, ręce drżą. I co więcej, w grach FromSoftware trzeba co chwila podejmować strategiczne decyzje. Czy mając 70 tysięcy dusz, dzięki którym podskoczyłbym o dwa poziomy doświadczenia, wracać z nimi do bazy, czy skoro już doszedłem tak daleko, ruszyć na bossa i ryzykować, że je stracę? Tu nie ma prostych, jednoznacznych odpowiedzi – trzeba zamknąć oczy i poczuć moc przenikającą trzewia żywych, by zdecydować, którą powłokę i oręż wybrać w kolejnym starciu.

Za miesiąc wydobędę się z tego opętania, podsumujemy 2020 rok i dostarczymy wielu innych materiałów i ciekawostek. Do zobaczenia 4 lutego. ■



MICZ



**PIXEL**  
CULTURAL SCIENCE MEDIA

**Redaktor naczelny**

Piotr Mańkowski  
piotr@pixel-magazine.com

**Autorzy**

Andrzej Bazylczuk, Marcin Borkowski, Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Marcin M. Drews, Paweł Gawlikowski, Piotr Gawrysiak, Szymon Górąj, Marcin M. Granat, Mikołaj Kamiński, Bartłomiej Kluska, Emil Leszczyński, Jacek Marczewski, Łukasz Michalik, Dariusz J. Michalski, Piotr Pieńkowski, Piotr Pocztarek, Paweł Schreiber, Piotr Stypka, Michał Szedziński, Aleksy Uchański, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdancewicz, Piotr Zymelka

**Oficer dyżurny**

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

**Wydawca**

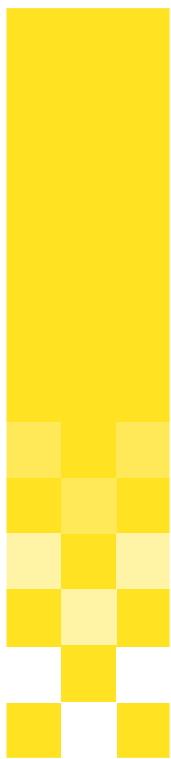
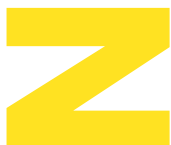
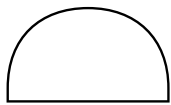
Idea Ahead  
AL KEN 36A lok. 93A  
02-797 Warszawa (PL)  
+48 (22) 855 10 35  
idea-ahead.com

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

Witamy w Nowym Roku, który może być tylko lepszy. I tego się trzymajmy!

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

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



5-30

**LOADING**

8. Autofire • 12. Indykarium  
16. Vive VR Corner • 18. RetroExpress  
20. Pixel Kids 22. Wywiad z Chrisem Stone'em  
26. Polskie horrory

31-52

**PLAY THE GAME**

32. Cyberpunk 2077 • 36. Demon's Souls Remake  
38. Immortals: Fenyx Rising • 39. Visage • 40. Hyrule Warriors: Age of Calamity • 41. Football Manager 2021 • 42. No More Heroes • 43. El Hijo • 44. Raji • 45. Per Aspera • 46. Haven  
47. Five Dates • 48. Call of the Sea • 49. World of Warcraft: Shadowlands • 50. Chronos: Before the Ashes • 51. Twin Mirror  
52. Medal of Honor: Above and Beyond

53-80

**HALL OF FAME**

54. Najlepsza Gra na Świecie: Trap Door  
60. Wywiad z Joe Decuirem  
66. Historia Prince of Persia  
74. Interaktywny Jurassic Park

81-100

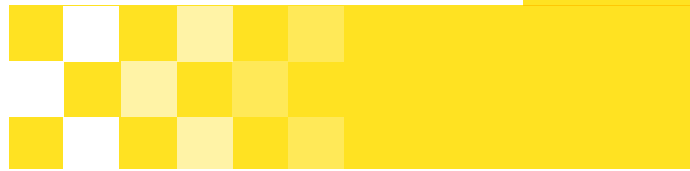
**SECRET LEVEL**

82. Sierra Network i narodziny gier sieciowych  
88. Big Box: Silent Service II  
90. Kosmiczne superkomputery • 92. Sidequest  
100. Felieton Śledzia

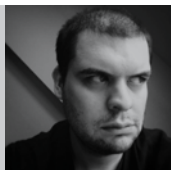
101-122

**CREDITS**

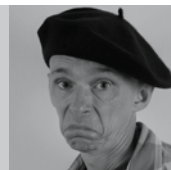
102. Gry cyberpunkowe • 106. Strife  
109. Felieton Łukasza Orbitowskiego  
110. W poszukiwaniu dopaminy – historia „znajdziek”  
• 118. Felieton Gawrona  
120. Felieton Alexa • 122. Felieton Borka



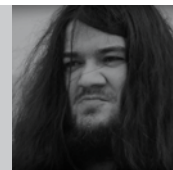
**MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI**



**MARCIN BORKOWSKI**



**MICHAŁ ZDANCEWICZ**



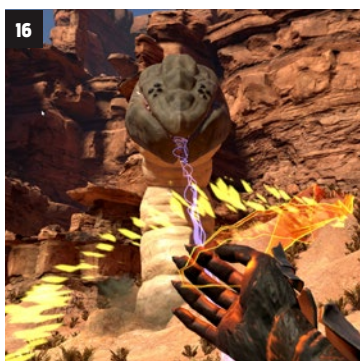
W 2020 roku nie wyszedł ani jeden film z uniwersum Marvela, co dla kultury nie jest jakąś wielką stratą, symbolicznie może jednak oznaczać ostateczny krach wspólnej popkultury. Czy zastąpią ją premiery w sieci, gdy nie ma się poczucia oglądania czegoś w sali pełnej ludzi?

Korcizę „Baśń o wężowym sercu Raka” i to chyba najlepsza rzecz, jaką przeczytałem w tym roku. Jak dla mnie stylistycznie trochę niekonsekwentna, ale Rak robi z historią Galicji takie same sztuczki jak kiedyś Leśmian z polszczyzną – i efekty są kapitalne.

Na Netfliksa właśnie wjechał genialny „Latający cyrk Monty Pythona”. Nie sposób wyrazić mojego uwielbienia dla geniuszu Pythonów, więc mogę powiedzieć tylko tyle – jak ktoś nie widział, to musi obejrzeć. Tutaj nie ma dyskusji ani jakiegokolwiek „ale”. Po prostu trzeba, bo takich dobroci już nie robią. Czuję się stary, pisząc te słowa...

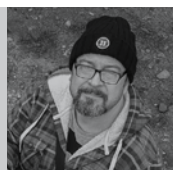
## LOADING

JEŚLI KIEDYŚ ZASTANAWIAŁEŚ SIĘ, JAK TO  
JEST BYĆ ZŁODZIEJEM, TO BEZ SZKODY DLA SIEBIE  
I INNYCH MOŻESZ SIĘ O TYM PRZEKONAĆ  
W WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI.



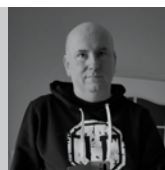
**BARTOSZ  
CZARTORYSKI**

Nasz kraj murem podzielony, czyli albo się Cyberpunka 2077 kocha, albo nienawidzi. I choć daleko mi do symetrycznego wygodnictwa, to plasuję się pośrodku tego sporu, a jest to miejsce idealne do socjologicznej obserwacji. Bo w dyskusji tej dawno już nie chodzi o grę.



**MARCIN M.  
DREWS**

Premiera Cyberpunk 2077 miała być najważniejszym wydarzeniem roku. I była, choć nie dla mnie. Szanuję ciężką pracę zespołu CDPR i nie przyłączam się do hejtu, ale za największy hit roku, a wręcz dekady, uważam powrót Dizzy'ego na ZX Spectrum. My, dinozaury, już tak mamy...



**PIOTR  
MAŃKOWSKI**

Przeglądam listę tytułów startowych wszystkich modeli PlayStation i nigdy szaku nie było. Wielkie exclusive'y pojawiały się dopiero później. W tym kontekście nie jest z piątką źle – oprócz Demon's Souls są przecież Sackboy wraz z Astro, no i nowy Spider-Man, tyle że ten ma tak misterną fabułę, że nawet mój synek się z niej śmieje.





## RTX 3060 Ti

**KIEDY TEJ JESIENI NVIDIA WYPUŚCIŁA NA RYNEK FLAGOWE MODELE NAJNOWSZEJ SERII KART Z OLBRZYMIEM RTX 3090 NA CZELE, JUŻ POJAWIAŁY SIĘ NAJRÓŻNIEJSZE POGŁOSKI NA TEMAT KOLEJNYCH.** Nie

minęło parę miesięcy, gdy firma oficjalnie ogłosiła premierę pierwszej karty ze średniego segmentu nowej serii, GeForce RTX 3060 Ti. Udało nam się ją zdobyć i przetestować.

Choć karta znalazła się w średnim segmencie i kosztuje jedynie nieco ponad 2 tysiące złotych, to w testach dorównuje RTX 2080 Super, a od GTX 1080 jest o 50 procent wydajniejsza we wszystkich przeprowadzonych próbach. W porównaniu do AMD Radeon 5700 XT, która plasuje się w podobnym segmencie cenowym, 3060 Ti również wygrywa w większości testów i to o około 10-20 procent.



RTX 3060 Ti jest oparta na tym samym układzie co RTX 3070 z wyższego segmentu i jest od niej jedynie o kilkanaście procent słabsza, dzięki czemu jest zdecydowanie najciekawszą pozycją w nowym zestawieniu Nvidii, jeżeli chodzi o stosunek ceny do jakości. Jeżeli więc w komputerze syczy nam jeszcze karta z serii 1000 i chcemy się przesiąść na coś lepszego, a nie uśmiecha się nam wydawanie 3–5 tysięcy złotych, to jest to godna rozważenia alternatywa.

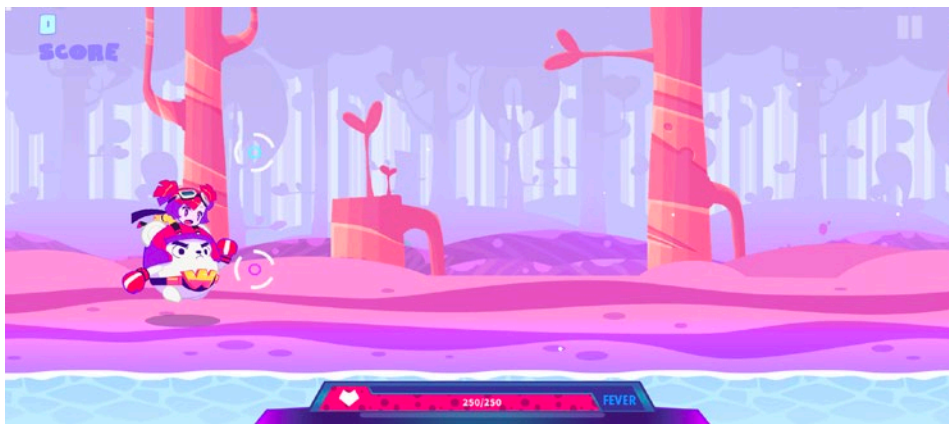
Karta ma niewielkie rozmiary, a do tego jest lekka i mała, więc spokojnie zmieści się w mniejszych obudowach. W związku z tym może być gratką dla miłośników składania kompaktowych komputerów lub mieć zastosowanie w komputerze typu media center, który ładnie prezentuje się pod telewizorem. Również pobór mocy na maksymalnym poziomie 200 W nie wymaga

zbyt mocnego zasilacza i nie obciąży zanedo rachunków za prąd.

Problemy zaczynają się jednak, kiedy zdecydujemy się ją kupić, gdyż podobnie jak to miało miejsce w przypadku wcześniejszych kart RTX 3000, tak i tutaj z dostępnością kręcho. Podczas premiery 2 grudnia o godzinie 15 karty pozniakały z wirtualnych półek sklepowych w ciągu piętnastu minut, a obecnie trudno nawet znaleźć modele z poprzedniej serii Nvidii, RTX 2000, gdyż ich produkcja zakończyła się jakiś czas temu. (Sos)



## TikTok napędza Muse Dash



**PLATFORMA TIKTOK TO JEDNO Z NAJBARDZIEJ FASCYNUJĄCYCH MIEJSC NA MAPIE WSPÓŁCZESNEGO INTERNETU.** Jeszcze rok temu uważana za aplikację, na której młodzież udaje, że śpiewa piosenki, stała się potężną machiną wyzwalającą pokłady kreatywności, dającą odskocznice od koronawirusowej nudy, a także narzędziem promocyjnym. Piosenki, które zdobywają – często przypadkową – sławę na TikToku, szybko stają się hitem serwisów streamingowych.

Okazuje się, że w taki wirusowy sposób można wypromować grę. W listopadzie 2020 roku taką nieoczekiwaną sławę zdobył rytmiczny Muse Dash. Historia ta pokazuje, jakim tygłem kulturowym stała się współczesna sieć.

Zaczął się od piosenki „2 Phút Hơn” wietnamskiej wokalistki Pháo i jej remiksu sygnowanego przez KALZ. Ktoś zauważył, że to doskonała nuta do ruszania bioderkami, i zmontował filmik, na którym do rytmu dygają animowane postacie, w tym Zero Two, słynna „waifu” z anime „Darling in the FranXX”. Hipnotyzujący filmik rozszedł się po TikToku, znajdując naśladowczynie wśród cosplayerek i tancerek, a także stał się okazją do prezentowania „stacji bojowych” – gamingowych

pecetów z animowanymi tapetami (program Wallpaper Engine, dostępny na Steamie). Zainteresowanie wzbudziła też gra, z której pochodziły roztańczone animowane heroiny. Okazało się, że to chińska produkcja Muse Dash, wydana w 2018 roku. Kierowana do otaku – rozumianych w tym wypadku jako miłośnicy dziewczyn z anime (podobnie jak w innym chińskim hicie, Genshin Impact, zatrudniono japońskie aktorki dubbingowe), jest zarówno prosta, urocza, jak i wciągająca. Dwuwymiarowa gra przedstawia biegnącą bohaterkę, która musi w odpowiednim momencie (zgramym z rytmem piosenki) uderzyć w nadciągających z dołu lub z góry wrogów, a na koniec nastukać bossowi. Sprzedają ją wpadające w ucho piosenki (dostępne są dodatkowe pakiety) i właśnie animowane muzy, które zrobiły takie wrażenie na tiktokera. Dostępna jest na Steamie, Switchu i smartfonach. (MRW)



# Persona 5 Strikers



## SZEŚĆ MIESIĘCY PO ZAKOŃCZENIU WYDARZEŃ POKAZANYCH W GRZE PERSONA 5 BOHATEROWIE POWRACAJĄ W ZUPEŁNIE NOWEJ PRZYGODZIE.

Kontynuacja jednego z najciekawszych RPG ostatnich lat została przygotowana przez P-Studio we współpracy z Omega Force, studium znanym z serii Dynasty Warriors i jej licznych crossoverów z innymi franczyzami (Hyrule Warriors, One Piece: Pirate Warriors). Takim połączeniem jest także P5S, która pierwotnie miała się nawet nazywać Persona Warriors.

Persona 5 ukazała się jedynie na PlayStation 4, sequel zaś ma wyjść również na Nintendo Switch i peceta. Czy nowi gracze nie będą pokrzywdzeni?

„P5S to kontynuacja Persony 5, więc osoby z nią zaznajomione będą się cieszyć grą na głębszym poziomie” – opowiada jej reżyser Daisuke Kanada. „Ale to zupełnie nowa historia, którą można się cieszyć po poznaniu postaci na przykład z wersji anime albo mangi”. Anime „Persona 5 The Animation” jest w ofercie Crunchyrolla, ale niestety niedostępne w Polsce. „Myślę, że wszyscy miłośnicy gier akcji mogą po prostu wypróbować Persona 5 Strikers, a potem sięgnąć po P5, żeby poznać wcześniejszą historię” – podkreśla Kanada. Pokazane w czasie prezentacji fragmenty rozgrywki wyglądają zupełnie inaczej niż seria Warriors i chociaż tytuł jest również nastawiony na akcję, dużo czerpie z oryginalnej Persony 5.



Hybrydowy system walki pozwala na cieszenie się akcją i planowanie kolejnego posunięcia w czasie przerwy.

Bohaterowie gry planują wakacyjną wycieczkę, gdy dochodzi do kolejnych przedziwnych wydarzeń. Tym razem odpowiadają za nie tajemnicza aplikacja, pewna idolka i inny wymiar, zwany Jail („areszt”), zamieszkały przez Cienie. Fantomowi Złodzieje Serc znowu muszą stoczyć walkę z siłami ludzkiej podświadomości. Tym razem zamiast eksplorować Pałace, będziemy się poruszać po całych alternatywnych japońskich miastach – oprócz Tokio bohaterowie odwiedzą jeszcze pięć. Czy w grze znajdują się nawiązania do innych części cyklu? To się okaże. Premiera 23 lutego 2021 roku. (MRW)



# Humankind

## JĘŚLI CHCIECIE POZNAĆ GRĘ O ZASIEDLENIU ZIEMI, W KTÓREJ OSADNICZY SĄ ZBĘDNI, TO TRAFILIŚCIE POD WŁAŚCIWY ADRES.

W Humankind czeka dużo zaskoczeń, ale głównie są pozytywne. Na podstawie stu pięćdziesięciu tur można przypuszczać, że szykuje się godna konkurencja dla Civilization.

Pierwszym zaskoczeniem jest początek rozgrywki. Nie wybieramy cywilizacji, którą będziemy rozwijać i prowadzić do chwały. Jesteśmy skromnym plemieniem nomadów z neolitu przemierzającym mapę w poszukiwaniu żywności i wiedzy. Pierwsza zwiększa liczebność plemienia, druga – podnosi poziom organizacji umożliwiając opanowanie terenu. Dopiero na tym etapie wybieramy swoją... pierwszą cywilizację.

Wstępnie mapa jest podzielona na prowincje. Założenie osady pozwala na jej opanowanie



i dysponowanie jej bogactwami. Może to zrobić dowolna jednostka, dlatego osadnicy, którzy pojawiają się stosunkowo późno, wydają się w grze zbędni (testowany przez nas build miał między innymi odpowiedzieć na pytanie o ich rolę). Podobnie jak w Civilization mamy surowce podstawowe, militarne (odkrywane na mapie wraz z rozwojem nauki) i luksusowe.

W miarę rozwoju państwa osady zmieniają się w miasta. Większość ich dzielnic budujemy wokół centrów. Ponieważ prowincje są rozległe, zakładamy także niezależne osady, które pozwalają zagospodarować inny ich obszar. W dodatku w razie podboju przez wroga stają się niezależną częścią układu pokojowego. Ponieważ najeżdża ma do wykorzystania określoną pulę punktów na wystosowanie żądań wobec pokonanego, nawet w przypadku niewielkich państw bardzo trudno zabrać całe terytorium i zlikwidować cywilizację. Łatwo natomiast podporządkować sobie nawet największego przeciwnika. Rozwój państwa podzielony jest na epoki odmierzone odkryciami naukowymi. Rozpoczęcie nowej

pozwala na zmianę cywilizacji wraz z jej premiami, umiejętnością specjalną i jednostką. Rodzi to zabawne konsekwencje, ponieważ mój lud był z początku Chińczykami, potem Majami i Frankami, a w końcu został Polakami. Na każdym etapie powstawały miasta o nazwach właściwych danej cywilizacji. I trzeba przyznać, że umiejętność specjalna Polaków – pospolite ruszenie – wymiata. Za pomocą jednego kliknięcia powstają armie, które są w stanie zalać przeciwnika, a po skończonych walkach dostarczają osadników do rozwijających się wolniej miast.

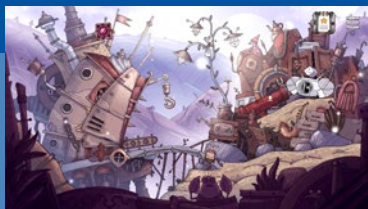
Bitwy łączą pomysły znane z kilku edycji Civilization. Armie na mapie strategicznej zajmują jedno pole, ale gdy dochodzi do starcia, rozwijają szuk. Wtedy na rozgrywkę mają wpływ teren i umocnienia.

Kolejnym ciekawym pomysłem jest sposób budowy cudów świata. W odróżnieniu od Civilization nie ma szans, by wybraną przez nas budowlę ktoś wznosił szybciej u siebie. Poza tym cuda są projektami państwowymi, a w ich wznoszeniu bierze udział dowolna liczba miast niezależnie od miejsca, w którym je umiejscowimy. Oczywiście smaczków jest więcej. Co prawda twórcy zastrzegają, że gra nie będzie wyglądała do końca tak jak build do testów, ale czekam do wiosny, by przyrzec się pełnemu dziełu. (DM)



# Pixel Awards Europe 2020

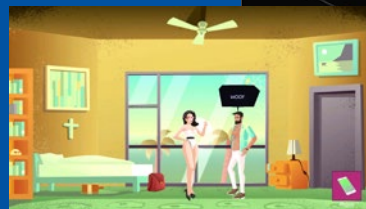
POZNAJMY TEGOROCZNYCH ZWYCIĘZCÓW W KONKURSIE PIXEL AWARDS EUROPE 2020, KTÓRZY ZASŁUŻYLI NA CHWAŁĘ I STATUETKI! Wydarzenie odbyło się pod honorowym patronatem Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego, a partnerem organizacyjnym było Biuro Rozwoju Gospodarczego miasta stołecznego Warszawy. A oto wspaniali zwycięzcy tegorocznych Pixel Awards Europe:



**BEST ART**  
TOHU, Fireart Games



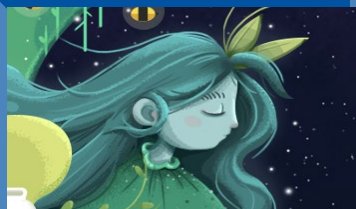
**BEST AUDIO**  
Blood will be Spilled,  
Doublequote Studio



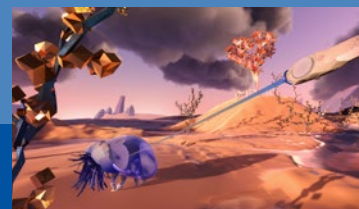
**BEST DESIGN**  
The Unholy Society,  
Cat-astrophe Games



**BEST GAMEPLAY**  
The Riftbreaker, Exor Studios



**BEST MOBILE**  
Nature Matters – a Journey to Save  
the Planet, Digital Melody Games



**BEST VR EXPERIENCE**  
Paper Beast, Pixel Reef



**RETRO ROOTS**  
Eldest Souls, Fallen Flag Studio/  
United Label



**TOTAL BLACKOUT**  
Beyond Humanity Colonies,  
Three Headed Monster



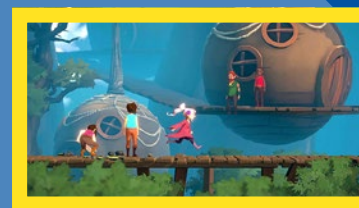
**WARSAW EXCELLENCE**  
Soldat 2, Transhuman Design



**BIG BANG**  
TOHU, Fireart Games

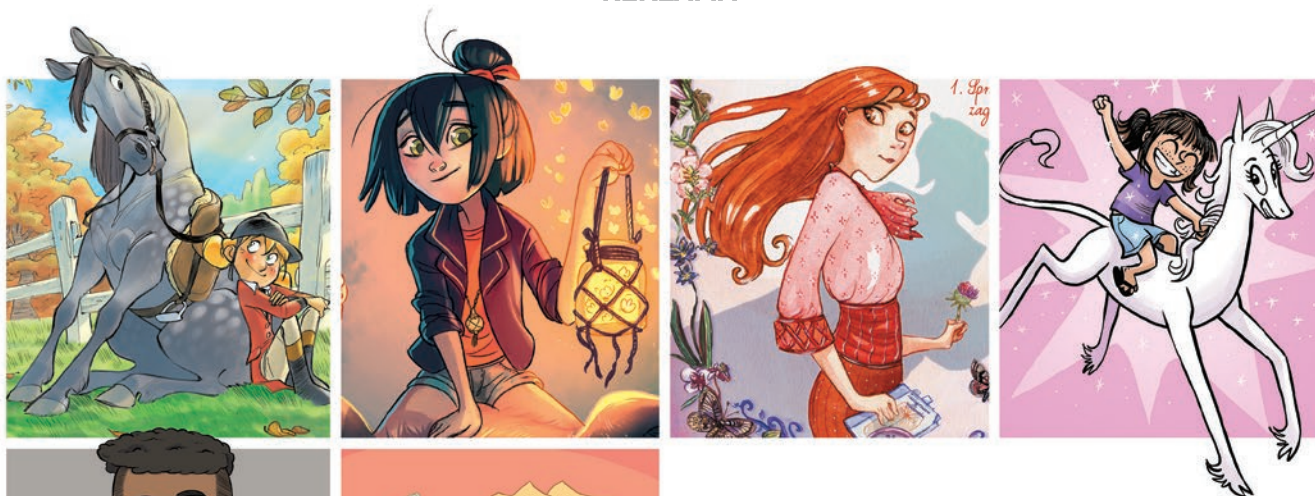


**BIG FISH GRAND PRIX**  
Ghostrunner, One More Level



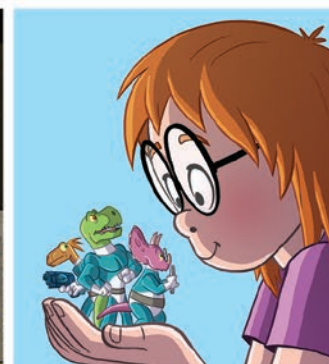
**INDIE GRAND PRIX**  
Lost Words: Beyond The Page,  
Sketchbook Games

REKLAMA



Komiksy są   

Poznaj serie komiksowe  
dla dzieci



Wejdź na [Egmont.pl/niemanudy](https://egmont.pl/niemanudy) i pobierz  
sampler komiksów z początkiem wszystkich historii.

Przekonaj się, że... Komiksy są   

Wszystkie serie dostępne w księgarniach i na [EGMONT.pl](https://egmont.pl)

# INDYKARIUM

■ Borek

## INDYCZE ŻNIWA

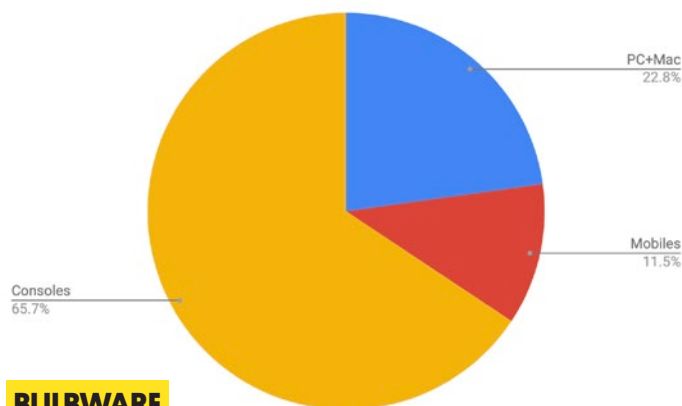
**Z dotychczasowych prób zrobienia Indykarium opartego na informacjach od polskich indyków zbieranie materiałów do tekstu o pieniądzach okazało się najtrudniejsze.** Bynajmniej nie dlatego, że nikt nie chce mówić.

Oczywiście część pytanych nabrała wody w usta, ale w praktyce odmówiła („Ja nie dzielę się danymi, sorki! Taką mam zasadę”) tylko jedna osoba (ale zaraz dodała: „Napisz ode mnie, że jest «cinzko!»”). Główny problem w tym, że większość indyków korzysta z pomocy wydawców i platform sprzedażowych narzucających przeróżne formy NDA. Więc choć zwykle jakieś ogólne dane podawali bez problemów, nie ryzykowali ujawniania szczegółów wiążących się z karami umownymi. Części danych nie zdecydowałem się wykorzystać, bo nie wnosiły nic nowego. Kilka osób zgodziło się przyznać do swoich wyników anonimowo, kilka podało informacje tylko do mojej wiadomości. Ale jest i drugi problem, zupełnie innej natury: korzystam z kontaktów z ludźmi, których poznałem, pisząc o ich grach – a są to te, które odniosły sukces i utrzymały się na rynku. Prawie nie zdarza mi się pisać o tytułach, których nikt nie zauważył – a są ich setki. Niech was więc nie zmylą dane prezentowane w tekście: nawet jeśli wyglądają słabo, to i tak jest to indycza śmietanka. Na każdego, kto utrzymał się na powierzchni, przypadają dziesiątki utopków.

Danych mam za mało, żeby pozwolić sobie na generalizację, zresztą nie widzę sensu konkurowania z takimi raportami jak Warszawska Branża Gier (o którym wspominałem w numerze lutowym). Jak zwykle bardziej mi zależy na przykładach pokazujących różnorodność środowiska niż na próbach jego systematyzacji. Wszystkich poprosiłem o informację o tym, jak się gry sprzedawały („dajcie, co możecie”) i o poczynione obserwacje.

# 55%

**Wiecie, ile mniej więcej trafia do dewelopera z kwot zgarniętych od graczy przez Steam?** Pięćdziesiąt kilka procent (jest kilka zmiennych czynników zależnych od gry i tego, gdzie i jak się sprzedaje, więc te „kilka” równie dobrze może znaczyć trzy, jak i osiem). Czyli jak sprzedasz za 1000 złotych (i nie miałeś wydawcy zgarniającego swoją część, powiedzmy 20-30 procent), dostaniesz 550. To taki punkt wyjścia do dyskusji.



### BULBWARE

**Bulb Boy (premiera 29 października 2015 roku) w wersji Steam (PC + Mac) napisaliśmy w trzynaście miesięcy. Głównie we dwóch – Artur kodował, Szymon rysował, ale na jakiś czas zatrudniliśmy dodatkowego człowieka i część pracy zlecieliśmy.** W pierwszym miesiącu sprzedaży gra przyniosła raptem 9800 złotych dochodu, ale potem było lepiej, bo zyskała popularność na YouTube i otrzymała wiele nagród (w tym nominację do Golden Joystick Award), a my pracowaliśmy nad jej portami na inne platformy: 2016 rok – iOS, Android, 2017 – Switch, XOne, 2018 – PS4. Niewątpliwie dobrą decyzją było szybkie wydanie jej na Switchu, byliśmy tam pierwszą polską grą i pięćdziesiątą siódmą, licząc wszystkie pozycje w eShopie. Do dzisiaj świętując chłopiec zainkasował dla nas 1,5 miliona złotych. Od stycznia 2020 roku naszym głównym źródłem dochodu jest gra Poopdie, stworzona wspólnie z youtuberem Feliksem „PewDiePie” Kjellbergiem, mamy już ponad milion użytkowników. W tym momencie kończą się prace nad drugim rozdziałem przygody – Poopdie: Ślepiec z Bagna Cuchniawki, a w 2021 roku powstanie ostatnia (?) część trylogii.



### DEADBIT

**Będzie nie tylko o finansach, ale i podsumowanie. Pierwsza wersja Assassins vs Pirates powstała na game jamie IGG 2015 w Siedlcach, potem przez trzynaście miesięcy siedzieli nad nią pełnoetatowo trzy osoby. Stronę Steam postawiliśmy w kwietniu 2016 roku. Grę wydaliśmy 11 maja 2016 roku.**

Marketing przedpremierowy był ograniczony do spontanicznego pokazania się na PGA 2015 w budce IGP. W dniu premiery zrobiliśmy AMA na Reddicie, które przebiło się z 1600 głosów do top 2 na stronie głównej. Równolegle dodaliśmy post na Wykopie, który też cieszył się

niezwykłą popularnością, stając się newsem miesiąca. Na dzień dzisiejszy ma ponad 6 tysięcy wykopów oraz 150 tysięcy wyświetleń, prawdopodobnie niewiele się to różni od początkowych liczb. Gra była stworzona jako lokalna wieloosobowa (couch coop), ale w trakcie prac zdecydowaliśmy się na dodanie trybu online, żeby zwiększyć potencjalną bazę graczy i pozwolić na znajdowanie partnerów do zabawy w sieci. Znaczco wydłużyło to czas jej powstawania.

Z założenia nie było żadnej opcji rozgrywki w trybie jednoosobowym, nie było botów, brakowało kampanii. Już podczas premiery stało się oczywiste, że brak trybu dla jednego gracza to był jeden z największych błędów. Pomimo niezłego zasięgu na samym początku (Reddit, Wykop) i tak brakowało graczy online. Chyba dosłownie kilka dni po premierze rozdaliśmy około tysiąca kluczy na jakiejś stronie, żeby podbić liczbę osób online i próbować reanimować grę. Praktycznie nic to nie zmieniło. W roku premiery wypuściliśmy tymczasową wersję na wyprzedaż halloweenową. Rezultaty były poniżej sensownego zwrotu z prac i to w sumie była ostatnia rzecz, jaką dodaliśmy do gry.

Próbowaliśmy jakichś akcji promocyjnych, przecen, ale efekty były zniechęcające. Od pewnego momentu nawet jak były jakieś sezonowe okazje i wyprzedaże, nikomu się nie chciało logować, żeby poustawiać rabaty, bo to nic nie dawało. Jak teraz sprawdziłem, to koniec końców sprzedaliśmy 2682 sztuki za 9636 dolarów. A przynajmniej takie liczby podaje Steam.

## MOACUBE



**Mam pod ręką dane o dwóch naszych tytułach zebrane w 2019 roku. Cinders wyszło w lipcu 2012 roku, sprzedało się na Steamie za 195 tysięcy dolarów, do tego 50 tysięcy z humble, za 60 tysięcy sprzedaliśmy bezpośrednio w naszym sklepie internetowym, 5,5 tysiąca dolarów w GOG i mniej więcej za 9 tysięcy euro w wersji na Switcha. To są kwoty netto, czyli tyle, ile do nas trafiło, w sumie przez te wszystkie lata około 1,25 miliona złotych. Solstice miało premierę w marcu 2016 roku, zarobiło (znowu netto) na Steamie 115 tysięcy dolarów, 70 tysięcy na humble, 10 tysięcy bezpośrednio u nas i 8 tysięcy na GOG. Razem mniej więcej 640 tysięcy złotych. W tym roku jest już oczywiście sumarycznie więcej, na przykład na Switchu dobiliśmy do 22 tysięcy euro.**

Uwagi... trochę tego jest, chociaż głównie historyczne, niekoniecznie mające znaczenie na przyszłość i na dzisiaj. W miarę zmieniania się algorytmów na Steamie zyski bardzo wyraźnie spadały, to nie dotyczyło tylko nas. Nie mam niestety danych za dwa pierwsze lata, ale w okresie 2014-2016 sprzedaż Cinders rosła z roku na rok, a po zmianach z 2016 roku zaczęła maleć. Szacuję, że ktoś, kto wydaje grę teraz, musi liczyć się z tym, że będzie miała mniej więcej dziesięć razy mniej wyświetleń, niż miała nasza. Dlatego jest taka różnica między Cinders a Solstice, one mają podobne recenzje i podobnie się sprzedają na różnych platformach, ale wyszły w odstępie czterech lat i Steam to już był zupełnie inny rynek. W tym roku wydaliśmy Bonfire i nie możemy dobić nawet do 10 tysięcy, mimo że to lata pracy i fajna gra. Po prostu teraz bardzo ciężko dojść do tej masy krytycznej, przy której algorytm dalej sam promuje tytuł.

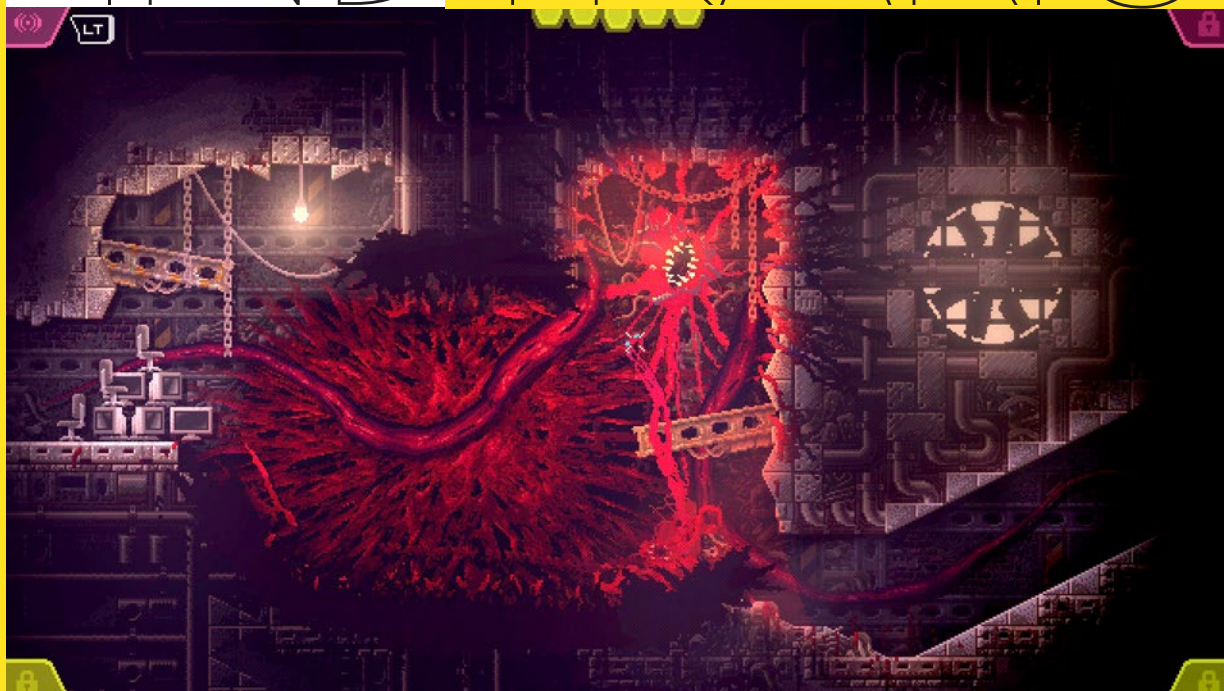
Ciekawostka historyczna: zanim Steam otworzył się na gry indie, ze sprzedaży bezpośredniej mieliśmy całkiem konkretne pieniądze, schodziło po kilka kopii dziennie. Wstawiliśmy grę na Steam i teraz nikt nie kupuje z naszej strony, może ze dwie kopie w roku zejść w ten sposób. A szkoda, bo ze strony 90 procent trafia do nas, a ze Steamu tylko jakieś 60 procent. Przy czym początkowo to jeszcze była jakaś wartość dodana, bo sklep ten rzeczywiście pomagał w promocji, teraz praktyka wygląda tak, że musisz sam nakręcić całą sprzedaż, a płacisz monopolistycznie 30 procent frycowego.



## THE MOONWALLS

**Ze względu na to, że tworzę gry niszowe, przeznaczone dla wąskiej grupy klientów, nie uzyskuję znaczących zysków z ich sprzedaży odbiorcom końcowym. Są to pieniądze dobre jak na wysokość kosztów życia w Polsce (Marcin prosił, żeby nie podawać szczegółów, ale mówimy o miesięcznym przychodzie porównywalnym z zarobkami seniora w porządnej firmie IT), jednak niewystarczające, żeby móc komfortowo prowadzić większe studio deweloperskie. Z drugiej jednak strony znalazłem bardzo skuteczny sposób komercjalizacji moich tytułów. Okazało się, że mimo iż niszowe – moje gry są regularnie nominowane do międzynarodowych nagród dla tytułów indie. Wykorzystuję możliwości wystawiennicze, jakie dają mi te nominacje, jeżdżę po świecie i pozyskuję regionalnych partnerów biznesowych – sklepy działające w sieci, ale na rynkach lokalnych. Przygotowuję dla nich zlokalizowane wersje moich programów. Dzięki wypłacanym przez nich zaliczkom, a także skumulowanemu zyskom ze sprzedaży z powodzeniem działam w branży gier już przez dekadę i pozostaje ona moim głównym źródłem utrzymania. Opowiadałem o tym na GDC i GIC (stream z tego drugiego ciągu jest w sieci).**

# INDYKARTIUM



## PHOBIA GAME STUDIO

Niestety nie mogę podać dokładnych kwot. Carriona sprzedaliśmy od premiery (23 lipca) do teraz około 350 tysięcy sztuk, mamy też bardzo dobry kontrakt na Game Passa. To zasługa Devolvera, bo bez nich Game Passa najpewniej w ogóle by nie było, a jeśli już, to na pewno na dużo gorszych warunkach. Po stronie kosztów są (z grubsza) trzy osoby pracujące nad grą przez trzy lata i nie taki znowu mały jak na indyjskie standardy budżet marketingowy (znów zasługa Devolvera). Niezła sprzedaż w połączeniu z przychodem z Game Passa sprawiła, że gra nie tylko bardzo szybko się zwróciła, ale i bez cienia wątpliwości osiągnęła sukces finansowy. Z obserwacji: wydaje mi się, że Switch już jakiś czas temu przestał być indyjskim eldorado. Jeszcze nie tak dawno krążyła opinia, że właściwie wystarczyło tylko wydać grę na Switcha, żeby odnieść sukces. Teraz jest na nim tyle

gier, że wcale nie jest łatwo się przebić i nie wystarczy mieć tytuł, w który się dobrze gra na tej konsoli, ale też trzeba się wpisać w gusty jej właścicieli. O ile na Steamie Carrion ładną chwilę powisiał na pierwszym miejscu w czołówce sprzedaży, o tyle na Switchu chyba w żadnym momencie nam się ta sztuka nie udało (co nie znaczy, że ta wersja jest porażką, bo i tak się sprzedawała naprawdę nieźle, a i bardzo ładnie się przyjęły switchowe wydania fizyczne, które nam ogarnia Special Reserve Games).

To chyba tyle z rzeczy, które mi przychodzą do głowy. Chętnie bym opowiedział więcej, ale NDA i ogólnie musimy uważać, żeby nie podpaść platformom, z których korzystamy. Narobiliśmy problemów nie tylko sobie, ale i Devolverowi, szkoda byłoby to zaprzepaścić, bo dobrze nam się z nimi współpracuje.



## ROMAN STUDIO

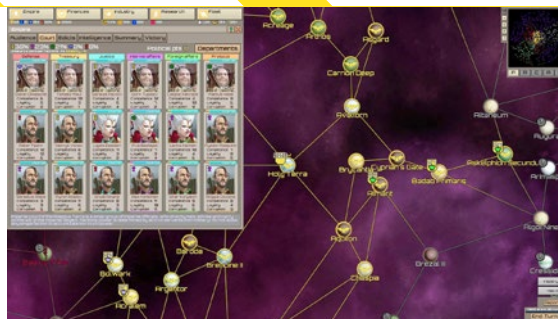
Działamy w kilka osób po godzinach, bez wielkiego parcia na kasę, bardziej chodzi o rozwijanie swoich umiejętności i zdobywanie doświadczeń. DevLife na razie wyszedł w wersji Early Access, szlifujemy i zbieramy chętnych na pełną wersję. Od premiery w połowie sierpnia do końca listopada sprzedaliśmy niecałe tysiąc sztuk za w sumie 5 tysięcy dolarów. Może nie tyle obserwacja, co komentarz: wielu małych twórców wierzy, że ich gra sprzeda się w dziesiątkach tysięcy kopii w pierwszym miesiącu od debiutu. Hej, przecież Steam to taka wielka platforma z ogromnym potencjałem i milionami użytkowników, wystarczy dobry pomysł! A później... gracze to weryfikują. Lepiej się skupić na dostarczeniu jak najlepszej gry i nie myśleć o słupkach. Lepiej dać się pozytywnie zaskoczyć, niż zostać oblanym kubkiem zimnej wody.



## SILVER LEMUR GAMES

**W ciągu czterech lat od premiery Stellar Monarch zarobił powyżej 200 tysięcy dolarów, chodzi o bazową grę. Niestety nie mogę podać rozbicia na platformy/sklepy. Były okazjonalne obniżki ceny, ale niewielkie, i tytuł nigdy nie trafił do tanich zestawów. Oprócz tego były pieniądze za dodatkowe rozszerzenia i DLC.**

Jak to się rozkładało w czasie? Ogon jest bardzo długi i naprawdę tłusty. Nie wierzę w to, że „gra ma się zwrócić w pierwszym miesiącu/tygodniu”. To, że ma się sprzedawać zaraz na początku, a potem to jakieś fistaszki, to albo już nieaktualne, albo dotyczy tylko gier AAA. Moje dane na to nie wskazują, raczej wygląda na to, że jak wydasz grę, to masz stały dochód przez dłuższy czas. Być może to tylko kwestia mojej perspektywy, może w większych teamach i przy innej skali kosztów to wygląda inaczej. Przy czym ja uaktualniam i dbam o moje gry przez lata po wydaniu. Może to inaczej wyglądać, jeżeli się tytuł wyda i porzuci. Acz to tylko spekulacja. Mam jeszcze taką obserwację: niezależni deweloperzy chyba nie doceniają dodatków. Ja byłem pozytywnie zaskoczony. Wiele osób popełnia błąd,



widząc, że pieniądze zarobione na DLC w porównaniu do bazowej gry są dużo mniejsze, ale nie uwzględnia, że ona sprzedaje się znacznie dłużej. Nie porównują też wysiłku włożonego w samo napisanie gry i w przygotowanie dodatków. Wkład pracy do zarobku DLC potrafi wypaść znacznie lepiej od samej wersji podstawowej, zwrot z inwestycji jest niesamowity. Zmiany algorytmów przez Steam specjalnie nie wpływały na sprzedaż, zresztą oni ciągle coś zmieniają, więc nie do końca wiadomo, co z czym porównywać. Ale ogólnie to mam takie wrażenie, że sprzedaż ciągle spada, globalnie niejako...

## SOBSTEL.ORG

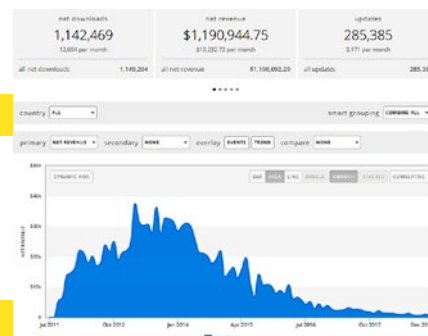


**Żeby było jasne, o czym mówimy: Hydro-puzzle – mała gierka mobilna pisana po godzinach. Mocno niszowa. Długo czas bawiłem się, zonglując między wersją darmową i płatną, testując efekty, ale koniec końców zostawiłem wyłącznie darmową.** Na Google Play zarobiłem około 500 złotych, nie mogę znaleźć dokładnych ściągnięć, na pewno ponad tysiąc. Na App Store sprzedaż wypadła trochę lepiej, ale też bez cudów: poniżej 3 tysięcy złotych (sprzedałem około 750, mniej więcej 55,5 tysięcy sztuk za darmo, w sumie około 60 tysięcy pobrań, mnie cieszy).

Obserwacje: przede wszystkim marketing oparty na płatnych reklamach na Twitterze, Facebooku itd. w ogóle się nie opłaca przy grze za kilka złotych (konwersja na poziomie powyżej 10 złotych, bez sensu). Hint/sztuczka na App Store: zmienić grę na jeden–dwa dni na darmową, a potem wrócić do wersji płatnej. Różne automaty łapią i publikują promocje, robi się ogromny skok pobrań, ale też potem przez kilka(naście) dni widać efekt w sprzedaży płatnej. No tylko ciągle mówimy o setkach złotych.

## ANONIM 1

**Kilka lat było fajnie, ale mimo dbania i rozwijania w końcu doszliśmy do ściany i musieliśmy zamknąć interes.** Na wykresie lepszy tytuł, próbowaliśmy pójść za ciosem i w październiku 2012 roku wydaliśmy drugi, ale nie osiągnął nawet 10 procent tego.



## ANONIM 2

**Z nie swojej winy zaliczyłem poważny falstart z premierą i nie wiadomo, jak to się odbiło na całkowitej sprzedaży.**

W ciągu pierwszych tygodni zeszło ponad 200 sztuk. W tej chwili jest stabilnie, tak się powolutku sączy, na poziomie jednej–trzech sztuk dziennie, podskakując czasem do 10 w weekend. Co wiem na podstawie dotychczasowych doświadczeń – że reklamy na Facebooku się nie opłacają, już lepiej zainwestować w youtubera, oraz że wybieranie wydawcy to loteria. Nawet jak spieprzy się premierę, to jest opcja na powolne kapanie – mnie starczy akurat na ZUS, ale nowego projektu za to nie stworzę. I polecam nie ryzykować, tylko robić pierwszy projekt jako mały i po godzinach.

## ANONIM 3

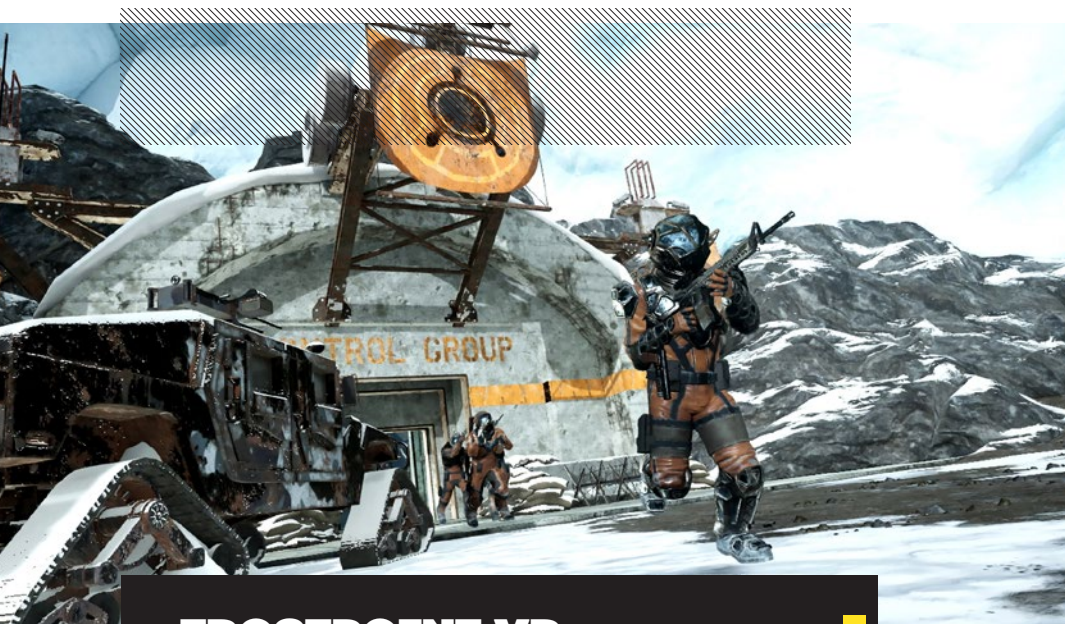
**Napisałem dziesiątki gier, część za darmo, część za pieniądze, ale jako wyrobnik, więc się nie liczy.** Pełną kontrolę nad tytułem, który koniec końców przyniósł mi pieniądze, miałem przy trzech grach. Na jednej zarobiłem 2 złote, na drugiej 11 dolarów. Najlepiej wyszedłem na trzeciej, ale to była sytuacja wyjątkowa, bo znalazł się ktoś gotowy zainwestować 100 tysięcy w mój pomysł. Mogłem spokojnie przez rok pracować, nie szarpiąc się o pieniądze. Z tego, co wiem, inwestor wyszedł na swoje, powinienem już nawet zacząć dostawać jakieś dodatkowe tantiemy. Akurat starczy na tankowanie, ale teraz pandemia, pracuję z domu i dużo nie jeżdżę.

## ANONIM 4

**19 dolarów w ciągu pierwszego miesiąca od premiery na Steamie.** Albo napisz, że 26, brutto lepiej wygląda. Ani przez chwilę nie miałem złudzeń, że to jest gra mająca szansę na sukces, bardziej chodziło o moralne zwycięstwo i dokończenie rozgrzebanego projektu, ale liczyłem, że mi się te zainwestowane w półkowe 100 dolarów zwróci. Zaczynam wątpić.

**W GRACH NA PECETA WIADOMO, ŻE ZA PORUSZANIE SIĘ ODPOWIADAJĄ KLAWISZE WASD, OBRÓT GŁOWY TO RUCH MYSZKA, A STRZAŁ ALBO INNA CZYNNOŚĆ – KLIKNIĘCIE LEWEGO PRZYCI-SKU. DZIĘKI TEMU MOŻNA WŁAŚCIWIE Z MIEJSCA GRAĆ W DO-WOLNY TYTUŁ AKCJI, WYKORZYSTAĆ JUŻ WYUCZONE ODRUCHY I NIE TRACIĆ CZASU NA ROZKMINIANIE INTERFEJSU. NATOMIAST W GRACH VR NIE MA JESZCZE TAKIEJ JEDNORODNOŚCI, A TWÓR-CY CIĄGŁE EKSPERYMENTUJĄ Z INTERFEJSEM. DLATEGO TAK WAŻNE W ŚWIECIE VR JEST WŁAŚCIWE WPROWADZENIE DO GRY.**

User.Jama



## FROSTPOINT VR

To drużynowa strzelanka, która wygląda jak milion dolarów. Do wyboru jest cały arsenał broni, dla każdego coś dobrego, w tym karabiny, które przy ogniu ciągłym uciekają prawie pionowo w górę. Wejście w rozgrywkę jest w miarę intuicyjne, występuje tu znany mechanizm zwolnienia magazynka, sięganie do paska i ładowanie nowego. Potem wolną ręką trzeba przeładować broń. Sam jestem zwolennikiem robienia wszystkiego przyciskiem na kontrolerze, bo szybciej, ale tu nie ma takiego ustawienia. Silny, zwarty, gotowy ruszasz na misję i tu zaczynają się schody. Żeby wejść do gry, musi zebrać się drużyna złożona z czterech osób. Jeśli masz trzech znajomych z goglami VR oraz grą Frostpoint, to jesteś w domu. W innym wypadku czekasz i czekasz, i czekasz. Choć gra działa nie tylko na goglach Vive, to niestety gotowych do gry wojowników jest za mało, żeby w dowolnej chwili rzucić się w wir wydarzeń. Poza tym nie ma jak samemu potrenować przed wejściem na arenę w mroźnym arktycznym świecie. Wchodzisz i robisz z siebie mielonkę. Twórcy gry zapowiadają, że pracują nad możliwością gry solo z botami, co znacząco poprawi sytuację.





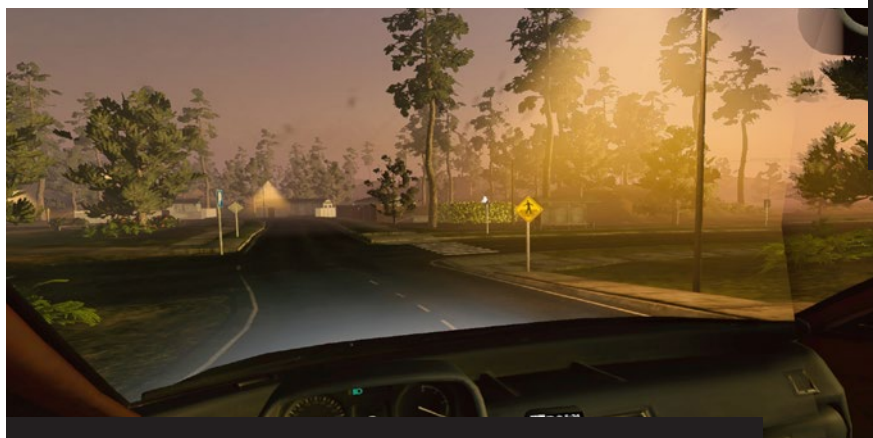
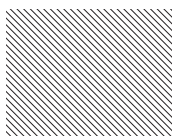
## YOREN

**Gra akcji w świecie fantasy z elementami RPG.** Jesteś czarodziejem, który walczy z potworami za pomocą runów, które kreślimy w powietrzu gestem. Pierwsze dwa runy to pozioma kreska i kółko, więc nawet ciężko się pomylić. Mamy tu kilka krain do wyboru, w jednej są wielkie czarne pająki w zimowym lesie, w innej wielki robak drążący ziemię pośrodku kanionu, krewny potwór z jednego z odcinków „The Mandalorian”. Graficznie rzecz wygląda nadspodziewanie dobrze, człowiek chce od razu wskoczyć w jakąś walkę, ale tutaj tutorial jest jak cerber, jak nie zrobisz tego, czego chce, to nie wpuści. Gram na Cosmosie i natknąłem się tu na pewien psikus. Żeby przejść dalej, trzeba wcisnąć spust. Wciskam i nic. Akurat na kontrolerach Cosmosa twórcy gry zażyczyli sobie wcisnięcia bumpera, czyli przycisku nad spustem, którego używam tak rzadko, że zapomniałem, że tam jest.



## STARGAZE

**Znajdujesz się na skrawku skały zawieszonyj gdzieś w kosmosie. Jest tu urządzone małe laboratorium z wielkim teleskopem, notatnikiem, aparatem i innymi przyrządami.** Konwencja jest baśniowa, wcielasz się w astronoma, który majstrując gałkami i dźwigniami przy teleskopie, rozwiązuje różne łamigłówki. Postępy zapisujemy gęsim piórem w notesie, czasem wkleimy tam fotografię. Akurat przy tej czynności niechcący zbiłem szklankę, która stała na moim prawdziwym biurku. Tytuł świetnie nadaje się do grania na siedząco i z początku wprowadzenie jest wzorowe. Pokazano kawę na ławę, co trzeba zrobić, jakim przyrządem, którą gałką. Wszystko idzie jak z płatka i nagle tutorial się kończy, a my czujemy się jak ryba wyrzucona z wody. Warto byłoby skorzystać z dobrych wzorców konsolowych. Tam jak bohater zbyt długo nie robi postępów lub stoi w miejscu, to gra oferuje podpowiedź.



## THIEF SIMULATOR VR

**Jeśli kiedyś zastanawiałeś się, jak to jest być złodziejem, to bez szkody dla siebie i innych możesz się o tym przekonać w wirtualnej rzeczywistości.** Podstawowe narzędzia złodzieja to łom, latarka i samochód. Oczywiście jest jeszcze plecak na fanty. Kiedy włamujesz się do domu, musisz być dyskretny, ale jako początkujący złodziej nie umiesz jeszcze skutecznie gmerać w zamkach. Zostaje łom, który jest głośny. Włamy robisz nocną porą, kiedy na ulicach kręci się mniej ludzi, mimo to trzeba ostrożnie świecić latarką, czasem kucać, kiedy sąsiad wypatruje. Towar też trzeba umieć selekcjonować szybko i sprawnie, w końcu plecak ma ograniczoną pojemność, a chodzi o to, by osiągnąć maksymalny zysk. Ulatniając się z miejsca akcji samochodem, trzeba z kolei uważać, żeby nie zawadzić o jakiś hydrant, bo to zwraca uwagę, a naprawy wozu kosztują. Ze wszystkich omawianych gier to właśnie tutaj wprowadzenie było najlepsze. Wszystkie czynności na początku są dokładnie opisane i przećwiczone krok po kroku. Nie ma dziwnych kombinacji z klawiszami, nie drapałem się w głowę, co autor miał na myśli. Ustawienia przemieszczania się czy sposobu obracania bohatera można wybrać i co najważniejsze – wypróbować wszystkie możliwości przed zatwierdzeniem.





# RETRO EXPRESS

Kłeska urodzaju. Co miesiąc sprawdzam kilkanaście nowych gier na stare komputery, by wybrać kilka, o których warto wspomnieć w magazynie. Niestety (lub raczej stety) tych bardzo dobrych lub dobrych jest tyle, że nasza rubryka nie pomieści wszystkich zasługujących choćby na krótką wzmiankę tytułów. Nie tracąc więc cennego miejsca na wstępy, przechodzimy do rzeczy, a po więcej zapraszamy do redakcyjnego bloga Pixelpost.

Bartłomiej Kluska



## Danterrifik II

**TOKUSOFT**

**ZX SPECTRUM 128K**

KOSZMAR POWRACA. PIERWSZA CZĘŚĆ, W KTÓREJ BOHATER W POSZUKIWANIU WŁASNEJ DUSZY PRZEMIERZAŁ PIEKIELNE CZELUŚCI, WYCISNĘŁA Z OCZU GRACZY WIELE ŁEZ. CZĘŚĆ DRUGA JEST JESZCZE GORSZA. TO ZNACZY LEPSZA.

Danterrifik II to starszokolna zręcznościówka, w której penetrujemy najmroczniejsze zakamarki umysłu bohatera. Czyli przechodzimy kolejne plansze, na których skaczemy po platformach, zbieramy fiołki

z lekarstwem pozwalające nam zachować zdrowie psychiczne, unikamy przeszkadzajek (kontakt z nimi kończy się oczywiście natychmiastowym zgonem) i wędrujemy w kierunku wyjścia do następnego etapu. Słowem: nic ponad to, co widzieliśmy już wieki temu w takim Manic Minerze.



Przygody górnika Willy'ego to jednak przy Danterrifik II kaszka z mleczkiem! Ta gra jest przerażająco wręcz trudna i nie wybacza błędów. Skok wykonany ułamek sekundy za późno - tracimy życie. Piksel za daleko - kolejne życie bezpowrotnie przepadło. I tak zgon za zgonem ułatwiają się nasze marzenia o dotarciu do ekranu z napisem „congratulations”, coraz bliższa natomiast staje się perspektywa zobaczenia tego, na którym widnieje przykry komunikat „game over”. No cóż. Tych najwytrwalszych gra zachwyci mrocznymi grafikami poziomów reprezentującymi wizje chorego umysłu protagonisty, halucynacje i wspomnienia z piekła. Warte pochwały są także wpadające w ucho melodie. Kolejny atut Danterrifik II to urozmaicone poziomy: w niektórych panuje całkowita ciemność, w innych trzeba sterować kilkoma postaciami jednocześnie. Wada: do dyspozycji gracza jest zaledwie pięćdziesiąt żyć!



## Wiz: Quest for the Magic Lantern

MUTATION SOFTWARE

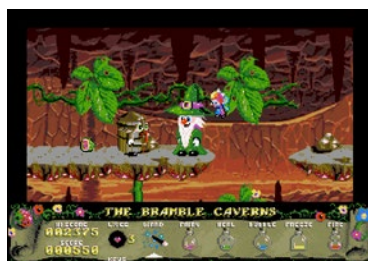
AMIGA AGA

OCZYWIŚCIE AMIGOWI WETERANI NIE DADZĄ SIĘ NABRAĆ NA TAK PROSTĄ SZTUCZKĘ, ALE UPREDZĘMY NOWICJUSZY: NIECH WAS NIE ZWIEDZIE BAŚNIOWA GRAFIKA. TA PLATFORMÓWKA JEST NAPRAWDĘ DIABLO TRUDNA.

Nic w tym dziwnego, bo jej autorzy świetnie pamiętają czasy, gdy takie właśnie - wymagające precyzji i refleksu oraz niewybaczające błędów - były wszystkie zręcznościówki. Ba!, Mutation Software samo robiło wtedy gry (Cyberpunks, Tin Toy...), teraz zaś powraca, by sprawdzić, czy nadal potrafi wyprodukować amigowy hit.



✦ Choć gra wygląda jak kreskówka, główni bohaterowie większości kreskówek nie giną aż tak często jak protagonista Wiz.



I czy amigowcy nadal potrafią grać w gry w starym stylu. Tu otrzymują platformówkę z czarodziejem w roli głównej, w której trzeba przemierzać kolejne bajkowe krainy, eliminować wrogów (czarodziejską różdżką lub klasycznym naskokiem na głowę), rozwiązywać proste zagadki, a przy

okazji cieszyć oko świetną grafiką i ucho klimatycznymi melodiami. Na pochwałę zasługuje też system magicznych eliksirów, pozwalających sprawniej pokonywać przeciwników i przeszkody terenowe. Jeśli czegoś można by sobie życzyć, to chyba tylko tego, by zapas żyć głównego bohatera nie kurczył się tak szybko. Lub żeby autor tej rubryki był młodszy i zachował dawną sprawność w obsłudze joysticka. Na to ostatnie, o ile nam wiadomo, nie ma jednak magicznego eliksiru...

## The Abduction of Oscar Z

DREAMIN' BITS

AMSTRAD CPC

TAKIE PRZYGODY ZDARZAJĄ SIĘ GŁÓWNIEMIE CIEKAWSKIM DZIECIAKOM. TROPIĄC ZŁODZIEJA ZWIERZĄT, KTÓRE OD PEWNEGO CZASU GINĄ Z FARMY JEGO RODZICÓW, OSCAR PRZEKONUJE SIĘ, ŻE PORYWACZEM JEST... KOSMITA, I SAM ZOSTAJE JEGO KOLEJNĄ OFIARĄ! DLA CHŁOPCA TO OCZYWIŚCIE DRAMAT, DLA GRACZY - OKAZJA, BY ZMIERZYĆ SIĘ ZE ZNAKOMITĄ, PRZYGOTOWYWANĄ PRZEZ WIELE LAT PLATFORMÓWKĄ.

By uratować zwierzaki i siebie oraz powrócić do domu, młody człowiek będzie musiał wykazać się uwagą i wytrzymałością, przede wszystkim zaś refleksem. Trzeba tu pędzić przed siebie, skakać, robić uniki,



✦ Porwany przez kosmitę Oscar szybko przechodzi do kontrofensywy: w grze to on goni kidnapera!

zjadać dodające energii owoce, rozprawiać się z kosmicznymi przeszkodzajkami, by dotrzeć do następnego porwanego przedstawiciela ziemskiej fauny przed kidnaporem. Ten ostatni, na szczęście, okazuje się dość niezdarzy (choć oczywiście błędem byłoby lekceważenie przeciwnika), co daje nadzieję na happy end. Nie grozi nam też nuda: kolejne poziomy to nie tylko - jak w wielu ośmiobitowych platformówkach - nowe grafiki

te! i przeciwników, ale także nowe wyzwania (jest nawet okazja, by polatać UFO!). Warto również dodać, że nie tylko Pixel zachwylił się tą grą. Porwanie Oscara Z to laureat ostatniej edycji cieszącego się dużą renomą wśród użytkowników Amstrada konkursu #CPCRetroDev.

# PIXEL KIDS

ŚWIĘTA ZA NAMI, NAJTRUDNIEJSZE ZAKUPOWE DECYZJE RÓWNIEŻ, WIĘC NA SPOKOJNIE MOŻNA POMYŚLEĆ O KOLEJNYCH WYZWANIACH. W TEJ RUBRYCE PRZYGLĄDAMY SIĘ NIE TYLKO SAMYM GROM, ALE RÓWNIEŻ PRODUKTOM Z ICH OKOLIC – JAK CHOĆBY OPISYWANE PONIŻEJ PI 400 – POMAGAJĄCYM NAM W ŻYCIU CODZIENNYM ZAPANOWAĆ NAD POTRZEBAMI MALUCHÓW.

■ Paweł Schreiber ■ MRW ■ Sos

## Raspberry Pi 400

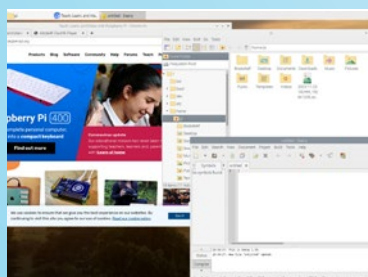
### Raspberry

**WIEK – 8+**

**Fundacja Raspberry Pi wydała swój najnowszy produkt, Raspberry Pi 400. Tym razem jest to komputer zintegrowany z klawiaturą na wzór starych ośmiobitowców.**

W zestawie mamy też mysz, ładowarkę, kabel HDMI, kartę microSD z zainstalowanym systemem oraz podręcznik użytkownika zawierający przystępnie podane podstawy nie tylko programowania, ale także budowy urządzeń elektronicznych sterowanych przez Pi 400. Można też nabyć sam komputer za trochę niższą cenę, ale podręcznik jest napisany świetnie zarówno dla najmłodszych, jak i dla młodzieży, więc warto w niego zainwestować. Niestety nie jest dostępny w języku polskim, ale dla bystrzaka nie powinien to być problem, zresztą jego darmowy PDF można pobrać ze strony i ocenić samemu.

Według mnie Raspberry Pi 400 to aktualnie najlepszy pomysł na naukę programowania dla dzieciaków na rynku i świetny prezent pod choinkę (o ile uda nam się go zdobyć). System Linux ogranicza zasób gier i wymusza ciągle kombinowanie, narzędzia są dostępne za darmo w repozytoriach, a i zdalne lekcje bez problemu powinny na nim działać. I tak jak wszystkie produkty fundacji miały charakter edukacyjny, tak tym razem mamy do czynienia z urządzeniem, które według mnie jest małą rewolucją na rynku, chociażby ze względu na cenę. A pamiętajmy, że jak już roboty zabiorą nam wszystkim pracę, to ich programowanie będzie w przyszłości jedynym zawodem, więc mając na uwadze przyszłość naszych szkrabów, warto zainwestować w ich umiejętności. (MK)



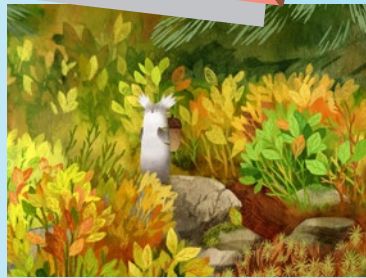


## Tukoni

Oksana Bula/Alexey Furman, 2020, PC

WIEK – 4+

Kiedy bohaterem gry jest mały, puchaty leśny duszek z uszami, które trochę przypominają normalne uszy, a trochę rogi jelenia, kiedy stworek jest pięknie namalowany farbami i wygląda, jakby właśnie wyszedł ze świetnej książki obrazkowej dla dzieci, ba, kiedy rzeczywiście z niej wyszedł, bo gra jest adaptacją popularnego ukraińskiego cyklu książek dla dzieci, malowanego przez Oksanę Bulę – to wiadomo, że będzie dobrze. Tukoni to krótka, darmowa przygodówka trochę w duchu gier Amanita Design – piękna oprawa wizualna, trochę prostych zagadek i gromadka pocziwych bohaterów porozumiewających się bez użycia słów. Autorka książek, na których jest oparty tytuł, sama odpowiada za ręcznie malowaną oprawę wizualną, więc w zasadzie trafiamy do pięknej, ożywionej książki obrazkowej. Widać, że wszystko zrobiono tu z sercem – każdy listek i każde źdźbło trawy. Szkoda tylko, że gra jest taka krótka – mam nadzieję, że jej autorzy wezmą sobie do serca oceny na Steamie (na razie 97 procent pozytywnych na 1027) i zrobią z króciutkiego, uroczego drobiazgu pełnoprawną produkcję. Czasami myślę sobie, że przepiękne światy książek obrazkowych powinny być w grach dużo częściej obecne – Tukoni pokazuje, w jakim kierunku może to iść. (PS)



## Psi Patrol: Kosmopieski ratują Zatokę Przygód

Outright Games

WIEK – 3+

**Serial o chłopcu i pieskach, które pomagają bezradnym dorosłym i ratują ich z wielu tarapatów, okazał się doskonałą podstawą do stworzenia gry wideo. Zrobionej z myślą o dzieciach, a nie towarzyszących im dorosłych.**

Pierwsza część Psiego Patrolu oparta na popularnym serialu (i serii zabawek) była prostą platformówką, w której pieski poruszały się w dwóch wymiarach. Wyglądała zupełnie jak odcinki cyklu – dzięki prostej animacji oryginału łatwo było przenieść ją na język gry wideo. Pozbawiona przemocy, dostosowana do umiejętności przedszkolaka (dziecko mogło grać bez nadzoru), z prostymi zadaniami i zagadkami, w całości mówiona – była doskonałym wejściem w świat gier.

Druga część przenosi zabawę na następny poziom – tym razem rozgrywka jest trójwymiarowa. Nadal nie ma przemocy, doszło za to wiele

dodatkowych atrakcji. Pieski, dzięki kontaktowi z meteorytem, zdobyły superbohaterkie moce, dzięki którym mogą jeszcze lepiej radzić sobie z przeszkodami. Typowa misja składa się z kilku części. Czasem zawiera specjalny etap, w którym czworonóg porusza się w charakterystyczny dla siebie sposób (Skye leci, omijając balony, Everest pruje pługiem przez zaśnieżoną autostradę, Zuma nurkuje). Plansza jest trójwymiarowym, prostym labiryntem, przemierzonym przez dwa pieski, między którymi przełącza się gracz (podobnie jak w grach Lego). Przebycie go wymaga korzystania z psich umiejętności – czasem trzeba rozwiertić ścianę, czasem zbudować coś z recyklingu – misja zmienia się wtedy w minigrę wymagającą odpowiedniego naciskania przycisków.

Można też – jak w pierwszej grze – zbierać rozrzucone po planszy odznaki (trzy) i przysmaki (zwykle 250). Tym razem za zbieranie



tych drugich oprócz poczucia dobrze spełnionego obowiązku odblokowujemy różne nagrody – ilustracje (przedstawiające postacie i miejsca z Zatoki Przygód) oraz minigrę. Jedną z nich jest słynna „Hop hop boogie” („Pup Pup Boogie”) – znana z serialu psia wersja Dance Dance Revolution. W przeciwieństwie do „dorosłych” gier rytmicznych jest prosta i niespieszna, natomiast wygląda zupełnie jak z bajki. Gra ma pełny polski dubbing i napisy. (MRW)

BO STRIKING DISTANCE TO NIE TYLKO GLEN SCHOFIELD

# W OCZEKIWANIU

NA NAJSTRASZNIJSZĄ GRĘ, JAKĄ KIEDYKOLWIEK STWORZONO

Jednym z najgorętszych projektów, jakie ujawniono w trakcie TGA 2020, jest The Callisto Protocol.

Z **Christopherem Stone'em**, dyrektorem kreatywnym studia Striking Distance, rozmawia Szymon Góraj.

**Q** Jak widać, dzisiejsze trudne czasy nie przeszkodziły The Striking Distance w rozwoju?

Nie, cały czas idziemy do przodu. Mam to szczęście, że jestem częścią przemysłu, który może kontynuować pracę i odnosić sukcesy pomimo całego tego szaleństwa na świecie. Mamy świetny skład weteranów ze średnią szesnastu lat doświadczenia zawodowego w studiu liczącym około stu pięćdziesięciu ludzi.

**Q** Przy okazji musieliście oczywiście przejść w tryb home office. Czy mieliście trudności z zaadaptowaniem się do tych warunków?

To interesujące doświadczenie. Mamy wielkie studio ze specjalną sceną do pracy nad motion capture, z którego na szczęście możemy korzystać. Podczas gdy większość ekipy pracuje z domu, mój zespół od czasu do czasu wpada, by podzielać nad animacjami. Ale poza tym faktycznie pracujemy w naszych mieszkaniach.

**Q** Pierwszy zwiastun The Callisto Protocol był bardziej zapowiedzią tego, co dostaniemy, jednak mimo to pokazaliście w nim kilka ciekawych kadrów.

Jak wynika z materiałów prasowych, akcja ma miejsce w więzieniu na innej planecie. Moje pierwsze skojarzenie po obejrzeniu traileru to skrzyżowanie klimatów gry *Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* ze stylistyką „Obcego”. A jak ty byś to określił?

To zdecydowanie survival horror. Choć będziemy łączyć ze sobą kilka motywów, nasz cel jest jasny: chcemy stworzyć najstraszniejszą grę, jaka kiedykolwiek powstała. Pracuję wraz z Glenem Schofieldem już od ponad dwudziestu lat i odkąd przyczyniliśmy się do stworzenia franczyzy *Dead Space*, chcieliśmy wziąć się za kolejny horror. W zespole mamy sporo osób, które pracowały przy tej serii i są fanami gatunku. Jest to dla nas swojego rodzaju spełnienie marzeń.

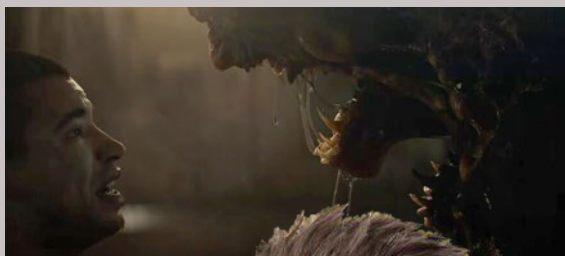
**Q** Krótko przed naszą rozmową przypomniał mi się fragment czytanej dawno temu recenzji *Dead Space*. Nie pamiętam dokładnych słów, ale padło niezwykle celne porównanie do filmów Quentina Tarantino. Wasza gra również złożona jest z zapożyczeń z wielu klasyków - w tym przypadku można wymienić takie tytuły jak *BioShock* czy *Resident Evil* bądź film „Coś”

Chris Stone zjadł zęby na serii *Call of Duty*, koordynując prace nad animacjami i motion capture w *WWII*, *Advanced Warfare* oraz *Modern Warfare 3*.



Współpraca z wielkimi markami pozwoliła mu pracować z wieloma osobistościami, wśród których znajdują się Troy Baker czy Josh Duhamel.





✚ Nie, to nie jest artystyczna interpretacja ikonicznego ujęcia Ellen Ripley z *Obcym*, tylko kadr ze zwiastuna *The Callisto Protocol*.

**PIXEL  
WYWIAD**



**AKCJA STRIKING DISTANCE MA  
MIEJSCE W UNIWERSUM PUBG,  
TYLKO TRZYSTA LAT PÓŹNIEJ.**

- ale stanowi integralne, oryginalne doświadczenie. Wydaje się, że na coś podobnego będziemy mogli liczyć w przypadku The Callisto Protocol?

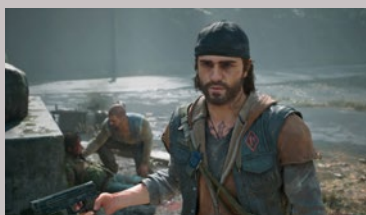
Czerpiemy z wielu mediów - ciągle w coś gramy, oglądamy horrory, filmy akcji etc. Jesteśmy przesiąknięci popkulturą. Sam jestem graczem, zaliczam też nałogowo filmy. Mamy zupełnie inne czasy od tych, w których powstało Dead Space. Możemy teraz robić znacznie więcej rzeczy, które wtedy nie były możliwe. Rozwinęły się możliwości graficzne konsol i pecetów, które teraz umożliwiają tworzenie realistycznych światów. Wszystko to pozwala nam tworzyć nowy typ horroru. Jednak w dalszym ciągu nie tracimy z oczu klasyków. Na przykład „Halloween” był dla mnie jednym z najstraszniejszych horrorów wszech czasów. I nie z powodu krwawych czy drastycznych scen. To gra światła, dźwięku czy wreszcie wyczucie czasu zrobiły największą robotę. Szczególnie to ostatnie jest najmniej doceniane. Zaledwie kilka sekund pomiędzy jednym a drugim momentem może zadecydować, czy zbudujemy straszną scenę, czy trafimy w fałszywe nuty. Zwracanie uwagi na takie elementy pozwala nam stworzyć coś lepszego.

**Q** Jeśli dobrze pamiętam, akcja The Callisto Protocol toczy się kilkaset lat w przyszłości. Macie zamiar zagłębić się w kontekst tego nieokreślonego świata, czy raczej skupicie się na samym środowisku widzianym w grze?

Tak, fabuła ma miejsce w 2320 roku na Kallisto, księżycu Jowisza, określanym także jako Martwy Księżyc. Brzmi to nieco ironicznie ze względu na charakter rozgrywki, ale gdy szukaliśmy lokalizacji na więzienie Black Iron, to pasował on świetnie. To zimny, opustoszały świat, który ma kilka wspólnych cech ze słynnym więzieniem Alcatraz. Ścisły nadzór ze strony strażników, nikt nie chciałby się w nim znaleźć - wszystko się zgadza i daje obiecujące fundamenty pod całą historię. W trakcie rozgrywki świat zostanie szerzej przedstawiony, jednak w głównej mierze koncentrujemy się na doświadczeniu z Black Iron. Samo więzienie, nawet bez tych wszystkich potworów, jest przerażające.

**Q** Wyprowadziłeś trochę moje kolejne pytanie. Jeżeli chodzi zatem o więźniów, w takich warunkach nie ma raczej miejsca na drobnych złodziejasków czy politycznych skazańców?

**+** Deacon St. John z Days Gone to ostatnimi czasy jeden z ciekawszych protagonistów w grach. Chris Stone dołożył sporą cegiełkę do jego kreacji.



## STONE ZDOBYŁ WRAZ Z KOLEJNYMI EKIPAMI MNÓSTWO BRANŻOWYCH NAGRÓD – W TYM BAFTĘ, DICE I IGDA.

Tak, zdecydowanie nie jest to miejsce dla byle kieszonkowców - wysoki poziom zabezpieczeń jest przeznaczony dla poważnych przestępców. Właśnie takie będzie całe środowisko gry i postacie, z którymi będziemy wchodzić w interakcje.

**Q** Jak dotąd widzieliśmy tylko jednego „obcego” - monstrum, które pojawia się w zapowiedzi. Możesz nieco zdradzić, co nas w tej kwestii czeka?

Spotkamy mnóstwo różnych maszkar. Wracam myślami do mojej pracy nad Dead Space - podobnie jak tam projektujemy potwory jednocześnie dziwne, ale też takie, z którymi w jakiś sposób możemy się utożsamić. Ta ostatnia kwestia jest szczególnie ważna: możliwość zrozumienia, odniesienia się do danej istoty. Spójrz na horrory - są takie, w których po prostu pojawiają się potwory i nic więcej. Ale są też takie, w których na przykład twój najlepszy przyjaciel zmienia się w coś strasznego. I o ile w pierwszym przypadku potwór zostanie po prostu zglądzony i na tym sprawa się zakończy, o tyle w tym drugim dochodzi do wewnętrznej walki, bo widzisz w przemienionym ślady osoby, którą wcześniej znałeś. Robimy jak najgłębszy research pod tym kątem.

**Q** Czego możemy się spodziewać po rozgrywce?

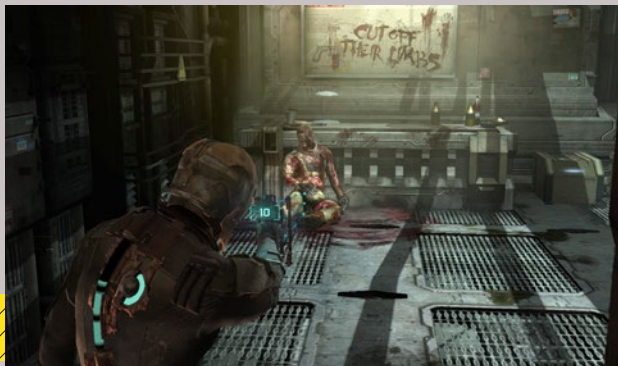
Gra oczywiście będzie w widoku z trzeciej osoby. To był dość prosty wybór, bo w tym trybie widzimy swoją postać i możemy obserwować, jak reaguje na to, co dzieje się wokół. Przerazenie, pot na czole - takich rzeczy nie dostrzeżesz z innej perspektywy. Ważna jest dla nas także kwestia narracji. Staramy się, aby historia jak najmocniej przemówiła do gracza, żeby wczuł się w opowieść od początku do końca.

**Q** A co z bronią? Będzie bardziej konwencjonalna, czy dodacie nowy, futurystyczny oręż?

**+** Pracując nad animacjami, Chris zawsze stara się wraz z daną ekipą dbać o aspekt emocjonalny, niezależnie od gatunku.

**+** Call of Duty WWII oferuje przede wszystkim ciekawy, rozpisany na kilkanaście misji tryb single player. Chwilami przypomina on hollywoodzki film.





We wszystkim, co robimy, staramy się o pewną spójność. Jeżeli chodzi o czas i miejsce, w którym nasz tytuł będzie się rozgrywać, trudno o lepsze połączenie. Więzienie pozwala na to, by oprócz tępych narzędzi móc dorwać się do nowoczesnego uzbrojenia - w końcu nie bez kozery mówimy tutaj o wysokim poziomie ochrony. Nadal jeszcze debatujemy nad konkretnymi możliwościami dla gracza, ale opcji będzie w tym aspekcie mnóstwo.

**Q The Callisto Protocol promowane jest jako horror nowej generacji. Zapewne będzie się to wiązać także z nowoczesnymi efektami?**

Oczywiście. Korzystamy z najnowszych technologii, czerpiąc jednocześnie z doświadczeń ekipy pracującej w przeszłości nad takimi projektami jak Call of Duty. Mając na podorzędziu to, jak również wsparcie w formie motion capture oraz masy nowych narzędzi, możemy w pełni odtwarzać emocje postaci czy kolejne wydarzenia na niesamowitą skalę.

**Q Wszystko świetnie, ale Dead Space i The Callisto Protocol nie są jedynymi godnymi uwagi projektami, w których brałeś czynny udział. Pracujesz w tej branży już dwadzieścia pięć lat. Co cię do niej przyciągnęło?**

Rozpocząłem pracę w czasach, gdy wypuszczano tytuły na pierwsze PlayStation. Jako dziecko zawsze byłem graczem, później poszedłem do szkoły animacji, pracowałem jako reżyser animacji dla EA, potem przez



dekadę rozwijałem franczyzę Call of Duty, następnie przenieśliem się do Sony i przez te lata stałem się dobry w tym, co robię. Teraz jednak jako główny dyrektor kreatywny mam znacznie więcej swobody i możliwości. Mogę poświęcić się pracy nad wieloma innymi aspektami przy projekcie. Jak już wspominałem, sam jestem graczem i dlatego zawsze szczególnie starałem się stworzyć postać, z którą będziemy w stanie się utożsamiać, aby nas obchodziła. Jednak w ogólnym rozrachunku zawsze byłem artystą kładącym nacisk na animację i rozgrywkę - od pozycji na PS1, poprzez Dead Space, Lord of the Rings, na Call of Duty kończąc. Niezależnie od tego, w jakim projekcie brałem udział, dbałem o to, by dodać coś od siebie.

**Q Odnosnie do trochę wcześniejszego okresu: dołączyłeś do projektu Days Gone, gdy prace były już na pewnym etapie. Czy było ci trudno wejść w rytm?**

Wówczas miałem już za sobą dziesięć lat pracy przy serii Call of Duty. Muszę przyznać, że powrót do gry w perspektywie trzeciej osoby był dla mnie czymś ekscytującym, przede wszystkim dzięki możliwości tworzenia głównej postaci, zagłębienia się w ciekawą historię. Żałuję, że nie pojawiłem się w ekipie wcześniej, jednak pomimo tego czerpałem wielką przyjemność z możliwości wpłynięcia na tę znakomitą grę. Choć dopiero The Callisto Protocol uważam za okazję do wdrapania się na prawdziwe wyżyny.

**Q Masz jakieś wstępne plany i nowe wyzwania, które chcesz realizować po zakończeniu prac nad The Callisto Protocol?**

Staram się zazwyczaj w pełni skupiać na danej rzeczy, którą robię. Oczywiście jak każdy mam ambicje, wyznaczam sobie kolejne cele. Jednak przez pewien okres żyję tylko tym projektem. Dołożymy wszelkich starań, aby każdy element gry został odpowiednio dopieszczony i nikt nie mógł powiedzieć, że przy którymś sobie odpuściliśmy. ■

■ Dead Space to jeden z najlepszych survival horrorów XXI wieku, skrzyżowanie klimatów „Coś” i „Obcego” z mechaniką nawiązującą do serii Resident Evil.



# Jest się czego bać

Przeglądając co miesiąc listę nowych indyjskich premier na Steamie, zauważam pewne zależności. Jednym z nich jest zaskakująca popularność horrorów wśród debiutantów.

■ Borek

Rzadko kiedy o tych grach wspominam. Doszedłem do etapu, w którym widząc „horror psychologiczny”, boję się kliknąć, bo trafię na kolejny nawiedzony dom albo opuszczony psychiatryk. Autorzy bardzo chcą i bardzo się starają, ale doświadczenia życiowe przeciętnej dwudziestolatka rzadko kogo predestynują do stworzenia historii, w której przymiotnik „psychologiczny” nie jest wyłącznie objawem nadmiernej wiary w siebie. Trochę trzeba przeżyć i zobaczyć, żeby wyjść poza podstawowe klisze, zrozumieć i docenić bogactwo ścieżek, po których poruszają się ludzkie losy i ludzkie reakcje.

Niemniej jednak obserwacja pozostaje w mocy - temat jest popularny. Połączyło mi się to w głowie z faktem, że ostatnio i w Polsce mamy wysyp horrorów (political pun not intended) i zacząłem się zastanawiać nad tym, kiedy ten wysyp się zaczął.

I o dziwo nie potrafię sobie przypomnieć żadnych tytułów z wczesnych czasów komputerowych. Kiedy wychodziła Elvira: Mistress of the Dark (1990), polskich gier jeszcze praktycznie nie było, ale już w momencie premiery Phantasmagorii (1995) mieliśmy wcale niewiele tytułów. Tyle że dominowały ludycko-przaśne klimaty z Sołtysa i Skauta Kwaternistrza, nie pamiętam żadnych prób stworzenia horroru. W zasadzie wysypało nimi dopiero ostatnio.

Oczywiście może być tak, że ta dzisiejsza popularność horrorów to kwestia mody. Może być tak, że to zawsze była nisza, z przyczyn czysto statystycznych mała nisza na niewielkim rynku rzadko kiedy wydaje owoce. Ale może też za tym kryć się jakaś interesująca, warta zbadania socjologia: komputery u nas były postrzegane jako zabawki i dostawały je dzieci wychowane na popkulturze ugładzonej przez cenzurę PRL (w dzisiejszych kate-

goriach można by ją określić jako sterowaną przez dziadersów z KC). Dobranockowe kreskówki, „Czterej pancerni i pies”, „Kobra” i okazjonalny, emitowany w TVP kryminał dla widzów dorosłych nie sprzyjały rozbudowanej wiedzy o mrocznych klimatach. Wydawane w ograniczonych nakładach książki i niewydawane serie komiksowe też ograniczały powszechną znajomość tej tematyki. Niektóre horrory filmowe trafiały do kin, ale jako dozwolone od lat osiemnastu. Pokątna dystrybucja filmów na kasetach VHS nie była w stanie zmienić ogólnego obrazu, więc przeciętny polski nastolatek próbujący napisać w tamtej dekadzie swoją pierwszą grę mógł być - zupełnie nieświadomie - mocno ograniczony tematycznie i kulturowo. Co więcej, w Polsce w latach dziewięćdziesiątych gry próbowali tworzyć właśnie nastolatki, nie ludzie mający - jak pisząca Phantasmagorię Roberta Williams - ponad czterdzieści lat. W 1988 roku jedenastoletni posiadacz małego Atari grający

z wypiekami w Starquake'a nie miał o horrorach pojęcia, a jego wuj, skądinąd miłośnik „Opętania” i „Egzorcysty”, z politowaniem patrzył na „grę telewizyjną”, do której kupna pod choinkę się dorzucił. Siedem lat później echa tej pokoleniowej różnicy kształtowały polski rynek.

Powyższa „analiza” bardziej nadaje się do felietonu niż poważnego artykułu (ale czego spodziewacie się po felietoniście?), bo oparta jest wyłącznie na intuicji i luźnych przemyśleniach, nie stoją za nią żadne dane. Te wymagałyby solidnych badań. W dodatku napotkałyby poważny problem klasyfikacyjny – które gry uznać za horrory? Czy nawiązująca klimatem oprawa graficzna wystarcza, żeby wrzucić do tej kategorii wydanego w 2004 roku Painkillera, bardzo w swej konstrukcji klasycznego FPS? Albo Bulletstorma z 2011 roku? Czy obecność żądnych krwi zombie, mutantów i obcych wystarcza? Gdzie ustawić granicę? To, jakie przyjmie się kryteria, przesuwają moment pojawienia się pierwszego horroru o kilka lat, a to duża różnica.

Arbitralnie postanowiłem zacząć od dwóch tytułów z 2011 roku – Dead Island i Afterfall: InSanity. Potem była przerwa, a od 2015 roku zaczął się wysyp gier, przy których słowo „horror” coraz lepiej oddawało rzeczywistość. Największą w tym zasługą krakowskiego Bloobera, z tytułu na tytuł coraz sprawniej budującego światy, w których łatwo się bać. Co ważne, w ich grach strach jest wywoływany inteligentnie, przez budowanie nastroju, nie przez proste tricki w postaci dużej ilości krwawych flaków i trywialne szokowanie wyskakującymi przed nosem spowrotniającymi osobliwościami. Co nie znaczy, że nie doceniam osiągnięć innych studiów, konsekwentnie krwawe i obrzydliwe światy Agony, Inner Chains, elementy świata w serii Lust też uważam za godne wspomnienia. Mają wywoływać wstręt i obrzydzenie – i robią to.



**Dead Island (Techland, 2011)**

Wyspa pełna zombie i gracz usiłujący przeżyć i uciec. Nie tyle horror, co survival horror, czyli bardziej chodzi o to, żeby przeżyć, niż o to, żeby się bać. Czasem obie rzeczy idą w parze. Tytuł niewnoszący nic nowego do samych horrorów, ale ugruntował pozycję Techlandu na rynku.



**Afterfall: InSanity (Intoxicate Studios, 2011)**

Kazamaty pozostałe po jakiejś alternatywnej wersji historii drugiej wojny światowej, w których trzeba przeżyć i ocalić świat, czy jakoś tak. Klasyfikacja jako horror trochę naciągana, bardziej FPS, w dodatku dzisiaj zdanie można sobie wyrabiać właściwie wyłącznie na podstawie filmów na YouTube, bo gra od 2015 roku jest niedostępna po przegraniu przez wydawcę procesu o tantiemy za korzystanie z Unreal Engine.



**Kholat (IGMN.PRO, 2015)**

W zapowiedziach horror zbudowany dookoła wydarzeń z Przełęczy Działowa z 1959 roku, w praktyce symulator spaceru z okazjonalnymi momentami, w których trzeba się salwować ucieczką. Klimatyczny świat, ale łatwiej mi w nim docenić piękno surowej natury, niż poczuć zagrożenie ze strony sił nadprzyrodzonych. W dodatku kilka decyzji projektowych powoduje, że rozgrywka jest nudna i męcząca.



**Bulb Boy (Bulbware, 2015)**

Miałem wątpliwości, czy wymieniać tu Bulb Boya, bo niby autorzy sami określają go jako horror adventure, ale to jednak rysowana przygodówka ze stylizowaną grafiką, niekoniecznie nastawiona na wywołanie lęku albo przestraszenie. Ale koniec końców wrzucam – po pierwsze, żeby trochę urozmaicić, po drugie dlatego, że to jedna z gier, które pamiętam z którejś z kolejnych edycji Pixel Awards. No i trzeba docenić tego bezgłowego kurczaka.



## Dying Light (Techland, 2015)

W zasadzie Dying Light rozwija koncepcje zaszykalizowane w Dead Island, więc też nie jest czystym horrorem (to samo da się powiedzieć i o DL2, znanym na razie wyłącznie z zapowiedzi). Wcielamy się w agenta usiłującego zbadać sytuację w poddanym kwarantannie bliskowschodnim mieście. Są zombiaki, jest się czego bać, dorzucam do listy. Najlepszy tytuł ze wszystkich wymienionych survivali, potwierdził, że Techland dobrze czuje wiatr w żaglach.



## Layers of Fear (Bloober Team, 2016)

Nieliniowa opowieść o rodzinnej katastrofie. Pierwsza gra spośród wymienionych, przy której nie mam problemów z nazwaniem jej horrorem. Psychologicznym albo – jak została opisana na Steamie – psychodelicznym. Ale o ile zwykle psychodelia w opisie oznacza „nic nie trzyma się kupy, będziemy udawać, że bohater naćpany”, o tyle tu historia i szaleństwo mają sens, a deliryczne elementy są tego sensu logiczną częścią. Tytuł, którym Bloober Team rozpoczął swój podbój gatunku. Z przytupem.



## Observer (Bloober Team, 2017)

Historia kryminalna, w której występujemy jako tytułowy Obserwator – coś w rodzaju detektywa. Kolejny horror, którego klasyfikacja nie pozostawia żadnych wątpliwości. Tym razem bez wyszukanych psychologicznych zawiości i grzebania w duszy (no, troszeczkę), za to z bardzo zgrabnie nałożonym na wielkomięskie, odrapane słumsy cyberpunkiem. Czasem trzeba uciekać, ale generalnie trzeba dążyć historię.



## Hollow (MMEU, 2017)

Kosmos, statek, coś poszło nie tak, potwory i FPS. Horror. Dosłownie i w przenośni. Przeżycie utrudniają potwory, interfejs użytkownika i błędy projektowe. W pierwszej chwili Hollow buduje grafiką i dźwiękami otoczenia świetną atmosferę, wiadomo, że zaraz coś się będzie działo, że trzeba się bać. A potem systematycznie niszczy to pierwsze wrażenie niedopracowaniem.

## Darkwood (Acid Wizard Studio, 2017)

Darkwood ujrzał światło dzienne już w 2014 roku, ale początkowo w wersji Early Access. Klasyfikacja znowu trochę naciągana, gra bardziej stara się grać zabić, niż przestraszyć. Za dnia pracujemy nad ekwipunkiem, żeby przeżyć noc, co pozwala pchnąć do przodu akcję i zrozumieć, co się stało w tajemniczym lesie. Najistotniejszy element odróżniający Darkwood od pozostałych gier to widok: większość z nich to FPP, tu patrzymy z góry.



### Inner Chains (Telepath Tree, 2017)

Wielu snucia się i czasem trzeba kogoś zabić, nudne i średnio grywalne. Bardzo szkoda, bo zmarnowany został potencjał fenomenalnie zaprojektowanego świata z głębokich kręgów piekiel. Znowu horror w obu znaczeniach, wizualnie wybitny, grywalnie tragiczny.



### Get Even (The Farm 51, 2017)

Opuszczony szpital psychiatryczny, ulubione miejsce twórców horrorów. Budzimy się w środku, zaczynamy eksplorację, dzieją się rzeczy. Trochę przekombinowane mechaniki, na czym cierpią niezła historia i klimatyczny świat.



### Husk (UndeadScout, 2017)

Głównie symulator spaceru, z okazjonalną zagadką lub elementem survivalu. Przykład, że połączenie mroku i opuszczonego miasta nie wystarczy, żeby było strasznie, w dodatku historia sama nie pamięta, o czym jest ani po co zdarzają się w niej pewne rzeczy. Słabiotko.



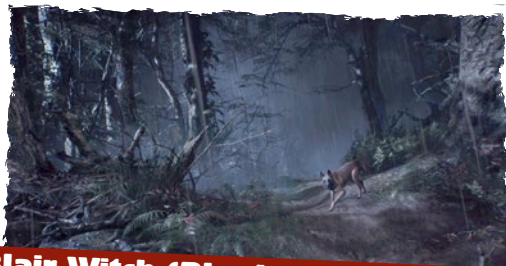
### Agony (Madmind Studio, 2018)

Okazja, żeby spróbować uciec z piekła. Trochę logiki, trochę walki. Pełnokrwisty survival horror. Dosłownie, bo świat wygląda jak jeden wielki skrzep, a wyrwane serca regularnie przydają się jako odważniki. Wyszło w dwóch wersjach, Agony Unrated uchodzi za nieco lepsze – ale tylko w kontekście nieocenzurowanej grafiki. Niestety grywalność obu pozostawia sporo do życzenia.



### Lust for Darkness (Movie Games Lunarium, 2018)

Mąż szukający zaginionej żony w wiktoriańskim domu wykorzystywanym przez kult, czyli tajemnica, pożądanie i horror. Brzmi lepiej, niż wypada. Ani mnie nie przstraszył, ani specjalnie wciągnął, ani nie wzbudził żądzy. Trochę jak muzeum wibratorów, bardziej śmieszny, niż podnieca.



### Blair Witch (Bloober Team, 2019)

Próba zaadaptowania świata znanego z filmów na potrzeby gry. Korzystając z pomocy psa, szukamy zaginionego w lesie chłopca, odkrywając przy okazji zagmatwane do niemożliwości zasłójki z przeszłości. To nie jest najlepsza gra wypuszczona ze stajni Bloobera, mimo kilku fajnych pomysłów chwilami ciągnie się jak ser na zapiekance.



### The Beast Inside (Illusion Ray Studio, 2019)

Kupiony opuszczony dom, sekrety przeszłości, wojna światów, wszystko naraz. I o dziwo całość jest wystarczająco spójna i strawna, żeby dać kilka godzin dobrej zabawy.



## Layers of Fear 2 (Bloober Team, 2019)

Młodszy brat pierwszej części. Trochę wtórny. Tym razem do poznania jest historia nie malarza, ale wybitnego aktora. Bardzo uczciwy horror, gdzie słowo „psychologiczny” nie jest wytrychem każącym wierzyć w głębię, której w swojej naiwności nie jesteśmy w stanie pojąć. Historia trzyma się kupy, a koszmary nie biorą się znikąd.

## The Medium (Bloober Team, 2021?)

Nie grałem, nie widziałem, nie będę się mądrzyć. Trailery sugerują, że Bloober w formie, ale widziałem za dużo trailerów, po których przyszedł zawód, żeby na tej podstawie wyrokować. Czekam.



## Lust from Beyond (Movie Games Lunarium, TBA)

Po prologu można sądzić, że Movie Games sporo się nauczyło od poprzedniej części. Mimo to grając, czułem ten sam niedosyt co poprzednio, jakby i chcieli, żeby to była gra z erotycznymi podtekstami, i bali się. Ale demo to nie wersja ostateczna, więc też czekam.



## Don't Be Afraid (Broken Arrow Games, 2020?)

Gra jest w zapowiedziach od co najmniej 2017 roku, w dniu kiedy to piszę, termin premiery zapowiedziany jest na 17 grudnia 2020 roku. Porwany jedenastolatek wywieziony w pudełku do bliżej nieokreślonego domu, zgaduję, że będziemy próbowali przeżyć i uciec. Grafika trochę trąci myszką. Czekam, bo co mi pozostaje.



32



36



38



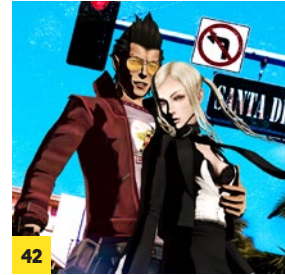
39



40



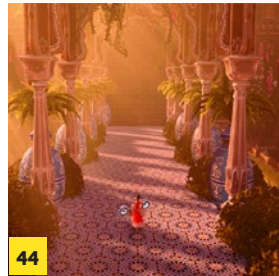
41



42



43



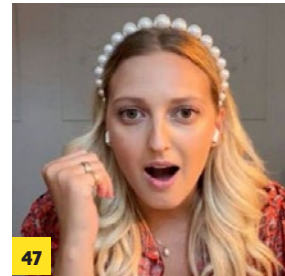
44



45

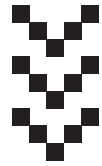


46



47

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

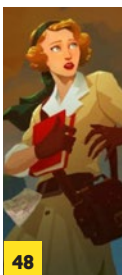


# PLAY THE GAME

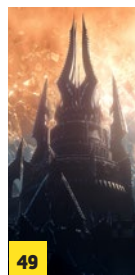


DYSKUTUJNA  
FB.COM/GROUPS/  
SECRETLEVEL

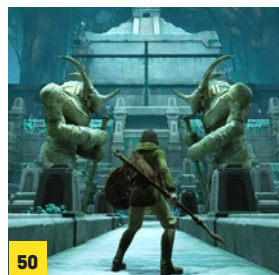
ZAMIAST MISTRZA GRY (NIE WIDZIAŁEM GO OD LAT) MAM WYSŁUŻONĄ PLAYSTATION 4 PRO, ZAMIAST PODRĘCZNIKA OD „CYBERPUNKA 2020” PEŁNEGO FASCYNUJĄCYCH ILUSTRACJI – GRĘ CYBERPUNK 2077 OD CD PROJEKT RED.



48



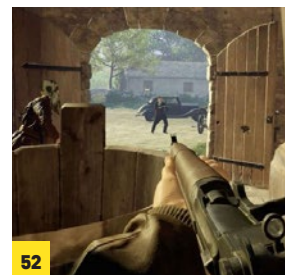
49



50



51



52



■ PC ■ PS4 ■ PS5 ■ XONE ■ XSX

2 0 7 7

PRODUCENT CD Projekt Red **Wersja PL:** tak

■ Michał R. Wiśniewski

**P**o pięćdziesięciu latach wracam do Night City, z nowym duchem i w nowym mięsie. Muszę przyznać, że nie tego się spodziewałem.

Kim byłem kiedyś? Łowcą androïdów, wzorowanym rzecz jasna na Ricku Deckardzie (mistrz gry był tak miły i znalazł mi odpowiednik wśród dostępnych klas), ale w wersji anime – potężnym typem z przecinającą wszystko kataną. Były lata dziewięćdziesiąte, siedzieliśmy w piwnicy (serio), ale w naszej wyobraźni był rok 2020. Nie pamiętam, na czym dokładnie polegała misja, ona była najmniej ważna. Liczyło się, że byliśmy cyborgami.

Kim jestem dziś? Zamiast mistrza gry (nie widziałem go od lat) mam wysłużoną Playstation 4 Pro, zamiast podręcznika od

„Cyberpunka 2020” pełnego fascynujących ilustracji – grę Cyberpunk 2077 od CD Projekt Red. Nie gram już blade runnerem, postanawiam wcielić się w V, pracownicę korporacji Arasaka o różowych włosach i delikatnie zaznaczonych implantach. W zasadzie to chciałem – jak zwykle – wykreować postać podobną do 2B z NieR: Automata, ale z jakiegoś powodu w generatorze nie można wybrać białych włosów. Może dlatego, żeby ludzie nie robili sobie Ciri?

#### TO NIE JEST WIEDZMIN

Przyznam się, że gdy w 2012 roku zapowiedziano grę, byłem do niej sceptycznie nastawiony. Zrobić adaptację „Wiedźmina”? To stosunkowo proste – u źródeł leży pożyteczny materiał literacki z solidnymi bohaterami, a fantasy jest łatwiejsze od science fiction. Nie oszukujmy się, „Cyberpunk 2020” był podstawą do zabawy w cyborgi, nie służył do opisu świata za pomocą fantastycznych metafor, jak proza Williama Gibsona czy komiksy Masamune Shirowa. Miał być przede wszystkim „cool” i nawet się z tym nie krył, wręcz przeciwnie – podręcznik witał słowami „STYL ponad ISTOTĄ” („Nie ma znaczenia, jak dobrze coś robisz, dopóki sprawiasz wrażenie, że robisz to dobrze”), „POZA jest WSZYSTKIM”



#### Dźwięki

**Miasto, masa, maszyna – to pierwsze jest absolutnie wspaniałe**, to drugie zależy od naszej maszyny (w opcjach na PC można zmieniać natężenie głosu chromowanej idolce). Jest i czwarte „m” – muzyka. Genialna ścieżka dźwiękowa, od singla Grimes (podkładła głos chromowanej idolce) po stację radiową pełną polskiej muzyki towarzyszącej nam w eksploracji.

✚ Jeden z najlepszych momentów w grze - japońska parada. Pogoń w tłumie widzów, scena wyjęta żywcem z „Innocence” Mamoru Oshiego.



✚ Duchy przeszłości i ich pancerze - samochód marki Porsche należący do Johnny'ego Silverhanda, jedna z ikon CP2077.



✚ Gra chętnie wraca do papierowych korzeni - w retrospekcjach pozwala spotkać dawnych bohaterów i pokazuje, co się z nimi stało przez pół wieku.

Jesteśmy na dnie, więc miasto stoi przed nami otworem. Można iść tylko w górę, wystarczy zostać najemnikiem i nie bać się żadnych zleceń. Ulicznik i powsinoga mają naturalny start od zera, korposzczur musi najpierw zaliczyć bolesną deklasację.

Pochodzenie postaci będzie dawało o sobie znać w opcjach dialogowych - korpo będzie orientować się w mechanizmach walki o władzę, punk - w zależnościach między trzęsącymi ulicami Night City gangami. Różne zakończenia gry dostępne są dla każdego - to, czy będziemy trzymać się roli, czy pozwolimy naszej postaci podejmować decyzje, które sprawią, że z niej wyrośnie - to już zależy od nas. To opowieść o podejmowaniu wyborów i uczciwości wobec siebie; słyszę w tym przyjemne echo najlepszej sceny z „Matriksa 3”, gdy Neo w odpowiedzi na to, dlaczego jest taki uparty, odpowiada - „bo tak wybrałem”.

### **MNEMONIC, NEO, SILVERHAND**

No właśnie - Neo. Grę reklamowano udziałem Keanu Reevesa, który ma na swoim koncie ikoniczne cyberpunkowe role. Obok cybermieszka z filmów siostr Wachowskich zagrał przeciw tytułową w ekranizacji opowiadania Williama Gibsona „Johnny Mnemonic”. Tym razem wciela się w ducha innego Johnny'ego - zbuntowanego rockera Silverhanda. Nazwisko, które jest nieobce fanom papierowego „Cyberpunka”. Gra zawierała bowiem przygody, w których pojawiały się ważne dla mitologii świata postaci. Ale nie trzeba po nie sięgać, ponieważ w ramach interludium między przygodami V w Cyberpunku 2077 pojawiają się ich wiernie adaptacje! Moment, gdy akcja cofa

(„Jeśli myślisz niebezpiecznie, jesteś niebezpieczny”), „ŻYJ NA KRAWĘDZI” („Krawędź jest dziwną strefą, po której poruszają się ryzykanci”). Mike Pondsmith stworzył ramy, w których można było opowiadać swoje historie. Jakże? To już zależało od nas.

Nie czekałem więc na „Cyberwitchera”, martwiło mnie natomiast, że powstanie nazbyt otwarty świat, w którym miejsce wciągającej opowieści zajmie symulacja szwendania się jak w jakimś Skyrimie. Wiem, że ma to swoich fanów, ale ja preferuję raczej zwarte, emocjonalnie angażujące historie. I co się okazało - Cyberpunk 2077 coś takiego dostarczył.

Najciekawsze jest to, jak z klasycznego otwarcia papierowo-erpegowej przygody opowieść przechodzi w pełnokrwistą historię. Początek to zbiór akcji, które można było ograć w jakiejś piwnicy czy świetlicy z fumflami w latach dziewięćdziesiątych, ale jednocześnie pokazujących świat gry - futurystyczną karykaturę naszego świata, gdzie rządzą seks, przemoc i turbokapitalizm. Bardziej „Robocop” niż „Ghost in the Shell”.

Jak wspominałem, wybrałem postać robiącą karierę w korpo, ale mogłem zagrać również jako nomada czy wychowanek ulicy. Od tego wyboru zależy prolog gry, wszystkie trzy drogi spotykają się w jednym punkcie.



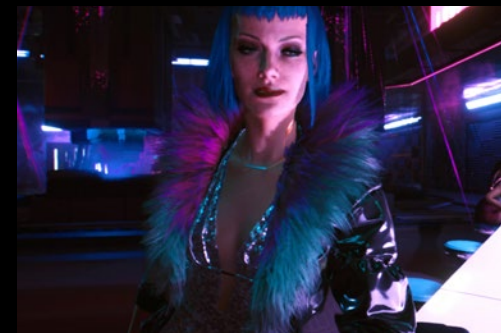
✚ Dwa oblicza Night City - kolorowa, plastikowa metropolia skąpana w słońcu...

✚ ...i miasto nocy, które nigdy nie zasypia, pełne neonów, hologramów i świateł.

się do roku 2020, był jedną z wielu przyjemnych niespodzianek, jakie sprawiła mi gra. Widać przy tym, jaki toporny w swoim zamyśle był oryginał - oto drużyna złożona z rockersa, dziennikarza i dwójki najemników idzie odbić hakerkę z rąk złej korporacji. To scenariusz napisany dla graczy - „kim fajnym chcecie zagrać?“, lata świetlne od Sapkowskiego.

I to mi, kurde, zaimponowało - te erpegowe, niemal nastoletnie korzenie są tu potraktowane na serio, bez głupich uśmieszków, wręcz przeciwnie - zostały sprytnie użyte do zbudowania znacznie poważniejszej fabuły. Silverhand w 2077 roku dawno nie żyje, ale jak się okazuje, funkcjonuje jako konstrukt - osobowość zapisana w formie cyfrowej, która po serii niefortunnych zdarzeń trafiła do głowy mojej nieszczęsnej V. Gorący towar, nazbyt gorący. Głowa jest za mała, by pomieścić dwie osobowości. To nie gra o ratowaniu świata, to gra o ratowaniu siebie. Tak powinno być w cyberpunku - historie małych trybików w wielkiej maszynie, które nawet jeśli przez chwilę stanowią istotny element całego systemu, to na koniec pozostają tylko trybikami, po zużyciu wyrzucanymi na śmietnik.

„Cyberpunk 2020” Pondsmita był miksem przeróżnych dzieł



cyberpunkowych, w gruncie rzeczy genialnym ekstraktem motywów, estetyki i gadżetów. Cyberpunk 2077 jest oczywiście równie postmodernistyczny (to coś, co łączy go z The Witcher), w opisach znajdzie się pełno odwołań do różnych dzieł popkultury (genialnie przepisany skecz z serialu „The Office”) czy memów (jak papieżowa liczba czy pizza z anansem). Mnóstwo w nim easter eggów nawiązujących do cyberpunkowego kina czy innych gier, a także oficjalna współpraca z Death Stranding - spółkami Hideo Kojimę i kapsułę z BB; w ramach rewanżu elementy 2077 trafiły zaś do DS.

Ale przede wszystkim jest cyberpunkowy nastrój. Najwspanialsze sceny to te, w których V jechała przez miasto jako pasażerka, rozmawiając lub milcząc, patrząc przez okno.

✚ Kreator postaci, od buzi do zawartości gaci. Rozmiary i kolory, dla każdego coś miłego.

Czysty „Blade Runner”! Szczerze mówiąc, wyrzuciłbym z gry możliwość samodzielnego poruszania się samochodem - tego jest pełno w innych grach z otwartym światem. Zamiast tego wolałbym autopilota, który pozwalałby jechać na chillu do wyznaczonego celu i napawać się widokami. Druga rzecz, którą ulubiłem sobie w kinowym cyberpunku, to te wszystkie spokojne sceny między eksplozjami. Kumacie, „Ghost in the Shell”. Zamiast „cyborg ma przygody” - „dwa cyborgi gadają sobie o życiu i filozofii”. Takich scen znajdziemy tutaj wiele, niektóre z nich - jak ta, w której tle pojawia się kot - są genialne. Są też sceny bardzo „matriksowe” - chociaż samo hakowanie bojowe odbywa się w paradygmacie rzeczywistości rozszerzonej, to można zanurzyć się w nagrania brain



➤ Zaczyna się, jak w każdym porządnym RPG, od zlecenia przyjętego w barze...



dance, czyli zapisu cudzej jaźni i pamięci. Tu będziemy wykonywać robotę detektywistyczną - w cybernetycznym zapisie możemy analizować trójwymiarową scenę, źródła dźwięku, a nawet mapę ciepłą.

Niezamierzenie „matriksowe” okazały się natomiast wszelkie błędy i glitche, jak zjawiający się znikąd policjanci, niczym agencji polujący na Neo.

#### GLITCHE W SYMULACJI

Prawda jest taka, że Cyberpunk 2077 strasznie mi się podobał. To jedna z tych gier, które odbieram jako zrobione „dla mnie”. Jestem fanem gatunku od ponad trzydziestu lat, rozumiem, o czym mówią postacie (ba,

naszego świata - dominacji wielkich korporacji telekomunikacyjnych i informatycznych, które trzymają nasze konstrukty - zbiory pamięci i profili psychologicznych - niczym Arasaka nieszczęsnego Silverhanda.

Grałem na PS4 Pro, gdzie gra całkiem nieźle sobie radziła. Ale jestem w stanie wybaczyć wiele technicznych wpadek tytułom, które dostarczają na innych polach. Tak było z Deadly Premonition 2, która strasznie kaszłała wciśnięta na Nintendo Switch, ale była przy tym tak odjechanym zjawiskiem, że w ogóle mi to nie przeszkadzało. I teraz było tak samo - chociaż nawet po łatkach (wersja 1.4) kilka razy obejrzałem sobie niebieski ekran, nie odebrało mi to frajdy. Bardzo bym chciał, żeby te niedogodności zostały naprawione w zapowiedzianej większej łacie. Ale czy załata to niezadowolone odbiorców? Być może problemem były nadmierne ambicje, może to powinna być pro-

## GRA ZABIERA NAS DO ABSURDALNEGO ŚWIATA PEŁNEGO PLASTIKU I CHROMU, PALĄCEGO SŁOŃCA I NEONÓW NOCY, PRZEMOCY I PORNOGRAFII – PAMIĘTAJĄC PRZY TYM WSZYSTKIM, ŻE NAJWAŻNIEJSZY JEST CZŁOWIEK.

nawet jedno z zakończeń wygląda zupełnie jak finał mojej cyberpunkowej powieści „Hello World”), ale samo bycie „cyber” jeszcze nic nie znaczyło. Liczy się to, że zostało to zrobione dobrze. Cały ten kicz i absurd świata Pondsmittha, ale i szacunek, z jakim potraktowano bohaterów. Myślałem, że rok 2077 miał oznaczać, że gra będzie przesunięta w czasie rebootem „2020” - okazała się kontynuacją wątków zapisanych w historii tego uniwersum. To nie jest nasza przyszłość, choć jest to krzywe zwierciadło, w którym możemy się przejrzeć. Te pół wieku różnicy wykorzystano, żeby pokazać dawnych bohaterów jako dojrzałych, zgorzkniałych czy cynicznych. Nie da się wrócić do tej piwnicy z lat dziewięćdziesiątych, chociaż moja postać nadal biega z kataną.

To jest gra „dla mnie”, ale jak odbiorą ją inni? Czy przebrną przez ten cały cyberslang, czy zainteresują się poruszonymi kwestiami? Już widać jej pozytywny efekt - sam fakt zaistnienia w zbiorowej świadomości „Cyberpunka” (i cyberpunka) wywołał wiele dyskusji o kształcie

sta gra, w stylu NieR: Automata czy Death Stranding, z której dopiero wyrosnie coś większego, jakiś Cyberpunk 2082. GTA było rozwijane przez lata, Yakuza to ponad osiem gier. CDPR skoczył na głęboką wodę i zrobił rzecz kultową. Czy ma jeszcze szansę, żeby zmienić bieg wydarzeń i zrobić z niej hit? **L**

## 90

- Cyberpunk 2077 to osiągnięcie artystyczne
- - od muzyki, przez kreację świata, architekturę, design, aż po scenariusz. Wielka szkoda, że w odbiorze przeszkadzają błędy
- i brak optymalizacji na starsze konsole.

Spójnia, czyli baza, w której można odsapnąć, przeorganizować zasoby i pomodlić się przed wyruszeniem w dziki teren.

# Demon's Souls

PS5

PRODUCENT Bluepoint Games Wersja PL: tak

Micz

**G**dy dowiedziałem się, jakie będą tytuły startowe PlayStation 5, myślałem tylko o jednym - że znów powrócę do krainy stworzonej przez dziąk wyobraźnię Japończyków odpowiedzialnych za Nito, Smougha i Ornsteina, tropiąc dusze najstarszego Demona...

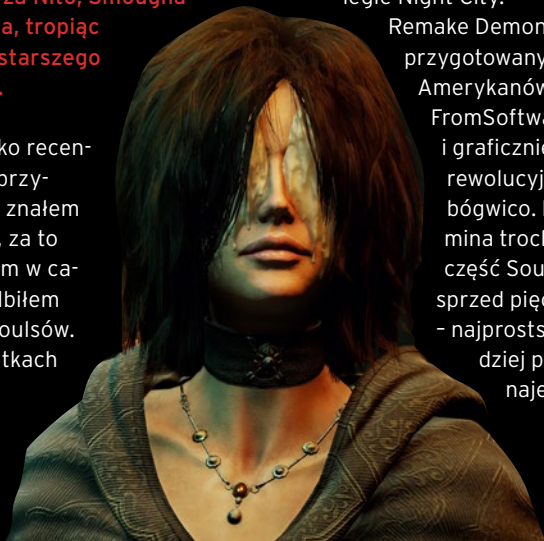
Miałem jako recenzent dwa przymioty: nie znałem oryginału, za to skończyłem w całości i wielbiłem trylogię Soulsów. Po dziesiątkach godzin na

liczniku jestem podobnie wkurzony jak podczas pobytu w zamkach i jaskiniach Lordran. Czuję się, jakbym wrócił do domu. Dźgałem krótką wólczną +7 Arbitra i Ludojada, nie zważając, że czeka na mnie równoległe Night City.

Remake Demona został przygotowany przez Amerykanów, nie FromSoftware, i graficznie nie jest rewolucyjnym bógwico. Przypomina trochę trzecią część Soulsów sprzed pięciu lat - najprostszą, najbardziej przystępną, najeżoną



Zamek Boletarii w swoich wyższych partiach objawia niezwykle kunszt architektoniczny i jednocześnie potrzebę zatrudnienia tu ogrodników oraz wyrobników.





## ARCYDZIEŁO ZANURZONE W CZYSTYM MROKU, JAKIEGO NIE SĄ W STANIE PODROBIĆ KORPORACJI Z UBISOFTU ANI NAWET MARCIN BLACHA.

ogniskami odłoneg cyklu. Tutaj o udogodnieniach można zapomnieć: jedno ognisko od początku poziomu do bossa musi wystarczyć.

Demon's Souls to zarazem pokaz gotyckiej wyobraźni na najwyższym poziomie. Nie przypominam sobie od lat podobnych środowisk, z których nie chciałoby się wychodzić, tylko sycić ich dekadentckim mrokiem. Nic mnie w krainie Boletarii nie gonilo, mogłem spokojnie trzebić teren i łązić jak po swoim - do momentu, gdy zdecydowałem się zrobić krok naprzód i obudzić kolejne monstra.

Autorom zdarzyło się kilka nieudanych lokacji, jak Czeluść Deprawacji, w której przemierzanie zmurszałych pomostów stanowiło autentyczny ból, a przecież chyba jednak nie taki cel przyświecał twórcom. Za to hipnotyczna aura Obrzeży Wyspy stanowi arcydzieło designu. Poruszanie się po tym terenie przypomina partię szachów rozgrywaną po to, by dojść do ukrytego w samym sercu zamku tłustego bossa ze złotym ptaszkiem zamiast głowy.

Właśnie, potwory. Zwierzyniec zamieszkujący Boletarię z całą

➤ Kuźnie Boletarii schowane są w litej skale. W kilku lokacjach można podziwiać pustynny świt, ale niestety nie da rady zwiedzić tajemniczego miasta na horyzoncie.

➤ Z tych wspaniałe gotyckich rewirów bardzo szybko ląduje się w błocie i gnoju sto metrów poniżej.

pewnością nie został stworzony ręką boga miłującego piękno, a jednak mam wrażenie, że w pierwszych Soulsach ta konsekwentna promocja turpizmu poszła jeszcze dalej. Tutaj niektórych przeciwników można uznać za mniej umęczonych i zdegenerowanych niż ich późniejsi kuzyni. A dostojni mackowaci mnisi z obłądnego Więzienia Nadziei, którego przemierzanie wieczorem dostarcza wrażeń, jakbyśmy odkryli Atlantydę, wyglądali mi, jakby uciekli prosto z The Legacy: Realm of Terror.

Granie w Demon's Souls w jakimś sensie jest stratą czasu, podobnie jak trwoniliśmy czas na automatach, podskakując transporterem w Moon Patrol albo dmuchając pompką potworki w Dig Dug. Jak inaczej określić przechodzenie tego samego obszaru po raz dwudziesty w poszukiwaniu dziesięciu tysięcy dusz, żeby nabić kolejny poziom doświadczenia? Mania, uzależnienie, fiksacja. Jakże przyjemne to uczucia, pozwalające dogłębnie poczuć najbardziej pierwotną potrzebę grania, czyli chęć rywalizacji. ■

# 93

■ Doskonały remake, podciągający grafikę do najnowszych standardów. Zapomniana gra z PlayStation 3 powraca w blasku i przypomina, że to ona była prawdziwym praszczurem Soulsów.





Te skąpo świecące lampy są niczym latarnie morskie dla zagubionego żeglarza w porównaniu z przemierzaniem pomieszczenia tylko przy świetle zapalniczki.



# Visage



PRODUCENT SadSquare Studio **Wersja PL:** tak

User Jama

**M**atka przywiązana była do krzesła. Jej małe dzieci, chłopiec i dziewczynka, zostały unieruchomione w podobny sposób. Mimo knebli słychać było ich pełen przerażenia skowyt. Oprawca powolnym ruchem ładuje naboje do rewolwera, a potem równie niespiesznie oddaje z bliska trzy strzały.

Visage jest po części przygodówką, po części grą eksploracyjną, natomiast w całości psychologicznym horrorem z ambicjami, by nie straszyc tylko z zaskoczenia, głośnym dźwiękiem czy nagłym wyskoczeniem klauna z upačkanymi krwią łapami. Świetnie odzwierciedla to intro opisane na wstępie, które bez fajerwerków graficznych wytręciło mnie z równowagi i wprowadziło w stan niepokoju przemieszanego z obrzydzeniem i złością. Dalej jest podobnie, Visage szarpie nerwy i manipuluje emocjami.

Głównym miejscem rozgrywki jest wielki dom, a jego parter, piętro i piwnice stanowią prawdziwy labirynt. Początkowo wszystko

W domu straszy, więc miło wyrwać się na zewnątrz, choć domek na drzewie też skrywa swoje mroczne tajemnice.



wygląda swojsko i naturalnie, natomiast dzieją się tu dziwne rzeczy. W przeszłości w tym domu wydarzyło się kilka przerażających historii i naszym zadaniem jest rozwikłać, co tak naprawdę się stało w tym nawiedzonym, przesiąkniętym złem miejscu.

Gra zawiera też element survivalu. Bohater musi unikać ciemności - ciemnych korytarzy, pokoi i garderob. Ciemność sprawia, że wpada w coraz większy obłęd, aż ginie. Najpierw jest łatwo, bo możemy korzystać z licznych pstryczków do światła, co najwyżej gdzieś trzeba wymienić żarówkę. Później natomiast trzeba się już gimnastykować, szukać zapalniczek i świec, kombinować z pigułkami na uspokojenie, a czasem poruszać się zupełnie po omacku.

Zaletami Visage są przede wszystkim gęsta atmosfera i skuteczne budowanie napięcia sytuacyjnego. Nieraz ciarki mi przechodziły po plecach. Są też rzeczy, które warto byłoby dopracować. Znalezione klucze do pomieszczeń musimy każdorazowo ręcznie

dopasowywać do drzwi. O wiele wygodniej byłoby, gdyby sprawdzana była tylko obecność danego klucza w inwentarzu. Również płynność rozgrywki czasem kuleje i zdarza się, że przemierzamy w kółko cały dom, bo pominęliśmy jakiś drobny szczegół.

W grze znajduje się fajny polski akcent. Wykorzystano w niej prace urodzonego w Gdańsku artysty i fotografa, Jarka Kubickiego. Ostatnio dał o sobie szerzej znać dzięki pracom z serii „Policja na kwarantannie”, gdzie do klasycznych obrazów starych mistrzów domalował postacie polskich stróżów prawa wypisujących mandaty. Oczywiście w Visage wykorzystano bardziej mroczne i surrealistyczne dzieła artysty. ■

## Garderoba



Prosta, ale skuteczna recepta na wywołanie poczucia dyskomfortu, szczególnie w planowanej wersji VR. Zatrzaśnij nieświadomego gracza w klaustrofobicznym pomieszczeniu i wyłącz światło.



Horror, który unika wywoływania strachu tanimi chwytami, umiejętnie gra na emocjach. Przedstawia historie przepelnione złem i okrucieństwem w wydawałoby się normalnym domu. Jako bonus na ścianach można znaleźć prace Jarka Kubickiego.



© Nintendo © KOEI TECMO GAMES All rights reserved. Licensed by Nintendo

# HYRULE WARRIORS: AGE OF CALAMITY

SWITCH

PRODUCENT Omega Force Wersja PL: nie

Paweł Schreiber

**T**rzeba zacząć od jasnego postawienia sprawy - wszyscy, którzy są przekonani, że to nowa Zelda, muszą od razu o tym zapomnieć. To nowa część serii Warriors.

Breath of the Wild było grą o spokojnej wędrowce po trawiastych, zaśnieżonych i zapiaszczonych równinach i górach Hyrule przy akompaniamencie kojącej muzyki; od czasu do czasu się z czymś walczyło. Hyrule Warriors: Age of Calamity, chociaż do złudzenia przypomina BoTW pod względem oprawy, to gra o tłuczeniu, biciu, siekaniu i podrzucaniu tysięcy przeciwników, i to nie po jednym, bo jak już solidnie



© Nintendo © KOEI TECMO GAMES All rights reserved. Licensed by Nintendo

➤ Rozrzucanie wrogów na boki zawsze było jedną z najbardziej uroczych rzeczy we wszystkich grach z serii Warriors.

➤ Ten maluszek może się kojarzyć z groźnymi strażnikami, ale w rzeczywistości jest takim zeldowym R2-D2.

walnimy, to wylatują w powietrze całymi fontannami.

Czy to źle? Gdzie tam! Dynasty Warriors odkryłem dawno, dawno temu na PSP i grało mi się świetnie nawet w okropnie brzydkie pierwsze, przenośne odsłony. Ta seria nie na darmo ukazuje się od lat na wszystkie możliwe konsole - jest coś dziwnie kojącego w przebijaniu się przez setki wrogów, przeplatanych bossami, przy których trzeba się troszkę (ale nie za dużo) napocić. Nie każdemu taki styl gry odpowiada. Wielu narzeka na monotonię. Cóż, takie już są Warriorsy - to trochę polaryzująca seria.

W Hyrule Warriors: Age of Calamity typowa dla cyklu jednostrajność jest chyba jednak mniejsza niż w innych grach tego rodzaju. Po pierwsze dlatego, że to jednak świat Breath of the Wild w czasach, kiedy Zelda i Link zbierali pilotów Boskich Bestii do walki z Ganonem. Oprawa graficzna to wykrapana seria

Nintendo, fabuła sprawnie się rozwija, również w misjach - bo niemal każda jest pełna fragmencików historii, które nadają dodatkowy sens i tak bardzo przyjemnej młócce. Po drugie, twórcy postarali się o różnorodność sposobów walki. Impa walczy przy pomocy swoich magicznych klonów, Revali lata, a Daruk zwija się w kulkę i toczy po tłumach wrogów. Możemy używać też znanych z BoTW mocy: magnetyzmu, zatrzymywania czasu, rzucania bomb czy zamrażania. Żeby było ciekawiej, u każdego bohatera działają nieco inaczej. Po trzecie, na mapie Hyrule, poza głównymi misjami, pojawiają się też rozwijające nasze postaci zadania poboczne, czasem związane z walką, a czasem sprowadzające się do dostarczenia zebranych surowców. Nie wnoszą zbyt wiele do fabuły, ale ładnie budują tło. Między głównymi misjami czytamy sobie więc miniopowiadki o królestwie, sprawdzamy, czy mamy dość surowców na ugotowanie nowego rodzaju zupki, ulepszamy u kowala broń... Krótko mówiąc - jest co robić.

Wady gry - niewielkie. Zdarzają się problemy z kamerą, a misje, w których kierujemy Boskimi Bestiami, powinny być wspaniałe, są jednak dość nudne. Ale poza tym Hyrule Warriors: Age of Calamity to jedna z najlepszych gier w długiej historii serii Warriors, a różne elementy najnowszej Zeldy zostały w jej poetykę wplecione tak sprawnie, że trudno się powstrzymać od podziwu. ■



© Nintendo © KOEI TECMO GAMES All rights reserved. Licensed by Nintendo



© Nintendo © KOEI TECMO GAMES All rights reserved. Licensed by Nintendo

80

➤ Świetne połączenie mechanik serii Warriors i świata Zeldy, zupełnie jakby były dla siebie stworzone.



# Football Manager 2021

PC ■ MAC ■ XONE ■ XSX ■ SWITCH

PRODUCENT SI Games **Wersja PL:** napisy

Sir Haszak

Rzucanie bidonem w szatni jest najbardziej efektywną, a zarazem najmniej przydatną nowinką w tegorocznej edycji piłkarskiej gry menedżerskiej.

Zanim dojdziemy do szatni, zatrzymajmy się na boisku, bo jest to miejsce, które zmieniło się zdecydowanie na korzyść. Po pierwsze, można już dostrzec, czy gra drużyna Premier League, czy Conference, bo obecnie piłka przeszkadza w grze tylko tym drugim. Oglądanie meczów, które w poprzednich edycjach uważałem za przykry obowiązek, teraz sprawia przyjemność. Akcje (i animacje piłkarzy) stały się płynne i nabrały sensu. W końcu widać zgranie widoczne na schematach taktycznych: rozumiejący się zawodnicy rozgrywają ze sobą piłkę, rozklepując przeciwnika. Decydują się na efektowne crossy czy mijające obronę podania na wolne pole, których adresat magicznie znajduje się tam, gdzie powinien. Jest nawet VAR budujący napięcie, gdy sędzia podbiega do monitora, by przyjrzeć się sytuacji.

Podziwianie płynności gry na screenie może się nie udać, dlatego w tym względzie proszę mi wierzyć na słowo.



Po lewej stronie wykres xG, który udowadnia, że Łudogorec Razgrad nie miał szans, póki Jędrzejczyk nie dostał czerwonej kartki.

Jeśli nie oglądamy meczu w całości, mamy nowy świetny sposób na śledzenie, jak idzie drużynie: xG, czyli expected goals. Niby trzy cyfry, ale wystarczają. Oczywiście zdarzają się sytuacje, że zespół ze znacznie wyższą wartością xG przegrywa spotkanie, ale wtedy może czuć się moralnym zwycięzcą.

Po satysfakcjonującym meczu trafiamy do szatni. Tu także czekają zmiany, ponieważ podczas przemów do piłkarzy w przerwie i po spotkaniu możemy gestykulować. Z początku wydaje się to fajną opcją, bo po rzuceniu bidonem o ścianę od razu odpadają nam kwestie typu „Zagraliście świetny

mecz”, ale po pewnym czasie znów robi się monotennie. Podobnie obejmowanie za ramię zawodnika podczas szczerych rozmów: to kolejne realistyczne zachowanie, ale nie sprawia, że pogawędki z piłkarzami stały się ciekawszym elementem gry. Dokładnie to samo dotyczy konferencji i rozmów w tunelu, które zostały przerobione, ale pozostały powtarzalne.

Większych i mniejszych usprawnień jest oczywiście mnóstwo. Rozrastająca się produkcja sprawia, że próg wejścia dla nowych graczy staje się wyższy. Z drugiej strony towarzyszący nam asystenci zwracają uwagę na wszelkie ważne zagadnienia i od razu proponują rozwiązania, z których jednak nie musimy korzystać.

Wprowadzone do gry zmiany sprawiają, że w tym roku otrzymujemy jeszcze lepszą symulację pracy menedżera piłki nożnej. W dodatku na rekordowej liczbie platform. Trzeba przyznać, że pasmo zwycięstw Sports Interactive wydłużyło się o kolejną edycję.

**89**

Kolejna wersja symulacji pracy menedżera piłkarskiego lepsza od poprzedniej. Tym razem da się już oglądać mecze z przyjemnością i łatwo sprawdzić jakość gry drużyny. Wszelkie rozmowy jednak pozostały powtarzalne i nudne, mimo prób zaradzenia problemowi.



# No More Heroes

SWITCH

PRODUCENT Grasshopper Manufacture **Wersja PL:** nie

Sos

**K**ażdy musi przejść przez buntowniczy etap w swoim życiu i nie inaczej jest z Nintendo. Przez wiele lat firma starała się promować swoje konsole jako produkty dla całej rodziny (stąd też nazwa Family Computer), przez co chociażby w wersji Mortal Kombat na Super Nintendo nie było ani kropli krwi.

Wraz z konsolą Wii nadeszły jednak zmiany. Japoński koncern zrobił krok w nieznaną, nie tylko wykorzystując technologię czujników ruchu, ale także eksperymentując z biblioteką gier. Najznakomitszym tego przykładem jest No More Heroes, które właśnie niespodziewanie, wraz z sequelem, doczekało się wersji na Switcha.

W grze wcielamy się w Trvisa Touchdowna, fana gier wideo i japońskich kreskówek. Na aukcji internetowej wygrał miecz świetlny i nie ma teraz kasy na jedzenie, więc dołącza do ligi płatnych zabójców, próbując dostać się do czołowej dziesiątki asasynów. Rozgrywkę zaczynamy na jedenastym miejscu po obejrzeniu krótkiego filmiku, z którego nie wynika



✚ Santa Destroy to może nie San Andreas czy Night City, lecz odkrywaniem zakamarków tego dziwnego miasta dostarcza masę frajdy.

✚ Wystarczy trochę pokręcić gałką, żeby naładować naszą energetyczną pałkę (sam nie wierzę, że to piszę).

absolutnie nic sensownego. Jednak bardzo łatwo się zorientować, że w całej grze już nic nie będzie miało sensu. Ale po co komu sens, skoro mamy przeciwników do pocięcia.

Sama rozgrywka polega właśnie na przecinaniu wrogów wpół. Grając przy użyciu Joy-Conów, możemy ich masowo ubijać, wywijając kontrolerem, a na poskładanym Switchu lub wersji Lite ruchy ręką będziemy symulować prawą gałką. I choć nie przeszkadza to w zabawie, to widać, że gra jest stworzona z myślą o sterowaniu ruchowym. Mimo że rozgrywka jest dość monotonna, to szlachtowanie daje mnóstwo frajdy. Mamy też różne, odklejone od rzeczywistości minigry, które w świetny sposób urozmaicają rozgrywkę.

No More Heroes jest absurdalnie dziwne i pełne niewyszukanego humoru. Żeby zapisać grę, trzeba usiąść na sedesie, a żeby naładować miecz świetlny, trzeba nim

potrząsać w... dość sugestywny sposób. Miasto, w którym toczy się rozgrywka, o wdzięcznej nazwie Santa Destroy, jest pełne najróżniejszych dziwactw, a fabuła jest tak odjechana, że nie wiem, od czego zacząć.

Jeżeli szukasz gry diametralnie różniącej się od wszystkiego, co mamy teraz na rynku, lub jesteś fanem dziwnych produkcji oraz niewyszukanego, pełnego pierdzenia i rubasznym żartów humoru, to No More Heroes sprawi ci mnóstwo frajdy. Jako duży fan tego typu rozrywki bawię się przy niej przednio. ■

**80**

■ Grając w No More Heroes, czuję, jakby umysł twórcy mnie zainfekował, i boję się, że jeśli będę to robił zbyt długo, już nigdy nie wrócę do normalności. Ale jako że nigdy nie byłem do końca normalny, to nie ma czym się przejmować.



# El Hijo – A Wild West Tale

Spalony słońcem Dzikie Zachód doskonale sprawdzi się w minimalistycznej oprawie.

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT HandyGames Wersja PL: tak

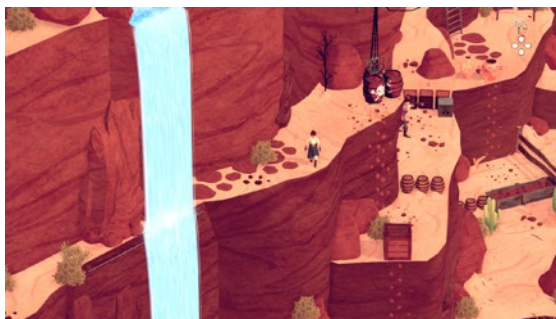
Michał R. Wiśniewski

**N**a Dzikim Zachodzie rodzi się nowa legenda. Postrach mnichów i bandytów – El Hijo.

Zacznę od wstydlivego wyznania – moja ulubiona część z cyklu Metal Gear to spin-off Metal Gear Rising: Revengeance, nastawiona na szybką akcję (to w końcu produkcja Platinum) gra o cybernetycznym ninja. Lubię zwykłe Metal Geary, ale mnie strasznie stresują – kiedy mam się skradać, to z tego stresu zaczynam strzelać jak głupi i chwilę mi zajęło, żeby się pozbyć tego odruchu.

El Hijo rozwiązuje ten dylemat – to skradanka pozbawiona przemocy. Jej głównym bohaterem jest chłopiec mieszkający na farmie z owdo-wiałą mamą. Pewnego dnia napadają ich bandyci – palą domostwo, a chłopiec trafia do... klasztoru, gdzie razem z innymi dziećmiakami zmuszany jest do niewolniczej pracy. Postanawia więc uciec i odnaleźć matkę. Towarzyszy mu mały ptaszek, który pokazuje pozycje wrogów.

Pierwsza część gry to lawirowanie między mnichami – chowanie się w ciemnych kątach i rzucanie kamyczkami, żeby odwrócić ich uwagę. Rzut izometryczny i stylizowana grafika doskonale oddają westernowego ducha, ale takiego z dziecięcych zabaw,



Mama-sabotażystka infiltruje obóz bandziorów.

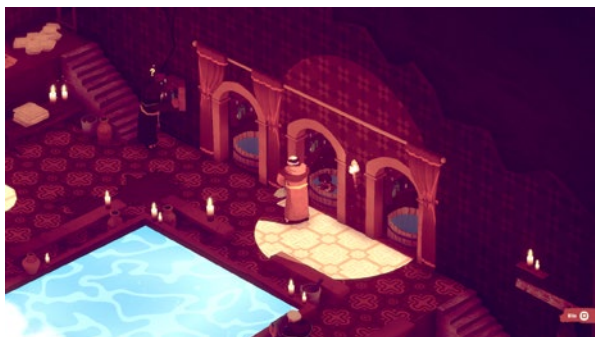
Przed czujnym okiem mnicha można schować się w cieniu lub w balii.

który na szczęście ma mało wspólnego z brutalnymi filmami Eastwooda czy Red Dead Redemption. Trudność zagadek – jak ominąć strażnika – rośnie wraz z naszym postępem, dochodzą nowe elementy (rozbijane żyrandole), droga staje się coraz bardziej skomplikowana, aż przypomina labirynt. Poza znalezieniem drogi do wyjścia z kolejnego etapu mamy misję poboczną, którą jest odnalezienie zniewolonych dzieci – trzeba je pocieszyć, proponując zabawę, która tchnie w nie iskierkę nadziei.

Wyjście z wielopoziomowego klasztoru wiedzie przez katakumby, ale to dopiero początek wyprawy. To porządny western, jest więc i pociąg, i wielka kopalnia, w której można poczuć klimaty z „Indyany Jonesa i Świątyni Zagłady”; trzeba będzie

umykać przed wzrokiem bandytów, wojska, górników, a także dzikich zwierząt. Inne zwierzęta – mianowicie woły – sprawdzą się natomiast jako dobra ruchoma zasłona.

Arsenał małego meksykańskiego ninja to kamyczki, które później można miotać za pomocą procy (i rozbijać wazony czy kłódki); nakręcane zabawki, które odwracają uwagę, czy pył z kwiatów (chmura, w której można na chwilę zniknąć), a także sombrero (dość oczywiste). W interludiach wcielamy się w matkę chłopca, która na własną rękę walczy z bandziorami i szuka synka – na przykład infiltruje obóz, żeby wysadzić wszystko w powietrze. Tu rozgrywka się nieco różni – matka ma większy zakres ruchów i sprawność, ale nadal to czysta skradanka. Co ciekawe, cała opowieść odbywa się bez słów. ■



**83**

To bardzo ładna i przyjemna gra. Trzydzieści etapów z doskonale dobranym poziomem trudności rosnącym wraz z progresem. Choć miejscami wydaje się monotonna, sprawdzi się doskonale na krótkie posiedzenia w zimowe wieczory.

# Raji: An Ancient Epic

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Nodding Heads Games Wersja PL: nie

Bazyl

Zapewne nigdy nie zastanawialiście się, co by było, gdyby oryginalny Prince of Persia ukazał się dopiero w 2020 roku. Jeśli mimo wszystko chcielibyście poznać odpowiedź na to pytanie, to Raji: An Ancient Epic jest grą, która wam jej udzieli.

Debiut studia Nodding Heads Games zabiera nas do starożytnych Indii, gdzie wcielamy się w dzielną Raji, która musi uratować swojego porwanego przez demony brata. W walce nie jest bez szans, gdyż ma po swojej stronie bóstwa zapewniające jej potężną broń i błogosławieństwa przydające się podczas eksterminowania rzesz potworów.

Niebianie - Wisznu i Durga - są też narratorami opowiadającymi o bieżących wydarzeniach i przybliżającymi hinduską mitologię pełną postaci, których imion nie jestem nawet w stanie powtórzyć. Może to być niezły wstęp do poznania tamtejszych wierzeń. Drobnym zgrzytem jest jednak głos Wisznu. Cały czas mówi on tak konspiracyjnym tonem, jakby omawiał plan wielkiego przemytu kurkumy. Niemniej snute przez bogów opowieści świetnie korespondują z malowniczymi lokacjami i muzyką, dzięki czemu całość ma ciekawy, orientalny klimat. Potęgują go przerywniki



Przy większości malowideł można przystanąć i posłuchać mitu, który przedstawiają.

Przerywniki wykonane w formie teatru cieni. Ta rozrywka była popularna już w starożytnych Indiach (wiem z Wikipedii).

przedstawione w formie teatru cieni. Nieźle wypada także rozgrywka. Elementy zręcznościowe przywołują na myśl klasyczne platformówki z Księciem na czele. Eksplorację trzeba przerwać, gdy Raji musi rozwiązać zagadkę lub wysłać demony z powrotem tam, skąd wypęły. Niestety łamigłówek są banalnie proste i zazwyczaj polegają na ułożeniu obrazka. Także walka nie należy do skomplikowanych. Na szczęście zdobywanie kolejnych broni i umiejętności sprawia, że starcia nie są monotonne. Zadbano też o kilka nietypowych momentów. Szczególnie wyróżnia się pojedynek z bossem, który przywodzi na myśl Stracha na Wróble z Arkham Asylum, oraz poziom, gdzie sterujemy dwiema postaciami jednocześnie. Dzięki temu gra zaskakuje nawet na późniejszych etapach.

Problem jest tylko taki, że do owych późniejszych etapów dochodzimy stosunkowo niedługo po rozpoczęciu przygody. Zaliczenie całości zajmuje bowiem od czterech do sześciu godzin. Nieco brakuje choćby wyższych poziomów trudności. Dałyby one powód do



Raji musi zmierzyć się z demonami, którym przewodzi niejaki Mahabalasura (powiedzcie to szybko trzy razy).



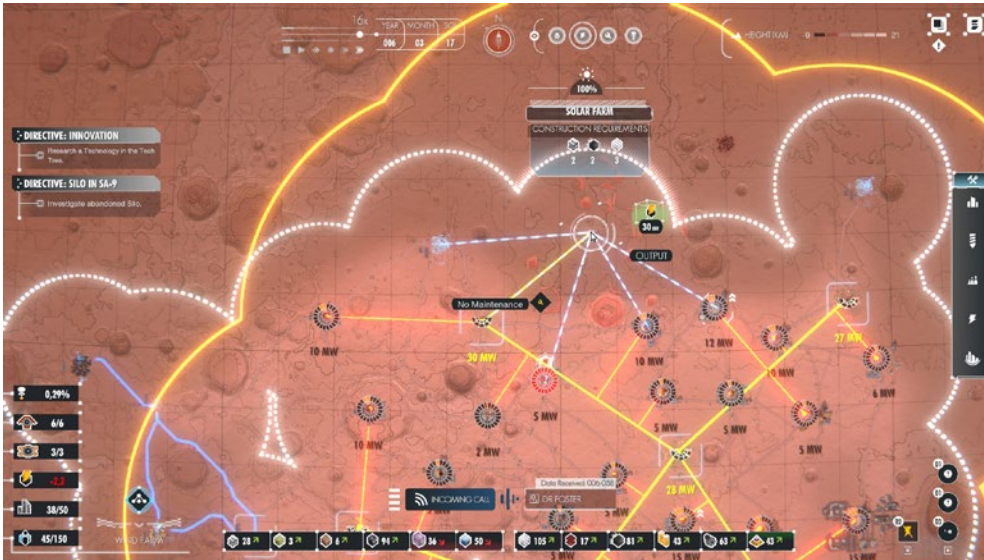
Grafika może nie rzuca na kolana, ale gra wygląda bardzo baśniowo, a chyba o to chodziło.

ponownego wcielenia się w Raji oraz podniosłyby poprzeczkę i wydłużyłyby pierwsze przejście gry. Jeśli jednak nie szukacie szczególnych wyzwań i macie ochotę wybrać się do krainy mitów, o których nie uczą na języku polskim, to Raji: An Ancient Epic jest niezłym wyborem. ■



70

Zręcznościówka osadzona w świecie hinduskich mitów. Łatwą walkę i banalne zagadki rekompensują malownicze lokacje, orientalny klimat oraz kilka mniej oczywistych etapów bardzo urozmaicających przygodę. Tak zapewne wyglądałby Książę Persji, gdyby był Książeczką Indii.



# Per Aspera



PRODUCENT Tiron Industries **Wersja PL:** nie

User Jama

Tytuł gry stanowi część łacińskiej sentencji „per aspera ad astra”, czyli „przez ciernie do gwiazd”, i tutaj odnosi się do trudu budowania poprawnie funkcjonującej, nieustannie rozrastającej się ludzkiej kolonii. Wcielamy się w osobowość sztucznej inteligencji, AMI, której dyrektywami są terraformowanie Marsa, zbudowanie kolonii oraz zapewnienie ludziom zasobów do życia i rozwoju.

➤ Dobrze jest widzieć skalę naszego przedsięwzięcia, z początku jeden sektor, potem kolejne, w końcu cały Mars jest naszym podwórkiem.

Per Aspera jest symulatorem budowania i zarządzania marsjańską infrastrukturą dla kolonistów z Ziemi. Spodobał mi się w tej grze wątek fabularny, który wyróżnia ją spośród podobnych. Budząca się z hibernacji AMI jest indagowana przez doktora Fosterę nadzorującego misję naszej planety. Znajdziemy tu kilka ciekawych rozważań o relacji sztucznej inteligencji z jej twórcami, z misją, z wytworami swojej pracy. Później AMI będzie współpracować z przedstawicielami kolonii. W naturalny sposób te dialogi kierują akcją, wyznaczając kolejne cele do osiągnięcia.

Zasadnicza mechanika rozgrywki jest podobna jak w innych grach tego typu. W wielkim skrócie - aby budować, potrzebujemy więcej zasobów, a aby pozyskać więcej zasobów, musimy budować. Rozpoczynamy z garstką obiektów do wyboru, ale liczba dostępnych nowych budowli i urządzeń narasta lawinowo. Nie ma tu tutoriala jako takiego, więc reguły dobrego planowania trzeba odkrywać metodą prób i błędów, jedynie ze skromnym wsparciem hasłowych opisów w bazie wiedzy. Pomocny za to jest klarowny układ graficzny i intuicyjny interfejs, natomiast kilka razy znalazłem się w sytuacji, że błąd popełniony na wczesnym etapie gry srogo mścił się w późniejszej fazie.

➤ Widok do zarządzania energią jest kluczowy. Choć generatory fotowoltaiczne i wiatrowe osiągają w grze niebotyczne moce, wydaje się, jakby zawsze tego prądu było mało.

Oczywiście im większą zbudujemy kolonię, tym większą liczbę problemów będziemy mieli do rozwiązania. Uderzenia meteorytów, burze piaskowe, podaż zasilania nienadążająca za zapotrzebowaniem na energię. AMI ma do dyspozycji kilka widoków diagnostycznych, które pomagają analizować kolonię pod kątem specyficznych niedomagań, na przykład sieci transportu, sieci energetycznej czy zużycia infrastruktury. Równolegle możemy prowadzić badania nad nowymi technologiami, a także odkrywać opuszczone, czasem zupełnie nieznanne instalacje na Marsie, zostawione przez poprzedników.

Zarządzanie całym tym majdanem jest na tyle wciągające, że początkowo sympatyczne dialogi z ludźmi przeradzają się w męczący obowiązek towarzyski. To tak jakby żonglować dwudziestoma piłeczkami, jadąc na rowerze, a ktoś nieustannie dzwoni i pyta, jak leci. Nic dziwnego, że w dziełach SF sztuczne inteligencje tak często się buntują. ■



➤ Transport to najczęstsza pięta achillesowa stacji marsjańskich. Jak drony przestają kursować, to stają budowy, a potem cała reszta.

## 78

Na plus zaliczmy solidne osadzenie gry w realiach marsjańskich, dużą różnorodność instalacji i technologii oraz wzbogacenie symulatora budowy miasta o wątki fabularne. Na minus – uczenie się zarządzania bazą metodą prób i błędów.





✦ W tym przypadku zawiodła perswazja i dyplomacja. Czas na walkę kolorów - czerwony versus żółty! Niech wygra najlepsza para lub gwiazdny krowo-byk!

# H A V E N

■ PC ■ PS5 ■ XONE ■ XSX

PRODUCENT The Game Bakers **Wersja PL:** nie

■ Zdan

**C**hyba się zestarzałem, bo coraz częściej mam wrażenie, że nie można iść przez życie na pełnym gazie. Może to miało sens, gdy się miało te dwadzieścia parę albo nawet trzydzieści lat, ale teraz? Ciężka sprawa - czasem trzeba odpocząć. Medytacja, herbata, muzyka folkowa - w sumie nic złego w każdej z tych rzeczy. Do tego przydałaby się gra, przy której można odpocząć, nie ma ciąglego napięcia ani nie trzeba wykazywać się małym refleksem. Na szczęście są właśnie takie produkcje jak Haven od The Game Bakers (twórcy Furi).

Od razu zajmijmy się kilkoma sprawami - technicznie Haven to gra RPG. Mówię „technicznie”, bo w przypadku tego tytułu wszelkie mechaniki - choć wykonane poprawnie, a miejscami świetnie pasujące do głównej osi zabawy - są rzeczą drugorzędną. Mamy statystyki, walkę, dobrze zrobione poruszanie się za pomocą antygravitacyjnych butów, ale to wszystko nadaje tylko ramy dla tego, czym naprawdę jest ten tytuł. To bowiem opowieść o relacji z drugą osobą, o związku, o uczuciach.

Naszymi bohaterami są Kay i Yu - dwójka zakochanych, która uciekła na inną planetę, by móc być ze sobą. Kiedyś napisałem, że to bohaterowie trzymają RPG w ryzach i w przypadku Haven to się sprawdza. Istotą całej rozgrywki - która czasem bywa nudna, gdy trzeba zbierać zasoby albo czyścić wysepki z „infekcji” (zwanej tutaj rdzą) - są kolejne dialogi pomiędzy bohaterami. Ten element jest wykonany absolutnie rewelacyjnie. Nieważne, czy nasi zakochani kłócą się ze sobą, przekomarzają, jedzą razem obiad - czuć, że ich relacja jest czymś żywym, a do tego po prostu świetnie napisanym. Do tego zarówno Yu, jak i Kay mają swoje nawyki i przyzwyczajenia i zupełnie inaczej reagują na przykład na sytuacje stresowe. Krótko mówiąc - aż chce się przejść kolejne wysepki, by zobaczyć, co do powiedzenia będą miały nasze gołąbeczki.

✦ Buty anty-grawitacyjne to jedno, ale należy docenić gustowne błękitne, płomieniopodobne wyziewy. Bardzo stylowe!

✦ Pytanie zadane przez bohaterów jest wybitnie bez sensu - przecież wbity w ziemię kawał metalu z niebieskim czymś jest bardzo naturalny!



Co ciekawe - cała relacja jest jakby in medias res. Bohaterów poznajemy bowiem, gdy już są w związku, a nie - jak zwykle w przypadku takich gier - gdy dopiero poznają drugą połówkę. To też dodaje pikanterii całej fabule i stwarza więcej ciekawych sytuacji między postaciami. Dorzucmy do tego spokojne tempo całej rozgrywki, niespecjalnie trudną walkę i wręcz pastelowe kolory kolejnych wysepki, a otrzymamy tytuł, przy którym spokojnie można się zrelaksować.

Haven to odskocznia od gier naładowanych mrokiem, śmiercią i złem. Tutaj możemy się po prostu zanurzyć w relację dwójki kochających się ludzi. Taka odskocznia jest zawsze w cenie. ■



Do we agree this thing does not look very natural?

**75**

■ Gra, w której akcent położono na coś innego niż zwykle i zrobiono to bardzo dobrze.  
■ Świetna kreacja postaci i ich relacji. Niestety miejscami nudne mechaniki.



# Five Dates

■ PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT Wales Interactive Wersja PL: tak

User Jama

**L**ockdown zarządzony w związku z pandemią koronawirusa spowodował, że spotkania towarzyskie na mieście stały się mocno utrudnione. Nie można umówić się w restauracji ani w kinie, więc randkowanie siłą rzeczy też przechodzi na tryb zdalny.

Ten napisany przez życie scenariusz wykorzystuje gra studia Wales Interactive, znanego już wcześniej z produkcji interaktywnych filmów, jak choćby The Complex (Pixel #58). W Five Dates wcielasz się w postać dwudziestoparolatka zamkniętego od dłuższego czasu w domu, który

po raz pierwszy korzysta z aplikacji do wideorandek. Jako Vinny podajesz swoje zainteresowania i inne informacje do profilu, a następnie przeprowadzasz serię rozmów wideo z wybranymi dziewczynami, o ile oczywiście zgodzą się spotkać.

Gra opiera się na oryginalnym pomysły i atrakcyjne jest w niej to, że na wejściu nie bardzo wiadomo, czego się spodziewać i jakie będą reguły. Strategia, żeby mówić, co naszym zdaniem dana dziewczyna chce usłyszeć, ma tu bardzo krótkie nogi. A to dlatego, że jak na prawdziwych portalach randkowych nasze rozmówczynie też pokazują w profilu tylko fasadę, podretuszowany, wyidealizowany obraz samej siebie. Czasem kluczowe okazuje się akurat

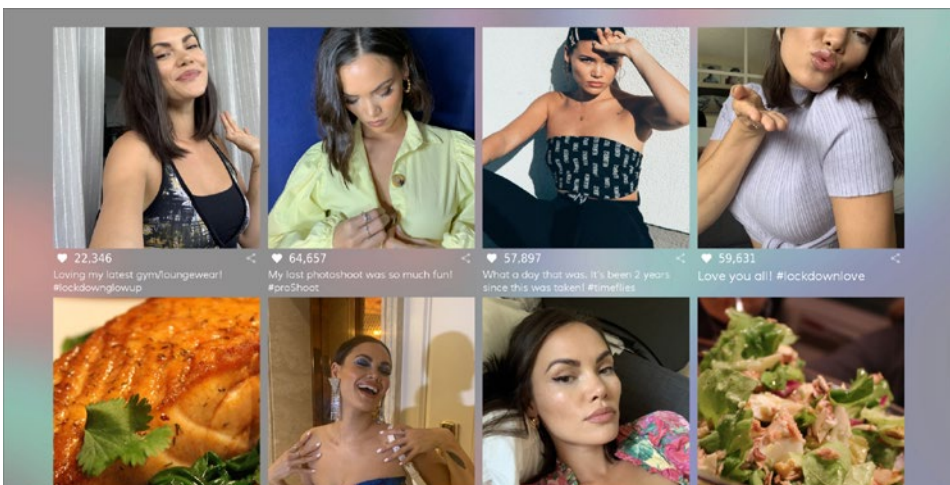
Wszyscy lubimy przedstawiać się w lepszym świetle. Maya interesuje się sztuką i kulturą, ale nie wie, co to Machu Picchu, a Grace trochę konfabuluje o swoim awansie w pracy.

Zdjęcia w mediach społecznościowych tak w życiu, jak i w grze to rodzaj wirtualnej rzeczywistości.

to, co zostało pominięte w autoprezentacji.

Wszystkie trzy wideorozmowy, mające prowadzić do wybrania tej jednej, najbardziej pasującej drugiej połówki, prowadzone są w trochę innej konwencji. Nie piszę w jakich, żeby nie psuć zabawy, ale dość powiedzieć, że nie brakuje tu znanych z filmowych komedii romantycznych niezręcznych momentów, bardzo bezpośrednich pytań i osobistych wynurzeń na potencjalnie wstydliwe tematy. Aktorsko rzecz jest zagrana wiarygodnie, łatwo się wciągnąć w rozmowę, tym bardziej że po obu stronach widzimy rodzinne domowe tło. Dialogi brzmią naturalnie, choć mamy tu do czynienia z silnie brytyjską odmianą angielskiego. Komediovym akcentem są nieinteraktywne męskie rozmowy między wideorandkami, kiedy Vinny omawia swoje postępy i szanse na przyszłość ze swoim najlepszym kumpłem.

Konstrukcja gry sprawia, że Five Dates można przechodzić przynajmniej pięć razy, tak by na końcu rozmawiać z każdą z pięciu dziewczyn. Jak na mój gust przydałoby się więcej punktów decyzyjnych w wideorozmowach, ale rozumiem, że twórcy musieli pójść na pewien kompromis, żeby utrzymać w ryzach liczbę rozgałęzień i związanych z nimi sekwencji filmowych.



[Enter] Continue

**80**

Klimat komedii romantycznej w stylu „Listów do M.” czy „Planety singli” z możliwością kierowania dialogami. Pozwala sprawdzić swoje gadane solo, ale może też zapewnić fajną rozrywkę na domowej imprezie w gronie znajomych.



# Call of the Sea

PC XONE XSX

PRODUCENT Out of the Blue Wersja PL: tak

Bartek Czartoryski

**R**ok 1934. Polinezyjska wyspka, na której zaginęła ekspedycja poszukująca leku na nieznaną chorobę, kryje tajemnicę, o jakiej nie śniło się filozofom. A może raczej tajemnice.

Bo Call of the Sea to mieszanka symulatora chodzenia i gry logicznej, gdzie rozwiązywanie kolejnych zagadek odkrywa przed nami meandry fabuły, a one pozwalają z kolei na znalezienie klucza

✚ Nie wszystkie zagadki są do rozgryzienia od razu, wskazówki do niektórych otrzymamy z czasem.

do zagadek. Połączenie intrygi opartej na prozie amerykańskiego mistrza horroru Howarda Philipa Lovecrafta z licznymi układankami nie zawsze przebiegło bezszwowo, zwłaszcza w późniejszych etapach gry, lecz póki następujące po sobie łamigłówki nie wybijają gracza z rytmu, jest bardzo dobrze.

Gorzej, kiedy zaczynają się schody. I nie chodzi mi o poziom trudności, ten jest niezmiernie rozsądny, ale o miejscami nie dość jasne wytłumaczenie tego, co zrobiliśmy, co robimy i co mamy zrobić. Call of the Sea otwiera przed nami spore przestrzenie i wymusza bieżącą z jednego miejsca w drugie, powinno więc wyjaśnić tak podstawowe rzeczy jak odpowiednia kolejność wykonywanych czynności. Na szczęście dysponujemy dziennikiem, gdzie Norah, poszukująca na wyspie męża Harry'ego, cierpiąca na niewytłumaczalną przypadłość, której symptomem są dziwaczne, ciemne plamy na ciele, zapisuje tylko to, co istotne. Notatki są niezwykle pomocne, bo dzięki nim nie musimy uczyć się na pamięć napotykanym symbolom i mamy pewność, że niczego nie pominiemy.

✚ Tropikalna wyspa level Far Cry, czyli niby pięknie i pachnąco, a za rogiem czeka awantura.

Zagadki są zwykle powiązane z odkrywaniem losu ekspedycji kierowanej przez Harry'ego, o której dowiadujemy się ze znajdujących zdjęć, rysunków, listów i karteluszków. Praktycznie przez całą grę podążamy w głąb wyspy śladami zaginionych podróżników, powtarzając po nich kolejne czynności i poznając straszliwą tajemnicę pięknego miejsca. Nawiązania do Lovecrafta są tutaj nie tylko ornamentacyjne, ekipa odpowiedzialna za scenariusz odwaliła kawał dobrej roboty, aby wszystko się spinało. Nie zdradzę oczywiście, co łączy Norah ze starożytnymi istotami, czemu miewa koszarne sny oraz co kryje rajską wyspę, lecz intrygę śledzi się z ciekawością aż do samego finału, kiedy przyjdzie nam zdecydować o jej losie.

Podsumowując, Call of the Sea to gra złota, acz skromna, zaprojektowana z sercem i niezłą fabularnie. Szkoda tylko, że czasem zwyczajnie zapominamy... o graczach. ▬



✚ Narracja nie gra tu drugich skrzypiec i jest nierozzerwalnie sprzęgnięta z łamigłówkami.

**70**

Lovecraftowska otoczka zdecydowanie wyróżnia Call of the Sea spośród innych gier układanek, ale czasem kolejne zagadki wydają się tylko przeszkadzać fabule.





# World of Warcraft: Shadowlands



PRODUCENT Blizzard Wersja PL: nie

■ Pjotsze

Czyli to są te nieszczęsne Zaświaty? Nie mam pojęcia, co mnie podkusiło, żeby dać się wmanewrować w naprawienie tego całego bajzlu, za który odpowiedzialna jest Sylvana. No nic, przynajmniej udało mi się wydostać z tutejszego piekła, bo ten Dozorca zwyczajnie mnie wkurzał. Niech no tylko spotkam go jeszcze raz, gościu będzie zwiawał w podskokach. Na razie jednak rozejrzę się po tej krainie, bo widzę, że ci niebieskoskórzy kołesie w śmiesznych piżamach mają jakieś problemy. Wypadaloby im pomóc, przecież nie na darmo zwą mnie Bohaterem Azeroth.

Tym razem, za sprawą dodatku Shadowlands do World of Warcraft, wybierzemy się do świata zmarłych, gdzie liniowa fabuła zaprowadzi nas do kilku różniących się od siebie krain. Fanom gotyku, na co dzień lubującym się w poezji Edgara Allana Poe'go oraz muzyce Sisters of Mercy, na pewno przypadnie do gustu rządzone przez wampiry Revendreth.



✚ Autorzy zdecydowali się na czasowe zablokowanie zawartości Shadowlands, na premierę udostępniając tylko jej część, aby fani nie przeszli dodatku zbyt szybko.

✚ Wspomniana blokada dotyczy nie tylko samej kampanii fabularnej ale również trybu PvP, instancji, rajdów oraz zawartości związanej z wprowadzoną w dodatku mechaniką covenantów.

Z kolei miłośnicy jeszcze cięższych klimatów powinni polubić Maldraxxus, które zamieszkują nekromanci, a także nieumarłe obrzydlistwa. Choć mam słabość do dziewiętnastowiecznych horrorów oraz panien w czarnych sukniach z gorsetem, to co jakiś czas wracałem do Bastionu, aby pokreć się po słicznych, niemalże niebiańskich łąkach.

Gra umożliwia nam przyłączenie się do jednego z czterech wprowadzonych w rozszerzeniu stronnictw, zatem można pokusić się o stworzenie dość egzotycznego sojuszu. Należy jednak pamiętać, że każda z frakcji oferuje graczom inne umiejętności, więc musimy liczyć się z pewnymi ustępstwami. Tyczy się to również opcji kosmetycznych przypisanych do każdego z covenantów.

Grindu nie ma tu za wiele i kolejne poziomy doświadczenia wbija się dość szybko, zwyczajnie podążając

za główną linią fabularną. Jak zwykle dodatkowe questy są dobrym sposobem na zdobycie większej liczby punktów. Chociaż pamiętam moment, gdy wykonując jedną z misji pobocznych, oczyściłem cały rejon z wałęsających się tu i ówdzie potworków, aby zdobyć jeden przedmiot niezbędny do ukończenia zlecenia. Najwyraźniej miałem wtedy niefartowny dzień.

Jedną z nowości wprowadzonych w Shadowlands jest Torghast, czyli wieża, którą eksplorujemy na zasadach znanych z gier roguelike. To właśnie tu można zdobyć surowce niezbędne do stworzenia legendarnego oręża, jakie sami będziemy mogli wykonać. Obecność takich przedmiotów w grze przywołuje na myśl skojarzenia z innym rozszerzeniem World of Warcraft - Legionem. W nowym dodatku czuć ducha starszego brata, dlatego gra się w niego tak przyjemnie. Mimo że nie ma tu tyle nowinek, co w poprzednim Battle for Azeroth. ■



# 85

Shadowlands to duchowy spadkobierca Legionu. Nie wnosi zbyt wiele nowości, ale i tak wciąga mocniej niż Battle for Azeroth. Co więcej, wszystkie krainy w Zaświatach wyglądają po prostu kapitalnie!



# Chronos: Before the Ashes

■ PC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT Gunfire Games **Wersja PL:** nie

■ Micz

**W** tytule powinno być nie „before”, ale „in the ashes”. Ta gra to bowiem tarzanie się w prochach arcydzieła VR sprzed prawie pięciu lat, tyle że na szczęście nie trzeba podczas tej czynności mieć już gogli na głowie.

O Chronosie napisaliśmy w Pixelu #21 z pewnym opóźnieniem w stosunku do jego premiery, ponieważ nie od razu było nam dane wejść w posiadanie sprzętu od Marka Zuckerberga. Produkcja Gunfire Games ukazała się wraz z rynkową premierą Oculus Rifta i przez kilka miesięcy, aż do premiery Edge of Nowhere, stanowiła najważniejsze



✚ Chyba najciekawsza sekwencja w całej grze, w której bohater zmienia się w liliputa, by odnaleźć ukryty w biblioteczce klucz.

✚ Zdarzają się w Chronosie lokacje, w których zderzamy się z surrealistycznym pięknem każącym zatrzymać się na chwilę.

koło zamachowe jego sprzedaży. Świat Krell wydawał się w wirtualnej rzeczywistości tak tajemniczy jak najbardziej ulotne bajki z dzieciństwa, a jednocześnie zadania i zagadki były tak proste, że ograniczenia ruchu nie mogły przeszkodzić w ich wykonaniu, co na przykład stało się przekleństwem Fallouta 4 VR. Widać było, że gra została zaprojektowana specjalnie pod VR i jako taka do dzisiaj pozostaje jedną z najlepszych produkcji na rynku.

Trudno powiedzieć, co napadło Gunfire Games, żeby wydać Chronosa ponownie w wersji nie-VR. Przechodząc kolejne etapy, miałem wrażenie, że jest to praktycznie to samo, tylko z kosmetycznymi poprawkami. Do pewnego momentu cieszyłem się powrotem do znajomej średniowiecznej warowni, ale potem zaczęło mi świtać w głowie, że Darksiders III musiało sprzedać się gorzej, niż myślałem, skoro

✚ Bohater nie wygląda na Allana Quatermaina ani nawet na młodocianego Indianę Jonesa i to jest jego zaleta. Jest inny niż wszyscy.

amerykańska ekipa zdecydowała się odświeżyć zapomniany tytuł.

W sferze formalnej mamy tu do czynienia z „małymi soulsami”. Nawet sterowanie jest dość podobne: pchnięcie i sieknięcie oraz mechanika operowania tarczą. Gunfire wymyśliło w Chronosie nowatorską zasadę, że po każdej śmierci bohater się starzeje i począwszy od startowego wieku osiemnastu lat, zaczyna się delikatnie zmieniać, aż staje się przygarbiony i siwy. Oryginał kończyłem w okolicach czterdziestki, ale wolałbym nie sprawdzać, czy da się to samo zrobić stułatkim.

Czasami zachęcam do gier argumentem, że jest to nostalgiczna podróż dla znawców tematu. Tutaj mamy dokładnie odwrotną sytuację. Weterani oculusowego Chronosa nie mają czego szukać, za to pozostali mogą zapoznać się ze światem, który kilka lat temu wywołał tyle szumu, z tymi lightowymi soulsami pełnymi pięknych kolorów i surrealistycznych lokacji. Pamiętajcie o prostych elementach przygodowych i równie nieskomplikowanych statystykach RPG bohatera. Kreacja świata Krell jest warta tego, żeby w nim trochę poimprezować. ▬



**72**

■ Największa eksplozja oculusowej wyobraźni prezentuje się ładnie bez gogli, ale wykonywanie zadań za pomocą pada staje się zbyt proste i szybko robi się monotonne.



# Twin Mirror

PC PS4 XONE

PRODUCENT Dontnod Entertainment Wersja PL: nie

Marcin M. Granat

**M**ożna próbować odciąć się od przeszłości. Można wyjechać czy zerwać kontakt z ludźmi z dawnych lat. Jednak gdy nagle umiera stary przyjaciel, trzeba stawić czoła temu, przed czym się dziecinnie uciekało.

Dla bohatera gry oznacza to powrót do Basswood, fikcyjnego miasteczka położonego w Wirginii Zachodniej. Mała miejscowość, jesienna atmosfera i specyficzna lokalna społeczność nasuwają skojarzenia z bezprecedensowym hitem twórców, czyli *Life Is Strange*. Zamiast nastoletniej protagonistki

mamy jednak dziennikarza śledczego, a zamiast nadprzyrodzonej zdolności manipulowania czasem dostajemy możliwość zestawiania faktów i dedukcji w Pałacu Pamięci. Ze wszystkich tytułów Dontnod Entertainment *Twin Mirror* ma najbardziej kryminalną fabułę, choć wcale nie przeszkadza mu to dotykać zagadnień egzystencjalnych i wysuwać na pierwszy plan postaci, ich uczuć i problemów. Szczególnie dotyczy to głównego bohatera, którego stan psychiczny sprawia, że graczowi przyjdzie zwiedzić nie tylko Basswood, ale też fantasmagorie jego zatroskanego umysłu.

Mechanika rozgrywki to standard nowoczesnych przygodówek: niespieszna eksploracja klimatycznych lokacji, prościutkie zagadki i dosłownie jeden element zręcznościowy (w dodatku tak łatwy, że można go przejść samym kciukiem). Technologicznie tytuł jest bez zarzutów poza jednym mankamentem, a dokładnie brakiem kursora podczas zabawy. Ze względu na to interakcja z przedmiotami odbywa się poprzez ustawianie ich na środku ekranu, co nie zawsze jest intuicyjne. Ścieżkę dźwiękową można opisać jako eksperyment starający się pogodzić relaksacyjny ambient z nieco agresywniejszą

Jedną z pierwszych scen gry. Samotne picie w stylu noir połączone z lekami, kończy się dla bohatera urwaniami filmu.

muzyką elektroniczną. Zabieg ten w kilku scenach skutecznie buduje podniosłość chwili, ale w większości przypadków stanowi tło i nie zapada w pamięć.

Produkcja ma w sobie coś niebagatelnego, przypominającego prozę Lewisa Carrolla. Im dalej zagłębiamy się w fabułę, tym robi się „coraz zdziwniej i zdziwniej!”, a odkrywanie kryminalnych tajemnic czasem wywołuje emocje równe przejściu na drugą stronę lustra i poznawaniu ukrytego świata, w którym tarcze zegarów się uśmiechają i nic nie jest takie, jakby mogło się z początku wydawać. Historia opowiedziana przez twórców jest ciekawa i angażuje na tyle, że odbiorca ma ochotę poznać jej zakończenie. A to nadchodzi dość szybko, ponieważ przygoda z *Twin Mirror* dobiega finału po około sześciu godzinach. ■

## Zwłoki

**W Twin Mirror trup nie ściele się gęsto, ale gdy ktoś umiera, jest to zawsze postać istotna fabularnie.** Protagonista źle znosi stres i odnalezienie denata wywołuje u niego panikę skutkującą psychodeliczną minigrą. U uruchamianiem jest też tryb detektywistyczny, za pośrednictwem którego ustalamy okoliczności śmierci ofiary.



Większość esemesów tylko czytamy, ale zdarza się, że możemy wybrać styl naszej odpowiedzi.

**73**

- Solidna, choć nieodbierająca *Life Is Strange* lauru pierwszeństwa, przygodówka z naciskiem na opowiadanie historii. Kilka zakończeń, podejmowanie nieodwracalnych decyzji i małomiasteczkowa nostalgia. Warto zagrać, ale pod warunkiem braku alergii na gry „chodzone”.

# Medal of Honor: Above and Beyond



PRODUCENT Respawn Entertainment Wersja PL: nie

User Jama



✚ Narada w konspiracyjnym lokalu francuskiego ruchu oporu. Dzień później budynek będzie w rozsypcie.



**J**ako oficer Biura Służb Strategicznych, czyli amerykańskiej agencji wywiadowczej, zostajesz przetrzucony do Europy ze ściśle tajnym zadaniem specjalnym - wspierania francuskiego ruchu oporu w walce z hitlerowskim okupantem.

Ukazanie się tej wysokobudżetowej strzelanki to wielkie święto dla graczy VR. Rzecz jest od początku do końca zaprojektowana pod kątem ergonomicznego grania w wirtualnej rzeczywistości i to widać na każdym kroku. Interfejs został maksymalnie uproszczony, do tego stopnia, że nic nie zasłania widoku na świat. Jeśli spojrzymy na prawy nadgarstek, to zobaczymy bieżące zadanie. Do lewego nadgarstka przyłączone są strzykawki, które po wbiciu w klatkę uzdrawiają bohatera. Na piersi podwieszamy granaty, więc zerkając szybko w dół, widać, czy mamy coś wybuchowego

na podporządku. Tu fajny smaczek - tradycyjne cytrynki możemy ubrajać, wyciągając zawleczkę zębami, wystarczy przesunąć granatem w okolicy twarzy.

Do tej pory nie lubiłem w grach VR manualnego przeładowywania magazynków, natomiast tu nauczyłem się z tym żyć. Prawdopodobnie dlatego, że Medal of Honor: Above and Beyond nie wymaga zegarmistrzowskiej precyzji, o którą trudno na prawdziwym polu walki. Niemniej akcje typu „szarżujesz na

✚ W akcji na niemiecki konwój rozstawiamy sojuszników wokół drogi, a sami strzelamy z daleka.

✚ Ostrzeliwując przeciwnika z ruchomej ciężarówki, trzeba mieć oczy wokół głowy.



trzech Niemców i akurat na drugim kończy się amunicja w karabinie” są na porządku dziennym.

Poszczególne misje są urozmaicone i podzielone na krótsze kawałki, co w przypadku VR ma sens. Wymachując kontrolerami, obracając się, kucając w goglach, można spocić się niczym prawdziwy żołnierz w hełmie. Pomiędzy akcjami są przerywniki ze scenkami, które nie tylko rozwijają fabułę, ale też pozwalają odsapnąć. Cieszą też małe rzeczy, które poprawiają realizm. Jeśli ktoś do nas mówi i obrócimy głowę w lewo, to jego głos zacznie dochodzić bardziej z prawej.

Grafika zachwyca i choć nie jest fotorealistyczna, to jest mocno dopracowana w detalach. Czy robimy zasadzkę na pociąg gdzieś na prowincji, czy szturmujemy pałac będący kwaterą główną Gestapo, czy jedziemy ciężarówką przez niemiecką bazę, wszystko wygląda i brzmi, jak należy. Czujemy się, jakbyśmy tam właśnie byli. Oficjalne wymagania sprzętowe gry nie są małe, przynajmniej procesor i7-9700 oraz gpu RTX 2080, natomiast ja grałem na RTX 2070 i z goglami HTC Cosmos nie miałem żadnych zacinek. ■

# 92

Medal of Honor: Above and Beyond niczym wehikuł czasu zabiera nas do okupowanej Francji i umieszcza w samym środku wydarzeń. Po Half-Life: Alyx to kolejna produkcja klasy AAA na platformę VR, w którą trzeba obowiązkowo zagrać, również w trybie multiplayer.

# HALL OF FAME



**KONSOLA ZYSKAŁA NAZWĘ KODOWĄ, GDY PODRZUCIŁEM POMYSŁ, ŻEBY UŻYĆ NAZWY MOJEGO POCHODZĄCEGO Z FRANCJI ROWERU, KTÓRY MIAŁ NA RAMIE IMIĘ STELLA.**



Gdy w Bajtku pojawiła się notka o Trap Door, jasne się stało, że mamy do czynienia z wielką grą. Ta animacja, ten dziwny świat, po którym poruszał się niebieski Berk... Oczywiście Trap Door nie było na Atari, ale i tak nie przeszkadza nam uznać go za Najlepszą Grę na Świecie.



Prince of Persia – gra wymyślona przez jednego człowieka w erze, gdy wydawało się nieprawdopodobne, żeby można było stworzyć żyjącą przez trzy dekady franczyzę. A jednak Jordan Mechner tego dokonał i do dzisiaj ma wiele wspólnego z losami Księcia.



Po wielu próbach udało się nam wreszcie namówić na rozmowę jedną z największych legend interaktywnej rozrywki. Joe Decuir był jednym z ojców konsoli Atari VCS oraz Amigi, współtworzył także standard USB oraz Bluetooth.



W 1993 roku świat ogarnęła mania na punkcie dinozaurów. Rozkręcił ją stary wodzirej medialny, Steven Spielberg, szukający nośnych tematów, gdzie się tylko da. Powstały i gry, z których pierwsza została zrealizowana dzięki wszędobylskiemu Gary'emu Braceyowi z Ocean Software.



# PLASTELINKOWY HORROR PRZYGODOWY

DAWNO, DAWNO TEMU MOJA MAMA ZAPYTAŁA, CO CHCIAŁBYM W SOBOTĘ NA OBIAD. ODPOWIEDZIAŁEM SZYBKO – PRZYNIĘŚ MI PUSZKĘ ROBAKÓW! RZECZ JASNA ŻART NIE ZOSTAŁ ZROZUMIANY, CHOĆ MOI KOLEDZY Z KLUBU KOMPUTEROWEGO UŚMIALIBY SIĘ DO ŁEZ, PODOBNIIE JAK RZESZA FANÓW ZX SPECTRUM W CAŁYM KRAJU. W DRUGIEJ POŁOWIE ŻŁOTYCH LAT OSIEMDZIESIĄTYCH WSZYSCY BOWIEM ZNALIŚMY KORPULENTNEGO BERKA I JEGO PIERWSZE ZADANIE W PONURYM ZAMCZYSKU. „PUSZKA ROBAKÓW” BYŁA WIĘC TEKSTEM KULTOWYM. A JEDNAK NIKT Z NAS WTEDY NIE WIEDZIAŁ, ŻE JEDNA Z NAJLEPSZYCH GIER ZRĘCZNOŚCIOWO-PRZYGODOWYCH, JAKIE ZAWITAŁY NA PLATFORMĘ SINCLAIRA, POWSTAŁA NA PODSTAWIE POPULARNEJ BRYTYJSKIEJ BAJKI DLA DZIECI...

■ Marcin M. Drews

■ Tytułowy screen wygląda przepięknie, ale co najważniejsze, grafika w samej grze naprawdę prezentuje ten sam, wysoki poziom!

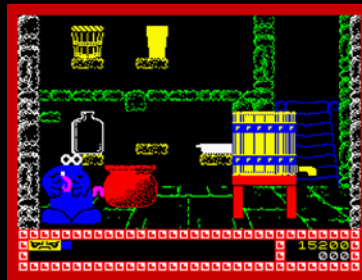


humorach żelaznej kurtyny pisałem już kilkakrotnie. Grając w Dan Dare (Pixel #33), nie mieliśmy pojęcia, że pierwowzorem była kultowa na Wyspach seria komiksów, bo te nigdy się do Polski nie przebiły.

Podobnie było z Thunderbirds (Pixel #61) i kukielkowym serialem, który podbił niemal cały świat, ale do bloku wschodniego po prostu nie dotarł.

Istniał oczywiście słynny drugi obiegi, dzięki któremu trafiały w nasze ręce książki, filmy, komiksy i gry z Zachodu (Pixel #65), jednak nie mieliśmy pełnego wglądu w kulturę





popularną krajów zza żelaznej kurtyny, a w polskich kinach i telewizji pojawiały się tylko te produkcje, które przeszły przez cenzorskie sito.

W ten sposób doskonale poznaliśmy „The Muppet Show” Jima Hensona, ale już o bliźniaczej „Ulicy Sezamkowej” nie mieliśmy zielonego pojęcia. Nic więc dziwnego, że o liczącym sobie czterdzieści odcinków animowanym serialu „The Trap Door” również nie słyszeliśmy, choć procesory naszych komputerów rozgrzewały się niemal do czerwoności, gdy rozgryzaliśmy dwie powstałe na podstawie cyklu gry...

#### PLASTELINKI NA START!

Za tę produkcję odpowiadała ekipa znana jako Brainbox Mills - dwóch brytyjskich animatorów Charlie Mills i Terry Brain. Nazwisko tego drugiego

nie powinno być wam obce, Terry brał bowiem udział w tworzeniu tak kultowych produkcji jak „Wallace i Gromit”, „Uciekające kurczaki” czy nominowany do Oscara „Baranek Shaun”. Artysta zmarł w 2016 roku po dwuletniej walce z rakiem. Podobno do ostatniego dnia tworzył nowe animacje...

Serial „The Trap Door” to... horror dla dzieci tworzony metodą poklatkową, którą animowano figurki z plasteliny. Głównym bohaterem jest niejaki Berk - niebieski jegomość nieokreślonego gatunku kształtem przypominający stworki z nie mniej kultowej francuskiej bajki „Barbapapa” (tę pamiętają już tylko najstarsi górale). Razem z gadającą czaszką Boni i otyłym żabopajakiem Druttem mieszka w przepastnych czeluściach nawiedzzonego zamczyska, służąc swemu

Wielka Czerwona Rzecz - stwórz w ostatnim odcinku (spoiler!) zabija Rogga, który (spoiler!) zmartwychwstaje po napisach końcowych.

Czy to ptak? Nie! To samolot? Nie! To wielki, okrągły, niebieski Berk - bohater, którego pokochały dzieci w Wielkiej Brytanii.



Brand Piranha należący do Macmillan Ltd. znał doskonale każdy szanujący się gracz. Z tej kuźni wyszło kilka wiekopomnych hitów!



Alternative Software Ltd. wydał reedycję gry już rok po jej premierze. Co ciekawe, firma ta działa na rynku gier po dziś dzień.

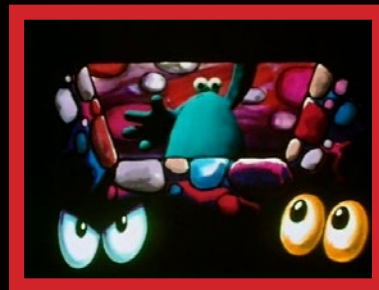


Wersja na Commodore graficznie nie różniła się prawie niczym od edycji na ZX Spectrum. Miała tylko nieco bardziej stonowane kolory.





❖ Przepudowne połączenie horroru i komedii w konwencji wspaniałej poklatkowej animacji. To mogli wymyślić tylko Brytyjczycy!



## DON PRIESTLEY - SKROMNY NAUCZYCIEL, KTÓRY STAŁ SIĘ WIZJONEREM BRANŻY GIER LAT OSIEMDZIESIĄTYCH.



mrocznemu panu znanemu jako Coś na Górze (The Thing Upstairs). Władca warowni jest ciągle głodny, więc Berk z większą lub mniejszą wprawą przygotowuje mu potrawy z takich specjalów jak błoto, robaki czy galki oczne. Najważniejszym bohaterem są jednak...

### DRZWI W PODŁODZE

A raczej to, co kryje się pod nimi. W posadzce zamkowej kuchni zamontowana jest tytułowa zapadnia („The Trap Door”), pod którą rozciągają się niezbadane, mroczne podziemia, pełne dziwnych, często wrogich stworzeń. Berka niejednokrotnie ostrzegano, by drzwi tych nie otwierać bez wyraźnej potrzeby, a jeśli już, to uważnie pilnować, by szybko zostały zamknięte. Niestety roztargniona plastelinka często nieświadomie lekceważy nakazy, toteż zamek nawiedzają przedziwni goście z podziemi.

Bodaj najbardziej charakterystycznym potworem jest Wielka Czerwona Rzecz - agresywne indywiduum, które ściga i bije wszystkich naokoło. Na szczęście boi się własnego odbicia, więc gdy tylko zobaczy się w lustrze, ucieka z powrotem do podziemi.

Za jego przeciwieństwo z kolei uchodzi niejaki Rogg - niezbyt bystry, za to nad wyraz sympatyczny osiłek przypominający nieco goryla. W serialu pojawiają się też Bubo - agresywny bananopodobny jegomość, który pewnego razu porywa Boniego, oraz The Splund - okrągły różowy potwór ze zdolnością teleportacji. Oczywiście mieszkańców podziemi jest znacznie więcej, choć wielu z nich nie ma nawet imienia.

### I TU WKRACZA DON PRIESTLEY

Urodzonemu w 1940 roku Priestleyowi podobno bliżej było z wyglądu do gangstera niż programisty, choć z zawodu był skromnym nauczycielem. Na jednym z nielicznych ocalałych zdjęć wygląda jak Roy Scheider w „Błękitnym gromie”. Przygodę z programowaniem rozpoczął jako dorosły już mężczyzna od nauki Pascala... na sucho, bez komputera w zasięgu wzroku. Szybko się okazało, że ma do tego niezwykły dryg. Już w 1982 roku podbił rynek grą 3D Tanx.

Kiedy w 1986 roku sięgnął po świeżutką francyzę serialu „The Trap Door”, był już doświadczonym twórcą

❖ Pamiętna scena z czołówki serialu - Berk zagląda przez drzwi w podłódze w ciemność, gdzie czają się przeróżne stwory...

❖ Przedziwny skaczący jegomość w... glanach. Równie pomocny, co niebezpieczny. Uważaj, by cię nie zdeptał!



## EGRANIZACJA PRZYGÓD BERKA Z MARSZU STAŁA SIĘ PRZEBOJEM, KTÓRY DOCZEKAŁ SIĘ LEGALNEJ POLSKIEJ WERSJI!

z kilkoma sukcesami i porażkami na koncie. Do tych pierwszych bez wątplenia zaliczyć trzeba strategiczną grę Dictator (1983), której cały akapit poświęcili Kuryłowicz, Madej i Marasek w kultowym „Przewodniku po ZX Spectrum” (1986).

„Egranizacja” przygód Berka z marszu stała się przebojem, zaskakując kolorową, obłądną wręcz grafiką i ciekawymi, lekko absurdalnymi zagadkami. Gra miała dwa poziomy trudności (Learner Berk i Super Berk), przy czym opowieść można było ukończyć jedynie w trybie drugim.

Tytuł pozwalał nam wcielić się w Berka i podjąć trudne wyzwanie wypełniania poleceń mrocznego pana na zamku. Jego pierwszym rozkazem było dostarczenie puszek pełnej robaków i bardzo wielu graczom udawało się ukończyć jedynie tę misję. Nic dziwnego, że zdanie „get me a can of worms” szybko stało się kultowe.

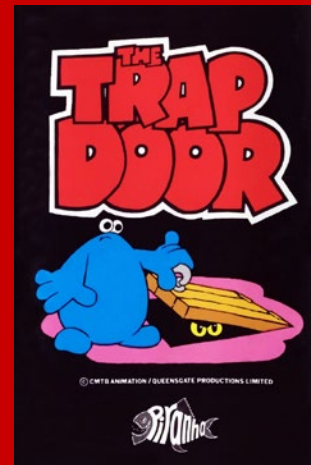
W sumie na bohatera czeka sześć zadań, w których dobrą radą będzie

go wspierać czaszka Boni. W rolach drugoplanowych oczywiście Drutt (czy żaba to, czy pająk, pozostaje kwestią otwartą) oraz, oczywiście, potwory z podziemi, które będą równie niebezpieczne, co przydatne (sic!).

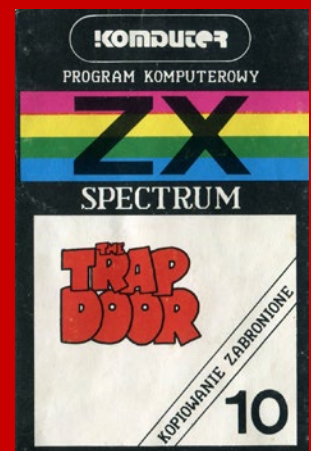
Oryginalna wersja gry kosztowała blisko osiem funtów i natychmiast zdobyła uznanie zarówno graczy, jak i recenzentów, którzy z przyjemnością przyznawali jej aż 90 procent! Krótko po premierze piracka kopia zawędrowała też do Polski, wzbudzając powszechny zachwyt i tak mocno zapisał się w świadomości rodzimych użytkowników komputerów, że niemal natychmiast doczekała się... legalnej wersji polskojęzycznej!

### POLSKI TROP

Nikt nie spodziewa się hiszpańskiej inkwizycji, toteż w 1987 roku z zaskoczeniem przyjęliśmy informację, że znana już nam gra, która nielegalnie przywędrowała z Wielkiej Brytanii

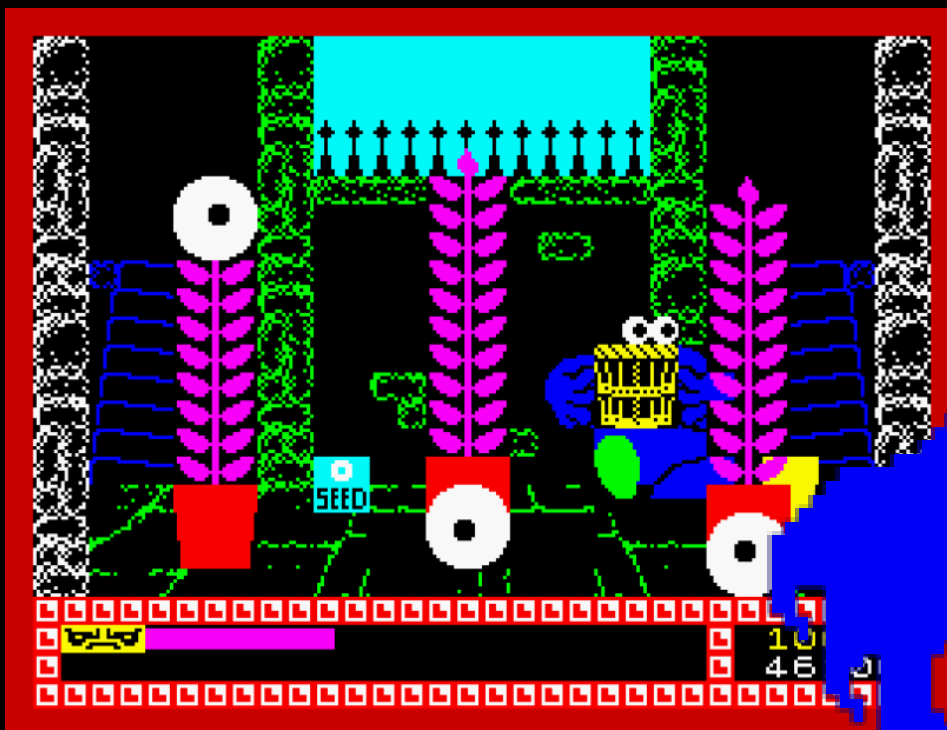


✦ Do dziś jedna z najładniejszych okładek kaset z grami. Żadnej ściemy – w środku dostawałeś dokładnie to, co na okładce.



✦ Na okładce polskiego wydania zabrakło Berka, ale jakaż to była radość móc oficjalnie powitać grę w naszych skromnych progach!

✦ Jak zrobić purée z gałek ocznych? To proste. Najpierw zasadź nasiona i poczekaj, aż rośliny wydadzą owoc. Potem otwórz drzwi w podłodze...



na giełdę Bajtka, zostanie oficjalnie wydana w Polsce!

„Na rynku angielskim ukazała się nowa gra wydana przez firmę Macmillan pt. The Trap Door. Z przyjemnością zawiadamiamy, że program ten w polskiej wersji można nabyć w KMPiK-ach i sklepach Centralnej Składnicy Harcerskiej zajmujących się sprzedażą programów komputerowych” - oświadczył na łamach miesięcznika Komputer (10/1987) Jerzy Prusiak - kierownik redakcji programów komputerowych rzeczowego pisma.

Co ciekawe, taśma została nagrana w antypirackim trybie turbo, który doprowadzał bywalców giełd do obłądu, a na okładce znalazło się hasło „kopiowanie zabronione”! Oficjalna cena kasety wyniosła 650 złotych.

Prusiak nie krył ekscytacji zarówno samym tytułem, jak i jego polską wersją. „Gra przypomina świetnie zrobiony film animowany. Dopracowana jest w każdym szczególe i może oszołomić nawet przeciwników gier komputerowych. (...) Wszystkie komunikaty i informacje (a jest ich dość dużo) ukazują się na ekranie w języku polskim, co niewątpliwie jest atrakcją programu. Wspaniała grafika pokazująca nawet mimikę u różnych stworzków przypomina bardziej filmy Disneya niż program komputerowy i trudno uwierzyć, że jest to nasz wysłużony ośmiobitowy ZX Spectrum”.

### ŚWIAT WIELKICH BOHATERÓW

I faktycznie, wspaniała grafika i wielkie postacie o zaawansowanej jak na ówczesne czasy animacji stały się wizytówką Priestleya. A The Trap Door nie był pierwszą taką produkcją Dona. W 1985 roku pod skrzydłami DK'Tronics Ltd stworzył on grę Popeye na oficjalnej licencji King Features Syndicate. Tymczasem już w styczniu 1986 roku na rynku pojawił się jego Benny Hill's Madcap Chase.



▲ Through the Trap Door - sequel, w którym Berk i Drutt wyruszają do mrocznych podziemi, by ratować gadającą czaszkę Boni.



**WSPANIAŁA GRAFIKA ORAZ WIELKIE POSTACIE O ZAAWANSOWANEJ ANIMACJI STAŁY SIĘ WIZYTÓWKĄ KUNSTU DONA PRIESTLEYA.**

Z obu Priestley nie był do końca zadowolony. The Trap Door, trzecia z kolei gra na licencji, miał naprawić wszystko, co zdaniem Dona kulało w poprzednich. To się udało, więc stworzył nieco bardziej już zręcznościowy sequel przygód Berka - Through the Trap Door (1987), a następnie Flunky (1987) - szaloną, absurdalną opowieść o lokaju brytyjskiej rodziny królewskiej, oraz Gregory Loses His Clock (1989).

Co ciekawe, innowacyjna grafika, która w opinii recenzentów stanowiła cud, bowiem miała przekraczać możliwości ówczesnych komputerów,



była poniekąd dziełem... przypadku. Wcześniej Don nie stawiał sobie podobnych wyzwań. W pewnym momencie spotkał jednak kogoś, kto z ograniczeń sprzętowych absolutnie nie zdawał sobie sprawy, a miał głos decyzyjny...

### TAKO RZECZE TWÓRCA

Choć nie udało mi się skontaktować z Donem, który lata temu stwierdził, że powraca na irlandzkie łono natury niczym koń na pastwisko, odnalazłem w archiwach sieci stary wywiad, w którym tłumaczy, jak doszło do szalonego pomysłu stworzenia postaci wypełniających niemal cały ekran.

„Facet zajmujący się marketingiem Popeye'a w Wielkiej Brytanii nie wiedział nic o komputerach ani grach, ale na naszym pierwszym spotkaniu cicho nalegał, by Popeye, którego chciał zobaczyć w grze, był postacią, którą tak dobrze znał i kochał. Miał wyglądać jak Popeye, w komplecie z ubraniem we właściwym kolorze, z fajką i, uważaj!, kotwicą wytatuowaną na ramieniu.

Z tak trudnym zadaniem wyszedłem ze spotkania i zaprojektowałem najmniejszego możliwego Popeye'a, pamiętając o ograniczeniach ZX Spectrum. Skończył na ośmiu znakach wysokości i po prostu stał, nic nie robiąc, zużywając około 40 komórek ekranu (360 bajtów). Co więcej, wystarczyło, że zrobił sześć kroków, i już był po drugiej stronie ekranu. Nigdy wcześniej nie widziałem tak dużej, w pełni

działającej postaci w grze i musiałem w związku z tym rozwiązać cztery problemy.

Po pierwsze, jak można umieścić tak dużą postać w opłacalnej grze? Po drugie, jaka w ogóle powinna być ta gra? Po trzecie, grafika Popeye'a, ze wszystkimi jego ruchami, pochłonęłaby prawdopodobnie całą pamięć Spectrum. Jak więc skutecznie upchać go wraz z innymi postaciami i tłami w jednym komputerze? Po czwarte, gra musiała wyglądać jak kreskówka. Pełnokolorowe tła były koniecznością, ale co ja, do cholery, miałem zrobić z ograniczeniami kolorystyki Spectrum?


Kiedy gość z King Syndicate zobaczył, jak Popeye maszeruje przez ekran bez tła, był zachwycony, ale nie powiedziałem mu, że to było już wszystko, na co nas stać. W końcu jednak wszystkie problemy zostały rozwiązane. Prace nad grafiką były bardzo ciężkie i napisałem wiele programów wspomagających, ale żaden z nich nie zastąpił mi papieru milimetrowego. Recenzenci byli pod tak wielkim wrażeniem, że nie zauważyli, jak powolna była cała gra...”.


### GDZIE JESTEŚ, DON?

Ostatnią grą Priestleya był znakomity logiczno-zręcznościowy Target (1989) dla Martech Games Ltd. Sam Don po odejściu z branży zaszył się gdzieś na wsi. Pytany o to, czy gra w nowoczesne tytuły, odpowiada, że nigdy żadnej nie widział. Nie żałuje,




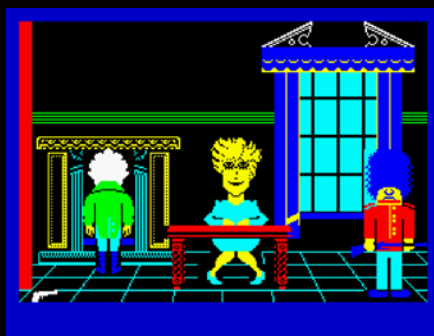
że zakończył przygodę z komputerową rozrywką, bo czuł się już nieco wypalony, ale jednocześnie szczerze oznajmia, że przy odpowiednich nakładach finansowych mógłby wrócić do programowania na ZX Spectrum. Pytany, za czym tęskni najbardziej, odpowiada: „Za szmałem, kasą, forszą i kapuchą oraz pracą dwadzieścia cztery godziny na dobę”.


Don Priestley niewątpliwie należy do gigantów branży gier złotych lat osiemdziesiątych. Niestety dość wcześnie usunął się w cień, szybko przy tym popadając w niepamięć. Warto więc wspomnieć zarówno samego twórcę, jak i jego wyjątkowe dzieła, które dostępne są dziś za darmo w sieci. The Trap Door to opus magnum Dana i jednocześnie najbardziej udana egranizacja, jaka kiedykolwiek zaistniała na platformie Sinclaira. Gdziekolwiek jesteś, Don, Kochamy cię! I nie zapominaj o robakach! 

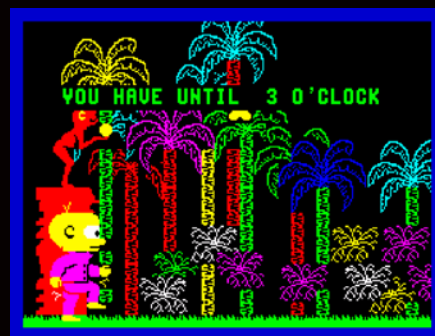
 Popeye jak żywy! Ogromna postać, szal kolorów, multum detali. Na ZX Spectrum to się nie mogło udać... A jednak się udało!




 Benny Hill's Madcap Chase! - tytuł nie podbił serc recenzentów, jednak Crash ocenił go na 78 procent i uznał za przyjemnie uzależniający.



 Flunky - kontrowersyjna gra, która mogłaby konkurować z serialem „The Crown”. Na screenie lady Diana Spencer, księżna Walii!



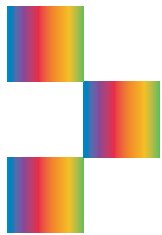
 Gregory Loses His Clock doczekał się naprawdę wysokich not. Crash przyznał mu 91 procent, Your Sinclair aż 93. Priestley triumfował!



# DEMIURG

**PIXEL  
WYWIAD**

## CYFROWEJ ERY



Ze współtwórcą konsoli Atari VCS i ośmiobitowych komputerów Atari, *Joe Decuirem*, rozmawia Piotr Mańkowski.

**P** Jak to się stało, że dołączyłeś do ekipy Cyan Engineering, pracującej w Grass Valley na zlecenie Atari nad projektem tajemniczej konsoli? Historia moich związków z Atari rozpoczęła się latem 1975 roku. Pracowałem wtedy w San Francisco na oddziale ratunkowym miejscowego szpitala. Zajmowałem się podłączaniem ludzi do respiratorów czy przetaczaniem krwi. Pewnego dnia pojechałem odwiedzić rodzinę w Los Angeles i zawiązałem do Disneylandu w Anaheim. Odkryłem tam dział arcade, który wypełniały głównie flippery, ale nie tylko. Wśród nich stał automat Atari z napisem Tank. To był mój pierwszy kontakt z grami wideo, zaraz potem trafiłem na konferencję Wescon, gdzie Chuck Peddle prezentował procesor 6502. Wkrótce potem nabyłem go za całe dwadzieścia pięć dolarów, a podręcznik do niego za kolejne dziesięć. Nadal nic nie wiedziałem o grach wideo, ale umiałem już programować procesor! W międzyczasie straciłem pracę w szpitalu, gdy okazało się, że duża część pacjentów nie ma ubezpieczenia. Trafiły do mnie dwie oferty pracy: jedna z okolic Los Angeles na stanowisko specja informatycznego ponownie w firmie medycznej, a druga pochodziła z Doliny Krzemowej od Atari. Przyciągała mnie do tej firmy możliwość

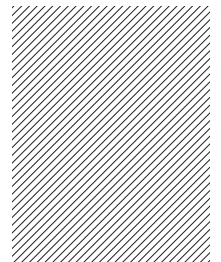
poznawania tajemnic układów scalonych. Na rozmowie kwalifikacyjnej w ich fantazyjnie zaprojektowanym siedzibie w Los Gatos nie wiedziałem jeszcze, że Atari wybrało do swoich celów procesor 6502...

**P** No tak, bo przecież Larry Emmons z Cyan Engineering był na tej samej konferencji co ty i spotkał się z Chuckiem Peddle'em, żeby ustalić szczegóły zakupu hardware'u od MOS Technology.

Wtedy jeszcze nie byłem tego świadom. Po rozmowie kwalifikacyjnej w Atari poszliśmy w kierunku lobby w kształcie okręgu i minęliśmy kilka automatów z grami wideo. Chcieli mnie sprawdzić, czy czuję ducha elektronicznej rozrywki, więc zachęcili, bym w coś pograł. Akurat stał tam Tank, więc ograłem przeciwnika trzy razy z rzędu i z miejsca zaproponowali mi pracę. Tak się wówczas rekrutowało. Trafiłem do grupy w Grass Valley, w której na terenie dawnego szpitala pracowali już Larry Emmons, Ron Milner i inni, formalnie pod szyldem Cyan Engineering. Przeniosłem się do miasteczka Novato i tam przez dwa miesiące wynajmowałem pokój w motelu, dojeżdżając do pracy. Potem przeniesiono mnie do pracy w Los Gatos, gdzie współpracowałem z Jayem Minerem.



**+** Automat, który uratował Atari w 1975 roku. Inaczej kopiści Ponga wykończyliby firmę Nolana Bushnella.





**P** Jaka była rola Cyan Engineering?

Ludzie w Cyan wymyślali idee, koncepcje, które następnie przesyłali do centrali Atari w Los Gatos, gdzie w większości były ignorowane. Gdy tam trafiłem, sprawdzali moją wiedzę o mikroprocesorach. Przyjęto mnie, ponieważ mówiłem zarówno językiem hardware'u, jak i software'u. Gdy się tam zjawiłem, nie zdawałem sobie sprawy, że Atari ma w wyniku procesu z Magnavoksem sądowy zakaz produkowania konsoli do gier. Struktura Cyan była zorganizowana w taki sposób, że szefem był Larry Emmons, mający pod sobą dwóch ludzi do wykonywania poleceń: odpowiedzialnego za software Steve'a Mayera i czuwającego nad hardware'em Rona Milnera. Gdy zjawiłem się w progach firmy, mieli już prototyp konsoli, tyle że jeszcze niedziałający, i moim zadaniem było zdebugowanie go i sprawienie, by ruszył. Znałem już wtedy zasady działania oscyloskopów, ale musiałem się nauczyć metod programowania. Nawiasem mówiąc, ten prototyp był de facto domową wersją najpopularniejszego w połowie lat siedemdziesiątych automatu Atari, czyli gry Tank. Razem z Jayem Minerem opracowaliśmy serce tej maszyny, czyli TIA - Television Interface Adapter. Ten prototyp, wówczas jeszcze nienazywany się Stella, znajduje się w Muzeum Historii Komputerów w Mountain View, gdzie pewnie go widziałeś.

» „Woody”, czyli pierwsza edycja Atari VCS, przykuwała oko swym wyglądem. Po zmianie nazwy na Atari 2600 w 1982 roku nowe egzemplarze wyglądały na niskobudżetowe podróbki oryginału.



**P** Tak, zrobiłem mu nawet zdjęcie, spędzając tam kilka godzin. Jak dalej biegły prace nad konsolą?

Pod koniec stycznia 1976 roku pokazaliśmy prototyp najwyższym rangą menedżerom Atari z Nolanem Bushnellem i Alem Alcornem na czele. Joysticki były bardzo prowizoryczne, ponieważ nie mieliśmy materiałów do ich wykończenia, ale ogólnie wszystko zadziało. Bushnell poszedł do drugiego pokoju i usłyszeliśmy, że się śmieje. Po pewnym czasie wyszedł z niego... bez spodni. W ten sposób pokazał swój entuzjazm, że sprzęt działa. Mówię o tym, żeby uświadomić ci szalona atmosferę, jaka wówczas panowała w Atari.

**P** Ale konsola nie nazywała się jeszcze wtedy Atari VCS?

Nie miała nawet jeszcze nazwy kodowej. Zyskała ją dopiero, gdy podrzuciłem pomysł, żeby użyć nazwy mojego pochodzącego z Francji roweru, który miał na ramie imię Stella. Jayowi Minerowi się to spodobało. Najpierw zaproponował, żeby nazwać chip w ten sposób, ale jego szef zapragnął nadać miano Stella całemu systemowi. Chip został ostatecznie ochrzczony jako TIA, co też wpisuje się w stworzoną w ten

**1**

Prototyp konsoli Atari VCS. Wszyscy mieli świadomość, że technologicznie jest to najbardziej wyrafinowany sprzęt, jaki mógł powstać w 1975 roku.

**2**

Podziemne centrum konferencyjne Brooks Hall w San Francisco obecnie zostało przekształcone na składowisko śmieci.

**3**

Zanim Joe trafił do Atari, pracował jako asystent w Institute Med Science w San Francisco.

**4**

Joe wpisuje się w legendę Doliny Krzemowej, przejętej w latach siedemdziesiątych przez pokolenie Dzieci Wodnika.

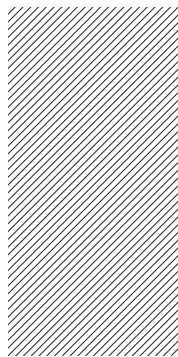




sposób tradycję nadawania kodowych nazw przy użyciu kobiecych imion. Marketingowcy byli nieco zaskoczeni, ale przyjęli to do wiadomości. Kilka lat później Steve Jobs zaczął konstruować komputer o nazwie kodowej Lisa, wziętej od swojej córki, która spodobała mu się na tyle, że sprzęt wszedł pod nią na rynek. Jay mawiał, że sukces ma tysiące ojców, porażka jest sierotą. W naszej robocie ważne było to, że graliśmy w jednej drużynie, ale jeszcze ważniejsze, że słuchaliśmy opinii klientów. Oprócz tego zajmowałem się w Atari pisaniem oprogramowania, za pomocą którego można było dogłębnie przetestować sprzęt przed wypuszczeniem na rynek.

**P** Mógłbyś opisać atmosferę panującą w Atari tuż przed przejściem firmy przez Warner Communications w 1976 roku i już po nim?

Stało się jasne, że konsola Atari VCS, bo pod taką nazwą była już znana w 1976 roku, będzie potrzebować bardzo dużo pieniędzy na swój start. Atari zdecydowało, że albo wejdzie na giełdę, albo będzie musiało się sprzedać jakiemuś wielkiemu graczowi rynku medialnego. Wall Street było wówczas w słabej kondycji, więc zdecydowano o sprzedaży Atari. Tyle że z początku jako pracownicy w ogóle tego nie odczuliśmy. Wszystko zostało nastawione na produkcję. Zatrudniliśmy wielu nowych ludzi, jednocześnie wszyscy menedżerowie z Nolanem i Joe Keenanem na czele uczestniczyli w jej planowaniu. Stali przy linii produkcyjnej, osobiście zajmowali się testowaniem prototypów.



**+** Ciekawostką na wizytówce z lat siedemdziesiątych jest hasło „telex”. Ten zapomniany system umożliwiał przesyłanie informacji na drodze podobnej do telegrafu.

W 1978 roku pojechaliśmy na targi Consumer Electronics Show, tego samego roku w Halloween ruszyła kampania reklamowa VCS. Z miejsca sprzedaliśmy ćwierć miliona egzemplarzy konsoli i zapowiadało się, że rynek wchłonie zaraz drugie tyle, co akurat mieliśmy w magazynach, tyle że przeszkodziły nam wówczas siły natury. Zima końca 1978 roku była wyjątkowo mroźna, wszystko zasypał śnieg i sieci handlowe wstrzymały dostawy. I mimo że co roku podwajaliśmy sprzedaż, to na papierze przynosiliśmy straty. Wówczas przelała się czara goryczy i Warner podjął decyzję, żeby wymienić Nolana Bushnella na stołku szefa Atari. Na jego miejsce z branży tekstylnej przyszedł Ray Kassar, który rozumiał marketing i metody zarządzania. W styczniu 1979 roku stanął przed nami, czyli zespołem Atari, i wygłosił swoje pierwsze przemówienie. Powiedział między innymi, że zamierza projektować komputery dla kobiet. I mimo że w Atari pracowało wiele kobiet, sporo z nich bardzo szybko się zwolniło. W lutym odszedł też Jay Miner. Ja zostałem, bo uznałem za swoją misję doprowadzenie do wypuszczenia ośmiobitowego komputera. Jednocześnie dowiedziałem się, że we Francji trwają prace nad systemem Minitel, i moja głowa eksplodowała. To były zręby tego, co stało się internetem, kompletnie nowy sposób obiegu informacji. Tak wyglądała przyszłość. Nagle produkcja maszyn wydała mi się czymś wstecznym, postępow zacząłem dostrzegać gdzie indziej, w tworzeniu systemów. W czerwcu 1979 roku pobiegłem do Raya Kassara i powiedziałem mu: „to jest świat jutra, musimy przestawić się i podążać tą drogą”. Zadzwonił do niego ktoś z linii produkcyjnej i nie mieliśmy okazji dłużej porozmawiać, zresztą nie wydawał się zbyt zainteresowany radykalnymi zmianami polityki firmy. Odszedłem więc i zacząłem pracować na swoim.





**5**

Jeden z dawnych budynków Atari na rogu Borregas Avenue z Java Drive. To tam pracował Joe i tam według wszelkich relacji znajdowało się słynne jacuzzi.

**6**

Słynny pawilon numer 7 w miasteczku biznesowym w Santa Clara, gdzie znajdowała się tajna centrala Amigi. Pierwotnie wspominał nam o nim RJ Mical.

**7**

Atari 800 pojawiło się na rynku w 1979 roku. Teoretycznie powinno było zaważować świat, ale jak wiemy, do tego nie doszło.

**8**

Wnętrznosci Stelli. Chip TIA wyglądał jak cienki, ciemny prostopadkościan z dwudziestoma metalowymi nóżkami z każdej strony. To ten w prawym górnym rogu.

**9**

Nie jest wielkim zaskoczeniem, że komputery wczesnej ery nie służyły prawie nikomu do innych czynności niż granie.

**10**

Nolan Bushnell już pod koniec lat siedemdziesiątych uchodził za główną postać w elektronicznej rozrywce.

**P** Czyli odszedłeś w 1979 roku, ale zdążyłeś doczekać premiery komputerów Atari 400/800?

Już ci odpowiadam, ale wspomnę tylko, że w branży komputerowej byłem dobrze znany. Jestem prawdopodobnie jedynym na świecie człowiekiem, który trzykrotnie odrzucił propozycję zatrudnienia składaną osobiście przez Steve'a Jobsa. Zachęcał mnie, że będę pracował ze Steve'em Wozniakiem, tylko że był w tym haczyk. Żartowano, że większość osób dopłaciłoby jeszcze, żeby pracować w Apple'u. Główny problem stanowiło jednak to, że Jobs był nieprzyjemną osobą, stosującą zasadę: albo się ze mną zgadzasz, albo wypad. Obawiałem się, że Wozniak nie będzie mnie w stanie przed nim osłonić. Jobs raz cię lubił, chwilę później cię nienawidził, był kompletnie niestabilny, dlatego nie chciałem w to wchodzić. Nolan Bushnell taki nie był, z grubsza było wiadomo, czego się po nim spodziewać. Nawiasem mówiąc, w pewnym momencie Jobs

zaoferował mu przejęcie znacznej części Apple'a, ale ten nie skorzystał z możliwości zakupu udziałów. Gdyby tak się stało, historia potoczyłaby się zupełnie inaczej, bo to Atari wydałoby Apple II. No, ale tak się nie stało i wyprodukowaliśmy Atari 400/800. Wyróżniało się choćby dodatkowym procesorem wspomagającym wyświetlanie na ekranie, ponieważ zdawaliśmy sobie sprawę, że te maszyny będą służyć głównie do grania. I co ważniejsze, w odróżnieniu od Apple'a, które dostarczało własne monitory, planowaliśmy linię komputerów Atari jako podłączanych do domowych telewizorów, przez co musieliśmy przejść przez skomplikowane sito zaleceń Federalnej Komisji Łączności. To nie były przelewki. Home Pong zamknięty był w klatce Faradaya, a VCS miał dookoła obwodów aluminiową osłonę, żeby promieniowanie nie wydobywało się na zewnątrz. Komputery też musieliśmy ekranować, przez co nie mogliśmy mieć slotów takich jak w sprzęcie Jobsa, a zamiast tego zastosowaliśmy transmisję szeregową.

**P** I jak oceniasz pojawienie się komputerów Atari na rynku?

Żałuję, że Atari nie stosowało nieco bardziej agresywnej polityki ograniczania kosztów produkcji, zanim przyszło Commodore i zjadło cały lunch. Sprzedali-

**BYŁ MOMENT, GDY ATARI MOGŁO WYKUPIĆ APPLE'A, BY STAĆ SIĘ KOMPUTEROWYM HEGEMONEM.**



śmy jakieś 5 milionów komputerów, Commodore cztery razy więcej. Nigdy nie spotkałem osobiście Jacka Tramiela, ale i tak się go obawiałem. O jego reputacji krążyły straszliwe opowieści. Sposób, w jaki przejął MOS Technology, nie płacąc im, a następnie wykupując, napawał właścicieli innych firm strachem. Samo hasło „Tramiel” od razu kojarzyło się z wojną. No, ale w styczniu 1984 roku Commodore wykopało Tramiela i jego synów z firmy. Kręcił się przez chwilę, ale w czerwcu tego samego roku Warner sprzedał mu - oficjalnie za ćwierć miliarda dolarów - dział konsumencki upadającego, zniszczonego krachem Atari.

**P** A ty w tym czasie zająłeś się konstruowaniem Amigi? Gdy rozmawiałem w RJ Micałem, wspominał cię bardzo miło.

Miałem wielkie biurko w firmie Hi-Toro, na którym rysowałem schematy nowego komputera. Razem z Ronem Nicholsonem zajmowałem się zwłaszcza chipem o nazwie kodowej Agnus, stanowiącym serce Amigi. Miałem plakietkę z numerem trzy w jej zespole. Doug Neubauer był numerem zero, David Morse numerem jeden, a Jay Miner numerem dwa. Potem zatrudniono między innymi wspomnianego Nicholsona czy Dave'a Needle. Jednym z największych osiągnięć Amigi jako komputera, a w szczególności chipa Agnus, było sprzętowe wspomaganie grafiki. Apple rozwiązywało to poprzez software, my poszliśmy o krok dalej. Założeniem Dave'a Morse'a było, że maszyna powinna renderować obraz jakości komiksu w czasie rzeczywistym. W tamtym momencie wydawało się nam, twórcom Amigi, że przygotowujemy najlepszy komputer na świecie... 📌



📌 Gazetka wydawana na targach Wescon 1975. Na tej imprezie narodziły się korzenie, z których wyrosła przyszłość.



# PRINCE OF PERSIA

*o dwóch  
dynastiach  
i latach  
na wygnaniu*

⚔ Dziś wygląda to dość niepozornie, ale w swoim czasie była to rewolucja pod każdym względem.

☛ Dosłownie chwilę wcześniej Książę wyskakuje przez okno, by od razu szykować się do walki. Tak rozpoczyna się kontynuacja hitu z 1989 roku.



*Przełom lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych upłynął nie tylko pod znakiem szeroko zakrojonych geopolitycznych zmian. W branży gier narodziła się bowiem seria, której długofalowy wpływ zarówno na gatunek, jak i całą popkulturę można przyrównywać do sukcesu Tomb Raidera. Jej koleje losu to z kolei materiał na niezły scenariusz. Nakreślmy najważniejsze punkty zwrotne.*

■ Szymon Górąj

**J**ordan Mechner, urodzony w Nowym Jorku potomek żydowskich imigrantów z Europy, swoją pierwszą grę stworzył w 1984 roku w ramach pobocznego projektu na Uniwersytecie Yale. Karateka to bijatyka typu beat'em up, w której bezimienny protagonista chce uratować swoją ukochaną, przebijając się przez kolejnych wrogów.

Gra wykorzystywała animacje oparte na nagraniu instruktora karate jego matki. Wtedy Mechner po raz pierwszy zastosował rotoskopię - technikę powstałą na początku XX wieku, polegającą na odwzorowaniu

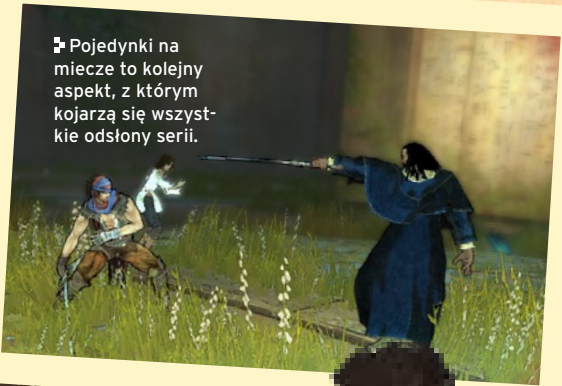
zarejestrowanych ruchów człowieka i przeniesieniu poszczególnych jego elementów na język animacji. Dotąd pojawiała się w filmach animowanych, a Karateka był jedną z gier, które przełamały w tej kwestii szlaki w branży. Zapoczątkowało to także współpracę Mechnera z Broderbund Software.

#### **NARODZINY I ROZWÓJ KSIĘCIA**

Rok 1989 to już czas Prince of Persia. Tytuł pod pewnymi względami był rozwinięciem pomysłów z Karateki. Nadal chodzi o uratowanie księżniczki, ale akcja przenosi się do malowniczego perskiego państwa, w którym podstępny wezyr Jaffar przejmuje

**JORDAN MECHNER DAŁ POCZĄTEK NIEZWYKLE WAŻNEMU ROZDZIAŁOWI W BRANŻY GIER WIDEO I ODPOWIADAŁ ZA WIZJĘ WIĘKSZEJ CZĘŚCI KOLEJNYCH PROJEKTÓW.**

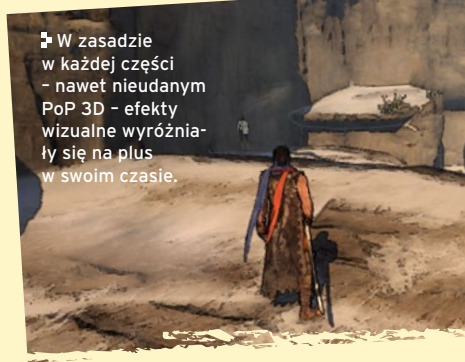
☒ **Pojedynki na miecze to kolejny aspekt, z którym kojarzą się wszystkie odsłony serii.**



władzę pod nieobecność sułtana i daje jego córce ultimatum: w ciągu godziny zgodzi się na poślubienie go albo zginie. Tymczasem jej wybranek, tytułowy Książę, zostaje zamknięty w lochach. I tak dostajemy równo sześćdziesiąt minut na pokonanie trzynastu poziomów najeżonych zmyślnymi pułapkami i czyhającymi przeciwnikami.

Mechner ponownie użył metody rotoskopii, odtwarzając poruszanie się swojego brata i przyjaciół oraz wykorzystując kadry z pochodzącego z 1938 roku filmu „Przygody Robin Hooda”. Według wstępnych zamysłów projekt miał przede wszystkim składać się z intelektualnych łami-główek. Koniec końców deweloperzy zasugerowali jednak formułę bardziej przystępną dla większej liczby graczy. Reszta jest historią - dostaliśmy grę z niezwykle immersyjnym jak na tamte czasy sterowaniem, która łączyła logiczne i zręcznościowe aspekty, a ich opanowanie było sporym wyzwaniem. Początkowe problemy ze sprzedażą po wejściu na rynek Apple II zostały powetowane po stworzeniu portów na praktycznie każdą dostępną konsolę. Dzięki temu

☒ **W zasadzie w każdej części - nawet nieudanym PoP 3D - efekty wizualne wyróżniały się na plus w swoim czasie.**




na wielu platformach tytuł rozwijał się bez udziału samych twórców, i to nie tylko pod względem graficznym (dodawano nowe animacje czy całe linie dialogowe), zyskując coraz więcej zwolenników. Dużo później, bo już w roku 2007, powstało Prince of Persia Classic. Wypuszczona na PS3, Xbox 360 oraz urządzenia mobilne z systemami Android i iOS pozycja to remake oryginału, do którego dodano między innymi nowe ataki i większą płynność ruchów. Z myślą o młodszych graczach wprowadzono też checkpointy.

Przez kolejne lata Mechner rozwijał inną swoją pasję, jaką była kinematografia. Kiedy jednak Broderbund poprosiło go o pomoc przy przygotowaniu

☒ **W zależności od wizji twórców Książę był już młodzieńcem z gorącą głową, solidnie poharatany przez los weteranem, a nawet typem złodziejaszka o gołębim sercu.**






W Piaskach Czasu po raz pierwszy wprowadzono towarzyszkę do pomocy. Farah była sporym wsparciem dystansowym w walce, jednak nie była nieśmiertelna i trzeba ją było chronić.

sequela Prince of Persia, powrócił do branży. Wyzwanie było spore, bo trzeba było sprostać narosłym po pierwszej części oczekiwaniom. Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame bezpośrednio kontynuował wydarzenia z jedyńki. Tym razem nasz znajomy wezır ukradł tożsamość Księciu, przez co musimy osiągnąć nasz zwyczajowy cel (czytaj: uratować księżniczkę), zaczynając od miejskich ulic w przebraniu włóczęgi. Gra została wydana w 1993 roku i dzięki sprawnemu teamowi wspierającemu Mechnera wszelkie nowinki wprowadzono bez bólu. Druga część rozwijała formułę rozgrywki, przede wszystkim poprawiając grafikę i znacząco design poziomów (w końcu przestaliśmy łązić po monotematycznych lochach). Mimo to sequel nawet nie zbliżył się do sukcesów poprzednika, głównie dlatego że nie został wydany na tyle platform, co poprzednik. Ponadto gra cierpiała na brak świeżych rozwiązań, co przyznał w pewnym momencie sam Mechner. Finałowa sekwencja ujawniała obserwowaną wydarzenia przez szklaną kulę wiedźmę, przygotowywaną do roli złooczyńcy w trzeciej części, która ostatecznie nie powstała.

#### FALSTART W 3D

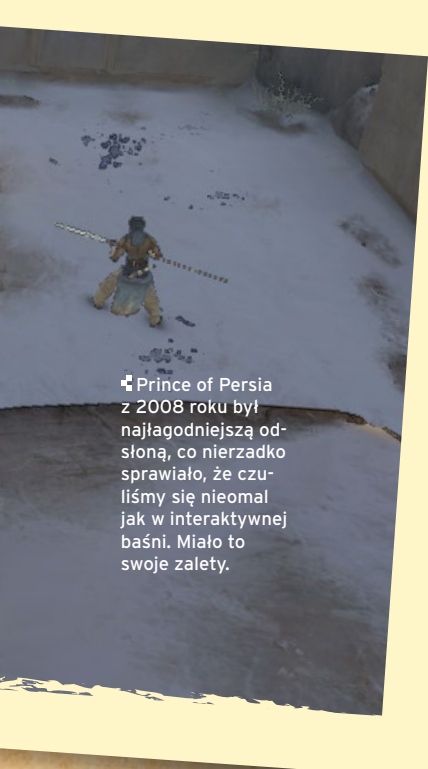
Po nieudanym romansie z grą przygodową The Last Express Jordana Mechnera namówiono do współpracy przy pierwszej próbie przeniesienia Księcia z Persji na silnik 3D.



W międzyczasie studio Broderbund wpadło w ogromne kłopoty finansowe i musiało się przeorganizować. Firma została wykupiona przez The Learning Company i wymieniła sporą część personelu. Mechner pracował nad tytułem u boku Red Orb Entertainment, specjalnej dywizji Broderbund złożonej w dużej mierze z jego starych znajomych z okresu pracy nad poprzednimi częściami Księcia. Dostali jednak znacznie mniej czasu na ukończenie gry.

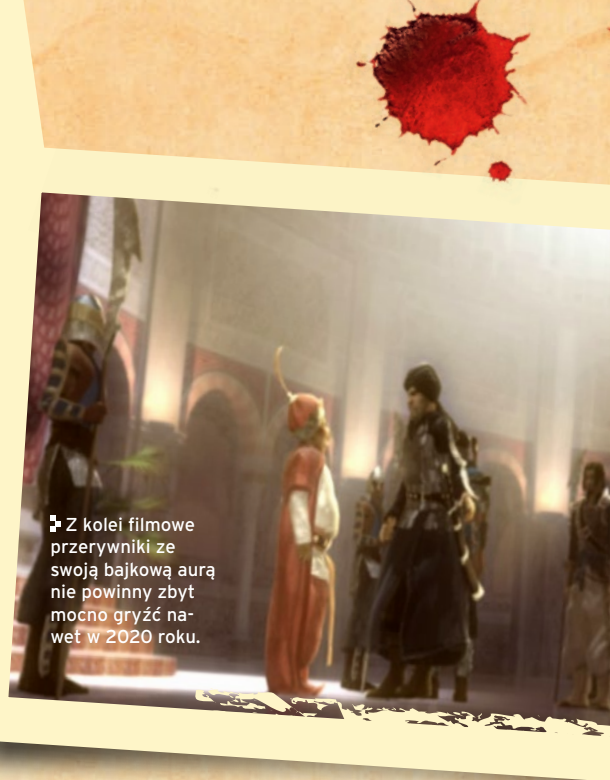
Prince of Persia 3D wprowadza brata sułtana, Assana, oraz jego syna, Rugnora, będącego skrzyżowaniem człowieka i tygrysa. Podstępny mężczyzna upomina się o dawne sułtańskie przyrzeczenie – rękę księżniczki dla swojej latorośli – i decyduje się... wtrącić naszego bohatera do lochów. Po raz trzeci startujemy z pozycji outsidera, by pokonać uzurpatora. Wersja w 3D odznaczała się bardzo ładną jak na tamte czasy grafiką i orientalnym klimatem godnym Księcia Persji. To tyle z większych zalet. We znaki dał się zbyt krótki czas na dopracowanie pewnych elementów. Absurdalnie źle pracująca kamera, niewygodne sterowanie i wysokie wymagania sprzętowe to jedno z głównych przyczyn

Przewaga liczebna wroga? Szybko przekonamy się, że przy sprawności Księcia i manipulowaniu czasem ta gromadka nie ma wielkich szans.



Prince of Persia z 2008 roku był najłagodniejszą odsłoną, co nierzadko sprawiło, że czuliśmy się nieomal jak w interaktywnej baśni. Miało to swoje zalety.

➤ Dziś mechanika Piasków Czasu traci nieco myszka, ale szesnaście lat temu zachwyty nad nią nie było końca.



➤ Z kolei filmowe przerywniki ze swoją bajkową aurą nie powinny zbyt mocno gryźć nawet w 2020 roku.

**PIERWSZE WEJŚCIE W 3D BYŁO ABSOLUTNYM FALSTARTEM. PRZEJMUJĄCY PRAWA UBISOFT NIE POWTÓRZYŁ BŁĘDÓW POPRZEDNIH WŁAŚCICIELI MARKI, ZATRUDNIAJĄC WŁAŚCIWE OSOBY I DAJĄC ODPOWIEDNIO DUŻO CZASU NA NOWY PROJEKT.**

absolutnej porażki projektu. Nowy tytan gatunku, Tomb Raider, zamiótł pod dywan ślamazarnie poruszającego się w trójwymiarowym świecie Księcia.

**POCZĄTEK ZŁOTEGO WIEKU**

W 2001 roku marka przeszła w posiadanie Ubisoftu. Nowy hegemon na rynku przekonał do siebie Mechnera - nadal sprawującego pieczę nad

➤ Farah potrafiła wchodzić w miejsca niedostępne dla Księcia i pomagać w otwarciu przejść.

prawami do Księcia - i wraz z teamem z Montrealu z Yannisem Mallatem na czele już dwa lata potem zapoczątkował drugi wielki okres - trylogię mającą wpływ na gatunek aż do dziś.

Rewolucyjny Prince of Persia: The Sands of Time stoi na dwóch filarach, które wyróżniały się na tle nie tylko poprzednich tytułów serii, ale i każdej innej gry akcji. Po pierwsze, tytułowy bohater swoją sprawnością przebijał wszystkie swoje poprzednie inkarnacje. Po falstarcie z przejściem w trzeci wymiar z Prince of Persia 3D postanowiono wziąć byka za rogi i zrobić z niego perskiego ninja, biegającego po ścianach, wspinającego się po niemal wszystkich wklęsłościach terenu czy po mistrzowsku władającego mieczem. Już sam ten perfekcyjnie zrealizowany aspekt rozgrywki unieśmiertnił Piaski Czasu, czyniąc je kamieniem milowym dla gier akcji w przyszłości. Ale dodano jeszcze drugi filar: umiejętność manipulowania czasem. Wiąże się to rzecz jasna z fabułą gry. Podróżujący wraz z ojcem Książę w trakcie podboju pewnej krainy zdobywa tajemniczy sztylet, za pomocą którego może otworzyć uwięzione w wielkiej klepsydrze Piaski Czasu. Będąc w gościnie u zaprzyjaźnionego monarchy, młody bohater daje się namówić zdradliwemu wezyrowi na wypuszczenie tej mocy i przemienienie większej części pałacu w Upiory Piasku.

Książę zachowuje zmysły dzięki sztyletowi, który dodatkowo umożliwia cofanie czasu o kilka sekund, spowalnianie go, „zamrażanie” przeciwnika, a nawet doświadczanie wizji najbliższych wyzwań. Manipulacja czasem okazała się strzałem w dziesiątkę, zupełnie zmieniając perspektywę rozgrywki i dając graczom coś, czego dotąd nie doświadczali. Dodajmy do tego baśniowy klimat, piękną jak na tamte czasy grafikę, kilka ciekawych zagadek, nawiązujący do protoplastów serii system zmyślnych pułapek i uzbrojoną w łuk księżniczkę Farah - która dla odmiany nie jest damą w opresji, ale równoprawną partnerką Księcia i ważnym, nieoczywistym kompanem gracza (wspomniałem, że jest córką pokonanego przez armię księcia władcy? No właśnie). Powstała także ciekawa wersja 2D na Game Boya Advance i PS2, w której dodano sporo elementów, jak chociażby możliwość grania obiema postaciami na zmianę.

**WARRIOR WITHIN - KREW, MROK, METAL I SZCZYT FORMY SERII**

Po komercyjnym i artystycznym sukcesie Piasków Czasu kontynuacja wyszła już w roku 2004. Ubisoft, dla którego PoP stał się czołową marką, podjęło odważną decyzję pełnej zmiany kierunku serii. Druga odsłona ma miejsce aż siedem lat



po tragicznych wydarzeniach w krainie Azad. Na Księcia zaczyna polować Dahaka, monstrum będące nieśmiertelnym strażnikiem czasu. Jak się bowiem okazuje, ten, kto otworzył Piaski Czasu, musi zginąć. Wojownik nie walczy już więc z wezyrem, swoim wujem czy przyrodnim bratem, ale samym przeznaczeniem. Decyduje się na karkołomną podróż na wyspę, w której Piaski powstały, i gwałtowne cofnięcie się w czasie, by powstrzymać tajemniczą cesarzową. Wierzy bowiem, że jeżeli zabójczy artefakt nigdy nie powstanie, Dahaka przestanie go ścigać.

Prince of Persia: Warrior Within może szokować zmianami. Zamiast bajkowej scenarii - bezlitosny świat pełen potworów; subtelne połączenie współczesnej muzyki z arabskimi

dźwiękami kompozytor Stuart Chatwood zastąpił metalowymi aranżacjami, wprowadzając przy tym Godsmack, heavymetalową kapelę z grunge'owymi wpływami. Z kolei wyluzowany wadiaka zniknął na rzecz zmęczonego życiem, pokrytego bliznami wojownika z głosem Robina Atkina Downesa. Koncept tak skrajnie odchodził od korzeni, że sam Jordan Mechner zdystansował się od niego, preferując tradycyjne podejście. Spora część mieszanych reakcji graczy związana była właśnie z dysonansem wywołanym tak drastycznymi zmianami.

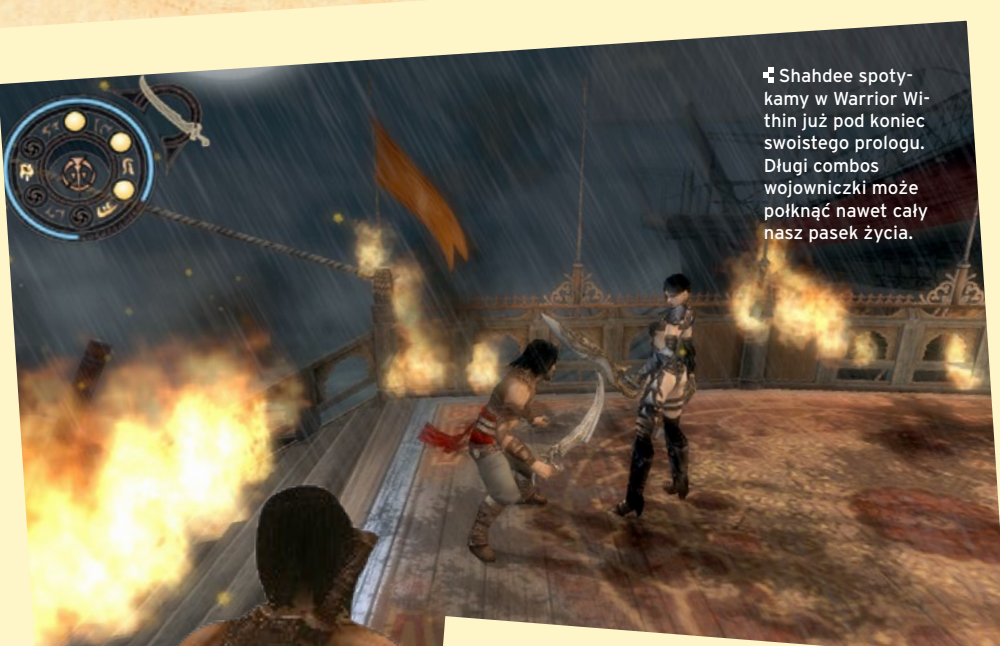
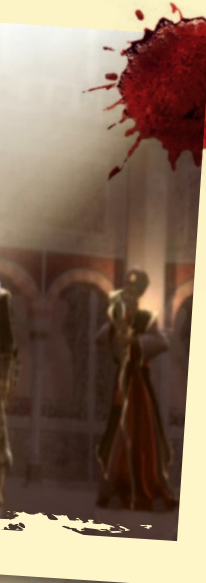
Jednak pomijając gusty i przywiązanie odbiorców do baśniowej konwencji, Dusza wojownika to prawdopodobnie najbardziej kompletny tytuł w historii serii pod względem dojrzałości narracji i pewnych aspektów mechaniki.

Siłowanie się Księcia z bezosobowym, bezlitosnym losem to już pełnokrwiste dark fantasy z interesującymi zwrotami akcji i kilkoma niezapomnianymi postaciami. Prym wiedzie Cesarzowa Czasu Kaileena (jej głos podkłada nie kto inny jak Monica Belucci) oraz Shahdee, bezlitosna wojowniczką i nasz pierwszy boss. Do historii przeszły także mistrzowskie sekwencje ucieczki przed złowrogim Dahaką, należącym dziś do czołówek przeciwników, których gracz nie może pokonać - a przynajmniej do pewnego czasu, jako że istnieje ukryte zakończenie, będące zresztą tym kanonicznym. Poziom pomysłowości i różnorodności pułapek czy leveli (od mrocznych ogrodów aż po przepastne lochy) zawstydza nie tylko Piaski, ale też każdy inny tytuł serii. Niesamowite wrażenie robią także zmiany środowiska w specjalnych komnatach, gdy przenosimy się całe wieki wstecz. Zgniłe, zużyte, podniszczone części królestwa w mgnieniu oka powracają do swojej dawnej, cesarskiej chwały, a my eksplorujemy zupełnie nowy poziom.

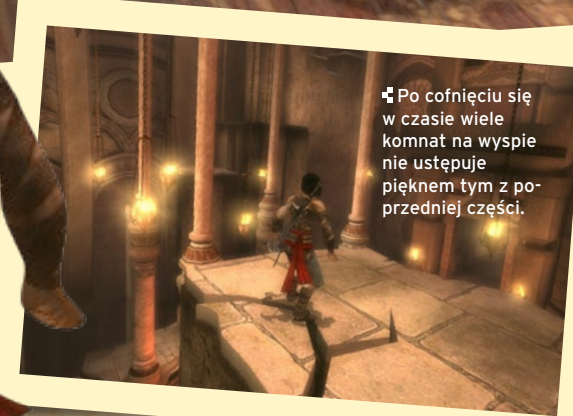
Warrior Within ma także jedną z najbardziej zaawansowanych mechanik walki w historii - tzw. Free Form Fighting System pozwala na rozprawianie się z krwiożerczymi przeciwnikami na dziesiątki sposobów, łącząc kombinacje ciosów na skalę, która w tamtym okresie wręcz porażała. Ucinanie kończyn, rzucanie bronią, odbieranie w locie oręża przeciwnikowi - to tylko jedne z szeregu możliwości. Dodajmy do tego jeszcze kilka rodzajów stałej broni głównej i kilkadziesiąt (!) odmian pomocniczej, którą możemy wymieniać niczym rękawiczki, oraz szeroki wachlarz wrogów różnorako reagujących na nasze działania. W całej tej siekaniu - tak samo jak i przy eksploracji - nierzadko zawodzi kamera, jednak całość jest warta grzechu. Gra nie zrobiła aż tyle, co Piaski Czasu, jednak u wielu graczy zaskarbiła sobie miano kultowej.

### **DWA TRONY, CZYLI POWRÓT DO STREFY KOMFORTU**

Mechner powrócił na zamknięcie trylogii i w 2005 roku wyprodukowano The



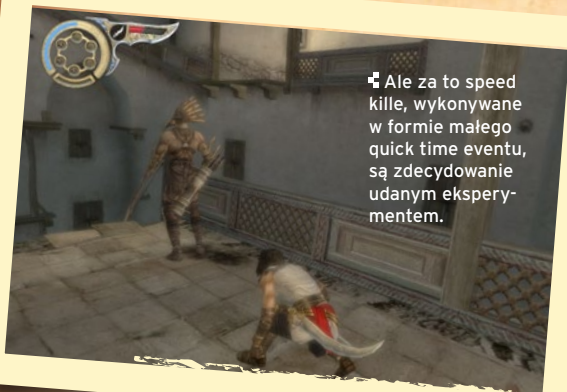
Shahdee spotykamy w Warrior Within już pod koniec swobodnego prologu. Długi combos wojowniczką może połączyć nawet cały nasz pasek życia.



Po cofnięciu się w czasie wiele komnat na wyspie nie ustępuje pięknem tym z poprzedniej części.



Walka w Dwóch tronach jest uproszczona, ugrzeczniona i siłą rzeczy mniej satysfakcjonująca niż w Duszy wojownika.



Ale za to speed kille, wykonywane w formie małego quick time eventu, są zdecydowanie udanym eksperymentem.

**POMIMO PEWNYCH UWAG THE TWO THRONES OKAZAŁO SIĘ GODNYM ZWIEŃCZENIEM TRYLOGII I ZARAZEM KOŃCEM DRUGIEJ, NAJPIĘKNIEJSZEJ DYNASTII FRANCYZY. BEZ NIEJ RYNEK GIER AKCJI WYGLĄDAŁBY ZUPEŁNIE INACZEJ.**



Każda odsłona trylogii 2003-2005 ma dramatyczne plot twisty, często poprzedzone niewinnymi sekwencjami.

Two Thrones. Książę jakby odmłodził i wraca z ocaloną Kaileeną u boku do ojczyzny. Zlikwidowanie Piasków wprowadziło jednak czasowe anomalie, w tym ocalenie weziry i wojnę domową w samej Persji. Twórcy tak poprowadzili narrację, by chociaż częściowo obrała kurs na krajobraz z pierwszej części. Powrócił aktor głosowy z Piasków Czasu, znacząco obniżono także poziom brutalności. W efekcie dostaliśmy coś pomiędzy jedynką a dwójką. Pomysł został pozytywnie przyjęty zarówno przez graczy, jak i krytyków, jednak nie sposób nie zauważyć, że dotąd rozwijające się kreatywne ostrze serii zostało lekko przytępione. Na przykład asortyment combosów jest o wiele uboższy, sprawdzony do zaledwie kilku łączonych ciosów. Sama intryga zaś zbyt mocno przypomina tę z pierwszej części, a finał to mieszanka sztampy i nadmiaru nostalgii.

Oczywiście pojawiło się kilka interesujących nowinek, sprawiających, że nadal jest to gra godna swej nazwy. Wśród nich wymienić trzeba sekwencje zabójstw z ukrycia (tak zwane speed kille), pojedynki rydwonów czy nade wszystko Dark Prince – demoniczne alter ego Księcia, efekt uboczny jego wojaży. Od pewnego etapu gry prowadzi konwersację w głowie naszego bohatera, by na krótkie okresy przejmować jego ciało

– co wyszło kapitalnie. Bodaj najlepsza część gry to właśnie etapy, w których błyskawicznie przebijamy się przez platformy i smagamy wrogów kombinacjami zabójczego bicia i sztyletu, by jak najprędzej ich unicestwić (jeśli nie zrobimy tego odpowiednio prędko, pasek życia spadnie do zera). Z jednej strony to coś, co mocno przypomina Warrior Within, z drugiej – stanowi jedno z niebezpośrednich narzędzi jego krytyki. Tak samo jak narrator – podążający za akcją głos Kaileen – jest swoistym echem twórców przepraszających za brutalność poprzedniej części. Cóż, Mechner zrobił swoje porządki.

#### **ŹRÓDEŁKO GAŚNIE**

The Two Thrones okazało się w dłuższej perspektywie nie tylko zwieńczeniem trylogii, ale także początkiem końca złotego wieku serii. Co było powodem wyczerpującej się formuły? Zapewne spory udział miał w tym brak rewolucyjnych rozwiązań na miarę Piasków Czasu. Jeszcze w 2005 roku na Nintendzie DS pojawiła się strategia turowa Battles of Prince of Persia. Umiejscowiony fabularnie pomiędzy Sands of Time a Warrior Within tytuł był dość tanią próbą odcinania kuponów. Słaba grafika i mało porywające bitewne krajobrazy, upstrzone jeszcze elementami karcianki, to nie jest materiał na klasyki.

Ważny był także rok 2007, kiedy na rynek wszedł pierwszy Assassin's Creed, którego parkourowa mechanika i system walki wywodzą się w prostej linii z serii stworzonej przez Mechnera. Rok później na horyzoncie pojawił się reboot serii, zatytułowany po prostu Prince of Persia. W opozycji do mocno opartego na historii powszechnej Asasyra oferował fantastyczną krainę niczym z arabskich mitów, w której przypominający bardziej łotrzyka niż Księcia bohater podczas poszukiwań swojej małpy (która zwie się... Farah) ratuje Elikę, młodą dziewczynę, z łap sługusów złowrogiego boga ciemności, Ahrimana. Okazuje się, że nasza towarzyszką nie tylko jest mocno zamieszana w konflikt, ale też całkiem niezłe zna się na magii. W grze zrezygnowano nie tylko z cofania czasu, ale i... śmierci.



✚ The Forgotten Sands ogółem jest raczej recyklingiem poprzedników, ale ma kilka niezłych pomysłów i ładnych lokacji.

Kiedy bowiem spadaliśmy z platformy albo jakiś zakajior trafił zbyt mocno, w ostatniej chwili z opresji ratowała nas Elika, której wsparcie wykracza znacząco poza standardowy model tak zwany support character. Ogółem reboot został dobrze przyjęty dzięki cudownym efektem wizualnym i ekwilibrystycznym powietrznym ewolucjom podczas rozgrywki oraz odniósł rynkowy sukces, jednak dużo krytyki spadło na przesadnie niski poziom trudności, irytującego głównego bohatera i miałkie zakończenie (w wersji na Xboksia dopisano potem zresztą epilog, który był... równie słaby). Niedługo potem na Nintendo DS pojawił się Prince of Persia: The Fallen King, dość luźno powiązany z tym uniwersum. Nasz bohater trafia do opanowanego przez zło królestwa, w którym sprzymierza się z czarodziejem, niejakim Magnusem (który, nawiasem mówiąc, też jest grywalną postacią). Prosta platformówka 2D zawiera co prawda kilka niezłych sekwencji, które przechodzimy za pomocą specjalnego rysika do Nintendo, jednak za bardzo rażą powtarzalnością, aby zrobić większą różnicę. I to tyle, jeśli chodzi o tę inkarnację Księcia.

W 2010 roku podjęto jeszcze jedną większą próbę wskrzeszenia ducha potężnej marki, i to przy wsparciu „Prince of Persia: Piasków Czasu”, całkiem niezgorszej kinowej produkcji z Jakiem Gyllenhaalem w roli Księcia. Kilka dni po premierze tego filmu

pojawiło się więc The Forgotten Sands. Podczas gdy ekranizacja wyraźnie nawiązuje do hitu z 2003 roku, sama gra opowiada inną historię, wyjściowo uzupełniając siedmioletnią lukę pomiędzy The Sands of Time a Warrior Within. Księżę zostaje wysłany przez ojca do królestwa swojego starszego brata, Malika. Wizyta zmienia się w walkę o przetrwanie, gdy trafia w sam środek oblężenia. Zapędzony w kozi róg Malik decyduje się na desperacki krok uwolnienia potężnej mocy, co zgodnie z tradycją kończy się uwolnieniem armii potworów, które niszczą wszystko na swej drodze. Oczywiście świat uratować musi Księżę, z czasem wspierany przez pewną magiczną istotę. Zapomniane Piaski ciężko nazwać zupełną porażką - co niestety nie oznacza, że dotrzymuje ona kroku trylogii z lat 2003-2005. Wyróżnić można interesujący koncept poruszania się po taflach zamrożonej w czasie wody, lecz w zasadzie każda inna warstwa gry razi przeciętnością. Doklejoną fabułę wyczuwamy na kilometr, walka jest toporna i bazuje na kilku przyciskach na krzyż, a postaci to kuleki do zapomnienia.

Zaledwie kilka miesięcy temu pewien fan gry odkrył na YouTube jeden z anulowanych przez Ubisoft projektów - Prince of Persia Redemption. Materiał pochodzi jeszcze z 2012 roku, jednak przez długi czas był niepubliczny. Gdy jego istnienie wyszło na jaw, jeden z byłych pracowników studia przyznał,



że wideo jest target renderem (wstępnym konceptem) stworzonym przez Khaia Nguyena, późniejszego reżysera animacji gry For Honor. Filmik, w którym krótkowłosego Księżę błyskawicznie przebija się przez tabuny wrogów po zapadającym się arabskim mieście, był związany z wstępną wersją gry tworzonej w latach 2010-2011 przez niejakiego Christophe'a Prélota - jak ustalono na podstawie profilu na LinkedIn. Ale z jakichś powodów wszystko wylądowało w koszu.

#### TESTAMENT KSIĘCIA

Księżę Persji ma jedną z bogatszych, obfitujących w piękne wloty i gwałtowne upadki historii ze wszystkich znanych nam serii. Obecnie jego królestwo to zgłiszcza, pozostałości dawnej chwały. Ale kto wie, może kiedyś ponownie wykształci się jakaś piękna dynastia. Na pewno nie zrobi tego żaden tani remake (tak, piję do kiczowatego zwiastuna nowych-starych Piasków Czasu z września), ale gdy przygody Asasynów do końca zjedzą własny ogon, kto wie... ▀

✚ Szczerze powiedziawszy, wideo z nieukończonego projektu sprzed dekad wygląda o niebo lepiej od zaprezentowanego kilka miesięcy temu zwiastuna remake'u Piasków Czasu.



W DOBIE GALOPUJĄCEGO POSTĘPU TECHNICZNEGO REGULARNIE POJAWIAJĄ SIĘ PRZESTROGI PRZED ZBYT ŚMIAŁYM PRZEKRACZANIEM KOLEJNYCH GRANIC. OSTRZEŻENIA TE PRZYJMUJĄ RÓŻNE FORMY – OD ZAWIŁYCH TRAKTATÓW PEŁNYCH FACHOWEGO SŁOWNICTWA PO ESKAPISTYCZNĄ ROZRYWKĘ. DO TYCH DRUGICH Z PEWNOŚCIĄ NALEŻY „PARK JURAJSKI” I CAŁA POTĘŻNA MARKA, KTÓRA WYROSŁA NA JEGO BARKACH. PRZYJRZYMY SIĘ BLIŻEJ PRZYGODZIE SPRZED 65 MILIONÓW LAT.

■ Piotr Żymelka

**M**ichael Crichton na pomysł powieści z głównym motywem wyhodowania dinozaura wpadł już w 1980 roku. Powstał zarys książki, w której pewien naukowiec powołuje do życia prehistorycznego gada.

I tu pojawił się problem, ponieważ autor nie potrafił znaleźć sensownego kierunku dla rozwoju fabuły. Dopiero gdy pomysł wyewoluował w prehistoryczne zoo, Crichton stworzył kolejną wersję powieści, tym razem napisaną

z punktu widzenia nastolatka. Wysłał ją do kilku znajomych, a ci bez litości zmiażdżyli tekst. Posłuchał głosów krytyki i głównym bohaterem zrobił dorosłego paleontologa, czyniąc z całości przestroge przed zbytnią ufnością w osiągnięcia naukowe (czyli napisał charakterystyczny dla siebie technothriller). Wtedy wszyscy zakochali się w „Parku Jurajskim”.

Książka ukazała się w 1990 roku i bardzo szybko wpadła w ręce Stevena Spielberga, który nie wahał się długo przed nabyciem praw do ekranizacji. David Koepp wspólnie

PIERWSZE, NIEMALŻE IDYLICZNE UJĘCIE Z DINOZAUARAMI ZAPIERAŁO DECH ZARÓWNO BOHATEROM FILMU, JAK I WIDZOM. NAWET DZIŚ WYGLĄDA NIEZŁE.



z Crichtonem zajęli się scenariuszem, za muzykę odpowiadał John Williams, a paleontolog Jack Horner został konsultantem. Wśród aktorów znaleźli się Sam Neill, Laura Dern, Jeff Goldblum, Richard Attenborough oraz Samuel L. Jackson.

### KOMPUTERY BRAMĄ DO ŻYCIA

Ekran miały zaludniać najróżniejsze gatunki dinozaurów, a filmowcy chcieli pokazać je widzom w najbardziej realistyczny sposób. Pierwsze próby ze stosowaną niemalże od zarania kinematografii techniką poklatkową nie dawały dobrych wyników. W końcu ktoś zasugerował wykorzystanie komputerów, których możliwości pokazał wcześniej w „Terminatorze 2” James Cameron.

Prehistoryczne gady wyglądały w CGI niezwykle realistycznie. Oczywiście nie wszystkie ujęcia z dinozaurami to efekt działania programów graficznych, wiele nakreślono za pomocą modeli animatronicznych autorstwa legendarnego Stana Winston. Ale to właśnie sceny z CGI stanowiły wielki krok naprzód w technice filmowej i większość z nich do dzisiaj wygląda bardzo dobrze. Co ważne, wartka przygodowa fabuła nie przesłoniła płynącego z kart książki ostrzeżenia.

W 1993 roku, po premierze „Parku Jurajskiego”, świat ogarnęła dino-mania. Wymarłe przed milionami lat gady były dosłownie wszędzie. Film odniósł ogromny sukces zarówno artystyczny, jak i frekwencyjny, a Steven Spielberg po raz kolejny udowodnił, że jest jednym z czarodziejów X muzy.

### POWRÓT NA WYSPĘ DINOZAUROW

Bardzo szybko zarówno widzowie, jak i czytelnicy zaczęli domagać się dalszego ciągu. Crichton nie napisał nigdy dotąd sequela żadnej ze



W LATACH DZIEWIĘDZIESIĄTYCH MICHAEL CRICHTON BYŁ JEDNYM Z NAJCIĘŻSZEJ EKRYNIZOWANYCH PISARZY. WIĘKSZOŚĆ JEGO POWIEŚCI ZNALAZŁA DROGĘ NA WIELKI EKRAŃ.

swoich powieści i uległ namowom, dopiero gdy poprosił go o to sam Spielberg, od razu chętny do jej zekranizowania. W „Zaginionym świecie” (skojarzenie z książką Arthura Conana Doyle’a jak najbardziej zamierzone) pisarz przywrócił do życia Iana Malcolma (Jeffa Goldbluma), ponieważ w książce bohater ten nie przeżył wydarzeń na Isla Nublar (w odróżnieniu od filmu).

W zrealizowanym cztery lata po pierwszej części sequela atrakcja goni atrakcję. Dinozaurów jest jeszcze więcej, krzyków, ucieczek i pościgów również, a całość wieńczy

AKCJA DRUGIEJ CZĘŚCI ROZGRYWA SIĘ NA „STANOWISKU B”, CZYLI NA WYSPIE ISLA SORNAL. GOSZCIE INGEN MIAŁO ZAPASOWE LABORATORIA DO KLONOWANIA DINOZAUROW.



niecoby bombastyczny finał z T-Rexem terroryzującym amerykańską metropolię. Oprócz Goldbluma (to na niego został przesunięty ciężar fabuły) w kadrze pojawili się również Vince Vaughn, Julianne Moore, Pete Postelthwaite, a także Richard Attenborough, choć jego rola została znacznie zredukowana w stosunku do oryginału. Film osiągnął bardzo dobre wyniki, choć był słabszy od pierwszej części. Wciąż stanowił jednak godziwą rozrywkę z kilkoma rewelacyjnymi scenami (bohaterka na wolno pękającej szybie).

Nie dziwi więc fakt, że podjęto decyzję o realizacji „Parku Jurajskiego III”. Tym razem zabrakło podstawy w postaci książki Crichtona (jednak wzięto z powieści niewykorzystane dotychczas fragmenty) oraz reżyserskiej ręki Spielberga, którego zastąpił Joe Johnston, solidny rzemieślnik. Do swoich ról powrócili za to (nieobecni w sequele) Sam Neill i Laura Dern. Powstał letni film przygodowy do obejrzenia i zapomnienia. Seria wydawała się zakończona.

## PARK JEST OTWARTY

Od czasu do czasu powracały plotki o realizacji nowej części, jednak dopiero w 2015 roku zmaterializowały się w postaci „Jurassic World”. Przez lata pomysły na dalszy ciąg były coraz bardziej kuriozalne (między innymi mieszanie DNA dinozaurów i psów), aż w końcu ktoś wymyślił, by urzeczywistnić wizję Johna Hammonda i otworzyć park.

Na fotelu reżyserskim zasiadł Colin Trevorrow, a w główne role wcielił się Bryce Dallas Howard oraz Chris Pratt. Jedynym bohaterem, który powrócił, jest dr Henry Wu (BD Wong), drugoplanowa postać z „Parku Jurajskiego”.

Na płaszczyźnie fabularnej mamy właściwie do czynienia z lekkim remakiem pierwszej części z tą różnicą, że tym razem park jest w pełni funkcjonalny (akcja rozgrywa się dwadzieścia dwa lata później) i odwiedzają go tłumy turystów.

„JURASSIC PARK III” OGLĄDA SIĘ NIE NAJGORZEJ,  
ALE MOMENTAMI WTRÓDNOŚĆ W STOSUNKU DO  
POPZEDNIKÓW AŻ BIJE PO OCZACH!



Oczywiście coś idzie źle i dinozaury wydostają się na wolność.

Dość nieoczekiwanie (chyba nawet dla samych twórców) „Jurassic World” okazał się ogromnym sukcesem i rozbił bank. Przyczynił się tym samym do ożywienia zarówno zainteresowania dinozaurami, jak i tchnął nowe życie w skostniałą markę. Kolejny sequel był więc tylko kwestią czasu.

Ten, zatytułowany „Jurassic World: Upadłe królestwo”, pojawił się trzy lata później i przedstawia dalsze perypetie Owena Grady’ego (Pratt) oraz Claire (Dallas Howard), którzy próbują uratować dinozaura zagrożone wybuchem wulkanu na Isla Nublar. Na ekran powrócił dr Ian Malcolm, ale pojawił się może na dwie minuty, więc trudno tu mówić o zapadającym w pamięć występie.

Trevorrowa zastąpił tym razem specjalista od horrorów J.A. Bayona. Na ekranie dostrzeżemy więc sporo nawiązań do klasycznych filmów grozy. Film zarobił mniej od poprzednika, ale i tak był sukcesem kasowym. Widzowie i krytycy mieli jednak

**KRÓL DRAPIEŹNIKÓW. TYRANNOSAURUS REX. JEST WIZYTÓWKĄ SERII. SZACUJE SIĘ, ŻE DRAPIEŹNIK TEN MUSIAŁ CODZIENNIE ZJADAĆ OKOŁO 111 KILOGRAMÓW MIĘSA.**



mieszane odczucia, co nie przeszkodziło producentom ogłosić prac nad kolejną częścią - „Jurassic World: Dominion”. W chwili, gdy piszę te słowa, zdjęcia zostały już zakończone, a premierę przewidziano na czerwiec 2022 roku. Do swoich ról powrócą zarówno Chris Pratt, Bryce Dallas Howard, jak i weterani serii w osobach Sama Neilla, Jeffa Goldbluma oraz Laury Dern, którzy mają dostać sporo czasu ekranowego.

## W PIERWSZEJ CZĘŚCI JEST TYLKO PIĘTNAŚCIE MINUT UJĘĆ Z DINOZAUARAMI. DZIEWIĘĆ ZAWIERA ANIMATRONIKĘ, A JEDYNIEM W SZĘŚCIU WYGENEROWANO PREHISTORYCZNE GADY ZA POMOCĄ CGI.

Na stołku reżyserskim ponownie zasiadł Colin Trevorrow.

### POZA KINEM

Tuż po „Upadłym królestwie” rozgrywa się akcja „Battle at Big Rock”. Krótkometrażówka przedstawia zmagania rodziny, której wycieczkę zakłóca spotkanie z dinozaurami. W latach dziewięćdziesiątych kilkakrotnie próbowano zrealizować kreskówki na motywach JP, ale udało się to dopiero w 2020 roku, gdy powstał wyprodukowany przez Netflix „Park Jurajski: Obóz Kredowy”, z fabułą równoległą do wydarzeń z „Jurassic World”. Właśnie zamówiono drugi sezon. Natomiast korporacja Lego zrealizowała sześć filmów animowanych powiązanych z tą częścią.

Warto jeszcze wspomnieć o „Jurassic World: Live Tour”, metasequelu JW. Nie jest to film, raczej fabularyzowana atrakcja rodem z lunaparku. Niestety do obejrzenia tylko w USA. Podobnie ma się sprawa z „Jurassic World: The Exhibition”, w którym można zwiedzać „prawdziwy” Park Jurajski.

Jeszcze podczas produkcji pierwszego filmu w parku rozrywki Universal zbudowano wodną atrakcję „Jurassic Park: The Ride”. Widzowie płynęli w specjalnych wagonikach

przez ośrodek i podziwiali mechaniczne dinozaury.

### PAPIEROWE GADY

Oprócz książek Michaela Crichtona pojawiło się kilka innych powieści, przeznaczonych głównie dla młodzieży. Trylogia „Jurassic Park Adventures” rozgrywa się wokół „Parku Jurajskiego III” i pojawiają się w niej bohaterowie z tego filmu (między innymi Alan Grant). Z kolei „The Evolution of Claire” skupia się na postaci odgrywanej przez Bryce Dallas Howard i stanowi prequel czwartej odsłony serii. Poza tym znajdziemy także szereg publikacji popularnonaukowych dotyczących poruszanych w JP tematów.

Twórcy nie zapomnieli również o miłośnikach komiksów. Wydano zarówno kontynuacje filmów, w których pojawiają się znane z ekranu postacie (z pierwszych trzech części), jak i całkowicie nowe opowieści z nieznanymi dotąd bohaterami.

### PREHISTORYCZNE PIKSELE

Gracze wielokrotnie otrzymali możliwość pohaśnięcia po Parku Jurajskim. Już w 1993 roku Ocean wydał na NES, GameBoya, SNES, Amigę oraz PC grę zatytułowaną Jurassic Park. Była to platformówka z widokiem

**Czasami nawet w obrębie jednego tytułu opartego na „Parku Jurajskim” były etapy z różnych parafii.**



Screen z pecetowej wersji Jurassic Park. Etapy FPS wyglądały całkiem niezłe i stanowiły nie lada gratkę.



Na pozostałych poziomach gracz obserwował akcję z góry, pod kątem. Była to strzelanka, nieco kojarząca się na przykład z Chaos Engine.



Jurassic Park Builder, mimo że ukazał się w 2012 roku, zawiera tylko postacie z pierwszych dwóch filmów.



TELTALE NIE DO KONCA UDWIGNĘŁ TEMAT. CHOĆ  
TA GRA NIE JEST ZŁA. TO JEDNAK NA PRZYKŁAD  
BACK TO THE FUTURE ZOSTAŁ CIEPLEJ PRZYJĘTY  
PRZEZ GRACZY!

## POSTAĆ ALANA GRANTA (SAM NEILL) JEST WZOROWANA NA PALEONTOLOGU JACKU HORNERZE, KTÓRY BYŁ KONSULTANTEM PRZY PRACACH NAD FILMAMI.

z góry, dość luźno podążająca za fabułą filmu. Wykorzystano w niej niektóre wątki z powieści, których nie było na ekranie. Edycje na SNES i pecety zawierały ponadto, robiące spore wrażenie, etapy FPS.

Również Sega próbowała zdyskontować sukces filmu i wypuściła kilka tytułów. Pierwszy to niezły sidescroller przeznaczony na Genesis oraz Game Gear. W roli głównej występował Alan Grant skaczący po platformach i unikający spotkań

z prehistorycznymi gadami. Dodatkowo w wersji na Game Gear znajdują się etapy, w których gracz prowadzi pojazdy. Tytuł zebrał mieszane recenzje, choć sprzedał się doskonale i rok później doczekał się sequela pod tytułem Jurassic Park: Rampage Edition. Podczas ucieczki z wyspy helikopter Alana rozbija się na terenie parku i cała zabawa zaczyna się od nowa. Oprócz dinozaurów naszymi przeciwnikami są również żołnierze wysłani w celu zaprowadzenia porządku.

Posiadacze Segi CD dostali natomiast Jurassic Park – przygodówkę point'n'click. Gracz przemierza w niej Isla Nublar w poszukiwaniu jaj dinozaurów, by umieścić je w inkubatorach. Fabuła toczy się po wydarzeniach z filmu. Tytuł miał walory edukacyjne, które podawał w nienachalnej formie, i recenzenci dawali mu niezłe noty.

Oprócz tego Sega wyprodukowała automat arcade Jurassic Park, czyli strzelaninę na szynach. Był on na

tyle popularny, że kolejnym częściom również towarzyszyły oparte na nich maszyny – odpowiednio w 1997 (Sega) i 2001 roku (Konami). Ponadto w 2015 roku Raw Thrills stworzyło kolejny automat, pod tytułem Jurassic Park Arcade.

Na 3DO ukazał się Jurassic Park Interactive. Rozgrywka polegała tu na ratowaniu odwiedzających, którzy zabłądzili w parku, co sprowadzało się do minigerek w rodzaju ucieczki w jeepie przed T-Rexem. W tytule pojawiają się postacie z filmu, ale wyglądają zupełnie inaczej (skutek braku praw do wizerunku aktorów).

W 1995 roku na SNES i Game Boya wydano Jurassic Park 2: The Chaos Continues. Gra stanowiła kontynuację JP ze SNES i była kolejną zręcznościówką. Gracz jako Alan Grant walczył z dinozaurami oraz najemnikami. Krytycy kręcili nosami, ale przyznawali całkiem niezłe noty.

Wypada również odnotować, że w celu wypromowania „Jurassic Park: The Ride” powstała gra Jurassic Park - The Ride Online Adventure. Trzeba w niej odnaleźć i zatrzymać welociraptora, który uciekł z zagrody i szwendą się po biurach parku.

Drugi film z serii także przyniósł szereg produktów z nim związanych.



JURASSIC PARK NA SEGE ZAWIERA PRZEJAZDKĘ  
ŁÓDZIA – POMYSŁ ZACZERPNIĘTY Z KSIĄŻKI,  
KTÓREGO BRAK W FILMIE.

I tak DreamWorks Interactive oraz Appaloosa Interactive wydały The Lost World: Jurassic Park, sidescrollera na PlayStation i Sega Saturn. Wersje tego tytułu ukazały się na Segę Genesis, Game Boya, Game Gear oraz mniej znane konsole (R-Zone i Game.com).

Mieliśmy również RTS Chaos Island: The Lost World na PC, w której głosów użyczyło kilku aktorów z sequeła, a całość zaprojektował Noah Falstein (znany z przygodówek LucasArtsu). No i przede wszystkim FPS Trespasser, będącego kontynuacją filmu z imponującą, do dziś robiącą wrażenie fizyką. Rok 1999 przyniósł bijatykę (!) Warpath: Jurassic Park. Gracz wciela się w niej w dinozaura i walczy z innymi gadami.

Wraz z kinową premierą trzeciej części również opracowano kilka tytułów. Knowledge Software wypuściło skierowane do młodszych sympatyków elektronicznej rozrywki: platformówkę Jurassic Park III: Dino Defender, wirtualną planszówkę Jurassic Park III: Danger Zone! oraz unikalny Scan Command: Jurassic Park. Ten ostatni wykorzystywał (dołączony) skaner kodów kreskowych. Zeskanowana sekwencja odpowiadała za zmianę DNA dinozaura i wpływała na zdolności postaci sterowanej przez gracza.

Konami dorzuciło swoje trzy grosze na Game Boya Advance w postaci: gry action adventure Jurassic Park III: Island Attack, sidescrollera Jurassic Park III: The DNA Factor oraz strategii Jurassic Park III: Park



RAPTORY W WERSJI LEGO. MIMO POCIESZNEGO WYGLĄDU, SĄ NIEMALŻE RÓWNIIE ŻABOJCZE JAK W FILMIE

Builder. Pierwszą i trzecią graczę uznali za przeciętne, natomiast ta druga zebrała głównie negatywne oceny.

W 2001 roku ogłoszono prace nad jeszcze jedną grą - TPP pod tytułem Jurassic Park Survival, ale ostatecznie została ona skasowana. Natomiast wydany w tym samym roku na GameCubie Universal Studios Theme Park Adventure zawierał sekcję powiązaną z „Jurassic Park - The Ride”, w której gracz strzelał do dinozaurów z jadącego jeepa.

W 2002 roku Knowledge Adventure powróciło do świata JP za sprawą pecetowego tytułu Jurassic Park: Dinosaur Battles. Konceptyjnie przypominał on wspomniany wcześniej Scan Command (tyle że bez skanowania kodów kreskowych) zmieszany z Warpath i w praktyce sprowadzał

się do bijatyki.

Rok później Vivendi Universal Games wypuściło Jurassic Park: Operation Genesis, w której graczę mogli budować własne prehistoryczne zoo dla żądnych wrażeń turystów. Tytułem cieszyli się właściciele Xbox, PlayStation 2 i PC.

Z kolei japońscy posiadacze Game Boya Advance dostali Jurassic Park Institute Tour: Dinosaur Race, wydaną przez Rocket Company. Sprzedawano ją podczas wystawy edukacyjnej „Jurassic Park: Institute Tour”. Składała się z minigier i zebrała pozytywne opinie.



W 2010 ROKU DINOZAURY POJAWIŁY SIĘ NA KOMÓRKACH W CAŁKIEM NIEZŁEJ DYNAMICZNEJ PLATFORMÓWCE Z WIDOKIEM Z GÓRY

### CORAZ WIĘCEJ PIKSELOWYCH DINOZAURÓW

Skaczemy cztery lata do przodu. Wtedy ukazuje się połączenie interaktywnej gry DVD i planszówki

Choć liczba tytułów na podstawie JP nie dorównuje na przykład „Gwiezdnym wojnom”, to i tak jest w czym wybierać.



Jurassic Park III: Island Attack, czyli Alan Grant znów w tarapatkach. Gra jest luźną adaptacją JP III, zawiera dwa rodzaje etapów: „swobodną wędrowkę” i „zawsze do przodu”, różniące się rozgrywką i widokiem na akcję.



Jurassic Park III: The DNA Factor. Gracz steruje pilotką Lori lub wyraźnie stylizowanym na Indianę Jonesa fotoreporterem Markiem Harmonem.



Ikoniczna scena z filmu na monitorach. Napis na lusterku głosi: „Obiekty są bliżej, niż się wydaje”.



W JURASSIC WORLD EVOLUTION GRACZ ROZMAJĄ PARK UMIESZCZONY W ARCHIPELAGU PIĘCIU ŚMIERCI, NA KTÓRY SKŁADA SIĘ PIĘĆ WYSP. GRA JEST WYŁĄCZONA Z KANONU, DZIĘKI CZEMU PROGRAMIŚCI ZYSKALI WIĘKSZĄ SWOBODĘ TWÓRCZĄ.

- Jurassic Park Explorer. W 2010 roku natomiast debiutuje Jurassic Park przeznaczony na komórki. Gracz może wcielić się w Alana Granta, Iana Malcolma albo... T-Rexa.

Swoją cegiełkę dołożyło również Telltale Games, wydając na Xbox 360, PlayStation 3, Maca i peceta Jurassic Park: The Game, czyli czteroodcinkową przygodówkę point & click. Fabuła rozgrywa się w trakcie wydarzeń z pierwszego filmu i po nich. Mieszane recenzje i niezbyt angażująca historia sprawiają, że lepiej poszukać innych tytułów Telltale.

Ciekawym pomysłem może za to poszczycić się Universal Movie Tycoon, opracowany przez Fuse Powered Inc. w 2012 roku. Gracz tworzy w niej studio filmowe, w którym może „nakręcić” filmy sygnowane logo wytwórni, między innymi „Jurassic Park”. Kolejna gra to strategia Jurassic Park Builder wypuszczona przez Ludię, w której celem jest zbudowanie parku rozrywki.

Nie mogło zabraknąć gier związanych z czwartym filmem. Jurassic World: The Game (Ludia, 2015, iOS) stanowi w zasadzie poprawioną wersję Jurassic Park Builder. A wraz z premierą Lego Jurassic World (Traveller's Tales, 2015) cyfrowe dinozaury śmiało wkroczyły do świata klocków (choć były obecne już we wcześniejszym Lego Dimensions). Gra pojawiła się na wszystkie najważniejsze ówczesne platformy.



NAWET MINECRAFT NIE OPARŁ SIĘ REAKTYWOWANEJ PO PREMIERZE „JURASSIC WORLD” DINOMANI!

Trwały również prace nad Jurassic World Survivor - TPP z otwartym światem, w którym gracz wcielałby się w Owena Grady'ego, ale tytuł został skasowany.

Premiera „Upadłego królestwa” oznaczała jak zawsze nowe gry. Pierwszą była Jurassic World Evolution (Frontier Developments, PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch, 2018). Do pracy nad nią zatrudniono Jacka Hornera, a głosów postaciom użyczyli Jeff Goldblum i Bryce Dallas Howard. Celem było zbudowanie parku rozrywki oraz prowadzenie badań nad dinozaurami (współpraca z paleontologami, tworzenie nowych gatunków gadów). Mimo przeciętnych recenzji produkcja sprzedała się dobrze.

W tym samym roku Ludia wydała kolejny tytuł na iOS - Jurassic World

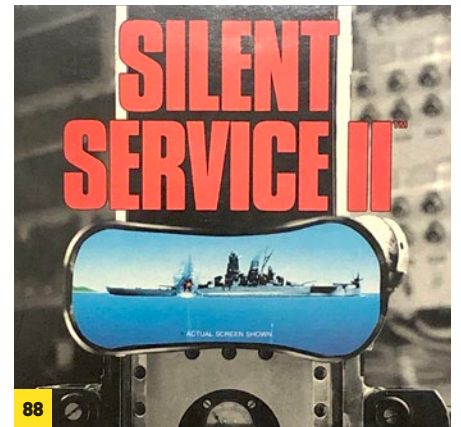
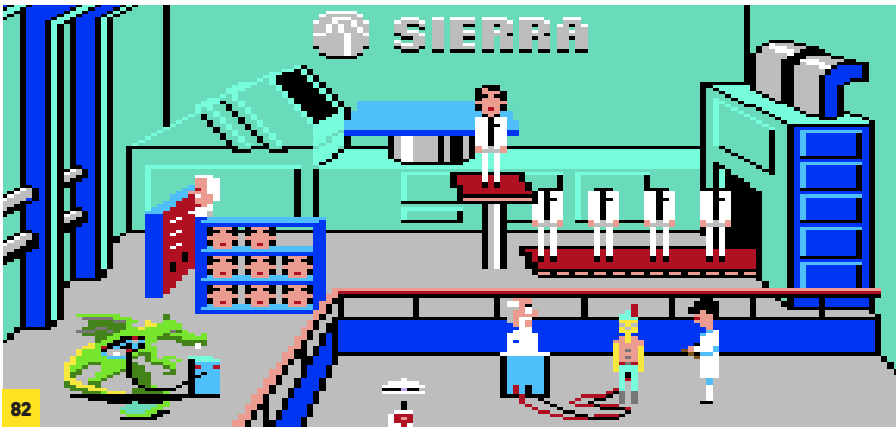
Alive, grę w stylu Pokémon GO, a w sierpniu 2020 roku pojawiło się DLC do Minecrafta tematycznie powiązane z „Jurassic World”. Wkrótce ma natomiast wyjść Jurassic World Aftermath, pierwszy tytuł z logo JP na Oculusu.

### PRZYSZŁOŚĆ PREHISTORII

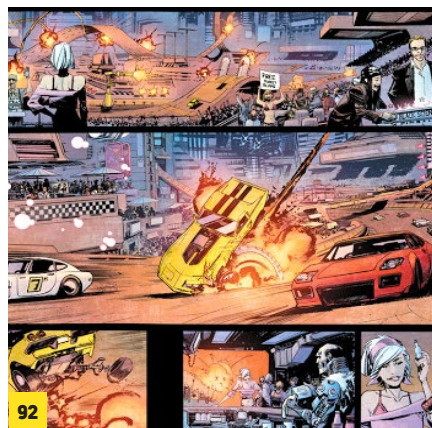
To nie koniec przygód z prehistorycznymi gadami. Opóźniona przez pandemię premiera szóstego filmu z pewnością sprawi, że dinozaury znów pojawią się niemalże wszędzie. A później? Możemy być spokojni o kolejne produkty ze świata JP. Producenci nie zostawią w spokoju marki, dopóki będzie ona przynosić zyski. Więc czeka nas jeszcze sporo frajdy w parku. W końcu życie zawsze znajduje drogę... ▀



KRÓTKOMETRAŻOWKA „BATTLE AT BIG ROCK” COLINA TREVORROWA DAJE NAM PRZEDSMĄK TEGO, CO PRAWDOPODOBNIEM UJAZMY W SZÓSTEJ CZĘŚCI SERII, CZYLI DINOZAURY NA WOLNOŚCI POZA PARKIEM.



# SECRET



# LEVEL

**31 PAŹDZIERNIKA 1990 ROKU, BEZ WIELKIEGO ROZGŁOSU, SIERRA ON-LINE ROZPOCZĘŁA TESTY NOWEJ USŁUGI NA TYSIĄCU KALIFORNIJSKICH OCHOTNIKÓW.**



Szczyt Half Dome przez lata wyświetlał się na ekranach milionów graczy.

# SIERRA NETWORK

czyli gry online w czasach  
przed internetem

---

---

---

Co było najpierw: gry online czy internet? Choć rozrywka sieciowa może wydawać się całkiem współczesnym wynalazkiem, pozory mylą.

Zanim globalna sieć przybrała znaną nam dzisiaj formę, pionierzy wytrwale przecierali szlaki, udostępniając zapomniane dzisiaj usługi. Znalazły się wśród nich kompletne ekosystemy poświęcone rozrywce online. Jednym z nich była Sierra Network.

**H**alf Dome to wyjątkowy szczyt. Położona w parku narodowym Yosemite granitowa skała wystaje niemal półtora kilometra ponad okolicę. Jej charakterystyczny kształt dobrze znają entuzjaści aktywnej turystyki – wizerunek wzniesienia od lat znajduje się w logo outdoorowej marki The North Face.

Pod koniec XX wieku Half Dome każdego dnia oglądały także miliony osób niekoniecznie zafascynowanych górkimi wędrownkami. Charakterystyczny szczyt pojawiał się na ekranach wielbicieli gier, a zwłaszcza tytułów należących do nieco niszowego dzisiaj gatunku przygodówek. Nic dziwnego, bo gdy w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych poprzedniego wieku ktoś pomyślał „gra przygodowa”, naturalnym skojarzeniem wydawała się jeszcze jedna firma, która również umieściła Half Dome w swoim logo.

Założona przez Robertę i Kena Williamsów w 1979 roku Sierra (a w zasadzie On-Line Systems) była dobrym przykładem, jak pomysłowością i determinacją można spełnić amerykański sen, przechodząc drogę od – niemal – pucybuta do milionera. Początki były skromne: Roberta wciągnęła się w historię opowiadaną przez tekstową przygodówkę Colossal Cave Adventure, w którą grała na terminalu przyniesionym do domu przez męża.

### BRAKUJE GIER? NAPISZ WŁASNĄ!

Niedosyt, jaki pani Williams poczuła po ukończeniu gry, przerodził się w rozczarowanie, gdy okazało się, że żadna z dostępnych na rynku przygodówek nie spełnia jej rozbudzonych oczekiwań. Postanowiła więc zrobić to, co w tamtym czasie było chlebem powszednim różnych geeków i maniaków komputerowych: gdy brakowało pożądanego oprogramowania, trzeba było zakasać rękawy i napisać własne. A ponieważ Roberta średnio radziła sobie z kodowaniem, niezbędna okazała się pomoc męża. Tak powstała gra Mystery House – pierwsza przygodówka ze szcztątkową, ale jednak istniejącą grafiką.

Wydana w maju 1980 roku gra w ciągu kwartału sprzedała się w 10 tysiącach egzemplarzy, co okazało się kamieniem poruszającym lawinę. Mikrofirma Williamsów, On-Line Systems, nabrała wiatru w żagle, Roberta i Ken przenieśli się do kalifornijskiego Oakhurst w pobliżu gór Sierra Nevada i parku narodowego Yosemite, a małe przedsiębiorstwo



➤ W Oakhurst powstaje nowa siedziba Sierry. Na pamiątkowym zdjęciu z 1982 roku Roberta (trzecia od lewej) i Ken (drugi od lewej) Williamsowie.

– już jako Sierra On-Line – z firmy zajmującej się usługami dla biznesu przepoczwarzyło się w potentata branży gier.

Sierra jak burza przeszła przez lata osiemdziesiąte, zapisując w historii gier wideo złotymi zgłoskami swoje rozdziały. Kolejnym z nich, jak w 1989 roku postanowił Ken Williams, miało być stworzenie sieciowej platformy społecznościowej skupionej na grach online – Sierra Network.

### GRY ONLINE PRZED INTERNETEM

Sam pomysł nie był ani oryginalny, ani nowy. Z punktu widzenia statystycznego użytkownika, który nie ma potrzeby zgłębiania kwestii technicznych, fundamentem globalnej sieci są dzisiaj strony WWW.

To stosunkowo młody wynalazek, choć pomysł na analogową maszynę hipertekstową – Memex – pojawił się w 1945 roku, a prezentację możliwości systemu NLS



➤ Roberta Heuer miała dziewiętnaście lat, gdy wzięła ślub z młodszym o rok Kenem Williamsem.

(oN-Line System) wykorzystującego hipertekst przeprowadził Douglas Engelbart w 1968 roku (więcej na ten temat przeczytacie w artykule „Pół wieku innowacji, czyli jak czarodziej z Xerox PARC wymyślił współczesność?”, Pixel #63). Na globalny przełom trzeba jednak było czekać aż do 1991 roku, kiedy to Tim Berners-Lee upublicznił efekty swojej pracy nad znacznikami



HTML i uruchomił pierwszą stronę WWW.

Zanim to jednak nastąpiło, internet - jak najbardziej - istniał, oferując użytkownikom usługi takie jak e-mail, FTP czy - równolegle z początkami WWW - Gopher. Istniały także zróżnicowane usługi sieciowe działające poza nim albo nawet na różnych poziomach konkurujące z jego wczesną wersją. Dość wspomnieć rozwiązania takie jak francuski Minitel czy brytyjski Prestel, liczne BBS czy usługi teletekstowe (w Polsce znane pod postacią Telegazety).

Działy również pionierskie gry online, w tym także przedstawiciele gatunku MMPORG. Branża rozrywkowa dostrzegała ich potencjał



- własny, bardzo ambitny projekt uruchomiło między innymi studio Lucasfilm Games (późniejszy LucasArts, kupiony następnie przez Disneya). Jego dziełem była gra Habitat - uruchomiony we współpracy z Quantum Link i Fujitsu MUD, przeznaczony dla użytkowników Commodore 64. To właśnie ten tytuł, tworząc wirtualny świat z grafiką 3D, pozwolił użytkownikom na dołączanie do rozrywki za pomocą symbolizujących ich awatarów.

#### FILAR SUKCESU: GRAFICZNY INTERFEJS UŻYTKOWNIKA

Nic zatem dziwnego, że swój kawałek tego tortu postanowiła uszczknąć także Sierra. Jeśli coś może dziwić, to kwestia, dlaczego

z MMORPG próbowało mierzyć się imperium George'a Lucasa, uruchamiając grę Habitat. Wprawne oko dostrzeże w tej klatce pewne elementy, które potem trafiły do Maniac Mansion.

zdecydowała się na to aż tak późno. Bezpośrednią inspiracją - jeśli wierzyć Williamsowi - była platforma Prodigy oferująca swoim klientom dostęp do szeregu różnych usług poprzez przejrzysty, graficzny interfejs użytkownika.

Co istotne, Prodigy - w przeciwieństwie do uruchomionej znacznie wcześniej tekstowej platformy CompuServe - było skierowane nie do geeków, pracowników naukowych czy entuzjastów technologii, ale zwykłych użytkowników. Stąd fora tematyczne poświęcone sprawom dnia codziennego czy czaty z celebrytami jak Jane Fonda. Atutem Prodigy była także możliwość kontaktu z publikującymi w niej autorami.

W podobne audytorium celował Ken Williams, traktując w tym przypadku gry wideo jako kolejny produkt, który można i należy zaoferować osobom zachowującym do tej pory dystans wobec nich. W tym celu powstała usługa, której graficzny, kolorowy interfejs miał przywołać na myśl poruszanie się po parku rozrywki.

#### EMERYTKA BRYDŻYSTKA: KLIENT IDEALNY

31 października 1990 roku, bez wielkiego rozgłosu, Sierra rozpoczęła testy nowej usługi na tysiącach kalifornijskich ochotników. Co istotne, firma postanowiła wyjść poza grupę swoich dotychczasowych klientów - doszło do tego, że na potrzeby badań dostarczano komputery osobom, które do tej pory ich nie potrzebowały ani z nich nie korzystały. Inspiracją była w tym przypadku mama Kena Williamsa, która - choć komputery zupełnie jej nie obchodziły - z zapałem oddawała się komputerowym rozgrywkom w brydża.

Efekty testów okazały się zaskakujące. Użytkownicy - często starsi - którzy do tej pory w ogóle nie używali komputerów, zaczęli spędzać

Na długo przed stronami WWW usługi online zapewniały serwisy takie jak Prodigy.

#### Network



Reklamy Sierra Network obiecywały użytkownikom dobrą zabawę i udział w społeczności graczy. Ulotki były dołączane do pudełkowych edycji gier, pojawiały się też rozkładowki w prasie. Zapowiadała się rewolucja...

w Sierra Network po dwadzieścia i więcej godzin tygodniowo. Miarą sukcesu był także widoczny po okresie pilotażu przyrost liczby klientów - już nie testowych, ale całkiem realnych. Do tego gotowych płacić 12 dolarów miesięcznie za dostęp do wirtualnego centrum rozrywki, oferującego - obok gier - możliwość interakcji pomiędzy użytkownikami.

Ten aspekt Sierra Network był bardzo mocno zaakcentowany. Abonenci mogli nie tylko wymieniać wiadomości czy organizować wspólne rozgrywki, ale także niezwykle dokładnie personalizować swojego awatara - wybierali nie tylko wiek, kolor skóry czy płeć, ale też niezliczone detale, jak kształt nosa, oczu, kolorystykę różnych dodatków czy preferowany strój.

#### **INSPIRACJE Z TELEWIZJI KABLOWEJ**

Sierra, widząc potencjał nowej usługi, zaczęła snuć plany jej rozwoju i skalowania, wzorując się na modelu biznesowym telewizji kablowych. Niewielka opłata miała pozwalać na dostęp do podstawo-



Okno na świat otwierały popiskiwanie łączącego się modemu.

wego zestawu usług, ale użytkownicy mogli dodatkowo płacić za pakiety premium. Podstawowy pakiet zawierał proste, statyczne gry jak warcaby czy różne karcianki. W skład planowanego zestawu premium miały wejść znacznie ambitniejsze produkcje, jak atrakcyjnie wizualnie gry przygodowe czy sieciowa wersja rewelacyjnego jak na swój czas symulatora lotów Red Baron.

Jednocześnie firma rozpoczęła ekspansję poza testowe poletko, jakim była Kalifornia. Zainwestowała w potężną kampanię reklamową i ruszyła ze Sierra Network na podbój Ameryki. To oznaczało problemy.

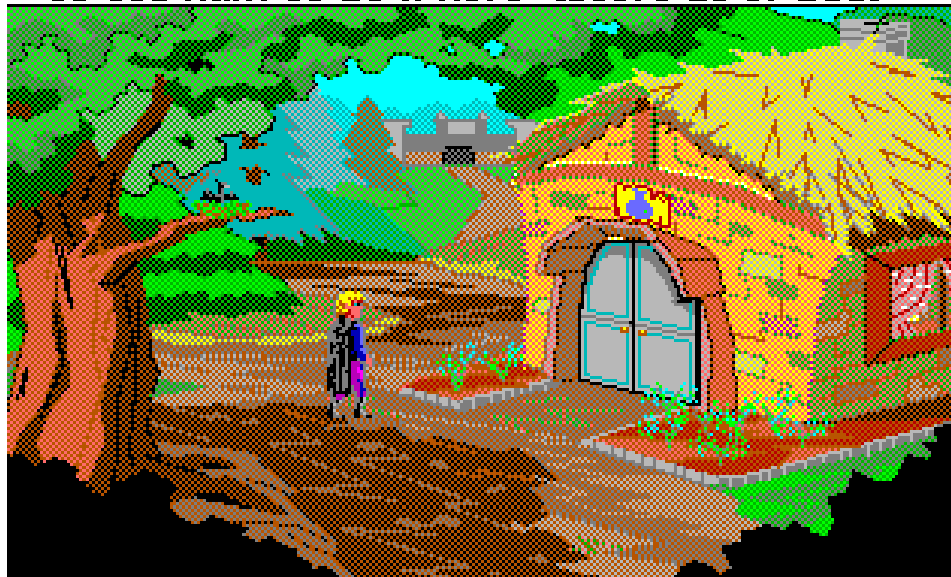
#### **JAK SKALOWAĆ LOKALNA USŁUGĘ?**

Model wirtualnej platformy zbudowanej wokół gier online i kontaktów towarzyskich był atrakcyjny i skuteczny dla użytkowników skupionych geograficznie na stosunkowo niewielkim obszarze. Gdy w Kalifornii szalały pożary, Sierra Network okazała się efektywnym, kryzysowym kanałem komunikacji, pozwalając im informować się nawzajem i ostrzegać przed zagrożeniami. W spokojniejszych czasach usługa umożliwiała zorganizowanie grupy imprezowiczów czy wyjazdu na piknik, a nawet pełniła rolę serwisu randkowego.

Po rozszerzeniu działalności na pozostałe stany lokalne atuty platformy straciły na znaczeniu. Mimo tego Sierra konsekwentnie rozwijała swój wirtualny świat, rozbudowując go o testowane wcześniej funkcje premium - SierraLand z dodatkowymi grami, LarryLand bazujący na sukcesie serii Leisure Suit Larry czy MedievalLand, pozwalający na grę w MMORPG The Shadow of Yserbius. Cena pełnego, nieograniczonego czasowo zestawu wszystkich usług sięgała aż 150 dolarów.

Ekspansja przyniosła kolejne problemy. Na rynku gier Sierra mogła być potentatem, jednak dla ówczesnych telekomów była firmą

#### **So You Want To Be A Hero [score 21 of 500]**



**W LATACH OSIEMDZIESIĄTYCH SIERRA ON-LINE  
STAŁA SIĘ PRAWDZIWYM IMPERIUM GIER  
PRZYGODOWYCH.**



■ Siedziba Sierry w Oakhurst. W czasach świetności firma rozrastała się tak, że budynek stał się zbyt ciasny.

## Start-up



Sierra Network miała trafić także do osób, które nie interesowały się komputerami. Kto wie, czy to właśnie nie stanowiło jednego z głównych powodów porażki. Gracze nie powątpiewali, czy ten wynalazek będzie im sprzyjał.

zbyt małą, by traktować ją poważnie jako partnera biznesowego, z którym jest sens negocjować preferencyjne stawki. Przelicytowała, zakładając zbyt optymistyczne tempo spadku cen usług telekomunikacyjnych. Jednocześnie wzrost liczby użytkowników wymagał inwestycji w infrastrukturę, bez których pojawiał się kluczowy problem: usługa, która miała bawić, stawała się powodem frustracji, wymuszając na użytkownikach wielokrotne i często przez długi czas bezowocne próby nawiązania połączenia. Jak zauważył ówczesny szef marketingu Sierry, starania, by połączyć się ze Sierra Network, przypominały karkołomne próby kontaktu z telefonicznym helpdeskiem Microsoftu tuż po wydaniu nowej wersji DOS.

### FIRMA MA ZARABIAĆ

Z drugiej strony niedogodności wydawały się typowymi chorobami wieku dziecięcego, których usunięcie jest tylko kwestią czasu

i odpowiednich zasobów. Zwłaszcza że Sierra Network zbierała raczej pozytywne opinie, wpisując się w przybierający na sile trend przenoszenia do cyberprzestrzeni kolejnych aspektów życia - nie tylko rozrywki czy towarzyskich interakcji, ale też administracji czy wszelakich usług publicznych.

Sierra Network rosła, a wraz z coraz większą liczbą użytkowników także generowane przez nią przychody. Dziesięciokrotny wzrost w ciągu zaledwie roku mógł imponować, ale w liczbach bezwzględnych oznaczało to przychody na poziomie raptem 2,8 miliona dolarów. Jednocześnie z czasem tempo wzrostu liczby użytkowników dramatycznie spadło. Kluczowa cecha platformy okazała się jej istotną słabością: społeczność budowana wokół gier była w tym czasie zbyt mało

atrakcyjna, by przyciągnąć rzesze płacących użytkowników.

Jednocześnie firma matka złapała widoczną zadyszkę. Sierra, będąca do tej pory maszynką do zarabiania, zamknęła 1993 rok z ujemnym bilansem. Nie było środków na inwestycje, a deficytowe usługi zamiast szansą na przyszłość stały się niebezpiecznym balastem. Jego ciężar wzięły na barki nowy partner.



■ Bill Gates był zawiedziony, że Williamsowie odrzucili ofertę współpracy z Microsoftem.

Telekom AT&T do spółki z funduszem General Atlantic Partners przejął najpierw 20 procent, a później całość udziałów w usłudze przemianowanej na ImagiNation Network. Tę niebawem kupiła America Online, co w praktyce oznaczało śmierć idei Kena Williamsa.

## ZAWIEDZONE NADZIEJE BILLA GATESA

Z perspektywy czasu łatwo wytykać błędy czy krytykować podejmowane niegdyś decyzje. Zagadką bez odpowiedzi pozostaje, co by było, gdyby Ken Williams zamiast wiązać się z AT&T, postawił na Microsoft.

Zachowała się korespondencja z tamtego czasu, w której Bill Gates z ogromnym żalem odnosi się do odrzucenia przedstawionej Kenowi oferty współpracy. „Wierzymy w branżę rozrywkową. Skierowalibyśmy naszych najlepszych ludzi, aby natychmiast poprawić marketing i technologię” – pisał szef Microsoftu z wyrzutem. Podkreślał zarazem, że dla AT&T Sierra Network to po prostu kolejna usługa w zatłoczonym portfolio, podczas gdy dla Microsoftu rozwój platformy byłby priorytetem.



Jak bardzo Bill zaklinał tymi słowami rzeczywistość? Czy faktycznie Sierra Network ze wsparciem giganta z Redmond miałyby przed sobą świetlaną przyszłość? Dzisiaj można tylko zgadywać i snuć domysły.

## POMYSŁ, KTÓRY WYPRZEDZIŁ SVOJE CZASY

Zaskakująco trafna okazała się za to wizja Kena Williamsa. Jego dążenie do tego, by zaoferować ludziom nie kolejną usługę online, ale doświadczenie udziału w aktywnej społeczności, z perspektywy czasu wydaje się bardzo trafne. Jednocześnie warto podkreślić, że próby wskrzeszenia Sierra Network w nowym, współczesnym wydaniu zakończyły

zestawem startowy Sierra Network. Dane na dyskietkach i 256 kolorów, czyli pełnia szczęścia z początku lat dziewięćdziesiątych.

się całkowitą porażką, czego dowodem są losy uruchomionej w 2008 roku platformy Mytopia. Znacze? Nie? No właśnie.

Z drugiej strony urzeczywistnieniem idei stojącej za Sierra Network i potwierdzeniem słuszności pomysłu na nią okazał się Facebook, opłatający swoją społeczność coraz szczelniejszą siecią różnorodnych usług, wśród których niebagatelną rolę pełnią rozmaite gry.

Ziarno, nawet najlepsze, nie wyda plonu, jeśli nie padnie na żyzną glebę. Biblijne odniesienia pasują także do Sierra Network, której przyszło walczyć o uwagę i portfele klientów w niesprzyjających okolicznościach. Choć pomysł Kena Williamsa był słuszny, w XX wieku nie mógł zostać w pełni zrealizowany. Zasiłił tym samym długą listę ciekawych, ale zarazem niefortunnych idei i wynalazków, które nie odniosły sukcesu nie dlatego, że były obiektywnie złe, ale nie trafiły we właściwy czas, wyprzedzając swoją epokę. ■

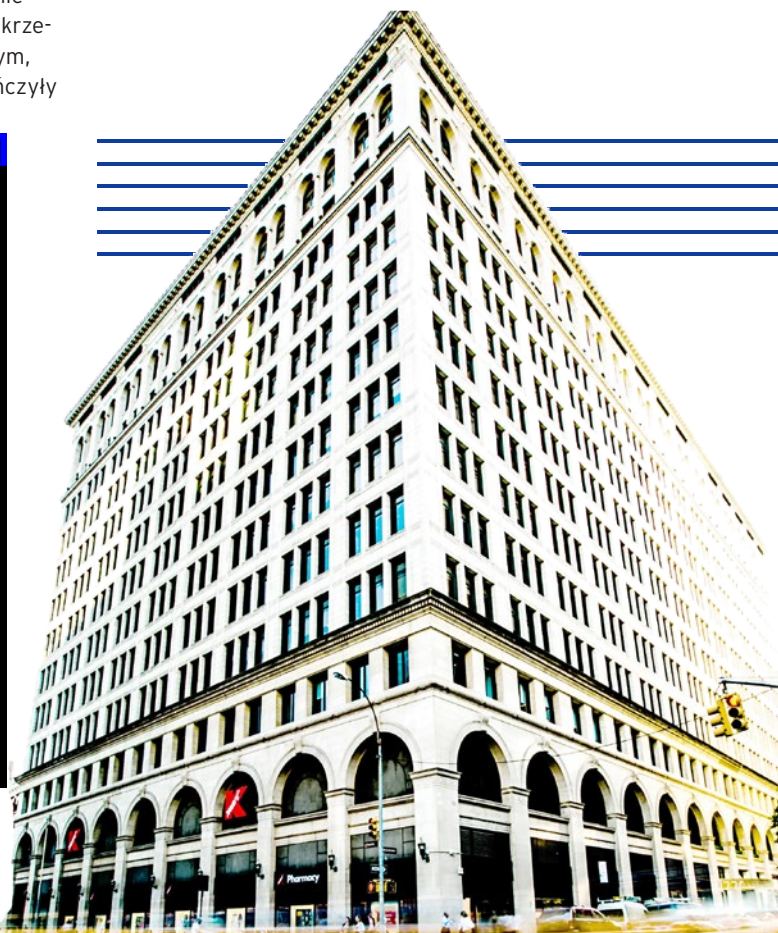
Nowojorski biurowiec zamiast kameralnej siedziby w Oakhurst - Sierra Network została przejęta przez America Online.

of 222

Sound: on



Jednym z magnesów przyciągających do wirtualnego świata Sierry miał być legendarny Larry Laffer.



# SILENT SERVICE II

■ Paweł Gawlikowski

Głębiny oceanu, cisza przerywana dźwiękiem sonaru, jednostajny szum maszyn, skupione spojrzenie dowódcy i oczekujący w napięciu marynarze, zamknięci w ciasnym metalowym cygarze dziesiątki metrów pod powierzchnią oceanu. Ile razy widzieliśmy takie obrazy w filmach, chociażby słynnym „Das Boot”? Jest coś magicznego w okrętach podwodnych, ten moment, kiedy wroga jednostka pojawia się w siatce peryskopu, a my jako dowódca czekamy, aż będziemy mogli wydać komendę.

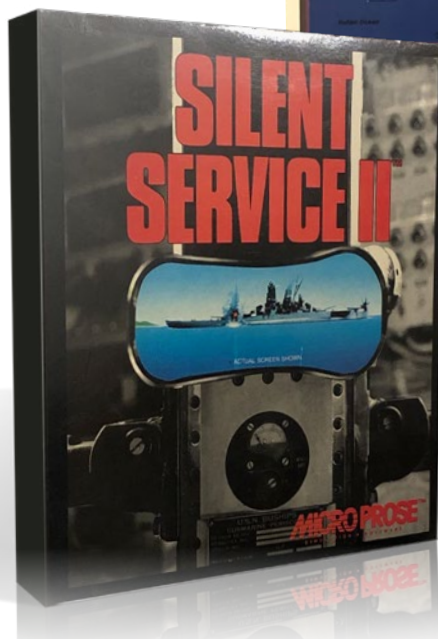
Był czas, kiedy symulatory „podwodniaków” miały swoje pięć minut - 688 Attack Sub, Aces of the Deep, Silent Hunter. Ale to Silent Service, stworzony w 1985 roku przez Sida Meiera z rozwijającego dopiero wtedy skrzydła MicroProse, uznawany jest za prawdziwego prekursora gatunku (przypisek dla purystów - tak, Submarine Commander wyszedł wcześniej). Osadzenie akcji w okresie wojny na Pacyfiku, różnorodne misje bojowe, zastosowanie po raz pierwszy koncepcji centrum dowodzenia z peryskopem i mapami, a przede wszystkim fakt, że gra była dostępna niemal na wszystkie platformy (na przykład na małe Atari) spowodowały jej niesamowitą popularność - w latach osiemdziesiątych była drugim najlepiej sprzedającym się symulatorem.

Jednak czas nie stoi w miejscu - pod koniec dekady tytuł (czytany chyba przez każdego z nas z „i” zamiast „aj” w słowie Silent) trącił

nieco myszką. MicroProse, będące wtedy na samym szczycie, nie pożałowało pieniędzy i wydało w 1990 roku Silent Service II - prawdopodobnie najlepszą symulację okrętu podwodnego swoich czasów, a na pewno najlepiej udźwiękowioną. Nie przypominam sobie, by przy innej grze z tamtych lat to, co słyszemy, odgrywało podobnie wielką rolę. Wspomniane na początku dźwięki sonaru, głuchy łoskot wybuchających bomb głębinowych czy szum wystrzelianych torped były bliskie ideałowi. Chyba już

■ Grafika była tak dobra, że odważono się umieścić ją na okładce, zaznaczając, iż pochodzi bezpośrednio z gry. Na coś podobnego zdecydował się wtedy jedynie Origin z Wing Commander.

■ Dwie dyskietki w 1991 roku mieściły więcej skondensowanej zabawy niż niejedna płyta kilka lat później. Oto co znaczy optymalizacja kodu.



■ Dzisiaj taką mapę można kupić w każdym sklepie z mapami - trzydzieści lat temu był to cenny dodatek.

niegdy nie czułem się tak blisko bycia podwodniakiem (może przy wspomnianym wcześniej Silent Hunter, ale to już trochę inne czasy).

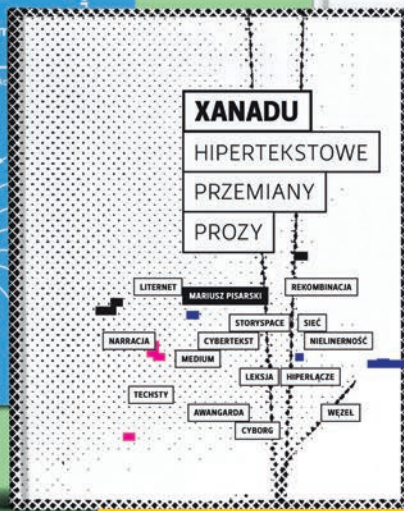
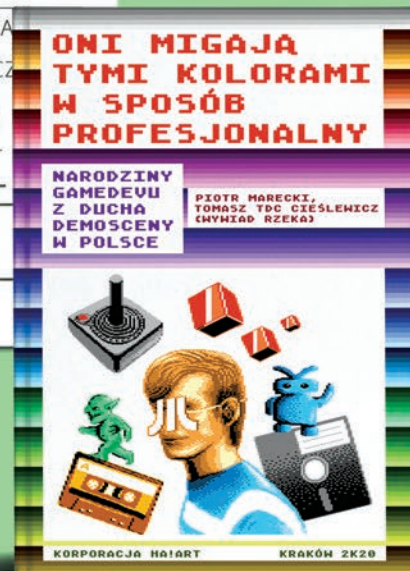
Prezentowana edycja pochodzi z polskiej dystrybucji legendarnej firmy IPS. Była to pierwsza firma profesjonalnie tłumacząca podręczniki do wydawanych produktów, co w czasach powszechnego piractwa i raczej niewielkiej prognozowanej sprzedaży legalnej wersji spowodowało zrozumiały szacunek. Podręczniki są szczególnie ważne w przypadku symulatorów, a tutaj poziom tekstu i tłumaczenia jest bardzo wysoki. Nie pamiętam, żebym w tamtych czasach dowiedział się skądkolwiek więcej o wojnie podwodnej na Pacyfiku. Opisy wyliczenia kąta strzału względem prędkości wrogiej jednostki są tu na tyle szczegółowe, że ich zastosowanie w grze przynosi wymierne efekty, a liczba detali dotyczących techniki potrafi przyprawić o zawrót głowy. Do tego mapa obszaru działań wojennych na kredowym papierze, która do dzisiaj zachowała swój blask. I na koniec perełka - nakładka na klawiaturę ze wszystkimi skrótami klawiszowymi (do wycięcia - z jednej strony wersja na Amigę 500, z drugiej - do modelu 1000). Dzięki niej nie trzeba było, przynajmniej w początkowych etapach gry, co chwilę sięgać do dokumentacji. Całości dopełniają dwie dyskietki, na których mieści się ten znakomity tytuł, do dzisiaj pozostający jedną z najlepszych symulacji ze złotej epoki MicroProse. Ahoj! ■



Podręcznik do programowania dla artystów



Wprowadzenie do kultury cyfrowej



Przewodnik po powieściach hipertekstowych

Geekowskie wprowadzenie do gamedevu i demosceny

80 zł  
Z WYSYŁKĄ

PAKIET KULTURA CYFROWA

szczegóły: [www.ha.art.pl](http://www.ha.art.pl)

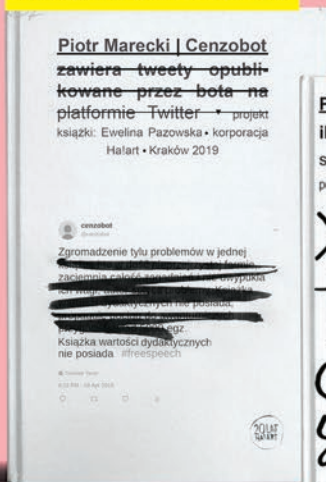
korporacja ha!art

60 zł  
Z WYSYŁKĄ

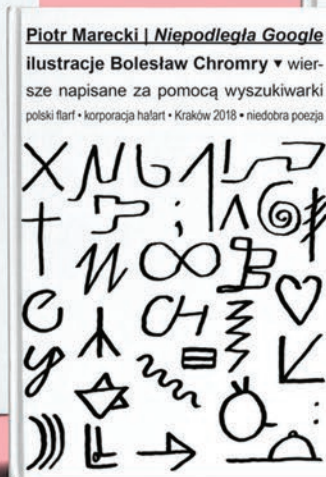
Oferta świąteczna ważna do 20 grudnia 2020.

PAKIET LITERACKIE  
EKSPERYMENTY CYFROWE

Literacki bot na Twitterze



Poezja Mechanicznych Turków Amazona

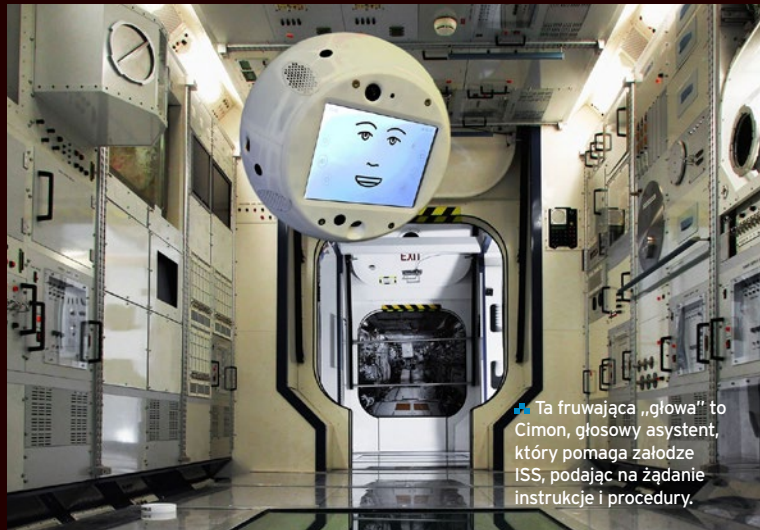


Wiersze pisane za pomocą wyszukiwarek

Generator tekstu



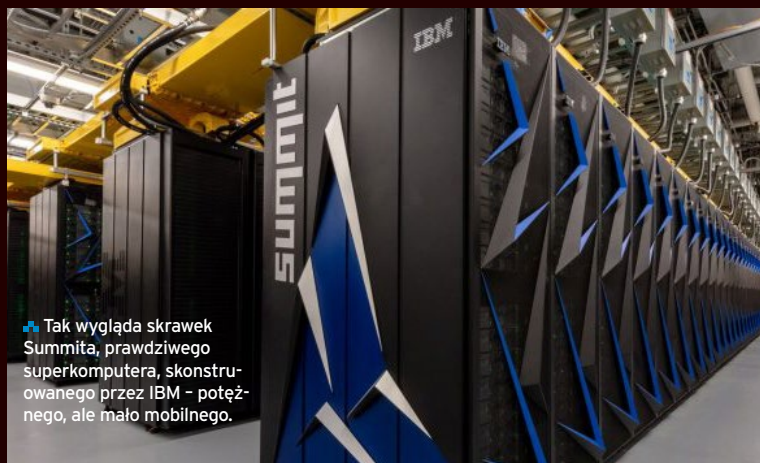
• Astronauta Tim Peake steruje przechwytem statku zaopatrzeniowego Cygnus, wykorzystując zwykły laptop ThinkPad T61p.



• Ta fruująca „głowa” to Cimon, głosowy asystent, który pomaga załodze ISS, podając na żądanie instrukcje i procedury.



• Gerty 3000 to obdarzony głosem Kevina Spaceya kompan do rozmów jednego mieszkańca stacji księżycowej w filmie „Moon”.



• Tak wygląda skrawek Summita, prawdziwego superkomputera, skonstruowanego przez IBM – potężnego, ale mało mobilnego.



• Możliwe, że to komputery kwantowe zdobędą kosmos, natomiast na razie są jeszcze bardziej wrażliwe na promieniowanie.

# KOSMICZNE SUPERKOMPUTERY

W filmach i literaturze science fiction motyw pokładowej sztucznej inteligencji jest tak oklepany jak radia w samochodach. Superkomputer, dzięki potężnej mocy obliczeniowej, nie tylko zawiaduje wszystkimi funkcjami samego statku, ale można też z nim po ludzku porozmawiać. A jak wygląda to w rzeczywistości?

■ User Jama

**O**bcenie komunikacja z komputerem w naturalnym języku jest dostępna właściwie dla każdego. Na smartfonie pogadamy sobie z Siri albo z Google'em. Na desktopie z Windows obsługuje nas Cortana. Na inteligentnych głośnikach dodatkowo rozmawiamy z Aleksą. Asystentki głosowe są najbardziej popularne w USA, gdzie często w domach znajduje się po kilka takich urządzeń, ludzie gadają z nimi nawet w łazience. Głosowa komunikacja dostępna jest w wielu językach, a niektóre urządzenia obsługują kilka dialektów. Google od 2019 roku obsługuje na smartfonach nawet nasz nietłumy język polski. Wydawać by się mogło, że nic prostszego, tylko wziąć takie urządzenie pod pachę na kosmiczny rejs.

Niestety wszystkie te zmyślne urządzenia do poprawnego działania potrzebują połączenia z internetem. To dlatego, że smartfon czy smartgłośnik przekazuje komunikat głosowy do centrum obliczeniowego, gdzie potężne serwery analizują zapytanie, wynajdują potrzebne

■ Czerwone oko superkomputera HAL 9000 z „2001: Odysei kosmicznej”, do kompletu przyjemny głos i nieznośną sprzeciwu charakter.



informacje i przesyłają zwrótne odpowiedź. Robią to na tyle szybko, że powstaje iluzja, jakby wszystko działo się na miejscu. Gdybyśmy uruchomili asystentkę głosową w bazie na Marsie i nawet zapewnili połączenie internetowe z Ziemią, to zależnie od położenia obu planet względem siebie odpowiedź zwrótka w najlepszym przypadku dotarłaby w sześć, a w najgorszym w czterdzieści pięć minut. Tak się nie da rozmawiać. Zresztą to bez sensu szukać na Ziemi odpowiedzi na zapytanie o najlepszą pizzę w okolicy Krateru Gale albo najambitniejszą trasę wspinaczkową na Olympus Mons.

Odpowiedź narzuca się sama - trzeba wziąć pod pachę całe centrum obliczeniowe. Jednak typowe centrum to wielka hala, rzędy szaf wypchanych serwerami, huczająca z wysiłku klimatyzacja i megawaty prądu. Trudno to wszystko zapakować do rakiety, a na miejscu trudno zasilić. Co nie znaczy, że nie należy próbować. Pierwsza próba z kosmicznym superkomputerem została już podjęta. We wrześniu 2017 roku na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej został uruchomiony komputer Spaceborne firmy HPE, który działał aż do czerwca 2019 roku, kiedy wrócił na Ziemię.

Po prawdzie nazywanie Spaceborne superkomputerem - ze względu na wydajność obliczeniową 1 teraflopa - jest tylko zabiegiem marketingowym. Ten sprzęt to normalny serwer dla przedsiębiorstw z serii Apollo 4000. Dla porównania karta graficzna nVidia RTX 2080 Ti osiąga wydajność 14 teraflopów, a prawdziwy superkomputer typu Summit opracowany przez IBM - 200 petaflopów, czyli 200 tysięcy razy więcej niż Spaceborne. Z drugiej strony na ISS pracuje się w większości na laptopach, często kilkuletnich thinkpadach. Na tym tle Spaceborne z pewnością jest super.

Eksperyment ze Spaceborne'em pokazał kilka ciekawych rzeczy. Komputer nie miał żadnego dodatkowego ekranowania przeciwko promieniowaniu kosmicznemu, więc wiadomo było, że może dojść do przekłamań. Odnotowano siedem przypadków bit flipów, czyli kiedy binarne jedynki zamieniały się na zera lub odwrotnie. Spaceborne był wyposażony w oprogramowanie, które wykrywało takie przypadki, i zdało ono egzamin. Gorzej z warunkami kosmicznymi poradziły sobie dyski SSD - z dwudziestu sztuk aż dziewięć uległo awarii. Wystąpiły też cztery przypadki utraty zasilania w wyniku promieniowania albo problemów



■ Serwer Spaceborne firmy HPE był testowany na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej i reklamowany jako superkomputer.

z panelami słonecznymi na stacji. Dobrze zadziałało pozbywanie się ciepła z serwera. Wymiennik ciepła z przodu Spaceborne'a podpięto do systemu kontroli temperatury stacji, a nadmiar temperatury wypromieniowany był z radiatorów umieszczonych na zewnątrz ISS. Jednym z wniosków było także to, że astronauta nie są specami komputerowymi. Dlatego w przyszłości dokumentacja dla kosmicznych komputerów musi być przygotowana w sposób bardziej zrozumiały, bez branżowego żargonu i skrótów.

Choć komputery o mocy obliczeniowej Spaceborne'a nie wyczarują sztucznej inteligencji do pogawędek na Marsie ani nawet nie pozwolą zagrać w najnowsze gry, to umożliwią inne, nie mniej potrzebne czynności. Przetwarzanie na miejscu obrazu z kamer wysokiej rozdzielczości i wyszukiwanie obiektów. Obróbka w czasie rzeczywistym wszystkich danych i nastaw potrzebnych do bezpiecznego lądowania na Czerwonej Planecie. Przewidywanie pogody, ostrzeganie przed burzami piaskowymi. ■





## ANIME

## THE GREAT PRETENDER

**Przepis na opowieść o oszustach jest prosty – chociaż wiadomo, że to łobuzy, muszą spotykać większych łobuzów.**

Szkoda, że w Polsce nie jest dostępny serial o Lupinie III. Słynnego złodzieja-dżentelmena przerebionego na japońską modłę przez niezjącego już Monkey Puncha poznać można z umieszczonego na Netflixie klasycznego „Zamku Cagliostro” w reżyserii Hayao Miyazakiego (a także trójwymiarowego filmu „Lupin III: The First”, który był puszcany na jednym z warszawskich festiwali filmowych). Przygody Lupina III to historie złodzieja o złotym sercu, który ma po swojej stronie sympatię widzów, bo na swojej drodze spotyka znacznie większe kanale. Na tej samej relatywizacji zła zbudowany jest sukces serii gier Yakuza – bohater może i jest gangsterem, ale szlachetnym i honorowym. Makoto Edamura z serialu anime „The Great Pretender” (skojarzenia z hitem Freddy’ego

Mercury’ego są jak najbardziej na miejscu – piosenka leci w czasie napisów) jest dobrym chłopcem, który wpłatał się w złe towarzystwo. Okazało się, że firma, w której pracował, żeby zarobić na leki dla chorej matki (to jest anime, tu wolno melodramat), angażuje się w oszustwa. Aresztowany i zwolniony warunkowo nie mógł znaleźć pracy; zostaje więc drobnym cwaniaczkiem.

Aż pewnego dnia trafia na znacznie większego cwaniaka. Laurent Thierry to typ playboya, złodziej-dżentelmen francuskiego pochodzenia, charakterem jednak nie przypomina Lupina III, który zawsze miał w sobie coś z gówniarza; jest znacznie bardziej wyrafinowany. Laurent rekrutuje Makoto i zabiera go na pierwszą poważną robotę do Los Angeles, gdzie dołącza do nich reszta międzynarodowej ekipy. Celem jest Eddie Cassano, reżyser o nieczystych powiązaniach i intencjach.

Serial od początku zwraca uwagę swoim kolorowym stylem graficznym, projektami postaci autorstwa Yoshiyukiiego Sadamoto (tego od „Evangeliona”). Akcja szybko przenosi się do Ameryki, co jest ostatnio dość modne („Ghost in the Shell: SAC\_2045”) – wpisuje się w tradycję otwartego na Zachód „Cowboya Bebopa”; kolejne zdarzenia będą miały miejsce w Singapurze, Londynie i w Szanghaju. Każda taka „sprawa” trwa kilka odcinków, bo dobre oszustwo wymaga przygotowania, planu, wykonania – i oczywiście twistu, który zmyli widzów. „The Great Pretender” to znakomity serial rozrywkowy – akcja zmieszana z komedią i niezbędnym dodatkiem melodramatu. W Polsce dostępny na platformie Netflix. (MRW)

## AUTORZY

BC	Bartek Czartoryski
BK	Bartłomiej Kluska
JM	Jacek Marczewski
MRW	Michał Radomił Wiśniewski
PM	Piotr Mańkowski
PP	Piotr Pocztaek
SG	Szymon Górąj



## SERIAL

## MISMATCHED

**A może coś z zupełnie innej beczki – hinduska komedia romantyczna?**

Algorytm polecający Netflixu to dopiero jest „hit or miss”, ale czasem trafi się coś, co jest nie tylko w moim guście, ale równocześnie odświeżające i ciekawe. Takim serialem niespodzianką jest „Mismatched” – ekranizacja młodziwego romansu „When Dimple Met Rishi”. Jej autorka, Sandhya Menon, urodziła się w Indiach, ale w wieku piętnastu lat przeprowadziła się do USA – tam też ma miejsce akcja jej książki. Tymczasem ekranizacja (w języku hindi przeplatany angielskim) przenosi nas do Jaipur.

## SERIAL

## ZIEMIA W NOCNYCH BARWACH

**Nowy serial na platformie Apple TV zupełnie nie rzuca się w oczy. Tytuł nie jest przesadnie chwytliwy i w zasadzie nic nie mówi o wartości. Można wręcz pomyśleć, że chodzi tu o zdjęcia Ziemi z orbity po ciemnej stronie terminatora. Nic z tych rzeczy.** Podobnie

gdybyśmy przypadkowo zobaczyli, jak ktoś ogląda ten program, to tylko wzruszylibyśmy ramionami. A „Ziemia w nocnych barwach” jest spektakularnym przykładem rozwoju techniki filmowej. Do niedawna efekty filmowania w ciemnościach pozostawiały wiele do życzenia. Powszechnie stosowana technika oświetlenia sceny niewidocznym dla ludzkiego oka światłem podczerwonym



skutkowało monochromatycznym obrazem i postaciami jak z kiepskiego filmu o duchach. Twórcy „Ziemi w nocnych barwach” nie chwalać się, z jakiego sprzętu korzystają. Może jest to Sony SNC-VB770 z czułością ISO rzędu 400 000, a może Canon ME20F-SH, który osiąga niewiarygodne wręcz ISO rzędu 4 000 000, a może jeszcze coś nowszego z sensorem wielkości paletki do ping ponga. Dość powiedzieć, że filmują w nocy tak ciemnej, że człowiek własnego nosa by nie znalazł, a efekt końcowy do złudzenia przypomina filmowanie za dnia. Kolory

są żywe, obraz jest ostry, może niebo ma trochę głębszy odcień.

Technika filmowania praktycznie bez światła, gdzie scenę oświetlają tylko migoczące gwiazdki na niebie albo przelatujące okazjonalnie robaczki świętojańskie, została zaprzęgnięta do podglądania świata zwierząt. Ma to sens o tyle, że ponad połowa gatunków prowadzi swoje życie rodzinne i polowanie dopiero po zmroku. Do tej pory oglądaliśmy je tylko w trupio białych, przświetlonych sylwetkach z upiornie świecącymi oczami. Teraz możemy wszystko widzieć w naturalnych barwach. Twórcy serialu co jakiś czas dają przebitki, jak scena wygląda w rzeczywistości, bo bardzo łatwo zapomnieć, że wydarzenia rozgrywają się w kompletnych ciemnościach. Nawet jeśli zupełnie nie interesujesz się nocnymi zwyczajami zwierząt, to tę magię współczesnej techniki naprawdę warto zobaczyć. Zanim zostanie zaprzęgnięta do jakiegoś reality show. (JM)

Główną bohaterką jest Dimple (w tej roli słynna youtuberka i komiczka Prajakta Koli), która marzy o karierze w IT – kocha programować i chce założyć własny biznes. Rodzice widzą jej przyszłość w bardziej tradycyjnych rolach – żony i matki, ale nieoczekiwanie zgadzają się, żeby wzięła udział w wakacyjnym kursie tworzenia aplikacji. Okazuje się, że to chytry plan – ma tam się zjawić Rishi – romantyczny chłopak z bogatej rodziny, z którym ją potajemnie wyswatali. Pierwsze spotkanie z przyszłym mężem okazuje się katastrofą. Jest to komedia romantyczna i obyczajowa, ale też ważny wątek programowania i IT. Barwna grupa wakacyjnych studentów (starsza wdowa szukająca pomysłu na siebie, rozpuszczona, ale nieszczęśliwa bogata dziewczyna, rezolutna alternatywa, playboy po wypadku przykuty do wózka, student z Ameryki, któremu nudziło się u dziadków na wakacjach, bo z powodu słabego internetu nie mógł oglądać pornoli) pod przewodem charyzmatycznego (i lekko bucowatego) nauczyciela ma za zadanie wymyślić i zaprogramować apkę na smartfona. Łatwiej powiedzieć, niż zrobić, zwłaszcza że życie potrafi skomplikować różne pomysły. Całość wygląda jak skrzyżowanie „Community” z serialem o nerdach (są nawet zawody w League of Legends) i całkiem słodką historią miłosną – ale że twórcy planują drugi sezon, to wszystko musiało się strasznie skomplikować. Rzecz liczy sześć półgodzinnych odcinków – ten format znany z anime robi się coraz popularniejszy w serwisach streamingowych, co w czasach nadmiaru treści bardzo mnie cieszy. (MRW)

## SERIAL OBCE ŚWIATY



**Ten czteroodcinkowy miniserial dostępny jest na Netflixie i stanowi gratkę dla osób interesujących się możliwościami istnienia innych form życia w kosmosie.** Wykorzystując wiedzę o gatunkach żyjących na Ziemi oraz założenia o warunkach, jakie panują na obcych planetach, twórcy puszczają wodze fantazji i próbują spekulować, jakie tam rozwinęłyby się formy życia.



## SERIAL MAYANS M.C.

**„Mayans M.C.” to spin-off i zarazem kontynuacja popularnego serialu „Synowie anarchii”, emitowanego w latach 2008–2014 przez stację FX.**

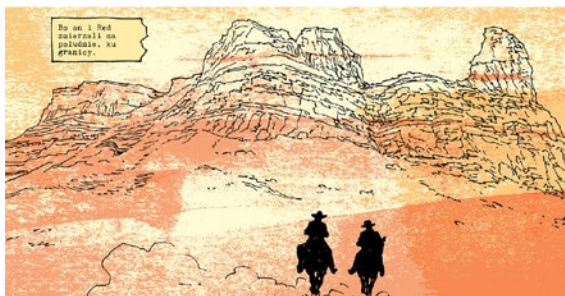
Podobnie jak oryginał opowiada o członkach motocyklowego klubu balansującego na cienkiej granicy prawa i bezprawia, jednak opowieść o Majach wydaje się być spokojniejsza, dojrzalsza, mniej brawurowa, a bardziej skupiona na ukazaniu wszystkich odcieni szarości, w jakich mienia się gangsterzy, członkowie kartelu, urzędnicy, lokalne służby porządkowe, rebelianci i ludzie, którzy mieli nieprzyjemność znaleźć się w tym tyglu.

Każdy odcinek bierze na warsztat inne środowisko. Pierwszy jest Atlas, planeta z silną grawitacją oraz gęstą atmosferą. Tutaj następuje rozkwit zwierząt fruujących, również takich, które całe życie spędzają w przestworzach. Drugą planetą jest Janus, zablokowana pływowo ze swoją gwiazdą, czerwonym karłem. Podobnie jak Księżyc wobec Ziemi Janus jest zwrócony cały czas tą samą stroną do gwiazdy, w wyniku czego powstają trzy strefy życia – ta, gdzie cały czas jest dzień, ta, gdzie na stałe panuje noc, oraz stosunkowo wąski pierścień pomiędzy nimi. Trzeci jest Eden z bogatą w tlen atmosferą, gdzie kluczowa dla utrzymania równowagi ekosystemu jest rola grzybów. Na czwartej planecie, Terrze, zaawansowana cywilizacja musi zmierzyć się z problemem kolonizacji kosmosu, zanim wygaśnie jej macierzysta gwiazda, w czym pomocne będą roboty. Choć wszystkie te planety są wytworem fikcji, to teoretycznie gdzieś mogłyby istnieć ich odpowiedniki. Choćby ostatni odcinek stanie się aktualny dla Ziemi już za jakieś pięć miliardów lat. Serial wykorzystuje grafikę komputerową, żeby ożywić wymyślone formy życia. Efekty są trochę nierówne, czasem świetne, czasem dziwne, a czasem nieprzekonujące. Jednak dopóki ktoś nie odkryje prawdziwych obcych form życia na egzoplanecie gdzieś hen w kosmosie, trudno mówić, że nieprawdziwe. Zresztą obraz stanowi tu wizualizację efektów myślowej dedukcji i to właśnie te rozważania stanowią o wartości serialu. Podpowiadam twórcom odcinek piąty, traktujący o ewolucji gatunku na planecie, gdzie wszyscy spędzają całe życie zamknięci w domach i kontaktują się wyłącznie przez środki elektronicznego przekazu. (JM)

## FILM I'M YOUR WOMAN



**Parafraza tytułu słynnego kawałka Leonarda Cohena (a może jednak chodzi o utwór Jeanne Pruett?) może sugerować kolejne postmodernistyczne świecidełko, zwłaszcza jeśli spojrzeć na fantazyjną typografię i dopasowany do epoki soundtrack.** Jednak dostępny na streamingowej platformie Amazona film Julii Hart nie jest kinofilską zgrzywą i wykorzystuje setting lat siedemdziesiątych zupełnie serio. Reżyserkę co prawda średnio interesuje sam historyczny kontekst i społeczny komentarz – choć prześlizguje się delikatnie po niedelikatnych kwestiach rasowych – ale takie, a nie inne umiejscowienie akcji ma dla kina noir niebagatelne konsekwencje scenariuszowe. Jean, której mąż, gangster, przynosi któregoś dnia do domu wymarzone przez nią dziecko i namaszcza na swoje, to typowa gospodyni domowa, która nagle, z powodu awantury na złodziejskim szczycie, musi zaważać o swoją samodzielność. Zależna od męża, a potem od wyznaczonego dla niej ochroniarza, uciekając przed mafiozami, musi nie tylko odnaleźć swoje dzielne ja, ale i zaopiekować się synem. „I'm Your Woman” to zarówno emancypacyjny film drogi, jak i kawał niezłej sensacji, może nie idealnej, miejscami zbyt powolnej, ale nietraczącej ani na chwilę z oczu swojej artystycznej i fabularnej spójności. Dobra rzecz. (BC)



**KOMIKS PULP**

**Gdzie się podzieli tamci kowboje? Ano są dalej pośród nas. A raczej byli, bo nowy komiks Eda Brubakera i Seana Phillipsa osadzony jest prawie**

**sto lat temu.** Sam jego tytuł jest wymowny, bo oznacza nic innego jak tanie, sensacyjne opowiadki drukowane na lichym papierze, które z czasem stały się symbolem epoki przednowoczesnej, kiedy amerykańska popkultura dopiero badała teren. Ale rewolwerowcy byli już pieśnią przeszłości, reliktem minionych lat. I jest nim również niejaki Max Winters, niegdyś rabuś i postrach preni, dzisiaj starzejący się autor opowiadań o swoich dawnych przygodach. Jak zwykle chcę tego podobne opowieści, upomni się o niego przeszłość, która zaoferuje mu ostatnią szansę sięgnięcia po utraconą chwałę.

„Pulp”, choć początek zapowiada inaczej, jest nie tyle refleksją nad medium, co rozmyśleniem nad końcem pewnej ery, tak jak były nim filmy „Bez przebaczenia” czy „Gran Torino”, oba zresztą z Clintem Eastwoodem. Max jest człowiekiem wykorzenionym, który dawno temu utracił radość życia, a i stoi już na progu śmierci. Brubaker pozwala sobie na sentymentalną podróż, ale pozbawioną galopującej cklności, opowiadając o jednym sprawiedliwym z tych niesprawiedliwych. Solidny komiks, który pozwala uwierzyć, że Zachód nadal potrafi być Dziki. (BC)



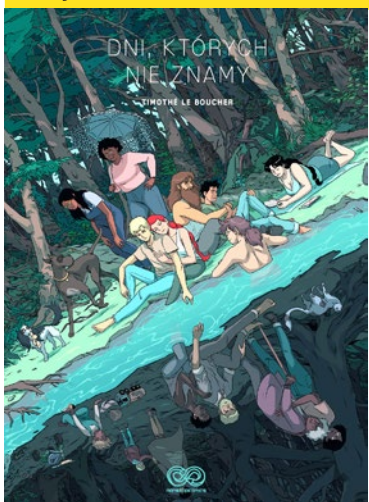
**KOMIKS JOKER – ZABÓJCZY UŚMIECH**

**Pamiętam, kiedy po raz pierwszy w życiu rozmawiałem z Brianem Azzarello i nie tak znowu niespodziewanie zeszło na motywację Jokera. „Jest obłąkany”, usłyszałem.** Zapytałem, czy może rozwinąć, ale Brian odpowiedział jedynie, że tu nie ma co rozwijać. I faktycznie trudno nie przyznać mu racji. A jednak nie ma chyba scenarzysty komiksowego, który oparłby się pokusie zmierzenia się z Jokerem i przeprowadzenia swoistej analizy umysłu Księcia Zbrodni. Jako że jest on niemiłosiernie potrzaskany i pogmatwany, taka zabawa może prowadzić do setek konkluzji, co udowodnił „Zabójczym żartem” Alan Moore. Teraz próbę podejmuje Jeff Lemire, ale przedstawia ową analizę z perspektywy nie tyle samego zainteresowanego, co badającego go psychiatry ze szpitala Arkham. Manipulowany Ben, choć ostrzega się go przed zgubnym, makiawelicznym wpływem Jokera, zatracca się coraz bardziej, aż do swojego upadku. Po obu stronach grubej szyby oddzielającej lekarza od pacjenta toczy się istny bój o duszę. Pod tym względem „Joker – zabójczy uśmiech” jest rewersem wydanej w ubiegłym roku „Harleen”, tyle że lepszym



scenariuszowo. A i graficznie niczego tu nie brakuje, bo Andrea Sorrentino, który rysował chociażby „Staruszka Logana” i „Green Arrow”, również pisane przez Lemire’a, to absolutna pierwsza liga. Szkoda, że komiks jest taki krótki, bo wydaje się przez to pośpieszny, ale może to znakomita ilustracja tego, o czym mówił Azzarello: nad czym się tu rozwodzić? (BC)

**KOMIKS DNI, KTÓRYCH NIE ZNAMY**



**Komiks chwilami wydawał się zbyt prosty w formie, ale po przeczytaniu dotarł do stóp jak zaliczony na ringu potężny sierpowy.** Pomyślałem sobie nawet, że nie jest to opowieść o człowieku cierpiącym na zaniki pamięci lub, jak on sam podejrzewa, na zaawansowane stadium schizofrenii, lecz alegoria ludzkiego życia i to zawierająca wstrząsające momenty. Im więcej czasu mija od lektury, tym bardziej myślę o krobacie Lubinie Marechalu. I tym, jak szybko minęło jego życie.

Młody francuski autor scenariusza i zarazem rysownik nakreślił wyjątkowo dojrzale obraz stosunków międzyludzkich. Kobiety zachowują się na kartach komiksu podobnie jak w świecie rzeczywistym i nie ma mowy o voyeurystycznym spojrzeniu na nie tak, jak to robią nieszczęśnicy w stylu Gartha Ennisa czy Franka Millera. W ogóle z całych „Dni, które nie znamy” bije przyjazna aura, nie żadne tam psychosomatyczne fajerwerki zrobione po to, by pokazać czytelnikowi w widowiskowy sposób wnętrze szpitala psychiatrycznego. Podczas lektury byłem dziwnie spokojny, nie czułem się manipulowany ani faszzerowany okrucami cudzych historii. Timothé Le Boucher powołał do życia oryginalną wizję współczesnego świata, w którym czas przyspiesza tak bardzo, że niektóre dni znikają. Bo tak dosłownie należy tłumaczyć francuski tytuł i kryje się za tym pewien sens. Lubin być może za mało pracował nad tym, żeby znajdować się tu i teraz i nagle okazało się, że życie mu przeciekło między palcami – przynajmniej tak chce to widzieć, a nie jako pamiętnik schizofrenika. W tym sensie przetłumaczenie tytułu tak, jak to zrobiło Non Stop Comics, choć w zamierzeniu miało nawiązywać do przeboju Marka Grechuty, nie jest zbyt udane Bo nie o dni, których nie znamy, czyli te z przyszłości, tutaj chodzi, lecz o te, które nam umknęły. Wspaniałe dzieło, pokazujące potencjał obrazkowego medium. Dwa lata temu media obiegała informacja, że francuski reżyser Jonathan Barre będzie przygotowywał jego ekranizację. Wcale mnie to nie dziwi, bo to materiał na współczesny manifest pokoleniowy. (PM)

KOMIKS  
PATRIA

**Głośna powieść autorstwa Fernando Aramburu to bodaj największy literacki towar eksportowy Hiszpanii ostatnich lat.** Książka, doceniona także i u nas, została przekuta i na serial HBO, i na komiks. Autor tej drugiej adaptacji, Toni Fejzula, jak

tłumaczy na końcu tomu, zdecydował się zająć tym projektem, bo jako Serb zna aż za dobrze omówione przez Aramburu problemy kraju pękniętego na dwoje.

Portret dwóch baskijskich rodzin obejmuje prawie trzydzieści lat zaszłości między nimi i jest opowieścią o trudach przebaczenia. Rzecz jasna nie tylko, bo osobistą intrygę naniesiono na bogate tło społeczno-polityczne. Fejzula nie miał łatwego zadania, gdyż historia opowiedziana jest niechronologicznie. Struktura powieści została przez niego zachowana, co może mnożyć problemy, bo niekiedy ewidentne są pewne skróty myślowe i fabularne, ale nie trzeba przeczytać książki, aby wyłapać wszystkie niuansy. Nie ma jednak mowy o szybkim przewracaniu stron, trzeba się w „Patrię” wgrzyźć. Nie jest to znowu aż tak trudne, bo rysunki, a może raczej malunki Fejzuli są co najmniej intrygujące.

Trudno mi było odpędzić od siebie uczucie, że mimo ambicji komiks ten, choć nie kłania się im czółobitnie, jest nieco podrzędny powieści i serialowi, lecz i tak znakomicie sprawdza się jako samodzielna lektura. (BC)

KOMIKS  
BRAT LONO

**Powinno być Lobo, nie Lono, bo ten wyglądający na dorodnego goryla pakers zachowuje się jak człowiek tylko czasami.** Ręka Argentynczyka Eduardo Riso znowu nakreśliła wspaniałe pejzaże niczym z chandlerowskiego kryminału, tyle że rozgrywanego się w meksykańskim pandemonium, gdzie życie ludzkie jest tanie. Dobrze, że ten komiks wpadł teraz właśnie w moje ręce, bo znieściany beznadziejnym drugim tomem „Jima Cutlassa”, w którym stylowe rysunki Moebiusa zostały zastąpione ich podróbkami, a do akcji zamiast konfederatów wpełzły zombie, poszukiwałem odtrutki. Przybyła, może nie tak ostra jak sosy najwyższej lokowane w skali Scoville’a, ale cały czas to solidne habanero.

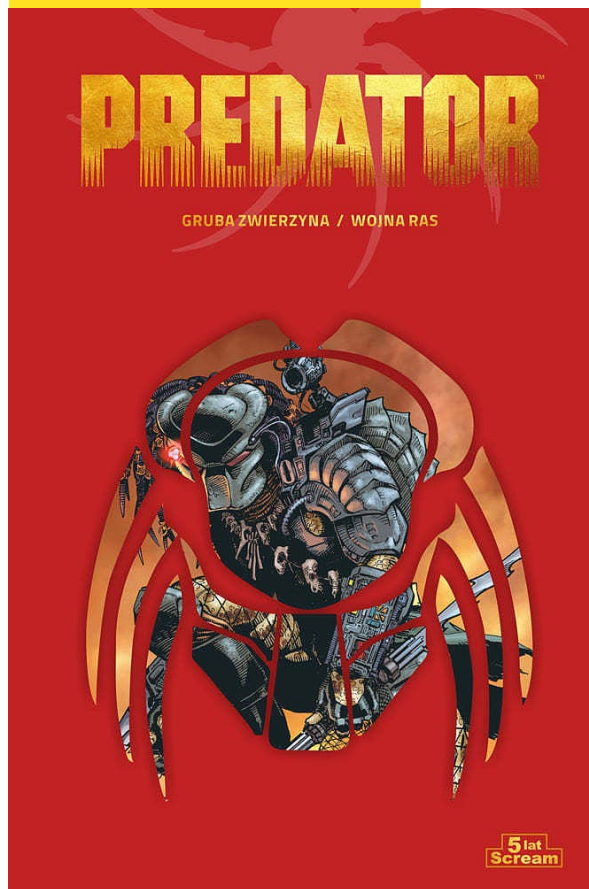
„Brat Lono” to krótka jak na serię „100 nabo” opowieśćka zaczynająca się w stylu typowego filmu zemsty. Bandziorów, robiących po torturach z głowy pewnego delikwenta to, co się robi z arbuzem, bardzo się chce zobaczyć ukaranymi. Gdy jeszcze jeden z nich



spuszcza spodnie i prezentuje skatowanemu rzekomo pozostały na nim zapach jego byłej kobiety, wiemy już, że te drapichrusty muszą źle skończyć. Ale czy na pewno skończą? Brian Azzarello to przewrotny scenarzysta, starający się powielać najlepsze wzorce Tarantino, gdy niespodziewanie niższy w hierarchii bije wyższego. Nie powiem, jaką rolę przeznaczył dla Lono w całej tej układance, ale entree wielkoluda okaże się niebanalne. Ogólnie jestem na tak. Sama seria „100 nabo” w pewnym momencie mnie znużyła, jednak tutaj dostrzegam pewne odświeżenie formuły. (PM)

KOMIKS  
PREDATOR

– 5TH ANNIVERSARY VOL. 1

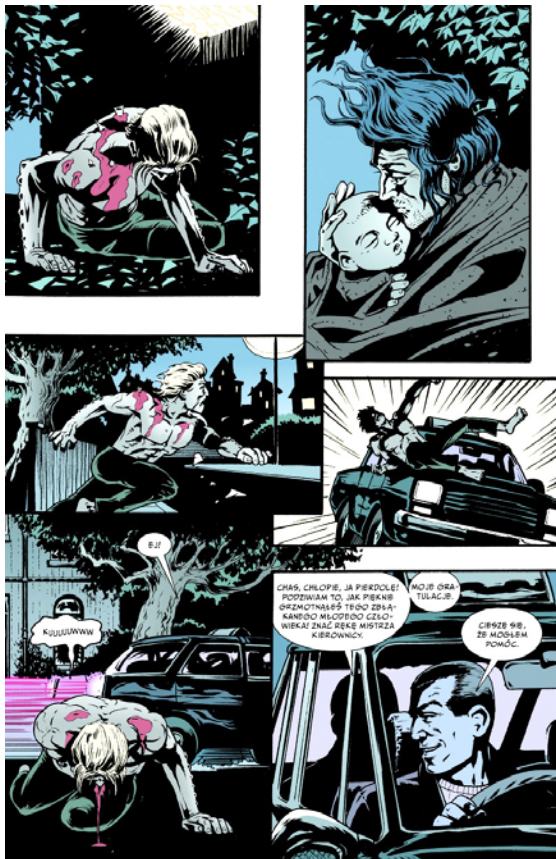


**Wydawnictwo Scream Comics wie, jak hacznice świętować swoje piąte urodziny. Po pięciu tomach o Obcych przyszedł czas na pierwszy z czterech zapowiadanych monumentalnych albumów zbierających najlepsze opowieści o Predatorze.** Rocznicowe wydanie to cztery dość zróżnicowane zarówno pod względem scenariusza, jak i rysunków historie. Moim skromnym zdaniem kosmiczny drapieżnik jest wdziennejszym tematem niż jego kolega z kwasem zamiast krwi. Nie dość, że łatwiej wpasować go w ziemskie realia, jak miało to miejsce chociażby w niedocenianym filmowym sequele z Dannym Gloverem, to zawsze miło popatrzeć, jak brzydal wybiera sobie nie najślabsze owce w stadzie, ale właśnie najsilniejsze jednostki, mające stanowić wyzwanie podczas polowania. I tak Predator najpierw staje w szranki z oddziałem żołnierzy, a w szczególności z jednym dzielnym czerwonoskórym, rozdartym pomiędzy przywiązaniem do tradycji i metodami współczesnej armii. Nic odkrywczego, chociaż doceniłam kreatywne ukazanie krawawej jatki, czyniącej ten album pozycją wyłącznie dla dorosłych. O wiele ciekawiej wypadła druga opowieść, zestawiająca niezmiernie łowcę z seryjnym mordercą, przypisującym sobie o wiele więcej zabójstw, niż rzeczywiście popełnił. Dla pikanterii spora część akcji została osadzona w zakładzie karnym, gdzie nawet podzielone rasizmem wrogie frakcje będą musiały się sprzymierzyć, żeby stawić czoło potwornemu zagrożeniu. Predator zajrzy też do plenerowego kina, a na koniec poznamy jego działania w teatrach I wojny światowej. Łowcy odwiedzali naszą planetę od zawsze, siejąc spustoszenie, zostawiając za sobą wypatroszone ciała bez głów i kręgosłupów, szukając nowych wyzwań dla członków własnej społeczności. Komiksy z Predatorom są idealnym medium, żeby o tym opowiedzieć. Nie mogę się doczekać kolejnych tomów. (PP)

## KOMIKS

## HELLBLAZER. TOM 6

**Stery serii przejął tu Warren Ellis, podobnie jak Garth Ennis miłośnik bezkompromisowej makabry, ale jednak subtelniejszej, podlanej zwykle kilkoma kroplami egzystencjalnego sosu mocniejszego niż naga jolokia, z dyskretną metką „mystery”.** Ten tom jest dość cienki w porównaniu z opasłymi Ennisami, a jednocześnie bardziej szary, smutny i powolny. Ktoś niezorientowany mógłby mieć momentami wrażenie, że czyta, a właściwie ogląda kolejnego snuja Krzysztofa Zanussiego. Bohaterem tej odsłony „Hellblazera” jest Londyn. Najlepsze, co czeka czytelnika, wypływa nie z dialogowych dymków, lecz z potoku świadomości Johna Constantine’a, zwłaszcza w pierwszej części komiksu. Wylania się z nich obraz gnijącego od wewnątrz miasta symbolizującego upadek całej Wielkiej Brytanii, prowadzonej ku czarnej czeluści przez zniechęconą premier Margaret Thatcher. Nie ma tu śladu niczego, co w latach osiemdziesiątych stanowiło jakikolwiek przeblysłk nowości, wybiegnięcia w przyszłość, lecz ciągłe stękanie o tym, jak było w młodości i jak obecnie można zostać dziabniętym nożem w oko w parku przez młodocianego bandytę w kurtce typu flyers. Cały ten tom „Hellblazera” wydał mi się emocjonalnie lżejszy, może pozbawiony pamiętnych scen, ale zostawiający uczucie beznadziei. Takiej cichej, depresyjnej. (PM)



## KOMIKS

## RORK



**Wylwiam z mroków głębokiego dzieciństwa moment, gdy zjawiałem się w nieistniejącym już antykwariacie Atlas (jego miejsce zajęła klinika dentystyczna) na parterze mrówkowca osiedla Za Żelazną Bramą, tuż obok Hali Mirowskiej.**

## KOMIKS

## TOKYO GHOST

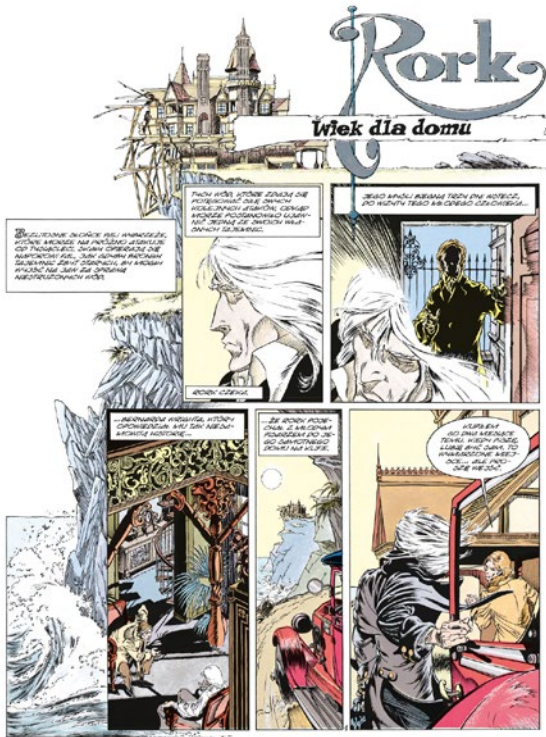
**Nie samym Cyberpunkiem 2077 człowiek żyje. Nowa pozycja od Non Stop Comics zaskakuje już od pierwszego kontaktu, kiedy to bierzemy do ręki wielki tom w formacie 203 x 305 milimetrów.** A w środku szaleńcza jazda w stylu Ricka Remendera, scenarzysty nierównego, aczkolwiek mającego na koncie takie klasyki jak „Deadly Class”. Stoczona na samo dno Los Angeles roku 2089 w bolesny sposób wydaje nam się bliższe, niż powinno. Ludzie uzależnieni od technologii, faszzerowani reklamami i oglądającymi programami telewizyjnymi stawiającymi na przemoc i fekalia, brak miejsca dla ludzkich uczuć, wyuzdana erotyka. Również gry i wirtualna rzeczywistość mają tu swoje niekoniecznie szlachetne miejsce, szczególnie kiedy niektórzy psychopaci myślą je ze światem realnym. Nad wszystkim góruje oczywiście korporacja pod wodzą pozbawionego moralności watażki. Istna

NONSTOP

popkulturowa mieszanka wybuchowa – Remender miesza motywy między innymi z „Kapitana Ameryki”, „Sędziego Dredda”, „Robocopa” i wielu innych opowieści, ale w tym akurat przypadku trudno mówić o wtórności. Dla kontrastu pokazano stolicę Japonii, która oparła się zepsuciu, za to z otwartymi ramionami przyjęła ją natura. Ludzie żyją tu według zaktualizowanego kodeksu bushido, panuje spokój, równość i harmonia. Do czasu, kiedy wmanewrowani w szaloną intrygę bohaterowie wkroczą do tej idyllicznej krainy i wywrócą ją do góry nogami. Tokyo Ghost to jeden z najoryginalniejszych komiksów wydanych w tym roku. Z jednej strony inteligentna opowieść o miłości w trudnych czasach, o przeznaczeniu i poświęceniu, z drugiej pełna krwawej akcji i szaleństwa psychodeliczna podróż po cyberpunkowej przyszłości. Scenariusz to jedno z bardziej udanych dzieł Remendera, a w połączeniu z pomysłowymi rysunkami Seana Murphy’ego („Chronauci”, „Batman – Biały Rycerz”) i kolorami jak zwykle niezawodnego Matta Hollingswortha otrzymujemy dzieło kompletne, ponadczasowe, będące nienachalną i niezwykle trafną krytyką

współczesnego społeczeństwa, konsumpcyjnego trybu życia i opresyjnej władzy. Dzieło, które wydaje się krzyknąć „Opamiętajmy się, zanim będzie za późno!”. (PP)

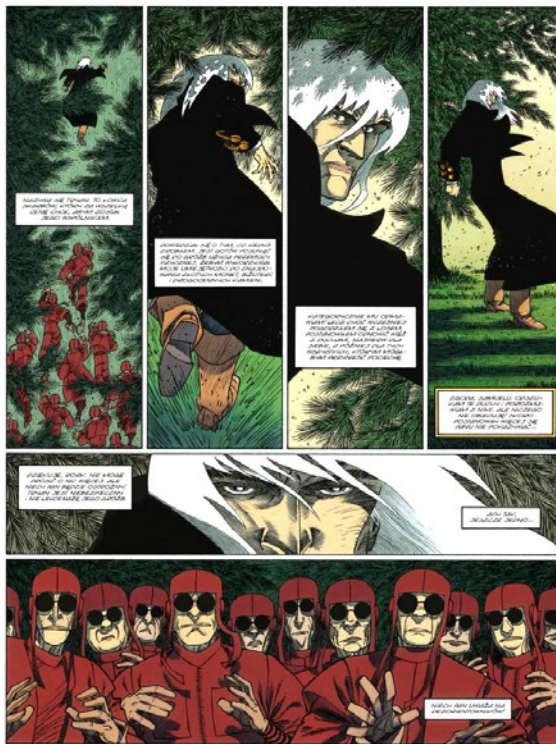




Przeglądałem oczywiście Relaksy, ale zwróciłem też uwagę na sterę pisemki zagranicznych. Wśród nich był francuski magazyn Pif, który otworzyłem na losowej stronie i zobaczyłem scenę, gdy siwy facet z długimi włosami, w czarnym płaszczu, ucieka z sędziwym czarownikiem przed tłumem, aż tu nagle z nieba jak grzmotnie obok nich jakiś kawał materii, zostawił po sobie ślad w postaci krateru, a następnie powróci do gwiazd i mrugnie wesoło do cudem ocalałych. Ten drukowany w odcinkach komiks o nazwie „Rork” zakodował mi się w głowie na całe życie. Choć wtedy poza tym fragmentem, z którego nie rozumiałem żadnego z dymków, nic więcej do mnie nie dotarło. Teraz przeczytałem „Rorka” na nowo w wydany przez Bartosza Kurca albumie zawierającym trzy pierwsze części opowieści oraz nowele „Duchy” i „Zapomniani”. Po lekturze kultowych wydań Komiksu-Fantastyki, a potem po przeczytaniu oryginałów kupionych w księgarni Marianna to trzecia lektura. Dwadzieścia lat bez Rorka nieco wyczyściło pamięć i na nowo pozwoliło cieszyć się obecnością pozaczasowego wędrowca spod Nowego Jorku. Wydarzenia, które w innej konfiguracji, na przykład w rękach mistrzów z Marvela, byłyby zwykłą komiksową pulpą, prowadzone przez Andreeasa mają mityczny posmak, z którego ciężko się śmiać. Ma się wrażenie, że to wszystko jest na poważnie, że eksploruje sferę



rzeczywistości istniejącej faktycznie, tylko dostrzeżoną przez wybranych. I Rork niczym nauczyciel wprowadza kolejne postaci, choćby Raffingtona Eventa, w tajniki tego, co znajduje się za barierą ciszy. Mieszkają tam sowy, ale to tylko fragment wyjaśnienia. Pierwszy tom zbiorczy „Rorka” zostawia nas w momencie, gdy bohaterowie umawiają się, że spotkają się za rok. I mniej więcej właśnie za rok Wydawnictwo Kurc zapowiedziało drugą odsłonę tej turboopowieści zawierającą cztery kolejne albumy. Wiem, że w finałowej odsłonie zatytułowanej „Powrót” wszystkie wątki się spłotą i zaskoczą jak sprawny mechanizm. Czytając więc teraz rozdziały „Przejęcia” albo „Cmentarzysko Katedr”, można upajać się ich surrealizmem, dyskretnym lovecraftowskim smaczkiem, będąc jednocześnie pewnym, że Andreas wszystko to zepnie puentą, po której czytelnikowi pójdzie w pięty. „Rork”, czyli opowieść o tym, co zostało zapomniane. Nie ma co tu filozofować – to jedno z kilku największych arcydzieł współczesnej sztuki komiksowej. (PM)



**KOMIKS**  
**RAFFINGTON EVENT**

**Spasły detektyw pojawia się w „Rorku”, gdy otrzymuje zlecenie rozszyfrowania tajemniczego zdarzenia w Nowym Jorku, w którym wybuch dynamitu zdmuchnął kamienicę, ale nie znaleziono ciała żadnego z trójki widzianych tam ludzi. Wiele nie rozwiąże, zresztą podobnie jak w innych swoich sprawach, ale za każdym razem otrze się o Nadprzyrodzone. Tak też jest pozycjonowany przez klientów – jako spec od paranormalnej roboty.**

Hasło „Raffington Event” to niezbyt odległe echo „Carrington event”, czyli mającej miejsce w rzeczywistości burzy magnetycznej z 1859 roku, która spowodowała awarię sieci telegraficznej. Gdyby wydarzyła się obecnie, doprowadziłaby do ogólnoświatowego blackoutu. Niegdyś symbolizowała zjawisko z zakresu niesamowitości i właśnie w takich klimatach obraca się bohater komiksu. Detektyw doczekał się osobnego, niezbyt grubego albumu, narysowanego przez Andreeasa w trakcie pracy nad „Rorkiem”. Fani niemieckiego artysty wchłoną to jednym haustem, ale miejcie świadomość, że zawarte w albumie historyjki to zaledwie trochę więcej niż „Przygody Profesora Filutka”. Taki na przykład pomysł przekłętą książki jest bardzo fajny, tylko trzeba się nim delektować w zwolnionym tempie, bo szybko umyka. (PM)

## KOMIKS

## ANIMAL MAN. OMNIBUS



**Na pierwszych stronach grubasnego tomsz-  
cza Grant Morrison pięknymi słowy opisuje  
swoją przygodę z tym komiksem.** Można tam

bowiem wyczytać, że trochę to przebłysk szalonego geniuszu, a trochę ilustracja mema z serii „I don't know what I'm doing”. Przy czym jedno absolutnie nie wyklucza drugiego.

Kto zna twórczość Morrisona, pod postacią omawianego omnibusa otrzyma koronny dowód na to, że jest to artysta niesamowicie konsekwentny i nawet nie tyle idący pod prąd, co kijem zawracający bieg rzeki. „Animal Man” był pierwszym komiksem szkockiego scenarzysty dla amerykańskiego wydawnictwa i podczas lektury można się nieźle zdziwić, że nie był też ostatnim.

Morrison bierze trzeciroligowego bohatera, którego mocą jest przejmowanie umiejętności zwierząt z okolicy (dzięki gołębiowi poleci, domowy kot obdaruje go zwinnością, a dżdżownica... nowym ramieniem), i każe mu stawić czoła dziwnościom, na które nigdy nie zgodziłby się redaktor serii z Batmanem czy Supermanem. Dość powiedzieć, że pierwszym przeciwnikiem Animal Mana jest tajemniczy przybysz obdarzony ścią frankensteinowym dotykem, umiejący na miejscu tworzyć zwierzęce hybrydy. A im bardziej Morrison rozpościera skrzydła, tym robi się ciekawiej.

Do tego wszystkiego „Animal Man” dorzuca ciekawy komentarz społeczny na temat praw zwierząt, wegetarianizmu i ekologii. Brawo! (BC)

## KOMIKS

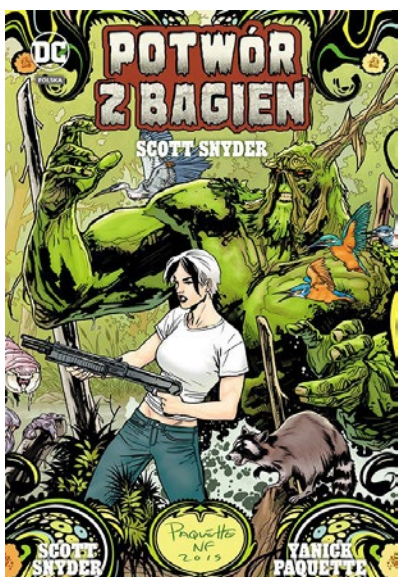
## AUTHORITY



**Jednym z komiksowych autorów, których prace  
nadrabiam aż po dzień dzisiejszy, jest zdecydo-**

**wanie Warren Ellis.** Dotąd zaczytywałem się bowiem tylko w „Transmetropolitan”, a w przeszłości liżnąłem jego podejście do franczyzy „X-Men”. Teraz do kolekcji DC Deluxe trafiło wreszcie „Authority”.

Czytając go, warto zwrócić uwagę na historyczny kontekst. Obecnie bowiem rozwiązania serwowane przez Ellisa raczej mało kogo zszokują. Niemniej jednak „Authority” to pozycja dość wyjątkowa na tle innych tytułów, powstała na przełomie wieków, gdy rynek był już zalewany podniosłymi i zarazem schematycznymi wariacjami pojęcia superheroa, gdy wielu osobom wydawało się, że o obrońcach w trykotach opowiedziano już wszystko, a Alan Moore wykił. Zastługą Ellisa jest przede wszystkim to, że swoim konceptem wypełnia wakat pomiędzy klasycznym rozumieniem bycia superbohaterem a jego totalną antytezą rodem z „Watchmenów”, stając niemal idealnie pośrodku. Bohaterowie „Authority” nie są zapjazconymi pozerami z brzuszkiem, ale charakterologicznie podobnie daleko im do Supermana, Kapitana Ameryki czy każdego innego ulubieńca społeczności z DC czy Marvela (choć dorównują tym drugim potęgą). Owszem, to ekipa broniąca ludzkości, ale sama świadomie stająca ponad nią, nie licząca się z opiniami rządów czy opinii publicznej. Nie bawią się zawieszaniem flag na dachu Białego Domu – jak to niezwykle celnie określił w przedmowie Grant Morrison – bo i w sumie po co, gdy jesteś mającym w sobie niezliczone wcielenia szamanem czy mozesz w mig rozwalić pół kontynentu? Świetny scenariusz Ellisa współgra tutaj znakomicie z kreską Bryana Hitcha, z uwielbieniem rysującego epickie sceny z udziałem naszych superbohaterów-nadludzi. Ma swoje przywary (czasem zbyt szybko kończony obiecujący wątek), ale to nadal arcyważny, świetny kawał rzemiosła. (SG)



## KOMIKS

## POTWÓR Z BAGIEN

**Czy da się jeszcze powiedzieć coś nowego o Potworze z bagien po tym, co swojego czasu zrobił z tą postacią Alan Moore?** Pytanie to

może wydać się dziwne, bo przecież brytyjski mag komiksu swoje czary czynił przed przeszło trzydziestoma laty, lecz echa jego runu są dalej słyszalne. I to od niego zresztą odbija się Scott Snyder, wtedy jeszcze młoda gwiazda DC, próbując stworzyć coś oryginalnego na gotowym fundamencie, acz grząskim jak, nomen omen, bagno. Moore, śmiało sobie poczynając z mało popularnym ówczesnie bohaterem, zupełnie oddzielił Aleca Hollanda od roślinnego monstrum, tym samym radykalnie przepisując jego genzę. Za to Snyder dodaje do tego wszystkiego mitologię i zamasztysem ruchem kreśli dzieje Potwora z bagien na przestrzeni tysiącleci. U niego to rola przechodnia, co czyni Hollanda depozytariuszem tajemnej potęgi i osadza na stanowisku obrońcy świata przyrody. Przy tym Snyder brawurowo cofa się do pulpowych korzeni serii. Bo tekstu tutaj mało. Makabry i dynamicznej akcji – ogrom. Potwór z bagien miota się między swoją miłością do Abby Arcane, krewniaczki jego nemezis, ciągle kuszonej przez siły mroku, a lojalnością żywioną do Zieleni. Lecz rozterki emocjonalne są tutaj drugorzędne, istotniejsze dla Snydera zdają się być spektakularne boje między skrzydlatym (!) zbawcą Hollandem i armią ożywionych truchel. A to zaledwie połowa tego grubego tomszucha! (BC)

SWAMP

## KSIĄŻKA

## ORKIESTRA BEZBRONNYCH

**Chigozie Obioma jeszcze przed trzydziestką otarł się o Nagrodę Bookera, co jest nie lada wyczynem. Debiutantcy „Ryby” wywinowali go na literacki parnas, a tę niełatwą sztukę powtórzył swoją drugą powieścią.**

Wydana u nas niedawno „Orkiestra bezbronych” reklamowana jest niemal jako miękkie opowiadanie na nowo Homerowskiej „Odysei”, ale skojarzenie to działa bardziej na płaszczyźnie metaforycznej, mniej na dosłownej.

Bo choć główny bohater, Chinonso, prosty hodowca drobiu, faktycznie odbywa podróż, która ma go zbliżyć do nieosiągalnej ukochanej, chodzi bardziej o zderzenie mitologii romantycznej miłości i materii bolesnej rzeczywistości. U Obioma nawet najzarliwsze uczucie nie skruszy muru pozlepianego z uprzedzeń, przede wszystkim klasowych. Portretowana przezeń Nigeria to kraj poprzecinany kontrastami i prawie że kostowy, a Chinonso, próbujący wyrwać się z przydzielonego mu odgórnie szeregu, zostaje skarcony przez przeznaczenie.

A to słowo jest dla tej powieści kluczowe, bo jego losy śledzimy z perspektywy chi, opiekuńczego

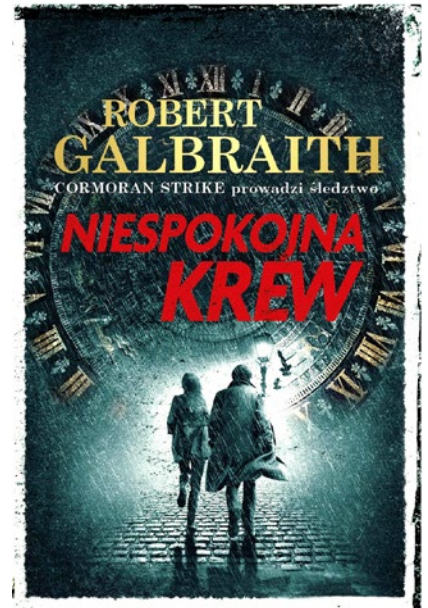


## NIGERIA

ducha, który dla zachodniego czytelnika pełni rolę nie tylko interpretatora przedstawionych zdarzeń, ale i przewodnika po dzisiejszej Nigerii oraz tamtejszej kosmogonii. I jest to świat fascynujący zarówno swoją odmiennością, jak i podobieństwem zwyczajnych ludzkich pragnień. (BC)

## KSIĄŻKA

## NIESPOKOJNA KREW



**Wbrew tytułowi kolejny kryminał**

**J.K. Rowling wydaje się być raczej spokojniejszy niż poprzednie książki, gdzie intrzygi, choć nieprzerwanie znakomite,**

**szły ku istnym fajerwerkom.** Chodzi tutaj bowiem o sprawę zaginięcia sprzed czterdziestu lat. Cormoran Strike i jego partnerka Robin mają do dyspozycji jedynie poszlaki, pogłoski i okultystyczne zapiski obłąkanego detektywa, który podąża niegdyś śladami grasującego po Londynie seryjnego mordercy. Lecz czy poszukiwana lekarka faktycznie padła jego ofiarą? O tym czytelnik dowie się dopiero pod koniec liczącej sobie ponad dziewięćset stron powieści. „Niespokojna krew” opatrzona jest na okładce nazwiskiem przez Rowling wymyślonym. Pseudonim Robert Galbraith miał dać jej chwilę wytchnienia od sławy i związanych z nią oczekiwań, lecz prędko odkryto prawdziwe personalia nieistniejącego autora, zresztą po isticie kryminalnym dochodzeniu. Mimo to Rowling swojego projektu nie porzuciła. I dobrze, bo kryminały o Strike’u i Robin Ellacott wybornie łączą zbrodnicze intrzygi z nienaturalnym obyczajem i wybornie oddanym klimatem nowoczesnego Londynu. Jeśli — jak chociażby ja — przez swoją metrykę nie załapałicie się za bardzo na „Harry’ego Pottera”, to najwyższy czas poznać Rowling jako autorkę książek dla dorosłych. Nie ma tu co prawda magii, lecz jest papierosowy dym, smak angielskiego ale, smród spalin i głośny zew (niespokojnej) krwi. (BC)

## KSIĄŻKA

## 30 LAT POLSKIEJ SCENY TECHNO



**Od nielegali w pustostanach i na squatach, przez masowe koncerty w katowickim Spodku i tłumy na ulicach Łodzi podczas Parady Wolności, aż po imprezy w modnych klubach.**

Od zaciekawionych elektronicznymi rytмами punków, przez wszystkich, po szukających alternatywy hipsterów — techno w Polsce ma długą historię, pisaną nie tylko w rytm muzyki i przy rozbłykach stroboskopów, ale i w myśl filozofii PLUR: peace, love, unity, respect. A że głośne dźwięki i używki nie wspierają procesów pamięciowych, czas był najwyższy, by dzieje tego fenomenu wreszcie spisać. Z takiego założenia powstała opasła (ponad osiemset stron!) książka. Jej autorzy poprosili kilkadziesiąt osób związanych z techno — didżejów, dziennikarzy, organizatorów imprez i klubowiczów o pisemne wypowiedzi. Jedni powspominali czasy własnej młodości, drudzy pokusili się o impresje na temat kultury rave’u, inni udzielili wywiadów. Wyszedł z tego chaotyczny mik, w którym gubi się chronologia zdarzeń (zwłaszcza że weterani nie wszystko już tak dobrze pamiętają), rozmaite wątki giną, by powrócić wiele stron dalej, narrację rozgadniają liczne dygresje, szczegóły i powtórzenia, a część istotnych dla tej sceny zjawisk co najwyżej przemyka gdzieś w tle. Taki los spotkał na przykład wpływowy magazyn Plastik, audycję Technikum Mechanizacji Muzyki czy Paradę Wolności, z której organizatorami autorzy nie porozmawiali. Sytuację odrobine ratuje (nie zawsze niestety poprawny) indeks haseł. Prawdziwym skandalem jest natomiast — przy tak atrakcyjnym wizualnie temacie — zaledwie kilka czarno-białych fotografii. We wszystkich opowieściach czuć natomiast autentyczną pasję i miłość, w efekcie czego powstała książka od fanów dla fanów. Czytelnik mniej zaangażowany w temat — zaatakowany nazwami gatunków muzycznych i technikami, a także pozbawiony ogólnościowego tła, na którym rozkwitło polskie techno, nieuzbrojony w choćby proste kalendrium czy słowniczek pojęć — blyskawicznie zgubi się w tej historii. Trochę szkoda. (BK)

# KDP 66



ZA NAMI NAJDDZIWNIEJSZY, EUFEMISTYCZNIE RZECZ UJMUJĄC, ROK XXI WIEKU. WOLAŁBYM, ŻEBY 2021 BYŁ MNIEJ INTENSYWNY.

I NAJDDZIWNIEJSZA PREMIERA WYSOKO-BUDŻETOWEJ GRY WIDEO... MOŻE NAWET DEKADY.

SAM JESZCZE NIE PYKAŁEM. CZAJĘ SIĘ NA NOWĄ GENERACJĘ I ŁĄTKI, KTÓRE CP20?? POLEPIA... NO WŁASNIE...

NOwą GENERACJĘ...



JESZCZE NIE WIEM, W KTÓRĄ SPRZĘT ZAINWESTUJĘ HAJSA+CZAS.



ALE WIEM, ŻE OPROCZ SWITCHA, MOJEGO GŁÓWNEGO SPRZĘTU DO GRANKA, W SERCU I PORTFELU JEST MIEJSCE TYLKO NA JESZCZE JEDNĄ KONSOLĘ.



NAJNOWSZA PLEJKA TO KOMPLETNIE NIE MOJA BAJKA W KWESTII DESIGNU. STRASZNA JAPONCZYKOM PASKUDA WYSZŁA. I TO WIELKA! ALE MA MOĆ, MOCNE TYTUŁY NA WYŁĄCZNOŚĆ I PONOĆ CIEKAWEGO PADA.



Z KOLEI NOWY XBOX (MAM NA OKU MOCNIEJSZĄ WERSJĘ) TO MÓJ IDEALNY PROJEKT, CZYLI KŁOCEK. STAWIASZ KŁOCEK GDZIEŚ ZA TELEWIZOREM I KŁOCEK ZNIKA. NIE BRZMI TO NAJLEPIJ, ALE TAKI SPRZĘT SZANUJĘ.



I ROZKMINIAŁBYM WSZYSTKO DALEJ W TYM MOCNO KLASYCZNYM KIERUNKU, ALE W MIĘDZYCASIE POJAWIŁA SIĘ W MOIM ŻYCIU KOMPLETNIE NOWA GENERACJA!



A KONSOLA, KTÓRĄ WKRÓTCIE ZAKUPIĘ, BĘDZIE JEDNOCZEŚNIE PIERWSZYM SPRZĘTEM, NA KTÓRYM POGRAM RAZEM Z CÓRKĄ!



I NAGLE W ORBITĘ WPADŁY TAKIE TEMATY JAK: KONTROLA RODZicielska, STOPNIE DOSTĘPNOŚCI USŁUG CYFROWYCH, WIELKOŚĆ ORAZ RODZAJ KONTROLERA, LICZBA ZAPOWIEDZIANYCH GIER DLA NAJMŁODSZYCH ALBO TAKICH, W KTÓRE MOŻNA GRAĆ RODZINNIE.



DAJĘ SOBIE NAJBLIŻSZY MIESIĄC NA ZAPOZNANIE SIĘ Z SYTUACJĄ. PIERWSZY RAZ MAM WRAŻENIE, ŻE NIE KUPUJĘ NOWEJ ZABAWKI WYŁĄCZNIE DLA WŁASNEJ PRZYJEMNOŚCI.

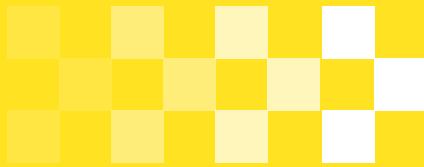
I TO RÓWNIEŻ MNIE EKSCYTUJE!



A WRACAJĄC DO CYBERPUŃKA... GDZIEŚ TAM W REDACH, RACZĘJ NA WYŻSZYCH PIĘTRACH NIŻ NIŻSZYCH, ZAPOMNIANO TROCHĘ, DLA CZYJEGO PRZYJEMNOŚCI TWORZY SIĘ GRY.

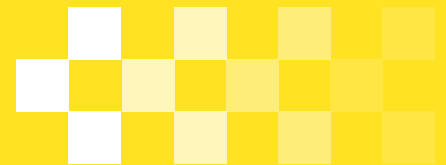
TAK TYLKO MÓWIĘ.

# GRA FIA D T CSA



## F E L I E T O N Y

- 109 Łukasz Orbitowski
- 118 Piotr Gawrysiak
- 120 Aleksy Uchański
- 122 Marcin Borkowski



**JAK PRZYSTAŁO NA WZOROWYCH OBYWATELI,  
CZYM PRĘDZEJ MASZERUJEMY DO PUNKTU  
SPRZEDAŻY ORGANÓW, BY POZBYĆ SIĘ DŁUGU.**



# WIELE TWARZ

**NAJPOPULARNIEJSZY OSTATNIO  
GATUNEK FANTASTYKI  
PRZESZEDŁ DŁUGĄ DROGĘ.  
CYBERPUNK RODZIŁ SIĘ  
W GŁOWACH ZAPALEŃCÓW  
Z LAT OSIEMDZIESIĄTYCH  
UBIEGŁEGO STULECIA, BĘDĄC  
PRZEZ LATA NISZOWYM  
NURTEM. DZIŚ STANOWI  
NAJWYŻSZY SZCZYT MODY,  
A POD PEWNYMI WZGLĘDAMI  
WRĘCZ ZAPRZECZENIE SWOICH  
WSTĘPNYCH ZAŁOŻEŃ, OD DAWNA  
PŁYNĄC W GŁÓWNYM NURCIE.**

■ Szymon Górąj

**C**zy wyszło mu to na dobre? Cóż, z pewnością popkultura wiele na tym zyskała, a w ciągu kilku ostatnich dekad zaroilo się od gier wideo w klimacie cyberpunka. Żeby daleko nie szukać, na naszym podwórku narodziły się choćby *Observer*, *Ghostrunner* i oczywiście *Cyberpunk 2077*, a w drodze jest *Gamedec*.

Tworząc poniższe zestawienie, szybko zrezygnowałem z wybrania ściślej dziesiątki najlepszych pozycji w tej tematyce – głównie z powodu braku wiary w istnienie takiego konsensusu. Uznałem zatem, że zgodnie z filozofią gatunku wypracuję niejednorodną mieszaninę złożoną z nieco zapomnianych perełek; kultowych pozycji, których pominąć się po prostu nie da, oraz nowszych gier zasługujących na większe uznanie, niż mają. Częstujcie się.

**POD NIEBEM BARWY EKRANU MONITORA  
NASTROJONEGO NA NIEISTNIEJĄCY KANAŁ**



whines as he  
wipes the bar.  
His teeth are a  
webwork of East  
European steel  
and brown decay.

## NEUROMANCER (1988)

**GRA NA PODSTAWIE PRZEŁOMOWEJ POWIEŚCI WILLIAMA GIBSONA, UWAŻANEGO ZA OJCA GATUNKU.** Nie mogłem zacząć od niczego innego. Tak jak w przypadku *Blade Runnera* – innej pozycji znajdującej się na tej liście – *Neuromancer* od studia Interplay nie jest bezpośrednią adaptacją kultowej historii, ale odrębną opowieścią w tym samym uniwersum. Tym sposobem trafiamy do Chiba City, ale z zupełnie innym bohaterem i odmiennymi problemami do rozwiązania. Zanim jednak przejdziemy do właściwej części gry... budzimy się w pewnym barze z głową w misce spaghetti i praktycznie bez pieniędzy. Jak przystało na wzorowych obywateli, czym prędzej maszerujemy do punktu sprzedaży organów, by pozbyć się długu. Jak na ówczesne narzędzia gra perfekcyjnie symuluje życie hakerów w gibsonowskim ujęciu.

Są elementy klasycznej przygodówki połączone z wyszukiwaniem plików i danych, no i rzecz jasna poruszanie się w cyberprzestrzeni.



# CYBERPUNK



## SYNDICATE (1993)

**NASTĘPNYM KAMIENIEM MIŁOWYM GATUNKU JEST GRA BULLFROG PRODUCTIONS, KTÓRA W NIEPOWTARZALNY SPOSÓB PRZEDSTAWIŁA JEDNĄ Z NAJMROČNIEJSZYCH STRON CYBERPUNKOWEGO ŚWIATA – WSZECHOBECNE KORPORACJE. Zamiast je zwalczać, będziemy członkiem jednego z syndykatów,**

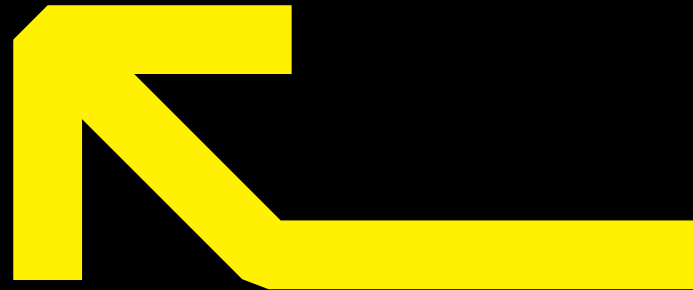
którego ostatecznym celem jest zdobycie wpływów pozwalających na rządzenie światem. Zastraszenie, wymuszenia i oddział cybernetycznych sługusów – to wszystko składa się na jedną z oryginalniejszych, niezależnych wizji, która doczekała się kontynuacji w postaci Syndicate Wars.



## BLOODNET (1993)

**W TYM SAMYM ROKU, W KTÓRYM POWI-TALIŚMY SYNDICATE, DOSTALIŚMY OD MICROPROSE PRZYGDÓWKĘ POINT'N'CLICK Z ELEMENTAMI RPG I ZARAZEM JEDEN Z NAJBARDZIEJ ODJECHANYCH POMYSŁÓW ZAHACZAJĄCYCH O CYBERPUNK. Z początku świat wydaje się być generycznym zlepkiem ówczesnych pesymistycznych wyobrażeń o mieście przyszłości,**

z cybernetycznymi gangami, złowrogą korporacją i walczącymi z nimi hakerami w pakiecie. Wszystko się jednak zmienia, gdy w całe to towarzystwo wepchną się... wampiry, także walczące o władzę w Cybersieci. Wcielamy się w jednego z hakerów, który może przywrócić równowagę wirtualu i wypełnić plagę wampiryzmu – którą, jak na ironię, sam jest dotknięty.



## DEUS EX (2000)

**JEDEN Z OBOWIĄZKOWYCH TYTUŁÓW, KTÓRY PRZETARŁ TAK WIELE SZLAKÓW, ŻE AŻ CIĘŻKO ZA TYM NADAŻYĆ. Warren Spector i jego ekipa stworzyli hybrydę RPG, FPS i skradanki traktującą o dystopijnym społeczeństwie z 2052 roku, przedstawiającą świat ogarnięty zarazą, w której korupcja i terroryzm są na porządku dziennym, a zwolennicy teorii spiskowych są u siebie w domu. Jako JC Denton, cybernetycznie ulepszony agent UNATCO (United Nations Anti-Terrorist Coalition), wlamujemy się do tajnych baz, spędzamy całe godziny na hakowaniu cudzych maili, trafiamy na ślad konspiracji i decydujemy, po czyjej stronie stanąć. Dla wielu osób to wciąż najlepsza gra w historii ludzkości, więc warto przebić się przez archaiczną grafikę, by chociaż ją wypróbować.**

# CREDITS

## BLADE RUNNER (1997)



**Z POWODU UTRATY KODU ŹRÓDŁOWEGO KLASYK OD WESTWOOD STUDIOS DŁUGO BYŁ NIEDOSTĘPNY, JEDNAK NA SZCZĘŚCIE OD PEWNEGO CZASU NOWE POKOLENIE GRACZY MA CO NADRABIAĆ.** Wyobraźcie sobie, że jesteście kolegami po fachu Deckarda z powieści Philipa K. Dicka czy genialnego filmu Ridleya Scotta i na co dzień podróżujecie po ikonicznych lokacjach, gdzie zbieracie poszlaki w kolejnych niejednoznacznych moralnie sprawach „zgubionych” androidów. Dodajmy do tego całkiem znośną nawet dzisiaj grafikę na silniku Voxel Plus oraz perfekcyjnie oddany klimat ponurej wizji przyszłości. Pozycja obowiązkowa dla fanów gatunku.

## SERIA SHADOWRUN (2013, 2014, 2015)



powszechniej pozostają nienaruszone, ale dochodzi do nich zmienna w postaci magii, orków, trolli czy elfów. A to wszystko wciśnięte w klasyczne cyberpunkowe realia. Każda część tego taktycznego RPG daje nam wgląd w inną historię z innego miejsca na świecie, ale znajdując się w nich drobne spoiwa uwiarygodniające uniwersum.

**NIE CO DZIEŃ SPOTYKA SIĘ UDANE SKRZYŻOWANIE CYBERPUNKA Z FANTASY, STĄD TEŻ TRYLOGIA OPARTA NA GRZE FABULARNEJ PO PROSTU MUSIAŁA TUTAJ WPAŚĆ.** Rzeczony pozycje mają swoje korzenie w powstałym w 1989 roku systemie RPG, który pociągnął za sobą między innymi powieści w świecie gry czy karcianki. W minionej już dekadzie Harebrained Schemes przywróciło do życia to uniwersum w nowej oprawie. Trylogia z podtytułami Returns, Dragonfall i Hong Kong pozwala nam zanurzyć się w świat, w którym pewne fakty z naszej historii



## SYSTEM SHOCK 2 (1999)

**JUŻ PIERWSZA CZĘŚĆ BYŁA ŚWIETNA, ALE SEQUEL TO ABSOLUTNA LEGENDA I DZIEŁO NIEOMAL PERFEKCYJNE.** Studio Looking Glass zrealizowało koncept stworzonej przez megakorporację zbuntowanej sztucznej inteligencji w sposób tak porażający, że pomysły z „Terminatora” wydają się być błahostką. System Shock 2 to pełnokrwisty survival horror w cyberpunkowym świecie, w którym mierzymy się z mutantami i SI za pomocą nowoczesnej broni i specjalnych wszczepów.

## BENEATH A STEEL SKY (1994)



**KOLEJNA CYBERPUNKOWA PRZYGDÓWKA RÓŻNI SIĘ OD WIĘKSZOŚCI SĄSIADÓW Z LISTY TYM, ŻE BARDZIEJ NIŻ TECHNOLOGICZNĄ EKSPOZYCJĄ ODZNACZA SIĘ DBAŁOŚCIĄ O SAM STORYTELLING (INTRO W ZASADZIE UKAZUJE CAŁE DOTYCHZASOWE ŻYCIE GŁÓWNEGO BOHATERA).** Klimat zdegenerowanego, opanowanego przez groźne SI społeczeństwa jest mariażem motywów rodem

z „Blade Runnera” i antyutopijnych opowieści spod znaku Huxleya czy Orwell’a. Pracował nad nim sam Dave Gibbons, legendarny rysownik od powieści graficznej „Strażnicy”. Archaizm wizualny jest wynagrodzony z nawiązką głęboką historią, świetnymi, pełnymi humoru dialogami i postacią Roberta Forstera. A 2020 rok przyniósł dość niespodziewany sequel – Beyond a Steel Sky.



## TRANSISTOR (2014)



**ZACZĄŁEM GRĄ UMIESZCZONĄ W UNIWERSUM „NEUROMANCERA”, ZAKOŃCZĘ ZATEM POZYCJĄ ZNAJDUJĄCĄ SIĘ NA PRZECIWLEGŁYM BIEGUNIE CYBERPUNKOWYCH KLIMATÓW.** Transistor to druga produkcja Supergiant Games, niezależnego studia, dzięki któremu w 2020 roku zachwycił nas Hades. W niepowtarzalny sposób łączy elementy akcji i strategii turowej w futurystycznym mieście terroryzowanym przez łaknącą władzy grupę osób. Z nią właśnie zadarła główna bohaterka, piosenkarka chodząca z... gadającym mieczem. I tylko tyle mogę o tym powiedzieć bez spoilerów. W pierwszych chwilach gracz jest bowiem równie zdezorientowany, poznając historię stopniowo w miarę postępów. Zerwanie z „brudną”, gibsonowską wizją cyberpunku, bezbłędny voice acting i zmysłowa ścieżka dźwiękowa sprawiają, że Transistor to jeden z najlepszych tytułów gatunku co najmniej ostatniej dekady.



## DREAMWEB (1994)

**NAJMROCZNIEJSZA, NAJBARDZIEJ NIEPOKOJĄCA GRA W TYM PESYMISTYCZNYM GATUNKU?** Tytuł Creative Reality od razu przychodzi na myśl. Kierujemy w nim zwyczajnym barmanem o imieniu Ryan, którego dręczą senne koszmary – jak się okazuje, ten sam problem mają inni mieszkańcy, nękani przez pewne urządzenie, tytułowy Dreamweb. Ryan zostaje wybrany, by zabić siedmiu kultystów odpowiadających za ten stan rzeczy. Pełna rzadko spotykanej w tamtym okresie brutalności gra przygodowa poza przerażającą wizją przyszłości wyróżnia się jeszcze znakomitą, wielowarstwową fabułą.



# STRIFE

GRA BARDZO „DOOMOPODOBNA”, LECZ OD **DOOMA** ZUPEŁNIE RÓŻNA.

W roku 1996 ukazały się Duke Nukem 3D i Quake, udowadniając, że gatunek first person shooter nie będzie sezonową ciekawostką. Jednak te hity, podobnie jak inne produkcje, które polska prasa branżowa trafnie określała mianem „doomopodobnych” (jak Heretic, Rise of the Triad czy Dark Forces), pomimo różnic w grafice czy legendzie wiernie realizowały schemat stworzony przez id Software w Wolfensteinie 3D i Doomie: eliminacja wszystkich przeciwników w zasięgu strzału, znajdowanie nowych, mocniejszych broni oraz szukanie kolorowych kluczy, które otwierają drogę do dalszych partii labiryntu.

■ Bartłomiej Kluska

**W** tym samym czasie, gdy zachwycaliśmy się trójwymiarową jatką w wykonaniu Duke’a Nukema, pojawiła się gra Strife – choć wizualnie bardzo „doomopodobna”, miała ambicję, by popchnąć gatunek FPS w zupełnie innym niż Doom kierunku.

#### BACH, BACH: TRUP!

Strife wyglądała jak Doom, ponieważ działała na tym samym silniku id Software (korzystały z niego także Heretic i Hexen). To wizualne podobieństwo rodziło w wielu graczach przypuszczenie, że i sama rozgrywka przebiega identycznie jak w wielkim poprzedniku. Realia świata, do którego trafili, szybko jednak wyprowadzały

ich z błędu. Tak swój kontakt z grą relacjonował na łamach Gamblera redaktor Alex (dziś popularny felietonista Pixela): „Wychodzę pierwszy raz na miasto, widzę jakiegoś dziadka, wyjmuję kuszę, bach, bach: trup! Nagle dookoła pojawiają się strażnicy, to ja (niezrażony) na nich. Gdzie jesteście, sukinkoty, zabiję was wszystkich! Oni wyjmują kusze, bach, bach: trup! Przegrałem”.

No właśnie. Choć Strife zapewniał graczom wiele okazji do strzelania, oferował urozmaicony arsenał i szeroki wachlarz wrogów, nie poprzestawał na brutalnych wymianach ognia. Co więcej, zachowania znane z innych FPS prowadziły do nagłej śmierci protagonisty. Przeciwnicy byli tu liczni, dobrze przygotowani do konfrontacji

i z łatwością rozprawiali się z graczem awanturnikiem. Trzeba było podejść do sprawy inaczej, spokojniej: pogłównkować, rozmawiać ze spotykanymi po drodze postaciami, zarabiać pieniądze, odwiedzać knajpy, sklepy i szpitale, wykonywać zlecane misje... Ba!, myśleć należało także w trakcie walki, bo znane z Doomu strategie, takie jak frontalny atak czy rozpoznanie bojem, kończyły się zgonem bohatera. A wszystko to działało się nie na kolejnych etapach-poziomach, lecz w ogromnym, tętniącym życiem mieście, którego dalsze fragmenty odkrywały się przed bohaterem w miarę czynionych postępów.

Oczywiście mieszanie w różnych proporcjach elementów strzelanki FPP,



➤ Tam, gdzie nie wystarczał silnik Doom, z pomocą przychodziły komiksowe przerywki.

przygodówki i RPG nie było w owych czasach zupełną nowością (przywołałmy gry takie jak choćby System Shock czy CyberMage), wciąż jednak stanowiło rzadkość. Do tego autorzy Strife'a postarali się o znakomitą, wciągającą fabułę, która umiejętnie łączyła wątki science fiction i fantasy.

### ŻYCIE WARTÉ PIĘĆ SZTUK ZŁOTA

Gracz trafił więc w sam środek ponurego świata pogrążonego w cywilizacyjnym upadku po uderzeniu komety i epidemii śmiertelnego wirusa. Część z tych, którzy przetrwali, popadła w religijny obłęd, by pod pretekstem głoszenia słowa bożego przejąć władzę, niewolić i wyzyskiwać pozostałych. Na samym początku tej opowieści



➤ Znak czasów: choć Doom z łatwością mieścił się na kilku dyskietkach, Strife ukazał się już tylko na płycie CD.

w konflikt ze strażnikami reżimu wpadł też nasz protagonista – bezienni najemnik wyposażony tylko w sztylet i silny instynkt przetrwania. Zabił kilku i uciekł, później zaś ścigany przez rządzących – chcąc nie chcąc – związał się z ruchem oporu. Buntownicy byli słabi i nieliczni i mieli niewielkie szanse na pokonanie zbrodniczych fanatyków, ale wcielający się w najemnika gracz mógł odmienić losy tego konfliktu...

Droga do sukcesu była długa i kręta, a także – co również odróżniało Strife'a od innych „doomopodobnych” – nieliniowa. Gracz zwiedzając zakamarki miasta, mógł nie tylko wykonywać kolejne misje zlecane przez ruch oporu, ale także zajmować się

➤ Świat gry umiejętnie łączył motywy fantasy i SF.

Rogue Software



Twórcy Strife'a, dla których był to zresztą samodzielny debiut, w dalszej działalności związali swoje branżowe losy z id Software i gatunkiem FPS. Tworzyli misjon packi do Quake'a i Quake'a II, a największym dziełem w dorobku firmy pozostaje American McGee's Alice.



Wydawca Strife'a zniknął z rynku niedługo po premierze gry, toteż fizyczne wydania są dziś kolekcjonerskim rarytasem.

własnymi sprawami. W tym zarobkowaniem, na przykład poprzez rabunki. Oczywiście ataki na bezbronnych przechodniów kończyły się szybką i zazwyczaj skuteczną interwencją służb porządkowych, a w efekcie surowego prawa także zgonem bohatera. Lepszym rozwiązaniem było zatem dopaść kogoś w ciemnej uliczce, pozbawić życia i zabrać posiadane przez ofiarę złoto. „Po raz pierwszy zrobiłem tak z kolesiem, który [chwile wcześniej] za pięć sztuk złota powiedział mi, że jeśli kogoś zabiję po cichu, nie wywołam alarmu” – przyznawał w Gamblerze redaktor Alex. Postać głównego bohatera – bezlitosnego, pozbawionego skrupułów najemnika, który jednak swoimi zazwyczaj paskudnymi czynami wspierał słuszną sprawę (nie dało się bowiem zmienić strony konfliktu) – stanowiła jeden z głównych atutów gry.

Innym były budujące klimat komiksowe obrazy ilustrujące rozwój fabuły oraz doprecyzowujące rozpixselowane

Oczywiście nawet najlepszy arsenał nie gwarantuje sukcesu w konfrontacji z mającym liczebną przewagę przeciwnikiem.



Dobrze wiedzieć, że nawet w tym ponurym postapokaliptycznym świecie służba zdrowia funkcjonuje, jak należy.



Najważniejsze zakupy można zrobić nie w sklepie spożywczym czy RTV AGD, ale u tego sympatycznego handlarza bronią.

w trójwymiarowej zabawie wizerunki rozmówców. Braki silnika id Software, które nie przeszkadzały w strzelance, w grze o bardziej rozbudowanej historii zrekomensowano dodatkowymi grafikami. To one prowadziły bohatera do zakończenia tej opowieści. Warto dodać, że zakończenie – w zależności od wyborów dokonanych przez gracza – mogło być mniej lub bardziej szczęśliwe (a happy end mógł też, jak w życiu, nie wydarzyć się wcale).

## NIECH ŻYJE RUCH OPORU

Strife – mimo życzliwych recenzji – nie odniósł sukcesu. O rynkowej porażce tej innowacyjnej produkcji zdecydowały jednak nie pomysły autorów na rozgrywkę czy fabułę, lecz przestarzały silnik graficzny. W roku 1996 gra, która wyglądała jak Doom, nie mogła w walce o serca graczy konkurować z rywalami takimi jak Duke Nukem 3D czy Quake.

## Na Amidze



O tym, że Strife nie została zapomniana, świadczy fanowska – bardzo udana – konwersja gry Rogue Software na Amigę. Podobnie jak inne popularne pecetowe FPS, tak i Strife po latach doczekał się stosunkowo wiernego portu na „Przjaciółkę”. Do uruchomienia gry potrzebna jest Amiga 1200.

O Strife dość szybko zapomniano, w czym wydatnie pomógł też rychły upadek wydawcy, firmy Velocity. Nie doczekał się sequela, a zatem dalsze losy bezimiennego najemnika, żyjącego w ponurym świecie po uderzeniu komety, pozostają nieznanne. Sprawiedliwość dla autorów nadeszła po latach – wraz z pojawieniem się tytułów takich jak choćby Deus Ex, gdy okazało się, że szczypta RPG i przygody istotnie może być dla FPS pozytywca domieszką.

Warto przekonać się osobiście, czy tak jest nadal i czy Strife dobrze się zestarzał. Gra – przepisana od zera, jako że oryginalne źródła przepadły – została udostępniona w serwisie Steam (z podtytułem Veteran Edition). Jeśli zdecydujesz się, bezlitosny najemniku, na taką przygodę, nie wdawaj się jednak w jałowe pojedynki, napadaj tylko w ustronnych miejscach i uważaj na strażników reżimu. Niech żyje ruch oporu! ■



#### Łukasz Orbitowski

Autor ośmiu powieści (miedzy innymi „Kult”, „Inna dusza”).  
Laureat Nagrody Zajdla i Paszportu Polityki. Na antenie TVP  
Kultura prowadzi program „One: Kobiety kultury”.  
Słucha metalu. Podnosi ciężary. Zbiera nosorożce.

# ŚNIĄC O WIELKICH GRACH STRATEGICZNYCH

**M**oja miłość do gier jest jednostronna i nieszczęśliwa. Kocham je, nie będąc jednocześnie kochanym. Jestem bardzo słabym graczem, ale brak zdolności nadrabiam uporem i entuzjazmem. Kilku przeciwników w *Dark Souls* zabiłem przez trzy miesiące, średnio godzinę dziennie. Statystycznie rzecz biorąc, osiągnąłbym to, grając z zawiązanymi oczami.

Dlatego też nie założę kanału gamingowego na Twitchu ani YouTube. Namawiano mnie do tego i pewno bym zarobił, zyskał status gwiazdy i miliony followersów, bo takiego niezguły ze świecą szukać. Zdobytą sławę skapitalizowałbym w najbliższej knajpie, zapijając się ze wstydu na śmierć.

Najbardziej chcę grać w te gry, do których w ogóle się nie nadaję. Tym większe pragnienie, im mniejsze kompetencje. Soulsy przykładem. Moim wielkim marzeniem są majestatyczne gry strategiczne.

Niedawno kupiłem Northgard na Switcha, najmniej majestatyczną konsolę świata, i gram trochę za dnia. Odklejam się na pół godzinki, by przeżyć przygodę w kolorowym świecie wesołych wikingów. Najczęściej kończy się to klęską niżej podpisanego. To przyjemna gra wolna od wybitności i zbędnych ambicji. Kupiłem ją, bo przypomina *Settlers*, w których grałem ćwierć wieku temu na Amidze.

Chciałem napisać, że *Settlers* było moją pierwszą strategią, ale ugryzłem się w palec. Mieliśmy przecież *Centuriona*, czyli rzecz o rzymskich podbojach w basenie Morza Śródziemnego. Miałem czternaście lat i zaczytywałem się w *Krawczuku* i *Swetoniuszu*, więc grałem jak obłąkany, myśląc, że jestem wielkim wodzem rzucającym na wroga

walczne kohorty. Gra dostosowała się do mojej umysłowości dzięki ograniczeniom – jedno ustawienie wojska i określona komenda dawały pewne zwycięstwo. I tak poczułem się wielkim strategiem, robiąc cały czas to samo. Przecież Aleksander Wielki postępował podobnie!

Lubię te chwile, kiedy światła w domu gasną, rodzina idzie spać, a ja rozwalam się na kanapie i gram kampanię w *Northland*. Dom jest cichy i rozświetlony jedynie przez mnóstwo świeczek (sąsiedzi pewno myślą, że odcięli nam prąd). Leżę w półmroku i dyryguję moimi wikingami: tych wyślę na wyprawę, tamci zajmą się łowieniem ryb, a jeszcze inni będą polować. Spływa na mnie spokój tej kolorowej planzsy i zaczynam myśleć o książkach do napisania, o dzieciach, o przyjaciółkach i o niebieskich migdałach. Gdy wracam do przytomności, zastaję moją nordycką osadę trawioną przez płomienie. Zamyśliłem się i poniosłem klęskę. Lubię grać w strategię, ponieważ mój umysł uwalnia się podczas nich. Jestem w nie fatalny z tego samego powodu.

Oczywiście skromne *Northland* nie zaspokaja moich ambicji. Marzy mi się strategiczna gra z prawdziwego zdarzenia. Może któraś część *Total War*? Była chyba o starożytnym Rzymie. Oczywiście wyobraźni widzę złote orły moich legionów i gladiusy unurzane w krwi barbarzyńców. Przysięgam sobie, że kiedyś zagram i wreszcie nauczę się tych cholernych strategii. Będę tylko ja, Rzymianie, barbarzyńcy, no i świeczki.

Równie dobrze mógłbym obiecać sobie, że w przyszłym roku polecę na Marsa. Mam dwóch synów, powieść do pisania, rozgrzebany serial i masę innych zajęć, w tym felietony do *Pixela*, bez których Ziemia przestałaby się kręcić. Muszę też podnosić ciężary, pić szkocką i oglądać horrory. Mój dzień zaczyna się wcześniej i trwa do nocy. Na granie mam godzinę dziennie. Uważam, że to bardzo dużo.

Marzę o granii w strategię, bo tęsknię za wolną głową, brakiem zajęć i obowiązków. Niedoczekanie. Nie wiem, co to znaczy dzień wolny i chyba już nigdy się nie dowiem. Zresztą mam wspaniałe życie i nie powinienem narzekać. Zastanawiam się tylko, kto w tym kraju ma czas na granie w wielkie gry strategiczne. Członkowie rad nadzorczych? Wiem za to, kiedy wreszcie spełnię swoje wielkie marzenie. Otóż w gry strategiczne pogram sobie w grobie. Dlatego apeluję – włóżcie mi *Total War* do trumny. ▀

# W POSZUKIWANIU DOPAMINY

CHOROBA ZAATAKOWAŁA BARDZO NIESPODZIEWANIE. ZAWSZE PO PROSTU CHCIAŁEM CIESZYĆ SIĘ GRĄ I DOTRZEĆ DO JEJ SZCZĘŚLIWEGO (LUB NIE) KOŃCA. AŻ NAGLE ODKRYŁEM DZIWNĄ POTRZEBĘ NIE TYLKO PRZEŻYWANIA PRZYGODY, ALE TAKŻE ZBIERANIA CAŁEGO BADZIEWIA, KTÓRE UKRYTO NA MAPIE. NA PRZYPADŁOŚĆ TĘ CIERPIĄ TYSIĄCE GRACZY, A LEKU DLA NAS NIE WIDAĆ.

■ Bazyl

**C**hciałem poznać swoją chorobę, więc postanowiłem bliżej przyjrzeć się rzeczom, które autorzy gier rozrzucają po mapach. Aby nie pogubić się we własnych rozważaniach, przyjąłem, że znajdźka musi spełniać trzy warunki. Po pierwsze, nie może być konieczna do ukończenia zabawy.

Odpadają więc wszelakie gry wymagające poszukiwania określonych elementów, jak Robbo, gdzie kolekcjonowaliśmy śrubki, by nasz mały robocik mógł odpalić swój statek i odlecieć w kierunku zachodzącego słońca. Po drugie – trzeba szukać danego przedmiotu. Nie upieram się, że musi być on głęboko ukryty, ale znalezienie go powinno wymagać przynajmniej minimalnego wysiłku. To eliminuje nam choćby owoce zbierane przez Pac-Mana. I wreszcie po trzecie – znalezione precjoza nie mogą mieć bezpośredniego zastosowania. Stąd moim zdaniem pierwszą znajdźką w historii nie jest – jak chcą niektórzy – szary piksel ukryty przez Warrena Robinetta w Adventure. Jest on przecież potrzebny do otwarcia przejścia do komnaty ze sławnym easter eggiem, więc pełni rolę klucza. A klucze, karty magnetyczne czy inne pieczęcie mają zastosowanie, czyli znajdźkami według tych kryteriów nie będą.

Ładna definicja? Też mi się podobała, dopóki się nie zorientowałem, że wymyka się jej bardzo ważna rzecz. A mianowicie: znajdźką niekoniecznie



musi być przedmiot – może być to miejsce lub czynność. W końcu na przykład w pierwszym Tomb Raiderze mieliśmy informację o sekretach, a ich zaliczenie wymagało tylko odkrycia, a nie zgarnięcia znajdujących się tam fantów. Także znajdźki w Life is Strange nie polegały na zbieraniu rzeczy, tylko robieniu zdjęć.

## ZNAJDŹ MONETĘ

Elementy spełniające powyższe kryteria znajdziemy już w platformówkach z lat osiemdziesiątych. Sztandarowy przykład to Super Mario Bros. Skoczny wążacz zbiera tam monety, z których wiele zostało sprytnie ukrytych. Nikt jednak nie rozliczał gracza z tego, jaką część rozsianych po planszy drobniaków udało



STRZELANIE DO NAZISTÓW JEST  
SWIETNE, ALE ODKRYWANIE ICH  
UKRYTYCH SKARBÓW – JESZCZE  
LEPSZE!



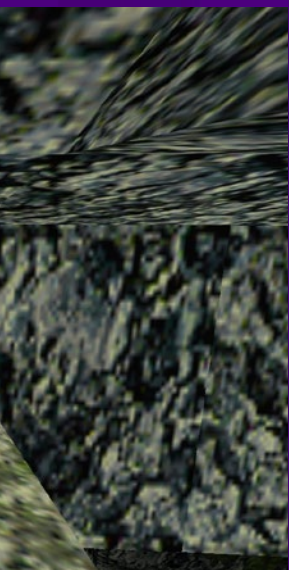
W LIFE IS STRANGE: BEFORE  
THE STORM ZNAJDKAMI NIE SĄ  
PRZEDMIOTY, ALE MIEJSCA, GDZIE  
CHLOE MOŻE COS NABAZGRAC.



mu się zainkasować. Wszyscy więc zbierali tyle precjozów, ile zdołali, i pędzili ku szczęśliwemu zakończeniu. Do czasu...

Zmieniło się to, gdy zaczęto po każdym etapie umieszczać podsumowanie wskazujące, że odwiedziliśmy tylko trzy z ośmiu sekretnych miejsc, zebraliśmy 75 proc. skarbów albo nie spenetrowaliśmy jakiegoś fragmentu planszy. Innymi słowy, dawano do zrozumienia, że gra ma do zaoferowania coś, czego nie udało się jeszcze odkryć. Zazwyczaj było to równoznaczne z zaproszeniem do ponownego zmierzenia się z poziomem lub całą przygodą.

O tym, że był to skuteczny zabieg, przekonał się każdy, kto godzinami opukiwał ściany, szukając tajnych komnat w Wolfensteinie 3D. Z czasem rozrzucanie po planszy elementów do znalezienia okazało się tak powszechnym manewrem, że nie tylko stosowano go podczas projektowania nowych tytułów. Znajdźki dodawano także do klasyków. I znow można przywołać słynnego hydraulika – Super Mario Bros. 2 w swoim odpicowanym wcieleniu wzbogacił się o możliwość poszukiwania jajek.



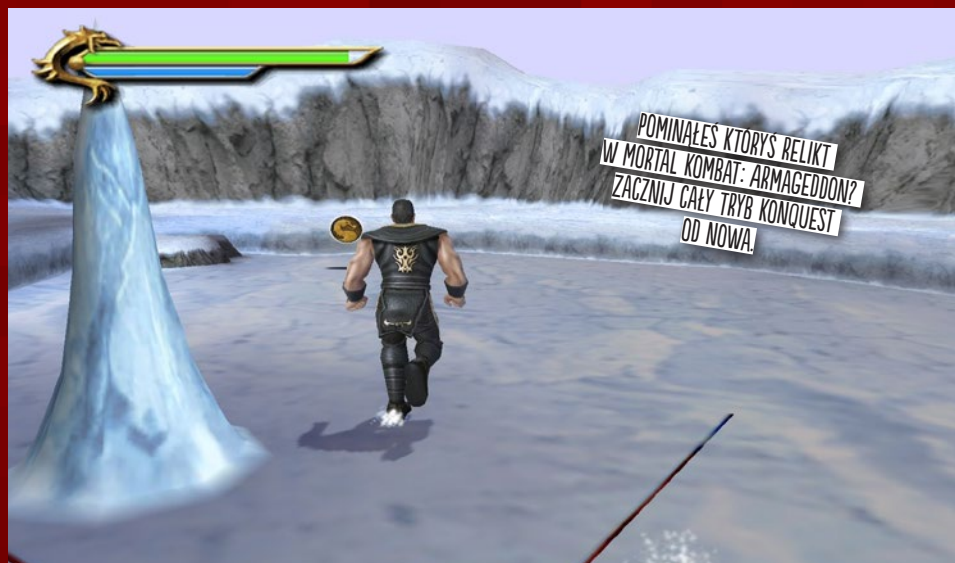
W LEGACY OF KAIN: DEFIANCE  
DODATKOWA ZAWARTOŚĆ MOŻNA  
ODNALEZĆ LUB ODBLOKOWAĆ PRZEZ  
UKOŃCZENIE GRY.



## W POGONI ZA TROFEAMI

Kolejnym krokiem, który doprowadził nas tu, gdzie jesteśmy obecnie, okazały się osiągnięcia. Szlak przetrwał Microsoft i jego system Gamescore przyznający punkty za wykonywanie różnych czynności w grach. W jego ślad poszli inni. Na Steamie osiągnięcia wprowadzono w 2007 roku, a pierwszymi tytułami pozwalającymi na ich odblokowywanie zostały Half-Life 2: Episode Two, Portal oraz Team Fortress 2. W kolejnym roku polowanie na trofea mogli zacząć także posiadacze konsol z logo Sony. Z trendu wyłamało się tylko Nintendo, które do dziś nie zdecydowało się na wprowadzenie podobnego systemu. Być może dobrym komentarzem do tego, co koncern z Kioto myśli o wysyłaniu graczy w pogon za osiągnięciami, jest fakt, że znalezienie wszystkich dziewięciuset nasion w The Legend of Zelda: Breath of the Wild nagradzane jest... bezużyteczną złotą kupą.

Osiągnięcia, trofea i inne wynalazki tego typu łączy fakt, że wymagają wykonania określonych czynności, ale same w żaden sposób na nią nie wpływają. Nie dają także nic oprócz satysfakcji, czasem przyprawionej informacją, że podobnego wyczynu dokonała tylko garstka innych graczy. Najwyraźniej waluta ta okazała się wystarczająca, gdyż osiągnięcia stały się nieodłącznym elementem dzisiejszych gier. Jeśli jakiś tytuł ukazuje się bez nich lub zdobycie któregoś jest niemożliwe z powodu błędu, możecie być pewni, że właśnie tego dotyczyć będą



pierwsze komentarze po premierze. Dlatego nawet do starszych gier łądujących na Steamie dodaje się osiągnięcia. A jedna z najprostszych metod na stworzenie takiego wyzwania to porzucanie po planszy czegoś, za czym gracz może się uganiać.

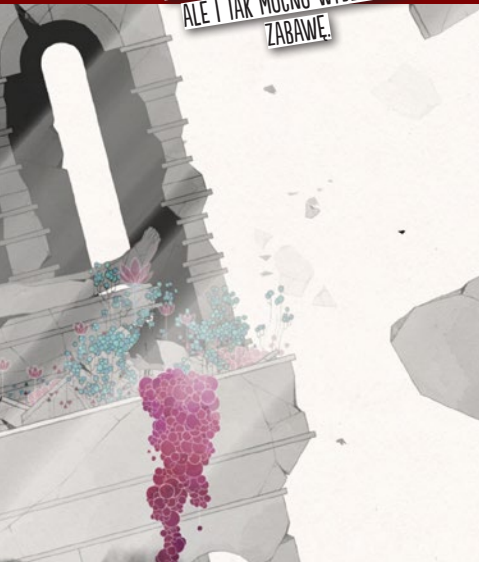
## BYŁE DŁUŻEJ

Skoro ustaliliśmy już, czym są znajdzki i skąd się wzięły, to teraz warto pomyśleć, dlaczego wdzierają się do niemal każdej gry. W przypadku sandboksów odpowiedź jest dość prosta – świat trzeba czymś zapełnić. Elementy do kolekcjonowania nadają się zaś do tego perfekcyjnie. Jeśli połączymy je z licznikiem pokazującym, ile rzeczy pozostało do zebrania oraz osiągnięć do odblokowania, dostajemy prosty i skuteczny przepis na zmuszenie gracza do penetrowania mapy.

Wysłanie go na poszukiwania automatycznie wydłuża też czas, który spędzi przed ekranem. To istotne, gdyż wiele osób opłacalność zakupu mierzy przez pryzmat godzin spodziewanej zabawy. Nawet bardzo dobra produkcja zostanie oskarżona



W GRIS ZNAJDZIEK NIE MA WIELU.  
ALE I TAK MOCNO WYDŁĘŻAJĄ  
ZABAWĘ.



o ździerstwo, jeśli okaże się, że start od napisów końcowych dzieli tylko kilka godzin. Oberwało za to choćby Zaginięcie Ethana Cartera. Dlatego deweloperzy chcą, aby potencjalni klienci odwiedzający serwis HowLongToBeat oglądali przy ich tytule jak najokazalsze liczby.

I znów – znajdzki są idealne, aby na przykład trzy i pół godziny potrzebne do ukończenia głównej historii urosło do czterech w sekcji Main + Extra i do sześciu i pół w Completionist. Nie są to przypadkowe liczby, ale statystyki niedawno ukończonego przeze mnie Grisa, czyli produkcji, gdzie niemal wszystkie niefabularne osiągnięcia polegają właśnie na odnalezieniu jakiegoś miejsca lub przedmiotu. Oczywiście są

tytuły, w których znajdzki zdecydowanie bardziej pompują czas potrzebny do zaliczenia wszystkiego. Jest szansa, że osoby próbujące zlikwidować wszystkie znaki zapytania na Skellige do dziś zmuszają Geralta do wyławiania zatopionego szmelcu.

### KIEDYŚ BYŁO... GORZEJ

Dobra wiadomość jest taka, że autorzy chcą, abyśmy ruszyli na poszukiwania, więc nam to ułatwiają. W grach dzielonych na poziomy niemal zawsze można powtórzyć dany level, by zebrać każdą rzecz, którą pominęliśmy za pierwszym razem. Tak jest we wspomnianym już Grisie. Danie szansy na zmierzenie się jeszcze raz z jakimś fragmentem przygody przyniesie lepsze rezultaty niż zmuszanie gracza do powtórnego przejścia całości. Nie zawsze było to takie oczywiste. Choćby Tomb Raidery przez długi czas nie pozwalały powtarzać wybranych etapów.

Nieco inaczej sprawa ma się w przypadku gier z otwartym światem. Tu nie ma problemu, żeby milion razy wracać w te same miejsca i odhaczać kolejne punkty do upragnionych 100 procent na liczniku. Często zresztą nie można od razu pozbiierać wszystkiego, gdyż nasz heros dopiero z czasem zyskuje umiejętności pozwalające mu pokonać przeszkody lub przeciwnika wrednie stojącego między nim a upragnioną znajdzką.

Pewien problem często rodzi się po zakończeniu głównego wątku. Finał bowiem zazwyczaj powoduje spore zmiany w świecie gry. Może też skończyć się śmiercią bohatera, jeśli ten postanowi poświęcić się dla większej sprawy. Głupio byłoby, gdyby protagonista kontynuował poszukiwania jako zombie albo błąkał się po świecie pozbawionym wyzwań, gdyż jego ostatnia szarża zgładziła całe zło. Dlatego zazwyczaj po zakończeniu opowieści da się kontynuować odkrywanie, ale świat wraca do stanu sprzed ostatniego starcia. Można wtedy poczuć się jak wróżbita Maciej, ponieważ dokładnie znamy przyszłe wydarzenia i losy napotkanych NPC. Osobiście uważam takie rozwiązanie za niezbyt klimatyczne, ale o niebo lepsze niż zmuszanie graczy do ponownego mierzenia się z całością.



Z CZASEM OSIAGNIĘĆ DOROBIŁY SIĘ  
NAWET TAKIE KLASYKI JAK MORTAL  
KOMBAT II!



FIND WILL'S COUNTERMEASURE  
\* Find a way into the building

REMEDY UCZY SIĘ NA SWOICH  
BŁĘDACH. W NOWSZYCH GRACH  
STUDIA TERMOŚÓW JUŻ NIE MA.

# CREDITS

## WSZYSTKO LEPSZE NIŻ NIC

Skuteczną metodą zachęcającą do ruszenia na wielogodzinną eksplorację jest także postaranie się, by znajźki nie były tylko wydmuszkami, których jedynym zadaniem jest przesunięcie paska z 99 na 100 procent. W końcu to właśnie w tym gracie upatrują jedno z największych przekleństw obecnych produkcji. Zresztą nie tylko oni – autorzy gier także. Adrian Chmielarz podkreśla, że na poszukiwacza powinna czekać sensowna nagroda. – Samo „100 procent completion” to za mało. Lore, skórka, sprzęt – cokolwiek jest lepsze niż nic – zapewnia szef studia The Astronauts.

– Czasem znajźki nie są banalnym przedłużaczem czasu. Pozwalają na sprzedaż lore gry czy dłuższy klimatyczny pobyt w fajnej lokacji. To ostatnie przydaje się w open worldach, bo pozwala łatwiej zapamiętać świat – dodaje Chmielarz. Wielu deweloperów jest podobnego zdania, więc nie brakuje produkcji, w których znajdowane przedmioty poszerzają naszą wiedzę o zwiedzanym świecie. Dobrze działa to w BioShocku, gdzie dzienniki zbiera się nie dla zasady, lecz by poznać losy mieszkańców podwodnego miasta Rapture.

Nagrodą za wytrwałą zabawę w chowanego bywają także elementy kosmetyczne. Choćby w NFS Heat kryją się graffiti, którymi natychmiast możemy ozdobić naszego króla szos. Nowe fatalaszki oraz malowania dla statku i droida BD-1 odkrywamy także w Star Wars Jedi: Upadłym zakonie. W Legacy of Kain: Defiance dla odmiany czekały na graczy szkice koncepcyjne i tym podobne ciekawostki. Bywa także, że odnalezione precjoza nagradzają nas w inny sposób. W Tomb Raiderze 3 odkrycie 59 z 60 sekretów dawało dostęp do dodatkowego poziomu. Z kolei na każdym etapie TR2 ukryte były smoki: srebrny, złoty i jadeitowy. Dotarcie do wszystkich trzech owocowało sporym zastrzykiem amunicji, a czasem i cenniejszymi nagrodami. Także w klasycznych grach kolekcjonowanie wiązało się z wymiernymi korzyściami, na przykład w Mario każde sto zdobytych monet zamieniało się w dodatkowe życie.

Jeszcze smaczniejszą marchewką jest powiązanie znajźki z rozwojem postaci. Najnowsze wcielenie Lary odnajdując artefakty, nie tylko powiększa swoją kolekcję zdobyczy, ale także otrzymuje

punkty doświadczenia. Jeszcze bardziej opłacalna była pogoń za figurkami w Falloutcie 3, gdyż ich zdobycie na stałe podnosiło statystyki bohatera. Problem z taką formą wynagrodzenia jest taki, że jej wartość mocno spada po ukończeniu gry. Oczywiście można dalej prowadzić poszukiwania, ale rozwijanie postaci będzie już raczej sztuką dla sztuki, skoro najtrudniejsze wyzwania mamy za sobą.

## DWIE TWARZE ALANA

Największym deweloperskim wyczynem wydaje się jednak zaprojektowanie znajźki tak, aby idealnie komponowały się z opowiadaną historią i wyglądały jak jej część, a nie coś dodanego na siłę. Świetnie pokazuje to Alan Wake, gdzie dzielny literat trafia na karty powieści,





której napisania nie pamięta. Niestety w tym samym tytule odkryjemy także mniej pozytywne przykłady...

Alan zbiera bowiem mnóstwo rzeczy, w tym termosy. I teraz odpowiedzcie sobie na pytanie, czy gdybyście byli przerażonym autorem bestsellerów, idącym przez ciemny las pełny opętanych drwali, to szwendalibyście się po okolicy w poszukiwaniu kawy? No właśnie... Wake raczej też nie, a zmuszanie go do irracjonalnych zachowań na pewno nie wpływa dobrze na immersję. Ekipa Remedy zastosowała jeszcze jeden zaskakujący manewr. Otóż część znajdziek pojawiała się tylko na najwyższym poziomie trudności, a ten odblokowuje się po pierwszym przejściu gry. Aby więc zebrać wszystko, trzeba ukończyć przygodę co najmniej dwukrotnie. To dosyć wątpliwy zabieg w grze, której największą siłą jest historia.

### PATOZNAJDŹKI

Przyczepić można się także do postępowania studiów, które najwyraźniej uznały, że w grze z otwartym światem trzeba



# CREDITS



GRY LEGO TO KOSZMAR DLA  
UZALEŻNIONYCH OD ZNAJDOWANIA  
I ODBLOKOWYWANIA WSZYSTKIEGO.



POSZUKIWANIA WSZELAKICH  
SKARBÓW W WIEDZMINIE 3 DOBRZE  
KOMPONOWAŁY SIĘ Z LOSAMI  
GERALTA. ALE TO SKELLIGE...



NIEKTÓRE GRY WYSMIEWAJĄ  
KONCEPCJĘ OSIĄGNIĘĆ. DEADPOOL  
JEST TU DOBRYM PRZYKŁADEM.



FIGURKI Z FALLOUTA PODNOSZĄ  
STATYSTYKI POSTACI I ŚWIETNIE  
PREZENTUJĄ SIĘ NA WYSTAWIE.

zmusić gracza do zajrzenia w każdy zakamarek, choćby nie miało to żadnego sensu. Trudno czerpać wielką przyjemność z poszukiwania stu flamingów w Need for Speed: Heat. Dodatkowo wątpliwości budzi fakt, że ich dokładną lokalizację poznamy, jeśli wykupimy DLC. W wyścigach od Ghost Games zdobycie całego badziewia przynajmniej pozwala odblokować kolejne auto. Nawet najmniejszej nagrody nie mieli jednak poszukiwacze z pierwszego Assassin's Creed. Ciekawe, ile osób głośno pozdrowiało ekipę Ubisoftu, gdy po zebraniu ostatniej flagi odkryło, że nic to nie daje.

Warto pamiętać, że przegiąć da się także w drugą stronę. Równie irytująca jak brak jakiegokolwiek nagrody może być sytuacja, gdy jest ona zbyt cenna. Dowiódł tego

Arkham Knight. Gracze nie kryli oburzenia, kiedy zorientowali się, że jedynie ukończenie zabawy na 100 proc. pozwalało zobaczyć pełne zakończenie losów Batmana. W tym wypadku 100 procent oznaczało konieczność zdobycia blisko trzystu znajdziek, z których część wymagała uporania się z zadaniami logicznymi lub zręcznościowymi. Według statystyk HowLongToBeat aktywności poboczne w Arkham Knight zabierały dwa razy więcej czasu niż ukończenie głównego wątku. Przesadzić można także z liczbą znajdziek lub sposobem ich ukrycia. Jeśli gracz godzinami robi za archeologa i przeszukuje każdy centymetr kwadratowy świata, zamiast skupić się na opowieści lub cieszyć mechanikami, to znaczy, że coś poszło nie tak.

## WSZYSTKO ZA DZIAŁKĘ DOPAMINY

Dlaczego jednak wciąż uganiamy się nawet za wydmuchkami i pozwalamy, by przygoda zamieniła się w symulator zabawy w chowanego? – Gry komputerowe wykorzystują fakt, że największej radości sprawia nam nie złapanie króliczka, ale gonienie go. W trakcie zmierzania do upragnionego celu w mózgu wydziela się więcej dopaminy – substancji wywołującej entuzjazm – niż po jego osiągnięciu. Wykonując w grze sidequesty oraz zbierając różne przedmioty, przedłużamy sobie przyjemność płynącą właśnie z ciągłego realizowania celu. Tutaj dodatkowo mamy jasno zdefiniowane kryterium sukcesu oraz sposób jego osiągnięcia, dlatego tym bardziej ochoczo zabieramy się do pracy – wyjaśnia dr Marcin Jaracz, psycholog kliniczny z CM UMK w Bydgoszczy.

Jak widać, nawet kolekcjonowanie bezużytecznego szmelcu sprawia, że nasz mózg się uśmiecha. Może jednak warto poszukać dla niego lepszego rozweselacza? Każdy gracz musi sam odpowiedzieć sobie na pytanie, czy pogodzenie się z faktem, że licznik zatrzymał się na 86 procent, i sięgnięcie po kolejną grę, która patrzy na nas z wyrzutem z kupki wstydu, nie da mu większego zastrzyku dopaminy. 📌



NIEKTÓRE TROFEA RIDDLERA  
WYMAGAJĄ ROZWIĄZANIA  
ZAGADEK...



...INNE PO PROSTU CZEKAJĄ  
AZ GACEK PO NIE PRZYJDZIE.

# SABOTEUR SID

BY CLIVE TOWNSEND



CLIVE TOWNSEND



STEAM



XBOX ONE



PS4



NINTENDO  
SWITCH

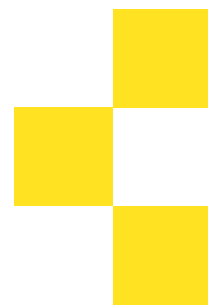


SIMFABRIC



**Piotr Gawrysiak**

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



## RZECZ O AMBICJI I INNOWACJI

**W**ydawało mi się, że jestem gotowy. Tak, poczyniłem niezbędne przygotowania. Wyłączyłem telefon. Na drzwiach wiesiłem kartkę z napisem „koronawirus – uwaga, danger, achtung, ВНИМАНИЕ”. Wreszcie wyciągnąłem wszystkie niezbędne do przeżycia najbliższych dni wiktuały z lodówki. Tak, przygotowałem się na premierę Cyberpunk 2077, zdając sobie boleśnie sprawę, iż przez najbliższe dni (a kto wie, czy nie tygodnie, piszę wszak ten tekst ledwie kilka chwil od momentu oficjalnej premiery) polski grajdołek zwany branżą gamedevu nie będzie interesował się niczym innym. Ze względu na dotychczasową fabułę sagi (o przepaszam, słowo „telenowela” jest tu chyba właściwsze) o tworzeniu tej gry kulminacja związana ze zderzeniem produktu finalnego z wysrubowanymi do granic możliwości oczekiwaniami graczy nie mogła być – tak rozumowałem – przyjemna. Zatem należy schować się gdzieś głęboko, by nie uderzył nas zabłąkany rykoszet chaosu, który nas wszystkich czeka. Tak, należy się powstrzymać przed czytaniem wiadomości, tweetów, oglądaniem recenzji, wreszcie zaś nawet zaglądaniem do lodówki, bowiem jak to w starym sowieckim dowcipie, tam też będziemy mogli spotkać ducha Cyberpunku. Zamiast tego można spokojnie zagłębić się w analizach społecznych, ekonomicznych i politycznych – dalekich od świata rozrywki elektronicznej. Taki był mój plan.

Przez pewien czas wydawało się, że ta strategia jest skuteczna, ale niestety okazało się, iż przed nieszczęściem nie można uciec. Zagłada przyszła od najmniej spodziewanej strony, ale któż mógłby przypuszczać, iż szef naszego rządu (dlaczego, panie premierze, dlaczego???) zdecyduje się przykryć swą porażkę (lub też – w zależności od indywidualnych sympatii politycznych

czytelnika – klęskę) dyplomatyczno-negocjacyjną niezbyt mądrymi odniesieniami do premiery Cyberpunk 2077. To wystarczyło, by cały mój misternie budowany plan utrzymania duszy we względny spokoju i optymizmie runął, i pogrążyłem się w czarnej rozpacz...

Może jednak stan mojego ducha nie jest winą tylko i wyłącznie naszego premiera? Otóż tak się składa, iż ostatnie kilka dni obfitowało w wydarzenia znacznie bardziej znamienne niż premiera najdroższej rodzimej gry komputerowej w historii. Otóż choćby (hmm, jeśli istnieją stali czytelnicy moich felietonów, to łatwo zgadnąć, co zaraz napiszę) test kolejnego prototypu statku Starship SpaceX (numer seryjny SN8 – kto nie widział, warto obejrzeć i to do samego, spektakularnego końca). Niedługo po nim ciekawość skłoniła mnie do sprawdzenia, jak wygląda stan rodzimego sektora przemysłu kosmicznego (zaczyna być bowiem oczywiste, że tylko te kraje, które rozwiną teraz własne przedsiębiorstwa „new space”, będą się liczyć w globalnej gospodarce za kilkadziesiąt lat). Może to właśnie wynik tej kwerendy był głównym powodem przeżywanym przeze mnie stanów depresyjnych?

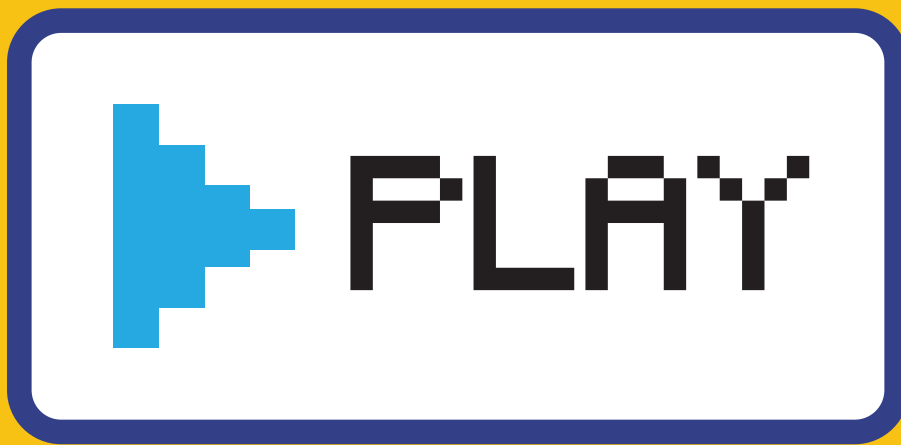
Może też być i tak, że katalizatorem było jeszcze inne wydarzenie. Otóż jak wiadomo, w przerwach pomiędzy pisaniem felietonów dla Pixela udaję pracownika uczelni wyższej i ostatnio to czyniąc, przeglądałem warunki konkursu badawczego ogłoszonego przez Japońską Agencję ds. Technologii i Nauki. Konkurs, można by pomyśleć, jakich wiele. Jednak cele, jakie stawia przed naukowcami (nie tylko rodzimymi, rzecz otwarta jest dla zespołów z całego świata), są ambitne. Ot, pierwszy z brzegu – „opracować technologie pozwalające na stworzenie społeczeństwa, w którym ludzie uwolnieni będą od ograniczeń stawianych przez ciało, mózg, przestrzeń i czas”! Cóż, oczywiście nie znaczy to, że taki cel uda się osiągnąć (nie byłby to pierwszy japoński ambitny projekt badawczy, który skończył się kompletną klapą – dość przypomnieć „komputery piątej generacji”), ale to nie znaczy, że nie warto próbować.

Tak, wiem, porównywanie tych trzech tematów – polskiej gry komputerowej, amerykańskiego statku kosmicznego i japońskiego projektu badawczego typu „moonshot” jest pewnie bez sensu. Gruszki, jabłka, pierniki i wiatraki. Ale jednak jakoś smutno mi się robi, bo jeśli się tak poważnie nad tym zastanowić, to flagowy produkt polskiego przemysłu informatycznego jest w swojej istocie mało ambitny czy innowacyjny w porównaniu do... Owszem, jest porządny, przewidywalny (pomiędzy błędów i niedoróbek, ale te szybko zostaną naprawione), poprawny z rzemieślniczego punktu widzenia. Tylko to jakoś mało... ▀



# Wypromujemy Twoją grę wśród milionów graczy.

## Bez lagów.



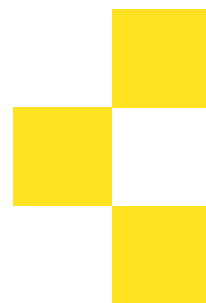
- Programmatic • SEM • Display
- Social Media • Mobile
- Big Data & Data Management Platform

team@oan.pl | www.oan.pl



#### Aleksy Uchański

Top Secret, Gambler, Play, a ostatnio gamedev. Od ponad ćwierćwiecza związany z polskim rynkiem gier. Miłośnik porcelany ze Stanowic, Orwella, whisky oraz kotów. Obecnie inwestor i wykładowca.



## GDY POLSKA ZŻÓŁKŁA

**T**o już przedostatnia strona Pixela. Wytrzymacie jeszcze parę słów o Cyberpunku? Na ostatniej na pewno Borek postarał się, żeby napisać o czymś innym, to jest nieszampowy felietonista, nie to co ja.

Lubię zabawy umysłowe, na przykład w wyznaczanie dat przełomowych, stanowiących cezurę. W stosownym towarzystwie mogę więc bez końca (i sensu) rozprawiać, czy końcem średniowiecza była wyprawa Kolumba (1492), zdobycie Konstantynopola (1453), śmierć Izabeli Kastyljskiej (1504), czy może dopiero początek reformacji (1517)? A wiek XX, czy zakończył się kalendarzowo w roku 1900, czy też jak chcą niektórzy historycy – w gruncie rzeczy dopiero w roku 1914? I tak dalej, i tak dalej.

Jest to moim zdaniem pożyteczna i zajmująca gimnastyka umysłowa, którą można ze spokojem uprawiać, o ile tylko zachowuje się świadomość, że pozorny przedmiot debaty jest nieistotny, tak jak w walce z cieniem nie chodzi o cień. Procesy historyczne nie są – z małymi wyjątkami – zero-jedynkowe. Epoki się nie kończą, one się, by tak rzec, wykańczają, przenikają z jednej w drugą. Szukanie dat wyznaczających ich ostre krawędzie to dowód na pewne inklinacje naszego umysłu, który lubi mieć wszystko uporządkowane, narysowane, wyznaczone od-do. Jeśli zdajemy sobie z tego sprawę, to możemy się tym bawić, gdyż, jak już powiedziałem, sam proces jest twórczy, ożywczy i wymaga skupionego myślenia.

Za nową cezurę uważam niedawną premierę Cyberpunka 2077, która – co zaznaczę – nie postawiła mnie w stan najwyższej gotowości. Oczywiście mam paru starych kumpli w CD Projekcie i życzyłem im powodzenia oraz ciepło o nich myślałem, gdy

zaczęło mocno trząść. Oczywiście jako uczestnik rynku gier komputerowych w skupieniu obserwowałem istotny wpływ tej premiery na jego postrzeganie jako całości. Na końcu zupełnie prywatnie kupiłem wersję na PS4, w której nie dopatrzyłem się tych wszystkich rzeczy, które miałyby mnie skłonić do jej zwrotu. No ale ja nie jestem klasycznym współczesnym graczem.

Jedyne, co przerosło moje wcale niemałe oczekiwania, to skala towarzyszącego temu wydarzeniu mediowego, sołszal mediowego i społecznego (wbrew pozorom to wciąż trzy różne rzeczy) szumu. Przez dwa-trzy tygodnie gra – przed premierą, w jej trakcie oraz po – była przedmiotem ożywionej, nie waham się powiedzieć – narodowej – debaty. Naturalnym skutkiem ubocznym było sprowadzenie tejże debaty do garści klisz i banałów, powtarzanych w większości przez ludzi niemających pojęcia, o czym mówią, ale ja tego nie potępiam – inaczej być nie mogło. Z równymi kompetencjami debatujemy jednak o wirusologii, ekonomii czy samochodach elektrycznych. Skądinąd wyznam szczerze, że jako osoba mająca coś wspólnego z produkcją i wydawaniem gier uważam, że jestem niewystarczająco kompetentny do wypowiadania się na temat czegoś takiego jak globalna multiplatformowa premiera najbardziej oczekiwanej gry ostatnich dwóch lat. Na ten temat ze znawstwem może coś powiedzieć zapewne kilkanaście osób w Polsce, głównie byłych i obecnych pracowników CD Projektu i Techlandu.

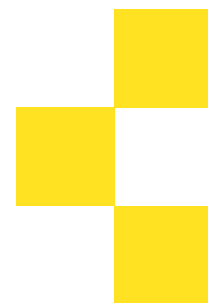
Bezspornie jednak uważam, że Cyberpunk 2077 wyznacza moment wejścia gier komputerowych w Polskę już nie tyle do mainstreamu (od dawna w nim są), co wręcz pod strzechy, jako jeden z kilku tematów rozmów przy wigilijnych stołach, i to niekoniecznie prowadzonych przez graczy. Łatwo się na to nerdowsko i z wyższością zżymać. Co do mnie, przyznam, że o właśnie takiej przyszłości gier marzyłem. ■

ALEX

PRINT  
NOT  
DEAD



**Marcin Borkowski**  
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny  
Top Secretu, komentator spraw bieżących,  
postać znana i lubiana.



## WSPIERANIE PUSZKI

**W**iem, że nikt mi nie uwierzy, ale do tego, że mi nikt nie wierzy, jestem od lat przyzwyczajony. Chyba o tym był mój pierwszy (pre)Pixelowy felieton. Na początku grudnia zrobiło się dookoła mnie gigantyczne zamieszanie, wywiady, wizyty w zakładach pracy (no, jedna, u wulkanizatora, na wkręt wjechałem) – i to wszystko nie moja wina. Ja nie chciałem, to miał być głupawy żart. A wyszło, jak wyszło.

Ale po kolei. Temat wydania felietonów z Pixela wypływa co jakiś czas od co najmniej numeru #50. Za każdym razem mówiłem, że wydanie moich jest bez sensu – a upewniła mnie w tym książeczka, którą znalazłem na półce. W latach siedemdziesiątych byłem zagorzałym czytelnikiem Młodego Technika, do którego felietony pisywał Bogusław Kitzmann. Pamiętałem je jako fajnerki, ostatnio znalazłem na półce ich zbiór („Krzyk kwiatów”) i zacząłem czytać do poduszki. To był błąd, zepsułem sobie wspomnienia. To nie są złe teksty, ale nie ma w nich nic rewelacyjnego. Jestem święcie przekonany, że dokładnie tak samo jest z moimi. Na tych już blisko siedemdziesiąt pewnie będzie z dziesięć udanych, kilkanaście, o których bym najchętniej zapomniał, i porcja średniawki. Wydawanie ich samodzielnie wydaje mi się nadużyciem i testowaniem cierpliwości fanów. Znając zdrowy rozsądek moich sąsiadów z łamów, nie podejrzewam żadnego z nich o przeświadczenie, że wszystko, co kiedykolwiek napisali, jest genialne. Zgaduję, że też mają jakąś gradację swoich tekstów. Zawsze więc mówiłem, że felietony indywidualnie to nie, ale gdyby zebrać najlepsze felietony od każdego

z nas, można by wydać coś naprawdę fajnego. Pomysł pozostawał w strefie luźnych idei, które może, kiedyś...

I tak się to luźne gdybanie, że może by kiedyś, gdybało i gdybało, aż w końcu Łapusz powiedział „sprawdzam” i zaordynował na wspieram.to zrzutkę na wydanie rysunkowych felietonów Dr. Śledzia. Rzeczy rysowane to trochę inna kategoria, niemieszanie ich z tekstami ma swoje uzasadnienie (choć gdybyśmy mieli kilku speców od rysowania, też uważałbym, że najlepiej zrobić wybór). I ta zbiórka skończyła się sukcesem, i to dużym, wszystkie progi zostały osiągnięte. Nieopatrznie rzuciłem żarcik, że można zrobić zbiórkę na jakiś absurdalny zestaw, na przykład felietony i Puszka Pandory, o której wydanie kolekcjonerskie sprzed kilku lat dosłownie kilka minut wcześniej ktoś zapytał na naszej fejsbukowej grupie. Spodziewałem się kilku zażenowanych uśmiechów. Oh boy, was I wrong. Po piętnastu minutach dostałem do wyboru próbnik kolorów kaset, cztery wersje nowego logo i projekt okładki. Eee... ale... A, i przyslij mi na wczoraj tę mapkę, co ją niedawno pokazywałeś, bo grafik już grzeje warsztat.

Minęło kilka tygodni, zbiórka została zorganizowana (jak wyglądał mój udział w pracach organizacyjnych, już wiecie), w momencie kiedy to piszę, dwa pierwsze progi mamy za sobą. Istnieje coraz większe ryzyko (wyjaśni się do 10 stycznia, kiedy zbiórka się kończy), że moje felietony też wyjdą i to niestety w komplecie. Za czterdzieści lat ktoś je przeczyta i zrozumie, co czułem, czytając Kitzmanna. Najwyraźniej taki los felietonistów.

A ja siedzę, patrzę na te migające cyferki od zbiórki i przypomina mi się „Kochaj albo rzuć”. Pamiętacie taką scenę na Batorym, statek płynie, Pawlak wrzuca znaną dziesięciocentówkę do jednorękiego bandyty, pociąga za wajchę i zaczyna się sypać bilon? Bezradnie się rozgląda, a steward mówi: „Rozbił pan bank!”, na co zszokowany Pawlak odpowiada: „Nie, ja tylko pociągnął”.

Wierzcie albo nie - ja tylko rzuciłem głupi żarcik. ■

BOREK

**PO 35 LATACH...**

**REEDYCJA PIERWSZEJ  
POLSKIEJ GRY  
KOMPUTEROWEJ!**



Sprawdź na [WSPIERAM.TO/PUZKAPANDORY](https://wspieram.to/puszkapandory)

YOU'VE ONLY  
SEEN HALF  
SO FAR



