

PREMIERA MIESIĄCA LITTLE NIGHTMARES 2

# PIXEL

KULTURA IER WIDEO

# PARADYSE NIGHT

02 (67) 2021 / MARZEC  
ISSN 2391-7962 / INDEKS 404098  
03  
03  
9 772391 796107  
CENA 14,50 zł w tym 8% VAT  
pixel-magazine.com

# PIXEL

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

# PARADISE LOST

02 (67) / 2021 / MARZEC

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098 **67**  
0 3 >



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

9 772391 796107

## INSIDE

- ROK 2020 I DALEJ
- THE MEDIUM
- HITMAN III
- EVERSPACE 2
- VALHEIM
- ETERNAM
- QUEST FOR GLORY
- HISTORIA VR
- PLANSZÓWKI I GRY WIDEO
- WIRTUALNE BIBLIOTEKI
- PERYFERIA GALAKTYKI
- WARSZAWSKIE AUTOMATY

# PIXEL

## Moja ulubiona gra

BEST  
GAME  
EVER

## GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHERS

Ostatnie lata ubiegłego wieku to był piękny czas dla gier przygodowych. Powstało w tym okresie multum perełek i popularnych serii, do dzisiaj znajdujących uznanie wśród graczy. Ile by jednak tytułów wymienić, jest jeden, który zawsze bez zająknięcia stawiam przed innymi – to Gabriel Knight: Sins of the Fathers, jeden z pierwszych dojrzałych point and clicków, z jakimi się zetknąłem.

Nie będę udawał, że dokładnie pamiętam dzień, w którym pierwszy raz odpaliłem Gabriel Knight. Nie będę też udawał, że cokolwiek pożytecznego wyniosłem wtedy z tego tytułu – miałem w końcu około dziesięciu lat, nie znałem jeszcze dobrze języka, ale na szczęście mogłem wspomagać się solucją w Secret Service. Pewne jest jednak, że Sins of the Fathers ukształtowało moje poczucie estetyki, na dobre pokochałem pixel art, a wpływ muzyki na klimat okazał się większy, niż wcześniej mogło mi się wydawać. Była to też przy okazji pierwsza gra, którą przechodziliśmy z wypiekami na twarzach wspólnie z kolegą – pozdrowienia dla Witka. I tak zostało właściwie do dzisiaj. Nie ma chyba drugiego tytułu, który za każdym razem wywoływałby we mnie tyle miłych wspomnień. Pewnie dlatego odświeżam go sobie raz na jakiś czas. To samo zresztą postanowiłem zrobić, zanim usiadłem do tego tekstu, ale tym razem postawiłem sobie ambitne zadanie, by poznać każdą linijkę tekstu.

Celowo napisałem „poznać”, ponieważ po premierze wersji dyskieterkowej przyszedł czas na tę bardziej

wypasioną, wydaną na krążku CD. O ile graficznie nie było co doszukiwać się między nimi różnic, poza drobnymi zmianami w cutscenkach, o tyle trudno było ukryć fakt, że postacie przemówiły ludzkim głosem. W rolę tytułowego Gabriela wcielił się fenomenalny Tim Curry, natomiast jego najlepszego przyjaciela Mosely zagrał sam Mark Hamill. Wspaniały duet, chociaż można odnieść wrażenie, że aktorzy używający swoich głosów nie do końca mieli wtedy świadomość, jak powinien wyglądać taki dubbing, przez co z perspektywy czasu dialogi wychodzą momentami drętwo.

Mocną stroną Sins of the Fathers była bez wątpienia fabuła obracająca się wokół tajemniczych morderstw, silnie powiązanych z voodoo, które nieodłącznie kojarzy się z miejscem akcji gry, czyli Nowym Orleanem. Zbrodnia, magia, węże, zagadkowe znaki, wszystko to, co mnie jako dziecka mogło zafascynować, znalazło się właśnie tutaj. Sam Gabriel Knight przez długi czas był moim wirtualnym bohaterem, ubranym wiecznie w te same ciuchy, noszącym długi czarny płaszcz, na głowie mającym kukuryku i przemierzającym się po mieście motocyklem. Na co dzień był pisarzem, naturalnie pozbawionym weny, i właścicielem niewielkiej księgarni, którą prowadził wspólnie z Grace Nakimurą. Relacje między nimi były czysto przyjacielskie, ale zaczepny charakter Gabriela zmuszał go do komplementowania Grace przy każdej możliwej okazji. To bez wątpienia jedna z najważniejszych kobiet w jego życiu, wiedząca o nim wszystko – między innymi o jego koszmarach sennych, które męczyły zarówno jego ojca, jak i dziecka.

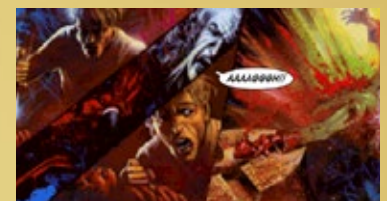
Grace nie była jednak jedyną najważniejszą osobą w życiu Gabriela. Poza nią była jeszcze babcia oraz, na swój sposób, ciapowaty detektyw Franklin Mosely, z którym znali się od dziecka. To właśnie dzięki niemu Knightowi udawało się docierać do nikomu nieznanych faktów na temat wspomnianych morderstw, które stanowiły tło pisanej przez protagonistę książki. Oczywiście Mosely miał wielką nadzieję, że stanie się jej głównym bohaterem. A skąd w takim razie wziął się podtytuł – Sins of the Fathers? Tego musicie dowiedzieć się już sami.



Mocną stroną gry były bez wątpienia dialogi – tak samo dojrzałe i ciekawe jak cała historia, w której przyszło mi uczestniczyć. Z kolei poruszane tematy w większości obracały się wokół tego samego, czyli morderstw na tle voodoo. Jednak świat Sins of the Fathers zdawał się być prawdziwy dzięki temu, że wszyscy bohaterowie mieli własny charakter i przeszłość, a poprzez rozmowę mogliśmy ich lepiej poznać. Ponadto poczucie realizmu potęgowały autentyczne lokacje, jak chociażby Jackson Square, gdzie rozgrywała się jedna z moich ulubionych misji z udziałem mima.

Na koniec nasunęła mi się jeszcze jedna myśl, która nie jest specjalnie odkrywcza, ale nie przypominam sobie podobnej sytuacji. Otóż Gabriel Knight otrzymał dwa sequela. Co ciekawe, wszystkie trzy części reprezentowały zupełnie inny styl, idąc niejako z duchem czasu. O ile pierwsza jest dla mnie pixelartowym dziełem sztuki, o tyle w drugiej pojawiły się prawdziwe sekwencje wideo, trzecia zaś przeniosła Knighta w świat 3D.

Gabriel Knight: Sins of the Fathers jest jak dobra książka czy film. Pomimo przechodzenia go wielokrotnie za każdym razem zapewnia niesamowitą przygodę. W 2014 roku na rynek trafiła odświeżona wersja z nową grafiką i dźwiękiem oraz kilkoma innymi zmianami. Pewnie zabrzmię jak stary zgred, ale dla mnie to już nie było to samo. Nic nie jest w stanie zastąpić prawdziwej sztuki, a za taką uważam właśnie oryginał z 1993 roku.



Prezentuje *Witkur*



"Welcome, Brother Crocodile. Please join the other celebrants."

SCENARIUSZ I RYSUNKI: ŚLEDZIU

# KDP



KOMIKS DLA PIXELA



Sześć lat temu ukazał się pierwszy numer magazynu **PIXEL**, a w nim plansza pod hasłem „**Komiks Dla Pixela**” autorstwa **Michała „Śledzia” Śledzińskiego**, jednego z najbardziej rozpoznawalnych współczesnych twórców komiksowych...

**KUP NA: [SHOP.PIXEL-MAGAZINE.COM](http://SHOP.PIXEL-MAGAZINE.COM)**



# LECIEĆ KU NIEBOM

**R**zadko piszę o symulatorach kosmicznych, ale to nie oznacza, że gatunek mnie nie fascynuje, a jedynie to, że jestem jego skromnym obserwatorem. W czasach, gdy grałem w X-Winga czy drugiego Wing Commandera, nikt nie podejrzewał, że w przyszłości wyewoluują z tych gier szacowni liderzy elektronicznej rozrywki.

Ośmiobitowe tytuły mnożące światy jak kryształki cukru, jak choćby Elite czy osadzone na ziemi rycerskie The Lords of Midnight, nigdy mnie nie fascynowały, bo jaką przyjemność może stanowić podróżowanie po setkach identycznych miejsc? X-Wing wprowadził ciekawy element, czyli filmiki – dla ich zobaczenia grałem, dla chłonięcia wzrokiem grafiki, jakiej wcześniej na pececie nie widziałem, i usłyszenia na moim Sound Blasterze nieznanych odgłosów. Wystawne, aktorskie części Wing Commandera też się do tego ograniczały. Wyznaczały medialne standardy FMV, tworzyły niespotykany rozgłos dla gier wideo, ale jako symulatory nie były niczym specjalnym. Potem o gatunku na kilka lat ucichło.

O tym, jak symulatory zaczęły się odradzać w nowej formule, opowiada Piotr Pieńkowski w artykule zamieszczonym w Credits. Kilka numerów temu pisaliśmy o Elite Dangerous i jeszcze będziemy pisać, gdy tylko pojawi się dodatek umożliwiający poruszanie się po planetach. W Star Citizen to już jest i gdy ogląda się filmiki, na przykład gdy ktoś stoi sobie na tarasie, patrzy na panoramę futurystycznego miasta, za którym zachodzi słońce, trudno o bardziej urzekające widoki. Zresztą cała gra wygląda tak olśniewająco, że konkurenci

# P.

mogą tylko zazdrościć. Gdy grasowałem po Los Angeles, Chris Roberts miał już na koncie ubierane ponad 200 milionów dolarów i skupiał uwagę całego świata. Byłem ciekaw, jak gospodaruje, więc podjechałem do siedziby Cloud Imperium Games. Położona jest obok przelotówki w stojącym w zaułku niewielkim pawilonie – już chyba Pong powstawał w większym. Było południe, dzień powszedni, a wszystko zamknięte na trzy spusty. No cóż, nie widać tu było nie tyle nawet dwustu milionów, co choćby jednego. Nikt by się nie domyślił, że pracuje tu wielki Chris Roberts. A może działa zdalnie, a ten pawilon to tylko rejestracyjny wymóg firmy?

Samego Chrisa spotkałem na gamescomie, gdzie był zapracowany przygotowaniem prezentacji dla wspierających, więc wyszedł z targowej kanciapy tylko na moment, żeby się przywitać i zapoznać do zdjęcia. Wydał mi się bardzo miłym człowiekiem, mniej gwiazdorskim niż w latach dziewięćdziesiątych, gdy po hali Olympii na ECTS kroczył niczym młody bóg rozdający uśmiechy spragnionemu tłumowi. Internetowe trolle nazywają go scammerem, bo za setki milionów dolarów robi grę, której wciąż nie skończył. Gracze wydają nie tylko te 50 dolarów na początkowy pojazd w Star Citizen, ale w ślad za tym idą też kolejne wydatki. Jeden ze znajomych wpompował w ten interes już półtora tysiąca złotych, przy czym żadnej kolekcjonerki z posążkiem w zamian nie dostał, a jedynie garść cyfrowych fantów potrzebnych do sprawnego fruwanania.

Czekamy teraz na odpowiedź Davida Brabena, zapowiadającego, że Elite Dangerous będzie kontynuowany aż do jego śmierci. To dwa wielkie słupy milowe elektronicznej rozrywki i nawet nie będąc pilotem kosmicznych pojazdów, interesuję się ich rozwojem. Wam też polecam przyglądać się wiosną premierze Elite Dangerous: Odyssey. W zwiastunie widać strzelaninę na powierzchni jednej z miliona planet z uniwersum Brabena. Potem jeszcze tylko dodać miasta i możliwość odwiedzania w nich barów oraz klubów uciech i wszechświat będzie kompletny!

A my spotykamy się ponownie 1 kwietnia. Tym razem już bez przestojów i chmur na horyzoncie lecimy ku przyszłości. ■





**PIXEL**  
KULTURALNA STRONA WIEŻY

**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, Jacek Marczewski, Łukasz Michalik, Dariusz J. Michalski, Piotr Pienkowski, Piotr Pocztarek, Paweł Schreiber, Piotr Stypka, Michał Śledziński, Aleksy Uchański, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdancewicz, Piotr Żymelka

**Oficer dyżurny**

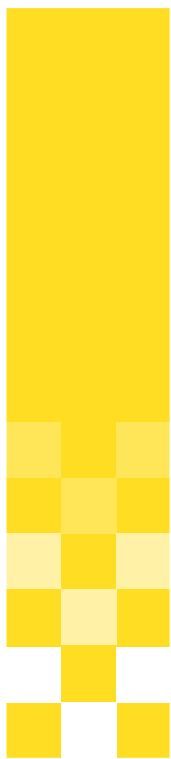
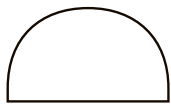
Wolf  
**Opieka graficzna**  
Łukasz Szczepanowski  
**Korekta i redakcja**  
Marek Kowalik  
**Prenumerata**  
Marlena Kwiatkowska  
hello@pixel-magazine.com

**Wydawca**

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

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

Zajrzyjcie do naszego sklepu shop.pixel-magazine.com. Pojawiają się nowe koszulki i „Komiks Dla Pixela”!



6-28

**LOADING**

6. Autofire • 10. Indykarium  
14. Vive VR Corner • 16. RetroExpress  
18. Pixel Kids 20. Rok 2020 i co dalej?

29-44

**PLAY THE GAME**

30. Little Nightmares II • 32. The Medium  
34. Encodya • 35. Ys IX: Monstrum Nox • 36. Persona 5: Strikers  
37. Valheim • 38. Lost Angel • 39. Startopia • 40. Hitman III  
42. Scott Pilgrim vs. The World • 43. Everspace 2  
44. I am Robot

45-72

**HALL OF FAME**

46. Najlepsza Gra na Świecie: Eternam  
52. Warcade – jak narodziła się era automatów w Warszawie  
60. Historia Quest for Glory  
68. Psychonauts of Double Fine

73-94

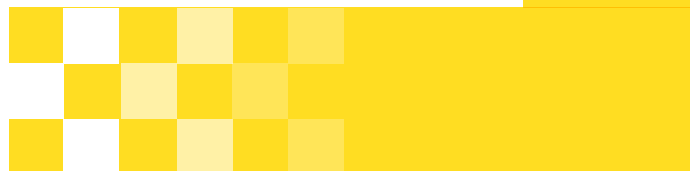
**SECRET LEVEL**

74. Planszówki i gry wideo  
80. Historia wirtualnej rzeczywistości  
86. Kosmiczny billboard • 88. Sidequest  
94. Felieton Śledzia

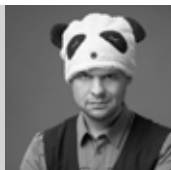
95-122

**CREDITS**

96. Biblioteki w grach • 103. Felieton Łukasza Orbitowskiego • 104. Wirtualny Arnold Schwarzenegger  
111. Felieton Gawrona • 112. Peryferia galaktyki  
118. Felieton Alexa • 120. Felieton Borka  
123. Exit Plan Games i Bang-On Balls: Chronicles



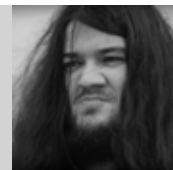
**MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI**



**MARCIN BORKOWSKI**



**MICHAŁ ZDANCEWICZ**



Czy to nie dziwne, że żyjemy w świecie, w którym jest za dużo filmów, książek, seriali i gier – a mimo to oglądamy coś trzydziesty raz, ciągle przechodzimy ulubioną grę i najbardziej chcemy oglądać seriale z serwisu Disney+, który jeszcze nie jest dostępny w Polsce?

Jednemu z recenzentów PDZWT początek gry skojarzył się z uchem znajdowanym przez Jeffreya Beaumonta na początku „Blue Velvet”. Moim punktem wyjścia było raczej „Powiększenie” Antoniego, ale obejrzałem film Lynch'a ponownie z dużą przyjemnością.

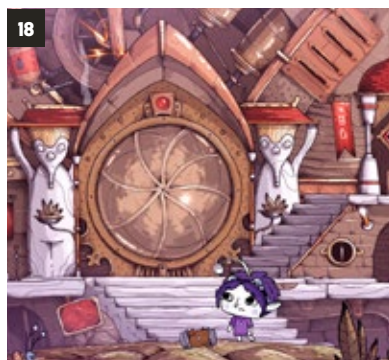
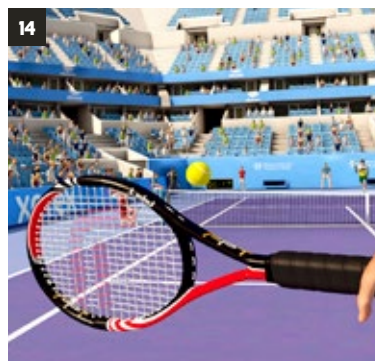
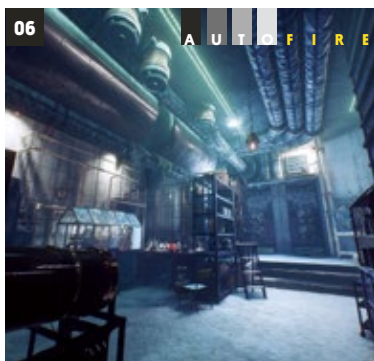
Krótko – tak, trailer do nowego „Mortal Kombat” wygląda strasznie odmłodzająco, dziecinnie i jest to totalna gra na nostalgii. Niczego innego się nie spodziewałem i myślę, że wy też nie powinniście. Poza tym nie oszukujmy się – takie nerdy jak my i tak pójdą to obejrzeć.

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

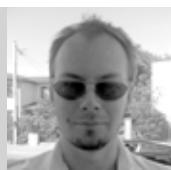
Blog redaktorów Pixela, na którym publikujemy artykuły, opinie i newsy. Codziennie świeża dawka elektronicznej rozrywki!

## LOADING

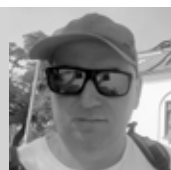
W CZASIE PANDEMII POJAWIŁA SIĘ CAŁA FAŁA  
KULTURY DOSTĘPNEJ ZA GROSZE LUB ZA DARMO  
– BYLE DOTRZEĆ DO ODBIORCY, OD KTÓREGO  
ARTYSTA ZOSTAŁ NAGLE ODCIĘTY.



**PIOTR  
POCZTAREK**



**PAWEŁ  
GAWLIKOWSKI**



**PIOTR  
MAŃKOWSKI**

Słaba dostępność konsol nowej generacji może potrwać jeszcze wiele miesięcy, a szaleństwo ogarnia spragnionych klientów i Januszów Biznesu, chcących zarobić nawet na odstąpieniu rezerwacji choćby stówkę. A ja... gram na PS3. Perełki typu Brothers czy Catherine nic się nie zestarzały.

Jeżeli lubicie azjatycką odmianę horroru – koniecznie odpalcie „Sweet Home”, najnowszą koreańską produkcję na Netflixie. Egzotyczna zbieranina mieszkańców apartamentowca zmagająca się z monstrami rodem z najgorszych koszmarów. Miks „Mgły” z „Resident Evil”, gdzie historie bohaterów potrafią naprawdę zaskoczyć.

Spielberg kręci „Arkę”, Carpenter „Uciekłę z Nowego Jorku”, Landis „Amerykańskiego wilkołaka w Londynie”, Dante „Skowyt”, Cronenberg „Skanerów”, a Gilliam „Bandytów czasu”. Tak, to się działo czterdzieści lat temu. Nawet gdyby nie było pandemii, to i tak nie ma tutaj o czym gadać: moje kino umarło lata temu.



**PIXEL  
WYWIAD**

# SŁOWIANIE

## TAJEMNICE NAZISTÓW I ODKRYWANIE PRZESZŁOŚCI

Z *Bogdanem Graczykiem*, game directorem Paradise Lost, rozmawia Marcin M. Granat.



✚ Bogdan Graczyk, zanim zaczął prace nad Paradise Lost, związany był z Techlandem oraz T-Bullem. Poza byciem projektantem gier jest również pisarzem, scenarzystą, dramatopisarzem, reżyserem i szermierzem.

✚ Dzień zasiedlenia bunkra przez nazistów był jednocześnie dniem wybuchu powstania, w wyniku którego Polakom udało się go przejąć.

**P** Paradise Lost jest waszą pierwszą produkcją? Tak, to jest nasz debiut jako studia PolyAmorous.

**P** Od kiedy trwają prace nad grą? Preprodukcja, eksploracja różnych tematów i poszukiwanie wydawcy zaczęły się około trzy i pół roku temu. Ja natomiast dołączyłem do projektu dwa lata temu, od tego też czasu trwają intensywne prace. Wszystko przyspieszyło, gdy pojawiło się All in! Games [obecny wydawca gry - przyp. red.].

**P** Czyli wszystko zaczęło się jeszcze przed pandemią COVID-19.

Tak, natomiast finiszowaliśmy już w warunkach covidowych, gdy musieliśmy wszystko składać zdalnie. Zaczynaliśmy jednak w czasach, gdy wszyscy siedzieliśmy w jednym miejscu i mogliśmy rozmawiać twarzą w twarz, bez maseczek.

**P** Przypuszczam, że wielu odbiorców patrząc na tytuł gry, ma skojarzenia z poematem epickim Johna Milтона pod tytułem „Raj utracony”. Czy celowo chcieliście nawiązać do tego dzieła?

Tu absolutnie nie ma przypadku. Poemat Milтона jest jedną z fundamentalnych inspiracji dla naszego projektu. Miltonowski duch czuwał nad nami na każdym poziomie prac nad grą i chcieliśmy go tam przemycić.

**P** Odniosłem też wrażenie, że rzeczywistość przedstawiona w Paradise Lost przypomina BioShocka – zamknięty świat imitujący normalne warunki, próba kreacji utopii. Czy to uniwersum wpłynęło na waszą wizję gry? Pewnie tak, poza tym utopie są fajną kanwą do opowiadania interesujących historii. W naszej utopii ważne było to, żeby ją bardzo mocno zakorzenić w prawdziwej historii. Spędziliśmy dużo czasu nad tym, aby wymyślić zasady tego świata, by był on jak najbardziej wiarygodny. Na Dolnym Śląsku można znaleźć podziemny kompleks będący pozostałością tak zwanego Projektu Riese. Zaczęto go budować w 1943 roku, a jego przeznaczenie do dziś nie jest jednak do końca znane. Był on dość duży, by umożliwić wjazd pod ziemię pociągom!



Popchnęliśmy trochę tę fantazję, zadając sobie pytanie, co by było, gdyby wojna nie skończyła się w 1945 roku, co by było, gdyby ta technologia się rozwijała, a naziści mieli możliwość skoku technologicznego, który nie byłby ograniczony moralnością czy etyką. I z tego powstała podróż w stronę upiornego raj, który próbowali dla siebie zbudować, ale im się to nie udało i teraz oczyma dwunastoletniego, niewinnego chłopca odtwarzamy tę historię.

**P** Inspiracja Projektem Riese pojawia się też w przygotowywanej przez Atomic Wolf strzelance, więc to faktycznie nośny temat. Ale tam w przeciwieństwie do waszej gry nie ma historii alternatywnej. W Paradise Lost mamy nazistów i słowiański ruch oporu, lecz bunkier, po którym się przemieszczamy, jest pusty. Czy skoro wojna się nie skończyła, to nie powinni tam rządzić naziści? Czy możecie coś zdradzić na ten temat? Gra rozpoczyna się w latach osiemdziesiątych ubiegłego wieku i jest to historia Szymona, który musi funkcjonować w świecie będącym postnuklearnym pustkowiem. Żyje sam ze swoją matką, która go przed tym światem chroni. Gdy ona umiera, chłopiec zostaje skonfrontowany z koniecznością odpowiedzi na pytania, co ze sobą począć i skąd właściwie wziął się na tym świecie. Poszukiwania odpowiedzi prowadzą go do wspomnianego bunkra. Tam obserwuje wydarzenia sprzed dwudziestu lat, czyli z czasów młodości jego matki. Odpowiedź na pytanie, co stało się z nazistami, tajemnica związana z wybuchem powstania oraz tym, jak Polacy przejęli ten bunkier, tworzy główną oś fabularną opowieści sprzed dwudziestu lat. Częścią zabawy będzie właśnie składanie tej historii w całość. Szymon będzie w bunkrze znajdował swego rodzaju „czarne skrzynki”, które pozwalają odtwarzać zapisy danych wydarzeń i sytuacji krytycznych.

**P** Czy Paradise Lost będzie mieć kilka zakończeń w zależności od tego, czy gracz będzie lub nie będzie korzystać z nazistowskiej technologii? Zakończeń jest kilka. Dylemat, który mieli Polacy ukazani w grze, polegający na tym, co zrobić z tą technologią i czy można w dobrej sprawie używać złych środków, to jest też po części dylemat Szymona. Poznaje on w bunkrze Ewę i komunikuje się z nią za pośrednictwem tej technologii. Ich relacja będzie go z nią konfrontowała. Wykorzystanie jej dla swojej wygody będzie miało wpływ na jego więź z Ewą. Od wyborów dialogowych i tego, co robimy w grze, będzie zależeć dynamika ich relacji.

**P** W Paradise Lost protagonistą jest młody chłopak. Zdarzało się to w grach wideo, jak Commander Keen czy Among the Sleep, ale to nadal rzadkość. Skąd pomysł na takiego bohatera? Ponieważ wiedzieliśmy, że ważną częścią gry będzie odkrywanie fragmentów przeszłości i składanie tego w całość, uznaliśmy więc, że z dramaturgicznego punktu widzenia obserwowanie tego zniszczonego świata, tego raj, utraconego oczyma niewinnego dziecka jest pod



względem emocji bardziej interesujące niż na przykład gra komandosem. Ponadto chcieliśmy pokazać kontrast pomiędzy małym chłopcem a przytłaczającym ogromem bunkra.

**P** W Paradise Lost widać elementy słowiańskie: symbole bogów Peruna czy Nemiza, słychać dawną kołysankę „Bajka iskierek”. Jak mocno chcecie podkreślić rolę elementów etnicznych w produkcji?

To ważny wątek. W grze jest postać Lucjana, który „obraził się” na dotychczasowych bogów i zaczął zgłębiać korzenie słowiańskości. W Paradise Lost przedstawiamy wycieczkę po tym, jak w ekstremalnych warunkach powstaje religia. Zwrot ku słowiańskim korzeniom pozwala Lucjanowi zjednoczyć ludzi. Zastanawiamy się, jak w takich warunkach religia pomaga, a w czym przeszkadza.

**P** Naziści też mieli swój system religijny, czy pojawi się on w grze?

To prawda, wątek nazistowskiego okultyzmu przewinie się w produkcji, lecz ważniejsze dla właściwej fabuły są wspomniane wątki słowiańskie.

**P** Nazwa waszego studia zdradza, że kochacie polygony. Grafika Paradise Lost stoi na światowym poziomie. Jakiego używacie silnika, jakie stosujecie zabiegi?

Pracujemy na Unrealu. Wygląd gry to przede wszystkim zasługa bardzo zdolnych artystów, z dyrektorem artystyczną Rianą Møller na czele. Dostaliśmy wcześniej koncept, żeby historii nadać ramy etapów żałoby i to jest wytyczną nie tylko dla fabuły, ale też jest kluczem wizualnym, który widać w projektach lokacji.

**P** Czy Paradise Lost ukaże się na PC, XOne i PS4 jeszcze w tym roku?

Tak, planujemy premierę w pierwszym kwartale 2021 roku. **L**

✚ Elementy słowiańskich wierzeń przejawiają się w grze równie często, co symbole III Rzeszy. Wszystkie mają uzasadnienie fabularne.



✚ Pomimo wielu niemieckich pozostałości najważniejsza będzie ich technologia. W prezentowanej Pixelowi rozgrywce padło związane z nią słowo „Gehirn” oznaczające „mózg”.

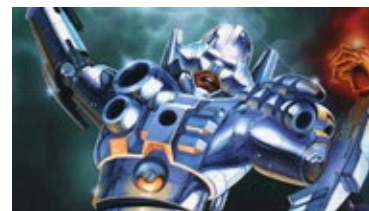


## Turricon Flashback Collection

**ZESTAW, KTÓRY POZWALA ZAGRAĆ W JEDNĄ Z NAJLEPSZYCH GIER ŚWIATA – TURRICANA II.** Jakiś czas temu fani serii Turricon dostali zapowiedź rarytasu – Turricon Anthology wydanego przez Strictly Limited Games, czyli dwóch pakietów zawierających gry z Amigi i szesnastobitowych konsol, w tym niewydane wersje (Director's Cut). Tymczasem na rynek trafił produkt przeznaczony dla mniej zapalonych fanów – Turricon Flashback Collection. W pakiecie znajdują się cztery emulowane odsłony gry – Turricon (1990) i Turricon II (1991) w wersji amigowej, Mega Turricon (Sega Mega Drive/Genesis, 1994) oraz Super Turricon (SNES, 1993). Od razu widać, że brakuje tu ostatniej części – Super Turricon II (SNES). To dziwna decyzja, przez którą pakiet jest po prostu niekompletny.

Ale zajmijmy się tym, co jest. Amigowy Turricon to najlepszy port powstałej oryginalnie na C64 platformowej strzelanki – niedostatki wczesnej grafiki rekompensuje doskonale udźwiękowanie. Turricon II: Final Fight to zdecydowanie najlepsza gra w całej serii – korzystająca z możliwości, jakie dawała Amiga, wciąż daje radę i zachwyca pamiętymi momentami. Warto zagrać dla samej muzyki Chrisa Huelsbecka! Mega Turricon to zmiana podejścia w stronę bardziej „konsolową” – amigowe labirynty powoli zastępuje tu nastawienie na czystą akcję (w 1993 roku wyszedł Turricon 3, jego okrojony graficznie port na Amigę; trochę go tu brakuje). Wreszcie Super Turricon – przedziwna hybryda nowych pomysłów i elementów znanych z Mega Turricana; niesławna z tego, że nie zmieściła się w deadline i na kartridżu – ewidentny jest brak ostatniego poziomu.

Co wnosi edycja na nowe konsole? Ułatwienia – zapis stanu gry i przycisk przewijania (przydatna rzecz, bo Turricany są bezlitosne). Emulacja CRT pozwala dostosować filtr udający kineskop do swoich preferencji, ale najlepszy efekt daje granie na przenośnym ekranie Nintendo Switch – telewizor HD/4K jest za duży na te piksele. Nowoczesne pady okazują się dużo lepsze niż



amigowy joystick. W menu każdej gry jest opcja „cheats”, ale znajduje się tam jedynie plik tekstowy opisujący, jak wbić kody na nieśmiertelność dla danego tytułu, co za lenistwo! Piraci się bardziej przykładali.

Pakiet fajnie pokazuje ewolucję serii. Od dość surowego Turricana do przeladowanych graficznie Mega i Super, czego szczytem był Super Turricon II. Ale jak już wspomniałem, akurat tej przedziwnej gry w antologii Flashback Collection nie znajdziemy. Nawet jej nie lubię, a i tak mnie to drażni. (MRW)

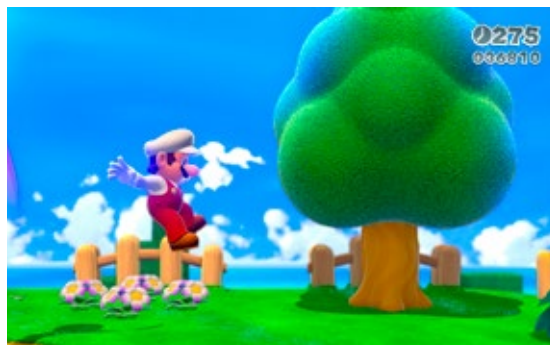
## Super Mario 3D World

**CELEBRACJA TRZYDZIEŚCIOLECIA MARIA DOBIEGA KOŃCA – NINTENDO WYDAŁO GRĘ WIĘCZĄCĄ OBCHODY ROCZNICY SWEJ NAJWIĘKSZEJ GWIAZDY. SUPER MARIO 3D WORLD W KOŃCU ZOSTAŁO WYDANE W WERSJI NA SWITCHA.**

Dla wielu, także dla mnie, była to gra, dla której należało posiadać WiiU – prawdziwy #System\_seller, wyjątkowa odsłona serii, tytuł pełen kontrastów, które powinny przeczyć jego istocie...

Przed wszystkim SM3DW to mariaż dwuwymiarowych korzeni franczyzy z trójwymiarowym środowiskiem. Charakter poszczególnych poziomów opiera się na ich pierwotnym koncepcie – choć korzystają tu i ówdzie z możliwości oferowanych przez trzeci wymiar, są w swej konstrukcji odpowiednikami tego, czego można doświadczyć w (New) Super Mario Bros.

Ta konotacja sięga zresztą dalej – Super Mario 3D World pożyczka ze swych płaskich odsłon także wymogi stawiane graczowi – rozgrywka ludzi go przystępnością, by po chwili rzucić wprost w wir zręcznościowych wyzwani, sięgając poziomu do tej pory nieoferowanego przez tę serię. Trójwymiarowy jump'n'run jest niemal stworzony dla fanów zręcznościowego skakania.



Charakter gry i jej świeże mechaniki nie kryją tego, że w znacznej mierze została stworzona, by cieszyć się nią w kooperacji. Czterech graczy jednocześnie, poziomy, które zaprojektowano tak, by wydatnić frajdę płynącą z takiej zabawy, tworzą niemal idealne pod tym względem Mario. Niemal, bo możliwość operowania kamerą wyłącznie przez hosta zabawy może być lekko frustrujące. Choć trudno wyobrazić sobie lepsze rozwiązanie przy takiej rozgrywce.

Kooperacja to jedna z cech, która wyróżnia tę edycję – switchowa wersja oprócz lokalnego, kanapowego, wspólnego grania umożliwia zabawę także z online'owymi przyjaciółmi. Choć raczej należałoby napisać „chciałaby umożliwiać”, obecnie bowiem rozgrywka w sieci jest obciążona znacznymi problemami, które mogą niemal całkowicie zniechęcić – opóźnienia dotyczą tu niemal każdego aspektu gry, w dużej mierze uniemożliwiając precyzyjne ruchy. Super Mario 3D World powinni się więc zainteresować raczej oddani fani zręcznościówek, posiadający spore doświadczenie oraz grono przyjaciół. Lokalnych.

Zabawne, ale to także jeden z najprzystępniejszych tytułów tego barwnego uniwersum, który jak żaden inny z Mariem w roli głównej nadaje się na rozpoczęcie przygody z tego typu rozgrywką. Zastosowano tu „mały” trik, dzięki któremu nawet osoby bez odpowiedniej zręczności będą mogły wspaniale spędzić czas. Wystarczy kilkakrotnie stracić życie na danym poziomie, by móc założyć specjalny kostium – strój Tanooki, po którym można poczuć się niczym nieśmiertelny Mario. Prawie, bo choć przeciwnicy przestają być straszni, to nadal można stracić życie, spadając w otchłan nicości (o co nieszczególnie trudno). Funkcjonalność ta może całkowicie ograbić wyjadaczy z przyjemności oferowanej przez grę, ale rodzicom i ich pociechom podarować nieskończone pokłady radości. Cóż, Nintendo godnie kończy świętowanie rocznicy najnamienitszego bohatera gier wideo, oferując tytuł, który choć nie powinien, zadowoli każdego fana zręcznościowej rozrywki. Tym bardziej że to niejedyna gra znajdująca się w pakiecie/na kartridżu. Bowser's Fury to zupełnie nowe, odmienne tchnienie skierowane w barwne uniwersum Mario & Co. Wspaniała gra, która wydaje się żywcem czerpać z Mario Odyssey, nawiązując do korzeni, by zaferować zupełnie inną, sandboksową rozgrywkę. Zew przyszłości, eksperyment czy po prostu bardzo dobra gra? Najwyraźniej to wszystko i znacznie, znacznie więcej. (MM)

VAMPIRE  
THE MASQUERADE  
SHADOWS OF  
NEW YORK

SERIAL  
CLEANERS

VAMPIRE  
THE MASQUERADE  
COTERIES OF NEW YORK



## DRAW\_DISTANCE

Ile osób potrzeba, żeby stworzyć grę? Może być jedna, dziesięć, sto, a nawet tysiąc. Zależy od skali projektu, długości produkcji, oczekiwań sprzedażowych i wielu innych czynników. W produkcję i promowanie Serial Cleaners jest zaangażowanych 30 osób. Pierwszą część stworzył o połowę mniejszy zespół, a przy obu grach spod znaku Vampire: The Masquerade, czyli Coteries of New York i Shadows of New York pracowało pełną parą około dziesięciu devów i drugie tyle wspomagających.

To największy projekt w historii Draw Distance. Wierzymy, że dowieziemy jakość dzięki zespołowi składającemu się nie tylko z „wychowanków”, ale również osób dysponujących wieloletnim doświadczeniem w gamedevie, które dołączyły do nas z wielu polskich firm produkujących gry.

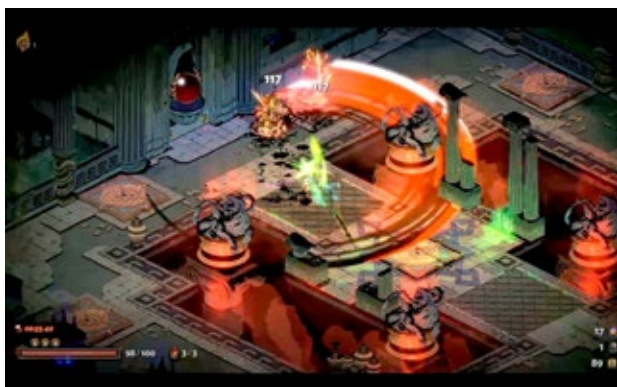
Dzięki przejściu w 3D projektujemy wielopoziomowe mapy. Rozwijamy sztuczną inteligencję policjantów. Wprowadzamy większą różnorodność przeciwników. Przedstawiamy czterech grywalnych bohaterów, dysponujących zróżnicowanymi umiejętnościami. Wszystko po to, żeby stworzyć coś więcej niż prosty sequel.

# INDYKARTIUM

Borek



## INDYK NAGRADZANY



Mamy już za sobą wyniki pierwszych przeglądów i podsumowań 2020 roku oraz przyznawanych nagród – jak dotąd indyki to margines. Jedyny przewijający się tytuł (a i to w odseparowanej od reszty stawki kategorii „gry indyckie”) to Hades (indyk: Supergiant Games, PC, Mac, Switch). Z pozostałych tytułów od biedy do indyków można zaliczyć twórców Among Us (InnerSloth) i Fall Guys (Mediatonic). Jeszcze Phasmophobia (indyk: Kinetic Games, PC) się przebiła, ale też w kategorii, w której pozaindycka konkurencja jest zwykle niewielka.

### THE GAME AWARDS



Jedna z najpoważniejszych nagród, więc od niej zacznę – chociaż nie bardzo mam o czym pisać, bo co najważniejsze, napisałem już wyżej. Najlepszy indyk: Hades. To chyba będzie ich rok. Nie przepadam za grami wychodzącymi najpierw w wersji Early Access, bo, po pierwsze, po kilku iteracjach i zmianach silnika i mechanik zwyczajnie mam ich dosyć (oczywiście o ile grałem

albo oglądałem), po drugie, w trzech przypadkach na cztery wczesny dostęp to próba ukrycia faktu, że gra jest nieskończona i nigdy skończona nie będzie. Hades to jeden z chwalebnych przykładów, że dzięki pomocy fanów grę można rozbudować, dopieścić, skończyć i do nieba sięgnąć po laury. Triple-I. Najlepszy debiut: Phasmophobia, na razie też wczesny dostęp, ale to nie jest kot w worku, bo już naprawdę jest w co grać.

Nasz Carrion (indyk: Phobia Game Studio) miał dwie nominacje (najlepsza gra indycka i najlepszy debiut), ale niestety musiał obejść się smakiem.



### STEAM AWARDS 2020

Nie było wyróżnionej kategorii indyckiej i właściwie nie ma wśród nagrodzonych ani jednego tytułu od twórców niezależnych. Ten brak produkcji indyckich było mocno widać już na etapie nominacji, ostateczne wyniki tylko go potwierdziły. Bardzo naciągając rzeczywistość, można by do indyków zaliczyć Mediatonic (Fall Guys: Ultimate Knockout, zwycięzca kategorii Better with Friends), ale wystarczy zajrzeć na ich stronę, by przeczytać, że są „największym w UK studium niezależnym”. To otwiera pole do dyskusji nad logicznym paradoksem – czy największy indyk ciągle klasyfikuje się jako indyk, czy z automatu wypada z tej kategorii?

### 38. GOLDEN JOYSTICK AWARDS

Znowu Hades, z dwiema nagrodami: najlepszy indyk i tytuł wybrany przez krytyków. Ta druga chyba nawet wartościowsza, bo nie da się ukryć, że konkurencja ze strony tytułów AAA była w tym roku bardzo silna i to, że wygrywały we wszystkich kategoriach ogólnych, trudno uznać za nieuzasadnione.

### CEEGA

Dla odmiany wśród zwycięzców CEEGA indyki dominują, ale to zapewne pochodna nieco innego etapu rozwoju rynku w naszej części świata (potencjalne duże konsolidacje jeszcze ciągle przed nami) i faktu, że poza Bloopem duże studia w okolicy nie miały żadnych premier w odpowiednim okienku czasowym. Za rok sytuacja może wyglądać zupełnie inaczej. Amanita Design zgarnęła nagrody za stronę wizualną (gra: Creaks) i najlepszą grę mobilną (gra: Pilgrims), Yaga (indyk: Breadcrumbs Interactive) dostała nagrodę



za dźwięk, Carrion zdobył nagrodę za projekt gry, a wspomiane w majowym indykarium No one lives under the lighthouse (indyk: Sowoke Entertainment Bureau) zostało uznane za ukryty klejnot tego roku. Kilka nagród poszło do większych studiów, więc nie będę ich wymieniał.

## PIXEL AWARDS



**O polskich finalistach pisałem dwa numery temu, teraz o zwycięzcach, niezależnie od tego, skąd pochodzą.** Z przyczyn regulaminowych na liście same indyki – tych co większych przenosimy do osobnej kategorii. Najlepsza grafika: TOHU (indyk: Fireart Games), najlepszy dźwięk: Blood will be Spilled (indyk: Doublequote Studio), najlepszy projekt: The Unholy Society (indyk: Cat-astrophe Games), najlepsza rozgrywka: The Riftbreaker (indyk: Exor Studios), najlepsza gra na urządzenia mobilne: Nature Matters – a Journey to Save the Planet (indyk: Digital Melody Games), najlepsza gra VR: Paper Beast (indyk: Pixel Reef), Big Bang!: TOHU, Indie Grand Prix: Lost Words: Beyond The Page (indyk: Sketchbook Games), Retro Roots: Eldest Souls (indyk: Fallen Flag Studio/United Label), Warsaw Excellence: Soldat 2 (indyk: Transhuman Design).

## INDIEDB

**Domknę te przydługie listy wynikami z indieDB. Nagrody są podzielone na dwie grupy. W głosowaniu graczy trzy pierwsze miejsca przypadły kolejno HYPERCHARGE: Unboxed (indyk: Digital Cybercherries, PC, Switch), Hydroner (indyk: Foulball Hangover, PC) i She Will Punish Them (indyk: L2 Games, PC). Hades i Among Us – rządzące w innych zestawieniach – tutaj tuż za podium.** W drugiej grupie są gry wybrane przez zespół redakcyjny. Oprócz tytułów nagradzanych już gdzieś indziej pojawiają się Holdfast: Nations At War (indyk: Anvil Game Studios) jako najlepsza gra wieloosobowa, The Pedestrian (indyk: Skookum Arts) jako najbardziej kreatywna, Necrobarista (indyk: Route 59) za Best Art Direction, Into the Radius (indyk: CM Games) jako najlepszy VR, Disc Room (indyk: Terri, Dose, Kitty, JW) z najlepszą rozgrywką i Coffee Talk (indyk: Toge Productions) za najlepszą narrację.

Zauważyliście, że każda z tych list indyckich nagród jest niemal zupełnie inna? Widziałem jeszcze kilka innych, drobniejszych zestawień i na nich też tytuły się nie powtarzały. Niektóre z tych gier już w Indykarium gościły, inne recenzowaliśmy w Pixelu, a niektóre przegapiłem i widzę pierwszy raz. Powymieniałem je celowo, bo ten brak tytułów dominujących (poza jednym) jest dość symptomatyczny. Po pierwsze, gier wychodzi tyle, że nie sposób przyjrzeć się wszystkim, po drugie, taki to był rok, że poza Hadesem żaden indycki tytuł nie przebił się



na większą skalę do świadomości graczy. Mamy więc Hades na podium, a potem mnóstwo drobnic – przy czym to wcale nie są złe gry, po prostu żadna nie okazała się znacząco lepsza albo wystarczająco szczęśliwsza od konkurencji, żeby osiągnąć masę krytyczną, przy której zaczyna przybywać graczy w efekcie kuli śniegowej. I stąd ich lista wygląda jak książka telefoniczna.

A kiedy już się zdawało, że minął rok i nie będziemy się cofać w czasie, zeszłoroczny wszechtriumfator Disco Elysium zdobył kolejną nagrodę – Gra Roku na Maca. To pokłosie późniejszej premiery wersji na komputery Apple (wersja PC wyszła w październiku 2019 roku i zdominowała zeszłoroczne podsumowania, wersja MacOS wyszła w kwietniu 2020 roku i się do nich nie załapała).

## PASZPORTY POLITYKI



**W tym roku w kategorii Digital Culture chyba po raz pierwszy nominowano wyłącznie twórców gier, zwykle trafiali się również artyści korzystający z innych środków wyrazu.** O wszystkich trzech tytułach związanych z nominacjami wspominałem przy różnych okazjach w Pixelu: Werewolf: The Apocalypse – Heart of the Forest (indyk: Different Tales, PC, Mac, Linux, Switch), Metamorphosis (indyk: Ovid Works, PC, PS4, XOne, Switch) i Ghostrunner (One More Level, PC, PS4, PS5, XOne, Switch). Dwa tytuły mocno indyckie, trzeci niezależny artystycznie, ale spółka giełdowa, więc indycko dyskusyjny (ale nie ukrywajmy, że miodny). Wygrało Different Tales.

## INKLE EPIC MEGAGRANT

**Ink to taki opensource'owy interpreter języka skryptowego do pisania gier – ukierunkowany na interaktywne historie, ale powstały w nim takie gry jak Heaven's Vault czy 80 Days (wydane przez Inkle Studios – zbieżność nazw nieprzypadkowa, bo ink to ich własne narzędzie).**

Nie chodzi więc o trywialne wyświetlanie kombinacji tekstu i obrazków, można dużo więcej (choć żeby zrobić samodzielną grę, trzeba użyć inka i jakiejś gotowej platformy, najlepiej Unity, równocześnie). Pod koniec listopada Inkle Studios ogłosiło, że otrzymali MegaGranta z Epica – czyli pieniądze na rozwój silnika. Na MegaGranty poszło już podobno ponad 60 milionów dolarów, dzieli się na ponad tysiąc odbiorców, ale to ciągle ładne kwoty dla tych, którzy się załapali. Nieraz już pisałem, że nie jestem naiwny i nie mam wątpliwości, że Epic wydaje te pieniądze jako inwestycję pod własne, przyszłe zyski, ale podoba mi się, jak to robią.

A skoro o Epicu mowa: Apple uruchomiło program dla małych deweloperów, w którym firmy mające poniżej miliona dolarów obrotu mogą się ubiegać o zmniejszenie do 15 procent prowizji w App Store. Dlaczego piszę o tym à propos Epica? Bo jestem przekonany, że to echo procesu wytoczonego przez niego wiosną zeszłego roku. Znowu – naiwny nie jestem, ale Epic punktuje.

# INDYKARTIUM



*There were echoes, then they were gone too.*

## HEAVEN'S VAULT

Wspominam o Inkle Studios, a właśnie się dowiedziałem, że Heaven's Vault wyjdzie na Switcha. Przyjemna gra, więc miło z jej strony. Recenzowaliśmy ją w Pixelu #48.

## BABUSHKA\_RUNNER



Imprezy odwołane, jamy się nie odbywają, ale Warsaw Film School Game Jam VI w wersji online był – i to całkiem udany. Trzydzieści dwa projekty dociągnięte do końca to niezły wynik. Temat: Cyberfunk, tak niejednoznaczny i pojemny, że można było puścić wodze fantazji. I puszczono! Wygrały Babushka Runner i Disco Dwarf, oba do znalezienia na itch.io.

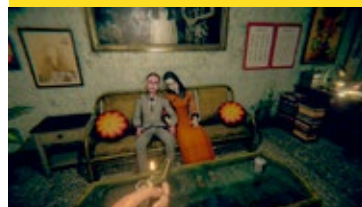
Pisałem we wrześniu 2019 roku o El Hijo, że się ładnie zapowiada – w końcu wyszło i większość z dwudziestu dwóch recenzji jest pozytywna, ale na sukces komercyjny nie wygląda. Sprzedaż można w przybliżeniu szacować jako pięćdziesiąt razy liczba recenzji, czyli mówimy o góra tysiącach sztuk, to nie są kwoty pozwalające na utrzymanie studia dłużej niż dwa–trzy miesiące. Chyba że GOG i Stadia, na których też można zagrać, znacząco zmieniają sytuację, ale wątpię. Polski opis na Steamie (dzisiaj: „gra polegająca na ukrywaniu spaghetti-westernów”) nie zachęca.

## HYPERCHARGE: UNBOXED

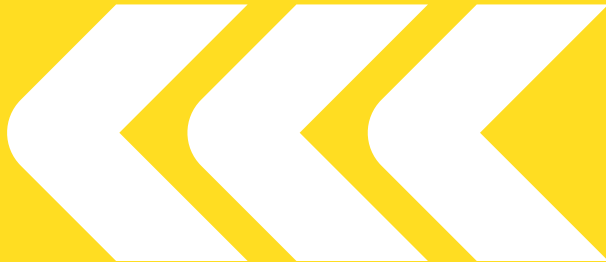


Widziałem gdzieś w okolicach premiery, ale zabawki były nie z mojej bajki, więc nie przyciągnęła mojej uwagi. A teraz wskoczyła mi przed oczy w wielkim stylu, wygrywając plebiscyt na indieDB. Trochę strzelanka, trochę tower defense, trochę Micro Machines, trochę Toy Story, trochę action figures, trochę niestety odwołuje się do klimatów obcych wśród dzieci PRL. Ale wystarczy popatrzeć na kilka minut rozgrywki i pojawiające się figurki, żeby zrozumieć, jaki może budzić ładunek nostalgii. A nawet jak nie budzi, to ma dobrą, szybką i dobrze przemyślaną rozgrywkę, więc ratuje się grywalnością i to w trybie jedno- i wieloosobowym. Indyk: Digital Cybercherries, PC, Switch.

## DEVOTION



Śledziłem, śledziłem trochę, przegapiłem, ale właśnie sobie przypomniałem. Pamiętacie Devotion od Red Candle Games? To ta tajemnicza gra, która po chińskich protestach wyleciała ze Steamu. W lecie studio wydało ją samodzielnie w limitowanej edycji pudełkowej. Miała się pojawić na GOG, ale 16 grudnia pojawił się tweet: „Po licznych listach od graczy zdecydowaliśmy się nie umieszczać gry w sklepie”. Cnotę stracić, rubla nie zarobić.



## HYDRONEER



Przeleciał zupełnie poza zasięgiem mojego radaru, gdyby nie wypłynął teraz wśród nagrodzonych, przegapiłbym całkiem. Ewidentne nawiązanie do „Gorączki złota” emitowanej na Discovery Channel – sandboks, w którym wypłukujemy złoto. Można kupować narzędzia, można budować kopalnię, w pewnym sensie nic nowego, ale bardzo solidna propozycja dla miłośników kombinowania i budowania. Kilkadziesiąt godzin rozgrywania i optymalizowania gwarantowane, nie umiem więcej oczekiwać od gry za trzy dychy. Indyk: Foulball Hangover, PC.

## SHAPIK: THE MOON QUEST



Prosta przygodówka z zagadkami logicznymi, miła dla oka i ucha, bardzo starannie zrobiona, we w miarę rozsądnej cenie jak na swoją długość. Jeden z tych bezpretensjonalnych tytułów, co to nie mają szans w konkursach na gry roku, ale dają wieczór przyjemnej zabawy. Indyk: Paul Podberezko, Daniil Naletov, Alexander Ahura, Haim Schnitzer (co robić, występują jako długa lista nazwisk), PC, Mac.



## MORBID: THE SEVEN ACOLYTES

Dla twardych miłośników klimatów soulsowych Morbid będzie zdecydowanie za łatwy, ale dla kogoś z umiejętnościami manualnymi w dolnej strefie stanów niskich szansa na dobrą zabawę. Misje, znajdzki, widok izometryczny, pikseloza, świat do poznania i tak dalej. Tylko poczekajcie na wyprzedaż, bo stosunek cena/jakość trochę z sufitu. Indyk: Still Running, PC.

## TYTUŁY, O KTÓRYCH NIE POWINIENEM PISAĆ

Co miesiąc trafiają się takie sytuacje – znajduję coś, co wygląda interesująco, kontaktuję się z autorami, fajni, sympatyczni ludzie, dostaję kody, a potem zaczynają się schody, bo jak już zagram, to mi się średnio podoba. Mam teraz takie trzy – After You (indyk: K148 Game Studio, PC), The Guise (indyk: Rasul Mono, PC) i Lancelot's Hangover: The Quest for the Holy Booze (indyk: Jean-Baptiste de Clerfayt, PC). Pierwsza – odrzuciły mnie łamany angielski i sztuczny poziom trudności, coś jak dzisiaj grać w Puzkę Pandory (kto widział stream albo film na YouTube, wie, o co chodzi). Chodzenie po kilku domach w poszukiwaniu tego obiektu, na którym trzeba kliknąć (nie ma żadnej sygnalizacji, więc w sumie trzeba cierpliwie klikać na wszystkim), po godzinie robi się zwyczajnie nudne.

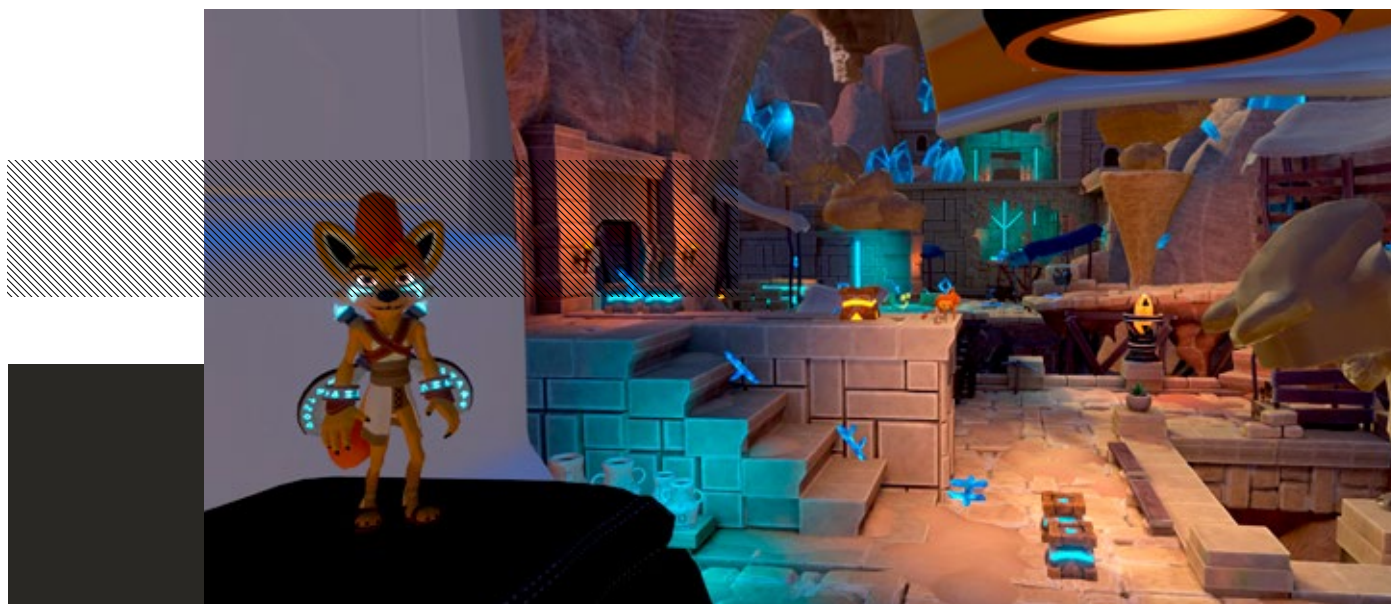


Druga – niby ma wszystko, jak trzeba, ale to po prostu kolejna platformówka z jakąś prościutką historią, starannie zrobiona, ale podobnych dziesiątki co miesiąc. Trzecia – kupiła mnie w pierwszej chwili nawiązaniem do klimatów The Procession to Calvary, o którym pisałem kilka miesięcy temu, dość zabawnie łączy średniowieczne klimaty ze współczesnym puszczaniem oka, ale tego klimatu starcza na uśmiech półgębkiem, nie na żywiołowy rechot, po pół godzinie czułem, że gram z obowiązk.

Czwarty tytuł, o którym nie powinienem. Psst, od 29 stycznia Pendrive znalezionej w trawie znajduje się na Steamie.

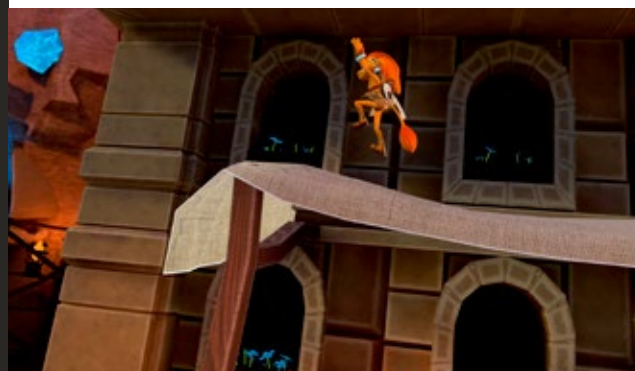


**GRY ZRĘCZNOŚCIOWE W WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI, CHOĆ PICHCONE Z PODOBNYCH SKŁADNIKÓW, NABIERAJĄ INNEGO, GŁĘBSZEGO SMAKU. Z OBSERWATORA WYDARZEŃ, ULOKOWANEGO BEZPIECZNIE ZA EKRANEM MONITORA, STAJEMY SIĘ BEZPOŚREDNIM UCZESTNIKIEM AKCJI. PODOBNIIE JAK W INNYCH GATUNKACH GIER W VR TAKŻE PRZY ZRĘCZNOŚCIÓWKACH NAJLEPIEJ SPRAWDZA SIĘ PROSTE, INTUICYJNE STEROWANIE.**



## VEN VR ADVENTURE

Jeśli ktoś szuka sympatycznej i dynamicznej platformówki na VR, to będzie ukontentowany. Ven jest małym wojowniczym zwierzątkiem, który musi uratować swój świat przed nieznanym wrogiem. Platformówki przyzwyczyły nas do oglądania bohatera z boku, natomiast tutaj spoglądamy na niego oraz jego przeciwników nieco z góry i pod kątem, niczym Guliwer na Liliputów. Do skoków w trójwymiarowym świecie trzeba się przyzwyczać, inna jest perspektywa, inne wycucie odległości. Nieobce będzie uczucie głębokiej frustracji, przynajmniej na początku, kiedy Ven raz po raz będzie wpadał w przepaść, bo o włos chybiłszy przy skoku. Znajdziemy tu natomiast wszystkie tradycyjne patenty platformowe jak zbieranie punktów, skok podczas skoku, skrzynie ze skarbami, skryte miejsca czy ponowne rozpoczynanie od checkpointu. Krainy, które przemierza Ven, są bajecznie kolorowe, a on sam jest bardzo przyjaznym towarzyszem przygód. Co i rusz zerka na nas jak psiak na swojego pana, potrafi też bić nam brawo przy co bardziej udanych sekwencjach zręcznościowych.



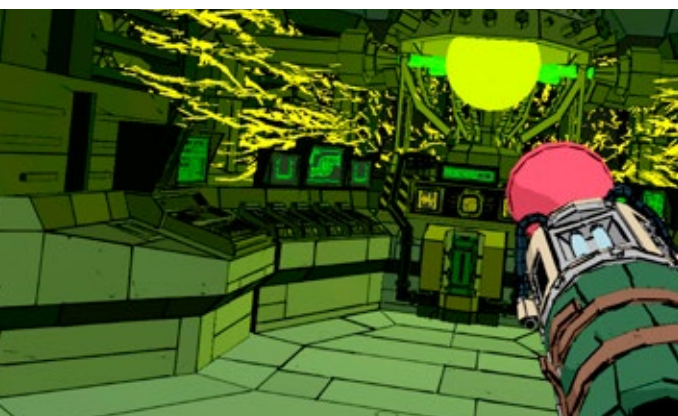
## PIXEL RIPPED 1995

Siła nostalgii do starych dobrych czasów jest ogromna, szczególnie gdy ktoś w rzeszonym 1995 roku był jeszcze piękny i młody. Koncepcja tego tytułu opiera się na pomysły gier w środku gry. Chyba że ktoś uznaje, że nasza fizyczna rzeczywistość jest faktycznie symulacją, to wtedy zagnieżdzenie jest potrójne. W ramach tej przygody co jakiś czas będziemy mogli pograć w stare tytuły – w salonie gier na automatach bądź w domu na konsoli – wszystko w świecie gry. Kto by przypuszczał, że pixel art sprawdzi się też w VR. Skoro jest to gra retro, jeszcze z Pixelem w nazwie, czego można tu nie lubić? Otóż jest jedna rzecz i na tym etapie rozwoju VR dotyczy wybranych produkcji, a polega na nieumiejętnym oprogramowaniu kontrolerów, tak jakby na świecie był tylko jeden ich rodzaj. Większość gier sobie z tym radzi, natomiast tutaj ekran powitalny wymaga od nas wycentrowania ekranu poprzez wciśnięcie określonego guzika. Na jednym typie kontrolera jest taki guzik, a na innym inny, choć pełniący tę samą funkcję. Etapu centrowania nie można pominąć, nawet jeśli nie ma takiej potrzeby, co też jest bez sensu. Problem rozwiążemy, samemu dłużej w przypisaniu funkcji kontrolerów w SteamVR albo wybierając gotowe ustawienia, gdy tylko ktoś ze społeczności Steama udostępni je na nasz sprzęt.



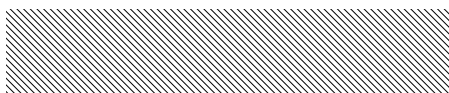
## FIRST PERSON TENNIS

Na szczęście nie trzeba wydzielać w domu przestrzeni wielkości kortu tenisowego, żeby rozegrać wirtualnego seta. Niemniej jako gra sportowa wymaga więcej wolnego miejsca niż większość tytułów VR. Jest ono niezbędne, aby móc swobodnie wymachiwać forehandem oraz backhandem, a przy okazji czegoś nie roztrzaskać. W First Person Tennis nie dobiegamy do piłek. Postać tenisisty automatycznie teleportowana jest tam, gdzie leci piłka odbita przez przeciwnika. Natomiast przymierzenie się i uderzenie jest bardzo podobne jak w prawdziwym tenisie. Potrzebny jest dobry zamach, wycucie czasu i celne trafienie piłki pod odpowiednim kątem. Realizm jest pogłębiany przez otoczenie w trakcie rozgrywki turniejowej – sędzia, chłopcy od piłek, trybuna pełna ludzi podrywających się z siedzeń po co ładniejszej wymianie, a także komentator sportowy, prawdziwy wujek dobra rada. Rzeczy, których na co dzień nie doświadczymy, wynajmując osiedlowy kort pod balonem. Do pełnego realizmu trochę jednak brakuje. Publika wstaje zbyt schematycznie, widać, że jest sztuczna, a piłka przypadkowo odbita w głowę chłopca do piłek przechodzi na wylot.



## YUPITERGRAD

To jest podręcznikowy przykład tytułu zręcznościowego, który bazując na pomysły prostym jak budowa cepa, jest w stanie wyczarować złożoną i wciągającą rozgrywkę. Jako kosmonauta i dumny reprezentant narodu zostałeś wyposażony w najnowocześniejszy sprzęt dostępny w komitecie kosmicznym. Znaczący dwie przepychaczki do zlewu na rozwijanych linach, wystrzelanych z urządzeń na rękach. Jedyna możliwość ruchu w dziwnej płataninie korytarzy bazy kosmicznej to doczepienie się przysawką do jakiejś odległej ściany lub sufitu i podciągnięcie się na linie. Brzmi absurdalnie łatwo, wiem, ale czasem wymaga niezłego główkowania i zręczności. Trzeba niełicho się nakombinować, żeby płynnie bujać się na linach niczym Spider-Man po Nowym Jorku. Gra wymaga dobrej koordynacji pracy obu rąk, wystrzeliania przepychaczek, regulowania na bieżąco długości każdej liny oraz ich odłączania w odpowiednim tempie. Doktorat z fizyki będzie dodatkowym atutem.

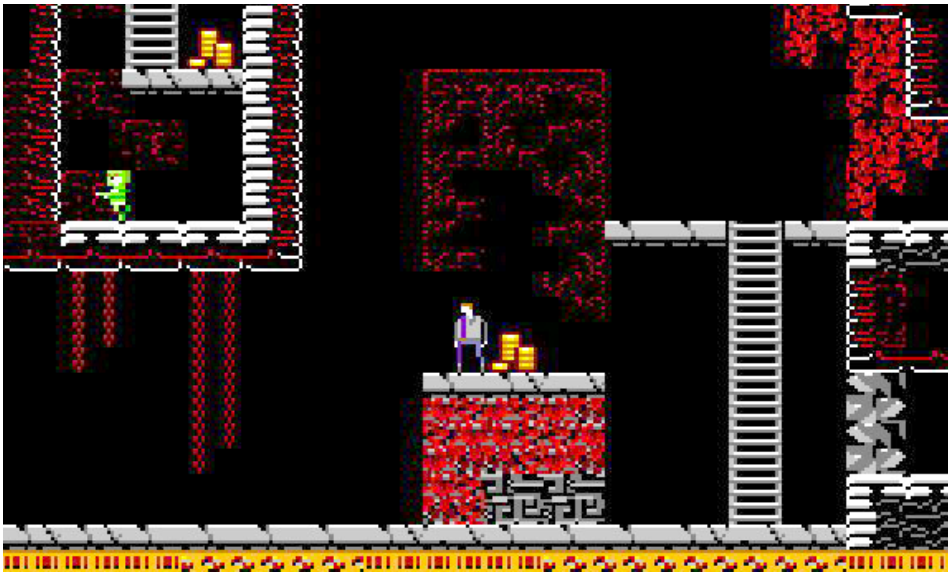




# RETRO EXPRESS

Choć konsole nowej generacji coraz śmielej prezentują swoje atuty, twórcy gier niemal codziennie udowadniają, że wiekowi przaprzodkowie PlayStation 5 i Xbox Series X wciąż są równie znakomitymi towarzyszami zabaw. Więcej dowodów na poparcie tej tezy możecie znaleźć na redakcyjnym blogu Pixelpost.

■ Bartłomiej Kluska



## Marsmare: Alienation

**MINILOP**

**ZX SPECTRUM**

TYM RAZEM KOSMICI PORWALI NIEWŁAŚCIWEGO CZŁOWIEKA. PRZETRANSPORTOWANY WBRĘW SWOJEJ WOLI DO LABORATORIUM NA MARSIE, NASZ BOHATER OBEZWŁADNIA JEDNEGO Z KIDNAPERÓW I UWALNIA SIĘ. TO JEDNAK DOPIERO POCZĄTEK JEGO DŁUGIEJ DROGI DO DOMU.

By uciec kosmitom, trzeba będzie najpierw zdobyć blaster, by likwidować porywaczy, a następnie pozbiierać kanistry z paliwem do kosmicznego statku oraz cenne kryształy (protagonista traktuje je zapewne

## Tower of Sorrow

**NEOFUTURISM**

**SEGA MASTER SYSTEM**

JEDNA Z NAJCIEKAWSZYCH W OSTATNICH CZASACH PRODUKCJI NA OŚMIObITOWĄ KONSOLĘ SEGI POWSTAŁA W KRAJU, KTÓRY WYCHOWAŁ SIĘ NA NINTENDOPODOBNYM PEGASUSIE.

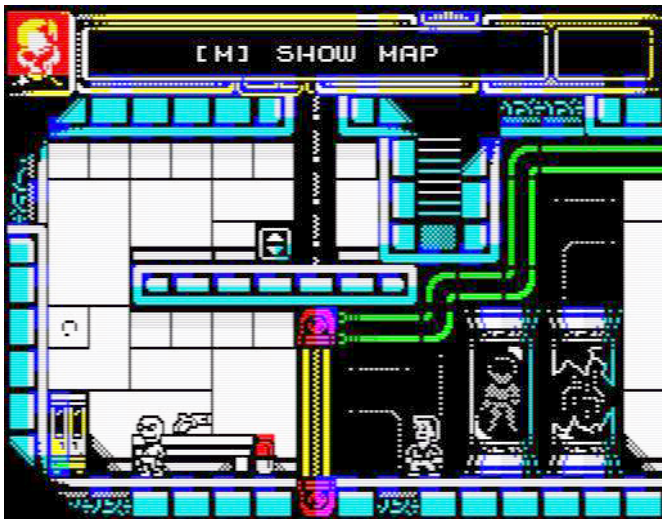
Ta polska platformowa perełka opowiada historię bohatera, którego rodzinę porwał i uwięził w tytułowym budynku tajemniczy potwór. Gracz rusza więc z misją ratunkową, przemierzając kolejne piętra wypełnione przeciwnikami i innymi śmiertelnie groźnymi przeszkodzajkami. Od razu dodajmy, że prawdopodobnie nie podoła zadaniu, choć autor udostępnił wersję gry z 99 żywotami do dyspozycji. Napisać bowiem, że Tower of Sorrow jest grą trudną, to nic nie napisać. Tu ginie się naprawdę często. Kto jednak gotów jest na krew (bohatera) oraz pot i tzy (własne), otrzyma wciągającą opowieść z budującą mroczny klimat oprawą audiowizualną, ciekawymi projektami poziomów, urozmaiceńiami takimi jak sklep, w którym można doposażyć naszego śmiałka na dalszą drogę, a także intrygującą fabułą, która przynosi zaskakujące rozstrzygnięcia w finale rozgrywki. Tak przynajmniej obiecuje autor. Recenzent Pixela, mimo starań, do tego momentu jeszcze nie dotarł i zaczyna podejrzewać, że nigdy nie dotrze.

✦ Aż trudno uwierzyć, że tak mroczna produkcja powstała w KiddEd, edytorze pozwalającym modyfikować... kreskówkową Alex Kidd in Miracle World.



**NA BLOGU PIXELPOST ZAMIEŚCILIŚMY WYWIAD Z AUTOREM TOWER OF SORROW, MICHAŁEM JAWORSKIM.**





jako rekompensatę za porwanie), by w finale tej awantury - bagatela - przejść UFO, które posłuży za środek transportu powrotnego. W trakcie swej przygody bohater zwiedzi pięknie narysowane zabudowania Marsa, a także powierzchnię Czerwonej Planety, gracze zaś wielokrotnie przyjdzie zachwycić się grafiką, animacją i muzyką, starannie zaprojektowanymi etapami i świetnym sterowaniem (bo cudowne intro zachwycało go przecież już na samym początku). Co ważne, atuty te ujęły również jurorów i publiczność ubiegłorocznego konkursu Yandex Retro Game Battle, w którym gra zasłużyła do zdobycia pierwszej nagrody.

✦ Że grafika jest prześliczna - to widać, ale nie pokażemy tu, jak pięknie animowane jest Marmare: Alienation. To po prostu trzeba zobaczyć na własne oczy.

## Twenty Four Hour Parsley People

**MINILOP**  
**ZX SPECTRUM**



O TYM, ŻE ZX SPECTRUM MA NOWEGO BOHATERA - PODRÓŻUJĄCEGO W CZASIE, POSZUKUJĄCEGO SKARBÓW I ZMAGAJĄCEGO SIĘ Z UZALEŻNIENIEM OD PIETRUSZKI KRÓLIKA AWANTURNIKA - PISALIŚMY W PIXELU #62, WYCHWALAJĄC GRĘ COCOA AND THE TIME MACHINE. TERAZ Z RADOŚCIĄ ODNOTOWUJEMY, ŻE KRÓLIK COCOA POWRÓCIŁ!

W sequele obrotny zwierzak postanawia odwiedzić Teslę, genialnego wynalazcę, którego eksperymenty z energią elektryczną mogą zapewnić zasilanie dla króliczego wehikułu czasu. To, co miało być biznesową wizytą, przeradza się jednak w ekspedycję ratunkową, jako że naukowiec porwali tajni agenci tajnych służb, którzy chcą wykorzystać jego wynalazki w sobie



✦ Królik Cocoa wyrasta na jednego z najciekawszych bohaterów gier na ZX Spectrum. A na pewno należy do tych najbardziej puszystych.

tylko znanych (ale na pewno niecnym) celach. By kontynuować podróż, Cocoa musi więc powstrzymać agentów i uwolnić słynnego badacza. Na domiar złego - jak pech, to pech! - w okolicy trwa akurat burza meteorytów, a spadające głązy mogą pozbawić królika życia. Cała ta zakręcona historia - podobnie jak część pierwsza - opowiedziana została w formie kolorowej komnatówki, pełnej nie tylko wyzwania natury zręcznościowej (skakanie po platformach, unikanie lub pacyfikowanie przeszkadzajek), ale i okraszona prostymi zagadkami przygodowymi. Do tego dwa początkowe epizody autorzy udostępnił całkowicie bezpłatnie, natomiast za trzeci, finalny, żądają bulwersująco niewielkich pieniędzy. Grać koniecznie! Król, tzn. królik, jest tylko jeden.

## Yoyo's Great Adventure

**RAFAL MIAZGA**  
**ZX SPECTRUM**

YOYO - JAJOWATY, ZAWSZE UŚMIECHNIĘTY I MACHAJĄCY RĘKOMA KUZYN DIZZY'EGO - MA NIE LADA ZMARTWIENIE. Tajemna magiczna siła przeniosła go do Polski i to tej sprzed ponad tysiąca lat! Na naszym bohaterze nie zrobili jednak wrażenia ani uroki nadwiślańskich krajobrazów, ani nawet legendarna uroda Polek (w tym Wandy, co nie chciała Niemca). Yoyo chce wrócić do domu. By osiągnąć cel, musi wykazać się nie tylko zręcznością, ale i główkowaniem, jako

✦ Gra posługuje się językiem angielskim, udanie popularyzując polskie legendy wśród międzynarodowej społeczności.



że gra, w której przyjdzie mu wziąć udział, to klasyczna platformowo-przygodowa produkcja w stylu dzieł braci Oliverów. Tyle że tu zmagania toczą się w rodzimych realiach - zwiedzamy na przykład doskonale narysowany Wawel - i spośród naszych słynnych rodaków: służącego dobrą radą Piasta Kołodziejca, zmagającego się z plagą myszy króla Popiela, próbujących powstrzymać wawelskiego smoka księcia Kraka i pana Twardowskiego oraz szeregu równie znanych osobistości. W tak pięknych okolicznościach przyrody i w tak znaczącym towarzystwie czas szybko mija i aż żal odsyłać jajowatego bohatera do domu. Może jeszcze kiedyś się spotkamy.

# PIXEL KIDS

ZUPEŁNIE NIESPODZIEWANIE – ZIMA. EKIPA ODPOWIEDZIALNA W TYM MIESIĄCU ZA PIXEL KIDS ZDOŁAŁA W ZWIĄZKU Z TYM ULEPIĆ JAKIEŚ PIĘĆ BAŁWANÓW, SPĘDZAŁA CAŁE GODZINY NA GÓRKACH SANECZKOWYCH, ZBIERAŁA ŚNIEG DO WIADERKA, ŻEBY GO PÓŹNIEJ DLA UCIECHY TOPIĆ W ZLEWIE, WRZUCAŁA SOBIE WZAJEMNIE ŚNIEG ZA KOŁNIERZ, ZAPIASZCZYŁA BUCIORAMI PRZEDPOKÓJ TAK, ŻE BYŚCIE NIE UWIERZYLI, WŁAZIŁA DO IGLOO (ZBUDOWANEGO PRZEZ INNĄ EKIPĘ) I ROBIŁA CAŁE MNÓSTWO INNYCH RZECZY, KTÓRE TRUDNO BY TUTAJ WYLICZYĆ. ALE SŁUŻBA NIE DRUŻBA, WIĘC TRZEBA BYŁO TEŻ GRAĆ. A BYŁO W CO!

■ Paweł Schreiber

## Donut County

Ben Esposito/Annapurna Interactive, 2018, PC, PS4, XOne, Switch, Android, iOS

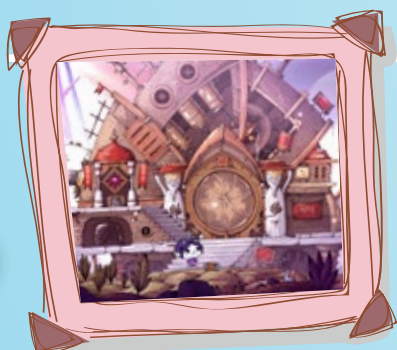
**WIEK – DLA UCIECHY 3+, Z WIĘKSZYM ZROZUMIENIEM 6+**

Kiedy pierwszy raz zagrałem w Donut County tuż po premierze, gra mi się spodobała, ale jednak mnie nie porwała. Kiedy za granie zabrał się mój syn, błyskawicznie wylądowała na pierwszym miejscu jego listy przebojów, a ja się zorientowałem, że chyba jednak źle ją oceniłem. Wyobrażaliśmy sobie, że sami zamawiamy za pomocą specjalnej (stworzonej przez szopy pracze) aplikacji dostawę donutów, a wtedy na podwórku pojawia się tajemnicza dziura, która zaczyna pożerać ławki, drzewa, samochody, a wreszcie i sam dom, natomiast my lądujemy w dziurze 999 stóp pod ziemią, razem



z całą resztą miasta. Kierowanie dziurą, która wszystko zżera, rosnąc przy tym do kolosalnych rozmiarów, ma w sobie coś z grania w Katamari Damacy, ale daje więcej destrukcyjnej radości. Może dziś, po prawie roku pandemii, takie obrazy zagłady świata bardziej do mnie

przemawiają? Tak czy inaczej dzieciaki docenią tu absurdalne poczucie humoru i niesamowitą wyobraźnię, a dorośli świetnie napisane dialogi i szpile wbijane w społeczeństwo konsumpcyjne. Poza tym – w grze jest dużo szopów pracy, a gry z szopami praczami zawsze są fajne.



## TOHU

Fireart Games/The Irregular Corporation, 2021, PC, PS4, XOne, Switch

**WIEK – 6+, ALE PRZY NIEKTÓRYCH ZAGADKACH KONIECZNA POMOC RODZICA**

**Sprawa pierwsza – TOHU jest prześliczne. Pięknie narysowane, pięknie animowane i pięknie wymyślone.**

W kosmosie unoszą się planety w kształcie różnych morskich stworzeń. Świat jest pełen dziwnych form życia i jeszcze dziwniejszych maszyn. Od pierwszych chwil spędzonych z grą czułem, że wspaniale byłoby zrobić z niej całą serię filmów, komiksów i książek obrazkowych. Nieco mniej różowo wygląda rozgrywka – to uroczą przygodówką w duchu na przykład Machinarium, ale wiele w niej zagadek, które są na tyle abstrakcyjne, że gracz, zwłaszcza młodszy, będzie je musiał rozwiązywać metodą prób i błędów.

Jest też sporo zagadek mocno wyświechtanych – otwieramy metalowy panel takiej czy innej maszyny, a tam kafelki z wyginającymi się pod kątami prostymi przewodami, które trzeba ze sobą połączyć w zamknięty obwód... Nie pomaga to, że połączone przewody rozkwitają na zielono – to zagadka, którą widziałem już setki razy i stanowczo za nią nie przepadam. Oczywiście nie jest fatalnie i nawet słabe zagadki dużo zyskują, kiedy się je poda w odpowiednio surrealistycznym sosie (ta, którą przed chwilą opisałem, pojawia się w kontekście zamka szyfrowego obsługiwanego przez cudowne wąsate krety).



## Alba: A Wildlife Adventure

ustwo games, 2020, PC, iOS;  
wersje konsolowe powinny wyjść wiosną

**WIEK – ŻEBY POGRAĆ Z RODZICEM NAWET 3+, SAMODZIELNIE – 6+,  
PROBLEM TYLKO W TYM, ŻE NIE MA POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ**

Na koniec prawdziwa perełka. Bez zbędnych wstępów – to jedna z najlepszych gier dla dzieci, jakie w życiu widziałem. Mała Alba przyjeżdża na wakacje do dziadków, którzy mieszkają na małej wysepce u wybrzeży Hiszpanii. Jest pasjonatką przyrody, więc biega po całej okolicy, fotografując miejscową faunę – przede wszystkim ptaki, ale nie pogardzi też wiewiórką czy nawet osiołkiem, którego ktoś trzyma na gospodarstwie. Otwarty świat gry nie jest może wielki, ale jest za to różnorodny i bardzo przekonujący – mamy tu miasteczko, piaszczyste plaże, nastrojowe mokradła, a nawet górę z ruinami zamku. Zwierząt nie szukamy po omacku – mamy książkę o tym, co w okolicy żyje, która pozwala też na odtwarzanie odgłosów wydawanych paszczą, dziobem albo czymś kto ma, więc najpierw udajemy się w okolice, którą dany zwierzę lubi, a potem nasłuchujemy. Oprawa dźwiękowa jest kapitalna – szum morza, wiaterek szeleszczący liśćmi, ćwierkanie, kląskanie i piskanie kryjących się w gąszczu ptaków... Oprawa wizualna na pierwszy rzut oka wydaje się trochę umowna, ale kiedy już wejdziemy na wysoką górę – zapiera dech w piersiach. A po drodze na górkę można pogawędzić z mieszkańcami wyspy i zrobić coś z szalonym planem miejscowego burmistrza, który chce w miejscowym rezerwacie przyrody wybudować ogromny hotel. Alba ma całe mnóstwo zalet – budzi zainteresowanie obserwacją przyrody, uczy rozróżniania całego mnóstwa gatunków kaczek i mew, a rozgrywka opiera się na pomaganiu, a nie szkodzeniu innym. Ale chyba największą zaletą jest to, jak świetnie potrafi uchwycić coś, co bardzo trudno opisać – to poczucie, kiedy jest się na wakacjach u dziadków, wychodzi się rano z domu, wieje ciepły wietrzyk, a człowiek zupełnie nie wie, co go spotka.



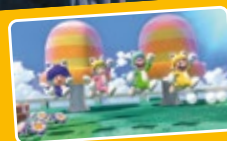
Niezbyt inspirująca rozgrywka to jednak niedogodność, którą da się znieść, jeśli spojrzymy na urok świata TOHU. Nie jest to może jeszcze poziom Amanita Design, ale twórcy z Fireart Games mają naprawdę wielki talent.

NINTENDO  
SWITCH.

Nintendo



**ODKRYWAJcie WSPÓLNIE  
ŚWIAT MARIO!**



Wyrusz w ekscytującą przygodę do królestwa Sprixie w pojedynkę lub w grupie maksymalnie trzech graczy. Możesz grać lokalnie lub po raz pierwszy online.

### NOWY TRYB

Pomóż Bowserowi Jr. sam lub z pomocą przyjaciół i uratuj jego tatę w zupełnie nowej bonusowej przygodzie Bowser's Fury.



7  
www.pegi.info

© 2013-2020 Nintendo

CONQUEST

12 LUTEGO

www.nintendo.pl

### KONSOLE Z RODZINY NINTENDO SWITCH

Nintendo Switch

Nintendo Switch Lite



Nowość

3 TRYBY  
TV / STOŁOWY / PRZEŃOŚNY

WYŁĄCZNIE  
TRYB PRZEŃOŚNY

❖ Doom Eternal z jednej strony powala tanim zamiłowaniem do przemocy, ale też funduje koński zastrzyk adrenaliny.

❖ Crusader Kings III chwaleni byli w Pixelu #63. Recenzowaliśmy ten tytuł o miesiąc później niż inni, ponieważ Haszak potrzebował dziesięć godzin na zapoznanie się z nim.

**Ze względu na to, że gram na peccie, moje spojrzenie na naszą branżę w 2020 roku, chcąc nie chcąc, jest z perspektywy tej platformy.** Zwolennikom myszki i klawiatury wystarczyłoby w zasadzie jedno wydarzenie, aby uznać minione dwanaście miesięcy za udane: wydanie Death Stranding na system Windows, kończące ekskluzywność tego tytułu na PlayStation 4. W 2020 roku właśnie ta gra wydawała mi się szczególnie interesująca, gdyż jej postapokaliptyczne uniwersum, na tle oczywistych problemów z naszej rzeczywistości, charakteryzowało się cyniczną profetycznością. Wywoływała ponadto refleksje natury egzystencjalnej, co w połączeniu z pięknie przedstawionym motywem podróży sprawiało, że przypominała mi osławioną Journey, a jak wiadomo, od takich gier ciężko jest się oderwać.

Graczom preferującym bardziej pragmatyczną rozgrywkę kosztem przemyśleń filozoficznych poprzedni rok zaoferował Crusader Kings III.

Przyjemne troszczenie się o kontynuację dynastii, ustalanie wysokości podatków, regulacje prawne dotyczące małżeństw pomiędzy osobami blisko spokrewnionymi – te i wiele innych wyborów wypełniły graczom niejedną wieczór. Cieszy mnie to, że na rynku wciąż jest miejsce dla tak wybitnych strategii.

Zgodnie z trendem wyznaczonym już kilka lat temu również rok 2020 nie zapominał o korzeniach naszej branży, dając temu wyraz w tytułach o stylu retro. Raz był to wyciskający ostatnie soki z karty graficznej Doom Eternal, łączący oldskulowe mechaniki rozgrywki ze współczesnymi strzelankowymi rozwiązaniami. Kiedy indziej klasyczny i ultraszybki shoot'em up Zeta Wing na Commodore 64, który z racji braku sprzętu od Jacka Tramiela uruchamiałem na PC za pośrednictwem emulatora. Wreszcie rok 2020 zaoocował prawdziwą perłą w dziedzinie VR. W moim prywatnym rankingu jest to najlepsza gra na gogle, jaka w ogóle miała premierę: Half-Life: Alyx. Wymagająca rozgrywka, uwzględniająca wyłącznie pozycję stojącą w celu wykonywania nagłych obrotów i częstego kucania, w połączeniu z dopracowanym sterowaniem dostarczyły przygodę dotąd niespotykaną. Dodajmy do tego kilkunastogodzinny czas trwania zabawy oraz godny kultowej serii scenariusz, dzięki któremu produkcja jest i prequelem, i sequelem, i otrzymujemy tytuł, którego elektroniczna rozrywka nigdy nie zapomni.

W rozważaniach tego typu autorzy często próbują prognozować, co może przynieść rok nadchodzący. Wybaczcie, ale dla mnie jest to zadanie zbyt ryzykowne. Pamiętajcie, gdy w 2003 roku Steve Jobs przewidywał, że kupowanie muzyki w modelu subskrypcji nie będzie mieć racji bytu?

*Marcin M. Granat*





✦ Marvel's Avengers, choć zapowiadali się na wielki przebój, podzielili los wielu innych gier na podstawie Marvela.



✦ Piąta część Mass Effect ukaże się w niezidentyfikowanej przyszłości, ale już w maju pojawi się odświeżona edycja oryginału.

**Gra jako usługa, gdyby się głębiej zastanowić, to całkiem niegłupi pomysł, bo któż by nie chciał, aby jego ulubiony tytuł był wspierany przez twórców jak najdłużej?** Jak się jednak okazuje, taki koncept może istnieć tylko w świecie idealnym, gdzie politycy nie kłamią, wszyscy dbają o środowisko, a my – gracze – dostajemy w swoje ręce skończony, stworzony z wizją produkt. Jak jest w prawdziwym życiu, wiemy wszyscy, a ostatnim przykładem niedoróbki opartej na wspomnianym modelu biznesowym jest wydany w zeszłym roku Avengers. Gra, w której nie działało dobieranie graczy w trybie wieloosobowym, inteligencja sterowanych przez komputer towarzyszy nie istniała, a system walki ograniczał się do naciskania dwóch guzików na padzie. Chyba jedyne, co działało w tej produkcji, to sklep z mikropłatnościami.

W czasie premiery wyglądało to tak, jakby ludzie z Crystal Dynamics nie nauczyli się na błędach swoich poprzedników, a w szczególności studia BioWare, które spróbowało swych sił na poletku gier-usług, tworząc Anthem. Tytuł, który wyszedł spod ręki twórców Baldur's Gate i Mass Effect, również zaliczył katastrofalny start i jest już niemal zapomniany. Od 2019 roku przy Anthem dłubie trzydziestoosobowa grupa deweloperów, próbując go jakoś naprawić. Jeżeli Electronic Arts sypnie trochę grosza, to ta ekipa się powiększy i być może uda się odratować tę martwą, wieloosobową superprodukcję. A może być z tym trudno, gdyż BioWare pracuje już nad nowymi częściami Dragon Age oraz Mass Effect, a także przygotowuje się do wydania zremasterowanej trylogii o komandorze Shepardzie. Na razie widziałem tylko kilka screenów pochodzących z projektu Anthem 2.0, w tym ekran ekwipunku jako żywo przypominający ten z Destiny 2. Ciekawe, ile z tych konceptów dotrwa do finalnej wersji Anthem, o ile takowa kiedykolwiek się ukaże. Ważne jednak, że od samego początku mieliśmy w nim sklepik z mikrotransakcjami, które jednak nie zatrzymają graczy przy tytule tak mocno jak choćby odrobina nowej zawartości.

Problem w tym, że takie same bazariki z mikropłatnościami pojawiają się w coraz większej liczbie wysokobudżetowych produkcji dla pojedynczego gracza. To już nie są wyłącznie opcje kosmetyczne, ale także boostery zdobywanego przez postać doświadczenia lub pakiety materiałów niezbędnych do craftingu. A wszystko to dla naszej wygody, abyśmy się za mocno nie namęczyli w produkcji z otwartym światem, za którą już słono zapłaciliśmy. W tej chwili nic nie wskazuje na to, aby te sklepiki miały zniknąć z gier na dobre, ponieważ są one doskonałym źródłem dochodów dla wydawców. Prawda jest jednak taka, że o ile w (dopracowanych!) tytułach nastawionych na rozgrywkę online sklepy ze skórkami mogą mieć rację bytu, o tyle już implementowanie mikropłatności w grach singleplayer jest grubą przesadą.

Piotr Słypka



✦ GOG w wersji Galaxy wydaje się lepszy od poprzedniej wersji choćby poprzez to, że można się jeszcze bardziej cieszyć posiadaniem wirtualnych półek gier.



**Ubiegły rok był dziwny także w świecie gier. Przez lockdown elektroniczna rozrywka zyskała na popularności jako namiastka aktywności towarzyskiej. Do tego pozwalała zachować dystans społeczny.**

Jedni mieli więcej czasu na granie, inni na robienie gier, choć niektórym mimo wszystko tego czasu wyraźnie zabrakło. Poza tym mieliśmy premierę dwóch konsol, które pokazały, że liczy się refleks. Pojawiły się, pokazały swoje wady wieku dziecięcego, a potem natychmiast zniknęły ze sklepów, pozostawiając w nieutulonym żalu wszystkich, którzy kupić chcieli, ale nie zdążyli. Zresztą był to jeden z kilku dowodów, że sukces akcji marketingowej to nie wszystko. Zakup konsoli wyglądał (i nadal wygląda!) jak polowanie na wędlinę za późnego Gierka (w ten sposób udało mi się w jednym zdaniu zawrzeć element gierkowy i element retro).

Gier pojawiło się sporo, ale akurat strategiczne znajdowały się co najwyżej w drugiej dziesiątce najwyżej ocenianych. To wskazuje na spadającą popularność tego gatunku. Nic dziwnego, bo jeśli weźmiemy na warsztat najlepszy moim zdaniem strategiczny tytuł roku, Crusader Kings III, jest to gra dla hardkorowców. Średniowiecze, koligacje rodzinne i mozolne budowanie państwa, które łatwo można stracić, nie zachęcają zwolenników szybkiej akcji i powalającej grafiki. W tych warunkach milion sprzedanych egzemplarzy świadczy o wielkości tej produkcji. Nie należy zapominać też o Desperados III, wspaniałej strategii z ciekawą fabułą, przenoszącej gracza na Dzikie Zachód. Oferuje wiele sposobów przejścia każdej mapy, umiejętnie odkrywane mechaniki i powalające statystyki. W ramach covidowego nadrabiania zaległości miałem też okazję przyjrzeć się bliżej Slay the Spire. Ta wydana w 2019 roku roguelike'owa karcianka jest zarazem przystępna i głęboka. Ma proste zasady, ale zbudowanie wszechstronnej talii stanowi wyzwanie. Do tego dostajemy czterech bohaterów, których talie działają zupełnie inaczej. Mała wielka gra. W nadchodzącym roku też zapowiada się sporo atrakcji. To powinno nieco osłodzić pandemię, która chyba nie chce się z nami rozstać. Przede wszystkim czekam na Humankind, czyli konkurencję dla Civilization, oraz Imagine Earth, czyli konkurencję dla Beyond the Earth. Spośród sequelei chętnie zobaczę King's Bounty II (I), Total War: Warhammer 3, Age of Empires IV i reboot The Settlers. Zerknę też na Evil Genius 2: World Domination, bo wydaje się zabawna.

I nie zapominam o konsolach najnowszej generacji. W tym roku może w końcu doczekają się swojej rzeczywistej premiery rynkowej.

*Dariusz Michalski*



✦ Desperados III zostało stworzone przez niemiecką ekipę odpowiedzialną za Shadow Tactics: Blades of the Shogun.

**Oczywiście takie poczucie przesytu to żadna nowość. Od lat gromadzę gry, których nie potrzebuję, choćby dzięki kolejnym bundle'om, i prawie zawsze zdarzy się w nich jakiś tytuł, który już gdzieś kiedyś skądś zdobyłem.** Darmowe gry w sklepie Epica zbieram dla zasady, chociaż często mam je już na GOG czy Steamie. Kolejne promocje w wielkich cyfrowych sklepach i mniejszych cyfrowych sklepikach pozwalają za grosze zdobywać pozycje, o których kiedyś można było tylko pomarzyć. Zdarza się, że potem takie gry kupione, bo tanio, czekają kilka miesięcy (a czasem nawet lat), aż się za nie porządnie zabierzemy. Zdobywanie porządnych tytułów za drobne sumy albo za darmo nigdy nie było łatwiejsze. Oczywiście najbardziej rozpieszczana jest brać pecetowa, ale konsolowcy też nie mają powodów do narzekania.

W tym roku wyprzedaże przebiegały w swoim zwykłym rytmie (obniżki wiosenne, bo wiosna! obniżki letnie, bo wakacje! obniżki jesienne, bo Halloween! obniżki zimowe, bo Święta! obniżki weekendowe, bo weekend!). Ale nagle się zorientowałem, że w zeszłorocznej świątecznej wyprzedaży na Steamie nie chce mi się już nic kupować, bo co miałem kupić, kupilem w takiej samej cenie na jednej z poprzednich. Pierwsza seria dem publikowanych w tym sklepie w zastępstwie targów gier była fascynująca – ale przy każdej kolejnej szukanie perełek było coraz bardziej męczące. Punktem kryzysowym była (notabene wspaniała) paka gier wspierająca protest BLM na itch.io, dzięki której nie tylko wsparłem, kogo chciałem, ale dostałem jeszcze w pakiecie ponad tysiąc gier. Większość pewnie nigdy nie ruszę, ale przynajmniej kilkadziesiąt to naprawdę ciekawe rzeczy.

Kiedy przeglądam ten tysiąc tytułów i obrazków, jestem zupełnie bezradny. Tego się nie da ogarnąć – i dotarło do mnie, że nie ogarnę już mojej narastającej latami biblioteki na Steamie. Kupka wstydu nie jest już leżącym na boku stosikiem. Wręcz przeciwnie – to góra, przy której leży niewielki stosik gier, które zdążę w życiu przejść. Coś poszło nie tak. W czasie pandemii pojawiła się cała fala kultury dostępnej za grosze lub za darmo – byle dotrzeć do odbiorcy, od którego artysta został nagle odcięty. Koncerty, spektakle teatralne, e-booki, filmy... Kiedyś człowiek by się z tego bardzo ucieszył, ale w kontekście zamkniętych domów i pustych ulic ten nadmiar stał się już po kilku miesiącach nieznośny. I niepokojący – bo przecież na dłuższą metę nie da się tak kultury tworzyć, nie da się z niej wyżyć. Taki system musi prędzej czy później paść na pysk. Więc czekam – z dużym niepokojem – aż padnie...

*Paweł Schreiber*



✦ Steam nie rozdaje co tydzień gier jak Epic Games Store, a jednak cały czas wytrzymuje starcie z monolitem Tima Sweeneya.

✦ Wydawcą Slay the Spire było Humble Bundle. Gra powstała na bazującym na Java silniku LibGDX.



Jedno jest pewne – prawie nikt z nas nie mógł przewidzieć tego, co wydarzyło się w ubiegłym roku. Owszem, czytało się „Bastion”, oglądało „Epidemię strachu”, a niektórzy twierdzili, że u wyleczonych mogą się pojawić napady agresji i skończymy jak Brad Pitt w „World War Z”. Na plus – do apokalipsy zombie jeszcze daleko, na minus – cały czas wychodzimy z pandemii i jeżeli będziemy mieli szczęście, to za dwa lata powinno się to wszystko skończyć (przynajmniej w naszej części świata). Jak to wydarzenie wpłynęło na rynek rozrywki elektronicznej? Otóż jest kwitnąco! Ale czemu się dziwić? Cóż może być lepszego od umoszczenia się na kanapie/fotelu i uruchomieniu nowego albo ulubionego tytułu, a następnie pograżenia się w wirtualnym świecie, który może, jak mawiał prezes Ochódzki, ma swoje plusy, ale one wyjątkowo w tym przypadku przysyłają nam wszystkie minusy. Ja na przykład podczas pierwszego, wiosennego zamknięcia oddawałem się cwałowaniu po prerii w RDR2, odnajdując dzięki temu potrzebny spokój. Z wielkich premier mieliśmy starcie gigantów, japońska Godzilla kontra amerykański King Kong. PS5 vs. Xbox Series X. PS Plus kontra Game Pass. Większa moc kontra więcej exclusive'ów. Przejęcie Bethesdy przez Microsoft pokazało, że Jankesi tania skóry nie sprzedadzą. Problemy z dostępnością PS5 i napady na konwoje przewożące sprzęt do sklepów w Wielkiej Brytanii przypomniały początki serii „Szybcy i wściekli”. Życie znowu dogoniło fikcję. W tym wszystkim Nintendo i Switch sprzedający się jak ciepłe bułeczki na sterydach dodatkowo pokazują, że mobilne konsole mają się wyśmienicie i nie potrzeba mocy reaktora w Fukushima, aby ogrywać takie systemy jak Animal Crossing (gra nawet Danny Trejo, a z nim lepiej nie zadzierać). W tym roku powinna zostać przekroczona granica stu milionów sprzedanych sztuk Switcha. 3DS został już pobity, a pamiętajmy, że na rynku był całe dziewięć lat – teraz wystarczyły cztery. Czy doczekamy się następcy w wersji Pro? Pewnie tak, oczywiście ze wsteczną kompatybilnością. PCMR – tutaj nowa karta Nvidii od samej swojej premiery wspomaga budowę kopalni, co powoduje problemy z dostępnością i windowanie cen do absurdalnych wartości. Można uznać, że to, co na Xboxa, to i na PC (a ostatnio zdarza się coraz więcej tytułów z PS), więc pozostaje uzbroić się w cierpliwość i czekać na efekt „anti-scalper law”, na razie w Wielkiej Brytanii. To prawo ma zakazywać zakupu elektroniki z użyciem botów. Zobaczymy, jeżeli się sprawdzi, to pewnie kolejne państwa zaczną je wprowadzać, nauczone doświadczeniem chociażby „dostępności” PS5 na premierze.

VR – pełzająca rewolucja, która dobiegła w którymś tam roku do lekkich, bezprzewodowych okularów, a na razie jest jak przyczajony tygrys i ukryty smok. Coś, co jeszcze pięć lat temu było wielką nadzieją, skończyło trochę jako sprzęt doświadczalny, a trochę jako zbieracz kurzu od czasu do czasu odpalany na imprezach. Ale jeżeli Resident Evil VIII będzie straszyl tak samo jak poprzednia część, to wszystko zostanie wybaczone... I nie zapomnijmy o Half-Life: Alyx. Targi gier – ich chyba żałują najbardziej. Oby zeszyły i obecny rok nie doprowadziły do zakończenia tej jakże szczytnej tradycji. Czego sobie i wam życzę. A jeżeli chcecie odpowiedzi na pytanie, co to dalej będzie, to pozwólcie, że zakończę cytatem z najbardziej sławnego obywatela Austro-Węgier, Józefa Szwajjka – „Jeszcze nigdy tak nie było, żeby jakoś nie było”. Ahoj!

Cały czas trwa dyskusja, czy te 7,5 miliarda dolarów, jakie Microsoft zapłacił za przejęcie Bethesdy, to okazja czy przepłacona kwota.

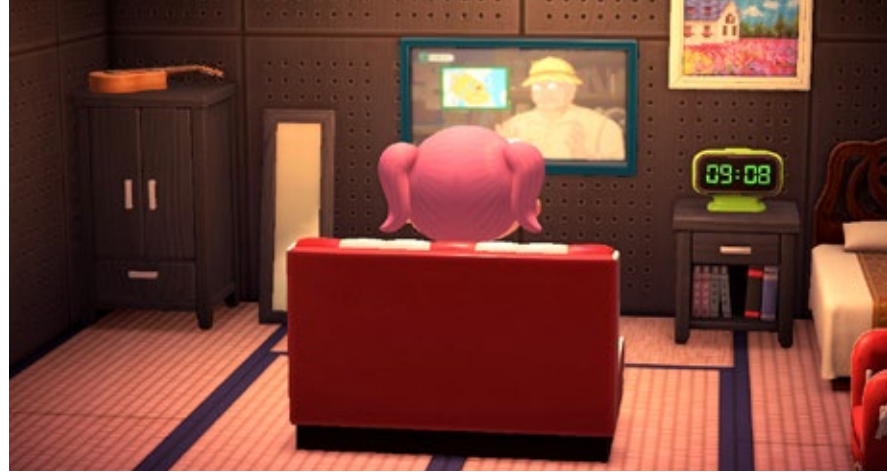
Paweł Gawlikowski



# LOADING



Jeśli się przyjrzeć rzutem, jakie większość graczy miała wobec Cyberpunka 2077 – to obok takich oczywistości jak niewyrabianie na wiekowych konsolach najczęściej podnoszoną kwestią było zachowanie mieszkańców Night City. Zaintrygowało mnie to, bo sam grałem w CP77 z nastawieniem na opowieść i w ogóle nie przejmowałem się kukiełkami zaludniającymi ulice miasta, tak jak nie zwracam uwagi na statystów w filmach. Ocenilem grę jako doświadczenie narracyjne, nie symulację. Tymczasem rok 2020 był rokiem symulacji. Pandemiczne odcięcie od reala sprawiło, że szukaliśmy bezpiecznych miejsc w świecie wirtualnym. Do cyberprzestrzeni przeniosło się praktycznie wszystko, naśladując wizję z Death Stranding – rzeczy podzieliły się na holograficzne (spotkania, praca, kultura



i sztuka) i te, które muszą zostać dostarczone fizycznie. Idealaną grą na niespokojne czasy okazał się Animal Crossing. Kolejna odsłona serii wychodzącej od dwudziestu lat ukazała się tym razem na Nintendo Switch z podtytułem New Horizon. Dzięki połączeniu elementów klasycznych części z mechanizmami wprowadzonymi w mobilnej wersji (Pocket Camp) otrzymaliśmy do eksploracji bezludną wyspę, na której mamy założyć osadę. Awatar gracza – uroczą wirtualną lalkę – może łowić ryby, uprawiać ogródek, zbierać drewno czy zrywać owoce z drzew. Do tego dostaje się narzędzia, żeby kształtować swoje otoczenie – dekorować wnętrza, budować domy, przekopywać kanały lub zasypywać stawy. I – co najważniejsze – wchodzić w proste interakcje z wirtualnymi postaciami zamieszkującymi wyspę. Symulowane jest nie tylko

otoczenie i ekonomia wyspy, ale też przyjaźń między graczem i zwierzętami, trochę jak w serii Persona. Jednak oprócz możliwości zamknięcia się w swoim małym świecie AC:NH jest platformą podobną do Fortnite'a czy VRChatu – miejscem wirtualnych spotkań. Można odwiedzać (jeśli ma się wykupione usługi online) wyspy innych graczy i urządzać sobie spotkania w stylu pidżama party. To, co jest interesujące, to kompletny brak realizmu. Wbrew prorocत्वom „Matriksa” od dreamtopijnego sztucznego świata nie wymaga się wcale, żeby wyglądał jak nasz ani żeby zapewniał pełną immersję, jaką może dać tylko zestaw do nawigacji VR. Tu oglądamy małych ludzi na małym ekranie; liczą się emocje, które wyzwała gra. Poczucie spokoju, sprawczości, możliwość odpoczynku od reala. Coś, co można znaleźć i w Cyberpunku 2077: w prawdziwym świecie, zdominowanym przez turbokapitalizm i korporacje, nie możemy sobie do nich postrzelać.

Michał R. Wiśniewski



Zeszły rok był pomieszany jak sos słodko-kwaśny. W czasie pandemii wiele branż mocno oberwało, część zaliczyła wręcz uderzenia krytyczne, natomiast kilka wystąpiło w górę niczym noworoczne fajerwerki. Ludzie na całym świecie, permanentnie zamknięci w swoich domach, próbowali czymś się zająć, żeby choć przez jakiś czas nie czuć się jak w więzieniu. Nieczynne kina liczyły straty, a Netflix pozyskał 34 miliony nowych abonentów. Wielkim beneficjentem nowej sytuacji był też rynek gier wideo, których sprzedaż w roku 2020 skoczyła o 30 miliardów dolarów w porównaniu z rokiem poprzednim. Skorzystali też wszyscy dookoła – cyfrowi dystrybutorzy tacy jak GOG, Epic czy Steam i producenci sprzętu do gier. Dzięki temu, że nie chodziliśmy do knajp, nie wyjeżdżaliśmy na zagraniczne wakacje, zostało nam w portfelu więcej pieniędzy, które część graczy przeznaczyła na zakup gogli VR. To był pierwszy rok, kiedy rynek VR przełamał magiczną barierę miliarda dolarów sprzedaży, chociaż w dalszym ciągu tylko mniej więcej 1 procent graczy posiada sprzęt niezbędny do zanurzenia się w wirtualnej rzeczywistości. Bariery nie jest tu wbrew pozorom cena, porównywalna do ceny najnowszego iPhone'a, który przecież sprzedaje się jak świeże bułeczki. Jest nią odwieczny problem kury i jajka. Gracz myśli – nie wydam takiej kasy na dobre gogle, kiedy jest na nie tak mało gier. Twórca gier myśli – nie wydam takiej kasy na zrobienie dobrej gry, kiedy jest tak mało gogli, więc nie mam szansy na takiej inwestycji zarobić. Z tego zakłętą kręgu spróbował nas właśnie w 2020 roku wyrwać Valve swoją głośną premierą gry Half-Life: Alyx, przeznaczonej na VR, a co ważniejsze, nie ograniczając dostępu tylko do swoich gogli. Po latach pewnie stwierdzimy, że właśnie to był ten kamyczek, który poruszył inne kamyczki, które w końcu spowodowały lawinę.

Jeśli miałbym wybrać grę, która najlepiej oddaje charakter dziwnego roku 2020, to dla mnie jest to bezapelacyjnie The Last of Us Part II. Z jednej strony widać niesamowity skok technologiczny w stosunku do pierwszej części, co zbiegło się z pojawieniem się pod koniec roku nowej generacji konsol, PlayStation 5 i Xbox Series X. Z drugiej strony ten sequel brutalnie zburzył cały dotychczasowy porządek tego świata, fundamentalną relację pomiędzy Joelem i Ellie, wprowadził zonglowanie bohaterami i uraczył końcówką, która była powolną, wyrachowaną emocjonalną torturą. Podobnie jak z rokiem 2020 – trzeba było jakoś go przetrawić, ale większość z nas cieszy się, że mamy go już za sobą.

■ The Last of Us Part II potrafi wywołać emocje poprzez wciśnięcie odbiorcy w niewygodną perspektywę obserwacji akcji.

Jacek Marczewski





## The USB Stick Found in the Grass

**Pendrive jest jedynym dowodem w śledztwie.  
Uda Ci się ustalić, co się stało?**





**2020 był świetnym rokiem dla gier wideo, wyszło kilka perełek, w tym mój ulubiony Doom Eternal, ale było też parę potknięć.** Za to na rynku urządzeń, na których gry można odpalić, nie wyglądał już tak kolorowo. Sprzętu komputerowego i elektronicznego zaczęło brakować w połowie roku i tak zostało do teraz. Brak kart graficznych, najnowszych konsol, procesorów, zasilaczy, obudów czy chociażby kamer internetowych przypomina stare i słusznie już minione czasy, tylko że tym razem w kolejkach stoimy czasami nawet po kilka miesięcy.

Kiedy u nas zaraza była dopiero w załazku, to w kraju, z którego pochodzą wszystkie części komputerowe, wirus hulał już na wszystkich frontach. Dzięki temu mieliśmy do czynienia z pierwszym czynnikiem zaistniałej sytuacji. Zamknięte fabryki oznaczają niedobór nie tylko gotowych sprzętów, ale również półproduktów, co odbiło się echem w kolejnych miesiącach. I choć wydawałoby się, że wszystkiego produkuje się na styk, to sytuacja dynamicznie się zmieniała. Zaledwie po kilku tygodniach wiosennego lockdownu okazało się, że aby w domu dwie osoby mogły sprawnie pracować zdalnie w tym samym czasie, w którym dwojka dzieci ma zdalne lekcje, potrzebne są cztery komputery. Bez chwili namysłu ludzkość ruszyła do ostatnich otwartych sklepów wykupić wszystkie możliwe laptopy, a gdy te zaczęły się kończyć, na kolejny ogień poszły poleasingowe i używane. I tak od połowy słusznie minionego roku zakup komputera przenośnego za kwotę poniżej 2000 złotych zaczął graniczyć z cudem. A skoro skończyły się laptopy, to przyszła pora na komputery stacjonarne. Wiele osób pracujących w domu przeniosła się również z komputera przenośnego na „pudło”, gdyż laptopy nie najlepiej radzą sobie z ciężką harówką osiem godzin dziennie. I tym sposobem blisko początku roku szkolnego z pótek pozniakały podzespoły komputerowe, monitory oraz kamery internetowe.

Ale nie samą pracą człowiek żyje i szczególnie pozamykani w domach ludzie zrozumieli, że pewnie nie będą mogli pojechać w tym roku na narty, więc może warto by zainwestować w rozrywkę wirtualną. Naprzeciw takim oczekiwaniom wyszło Sony z nową konsolą PlayStation 5, Microsoft z najnowszym Xboxem, Nvidia z drugą generacją kart GeForce RTX oraz AMD z trzecią generacją procesorów Zen. Jednak zapotrzebowanie okazało się tak ogromne, że tylko nieliczni wybrani dostąpili zaszczytu posiadania tych nowinek technologicznych. I choć rok już dawno minął, to sklepy wciąż świecą pustkami i nic nie zapowiada tego, aby sytuacja miała się poprawić.

*Mikołaj Kamiński*



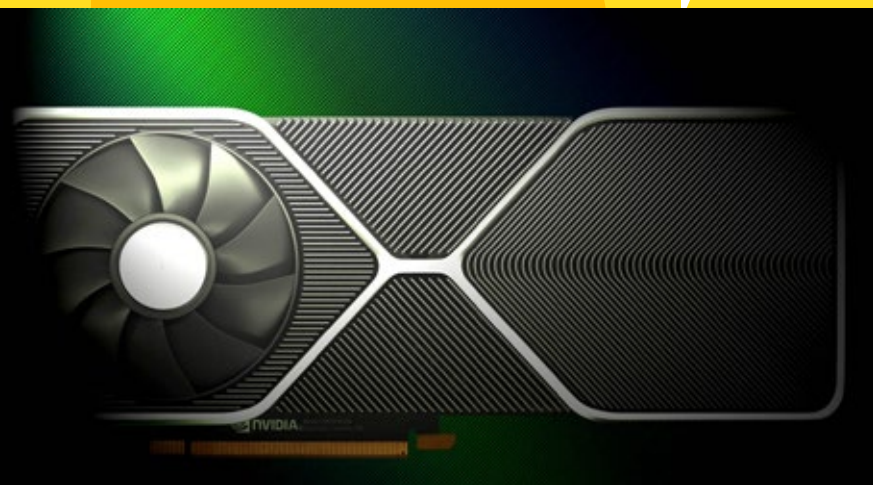
**Rok 2020 upłynął pod znakiem paraliżu gospodarki i społecznego dystansu – teraz to już truizm, odmieniony zresztą przez wszystkie przypadki w każdym mediach.** Paradoksalnie dzięki niemu rynek gier wideo urosł i to nie tylko pod względem komercyjnym, ale i w publicznej świadomości. Świadczyć mogą o tym gorące debaty odnośnie do drugiej odsłony The Last of Us czy wreszcie rejuwach, jaki wywołał Cyberpunk 2077 – być może najtrudniejszy do jednoznacznej oceny tytuł, w jaki kiedykolwiek grałem, na przemian się nim zachwycając i załamując ręce z irytacji. Finisz roku to wejście nowej generacji konsol, z którego najbardziej będę pamiętał kosmiczne problemy z dostępnością PlayStation 5, trwające zresztą po dziś dzień. Poza tymi nie zawsze zdrowymi emocjami także wiele się działo. Największą niespodzianką – będącą dla mnie pod tym względem odpowiednikiem Disco Elysium z 2019 roku – okazał się Hades, genialny roguelike z paradnie zinterpretowaną mitologią grecką od niezależnego studia Supergiant Games, po którym niemal natychmiast zabrałem się za poprzednie pozycje tej ekipy. Należę też do grona oczarowanych Doom Eternal z jego odważnym podejściem do konwencji; przez kilkadziesiąt godzin urzeczony badałem także groźne rejony postapokaliptycznego Kolorado w Wasteland 3 oraz chłonałem klimat rodem z filmów Kurosawy w Ghost of Tsushima; za najlepszą zaś cyberpunkową grę 2020 roku uważam osobiście... Ghostrunnera. Ekipa z One More Level pokazała Redom, że czasem warto uderzyć na mniejszą skalę (w tym przypadku: stworzenie Hotline Miami w dystopijnych warunkach). A design w żaden sposób nie ustępuje estetyce Night City, stanowiąc dlań miłą (i prostszą) alternatywę. Jeżeli zaś chodzi o ogólne zapatrywania na branżę, jako twardy zwolennik osobistych podróży ponad wieloosobowe posiedzenia mogę powiedzieć, że cieszysz mnie to, iż pogłoski o zmierzchu gier singlowych są cokolwiek przesadzone. Kolejni deweloperzy – ci mniejsi i nieco więksi – coraz chętniej korzystają z łatwiejszego dostępu nowych technologii, by zbudować oryginalną, interaktywną narrację. Niepowtarzalny, surowy wgląd w percepcję osób cierpiących na psychozę w Hellblade: Senua's Sacrifice, fascynujące, paranormalne konstrukty w uniwersum Remedy, wielkie eposy w Red Dead Redemption 2 czy Wiedźminie 3, nieomal namacalne, egzystencjalne doświadczenie osamotnienia i tajemnicy w projektach od FromSoftware – a to wszystko pierwsze z brzegu przykłady. Nie lubię się ograniczać gatunkowo, niemniej w te rejony elektronicznej rozrywki zaglądać będę w nowej dekadzie najchętniej.

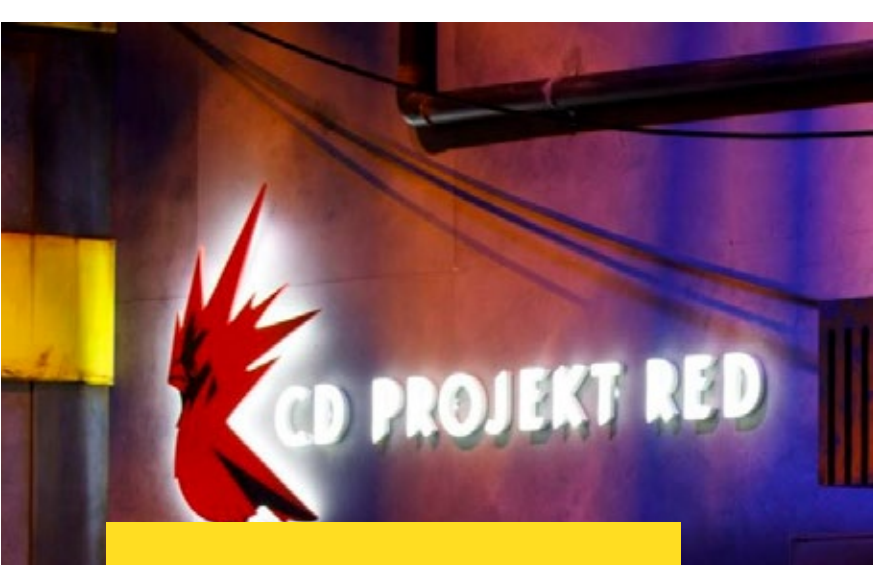
*Szymon Goraj*

✚ Z powodu pandemii nie odbyła się targowa prezentacja nowych kart graficznych Nvidii. Także o RTX nie było tak głośno jak w 2019 roku.



✚ Mający nabite po kilkaset godzin wyznawcy Hadesa wciąż są liczni i niezmiennie chwalą dzieło Supergiant Games.



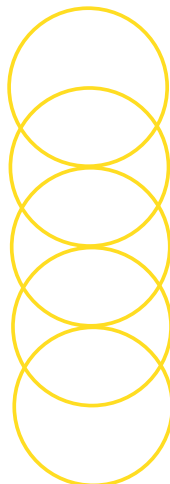


**Trochę trudno mi podsumowywać 2020 rok, bo mam trochę jak niedawny zmarły Ryszard Szurkowski – zapytany, co najlepiej pamięta ze swoich udziałów w wielkich wyścigach kolarskich, odpowiedział „przednie koło”.** Ostatnich kilka miesięcy spędziłem, polerując styki pendrive'a, żeby jak najlepiej podłączać się do graczy, więc wiele istotnych premier i wydarzeń przeleciało mi mimo uszu. Co więcej, mam wrażenie, że nawet te, które się przebiły, przyniosą owoce dopiero za kilka lat. Rynek jest już na tyle okrzepnięty, ziemia na tyle ubita, że o zmieniający krajobraz wstrząs sejsmiczny jest coraz trudniej. Premiery sprzętowe – karty z serii GeForce 30, konsole PlayStation 5 i Xbox Series X/S – nie zmieniły na razie nic. Głównie z powodu niedostępności nowego sprzętu na rynku. Sprawdziłem w kilku sklepach w pobliżu: w momencie kiedy piszę te słowa, z wymienionego sprzętu od ręki da się kupić tylko najslabszą konsolę XSX, wszystko inne „ma być”. Nowego, mocnego sprzętu nie ma na rynku, nie ma go w domach graczy, więc i nikt przy zdrowych zmysłach nie wydaje gier, które (przynajmniej oficjalnie) nie ruszą na poprzedniej generacji. Efekt jest taki, że na razie wynikająca z nowych możliwości sprzętowych potencjalna zmiana jest ciągle bardziej w sferze zapowiedzi niż realnych faktów, jej efekty pojawiają się dopiero w przyszłości. Trochę podobnie jest z premierami gier. Dwa duże tytuły, które mnie najbardziej interesowały, The Last of Us 2 i Cyberpunk 2077, wprawdzie bardzo mocno zaznaczyły swoją obecność, zarówno w kategoriach sukcesu komercyjnego, jak i artystycznego, ale ocenić ich wpływ na rynek będzie można dopiero za jakiś czas. The Last of Us 2 wzbudził duże kontrowersje (nie oceniam ich sensowności, stwierdzam tylko sam fakt ich zaistnienia), za nimi poszedł szum medialny, co spowodowało, że ten tytuł jako kolejny ma szansę stać się kamieniem milowym i zmienić sposób postrzegania gier poza środowiskiem graczy. Problemy związane z premierą Cyberpunka (zwłaszcza na starszych konsolach, a jak napisałem wyżej – nowych nie ma) mogą na najbliższe kilka lat wpłynąć na pozycję i postrzeganie CD Projektu. Ale w obu przypadkach mówimy o rzeczach, które da się ocenić dopiero z odpowiedniej perspektywy, za dwa–trzy lata. A u moich indyków aż furczy – po spadku liczby premier w 2019 w 2020 roku znowu nastąpił wzrost, w jakiś sposób na pewno związany z pandemią i lockdownem. To jest istotny trend, ale i tak dopiero za kilka lat zobaczymy, czy trwały i czy ilość przełoży się na jakość.

*Marcin Borkowski*



❖ **XSX już kilka miesięcy po starcie stracił dystans do PlayStation 5. Czyżby miała się powtórzyć sytuacja z poprzedniej generacji?**



❖ **Cały czas czekamy na zmieniający ogląd rzeczywistości przebój z PlayStation 5. To, co wyszło dotąd, było albo remasterami, albo nieco zmienionymi wersjami starych hitów z rękawa Sony.**



**Stawiam dolary przeciwko orzechom, że miniony rok zostanie zapamiętany z przyczyn oczywistych jako puszka Pandory wypełniona rozczarowaniami.**

Poprzedzane terminy dużych premier, biegunka części graczy wywołana scenariuszem The Last of Us Part II, podaż na nowe konsole niedorównująca popytowi i istna droga krzyżowa cyberpunkowego mesjasza. Swoją niemałą udział miała w tym trwająca dalej pandemia, będąca pośrednią przyczyną co najmniej dwóch zdarzeń z powyższej listy, lecz sama branża kwitnie.

Okazało się bowiem, że gry to nie tylko rozrywka, ale i, dzięki sieci, świetna platforma towarzyska odpowiadająca na zwyczajną ludzką potrzebę kontaktu i interakcji. Zdaje się również, że podczas praktycznej nieobecności kina czy wydarzeń muzycznych gry wybiły się na pierwszy plan jako medium umożliwiające kolektywne przeżywanie i dobitnie udowodniły swoją kulturową rangę.

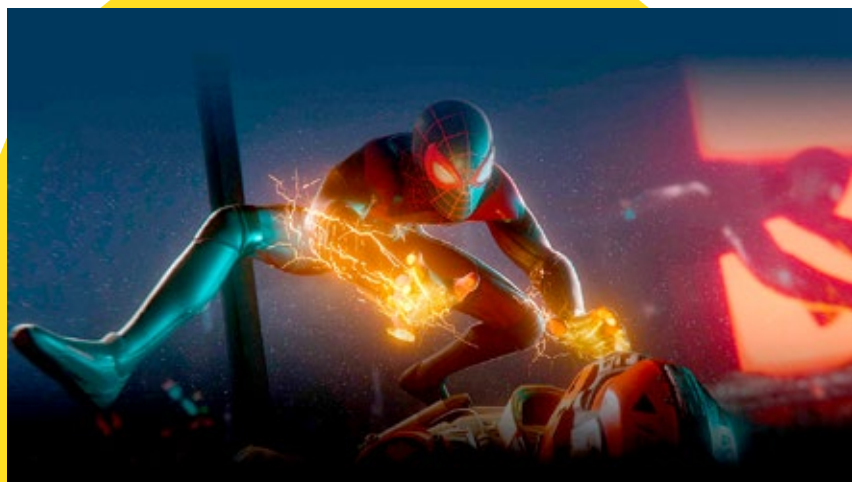
Jako że ludzie z konieczności spędzają więcej czasu w domu, gdzie nie tylko odpoczywają, ale i pracują, ich kontakt z grami się zacieśnił. Choć to jedynie dowód anegdotyczny, sam znowu zacząłem ciąć do późnej nocy, mając świadomość, że wymuszona pandemicznymi obostrzeniami zmiana dotychczasowej rutyny pozwoli mi bez obciążenia spędzić dodatkowy czas z konsolą.

Start nowej generacji PlayStation i Xboksa to także świetny moment, aby pomyśleć o czekającej nas przyszłości i, jako świeżo upieczony użytkownik Game Passa, myślę, czy rozwój usług abonamentowych nie okaże się game changerem. Nie chcę myśleć w tym kontekście o kwestiach ekonomicznych i marketingowych, bo się zwyczajnie na tym nie znam, lecz wydaje mi się, że konsole kolejnego pokolenia mogą okazać się przede wszystkim swoistym narzędziem służącym do korzystania z subskrypcji GOD – games on demand.

Możemy się na to zżymać, ale byłby to niejako naturalny i logiczny krok naprzód, krok, który wykonała już branża książkowa, filmowa i muzyczna. Sam zauważyłem po sobie, że dzięki Game Passowi chętnie ogrywam starocie, do których normalnie pewnie bym nie powrócił, musząc kupować je osobno albo szukać płyty na aukcji. Ba, czekam na dostawę swojej PlayStation 5 i bardziej niż odległa perspektywa ograniczenia kolejnych części God of War czy Horizonu zajmuje mnie pytanie, czy do PlayStation Plus Collection dojdą niebawem jakieś nowe tytuły.

Niejedną i niejedną z nas westchnie za fizycznymi nośnikami, lecz faktem jest, że idzie nowe. I nie da się już dłużej maszerować pod prąd.

*Bartosz Czartoryski*



Każde podsumowanie 2020 roku to wielka układanka, w której dominują słowa: COVID-19, lockdown, pandemia, home office. Nie inaczej jest z branżą gier. Trochę przewrotne jest to, że w pierwszych miesiącach wielu wskazywało naszą branżę jako jednego z beneficjentów sytuacji. Oto znudzeni przymusowym siedzeniem w domu młodzi, starzy, kobiety, mężczyźni mieli gremialnie sięgać po gry, co miało nawet przyczynić się do szybszego rozwoju branży. Czy tak się stało? Cóż, nie jest to takie proste. Jak zwykle. Liczby podane przez Valve w podsumowaniu roku robią jednak wrażenie. Liczba aktywnych równocześnie użytkowników na Steamie w ubiegłym roku (co nie oznacza, że grających, a tylko tych, którzy mają uruchomioną aplikację kliencką) biła wszelkie rekordy, by w grudniu osiągnąć około 18 milionów. Liczba sprzedanych gier wzrosła w stosunku do poprzedniego roku o ponad 20 procent. Choć tak dokładnych liczb nie mamy z rynku konsolowego, to możemy być pewni, że też swoje urosł. Zwłaszcza że końcówka roku to premiera nowej generacji. Czy więc możemy uznać, że ten generalnie parszywy rok był dla branży gier dobry? Owszem, dobrze sprzedawały się gry, które były już w sprzedaży, mieliśmy kilka dobrych premier tytułów AAA i oczywiście indie. Wielkim pytaniem pozostaje jednak, jak w tym czasie wyglądała produkcja gier, które mają się ukazać w najbliższych miesiącach. Wiele studiów było zmuszonych przejść na pracę zdalną, co bez wątpienia utrudniło pracę. Oczywiście da się wyprodukować grę wideo, pracując tylko lub głównie zdalnie (część, Ori), jednak taka organizacja pracy wymaga kompletnie innego podejścia w kwestii organizacji, wymyślenia innych procedur, zapewnienia odpowiedniej infrastruktury czy choćby dostępu do dewkitów. Wszystko da się zrobić albo przynajmniej próbować, ale nie da się tego dokonać z dnia na dzień bez szwanku dla jakości i szybkości produkcji. Zwłaszcza gdy mowa o dużym studiu, które ma swoje przyzwyczajenia w pracy stacjonarnej, gdzie wiele rzeczy łatwiej zespołowo przedyskutować, sprawdzić czy poprawić. Co z tego wynika? Prawdopodobnie cała lawina przesunięć dat premier. Zapewne dotknie to szczególnie duże gry, od których wymagamy najwyższej jakości. I to jest ten optymistyczny scenariusz, bo jest też ten gorszy, w którym deweloperzy nie będą dysponowali budżetem pozwalającym na przedłużenie produkcji. Efekt łatwo przewidzieć – premiery gier niedopracowanych, rozczarowujących, marnujących potencjał pomysłów oraz długą i ciężką wcześniejszą pracę deweloperów. Podobno nie lepiej ma być w branży filmowej, a w usługach streamingowych nie pojawiają się na czas kolejne sezony oczekiwanych seriali. Pozostaje więc liczyć, że większość graczy ma wystarczająco dużą kupkę wstydu do nadrobienia w prawdopodobnie bardzo dziwnym 2021 roku.

Streaming gier jako usługa wydaje się przyszłością elektronicznej rozrywki.

Marek Czerniak



**Odświeżone Demon's Souls, najlepsza gra, z jaką miałem do czynienia w 2020 roku, właściwie nie miało fabuły. Żadnego podziału na pierwszy, drugi i trzeci akt, żadnych zwrotów akcji, żadnych karykaturalnych przemów arcycyotłów.** Po prostu zostałem wrzucony do przerażającego świata i musiałem w nim przetrwać, a następnie nauczyć się żyć. Poznać ścieżki, którymi stąpają monstra, wyczuć słabe strony przerożniętych w swej upiorności bossów i nagle stać się jednym z potworów, by zwyciężyć pozostałych.

Nigdy nie byłem fanem The Last of Us ani opowieści o typie, który pod płaszczkiem podróżnika i zdobywcy skarbów skupia się na mordowaniu ponad setki ludzi, a jeszcze bardziej zniechęciłem Naughty Dog po tym, gdy zostałem niemal dosłownie wyrzucony z ich budynku w Santa Monica. Do grania w The Last of Us Part II na razie nie zdołałem się więc zmusić, za to skończyłem Cyberpunka 2077, czarującego najpiękniejszymi pejzażami w historii gier wideo i zarazem uderzającego błahą fabułą, pełną błędów na poziomie rozpisywania założeń scenariusza. Po tym, jak V spotyka Takemurę, przez kilka godzin można prowadzić zajmujące śledztwo, ale pada to w momencie, gdy dotrze do nas pytanie: po co to wszystko? Czemu ta nieszczęsna Arasaka nie rozumie, co się dzieje, skoro wycinam im połowę składu osobowego? Co mnie obchodzi jakiś dostojny trup? Obszerny tyłek Panam Palmer nie jest w stanie zatrzymać lotu koszącego ku katastrofie, jaką jest zakończenie, jeden z bardziej męczących psychicznie kawałków w nowożytnym historii gier. Miało być jak w Kubrickowskiej „Mechanicznej pomarańczy”, a wyszło jak w filmach ze Stevenem Segalem i to tych najnowszych. CD Projekt RED, który pod wieloma względami wyprzedził BioWare i Ubisoft, na polu fabularnym i intelektualnym powrócił do poziomu pierwszego Wiedźmina, gdzie co rusz leciały teksty w stylu „Wiedźmin to taki czarownik, tylko trochę gorszy, bo jaja ma uschłe”.

Pomyślałem sobie, czy w szóstej dekadzie istnienia elektronicznej rozrywki fabuły gier będą jeszcze potrzebne? Nie stanowią dziś żadnego haczyka, bo wszystko już było, a gracz chce przeżywać sytuacje, do których sam doprowadzi, a nie takie, które zostaną mu podsunięte przez reżysera. Przynajmniej ja tego oczekuję, chcę, żeby zaprojektowano ramy dla opowieści i wpuszczono kulkę w bagatelle, a ja już sam będę nią manipulował, żeby wpadła w ciekawe miejsce. Premierzać cyfrowe lądy, przeżywać przygody i bawić się – właśnie tak. W tym sensie, jeśli w Cyberpunku 2077 wyłączymy zamartwianie się fabułą i pochodzimy po Night City, eksplorując jego sekrety, przyjemność obcowania z grą wreszcie powraca. To samo miałem przy Watch Dogs: Legion, gdy jeździłem sobie po Londynie, nie przejmując się żadnymi zadaniami, które próbowano mi wkrzykiwać w słuchawki.

W trzeciej dekadzie XXI wieku warto przypomnieć twórcom gier: nie jesteście żadnymi cholernymi Kubrickami, a jedynie kostiumologami i makijażystami z jego planu, mającymi przygotować mnie, aktora, do udziału w interaktywnym przedstawieniu.

Piotr Mańkowski

FromSoftware pracuje nad nowymi tytułami, więc produkcję remake'u Demon's Souls zlecono teksańskiej ekipie Bluepoint Games.

Znacznie ciekawszym zagadnieniem w Cyberpunku 2077 jest to, czy da się zaciągnąć do łóżka Panam albo chociaż Judy, niż to, co się stało z cesarzem. To trochę smutna konstatacja.





30



32



34



35



36



37



38

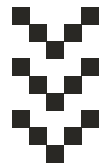


39



40

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

**DZIEWCZYŃKA O IMIENIU SIX – WRAZ Z KTÓRĄ  
UCIEKALIŚMY ZE STRASZLIWEGO STATKU – NIE BĘDZIE  
GRYWALNĄ POSTACIĄ, ALE TOWARZYSZKĄ MONO.**



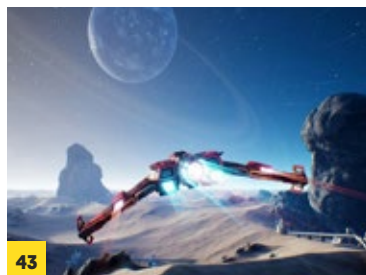
DYSKUTUJNA

FB.COM/GROUPS/

SECRETLEVEL



42



43



44

Nowe Little Nightmares znów daje nam sporo zagadek do rozwiązania. Większość z nich wymaga po prostu uważnej obserwacji danego poziomu.

# LITTLE NIGHTMARES II

PC PS4 XONE XSX SWITCH



PRODUCENT Tarsier Studios Wersja PL: tak

Szymon Górąj

**B**ardzo często podstawą w budowaniu odpowiedniego napięcia i niepokoju w horrorze jest wzięcie na warsztat znanych nam dobrze sylwetek czy elementów otoczenia i nadanie im groteskowych cech – ale na tyle, byśmy dostrzegali w efekcie końcowym znamiona normalności.

To w pełni rozumieli deweloperzy z Tarsier Studios, tworząc w 2017 roku obsypaną licznymi pochwałami

platformówkę Little Nightmares, w której dziecięcy strach przed światem dorosłych został spętany do gargantuicznych rozmiarów.

Szwedzi nie zrezygnowali ze swoich założeń także w tegorocznej kontynuacji. Mimo to trudno mówić o stagnacji. Tytuł przeszedł mutację, do znanych fanom motywów dodając mocne rozwinięcie. Tym razem dziewczynka o imieniu Six – wraz z którą uciekał się ze



☒ Ręce, które raczej nas nie wyleczą... Gra zawiera sekwencje, od których z wrażenia możemy na chwilę stracić kontrolę nad klawiaturą bądź padem.



☒ Czy będziemy odwiedzać szpital, czy szkolne sale, dostaniemy solidną dawkę sugestywnych scen rodem z dziecięcych koszmarów i fobii.



## LITTLE NIGHTMARES II TO JEDNA Z KONTYNUACJI KOMPLETNYCH, KTÓRE ZOSTAWIAJĄ TO, CO BYŁO NAJLEPSZE W PIERWSZEJ ODSŁONIE, DODAJĄC DRUGIE TYLKO OD SIEBIE.



☒ Większa część dużych wrogów naszych bohaterów w zasadzie jest przez nas nie do ruszenia, choć czasami mamy okazję na poranienie zakapiora, a nawet zadanie śmiertelnego ciosu.

strasznego statku - nie będzie grywalną postacią, ale towarzyszką Mono. Chtopiec odnajduje ją uwięzioną w ponurej leśnej chacie należącej do demonicznego właściciela, by wyruszyć we wspólną podróż ku wolności.

W przeciwieństwie do jedynki przebijamy się już przez całe upiorne miasto. Dało to twórcom ogromne pole do popisu, jeżeli chodzi o wprowadzenie różnorodnych lokacji, w których rozbudzone zostaną koszmary będące fuzją naj-sugestywniejszych dziecięcych fobii z koszmarami sennymi Tima Burtona. Antypatyczna nauczycielka, która gdy nas wypatrzy, rozciąga szyję jak wąż, by nas pochwytać i... zjeść. Porcelanowe dzieci mogące nas załtuc, jeżeli nie będziemy ostrożni. Kończyny i groteskowe manekiny w potwornym szpitalu, tylko czyhające na nasz błąd. W zasadzie każdy pokraczny element otoczenia jest naszym potencjalnym śmiertelnym wrogiem.

Rozbudowana została również rozgrywka. Jak w poprzedniku poszczególne plansze podzielone są na sekwencje z prostymi

zagadkami logicznymi - szukanie klucza do drzwi, odpowiedniego przejścia - oraz zręcznościowe konfrontacje rodem z survival horrorów. W przeciwieństwie do Six Mono potrafi do pewnego stopnia bronić się znalezionym w pobliżu młotkiem czy innym cięższym narzędziem. Zazwyczaj jednak przeciwnik jest zbyt potężny bądź skutkuje tylko atak z zaskoczenia, a my używamy oręża dość niezgrabnie, więc i tak dominują elementy skradankowo-ucieczkowe. W niektórych miejscach irytować może sterowanie, zwłaszcza padem, ale można do niego przywyknąć. ▬

**PIXEL 90**

☒ Twórcy Little Nightmares II w sposób podręcznikowy podeszli do zasady „jeżeli coś działa dobrze, nie ma sensu tego zmieniać”, uzupełniając szkielet z poprzednika nowymi pomysłami – jak współpraca z Six. To wciąż tajemnicza, mroczna i pozbawiona dialogów podróż, tylko znacznie dłuższa i ciekawsza.



➤ Przemyciony do gry wizerunek malucha to zabieg zgodny z zasadą działania Bloober Team: myśl lokalnie, działaj globalnie.

**KREACJE WIZERUNKÓW DWÓJKI BOHATERÓW GRY OTRZYMANO DZIĘKI SESJOM MOTION CAPTURE Z UDZIAŁEM WERONIKI ROSATI I MARCINA DOROCIŃSKIEGO.**



➤ Zmarłe postacie, które możemy spotkać w świecie niematerialnym, zawsze noszą maski. Nie jest to wyłącznie zabieg artystyczny, gdyż symbolizują one w grze dusze.

➤ W wymiarze duchowym lecące na nas ćmy stanowią zagrożenie. Na szczęście bohaterka może na pewien czas aktywować kopułę ochronną.



# MEDIUM



PC XSX

PRODUCENT: Bloober Team **Wersja PL:** tak

■ Marcin M. Granat



**M**otyle, mnóstwo motyli. Zdobią w grze ściany jako eksponaty, są przedstawione w atlasie, lecą na nas chmurą jak ćmy. Owad ten jest obecny nawet na ekranie ładowania.



■ Motyl oznacza dla protagonistki miniony okres dzieciństwa. W jej dawnym pokoju jest ich spora kolekcja.

Motyl - nienachalnie, lecz sugestywnie - pełni dla The Medium rolę wizytówki. Po grecku określa go słowo „ψυχή”, które ma także drugie, bardziej popularne znaczenie, a jest nim psyche, czyli dusza. Wspomniane ćmy reprezentują z kolei gatunek zmierzchnicy trupiej główki, która według antycznych wyobrażeń wyfruwa z piekieł, a wedle symboliki czarnej magii stawiana jest na równi z nietoperzem czy czarnym kotem.

Współgra to z kreacją Marianne, bohaterki gry, która jako tytułowe medium potrafi kontaktować się ze zmarłymi, wkraczając do świata dusz. A ten pozamaterialny wymiar jawi się bardziej jako dantejskie piekło niż raj. Gra opiera się na dualizmie lokacji. Świat rzeczywisty, podobnie jak w innej grze tego studia, Observerze, przypomina Kraków. Mieszkanie protagonistki znajduje się w pobliżu placu Jana Matejki, a zwiedzany przez nią ośrodek wypoczynkowy Niwa wzorowano na zamkniętym w 2011 roku hotelu Cracovia. Nawet ruiny leśnych fortów przypominają równie zniszczone i porośnięte przez roślinność pozostałości austriackiej Twierdzy Kraków.

Projekty lokacji wykonano z najwyższą pieczołowitością. Oplakany stan ośrodka Niwa to efekt jego zamknięcia jeszcze za czasów PRL (rozgrywka toczy się już w 1999 roku).

## Dialogi



■ W grze nieobecne są wybory dialogowe, gdyż przedstawiona historia od początku miała być liniowa.

Bohaterka, jak na medium przystało, najczęściej przerywników filmowych spędza na rozmowach ze zmarłymi, lecz to nie one wysuwają się na pierwszy plan. W pamięć zapadają najbardziej słowa wypowiedziane przez polujące na nas przez całą grę monstrum, które genialnie zagrał głosowo Troy Baker.

Wszystko, co w nim znajdziemy, od kredensów i boazerii po socjalistyczne plakaty, przypomina o okresie tzw. demokracji ludowej. Tylko porozrzucane tu i ówdzie skrawki ubrań czy milicyjne barykady zdradzają, że w przeszłości doszło tu do jakiejś tragedii.

Wypaczonym odbiciem rzeczywistości jest świat duchowy, do którego gra przełącza nas sama. Może on dominować na całym ekranie, choć częściej mamy do czynienia z podzielonym obrazem, obserwując dwa wymiary jednocześnie. Obszar będący domeną dusz prezentuje się jako wysuszona, przeklęta kraina o żółto-pomarańczowej kolorystyce z wychudzonymi postaciami, niczym z obrazów „AB84” czy „AF76” Beksińskiego. W miarę postępów w rozgrywce jest równie pięknie, ale nie mniej złowieszczą. Pojawiają się wilgoć i rozkład, wszechobecne macki obleczone w odcienie morskiej zieleni oraz turpistyczna rzeźnia, której okna pokrywa skóra, a prześwitujące przez nią czerwone światło uwidacznia naczynia krwionośne.

Wszystkiemu towarzyszy oszalała grafika z rewelacyjną grą świateł i wysokiej jakości teksturami na czele. Warstwę wizualną podziwiamy z perspektywy trzeciej osoby, a kamera jest ustawiona pod różnymi kątami. Gra przypomina więc pod tym względem Alone in the Dark oraz Silent Hill 2, a jedyną różnicą jest brak walk, co wychodzi The Medium na dobre, bo nie irytujemy się, gdy przeciwnik zaatakuje nas spoza kadru. I choć produkcja ta jest dużo przystępniejsza od wyżej wymienionych, nie oznacza to, że ukazany świat jest bezpieczny. Przed zagrożeniem ratujemy się po prostu ucieczką lub skradaniem. Bohaterka może i jest potężnym medium, lecz fizycznie to młoda, drobna kobieta.

Wspomniane rozgałęzianie się gry na dwa światy ma ogromny wpływ na rozgrywkę. Z powodu tej dychotomii

The Medium objęte jest nawet ochroną patentową. Gra nie tylko pokazuje świat rzeczywisty i duchowy, ale i umieszcza w obydwu protagonistkę, pozwalając graczowi sterować dwiema postaciami w różnych środowiskach, lecz w tym samym czasie. Otworzyło to drogę do prostych, aczkolwiek przyjemnych zagadek środowiskowych. Nie przejdziemy przez zamknięte drzwi w świecie realnym, dopóki nie znajdziemy klucza, nawet jeśli w świecie pozamaterialnym droga stoi otworem - i vice versa. W niektórych lokacjach twórca urozmaicił eksplorację dzięki nadaniu Marianne zdolności eksterioryzacji. Jej dusza może na krótki czas opuścić ciało, by dostać się do niedostępnych w inny sposób miejsc i pchnąć fabułę do przodu. Paranormalne predyspozycje protagonistki sprawiają też, że potrafi odtworzyć dialogi oraz sceny z przeszłości (te drugie są aktywowane przez ich „dostrajanie” ruchami myszki, jak w Everybody's Gone to the Rapture).

Rozgrywkę uzupełnia złowieszczą warstwa dźwiękowa. Słyszymy powtarzające się metalowe uderzenia, odgłosy pełzania czy echa krzyków. Raz skórę jeży wokal, który śpiewa mormorando coś na kształt dziecięcej piosenki, innym razem niepokój wywołują awangardowe, pełne dysonansów uderzenia w klawisze fortepianu. Jednak pomimo tego, że część kompozycji celowo stawia na dysharmonię, The Medium z gracją spaja wszystkie swoje elementy w sensowną całość. A efekt końcowy potrafi zachwycić jak widok przelatującego motyla. ■

PIXEL 92

■ The Medium hołduje surrealistycznej filozofii, według której to, co widzimy, stanowi jedynie ułamek rzeczywistości.  
■ Światowej klasy horror psychologiczny pozwala bohaterce znaleźć odpowiedzi na jej pytania, lecz gracz zostawia ze swoimi. A po napisach końcowych jest scena!

# Encodya

PC MAC

PRODUCENT Chaosmonger Studio **Wersja PL:** nie

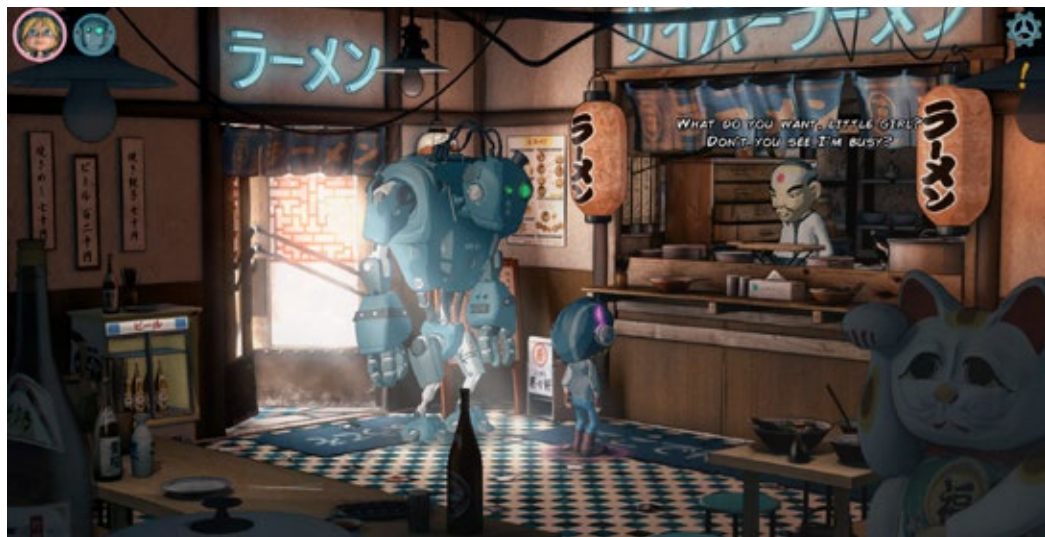
Michał R. Wiśniewski

**E**ncodya pokazuje, że niektórzy rozumieją sformułowanie „klasyczna przygodówka point'n'click” zbyt dosłownie.

Ciekawe, co takiego jest w Berlinie, że przyciąga cyberpuków. Wspaniały (i kryminalnie niedoceniony) „Mute” Duncana Jonesa (do obejrzenia na Netflixie), przywoita „filmowa” (choć wystylizowana na wektorową animację) przygodówka State of Mind, a teraz Encodya, kolejna przygodówka. Jones pokazał swoje doświadczenie z dzieciństwa w tym mieście (odwiedził je z ojcem, niejakim Davidem Bowie), State of Mind wyprodukowało niemieckie studio, ale za Encodyą stoi Chaosmonger z siedzibą w Bolonii.

Gra jest reklamowana jako inspiracja serią Monkey Island, „Blade Runnerem” i produkcjami Studia Ghibli. Najmniej jest niestety z tego ostatniego, chociaż bohaterką jest mała dziewczyna (i robot, który opiekuje się sierotką); jest też słabo zagrana, przynajmniej w angielskiej wersji. Z „Blade Runnera” wzięto klimatyczną ścieżkę dźwiękową i wielkie miasto pełne neonów we wszystkich językach. Tytuł najczęściej zawdzięcza Monkey Island - to klasyczna przygodówka wskaż & kliknij, jak tylko się da.

Niby te cyberpunkowe miasta takie mroczne, ponure i upadłe, a działa w nich doskonała komunikacja zbiorowa.



➤ **Mroczna przyszłość, w której każde dziecko dostaje przydziałowego robota-opiekuna, ale nie dostaje kasy na jedzenie.**

Od zagadek, które nie prowadzą za rączkę jak we współczesnych produkcjach, wręcz przeciwnie, opierają się na przeczesywaniu ekranu, podrzucaniu zbędnych przedmiotów (żeby nie było za łatwo) i niezbyt oczywistych skojarzeniach. Dokładnie jak dekady temu - to naprawdę produkt dla miłośników klasyki. Czy tacy się jeszcze znajdują? Inna rzecz - warstwa humoru i warstwa meta. Spotkamy typa w koszulce z trzygłową małpą, a sprzedawca w barze wyjaśni swoją

zapętloną animację „potrzebą oszczędzenia pamięci” (dowcip zupełnie bez sensu, odkąd gier nie pakuje się na dyskietki).

Na plus zaliczyć trzeba parę bohaterów - dziewczynkę i robota, którzy mają różne zdolności. Robot potrafi obsługiwać maszyny, a dziewczynka na przykład wyciągnąć drobny przedmiot z otworu, w którym nie mieści się jego wielka łapa. Bardzo ładnie wyglądają tła i maszyny (stare, niemieckie latające samochody są całkiem zabawne), mniejsze wrażenie robią komicznie kulfoniaste postacie. Wrażenie psują słabe dialogi, mało śmieszne żarty (zły burmistrz wzorowany na Trumpie, ktoś tu chyba liczył na drugą kadencję i się przeliczył) i niezbyt wciągający scenariusz robiący wrażenie kotleta odgrzanego w mikrofalówce. Ale jeśli ktoś ma ochotę pomęczyc szare komórki jak za dawnych lat, gdy nie wystarczyło naciskać przycisku w celu przewinięcia dialogu, tylko łączyło się ze sobą dwa patyki, znaleziony na śmietniku słoik i resztki drutu - to właśnie gra dla niego. ■

**50**

➤ Przygodówka z klasycznymi zagadkami, klasyczną narracją i klasycznym poczuciem humoru. Jedyne, co współczesne, to muzyka i grafika. Jak to mówili krytycy filmowi - „dla koneserów”, ale nie wiem, czy do nich należę, mam w życiu dużo innych powodów do frustracji.

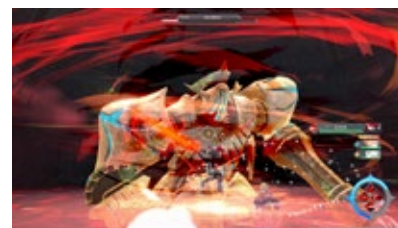


➤ Większość gry spędzimy w mieście, ale jego eksploracja sprawia frajdę dzięki możliwości wdrapania się praktycznie wszędzie.

zamknięci w murach miasta, to dysponujemy wieloma supermocami związanymi z naszą klątwą, jak bieganie po ścianach, co niesamowicie wzbogaca eksplorację. Walka jest pełna szybkiej akcji i wielce satysfakcjonująca, jak na porządne action RPG przystało. Będziemy musieli żonglować umiejętnościami i przełączać się pomiędzy postaciami, aby zmaksymalizować obrażenia, ale i dla mniej wytrawnych graczy zabawa nawet na poziomie Normal nie powinna przysporzyć wielu trudności. W końcu chodzi o przygodę i dobrą zabawę.

Historia też nie pozostawia wiele do życzenia. Tajemnice miasta i klątwy kłębią się i piętrzą, a misje poboczne nie zanudzają i zawsze sowicie wynagradzają nasz udział. Choć są one tylko rzekomo opcjonalne, gdyż dają punkty potrzebne, by odkrywać nowe lokacje. Zresztą Adol nie bez powodu zwany jest podróżnikiem o złotym sercu.

Ys IX to bardzo dobra gra wideo, która ani na chwilę nie próbuje być niczym innym. Polecam ją każdemu, kto rozgląda się za nowym tytułem do ogrania, i choć dla niezaznajomionych z serią kilka rozwiązań może wydać się dziwnych, to wciągnięci w wir przygody zaczną się zastanawiać, dlaczego nie ma ich we wszystkich grach. ■



**87**

Ys IX to wybitny action RPG i solidna gra wideo. Jeżeli lubicie gry, które nie próbują ukryć, że są grami, to jest właśnie coś dla was. A dla wyjadaczy japońskich RPG i nawalanek – obowiązkowa pozycja w tym roku.



# YS IX: Monstrum Nox



PRODUCENT Nihon Falcom Wersja PL: nie

Sos

Jako zagorzały fan serii Ys z niecierpliwością wyczekałem tego tytułu. Przygodę z nią zacząłem od Ys Seven na PSP i od razu zakochałem się w tej formule. W dziewiątą część, Ys IX: Monstrum Nox, można już zagrać na PlayStation 4, a gracze pecetowi oraz posiadacze Switcha będą musieli w tym roku jeszcze trochę poczekać.

Seria Ys opowiada o przygodach czerwonołosego Adola Christina. Pojedynczych przygodach, gdyż nie ratujemy w niej świata przed zagładą ani nie przemierzamy wielkich miast i krain. W każdej części akcja toczy się w jednym miejscu i dotyczy



➤ Jak na japońską produkcję przystało, postacie są przerysowane i do cna kliszowe, ale za to łatwo je polubić.

➤ Bohater zamknięty w więzieniu z magicznymi barierami? Skąd ja to znam?

jednej historii. Nie cierpi jednak na tym zróżnicowanie lokacji czy postaci, bo wszystkie aspekty świata przedstawionego są splecione w niezłą całość. Tak jest i tutaj.

Tym razem Adol wraz ze swoim wiernym towarzyszem Dogim wybrali się w podróż do miasta Balduq, które słynie z wielkich fortec oraz ogromnego więzienia, do którego nasz bohater trafia jeszcze przed przekroczeniem bramy. Podczas próby ucieczki tajemnicza nieznajoma rzuca na niego klątwę, która pomaga mu uciec z więzienia, ale też sprawia, że Adol nie może wydostać się z miasta. Szybko się okazuje, że nie tylko on jest obciążony tą klątwą, a Balduq kryje więcej mrocznych tajemnic niż Twin Peaks, nie dając naszemu poszukiwaczowi przygód chwili wytchnienia.

Rozgrywka jest najmocniejszą częścią Ys IX: Monstrum Nox. Choć przez większość czasu jesteśmy





# PERSONA 5 STRIKERS

■ PC ■ PS4 ■ PS5 ■ SWITCH

PRODUCENT Atlus **Wersja PL:** nie

■ Michał R. Wiśniewski

**F**antomowi złodzieje serc powracają - Joker i jego drużyna tym razem wezmą udział w wakacyjnej wyprawie.

Persona 5 Strikers to kontynuacja jednego z najciekawszych RPG ostatnich lat. Gry, która doczekała się już rozbudowanej wersji (Persona 5 Royal) i spin-offa o tańcu (Persona 5: Dancing in Starlight). Tym razem nowa przygoda grupy japońskich licealistów walczących o miłość i sprawiedliwość została przygotowana przez P-Studio we współpracy z Omega Force, studiem znanym z serii Dynasty Warriors i jej licznych cross-overów z innymi franczyzami (Hyrule Warriors, One Piece: Pirate Warriors).

Formuła oryginalnej P5 została uproszczona, co jest uzasadnione fabularnie - rzecz dzieje się w czasie wakacji, brakuje więc elementu „symulatora licealisty”, który musi zarządzać swoim czasem. Wszystko dzieje się dość prostoliniowo, ale przyjemnie wrócić do starych znajomych. Gra wyszła także na Switcha i pecety - nowi



👉 Czas wakacji oznacza wirtualną turystykę: zwiedzanie zabytków, festiwale, plażowanie, gorące źródła - i mnóstwo pysznego jedzenia.

gracze, którzy nie znali oryginału, nie potapiają się we wszystkich odniesieniach, ale nowa historia jest na tyle samodzielna, że nie powinno stanowić to problemu. Pojawiają się zresztą bohaterowie - tacy jak tajemnicza, żyjąca w smartfonie Sophia czy inspektor Zenkichi Hasegawa, chcący wykorzystać naszych przyjaciół do swoich celów - na których skupia się fabuła.

Połączenie gry z elementami Warriors wypadło świetnie - Persona 5 w wersji łupu-cupu (ang. hack'n'slash) zachowała wiele oryginalnych elementów, takich jak używanie tytułowych „person”, jungowskich zjaw pozwalających na walkę z Cieniami w wymiarze podświadomości. Gra staje się przez to bardziej strategiczna niż pozostałe (zwłaszcza w porównaniu z One Piece, który robi wręcz głupkowate wrażenie),

👉 Nowa bohaterka oznacza nową tajemnicę - chociaż wygląda niegroźnie, doskonale sprawdza się na placu boju.

nacisk położono w niej nie tylko na bicie, ale i unikanie walki.

Wakacyjna przygoda zaczyna się w tokijskiej dzielnicy Shibuya, w której dochodzi do dziwnych zjawisk związanych z pojawieniem się nowej idolki - jej fani wpadają w zakupowy amok. Okazuje się, że kluczem do rozwiązania zagadki jest aplikacja EMMA, dzięki której po wpisaniu odpowiedniego kodu można przedostać się do innego wymiaru, zwanego Więzieniem. Podobne przypadki mają miejsce w całej Japonii, a że nasi bohaterowie i tak planowali wycieczkę, wsiadają do starego campera i ruszają w drogę. Historia jest dużo lżejsza niż oryginał, ale nie zabraknie humoru (zwłaszcza że w planach jest wizyta w gorących źródłach...), melodramatu i tradycyjnie japońskiej turystyki kulinarnej. 📌



**90**

■ Persona 5 Strikers to jeden z lepszych cross-overów z serią Warriors. Zachowując styl i cechy charakterystyczne oryginału, daje nową opowieść, spójną od strony scenariusza, poetyki i rozgrywki. Świetny sposób, by przeżyć nową przygodę z ulubionymi postaciami lub się z nimi zapoznać.



✚ Warto się wyspać, bo zdrowie i wytrzymałość wypoczętego herosa szybciej się regenerują. Na załączonym obrazku widać na horyzoncie konary Yggdrasilu.

# Valheim

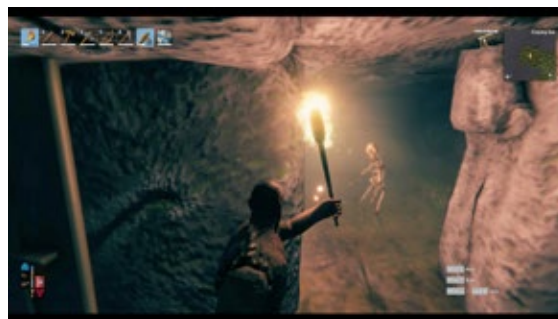
PC

PRODUCENT Iron Gate **Wersja PL:** tak

▶ Pjotsze **ACCESS**

**R**unaljod - Yggdrasil", taki tytuł nosi drugi album studyjny norweskiej formacji Wardruna dowodzonej przez Einara Selvika. Muzykę tego pana mogą kojarzyć chociażby fani serialu „Wikingowie” oraz miłośnicy serii Assassin’s Creed, ponieważ to właśnie on maczał palce przy ścieżce dźwiękowej do najnowszej odsłony tego cyklu - Valhalla.

Yggdrasil to w mitologii nordyckiej zasadzone przez samego boga Odyna, ogromnych rozmiarów drzewo będące środkiem Wszechświata. Według wierzeń ludów Północy ma się na nim znajdować dziewięć światów, w tym: zamieszkały przez bóstwa Asgard, będący ojczyzną gigantów Jötunheimr



✚ Bohater staje się lepszy w danej dziedzinie, kiedy używa określonych umiejętności, zupełnie jak w życiu. Zatem biegaj, machaj toporem i skacz jak najczęściej, drogi graczu!

✚ Naraz można zjeść trzy różne rodzaje pokarmu. Odpowiedni dobór posiłków wydatnie zwiększa poziom zdrowia wojownika.

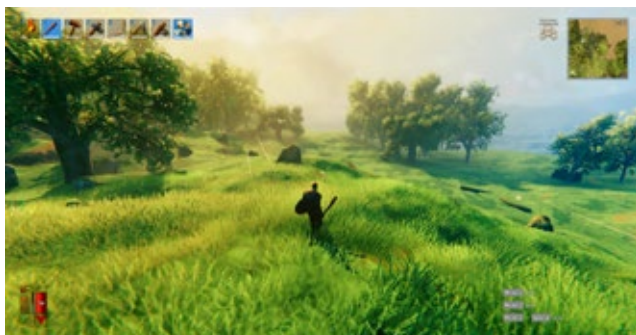
oraz Midgard, czyli dom ludzi. Studio Iron Gate postanowiło wzbogacić wikińską kosmogonię, umieszczając w konarach Yggdrasilu dziesiątą krainę - Valheim. Tytułowy świat nie jest wymarzoną miejscem na spędzenie urlopu. To czyściec, gdzie trafia każdy, kto nie zasłużył, aby ucztować u boku Odyna w Walhalli. Wylądować tu również gracz, który samotnie lub ze znajomymi musi oczyścić tę krainę ze wszelkich paskudztw, aby zaskarbić sobie szacunek bogów. A co za tym idzie, móc w końcu poimprezować z Walkiriami w Asgardzie.

Mimo że Valheim dopiero wszedł do wczesnego dostępu, to ma zadziwiająco dużo do zaoferowania. Do dyspozycji graczy oddano rozbudowany model craftingu, możliwość wznoszenia okazałych budowli oraz sporych rozmiarów, zróżnicowany świat. Wszystko to w grze wymagającej jednego gigabajta przestrzeni dyskowej. Może tytuł Iron Gate nie prowadzi nas za rączkę, ale i tak jest dość

przystępny jak na produkcję survivalową. Eksplorując tę nieprzyjazną krainę, można poczuć się jak w No Man’s Sky, a nie grze pokroju SCUM. Nie trzeba się martwić o to, że padniemy z wycieńczenia, bo zapomnieliśmy zjeść starej paczki chipsów. Chociaż odpowiednie odżywianie się oraz dobry sen przynoszą spore korzyści.

Dziesiąty świat to nie miejsce dla byle leszczy, zawędruj nieprzygotowany w okolice, gdzie rezydują szkielety, a obudzisz się goły i - nie do końca - wesoly w swoim obozowisku. A wypada zaznaczyć, że im więcej graczy znajduje się jednocześnie na serwerze, tym większe wyzwania stawia przed nami gra. Pamiętam, jak walcząc ramię w ramię z kumplem przeciwko grupie kościotrupów, zostaliśmy zaatakowani przez kilku szarych krasnali. Do tej pory nie wiem, jakim cudem udało nam się ująć z życiem. Czego nie mogę powiedzieć o pierwszym spotkaniu z trollem późną wieczorną porą.

Valheim nie jest wolny od wad - niektóre animacje ruchów bohatera są dość koślawe, a i fizyka czasem szaleje (wylatującego w stratosferę martwego dzika nie da się zapomnieć). Ale są to błędy, które da się naprawić, a mówimy tu o grze wchodzącej dopiero w Early Access. Która - pomimo dość prostej grafiki - może się poszczycić pięknymi widokami. I zabójczymi konarami drzew. Serio, uważajcie przy wycinie. ▬



**85**

▶ Niezależny Early Access bardziej dopracowany niż niejedna wysokobudżetowa produkcja. To survival z pięknymi widokami oraz morderczymi drzewami, w który możecie zagrać z kilkorgiem znajomych. Warto, tym bardziej że cena gry jest bardzo przystępna!



jest tu mocno amatorski, a postacie mówią w większości łamanym angielskim. Również główny bohater, Alex Turner, youtuber relacjonujący swoją egzotyczną podróż, który nagle zostaje wciągnięty w groźną eskapadę przez dwie młode Koreanki. Sekwencje wideo są wstrzymywane w momentach decyzyjnych i mamy kilkanaście sekund na wybór. Często opcje są zupełnie losowe, typu uciekać w prawo czy w lewo. Czasami konsekwencje wyborów wydają się nielogiczne lub nieproporcjonalne, jak choćby nagła śmierć z ręki nożownika po wyborze, czy wziąć, czy zostawić nośnik USB z wrażliwymi materiałami. Wszystkie te niedociągnięcia mają jednak swój specyficzny urok, taki jak dla fana horrorów przyjemnością może być oglądanie filmów klasy B, nawet kiedy gotym okiem widać, że potwór jest facetem wciśniętym w lateksowy strój.

Nie polecam tej gry na początek przygody z gatunkiem FMV, ale dla fanów, którzy już próbowali innych filmów interaktywnych, Lost Angel może być ciekawym materiałem porównawczym i warsztatowym. FMV nie jest łatwym medium, a mimo ewidentnych milionów twórców udało się stworzyć grę bez wielkiego budżetu, wykorzystując naturszczyków i zwykłe miejskie lokalizacje. Nie miałem jeszcze okazji polecieć do Korei, więc możliwość obejrzenia lokalnego kolorytu, ulic, sklepów, mieszkań, nocnego widoku miasta była dla mnie dodatkowym walorem. Swoją drogą już za rok z Lost Angel będziemy mogli porównać polski film interaktywny 911 Operator, który również zostanie wydany z angielską ścieżką głosową. ■

**70**

Bohaterem tego filmu interaktywnego jest Korea Południowa. Postrzeganie gry przez ten pryzmat pozwala wyrozumialej patrzeć na drewnianą grę aktorską i dialogi. Poza tym hołubmy FMV, zanim zostanie wyparte przez cyfrowe sobowtóry.

# Lost Angel



PRODUCENT Dolphin Media, Intofeel Company **Wersja PL:** nie

User Jama

Wypożyczenie strojów było zapewne istotną pozycją w budżecie tej produkcji, do wyboru jest przebranie szlachcica i wojownika.

## Arcylootr



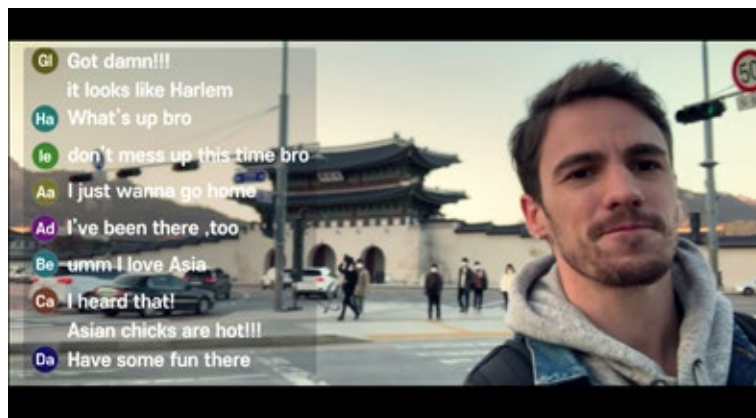
Ten smutny pan w garniturze jest odpowiednikiem gestapowca w filmach wojennych i będzie wszelkimi metodami próbował złamać bohatera – groźbą, siłą, prośbą i przekupstwem. Jeśli chcemy, żeby ścieżka FMV trwała dłużej, to nie ulegajmy.

Interaktywne filmy czy – jak kto woli – gry full motion video (FMV) powoli wracają na scenę. Można to porównać do zjawiska renesansu płyt winylowych, jest to po prostu pewna nisza dla fanów formatu. Jednocześnie FMV to na tyle rzadkie perełki, że nie ma co się pastwić, jeśli któraś ma skazy.

W czasach kiedy w kinie możemy obejrzeć jak żywe wirtualne reprezentacje zmarłych aktorów, a twórcy Unreal Engine pokazują kreator MetaHuman do tworzenia

realistycznych ludzi, których śmiało można stosować w zbliżeniach w kadrach portretowych, wydaje się, że powoli następuje zmierzch tradycyjnego filmowania. Tak jak kiedyś zniknęła klisza filmowa, zastąpiona przez twarde dyski, tak też prawdziwi odtwórcy ról zostaną kiedyś zastąpieni przez ich cyfrowe odpowiedniki.

Lost Angel jest tradycyjnym filmem interaktywnym nakręconym jeszcze tradycyjnymi metodami w całości w Korei Południowej. Powiedzmy od razu, że kunszt aktorski



Aktor grający Aleksa pozuje na native speaker, natomiast wyraźnie słychać silny akcent, a jego naturalność jest zbliżona do postaci w polskich komediach romantycznych.



✚ Jeśli myślałeś, że prowadzenie stacji narciarskiej to kaszka z mlekiem, byłeś w błędzie. Bez opracowywania udogodnień zginiesz pod lawiną gości jak turyści pod lawiną. Nawet jeśli w tej grze nie ma lawin.

✚ Podgląd wykorzystania tras jest jednym z prostych wskaźników, gdzie robimy coś zlego.

# Snowtopia



PRODUCENT Tea for Two Studio **Wersja PL:** tak

Sir Haszak **ACCESS**

**T**a gra na pierwszy rzut oka wygląda na rasowego tycoona, w którym podczas urządzania kurortów narciarskich mamy ciągle pod górę. Szybko okazuje się jednak, że dzieło Tea for Two Studio bliżej do gry logicznej.

Na zdrowy rozum w każdej grze menedżerskiej są pieniądze. W tej nie ma. Jedynym naszym zasobem są wolontariusze, a jedynym wyznacznikiem sukcesu - zadowolenie gości kurortu. Budynków możemy nastawiać mnóstwo, ale każdy wymaga obsługi. Zajmują się nią właśnie wolontariusze, których pozyskujemy spośród zadowolonych gości kurortu. Wygląda to wszystko banalnie prosto, ale wcale takie nie jest.



✚ Brak ratowników na trasach powoduje kompletną masakrę. Ci wszyscy ludzie czekają na pomoc, wypisując wredne komentarze w mediach społecznościowych.

✚ Jedną z podstawowych ekip stacji narciarskiej są konstruktorzy. Bez nich nie powstaną ani trasy, ani budynki.

Zaczynamy od trzech rodzajów narciarzy, z których każdy ma określone wymagania dotyczące poziomu sportowego, udogodnień i otoczenia. Z czasem odblokujemy kolejne dziewięć typów miłośników desek. Każdy z nich wybiera stoki o innej trudności. Jedni bardziej cenią sobie bezpieczeństwo, inni atrakcyjność terenu, ale wszyscy oczekują miejsca do zregenerowania sił i ogrzania. I to przy rosnącej liczbie gości. Pomagają w tym wynalazki poprawiające wydajność wyciągów, przyspieszające konserwację infrastruktury, dodające nowe rodzaje placówek gastronomicznych czy dające nowe opcje transportowe.

To jednak tylko pierwsza, prosta warstwa gry. Drugą polega na sprawnym zarządzaniu ruchem. Na mapie mamy zazwyczaj trzy miejscowości, czyli bazy narciarskie. Zorganizowanie przepływu gości między nimi stanowi już wyzwanie. Bo jeśli zbudujemy wyciąg z bazy A, który pozwala zjechać trasą

dla średnio zaawansowanych do bazy B, trzeba później wybudować wyciąg w przeciwną stronę i możliwość powrotu trasą o tym samym poziomie trudności. Inaczej narciarze już nigdy nie wrócą do bazy A. Przy rozbudowanych trasach okazuje się to sporym wyzwaniem nawet na najprostszycy mapach. Problem stanowią także kolejki gromadzące się przy wyciągach do najatrakcyjniejszych tras.

W grze jest jeszcze sporo niedoskonałości, co można wytłumaczyć wersją Early Access. Niekiedy wyburzamy wyciąg, by postawić bardziej wydajny, ale nowy nie spina tras pociągniętych od starego. Próby dobudowania ich od dołu do góry kończą się komunikatem „Nie można budować pod górę”, choć zjeżdżać będzie się przecież w dół. Takich drobiazgów jest sporo.

Mimo to miłośnicy białego szaleństwa mogą się tu wyżyc. Do wykonania dość trudnego zadania otrzymują zestaw prostych narzędzi. Ich liczba w ostatecznej wersji gry wzrośnie - pojawią się choćby szkółki narciarskie. A jeśli mimo wysiłków nie uda się zadowolić gości? Niech zjeżdżają!



✚ Gra logiczna udająca tycoona kurortu narciarskiego.  
 ✚ Stosunkowo proste narzędzia służą do budowania nie tylko infrastruktury, ale przede wszystkim zadowolenia gości. Nie ma tu gospodarki, ale i bez niej budowa tras, wyciągów i towarzyszących budynków jest wciągająca.



# HITMAN III



■ Jeśli już musimy użyć broni palnej, trzeba to robić jak profesjonalista: jeden strzał, jeden trup.



■ Mroźny anturazj finału przypomni fanom pewną misję na Kamczatce z Hitman: Contracts.

■ PC ■ PS4 ■ PS5 ■ XONE ■ XSX

■ PRODUCENT IO Interactive **Wersja PL:** nie

■ Marcin M. Granat



**J**eśli zabijanie jest sztuką, to Agent 47 jest wirtuozem. By zbliżyć się do swojego celu, niczym wprawny aktor potrafi przyjąć każdą rolę, przybrać każdy kamuflaż. Zdradza go tylko wytaturowany na potylicy kod kreskowy, lecz gdy ofiara ma szansę go zauważyć, z pewnością jest już za późno.

Hitman 3 rozpoczyna się ponad białymi kłębowi chmur. Skok z samolotu poprzedza lądowanie na dubajskim wieżowcu, wzorowanym na najwyższym budynku świata Burdż Chalifa. Jak zawsze twórcy zadbali o zapamiętywalne i misternie zaprojektowane lokacje. Angielska posiadłość w rejonie Dartmoor zalewa ekran jesienną atmosferą uzyskaną przez rdzawo-brunatną kolorystykę, upiorną muzykę o wysokich tonach i chłodny szum wiatru.

Elegijność podkreśla też scenariusz, gdyż jedna z postaci drugoplanowych rzekomo popełniła samobójstwo, a nasz bohater może wcielić się w rolę detektywa i spróbować rozwiązać zagmatwane okoliczności jej zgonu, co do złudzenia przypomina świetne filmowe widowisko z 2019 roku „Na noże”.

Posuwając fabułę do przodu, zawitamy do niemieckiego klubu Hölle, którego brutalistyczną architekturę wypełnia zgilek naćpanych imprezowiczów i dudnienie techno. Trafimy do „mokrego snu Wielkiego Brata”, czyli chińskiego miasta Chongqing z wszechobecnymi kamerami i dronami, a jednocześnie niespotykane wyludnionymi ulicami, co w połączeniu z nocną porą i deszczem nawiązuje do estetyki noir. Krople na tysej głowie bohatera szybko wysuszy zaś upalne słońce Argentyny, którą odwiedzimy, aby wziąć udział w bankiecie w winnicy.



■ Umiejętność wtapiania się w tłum jest równie kluczowa dla pozostania niezauważonym, co ikoniczne dla serii przebiwanie się.

Najnowszy Hitman jest zwieńczeniem tak zwanej nowej trylogii, rozpoczętej w 2016 roku i znanej pod hasłem World of Assassination. Trzy części spina historia krążąca wokół sekretnej i mającej globalne wpływy organizacji Providence. Dzięki tak zarysowanemu scenariuszowi trzecia część nie jest zlepkiem niepowiązanych ze sobą misji, lecz produkcją z szeroko zakrojoną fabułą na miarę filmów z Jamesem Bondem (nie bez kozery nowo przygotowywany przez IO Interactive tytuł nosi nazwę Project 007). Nie chcąc zdradzać szczegółów, napomknę tylko, że celem Agent 47 jest stopniowa destrukcja Providence.



Protagonistę towarzyszy Diana, koordynatorka jego zleceń i bohaterka, o której z każdą odsłoną dowiadaliśmy się coraz więcej, a w Hitmanie 3 po raz pierwszy występuje jako postać obecna na mapie, a nie tylko w przerywnikach filmowych.

Produkcja ponadto nie zrywa ze swoimi korzeniami i puszcza oko do graczy pamiętających poprzednie przygody tysego zabójcy. Angielska posiadłość dzięki porozmieszczanym tu i ówdzie sekretnym przejściom przypomina rezydencję lorda Beldingforda z Hitman: Contracts, a pewien zwrot fabularny każący nam kwestionować relacje pomiędzy Agentem 47 a Dianą jest podobny do początku Hitman: Absolution. Z kolei w przypadku argentyńskiej lokacji sami twórcy przyznali, że uważają ją za mały powrót do przeszłości, chcąc nawiązać do misji A Vintage Year z Hitman: Blood Money.

Bez względu na historię tocząca się w tle sedno zabawy stanowią wydarzenia na sandboksowych mapach. Wydarzenia, których reżyserem jest sam gracz.

■ Poziom w Dartmoor zaprojektowała Hilde Hjønnnevg Sunde. Artystka tworzyła też świetne lokacje dla poprzedniej odsłony cyklu.

Siłą serii nadal jest bowiem możliwość eliminacji celów na mnóstwo sposobów. Zerwanie w szklarni trujących kwiatów i dodanie ich do filiżanki herbaty? Niefortunna obsługa żurawia skutkująca upuszczeniem na nieszczęśnika betonowego kręgu? Wprowadzenie w błąd ekipy snajperów, tak aby za nas pozbyli się celu? Te i wiele innych metod egzekucji są do naszej dyspozycji.

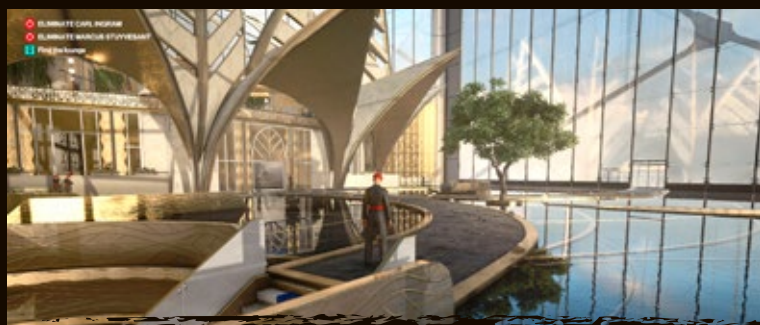
Zabójstwa są możliwe dzięki wciąż zdającym egzamin autorskiemu silnikowi gry Glacier, odpowiedzialnemu zarówno za jednoczesną obecność na ekranie ponad trzystu postaci, jak i kałuże pięknie odbijające nocne neony. Z nowości dostaliśmy za to kolejny gadżet: specjalistyczny aparat. Działa on podobnie jak detektywistyczne urządzenie z cyklu Batman: Arkham - analizuje kluczowe obiekty i hakuje elektronikę.

Agent 47 kończy przygodę i jak wyznał jeden z czołowych twórców gry, Mattias Engström: „To wrzuszający moment, ale ruszamy naprzód”. Nie należy się smucić, gdy świetna seria dobiega końca w wielkim stylu. ■

## Mózg



■ W Chongqingu jeden z wątków dotyczy eksperymentu z kontrolowaniem umysłu. Jest on prowadzony nielegalnie i poza granicami etyki, ale najważniejsze, że stwarza Agentowi 47 sposobność brutalnej egzekucji. Wątek zaczyna się nietuzinkowo, bo od nasłuchiwania bełkotu bezdomnego, a kończy w przebraniu za obiekt doświadczalny.



■ Dubaj to nie tylko złoty arabski przepych. Zachwyca w nim również możliwość zabijania za pomocą wybuchającej piłki do golfa.

■ Godne zwieńczenie trylogii World of Assassination. Wysoka grywalność i misje skłaniające do wielokrotnego ukończenia zaskakują jakością wykonania. A posiadacze PlayStation mogą grać w trybie VR!

# 90



✦ Jako że Scott to gołodupiec, uważnie zbierajmy drobniaki, bo power-upy kosztują krocie.

✦ Każda potyczka z bossem to metaforyczne rozliczenie się z miłosną przeszłością partnerki.

# SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD: THE GAME *Complete Edition*

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Ubisoft **Wersja PL:** nie

■ Bartek Czaratoryski

**C**iekawy przypadek gry, która pojawia się i znika. Może teraz zostanie jednak z nami na trochę dłużej. Inna sprawa, że Scott Pilgrim, istny hołd dla retro, dzisiaj sam jest już retro.

Zupełnie poważnie – snując niekiedy opowieść o tym, jak jedenaście lat temu załapałem się na bodaj jedyny kinowy pokaz filmu Edgara Wrighta w kraju, czuję się jak kombatant. Dzisiaj ta celuloidowa, acz niepozabawiona życzliwej szydery, laurka dla popkulturowych fascynacji pokolenia trzydzieści plus cieszy się pomniejszym kultem, ale wtedy różowo nie było. Bynajmniej.

Bo „Scott Pilgrim kontra świat” zarobił grosze, łechcąc przy tym ego tych, którzy zobaczyli i uwierzyli. No i zostawił po sobie grę. Ta zniknęła z dystrybucji w 2014 roku z powodu problemów licencyjnych, ale teraz, nareszcie, znowu jest legalnie dostępna. Ironia polega na tym, że kiedy na rynku pojawiły się

komiksy Briana O’Malleya, potem rzeczony film oraz gra na ich podstawie, były one niczym głęboki ukłon dla całej kultury retro; dzisiaj same są jej częścią. I z tego wynikają praktycznie wszystkie zalety, jak i wady kompletnej edycji Scott Pilgrim vs. The World: The Game.

Od tamtej pory minęła cała epoka i beat’em upy stylizowane na klasyczne produkcje szesnastobitowe nie są niczym wyjątkowym, to rzeczy powszechne jak sklepy Żabka, nawet doczekaliśmy się takich pereł jak Streets of Rage 4. Dlatego Scott Pilgrim wydaje się być nieco ślamazarny, jakby przyciężki, żeby nie powiedzieć – archaiczny. Urozmaiceni tu niewiele: silny atak, słaby atak, skok, wymagający aptekarskiej precyzji blok, ruch specjalny i tyle.

Im większy level wbijemy, tym bardziej poszerza się garnitur dostępnych ciosów, lecz zanim zdążymy zrobić z nimi coś satysfakcjonującego, gra się skończy. Ale dość kręcenia nosem, bo wszystkie te przykre rzeczy wymieniałem z dziennikarskiej rzetelności, żeby móc przejść do tego, co fajowe. A Scott Pilgrim ma do zaoferowania nade wszystko niepodrabialny klimat, to na swój sposób gra o granu. Nawet wywiedzione z River City



Ransom sklepowe wizyty po power-upy kryją fajne kwiatki (zapłacicie kary za nieoddane kasety?), fabuła wzięta z oryginału i przerobiona na potrzeby gry (trzeba załatwić siedmiu byłych partnerów wymarzonej dziewczyny) sprawdza się świetnie, a oprawa graficzna kryje nieliczne fajerwerki (studio filmowe!).

Kompletna edycja zawiera dodatkowe postaci (niewiele się od siebie różnią) oraz, główna atrakcja, możliwość grania ze znajomymi przez sieć. Na dobre i na złe – znowu mamy 2010 rok. ■

## Miłość



Ramona Flowers ma jednego „dobrego” ekschłopadka, niejakiego Douga. Twórca komiksu, Bryan Lee O’Malley, nadał mu imię swojego przyjaciela.

**72**

■ Czysta popkulturowa radocha, aczkolwiek miejscami nieco już zleżała. Tak czy siak cztery godziny zlecają jak strzał z liścia. Bo choć (przeszło) dziesięć lat minęło, to Scott nadal młodzieńki.

# Everspace 2



Przerywniki fabularne składają się ze statycznych plansz, niczym kadry komiksu.



PRODUCENT Rockfish Games Wersja PL: tak

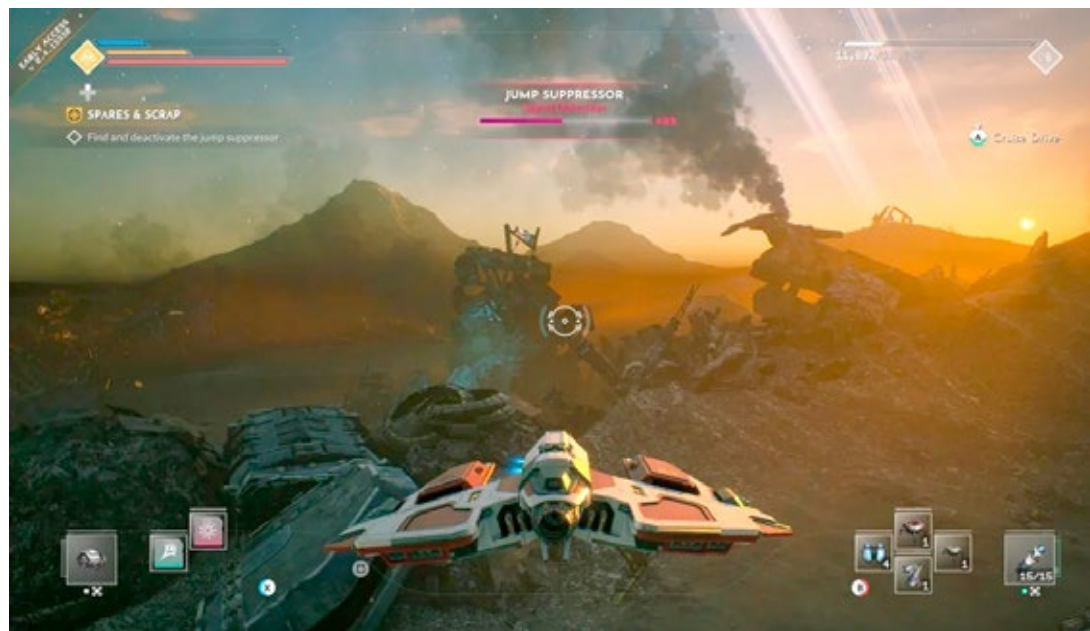
User Jama

ACCESS

**T**eraz nazywasz się Adam i wiesziesz spokojne życie kosmicznego górnika w jednej z wielkich korporacji. Falszywa tożsamość pozwala ukryć przeszłość jednego z ocalałych pilotów klonów, którzy pokonali Admirała Gorca. Wystarczyło jednak jedno głupie potknięcie i znowu czujesz na plecach oddech Floty Kolonialnej.

Everspace 2 to prawdziwa mieszanka wybuchowa. Jednym z jej składników jest kosmiczna strzelanka na sterydach. Siedzisz zapięty w kokpicie statku, komputer na bieżąco oznacza czerwonymi trójkącikami mrowie wrogich obiektów i śmigasz jak szalony. Jak to w kosmosie - góra jest tam, gdzie akurat masz głowę, a dół tam, gdzie nogi, a cały świat wokół wiruje jak bączek. Bitwy kosmiczne są bardzo dynamiczne, wśród salw laserowych, rakietowych, wyładowań energetycznych i efektownych wybuchów można dostać oczopląsu. Dużą zaletą gry jest różnorodność miejsc starć, ostrzelujemy się w kopalni w środku asteroidy, na kosmicznym wrakowisku oraz przy orbitalnych instalacjach. Miejsca nie są generowane proceduralnie, każda lokacja jest ręcznie zaprojektowana, żeby zapewnić jak najlepsze wrażenia.

Drugim składnikiem jest przygodowa fabuła. Jakkolwiek ekscytujące by było rozbijanie na chmury atomów statków przeciwników, to właśnie historia, którą krok po kroku odkrywamy, nadaje temu wszystkiemu głębszy sens i motywuje nas do działania. Rozgrywka przeznaczona jest dla jednego



Chwila oddechu po szalonych piruetach, kiedy komputer pokładowy statku ledwo nadąża za oznaczaniem i śledzeniem celów.



Istotnym elementem gry jest eksploracja, zarówno ta w skali lokalnej, jak kosmiczne cmentarzysko, jak i globalnej - po planety czy inne układy, gdzie zdobywamy zasoby.

gracza, natomiast rzadko kiedy pocujemy się tu sami ze względu na ciągłe dialogi z sojusznikami z pełnym aktorskim podkładem głosowym. Odpowiednikiem fabularnych przerywników filmowych są tu statyczne plansze, które stanowią kompromis pomiędzy tym, co twórca chciałby mieć, a tym, jakie ma dostępne środki.

Trzeci składnik to elementy rodem z gier RPG. W czasie kosmicznych misji i eksploracji zbieramy różne różności, złom, kryształy, alkohol, paliwo i inne zasoby. Można nimi handlować w placówkach kupieckich, a za pieniądze kupować brakujące lub trudne do znalezienia zasoby, uzupełniać rakiety, ulepszać

uzbrojenie, dodawać specjalne urządzenia wspomagające walkę. Księgowy, który tkwi w każdym z nas, będzie się w tym lubował.

Cała magia tej gry polega na perfekcyjnym wyważeniu tych trzech składników. Jeśli o mnie chodzi, to wszystkie kosmiczne strzelanki powinny być właśnie takie. Wersja wczesnego dostępu sprawia wrażenie dopracowanego produktu, który po prostu w pewnym momencie się urywa. Ukończona gra ma być wydana w 2022 roku i dostępna również na PlayStation i Xboksa. Podobnie jak pierwsza część Everspace 2 ma też docelowo obsługiwać gogle VR, choć na razie obsługuje tylko zwykłe ekrany. ■



**85**

Rockfish Games są niczym alchemicy, którzy wymyślili formułę na transmutację ołowiu w złoto. Ich gra sprawia wrażenie idealnego doboru składników i wyważenia proporcji między nimi, może za wyjątkiem uproszczonych przerywników fabularnych. Czekamy na finalne dzieło!



■ Bohaterka, ubrana jak do wyczynowego parkouru, potrafi biegać i skakać, choć rozgrywka nie wykorzystuje przesadnie tej drugiej umiejętności.

Często bardziej polegamy na słuchu niż na wzroku, żeby wyłapać ich charakterystyczny tupot.

Nessie dysponuje mieczem świetlnym i walki są dynamiczne, ale też trochę drętwe. Walisz przeciwnika niby tak samo, a raz oberwie, innym razem nie. Starcia często kończą się utratą punktu energii, nawet jeśli atak wydaje się być w porę i celny. Sprawia to, że zaczynamy rozgrywać jak w szachach, a nie jak w strzelance, kalkulując punkty energii na kolejnych przeciwników, tak by w porę je uzupełnić przy nielicznych zdrojach energetycznych. Zarys fabuły jest szkicowany okazjonalnymi krótkimi monologami Nessie. Nie spotkamy tu innych postaci, nie ma więc też dialogów. Nie ma też wielkiej różnorodności przeciwników, broni czy rodzajów ataków. Słowem nie ma tego wszystkiego, co wymagałoby dużych nakładów pracy, wykraczających poza one man show.

Niemniej jest w tej grze coś, co sprawia, że po raz następnym przechodziłem te same korytarze, żeby znowu zostać cofniętym do początku poziomu, mimo że moim zdaniem tego ostatniego robota trafiłem, zanim on musnął mnie. Żeby dalej grać, trzeba po prostu wykazać się takim samym uporem jak jej twórca, żeby ją napisać. ■

# I Am Robot



PRODUCENT Adrian Domagalski Wersja PL: nie

User Jama

Jestem Nessie, prototypowym robotem w ciele człowieka. Kiedy przedwcześnie wzbudziłam się z hibernatora, od razu wiedziałam, że coś poszło nie tak. Moje obawy szybko się potwierdziły, kiedy zostałam zaatakowana przez inne roboty znajdujące się na statku.

I Am Robot to gra akcji, która wpada w oko z dwóch powodów. Pierwszy to taki, że jest wykonana przez jednoosobową orkiestrę, w której autor jest jednocześnie wydawcą. Robienie gier w pojedynkę to zupełnie inna dyscyplina niż na przykład tworzenie w kilku-

kilkudziesięcioosobowym zespole, jak to ma miejsce w wielkich studiach. To szlachetne porwanie się z motyką na słońce, które jako żywo przypomina początkowe czasy gier komputerowych.

Drugi wabik to grafika, która wygląda świetnie. Wędrujemy korytarzami technicznymi z automatycznymi drzwiami. Raz jest ciemno jak w grobie, innym razem światła wręcz oślepiają, gdzieś w dziurawych rur leci para. Kiedy wreszcie uda się nam uciec ze statku na planetę, powędrujemy wokół wielkiego kompleksu umieszczonego w rajskiej, choć obco wyglądającej scenerii. Przeciwnicy poruszają się bardzo szybko. Choć są humanoidalnymi robotami, potrafią błyskawicznie zasuwąć na czworakach, przez co są mniej widoczni. Chwila nieuwagi i są za naszymi plecami.

■ Gra światła sprawia, że wnętrza wyglądają futurystycznie, jednak oświetlenie potrafi też oślepiać jak światła nadjeżdżającego samochodu nocą.

■ Taka żyletka tylko na stopklatce. W trakcie rozgrywki słychać tupot metalowych nóg, a w wirze walki wszystko się zlewa w jednostajną mgłę.



# 65

■ Do standardu topowych gier akcji jest tu przepaść pod wieloma względami, natomiast tytuł broni się w kategorii produkcji samodzielnej. Nawet w tej niszy zdecydowanie do poprawy jest płynność i przewidywalność systemu walki mieczem, za to wyróżnia się w niej ładną grafiką.

# HALL OF FAME



**PO POKONANIU WIELKIEGO CZARNOKSIĘŻNIKA PÓŁ CZŁOWIEK, PÓŁ LEW, PALADYN I WOJOWNIK ZAPRASZA NAS DO FRICANY, GDZIE PRADAWNE ZŁO PODNOSI ŁĘB.**



46

Był czas, gdy programiści z Infogrames wydawali gry w złotych pudełkach, z Lyonu uczynili serce francuskiego gamedevu, a fabuły ich gier były bardziej oryginalne od tych z Sierra On-Line. Największy ładunek surrealizmu niósł ze sobą Eternam – w tym miesiącu nasza Najlepsza Gra na Świecie.



60

Najbardziej zapomniana i niedoceniana seria Sierra On-Line. Quest for Glory tylko wyglądało jak przygodówka, ale w rzeczywistości było pełnokrwistym RPG. Rozwinęło się w okazałą sagę istniejącą do samego końca imperium Williamsów.



52

## WARCADE

Początki warszawskich salonów gier toną w pomroce dziejów. Udało się nam jednak wydobyć kilka wspomnień pokazujących, jak się rodził ten fenomen. To także tekst o ludziach rządzących branżą automatów i metodach, jakie stosowali.



68

Double Fine Productions zostało założone przez Tima Schafera z LucasArtsu. Jedną z pierwszych ich produkcji okazał się Psychonauts, coś idącego pod prąd głównych trendów, którzy szybko zyskali kultowy status.



# Dziwne rzeczy

■ Wielogatunkowe SPA - jak widać idee braterstwa i równości były silnie reprezentowane w produkcjach znad Sekwany.

W ten sposób można by zacząć opowieść o Infogrames i tytułach z serii Alone in the Dark – te znają chyba wszyscy, Shadow of the Comet – tutaj również nie powinno być problemów – czy Eternam... Chwila, zawoła jakaś część z was. Co to jest Eternam?

■ Paweł Gawlikowski

**N**o właśnie. O ile nie sprawia wam problemów wymienienie najbardziej znanych i przełomowych gier studia znad Lyonu, o tyle wspomniany tytuł ginie w mrokach tak mocnej niepamięci, że kiedy ostatnio przypominałem go staremu przyjacielowi, podrapał się po głowie prawie jak w kreskówce i dopiero wspomnienie recenzji z Secret Service spowodowało rozjaśnienie.

Sz szczególnie zapamiętał zdjęcie androida z dwoma antenkami wystającymi z czoła podpisane „antenat”.

Ja również dowiedziałem się o istnieniu Eternama w dawnych czasach, ginących w pomroce dziejów, kiedy w zasadzie jedynym źródłem informacji były Secret Service i Top Secret. Opis gry nie był recenzją, tylko dość dokładną solucją, co było raczej normą niż wyjątkiem. Screeny wzbogacone o kreatywne podpisy dodatkowo

zapadały w pamięć, czego dowodem jest przytoczona przed chwilą historia.

## JEST PRZYGODOWO

A w ogóle jak doszło do stworzenia przygodówki, która już samym interfejsem pokazywała, że pomimo podobieństwa do produkcji LucasArtsu czy Sierry może śmiało stawać w szranki z najbardziej oryginalnymi

# z Francji...



■ Ja mówię: „Matko Bosko, co tu się stało, jak ten piorun pier....ą!...”.

produkcjami tamtych czasów? Szczególnie uwzględniając fakt, że w 1992 roku wspomniani giganci odpowiedzieli w zasadzie za około 80 procent tytułów z tego gatunku, więc próba konkurowania z nimi była utrudniona. No bo, umówmy się, czy cokolwiek mogło zagrozić takim grom jak Indiana Jones and the Fate of Atlantis albo Quest for Glory III? Jednak Infogrames było wtedy na fali wznoszącej i możliwość wydania czternastu gier rocznie była wyznacznikiem prawdziwego sukcesu. Dla europejskiej firmy, za którą nie stały wielkie pieniądze i której szefowie do wszystkiego doszli sami, wydawało się to ukoronowaniem jej drogi do wielkości. Do tego za rogiem w mroku czaiło się Alone in the Dark, które stanie się prekursorem gatunku survival horror i na dobre zmieni rynek gier 3D.



**HUBERT CHARDOT  
WKRAČZA DO AKGJI**

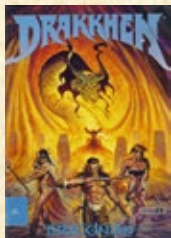
Cófnijmy się o kilka lat, kiedy szesnastobitowe komputery są nie tylko w modzie, ale to na nie właśnie powstają najciekawsze graficznie i muzycznie gry. Zanim Infogrames wyda Tintin on the Moon, czyli pierwszy tytuł, dzięki któremu zarobi poważne pieniądze potrzebne na niezbędny rozwój, światło dzienne ujrzy Drakkhen, ambitna produkcja na podstawie scenariusza samego Gary'ego Gygaksa, ojca „Advanced Dungeons & Dragons”. Dziś tytuł ten trąci myszką, jednak w 1989 roku był rewolucyjny, przynajmniej pod względem zastosowanej mechaniki. Najciekawszy element gry to świat 3D stworzony za pomocą grafiki wektorowej, w którym mogliśmy się swobodnie przemieszczać. Zmieniał się on w normalne 2D po wejściu do

pomieszczenia/jaskini - i to wszystko na długo przed premierą Betrayal at Krondor czy Ultima Underworld. Dlaczego to ważne? Silnik (lekkie udoskonalony) trafił do produkcji, za której scenariusz odpowiadał świeżo przybyły do firmy były pracownik 20th Century Fox, Hubert Chardot. Znany później ze scenariuszy do Shadow of the Comet, Prisoner of Ice i oczywiście Alone in the Dark. Chardot nie miał pojęcia o grach przygodowych, jednak pełen dobrych chęci przystąpił do dzieła. To, co udało się stworzyć, do dzisiaj pozostaje jedną z najbardziej oryginalnych przygodówek lat dziewięćdziesiątych, jak również jedną z bardziej zapomnianych. A szkoda, bo mimo dość wysokiego stopnia trudności jest w co grać. Panie i panowie - zapraszam na Eternam!

➤ No to, w końcu jest jego dziewczyną czy nie? Z takimi, a nawet większymi dylematami przyjdzie nam się zmierzyć w trakcie fantastycznych wakacji!



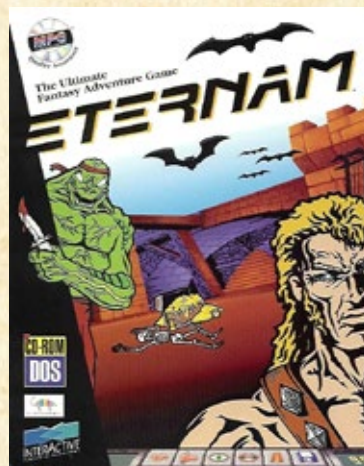
❖ Niestraszne nam zamrożone potwory, stopy czaszek i czerwone podłogi. Przeciwstawić im możemy siłę i godność osobistom!



❖ Silnik z Drakkhena został lekko podrasowany i dzięki niemu mogliśmy przemieszczać się między lokacjami w całkiem rozsądnym 3D. Dodatkowo we francuskiej wersji obydwu tytuły miały złote pudełka - prawie jak pralinki.

### WITAJCIE W PRZESZŁOŚCI, PRZYSZŁOŚCI LUB GDZIEKOLWIEK POMIĘDZY

Nazywasz się Jonz. Don Jonz. W zasadzie przyjaciele (i wrogowie też) mówią ci Marshal. Po długich, zakończonych sukcesem poszukiwaniach galaktycznego plugawstwa utrudniającego życie mieszkańcom planet i księżyców nareszcie możesz udać się na tygodniowy urlop! I to nie byle jaki urlop - planeta nazywa się Eternam, a na jej powierzchni skonstruowano pięć parków rozrywki odzwierciedlających różne okresy historyczne. Jest średniowiecze, rewolucja francuska, starożytny Egipt... Nic, tylko oddać się czekającym rozkoszom. Jednak aby nie było tak przyjemnie, już na samym początku dowiadujemy się, że wszystko to jest sprytnie zastawioną pułapką. Nasz największy przeciwnik, arcyłotr Mikhal Nuke (sic!), zadał sobie trud ściągnięcia nas do tego miejsca, aby zgładzić w wyszukany sposób, uprzednio obserwując, jak próbujemy się bezowocnie wyrwać z matni. Zaczynamy ubrani jak rasowy retrofuturystyczny barbarzyńca, w stylu He-Mana. Jeżeli do tego dodamy



❖ Amerykańska wersja pudełka w wersji dyskiekowej. Żadna z edycji nie prezentowała przesadnego artyzmu...

❖ ...jednak tytuł królowej i króla campu przypaść musi amerykańskiemu wydaniu CD (w formie książeczki).



rozwichrzoną rudoblond czuprynę i klasyczne pekaesy - otrzymamy bohatera, którego nie ulękną się jedynie wrogowie o najmniejszych sercach (jeżeli je mają, gdyż jak wiemy, czarne charaktery często są bez serca).

W zasadzie wszystko by przepadło, a nasz heros przedwcześnie zakończył życie, gdyby nie piękna (a jakże) i najwidoczniej bardzo inteligentna pracownica parku rozrywki, Tracy, która przekształciła się w zera i jedyinki,

a następnie ukryła się przed złowrogim Nukiem w zakamarkach systemu, dzięki któremu atrakcje są możliwe. Naszym celem będzie oczywiście pokonanie plugawego adwersarza, uwolnienie z systemu naszej dzielnej przewodniczki i oczywiście ucieczka z niegościnnego miejsca.

Jeżeli park rozrywki wypełniony androidami z czymś wam się kojarzy, to macie rację. Tło gry nawiązuje do filmów „Westworld” (1973), „Futureworld” (1976) i serialu „Beyond Westworld” (1980), z czego pierwszy i ostatni zostały napisane i wyreżyserowane przez samego Michaela Crichtona. Materiał źródłowy okazał się tak nośny, że możemy się dzisiaj cieszyć już trzema sezonami nowego „Świata Dzikiego Zachodu” (do których obejrzenia gorąco zachęcam).



☛ Lustereczko, powiedz przecie, kto jest najbardziej napakowany na świecie? Ty, Donie Jonzie, pewnie, że ty!



W Eternam klimat jest podobny – wypełnione androidami lokalizacje z wierzchu stanowią odwzorowanie różnych epok, ale przez większość czasu są ich parodią. Niech was jednak nie zwiedzie rysunkowa sielanka – śmierć będzie częsta i brutalna. Infogrames nie miało problemu z karaniem gracza za ciekawość, w Alone in the Dark było tak samo.

Powracając do świata przedstawionego – podobnie jak we wspomnianym Drakkenie eksplorację dzielimy na widok z oczu bohatera w 3D i lokalizacje 2D. Kiedy poruszamy się w trzecim wymiarze, blaster pomoże rozprawić się z natrętnymi przeszkodzajkami, jednak pamiętajcie też o tym, że przed wpadnięciem do wody nie chroni w zasadzie nic.

Chlup i wybieramy „Load”. Ciekawą możliwością było zmniejszenie okienka eksploracji w celu zaoszczędzenia zasobów słabszych maszyn – w końcu to 1992 rok, a 286 było w wielu domostwach standardową maszyną.

Interfejs gry wygląda klasycznie, jednak nie dajcie się zwieść. Pamiętajcie – myszka to diabelski wynalazek. Aby przeglądać kieszenie, rozmawiać czy podnieść przedmiot, musicie nacisnąć odpowiadającą danej ikonie literę na klawiaturze (na przykład s – speak) albo wywołać palec bohatera, którym najedziecie na właściwy przycisk u dołu ekranu. W Shadow of the Comet zostało to zdecydowanie lepiej rozwiązane, za co chwala twórcom. Poruszamy się, używając starych, dobrych strzałek. Ech, dawne czasy... Ciekawie mimo wszystko rozwiązane jest odnajdywanie przedmiotów w otoczeniu – kiedy możemy coś podnieść lub czegoś użyć, z oczu bohatera biegną w stronę tego elementu przerywane kreski. Jest to bardzo komiksowe, ale spełnia swoje zadanie.

#### WYDAJ TO JESZCZE RAZ, SAM

Jak na zapomnianą grę przystało, Eternam ma wiele twarzy, znaczy



☛ Kto by pomyślał, że cyborgi potrafią odstawiać takie balety? Trzeba tylko uważać na Sama, który w kółko gra ten sam utwór.



☛ I po co ja na te balety poszedłem? Głowa i inne części ciała bolą – nie wiadomo, co z człowiekiem robili...

okładek pudełek. A najładniejsza z nich to ta, na której nie znajduje się nawet oryginalny tytuł...

W 1992 roku ukazała się pierwsza edycja – po francusku i niemiecku. Pudełko stworzono w wersji z tak zwaną klapką, czyli dodatkową przestrzenią na opis, jakie to cuda drzemią wewnątrz. Rysunek na okładce nie jest zbyt zachęcający, nie wiem nawet, czy w tamtych, lekko pionierskich jeszcze czasach zachęciłby mnie do zakupu. Literactwo jest dość, hmm, uproszczone, a sama postać głównego bohatera wygląda trochę jak namalowana w trakcie przerwy obiadowej (która we Francji jest rzeczą świętą). Można powiedzieć, że to nic specjalnego, podobnie mocno kampowe jest opakowanie wersji dyskietkowej ze Stanów Zjednoczonych, ale nie będę wykazywał okrucieństwa.



i niejednego - poziom trudności i brak intuicyjności rozgrywki bywa momentami doprowadzony do absurdu. Na szczęście jako miłośnik gier ze stajni Sierra nie narzekam na dużą liczbę śmierci, często gwałtownych, które spotykają bohatera prawie że na każdym kroku. Pamiętając zasadę przyświecającą graniu w dawnych, dobrych czasach - „save early, save often” - można względnie spokojnie eksplorować pozaziemski park rozrywek wszelakich. Co do trudności - jest dość kiepsko. Chcąc być jak najbardziej retro, sięgnąłem ze trzy razy do solucji we wspomnianym już Secret Service, kiedy moje nerwy były już mocno nadszarpnięte entą próbą podejścia do rozwiązania wydumanego problemu. Widać jak na dłoni niedoświadczenie scenarzysty w tworzeniu intuicyjnych zagadek; podobnie ma się rzecz z podpowiedziami nakierowującymi na ich rozwiązanie. Albo ich brak, albo są zupełnie od czapy. A co jest dobre, zapytacie? Ano wszystko inne. Fabuła jest naprawdę zabawna - często czułem się, jakbym przebywał w świecie niewydanego opowiadania Terry'ego Pratchetta. Nawiązania do popkultury wylażą z każdego zakamarka (czasami dotyczą dzieł z obszaru kultury frankofońskiej, jednak rzadziej, niż można by się spodziewać). Muzycznie również jest solidnie. Za dźwięk i muzykę odpowiadał Frédéric Mentzen, który stworzył ścieżki do Drakkhena oraz trzech części Alone in the Dark. Czy współczesnemu graczowi poleciłbym Eternam z czystym sumieniem? Raczej tak, ale należy się przygotować na podróż w czasie. To nie jest Monkey Island, gdzie wiele, a nawet wszystko zostaje wybaczone. Tutaj śmierć jest prawdziwa, krew czerwona, a wczytywanie stanu gry to rutyna. Nie zraża was to? Zapraszam więc do międzygalaktycznego parku rozrywki - na pewno będziecie się dobrze bawić, chociaż niektórym może grozić spożycie części klawiatury z racji na trudność zagadek... 🍷



Pozostawię je dla wydania CD, również z USA. I to edycji najbardziej kompletnej, gdyż na zdobywającym dopiero popularność nośniku umieszczono głos każdej z postaci - a tych było dość dużo. Dodano też możliwość używania myszki, co w porównaniu z pierwotną wersją było mocno rozwojowe. I można by się tym wszystkim cieszyć, gdyby

❖ Centrum sterowania międzyplanetarnym parkiem rozrywki. Widać tutaj ewidentną inspirację Światem Dzikiego Zachodu („Westworld”).

nie przekoszmarne okładka - nawet nie pudełko, ale zwykły papierowy folder, w którym płyta została osadzona w wycięciach na jednej ze stron. A rysunek na froncie sprawia wrażenie, jakby powstał podczas zajęć ogniska plastycznego z XVIII księgi przygód Tytusa.

Dopiero drugie, europejskie wydanie pod tytułem Tracy przywraca tytułowi należny honor - jest oszczędne, tajemnicze i naprawdę stylowe. I, jak wspomniałem, próżno szukać na nim oryginalnej nazwy oprócz drobnej notki z tyłu. Za to w Japonii ukazała się wersja na FM Towns, ale jako Aeternam...

### WSZYSTKO DOBRE, CO SIĘ ŚMIESZNIE KOŃCZY...

Jak można by podsumować moje ponowne spotkanie po latach z tak zacnym tytułem? Może zacznę od tego, co dzisiaj może razić niejedną

# WARCADE

Zanim zobaczyliśmy gumowe klawisze z Albionu, zanim nawet pojawiły się w domach niemieckie podróbki Ponga, były już na mapach polskich miast miejsca, gdzie można było uprawiać interaktywną rozrywkę. Miejsca tajemnicze, wspaniałe, w których przebywanie oznaczało przeskok w niejasną przyszłość. Zjawili się też ludzie zaczynający zarządzać rynkiem automatów z grami wideo. Niniejszy tekst stanowi nie tylko hołd dla nich, lecz jest również nostalgiczną podróżą do warszawskiej automatowej Shangri-La.

■ Micz

**P**iszę o Warszawie dlatego, że w niej dorastałem i na własne oczy widziałem prawie wszystkie śródmiejskie salony gier. To tam upływały dni dzieciństwa i można było zasmakować czegoś zupełnie innego od atrakcji oferowanych przez „Sobótkę” albo „Telera- nek”. Dla mnie zaczęło się to w 1980 roku, ale pierwsza jaskinia gier powstała ładnych kilka lat wcześniej.

## PLAC KONSTYTUCJI

Jednym ze sztandarowych projektów architektonicznego socrealizmu była po wojnie Marszałkowska Dzielnica Mieszkaniowa. W Śródmieściu Południowym wzniesiono na zgłiszczach budynki zadziwiająco przypominające te z ulic Moskwy. Ciąg mieszkaniowy znajdował się po obu stronach Marszałkowskiej, a w centralnym

miejscu rozszerzał się, dając miejsce rozległemu obszarowi. Nazwano go placem Konstytucji dla uczczenia konstytucji PRL uchwalonej dokładnie 22 lipca 1952 roku. Tego samego dnia odbyło się uroczyste otwarcie dzielnicy. Nadzorującym projekt architektem był Józef Sigalin, który zaraz po skończeniu budowy zaczął pracę nad Pałacem Kultury. Gdy rok później umrze Stalin, środkowe budynki na placu Konstytucji zostaną zastąpione gargantuicznym plakatem z jego podobizną. Już wtedy stanie się jasne, że właśnie ta przestrzeń, a nie popularny obecnie plac Zbawiciela, zostanie namaszczona jako miejsce, gdzie młodzież będzie mogła poznać uroki nowoczesnego życia.

Na przełomie lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych pod patronatem Związku Młodzieży Socjalistycznej

powstała tam kawiarnia o nazwie Uśmiech. Żeby wejść na dyskotekę, trzeba było okazać legitymację ZMS, co dowodziło, w jak sprytny sposób władza koncesjonowała rozrywkę. W latach sześćdziesiątych ciągle był nią rock and roll, ale wkrótce zaczęło się to zmieniać. Budynek z dostojnymi rzeźbami przodowników pracy na swych ścianach zdecydował się przyjąć nowy rodzaj ekscesów. Z marmurowych wnętrz okraszonych wielkimi witrażami wyproszone bitników, a zaproszone pokolenie nieco bardziej ociążałe, preferujące raczej statyczną rozrywkę. Oto na początku 1972 roku na rogu Koszykowej i Marszałkowskiej powstał prawdopodobnie pierwszy nie tylko w Warszawie, ale także Polsce salon gier. Wydarzenie większej rangi niż odpalenie



MŁODZIEŻ BAWIĄCA SIĘ W 1972 ROKU W LEGENDARNYM SALONIE GIER NA PLACU KONSTYTUCJI.



OBECNIE ZNAJDUJE SIĘ TU LOKAL WHISKEY IN THE JAR, ALE SOCREALISTYCZNE RELIEFY NA MURACH POZOSTAŁY.

# NARODZINY ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKI W WARSZAWIE I NIE TYLKO

pierwszego sklepu Peweksu, nie mówiąc o pierwszym McDonaldsie.

„Pięćdziesiąt groszy za szatnię i dwa złote za wstęp” - informował lektor Polskiej Kroniki Filmowej. Tego, że automaty przyjmowały jako żeton złotówkę, już nie podawał, ale można to zobaczyć na jednym z kolejnych ujęć. Mówimy o tym momencie historii, gdy świat nie miał jeszcze okazji ujrzeć Ponga, gdy w Dolinie Krzemowej studenci Uniwersytetu Stanforda byli zachwyceni Computer Space, zaś zatrzymujący się w barach robotnicy i kierowcy tirów smarkali nosami na rodzącą się elektroniczną rozrywkę. Inaczej mówiąc, nikt jeszcze nie wiedział, jakie będą losy rodzącego się medium. I właśnie w takiej atmosferze zrodziła się pionierska w PRL jaskinia gier.

Polska Kronika Filmowa ironicznie zaznaczała, że nie jest pewna, co przyniosą te nowe trendy kulturowe. Czy zabawa w lokalu będzie przypominać wydarzenia spod budki z piwem, czy może bliżej jej będzie do gry w oczko, a może po prostu lokal będzie odciągał młodzież od nauki? Jakkolwiek by było, perspektywy nie rysowały się wesoło. Władza zezwoliła na uruchomienie w stolicy elektronicznej rozrywki, jednak ewidentnie był to jedynie program pilotażowy.

W wertykalnych przestrzeniach dawnego Uśmiechu zagościli nie tylko klasyczni jednoręcy bandyci, lecz



FLIPPER ZIP-A-DOO ZOSTAŁ WYPRODUKOWANY W 1970 ROKU. CZYLI TRAFIŁ DO WARSZAWY NIESPEŁNA TRZY LATA PO PREMIERZE.

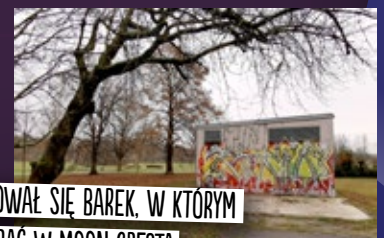


również flippery z prezentowanym w materiale Kroniki świeżutkim Zip-A-Do z stajni Bally, a także automaty elektromechaniczne od Segi. Cokolwiek mówić, były to najświeższe dokonania amerykańskich i japońskich fachowców wdrażających interaktywne igraszki. Na twarzach bikiniarzy widać było zdziwienie przemieszane z zaskoczeniem. Gry były czymś, czego nie znali z lunaparków ani parków rozrywki, nawet tego najśłynniejszego w Chorzowie.

Nie wiadomo, jak długo ów salon istniał. Musiało to być zaledwie kilka lat, ponieważ moje najstarsze wspomnienia z tamtego rejonu przywołują wizję cukierni, być może Horteksu, a może jeszcze wcześniejszej, do której na samym początku lat osiemdziesiątych chadzało się na lody z pucharku. Nieco później w innym miejscu sąsiadującym z placem Konstytucji, w ciągu handlowym zwanym (nomen omen!) arkadami, powstał inny salon gier, ale nie było już ono niczym szczególnym. Gwiazdne pikselowe pojazdy przefrunęły do innych lokalizacji.

## POLE MOKOTOWSKIE

Chodziłem tam na spacer z rodzicami i słuchałem o legendzie zielonych przestrzeni, gdzie można było poczuć się wolnym i szczęśliwym. Od wschodu powstawała Biblioteka



TO TUTAJ ZNAJDOWAŁ SIĘ BAREK, W KTÓRYM MOŻNA BYŁO POGRAĆ W MOON CRESTA.



PLAC KONSTYTUCJI BYŁ PO ODDANIU DO UŻYTKU JEDNĄ Z NAJBARDZIEJ WYSTAWNYCH CZĘŚCI WARSZAWY.

## GRA NA AUTOMATACH W LATACH OSIEMDZIESIĄTYCH NIE BYŁA NADMIERNIE DROGA. TYLE SAMO CO JEDNA RUNDA KOSZTOWAŁ ŚWIAT MŁODYCH.



DIG DUG ZASKAKIWAŁ TAK PROZAICZNYM ELEMENTEM JAK POMPKA, KTÓRA MOŻNA BYŁO ROZDYMAĆ POTWORY.

Narodowa, za nią, po drugiej stronie alei Niepodległości, działał studencki klub Park wyprawiający najlepsze w mieście dyskoteki, zaś życie graczy koncentrowało się bardziej na zachód, w okolicach stawu.

Na polach mieściły się zlokalizowane w blaszakach bary Bolek, Lolek i Tola. W tym pierwszym panowała mroczna atmosfera i pamiętam jakiegoś flippera, ale wiedziałem, że nie jest to miejsce dla dzieci. W Lolku i Toli automatów nie pamiętam, natomiast jakieś gwiazdne strzelaniny kojarzę z nieoznaczonego barku położonego tuż przy brzegu stawu. Bywając tam, napawałem się aurą legendarnego miejsca, ponieważ krążyła fama, że w którymś z tych lokali odbył się pierwszy w Polsce pokaz „Gwiazdnych wojen”. Zostały ponoć puszczane z przywiezionej z zagranicy kasety VHS, a spragniony najbardziej gorących nowości lud omal nie ugotował się w ciasnym pomieszczeniu.

Wspominam o Polu Mokotowskim, bo pozostałości wszystkich tych lokali istnieją do dzisiaj. W niektórych przypadkach, jak Bolka czy Lolka, przeszły one radykalną przemianę i rozbudowę, ale inne straszą dzisiaj pomalowane bezmyślnymi graffiti. To na ich murach widać, jak czas przemija, jak tętniące niegdyś życie przysło i przeniosło się gdzie indziej.



W CENTRUM WARSZAWY ZNAJDOWAŁ SIĘ TAKŻE BARAKOWÓZ, STOJĄCY NA PUSTEJ WÓWCZAS PARCELI PRZY RONDZIE ONZ.

Chronologicznie rzecz biorąc, w momencie, gdy pojawiłem się na Polu Mokotowskim, wiedziałem już o automatach. Poznałem je w miejscu, które Edward Gierek namaścił jako najnowocześniejsze technologicznie w mieście.

### DWORZEC CENTRALNY

Urbanistyczny i architektoniczny cud PRL powstał w rekordowo krótkim czasie tysiąca stu dni. Centrum miasta zostało rozkopane, wiele powojennych kamienic zrównanych z ziemią, żeby dać miejsce pod budowę najnowocześniejszego dworca kolejowego w Polsce. Jego otwarcie nastąpiło w grudniu 1975 roku.

W środku znajdowały się sejfy zamykane na monetę, automaty z batonikami, a wejścia strzegły ruchome szklane drzwi sprowadzone wprost ze Szwajcarii. Głos spikerki informował pasażerów o terminach przyjazdu pociągów, automatyczne tablice wskazywały, na który peron należy się udać. Spragnieni ludzie mogli zajrzeć do baru Centralnego, nabyć Trybunę Ludu w kiosku Ruchu, kupić coś w cepelii albo bukiet dla ukochanej w słynnej kwiatarni na głównym rondzie. Właśnie na jego

terenie znajdowała się kultowa podziemna fontanna odmalowana przez złośliwego Stanisława Bareję w „Brunecie wieczorową porą” z 1976 roku. Musiało minąć kilka kolejnych lat, zanim obok tego magicznego biało-czerwonego wodotrysku pojawił się pierwszy wykwit nowej mody. Pamiętam to dokładnie, wracam często myślami do tego miejsca, próbując wyłowić jakiś szczegół, który mi wcześniej umknął. A i tak przecież nie ma ich wiele.

To była kawiarenka o powierzchni dziesięciu metrów kwadratowych znajdująca się na wschodniej pierzei ronda pod estakadą. Miejsce, gdzie powstała, widać w „Brunecie wieczorową porą” w momencie, gdy rozmawiająca z dziećmi nauczycielka odchyła się w lewo. Po otwarciu szklanych drzwi kawiarenki stawało się naprzeciw lady, za którą niezbyt miła osoba serwowała kawę z automatu albo zeszlą napoleonkę. Tłumek trzech lub czterech osób kłębił się na lewo od drzwi przy ustawionym tam pudle ze Space Invaders. To tam zobaczyłem pierwszą grę wideo i usłyszałem męczący odgłos przypominający pulsowanie serca. Gra była zabójczo trudna, już



LEGENDARNA FONTANNA NA DWORCU CENTRALNYM I JEJ OKOLICE.





ZŁEWIESZCZY KRAJOBRAZ BATTLEZONE.

w drugim etapie taniec kosmicznych najeźdźców przyspieszał tak bardzo, że bunkry, w których chronił się nasz stateczek, roztopiały się szybciej niż włoskie lody w rożkach. Ten pierwszy kontakt z nowym medium w moim przypadku o niczym nie przesądził. Nie zagrałem ani razu, bo jako siedmiolatek bałem się tej gry, poza tym ciężko było się dopchać do sterów maszyny.

Obok fontanny wyrósł niedługo potem drugi lokal, zajmujący się już tylko automatami. W mroku stał Lunar Lander od Atari, ze świetlistą



KULTOWY SALON GIER NA CENTRALNYM OKOŁO 1993 ROKU. DEFENDER STAŁ TAM JUŻ OD DEKADY!

## AUTOMATY TRAFIAŁY DO POLSKI ŚREDNIO PO TRZECH LATACH OD AMERYKAŃSKIEJ PREMIERY. Z PERSPEKTYWY CZASU MOŻNA POWIEDZIEĆ, ŻE MIELIŚMY DOSTĘP DO CAŁKIEM NOWEGO SPRZĘTU.



PULPIT DEFENDERA Z MIEJSCA ZASKAKIWAŁ WIELOSCIA PRZYCISKÓW

grafiką składającą się z samych linii. Obok niego Scramble również od fachowców z Sunnyvale, w którym pojazd kosmiczny zamiast stać na dole ekranu i grać do nadlatujących z góry eskadr wroga, wyruszył na rekonesans nad skalistą planetą, niszcząc wszystko, co nieopatrznie stało na jej powierzchni. Obok stał automat jakby z XXI wieku, nowoczesny, wymagający odpowiedniego wzrostu, więc przeznaczony wyłącznie dla pełnoletnich użytkowników. Wzrost był potrzebny, żeby móc swobodnie zajrzeć do peryskopu, przez który widać było pole bitwy. Dokładnie tak nazywała się gra - Battlezone, najbardziej realistyczny symulator, jakiego znały zachodnie salony gier. Na Centralnym zjawiał się wkrótce po premierze i budził należny mu podziw.

Oba te salony miały to do siebie, że panowała w nich wyjątkowo podła atmosfera. Można było zostać okradzionym, dostać fangę w nos, a w najlepszym razie zostać wyrzuconym

wprost na chłodne marmury Centralnego. Chadzało się tam z poczuciem winy, wnikając między podejrzany element i musząc oszukiwać rodziców, że jest się gdzie indziej, bo normalnie nie puszczało się do takich miejsc. W pewnym momencie wszystko to się jednak zmieniło i chodzenie po „Sobótce” na automaty stało się zajęciem prawie że chwalebny.

Nie jestem w stanie ustalić, kiedy dokładnie powstał ten najlepszy ze znanych mi salonów, ale próbując ułożyć wydarzenia w całość, stwiam, że był to początek 1983 roku. Kawatek korytarza Centralnego, pomiędzy największym na dworcu kioskiem Ruchu a toaletą, w okolicy której kręciła się elita śródmiejskich



WYKONANIE CENTIPEDE BUDZIŁO PODZIW. AUTOMAT SWYM RUSTYKALNYM STYLEM RÓŻNIŁ SIĘ OD KONKURENCJI.



**SOLAR RIDE KONKUROWAŁ Z SASIADUJĄCYMI Z NIM AUTOMATAMI. EMITOWAŁ NIESAMOWITĄ, ELEKTRONICZNĄ KAKOFONIĘ DŹWIĘKÓW.**

zbozczeńców, został najpierw otoczony metalowymi ramami, następnie wstawiono w nie sięgające od posadzki do sufitu szyby, a chwilę potem zainstalowano tam oświetlenie i zaczęto wnosić sprzęt. Na prawo od wejścia pojawiła się maszyna wyposażona w wiele przycisków i napisem Defender z boku. Charakteryzowała ją coś, czego nie było ani w Space Invaders, ani w Asteroids czy nawet Scramble. Otóż oferowała możliwość poruszania się w prawo lub lewo, a radar pokazywał pozycję naszego statku i zielonych mutantów. Jeśli chodzi o poziom szarpania nerwów, dorównywała Invadersom, a dodatkowo emitowała szereg dziwnych elektronicznych dźwięków, spośród których wyróżniało się zwłaszcza przyknięcie superbomby niszczącej wszystko, co było na ekranie.

Do towarzystwa Defendera dołączyły Moon Cresta, Centipede, Vanguard, Vastar i gra stolikowa polegająca na strzelaniu do czołgów, której nazwy po latach nie udało mi się ustalić. To tam młodociani gracze przeżywali najwspanialsze chwile, cieszyli się najnowszymi automatami, jakie przywieziono w obszary za żelazną kurtyną. Rodziła się fascynacja nowym medium. Pamiętam, gdy ten salon błyszczał nowością, a w jego progach bawiło się jedynie kilka osób. Mijały tygodnie i w tych dwudziestu metrach kwadratowych kręciło się coraz więcej głów, a siedzący w boksie „szef” przez szparę w drzwiach, niczym pracownik kantoru, podawał rozmiennione pięciozłotówki. Pojawił się lokalny kuternoga, Centipede przejęły dwudziestoletnie wyrostki, po salonie dalej pląтали się pedofile, „szef”

coraz częściej musiał wychodzić ze swojego kubikła, bo co rusz któryś z automatów nagle niedomagał.

W okolicach 1986 roku straciłem zamiłowanie do automatów, a stało się to mniej więcej w momencie, gdy zafascynowany Bagmanem stojącym w salonie gier opodał kina Atlantic na peerelowskiej ulicy Rutkowskiego, obecnej Chmielnej, zobaczyłem go potem na C64. Co prawda w wersji komputerowej nazywał się Bagitman, ale wyglądał identycznie. Jaki był w tym momencie sens chodzenia na automaty? Żeby grać w Defendera sprzed sześciu lat, gdy na Commodorku miałem już dostęp do Defendera... of the Crown? Przez wiele lat temat poszedł w zapomnienie, ale wraz z odradzaniem się nostalgii do retro powrócił. Pojawiło się pytanie: kto za tym wszystkim stał i na jakiej zasadzie funkcjonował w PRL cały ten automatowy cyrk?

#### **WŁADCY AUTOMATÓW**

Udało mi się dotrzeć do pana Wojciecha, człowieka, który w latach osiemdziesiątych jako serwisant automatów miał dostęp do wszystkich tajemnic branży. Przede wszystkim rozwiał moje podejrzenia, że kręcił nią komunistyczny reżim, na przykład za pomocą swojego zbrojnego ramienia w postaci Zjednoczonych Przedsiębiorstw Rozrywkowych. Tymczasem guzik prawda. Okazuje się, że byli to prywatni przedsiębiorcy zrzeszeni w cechu o nazwie Filmotechnika, skupiającym jeszcze inne działalności oprócz branży automatowej - wesołe miasteczka czy fotoplastikony. Sytuacja znacznie bardziej prozaiczna, niż nam się wcześniej wydawało: żadnych służb czy mafii, tylko mniej lub bardziej udana prywatna inicjatywa.

**BAGMAN ZOSTAŁ ZAPROJEKTOWANY W 1982 ROKU PRZEZ FRANCUZÓW Z VALADON AUTOMATION.**



## PARADOKSALNIE WIELKI KRACH GIER WIDEO W 1983 ROKU SPOWODOWAŁ, ŻE WIELE MASZYN BYŁO DO KUPIENIA ZA RELATYWNIE NIEWIELKIE PIENIĄDZE. TAM BRANŻA SIĘ ZWIJAŁA, A NAD WISŁĄ KWITŁA.



W POŁOWIE LAT OSIEMDZIESIĄTYCH SAMO STANIĘCIE W POBLIZU AUTOMATU DRAGON'S LAIR BYŁO NIE LADA ZASZCZYTEM.



Najpierw automaty kupowało się w Szwajcarii lub Austrii, zwłaszcza na wielkim targowisku na wiedeńskim Praterze. I wtedy, na początku lat osiemdziesiątych, na scenie pojawił się świeżo przybyły ze Stanów człowiek, nadal mający kontakty za oceanem i wykorzystujący je do ściągnięcia całego kontenera maszyn do grania. Ten człowiek znany był pod ksywą Jankes, a w rzeczywistości nazywał się Waldemar Leszczyński (1948-2019). Przyjaciół Wojciecha Fibaka, mecenas sztuki, kolekcjoner,

później także producent filmowy, ale przede wszystkim postać numer jeden w polskim światku wirtualnej zabawy. To on wprowadzał na rynek nowe tytuły i bardziej zużyte odsprzedawał dalej. Uprzejmy, przez wszystkich lubiany, wodzirej. Jeszcze wiele lat później pojawił się podczas organizacji jednej z Gambleriad, załóżmy automaty na imprezę.

Ambicje Jankesa wyrastały daleko ponad dystrybucję automatów. Pragnął je również sam produkować. Najbardziej zapałany był w Segę, ponoć osobiście znał jej wodza Davida Rosena. Panu Wojciechowi zlecił zbadanie możliwości własnej produkcji płyt głównych automatów, ale okazało się to poza zasięgiem rodzimych konstruktorów i elektroników. Zaczęto za to robić własne ekrany z wbudowanymi telewizorami, tworzone także obudowy automatów. Z Zachodu wystarczyło w tym momencie sprowadzić płytę główną

danej gry, coś, co w żargonie nazywano programem, co ułatwiało także kwestie transportu. Jedna taka jednostka kosztowała zwykle pomiędzy 500 a 1000 dolarów. Dla przypomnienia – średnia polska miesięczna pensja oscylowała na poziomie 25 dolarów.

Na drugiego obok Jankesa lidera branży wyrósł właściciel firmy Eurogames Stanisław Legierski. W przeciwieństwie do Leszczyńskiego operował wyłącznie na terytorium kraju, a jego kolebką było południe z ukochaną śląską Istebną na czele. Miewał różne pseudonimy – Harnaś albo Góral – ale przeważnie znany było po prostu jako Staszek. Miłośnik biegów przelajowych, współtwórca Izby Gospodarczej, był aktywny aż do swojej śmierci w 2007 roku. W okolicach stanu wojennego wpadł na pomysł, żeby salony gier osadzać na dworcach kolejowych. Zaczął od lokalnych Katowic, potem obstawiał kolejne miasta wojewódzkie, a więc stworzył także wspomniany kultowy salon z Centralnego, a kilka lat po jego otwarciu zgrupowanie automatów rozstawionych przy wyjściu do tramwajów jadących na Pragę, wśród których prym wiodł Dragon's Lair.

Legierski stworzył rozwiniętą sieć salonów, wypracował również zasady



WALDEMAR LESZCZYŃSKI POD KONIEC ŻYCIA SKUPIAŁ SIĘ NA PRODUKCJI FILMOWEJ. JEJ SYRENA WYPRODUKOWAŁA MIĘDZY INNYMI „KAC WAWA”.

## KAŻDY, KTO ZDOBYWAŁ DOSTĘP DO GIER KOMPUTEROWYCH, WCZEŚNIEJ CZY PÓŹNIEJ PORZUCAŁ AUTOMATY. ALE NIKT NIE ZAPOMNIAŁ, ŻE TO ONE STANOWIŁY KRAJNĘ DZIECIĘCYCH MARZEŃ.

pracy uniemożliwiającej kradzież pięciozłotówek z jego automatów przez nieuczciwych „szefów”. W tym celu zwrócił się do pana Wojciecha o stworzenie liczników zsumowujących wrzucone monety, żeby nie można było otworzyć kluczykiem schowka i wyjąć potajemnie utargu. A automaty często trzeba było otwierać, choćby po to, żeby wyjąć z nich zaklinowane monety z wypitowaną dziurą, przez którą przewleczona była nitka. Młodociani Davidowie Copperfieldowie tworzyli takie konstrukcje, żeby nabijać kredyty. Wystarczyło wpuścić monetę do slotu i poderwać w odpowiednim momencie. Jeśli dobrze się trafiło, nabijało się seryjnie kredyty, jeśli jednak pociągnęło za późno, moneta grzęzła i blokowała automat.

### UJARZMIĆ WIRTUOZÓW

Dla zarządców salonów gier najważniejsze było to, żeby zabawa na danej



DO GRY W COMMANDO POTRZEBA BYŁO DZIESIĘCIU, A NIE TYLKO PIĘCIU ZMYŚŁÓW.

maszynie kończyła się możliwie szybko. Z tego powodu Vastar nie był faworytem, bo mimo przepychu graficznego okazywał się zbyt prosty, pozwalając grać nawet pół godziny na jednej monecie. Uznawano, że automat był dochodowy, jeśli w ciągu dnia zaliczał co najmniej sto gier. Jeśli tak jak w przypadku Vastara było za łatwo, dokonywano modyfikacji sprzętu, na przykład odcinając zasilanie w przycisku pozwalającym robotowi na używanie tarczy ochronnej. Podobnie piękny i niedochodowy był również Tron z 1982 roku.

W tytułach, gdzie odłączenie czegoś nie było możliwe, stosowano jeszcze inny trik. Do joysticka domontowywano gniazdko, które na moment wyłączało mu i po chwili ponownie włączało napięcie. W efekcie chcąc biec ludzikiem w jednym kierunku, podążało się wolniej i nie dobiegało na czas tam, gdzie miało się dotrzeć. Macherzy wiedzieli przy tym dobrze, że istnieją automaty niepotrzebujące podrasowania. Na przykład Commando z 1985 roku, uchodzące za najtrudniejszą grę, nawet dla graczy o zwinności orangutana.

Właściciele salonów wiedzieli o jeszcze jednej podstawowej regule – żeby jak najczęściej wymieniać posiadane automaty. Chodziło o to, że gawiedź szybko uczyła się danej maszyny i w związku z tym wydłużał się czas gry, co było niekorzystne dla finansów tych przybytków. Najlepiej więc było po kilku miesiącach zastąpić dany tytuł innym, żeby musieli się uczyć od nowa. Rotacja stała się ważnym terminem w biznesplanach każdego szanującego się machera.



W WARSZAWIE JEST PINBALL STATION. ALE NAJLEPSZY OBECNIE SALON GIER W KRAJU ZNAJDUJE SIĘ W KRAKOWIE.

Godziny spędzone w dworcowej atmosferze, wśród dymu papierosowego i pyłu, nie pozostawały bez wpływu na działanie automatów. Zapychane brudem i tłuszczem często zaczynały emitować jakże znajomy z dzieciństwa zapach spalenizny, gdy zaczęły się nagrzewać, a wentylacja nie działała, jak należy. Musiał się dopiero zjawić specjalista pokroju pana Wojciecha i wyczyścić wnętrze maszyny. Sporą trudność sprawiało serwisowanie starych maszyn Atari, zwłaszcza Asteroids lub Centipede, w których bardzo szybko psuły się łożyska kuli – często musiały być wymienione na joystick. Problemy stwarzała też odrębność układów wielu starych maszyn, przez co nie dawało się podejść do nich jak do taśmowej produkcji, lecz trzeba było indywidualnie.

Firma Eurogames działa do dzisiaj, prowadzona przez rodzinę Stanisława Legierskiego. Obecnie biznes koncentruje się na Wybrzeżu, głównie w okresie letnim. Sprzedaje ona różnorakie automaty określane jako symulatory. Wyglądają jak futurystyczne narzędzia do wirtualnych podróży, a jednak nie ciągnie już do nich tak jak niegdyś do Vastara czy Centipede.

Tęsknimy do tych brudnych, parszywych miejsc, ponieważ tam się rodziły nasze wirtualne marzenia, budziła się chęć przebywania w lepszych światach od tego tu i teraz. Te wszystkie automaty zmuszały nas do pośpiechu, ciągłego biegu, często na skraju fizycznego wyczerpania rąk. Trudno młodemu pokoleniu opisać, co takiego kryło się pod słowem „arcade”, znanym w naszym języku jako „automaty”. Po prostu widzieliśmy tam coś, czego nie dostarczały telewizja ani radio. Magia kontaktu z maszyną i pokonania jej, zaistnienia, pokazania, że jest się lepszym. Nawet kosztem stracenia całego kieszonkowego. ■



GYRUSS OD KONAMI ZACZYNAŁ SIĘ „TOCCATA” JANA SEBASTIANA BACHA.

# KRYPTA ZŁOCZYŃCÓW ZOSTAŁA OTWARTA



Najnowszy dodatek  
do kultowej serii  
*Boss Monster*  
już w sprzedaży!

**PIXEL** poleca  
KULTURA GIER WIDEO





❑ Oryginalna okładka - jeszcze z pierwotną nazwą Hero's Quest. Względy licencyjne wymusiły zmianę na Quest for Glory.

❑ W zależności od klasy postaci możemy się wspiąć na skały albo po prostu rzucić zaklęcie „fetch”. Zwracajcie uwagę na wytrzymałość - bez niej nie udadzą się zadania wymagające siły fizycznej.



❑ Pod koniec lat dziewięćdziesiątych ta grafika 3D była nie najgorsza, jednak dzisiaj piąta część wygląda dość, hmm, nostalgicznie...

# DAWNNO, DAWNNO TEMU...



...W ODLEGŁYM USA ŻYŁO SOBIE MAŁŻEŃSTWO. NIE BYLI STARZY OBOJE JAK W JEDNEJ Z BAJEK, NIE BYŁA TO RÓWNIEMŻ PARA, GDZIE PANI GOTUJE I SPRZĄTA, A PAN PRZYCHODZI NA GOTOWE PO CIĘŻKIM DNIU W FABRYCE – TUTAJ MIELIŚMY DO CZYNNIENIA Z PRAWDZIWIE TWÓRCZYM ZWIĄZKIEM.



■ Paweł Gawlikowski

**C**orey Cole zajmował się grami wideo i komputerami, co w latach osiemdziesiątych nie było powszechne wśród amerykańskiej klasy średniej, natomiast jego żona, Lori Ann (tutaj należy wspomnieć czasy, kiedy w naszym kraju dziewczyny patrzyły na miłośników gier fabularnych przynajmniej z rozbawieniem, jeżeli nie kreśląc sobie kółka na czole), pasjonowała się RPG.

Poznali się na jednym z konwentów, na którym on był mistrzem gry, a ona jedną z graczek. Jak to na konwentach bywa, a w czasach braku smartfonów i internetu bywało zapewne częściej, wybuchł płomienisty erpegowy romans, zakończony małżeństwem i przeprowadzką nowożeńców do San Jose. Miejsce ma tutaj wyjątkowe znaczenie, gdyż jak wiemy, to właśnie Zachodnie Wybrzeże odegrało we wczesnej komputeryzacji największą rolę. Historia naszej pary przypomina

trochę tę Kena i Robertę Williamsów – Corey był programistą, wielkim miłośnikiem Atari ST, z którym wiązał swoją przyszłość, natomiast Lori przebywała mentalnie na przeciwnym biegunie. Uczyła w szkole i aktywnie tworzyła moduły do gier fabularnych, niezbyt lubiła wszelką elektronikę, a dodatkowo dość niechętnie podchodziła do konceptu gier przygodowych Infocomu czy Sierry. Uważała po prostu, że rozrywka na żywo z przyjaciółmi siedzącymi przy stole ma o wiele więcej do zaoferowania niż migoczący, w tamtych czasach najczęściej monochromatyczny, ekran i komputer z dość ograniczonymi możliwościami komunikacji.

Jednak, jak wiedzieli to doskonale greccy herosi, z przeznaczeniem, panie, nie wygrasz. Akurat kiedy ataki astmy Coreya zaczęły się nasilać w takim stopniu, że zaczął rozważać przeprowadzkę w miejsce pozbawione smogu, Lori odebrała telefon od dawnej przyjaciółki z konwentu, pracującej w Oakhurst. Ken Williams

właśnie poszukiwał kogoś, kto był twórcą scenariuszy RPG z doświadczeniem mistrza gry, a w całej firmie pracował tylko jeden człowiek, który potrafił cokolwiek sklecić na Atari ST. Jeżeli twierdzicie, że nie ma zbiegów okoliczności, to cóż...

Mimo że to Corey pierwszy dostał pracę – polegającą na programowaniu portów na Atari – Lori nie próżnowała i tak długo nachodziła szefa Sierry, aż ten dał zielone światło dla projektu przygodowej gry fabularnej. Nasza designerka stworzyła od razu zarysy czterech kolejnych części, z możliwością importu rozwiniętego bohatera do każdej z kolejnych przygód. W innych erpegach nie było to nic nadzwyczajnego, jednak w przypadku firmy z Oakhurst tego typu rozwiązanie było bardzo nowatorskie.

Zasada numer jeden, jaką kierowali się Corey i Lori, brzmiała: „Gracz musi mieć fun!”. Polegało to w skrócie na tworzeniu zagadek, które mimo trudności nigdy nie były niemożliwe do rozwiązania, na ludz-

## Cole'owie



**Nie ma to jak odnaleźć szczęście w małżeństwie z kimś, kto lubi to samo co my.** Państwo Cole'owie do dzisiaj tworzą gry, chociaż już nie tak spektakularne jak ich najbardziej znane dzieło. A na tym zdjęciu Corey wygląda jak główny bohater „The Americans”.

kim podejściu do samego herosa, a także na opowiadaniu zajmującej historii, w której aż chciało brać się udział. Już na samym początku pracy w Sierrze nasze kreatywne małżeństwo dostrzegło ze zdziwieniem pewien fakt: praktycznie nikt nie grał w gry... Ludzie je pisali, tworzyli do nich grafikę i muzykę, ale nie mieli czasu w nie grać! Sama Roberta Williams w którymś z wywiadów przyznała, że od dawna nie zagrała w nic, co wypuściła jej firma. Efekty widać było gołym okiem - nie pomyślcie, że nie lubię gier Sierry, jednak śmierć co krok, możliwość całkowitego zacięcia się w trakcie przygody i czasami, żal pisać, durne zagadki to było coś, z czym gracze w tamtym czasie stykali się non stop. Tym razem miało być zupełnie inaczej.

Zmiany na świecie zachodziły w niespotykanym tempie, dorośli myśleli o swych dorosłych sprawach, ale najważniejszym pytaniem, jakie zadano graczom pod koniec 1989 roku, było: „A więc chcesz zostać bohaterem?”.

### HERO'S QUEST: SO YOU WANT TO BE A HERO?

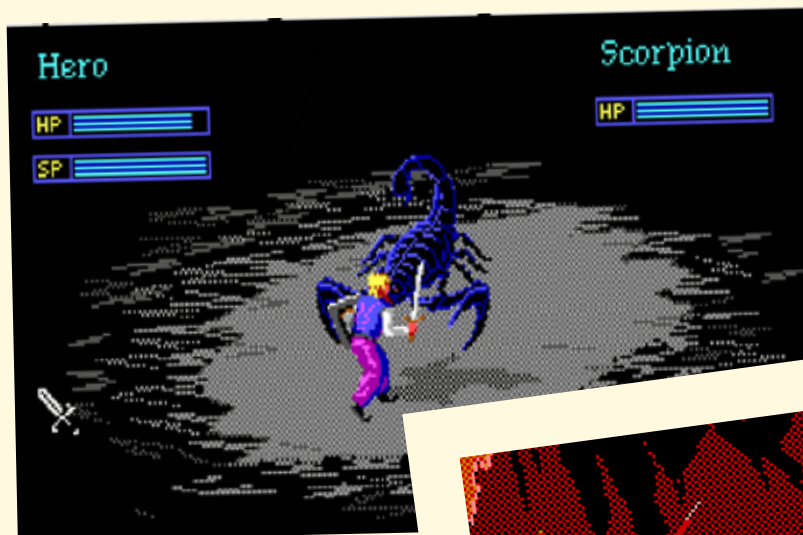
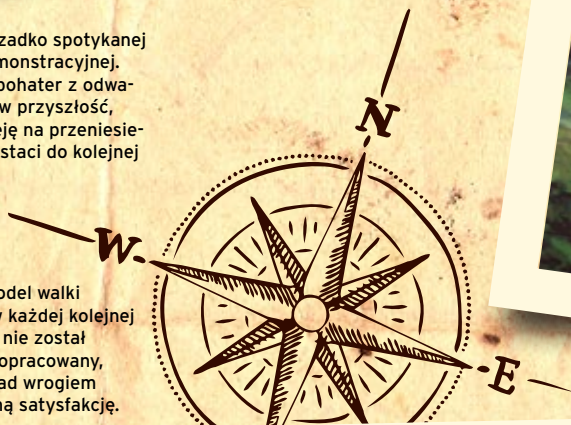
Nic prostszego, zakup porządny płaszcz, zadbaj, aby twoje spodnie miały mnóstwo kieszeni, nie zapomnij o magicznym plecaku mogącym pomieścić pół domu, w dłoń chwyc najbliższe leżące żelastwo i już możesz wyruszać na poszukiwanie przygody! Przy odrobinie szczęścia czyhający za rogatekami miasta zbroje nie zakończą szybko i gwałtownie twojego żywota, a świat stanie otworem. Jednak zanim do tego wszystkiego dojdzie, wybierz swoje przeznaczenie... to znaczy, chciałem powiedzieć, klasę postaci. Wojownik, czarodziej albo złodziej - nie mamy tutaj może zbyt wielu możliwości, ale pamiętajcie - nie ilość, ale jakość...

Na samym początku gry, która niewiele brakowało, a nosiłaby nazwę Hero's Quest, rozdzielaliśmy posiadane punkty pomiędzy takie cechy jak siła, zręczność, punkty magii, biegłość w użyciu broni czy skradanie (fani Warhammera mogą

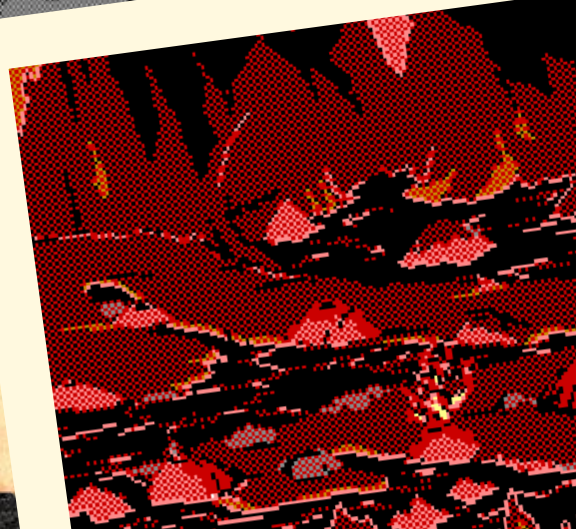


❖ Screen z rzadko spotykanej dyskietki demonstracyjnej. Płowłosy bohater z odwagą spogląda w przyszłość, mając nadzieję na przeniesienie swojej postaci do kolejnej części.

❖ Mimo że model walki zmieniał się w każdej kolejnej części i nigdy nie został ostatecznie dopracowany, zwycięstwo nad wrogiem dawało nieliczną satysfakcję.

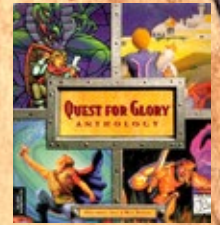


❖ Lokacje, w których nierozważny krok prowadzi do zguby, nie są zbyt częste, ale klasyka Sierry zawsze musiała w którymś miejscu dać o sobie znać.

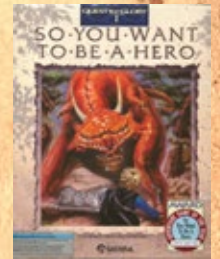




■ „Prawdziwe” Hero's Quest, które przyczyniło się do zmiany nazwy serii. Swoją drogą niezły kawał planszówki, wersja na Amigę dawała radę.



■ Antologia – wszystko na jednym CD. Najważniejsza w tym wydaniu była spatchowana część IV.



■ A tutaj mamy hybrydę. Stara okładka plus nowy tytuł. Jeszcze w wersji „pisanej” – wydanie point'n'click ma zupełnie inne pudełko.

tutaj zadać pytanie, czy chodzi o cichy chód na wsi czy w mieście?). Nic nie stało na przeszkodzie, aby wojownik parał się magią, czy czarodziej potrafił się skradać, no bo w sumie czemu nie?

W miasteczku Spielberg, w którym zaczynamy przygodę, wszystko wydaje się z pozoru w porządku. Lokalna gildia bohaterów informuje na tablicy o zadaniach do wykonania, w ciemnej uliczce możemy nocą dostać kosą pod żebrą, a lokalny szynk serwuje Oddech Smoka – powinniście spróbować go choć raz (koniecznie zapiszcie uprzednio stan gry). Dopiero kiedy wyjdziemy poza bramy i trafimy do ciemnego lasu, dostrzeżemy, że dużo rzeczy jest tutaj nie takich, jakimi być powinny. Ale od czego jesteśmy, hmm, kandydatem na bohatera?

W pobliskich górach swoją warownię mają lokalni bandyci, na szczycie rezyduje czarodziej, z którym będziemy mieli jeszcze nieraz do czynienia (jaki jest wasz ulubiony kolor – oczywiście fioletowy), a nocą lepiej się nie zapuszczać w okolice cmentarza, chyba że musicie. Wspominałem już o Babie Jadze i chatce na kurzych nóżkach?

po wielokrotnej próbie zdobycia korony drzewa i wypiciu eliksiru przywracającego energię, mogło się to udać. Po prostu przez wykonywanie tej samej czynności rosły nasze umiejętności. Jeżeli przyjrzymy się innemu grom ze stajni producenta – rozwiązanie nie tylko rewolucyjne, ale wręcz buntownicze. Podobnie jak czyn heretycki i świętokradczy w jednym, czyli ograniczenie przenoszonych w ekwipunku przedmiotów. Aby nie wywoływać krwawych zamieszek, zdecydowano się nie tyle na obcięcie miejsc w plecaku, ile na uwzględnienie wagi wszystkiego, co przenosimy. Jeżeli przekraczała pewien poziom (zależny od siły), mogliśmy zapomnieć o bieganiu czy o szybkim chodzie, pozostawało jedynie powolne powłóczenie nogą za nogą...

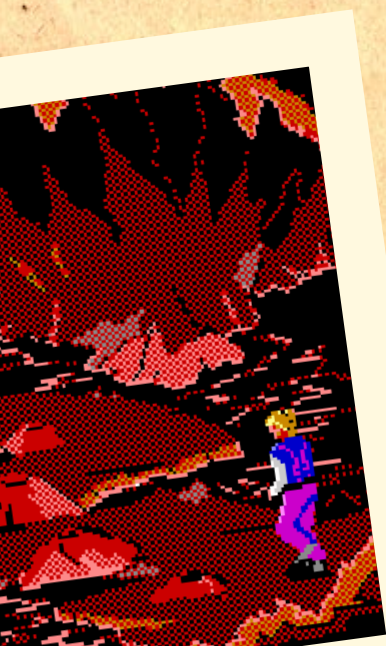
Walka – sól tej ziemi, podstawa każdego solidnego erpega. Tutaj nie było już tak pięknie, ponieważ postacie poruszały się poklatkowo, a opanowanie systemu ataku i obrony przychodziło z trudem. Zdecydowano się na potyczki w czasie rzeczywistym i w zasadzie każda inna klasa oprócz wojownika powinna się salwować ucieczką, niż podejmować rękawicę.

## POŁĄCZENIE PRZYGODÓWKI I RPG Z TRZEMA RÓŻNIĄCYMI SIĘ OD SIEBIE ŚCIEŻKAMI PRZEJŚCIA W ZALEŻNOŚCI OD KLASY POSTACI BYŁO WYJĄTKOWO NOWATORSKIE. MNIEJ TUTAJ KLASYCZNEGO „ZNAJDŹ PRZEDMIOT, UŻYJ PRZEDMIOTU”, A WIĘCEJ EKSPLORACJI I ROZWOJU POSTACI.

Liczba rzeczy, jaka różniła ten tytuł od czegokolwiek innego produkowanego przez Sierra, jest ogromna. Od czego zacząć? Cykl dnia i nocy połączony z upływającym czasem, wydarzenia, które zachodzą tylko o określonej godzinie, rozwiązywanie problemów na kilka różnych sposobów. Na przykład napotkanego wroga można frontalnie zaatakować, przekraść się niezauważenie za jego plecami lub rzucić zaklęcie usypiające. Do tego dochodzi kwestia rozwoju umiejętności – dotychczas jeżeli wpisało się komendę „climb” i nasz bohater spadał z drzewa w trakcie jej wykonywania, oznaczało to, że nie tędy droga. Tym razem,

Ciekawostką jest, że każda z kolejnych części miała własny system walki, natomiast do samego końca nie udało się zrobić z niego czegoś doskonałego. Mnie najbardziej odpowiadał ten z części trzeciej.

Magia i złodziejstwo (jak mawiał mój kolega z lat dawnych – kradziejstwo) to już zupełnie inna para kaloszy. O ile gra czarodziejem pozwala na magiczne rozwiązania większości questów (zamiast wspinania rzuć „fetch”, zamiast ciosu mieczem „fireball”), o tyle zakradanie się w nocy do cudzych domów, aby je do szczętu obrobić, a następnie





sprzedać fanty w Gildii Złodziei za gruby pieniądz, nie mieściło się w światopoglądzie jednego z projektantów i w związku z tym prace zaczęły się z małym poślizgiem. Ale w końcu co to za gra fabularna bez złodziejaszka?

Grafika jest w zasadzie identyczna jak w innych grach z tamtego okresu - Larry 3, Police Quest II, czyli zawiera szesnaście kolorów, EGA, dość płynne animacje postaci, z wyjątkiem scen walki, no i całkiem dużo muzyki jak na tytuł sprzed rewolucji point and click. Gdyż, jeżeli jeszcze o tym nie wspomniałem, komendy wpisywaliśmy z klawiatury. Na szczęście był to już późny silnik, mający rozbudowany słownik. Sama instrukcja również zwraca uwagę - jest to podręcznik Szkoły Poszukiwaczy Przygód, a zastosowany język

■ Przechodził tędy raz handlarz pomady na porost włosów. Od tego czasu nie mogą się ruszyć. Pomóż mi, dobry człowieku, i przynieś paczkę Polsilverów...

i klimat jako żywo trąci Tecrym Pratchettem.

Dodajcie do tego częsty humor à la Monty Python (to akurat zasługa Coreya) i otrzymamy wręcz perfekcyjnego kandydata na grę roku - i to w dwóch kategoriach.

Tylko dlaczego, pewnie zapytacie, późniejsze części, a nawet pierwsza, otrzymały ostatecznie tytuł Quest for Glory? Wiązało się to w pewnym sensie z pechem Sierry, dość podobnym do tego, jaki miał Popow, kiedy jego zgłoszenie patentu na radio nadeszło do urzędu chwilę po wniosku Marconiego. Milton Bradley zdążyło zarejestrować swoją grę planszową z elementami RPG o nazwie „HeroQuest” (której komputerowa wersja była u nas szalenie popularna w czasach Amigi) w Europie i USA wcześniej niż Sierra - ot i cała historia. Wywołało to co prawda lekką

konfuzję u graczy podczas premiery drugiej części, jednak szybko ją rozwiązała reedycja jedyńki. Do dzisiaj wydania z oryginalnym tytułem osiągnęły zdecydowanie wyższe ceny - takie prawa rynku.

Kiedy już uwolnimy krainę od zła wszelakiego, nasz bohater okryty molojecką sławą, wraz z poznanym w gospodzie Abdullą Doo oraz



**MNOGOŚĆ EGZOTYCZNYCH LOKACJI I WRAŻENIE PRZEBYWANIA W TĘTNIĄCYM ŻYCIEM ŚWIĘCIE DZISIAJ MOŻE NIE ROBI JUŻ TAKIEGO WRAŻENIA, ALE TRZYDZIEŚCI LAT TEMU NIEWIELE BYŁO TAKICH TYTUŁÓW.**

z Shameenem i Shemą, oddala się na latającym dywanie ponad sięgającymi nieba górami. Nie udaje się jednak w kierunku zachodzącego słońca, ale na poszukiwanie przygód do miasta...

### QUEST FOR GLORY II: TRIAL BY FIRE

...Shapeir, leżącego daleko na południe od Spielburga, w krainie będącej odpowiednikiem Arabii z „Księgi tysiąca i jednej nocy”. Czego tutaj nie znajdziemy - są fakirzy, węże, Kattas (ludzie-koty). Spotkamy czarowników w turbanach, przejdziemy się na Saurusie (to te fioletowe dinozaury, z którymi w pierwszej części walczyliśmy) i oczywiście postaramy się uratować królestwo przed wпадnięciem w łapy, a jakże, wielkiego wezyra (Iznogud lubi to).

QfG II jest ostatnią grą Sierry wykorzystującą interfejs „pisany” i grafikę EGA. Miało to dość znaczący wpływ na sprzedaż, gdyż w tym samym czasie premierę miał King's Quest V, który może i spłycał rozgrywkę wykorzystaniem pięciu ikon, jednak początek lat dziewięćdziesiątych to



epoka point'n'click i już wtedy miłośnik przygodówek, gdzie komendy wprowadzało się z klawiatury, mógł mienić się hardkorem. Żeby być na czasie, przygotowano również reedycję pierwszej części w odnowionej oprawie graficznej i muzycznej, a także z nowym interfejsem, jednak wśród miłośników QfG jest postrzegana jako wtórna i preferowana jest raczej wersja pierwotna.

mogliśmy cieszyć się praktycznie zaraz po premierze tym doskonałym tytułem - jeżeli tylko dostaliśmy w nasze ręce nieuszkodzoną wersję, gdyż większość kopii giełdowych miała błąd odczytu i to ujawniający się praktycznie pod sam koniec gry.

To tutaj właśnie po raz pierwszy wprowadzono punkty honoru, bardzo ważne dla postaci wojownika. Uzbieranie ich odpowiedniej liczby

■ Tajemnicze budowle i mała wioska jako żywo przypominają „Księgę dżungli”. Nawiązań do popkultury jest zresztą bardzo dużo i czasami dostrzega się je dopiero po kolejnym przejściu.

**POMYSŁ NA PRZYGODĘ W AFRYKAŃSKICH KLIMATACH POJAWIŁ SIĘ JUŻ PO PREMIERZE TRIAL BY FIRE – PLANSZA NA KOŃCU GRY SUGEROWAŁA, ŻE KOLEJNY EPIZOD BĘDZIE SIĘ ROZGRYWAŁ WŚRÓD WAMPIRÓW. NA TO TRZEBA BYŁO JEDNAK TROCHĘ POCZEKAĆ.**

■ Gospoda zawsze pozostaje centralnym punktem, do którego wracamy po kolejnych przygodach. Często obecność o odpowiedniej godzinie jest niezbędna w celu posunięcia akcji do przodu.

Ta odsłona serii jest chyba jedną z najlepiej wspomnianych, mimo większej liniowości od pierwszej części. Tajemnicze zaułki arabskich miast w połączeniu z muzyką tworzą niepowtarzalną aurę niesamowitości. Sposobem na zabezpieczenie gry przed kopiowaniem była mapa miasta, na której naniesiono nazwy ulic, i już pierwszy quest wymagał dokładnego nawigowania po krętych alejkach - wymiana pieniędzy to przecież podstawowa czynność wykonywana przez bohaterów turystów. Na szczęście dla graczy w Polsce (jak również w Wielkiej Brytanii) Amiga Action na jednym ze zdjęć w recenzji umieściła całe miasto z zaznaczonymi najważniejszymi punktami. Dzięki temu i my

skutkowało mianowaniem na paladyna - dodatkową klasę postaci, której nie można było wybrać na starcie. Dzięki temu kolejną część mogliśmy zacząć zupełnie unikalnym bohaterem, z wieloma questami przeznaczonymi dla postaci bez skazy ni zmaży o szlachetnym sercu.

A po pokonaniu wielkiego czarno-księżnika i zapobieżeniu zagładzie całej krainy Rakeesh pół człowiek, pół lew, paladyn i wojownik zaprasza nas do Fricany, gdzie pradawne zło podnosi łeb.

### QUEST FOR GLORY III: WAGES OF WAR

Ten epizod początkowo miał się nie wydarzyć. W samej końcówce poprzedniej części zachodzący



■ Często powracającym motywem w kolejnych częściach jest próba, której nasz heros musi stawić czoła, aby zostać uznanym za godnego. Tutaj nasze zdolności testuje szaman ludzi-leopardów.

krwawo księżyc informował o tym, że kolejnym razem to już na pewno będą wampiry i wilkołaki. Wyszło inaczej - uznano, całkiem słusznie, że trochę ponura dwójka musi zostać zrównoważona bardziej otwartą i optymistyczną trójką. Czy to się udało? Nawet bardzo. Kraina stanowiąca połączenie starożytnego Egiptu, koczowniczej środkowej Afryki i tajemniczych dżungli doskonale wpisywała się w klimat serii, jednocześnie będąc na tyle oryginalną, aby nie wydawać się kolejnym powielaniem utartych schematów. Interfejs point'n'click nie ograniczał bohatera - wręcz przeciwnie, świetnie sprawdzał się w wielu sytuacjach. Jedyne, co można mieć do zarzucenia grze, to dość po macoszemu potraktowanie postaci złodzieja - nie ma nawet gildii. A fe!

Poza tym trzecia część zaferowała nareszcie dopracowany system walki, pozwalający na stosowanie strategii w trakcie starcia, bardzo ciekawe przedstawienie afrykańskich legend i możliwość stosowania zaawansowanych czarów. Jeżeli komuś nie udało się poprzednio zostać paladynem (co nie było łatwe), to tutaj powinien mieć zdecydowanie mniej problemów. Warto, gdyż kolejna odstona jest w zasadzie stworzona dla tej klasy postaci. Może i demony z Czarnego Łądu były przerażające (można było nawet spotkać pustynnego czerwia), ale do tego, co miało nastąpić, nie przygotowały nas nawet dotychczasowe bitwy. Miało być złowrogo i strasznie, tak bardzo, że nawet ciemność postanowiła rzucić cięń. Oto...



■ Klasyka w czystej formie, pojedynek z własnym odbiciem, daje popalić pod koniec trzeciej części. Im bardziej mamy napompowane statystyki - tym trudniej będzie pokonać samego siebie.

### QUEST FOR GLORY: SHADOWS OF DARKNESS

Pierwsza część, która wyszła na CD, pozwalając usłyszeć brzmienie głosu postaci. Jedyna pozbawiona rzymskiej numeracji. Ukochana przez wielu, chwalona za wyjątkowo rozbudowaną fabułę. Wschodnioeuropejski folklor, gdzie Leszy zadaje zagadki, Domowik opiekuje się chatą, a Cyganie w pobliskim lesie tańczą w rytmie uderzeń tamburyna. Do tego klimat gęsty i duszny jak w „Draculi” Coppoli. Mroczne lasy (po których grasuje morderczy królik) kryją w sobie straszliwe tajemnice, a przedwieczni przypatrują się wszystkim wydarzeniom, aby we właściwym momencie wysunąć jedną ze swoich licznych macek. Tym razem naszym przeciwnikiem będzie stary znajomy, który nosi głęboko w czarnym sercu urazę...

■ I żyli długo i szczęśliwie, a między gatunkami zapanował pokój. Trójka ma najbardziej „polityczną” fabułę, ale całość tylko na tym zyskuje.

Zaczynamy w ciemnej, cuchnącej jaskini i zanim dotrzemy do pobliskiego miasteczka, żywcem wyjętego ze starych horrorów, mamy szansę kilkukrotnie zginąć, stawiając nogę nie w tym miejscu, co trzeba. Tu już nie ma taryfy ulgowej - każda klasa postaci zostanie wystawiona na ciężką próbę. Zachęcam do grania paladynem, gdyż liczba unikalnych questów jest chyba największa w całej serii, ale każdy znajdzie coś dla siebie. System walki - hybryda rozwiązań z części drugiej i trzeciej - daje radę.

PROJEKTY POSTACI CZWARTEJ CZĘŚCI WYKONANO WYRAZISTĄ KRESKĄ. MROCZNA HISTORIA JEST CZĘSTO ROZJAŚNIANA CELNYM DOWCIPEM ALBO WROGIEM TYPU MORDERCZY KRÓLIK RZUCAJĄCY SIĘ DO GARDŁA.



## W PIĄTEJ ODSŁONIE CYKLU POŁOŻONO O WIELE WIĘKSZY NACISK NA WALKĘ. SĄ TACY, KTÓRZY UWAŻAJĄ, ŻE TO CZĘŚĆ STWORZONA NA SIŁĘ. JEDNAK POLECAM KAŻDEMU JEJ UKOŃCZENIE - SZCZEGÓLNIIE PALADYNEM.

Nawet miłośnicy tej odsłony serii muszą przyznać, że dwie rzeczy nie wyszły, jak trzeba: liczba irytujących bugów, które mimo znacznego ograniczenia po kolejnych patchach nadal potrafią dać się we znaki (stawny list w gospodzie), i zakończenie. O ile fabuła wspaniale się rozwija, to tyle jej gwałtowne przerwanie pozostawia gracza z niewypowiedzianym przekleństwem na ustach, w oczekiwaniu na kolejną część, która miała nadejść szybko, a przyszło nam na nią czekać aż pięć lat. Panie, panowie, przed wami ostatnia odsłona cyklu, gdzie wszystko się wyjaśni.

### QUEST FOR GLORY V: DRAGON FIRE

Jak doskonale można przedstawić wydarzenia z greckiej mitologii, wiedzą wszyscy, którzy grali w God of War czy ostatnio Assassin's Creed: Odyseę. Jednak nie porównujemy czasów dzisiejszych z 1998 rokiem, kiedy 3D wymagało osobnych akceleratorów, ale szefostwo wielu firm, nie wyłączając Sierry w jej schyłkowym okresie, uważało, że czas rysowanej/malowanej grafiki minął i zastosowanie niepokrytych rozbudowanymi teksturami, topornych modeli wystarczy graczom za powiew nowoczesności.



Nie wspominając o bohaterach ruszających się trochę jak sztywne kukielki.


To już ostatnie spotkanie, nasz bohater jest potężny, w zależności od klasy potrafi zrabować sakiewkę bestii o tysiącu oczu, rzucić zaklęcie niszczące Wszechświat, jest szybszy od wyścigowego rydwanu, a jego dotyk uzdrawia skrofuły. Jednym słowem - endgame pełną gębą. W Silmarii, przypominającej antyczną Grecję, zamordowano króla i zgodnie z pradawnym obyczajem śmiałkowie z bliska i daleka będą się zmagać z przeciwnościami losu, aby objąć tron. W grze powraca wielu starych znajomych, zarówno dobrych, jak i złych, a fabuła wydaje się dawać jeszcze więcej możliwości niż poprzednie części. Jest tylko jeden problem - tym razem mamy do czynienia z rasowym roleplem (bronie, zbroje, eliksiry) z dodanymi



elementami przygodowymi. Nie stanowi to wielkiego problemu, jednak można dostrzec wyraźną zmianę względem poprzedniczek. Przynajmniej pod koniec, zgodnie z tytułem, czeka na nas ogromny smok. Bardzo miłym akcentem jest możliwość ostatecznego eksportu bohatera. Kto wie, może kiedyś jeszcze się przyda...

### WSZYSTKO DOBRE, CO SIĘ DOBRZE KOŃCZY...

Jeżeli ktokolwiek się zastanawia, czy warto grać, odpowiedź brzmi: jak najbardziej! Tytuły się nie zestarzały, mają w sobie niesamowity ładunek humoru i mierności, a przenoszenie rozwijanego w trudzie i znoju bohatera pomiędzy kolejnymi częściami ma w sobie coś magicznego. Jeżeli dla niektórych z was problem stanowią części „pisane”, to tutaj z pomocą przybywają fani, którzy stworzyli „klikaną” wersję dwójki - muszę przyznać, że gdybym nie wiedział, że to nie Sierra, dałbym się nabrać.

Dodatkową zachętą niech będzie dla was dostępność wszystkich przygód blondwłosego herosa na GOG, a przy niskiej cenie pakietu nie pozostaje nic innego, jak tylko chwycić w dłoń miecz (lub sztylet), fantazyjnie zarzucić płaszcz na ramię i przenieść się do krainy potworów, bohaterów, magii, a przede wszystkim chyba najlepszej zabawy, jaką oferowała kiedykolwiek Sierra. No bo w końcu wszyscy chcemy być bohaterami, prawda? 

✚ Greckie wyspy, krajobrazy i tawerny wyglądają całkiem przyzwoicie, ale do silnika trzeba się przyzwyczaić. Jest zupełnie odmienny od tego, do czego przywykliśmy.

### Kwestie



- Hero's Quest: So, You Want to Be a Hero - 1989
- Quest for Glory II: Trial by Fire - 1990
- Quest for Glory III: Wages of War - 1992
- Quest for Glory I VGA Remake - 1992
- Quest for Glory: Shadows of Darkness - 1993/1994 (CD)
- Quest for Glory V: Dragon Fire - 1998

✚ Po dziesięciu latach poszukiwania przygód nawet największego twardziela może najść ochota na kontemplację morskich fal. To już koniec, that's all folks!





✦ Postać Forda Crullera, mentora bohatera i lidera psychonautów, jest parodią popkulturowych kreacji tajnych agentów. Podziwiamy jego kamuflaż jako dozorczy.

# PSYCHONAUTS

## Tuż za progiem świadomości

**P**rodukcja powstawała pod skrzydłami Double Fine, studia utworzonego w 2000 roku, gdy Schafer odszedł z LucasArtsu. Amerykański twórca miał już wtedy doświadczenie w tworzeniu gier – maczał palce w pirackich przygodach Monkey Island, szalonym Day of the Tentacle, awanturniczym Full Throttle, jak również w zgrabnie łączącym azteckie wizje zaświatów z jazzowym art déco Grim Fandango. Jednak pomimo swojego imponującego dorobku Schafer i tak wypływał na nieznanne wody.

### SCHAFER I SPÓŁKA

Po pierwsze, miał na głowie organizacyjne aspekty prowadzenia własnej firmy. Poza zatrudnieniem odpowiednich osób, wymyśleniem nazwy studia (wśród propozycji były między innymi QuitCo., Form czy Scrimshaw) trzeba też było zadbać o siedzibę. A ta, jak przystało na początkujących w branży elektronicznej rozrywki, była oczywiście garażem. Po drugie, artysta skupiający się do tej pory wyłącznie na przygodówkach zapragnął tym razem spróbować swoich sił w stworzeniu trójwymiarowej platformówki.

Scott Campbell, dyrektor artystyczny Psychonauts, wspominał, że gdy po raz pierwszy rozmawiali o grze, wizja roztoczona przez Schafera przywoływała na myśl produkcje Rankin/Bass, firmy tworzącej dla amerykańskiej telewizji programy wykorzystujące animację poklatkową, która z sukcesem porzuciła dwuwymiarowe ilustracje i weszła w erę 3D. Tim chciał dokonać podobnego zabiegu ze swoją nadchodzącą grą. Wiedział też, że trójwymiarowa platformówka ma

W spiralnym notatniku, wśród swobodnie spisanych pomysłów, znajduje się malutki i naprędce stworzony rysunek. Jak na dzieło tak niewielkich rozmiarów przedstawia on nad wyraz dużo. Notatnik należy bowiem do Tima Schafera, a szkic ukazuje domki w lesie, jezioro i mroczną budowlę, stanowiąc pierwszą wizualizację rodzącej się właśnie gry Psychonauts.

■ Marcin M. Granat

duże szanse powodzenia, ponieważ w czasie prac nad Psychonauts sporo czasu grał w Raymana 2: The Great Escape. Francuski tytuł miał wielki wpływ na nadchodzące dzieło Double Fine pod względem mechanizmu rozgrywki, ale też i w warstwie wizualnej, co widać chociażby w stylu malowania tekstur.

Autorzy tworzyli grę, ucząc się na własnych błędach. Gdy udało im się otrzytać na tyle stabilną wersję, że można było ją uruchomić, po chwili pobytu w wirtualnym świecie sami stwierdzili, że ich dzieło jest po prostu niegrywalne. Pewne elementy trzeba więc było zaimplementować od zera. Zmieniał się wygląd protagonisty, geometria poziomów, a nawet wydawca, choć z tym ostatnim nie wiązała się ani decyzja twórców, ani poprawa czegokolwiek na lepsze.

Psychonauts miał być pierwotnie wydany przez Microsoft jako tytuł





■ W serii obecny jest minerał Psitanium, zwiększający psychiczne zdolności. Rhombus of Ruin przedstawia jego niebezpieczne przeciwieństwo, które widać po lewej – Psilirium.

■ Whispering Rock Psychic Summer Camp jest klimatyczne. Za dnia niebo zdobią rozmazane spirale jak z obrazów van Gogha, nocą grasują tu zwierzęta o psychicznych mocach.

dostępny ekskluzywnie na Xboksa. Współpraca firmy Billa Gatesa z ekipą Double Fine nie układała się jednak wzorowo. Najlepiej obrazuje to raport od giganta z Redmond, wskazujący aspekty gry wymagające rzekomych modyfikacji. Stwierdzono na przykład, że przedstawiona historia jest dziecinna, a wszechobecny humor powinien zejść na dalszy plan. Twórcy na szczęście nie zaakceptowali sugerowanych zmian. Nieudana współpraca zakończyła się rozwiązaniem umowy wydawniczej, gdy w 2004 roku osoba odpowiedzialna za wydawanie gier na Xboksa się zmieniła. Nad Double Fine zawisły czarne chmury i być może firmę czekałoby bankructwo, gdyby nie pożyczka od Willa Wrighta, która umożliwiła zespołowi Schafera pracę do momentu znalezienia drugiego wydawcy pod postacią Majesco Entertainment.

### OBÓZ DLA WYBRANYCH

To zdumiewające, że pomimo wszystkich trudności twórcom udało się nie tylko doprowadzić projekt do mety, ale również stworzyć jedno z najbardziej oryginalnych uniwersów, jakimi może pochwalić się medium gier wideo. Dla wielu rok 2005 na zawsze został rokiem Psychonauts.

Rozgrywka zaczyna się w amerykańskim stylu: mamy letni obóz, bandę dzieciaków i opiekunów. Jednak jak przystało na dobrą historię, szybko okazuje się, że wakacyjne harce po lesie są tylko przykrywką dla tajnej rządowej jednostki zajmującej się szkoleniem osób o paranormalnych zdolnościach. Psychonauts daleko jednak do mrocznych wizji przedstawiających sekretne działania



## **GŁOS MŁODEGO RAZA PODKŁADA OD POCZĄTKU SERII RICHARD STEVEN HORVITZ. AKTOR MA 54 LATA.**

amerykańskich naukowców, których pełna jest popkultura. Gra od samego początku jest niepoważna niczym Maniac Mansion, co nadaje jej niezwykłą lekkość. Chodzą słuchy, że obóz powstał na terenie dawnego indiańskiego cmentarza, co tłumaczy wykopywanie grot strzał służących za walutę. Poszczególne punkty na mapie są połączone ukrytą podziemną kolejką, a w jeziorze znajduje się obowiązkowy potwór.

Jednak nawet zwiedzanie najciekawszych poziomów byłoby uboższe, gdyby nie interakcje ze spotykanymi na nich postaciami niezależnymi. Schafer już w przypadku Grim Fandango udowodnił, że potrafi stworzyć nietuzinkowych bohaterów, a sukces ten powtórzył w Psychonauts. Sam protagonista, Raz, pomimo młodego wieku dziesięcioletni lat, posiada bogatą przeszłość. Jest bowiem uciekinierem z rodziny cyrkowców, który nie widział się w roli akrobaty. Ponadto ciąży nad nim klątwa głosząca, że zginie poprzez utonięcie, który to zabieg fabularnie wyjaśnia niezdolność bohatera do pływania.

Interesująco zarysowane są również pozostałe postacie. Każdy z uczestników obozu jest charakterystyczny: pewna dwójka zakłada zespół muzyczny, inna zawiązuje pierwszą miłość

parę (Raz także odnajduje tu swoją sympatię), a dziecko nazwane Mikhail Bulgakov mówi z rosyjskim akcentem i fascynuje się uprawianiem zapasów z niedźwiedziami. Nawet antagoniści są ukazani żartobliwie.

Dr. Caligosto Loboto jest byłym dentystą, który zajął się studiowaniem ludzkiego mózgu i wszelkie problemy z jego funkcjonowaniem rozwiązuje w najszybszy stomatologiczny sposób, czyli usuwając uciążliwą część ciała.

### W PODŚWIADOMOŚCI

To właśnie działania powyższego szwarccharakteru w dużej mierze przyczyniają się do tajemniczych zniknięć członków obozu. Szybko okazuje się, że tylko Raz może zarządzić zaistniałej sytuacji, a to dlatego, że dysponuje wyjątkowymi umiejętnościami psychicznymi. Protagonista chce zresztą zostać tytułowym psychonautą, czyli osobą, która wkracza do umysłów innych w celu wypełnienia specjalnych zadań. A aby uzyskać ten tytuł, musi się wykazać i zażegnać powstały kryzys.

Największym atutem produkcji Double Fine jest możliwość eksploracji umysłów postaci niezależnych. Światy zamknięte w głowach bohaterów diametralnie się od siebie różnią, gdyż zależą od ich charakteru,



VR



Lokacja Rhombus of Ruin wzorowana jest na Trójkącie Bermudzkim. Wśród wielu zatopionych środków transportu gracze przyjdzie zwiedzić statek rejsowy, łódź podwodną, samolot bombowy, a nawet pociąg czy szkolny autobus.

marzeń i lęków. Psychonauts idealnie obrazuje funkcjonowanie ludzkiego umysłu, w którym świadomość jest tylko wierzchołkiem góry lodowej, a ogromne pokłady podświadomości spoczywają pod taflą wody. Surrealistyczne poziomy rządzą się prawami marzeń sennych. Część pragnień, manii czy halucynacji jest przez mózg blokowana, co objawia się przez obecność cenzorów, czyli przeciwników w okularach, pod krawatem i z pięcążką w dłoni. Na poziomach porzucane są również szlochające torby i torebki będące „bagażem emocjonalnym”, a w niektórych zakamarkach możemy zbierać mentalne pajęczyny porastające dawno nieużywane rejony mózgu.

Poza wspomnianymi elementami wspólnymi każdy rozgrywający się w umyśle poziom jest indywidualny dla danej jednostki. W głowie zdyscyplinowanego agenta ma on kształt czarno-białego sześcianu, w którym nadmierna supresja emocji prowadzi w końcu do eksplozji struktur o fantastycznej geometrii. Gdy z kolei zagłębimy się w umyśle rozrywkowej Milli Vodello, zetknijemy się z dyskotekową feerią rodem z lat siedemdziesiątych. Uznanie krytyków zdobył poziom Milkman Conspiracy. U jego podstaw leżała chęć wizualizacji funkcjonowania paranoidalnego umysłu,

## **ARTYSTYCZNY SUKCES, KOMERCYJNA PORAŻKA. DO KOŃCA 2005 ROKU SPRZEDAŁO SIĘ MNIEJ NIŻ STO TYSIĘCY KOPII PSYCHONAUTS.**

który wszędzie doszukuje się teorii spiskowych. Projekt poziomu urzeka widokiem pozornie sielskiego przedmieścia Ameryki lat pięćdziesiątych. Z jednej strony mamy domki jednorodzinne i zadbane trawniki, a z drugiej wszechobecne aparaty fotograficzne, rządowych agentów w prochowcach i powykęcane w każdym kierunku ulice, na których utrzymujemy się dzięki zmiennie rozmieszczonej grawitacji. Zróżnicowania tematycznego gry dopełnia jej ostatni poziom, będący makabrycznym cyrkiem zbudowanym w połowie z mięsa.

### **WIZJA JEST NIEŚMIERTELNA**

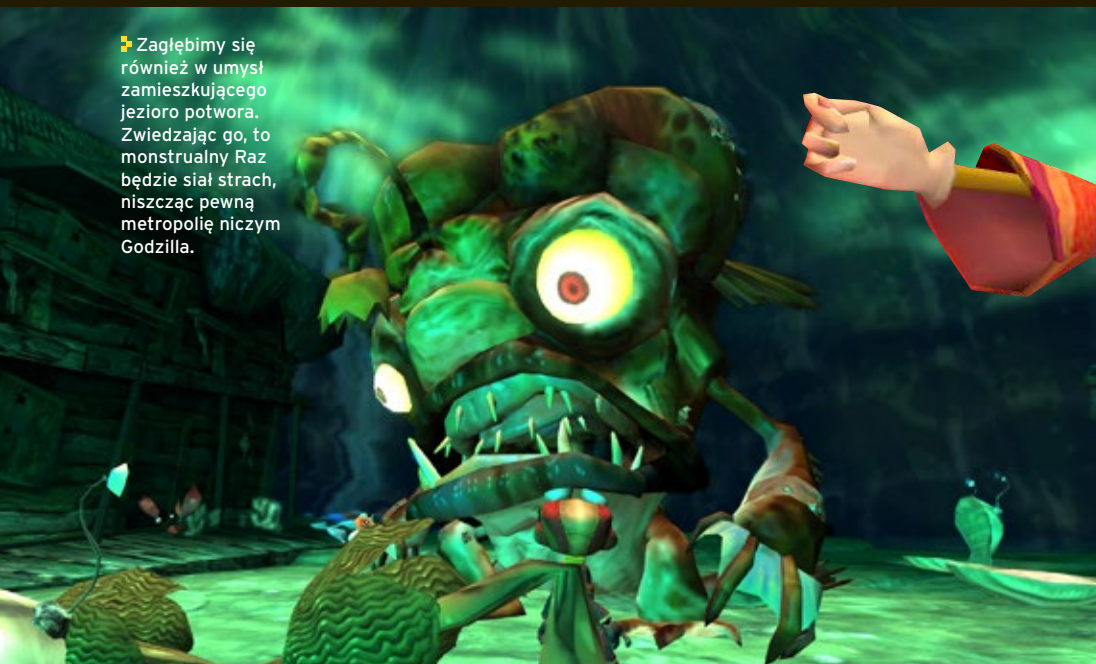
Ogromem wyobraźni wykazali się nie tylko twórcy projektujący mapy, ale i Peter McConnell, odpowiedzialny za ścieżkę dźwiękową. We wspomnianym cyrku muzyka jest jednocześnie frenetyczna, co idealnie pasuje do obecnych na ekranie akrobacji, jak i niepokojąca na modłę stylu dark cabaret. U postaci, w której głowie rozgrywa się bitwa z Napoleonem, słyszymy marsz z elementami uwertury koncertowej „1812 op. 49” Czajkowskiego.

Z kolei poziom przedstawiający teatr rozpoczyna się ciszą. Muzyka jest nieobecna, niczym przed spektaklem, a gdy się wreszcie pojawia, zaczyna pełnić rolę narracyjną. Poprzez jedno kliknięcie zmieniamy bowiem jej charakter z radosnego na melancholijny, co zgodnie z zamiarem twórców miało odzwierciedlać psychikę osoby cierpiącej na chorobę afektywną dwubiegunową.

Psychonauts w zabawny, ale nie szyderczy sposób obrazuje dolegliwości psychiczne. Każda z postaci ma jakiś mniej lub bardziej poważny problem natury mentalnej, a nasze wyprawy w głąb umysłów pomagają bohaterom się z nimi uporać. Gra umożliwia spojrzenie na rzeczywistość oczami osoby chorej,

✚ Troskliwa i niemalże matczyzna Milla Vodello ma mroczny sekret. W przeszłości opiekowała się dziećmi, które zginęły w pożarze.

✚ Zagłębimy się również w umysł zamieszkującego jezioro potwora. Zwiędzając go, to monsturalny Raz będzie się strach, niszcząc pewną metropolię niczym Godzilla.



## W WERSJI VR UMIESZCZONO ŻART SCHAFERA O UCIEKAJĄCEJ Z LODÓWKI KANAPCE Z KRABEM.

podobnie jak Neverending Nightmares czy Hellblade: Senua's Sacrifice, a to nie jest w naszej branży zbyt częste.

Double Fine pokazało też graczom, co czyha w głowie jednego z naszych najgroźniejszych przeciwników, wzmiankowanego Dr. Caligosto Loboto. Stało się to jednak dopiero w 2017 roku. Właśnie wtedy premierę miała kontynuacja o tytule Psychonauts in the Rhombus of Ruin, przeznaczona na gogle wirtualnej rzeczywistości. Krótka, bo dwugodzinna rozgrywka rekompensowana jest przez powrót znanych bohaterów oraz podjęcie wątku fabularnego od cliffhangera kończącego poprzednią część. Z racji środowiska VR zrezygnowano z platformowej bieganiny, a mechanizm rozgrywki oparto głównie na wykorzystaniu mocy psychicznych Raza, takich jak telekineza czy pirokineza. Nowa odsłona nie stara się

❖ Heterochromia Dr. Caligosto Loboto, widocznego z prawej, to nie przypadek. Po lewej są jego rodzice, którym niechybnie zawdzięcza różnobarwną tęcza.



prześcignąć oryginału, raczej mu hołduje: oldskulowo umieszcza na końcu rozgrywki bossa i mruga do fanów zaznajomionych z pierwszą częścią. Nie zabrakło również charakterystycznego humoru, o czym dowiadujemy się już na początku gry, gdy ta wita nas wstępem dosłownie wyjętym z filmów o Jamesie Bondzie.

### TO TYLKO TRZY DNI

Tim Schafer już pracując nad Rhombus of Ruin, wiedział, że rolą tego tytułu jest bycie pomostem pomiędzy produkcją z 2005 roku a Psychonauts 2. Ta ostatnia ma się zaczynać dokładnie po napisach końcowych gry na gogle, czyli jak kalkuluje Schafer, będzie to „trzeci dzień historii”. Fabuła ma oscylować wokół wnikięcia do mózgu zakonserwowanego w słoiku i pozostawionego w samotności na okres dwudziestu lat.

❖ Gdy na poziomie Milkman Conspiracy gracz zostanie schwytany, czeka go przesłuchanie. Dla kogo pracujesz? Co znajduje się w mleku?



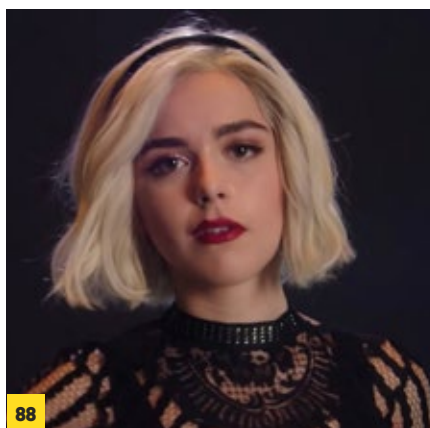
Przywracanie jego wspomnień ma być w mechanice rozgrywki i warstwie estetycznej zbliżone do pierwszej części. Z głośników polecą psychodeliczny rock, a na ekranie zagospodzą obrazy inspirowane filmem „Żółta łódź podwodna” zespołu The Beatles oraz dziełami Petera Maksa. Wygląda na to, że tytuł poruszy zagadnienia filozoficzne, szczególnie te dotyczące natury procesów poznawczych, co sugeruje obecny w grze zwrot „percepcja jest rzeczywistością”. Ale spotkamy też żarty pióra Schafera. Za ich czytanie będzie odpowiadał aktor komediowy Jack Black, znany nam już z Brütal Legend i Broken Age.

Oczekiwania odnośnie do drugiej części są ogromne. Ekipa Double Fine jest z pewnością świadoma tego, że pracuje nad kontynuacją tytułu zajmującego stałe miejsce w panteonie gier wideo. Tytułu, którego znaczenie jest mierzone nie tylko liczbą fanów, ale i swoim wpływem na elektroniczną rozrywkę. Inspirację kultową grą widać chociażby w pozwalającym czytać myśli Stick It to The Man! oraz umożliwiającym eksplorację snów The Dream Machine. Pod względem surrealistycznego doświadczenia przypomina ją The Norwood Suite, a Alice: Madness Returns dzięki próbie zobrazowania majacej rozchwianego umysłu. Porównania do samego poziomu Milkman Conspiracy pojawiały się w branżowych tekstach o grach Hello Neighbor i Jazzpunk. Debiutancki tytuł Double Fine jest przykładem powodzenia na wielu płaszczyznach. Psychonauts 2 znajduje się na dobrej drodze, aby ten sukces już niedługo powtórzyć. ▀

❖ Mapa ukazująca walkę z Napoleonem jest przedstawiona jako plansza do gry.



# SECRET



# LEVEL

**PRZEZNACZONY DO OSOBISTEGO UŻYTKU, ZBUDOWANY W 1838 ROKU STEREOSKOP WPROWADZAŁ ROZWIĄZANIE STOSOWANE RÓWNIEŻ WSPÓŁCZEŚNIE W GOGLACH VR.**



# Zaślubiny planszy z

Tutaj, pod tym leadem, miał się znaleźć mój tekst traktujący o mariażu kostki, pionka i komputera, ale kiedy na jego potrzeby zacząłem rozmawiać z ekspertami, uznałem, że nie opowiem tego lepiej niż oni.

■ Bartek Czartoryski

Od samego początku nie chodziło mi o ujęcie historyczne i żonglerkę tytułami, chciałem się raczej skupić na tym, jak wygląda przekład gry wideo na planszową (i odwrotnie) oraz kreatywny dialog między twórcami gier z prądem i bez prądu. Idealistycznie założyłem, że wydawcy nie zawsze chcą jedynie wykorzystać atrakcyjną licencję i cynicznie opchnąć popularny tytuł raz jeszcze, dbając tylko o opakowanie, a nie o zawartość. Dlatego każdemu ekspertowi, a są oni z różnych branżowych parafii, zadałem po cztery pytania, które może i nie wyczerpują tematu, ale

wydarza mi się, że chwytają esencję tego, o czym miałem i chciałem napisać.

**Pierwsze** z nich dotyczyło tego, czy da się mechaniki z gier wideo przenieść na planszę? I czy w ogóle powinno się do tego dążyć? Bo o ile takowy zabieg może się wydawać naturalny, jeśli chodzi o na przykład klasyczne strategie turowe, o tyle już przekład strzelaniny FPP to kwestia bardziej złożona.

**Drugie** odnosiło się do dialogu między twórcami gier planszowych i komputerowych, który odbywa się na płaszczyźnie wzajemnych inspiracji. Jak w ogóle przenikają się oba te światy?

**Trzecie** było prośbą o konkretny przykład wykorzystania mechanik reprezentatywnych dla danej gry komputerowej w planszówce. Kiedy i jak udało się to zrobić przy zachowaniu charakteru oryginału?

**Czwarte** poruszało zagadnienie od drugiej strony, czyli chodziło o kreatywne przełożenie gry planszowej na wersję cyfrową, lecz z pominięciem portów 1:1. Czy istnieją takowe implementacje? Oddaję głos ekspertom.

## JAKUB WIŚNIEWSKI CEO Glass Cannon Unplugged Scenarzysta planszowego „Frostpunk”, współautor „This War of Mine: The Board Game”

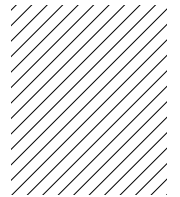
W Glass Cannon Unplugged zajmujemy się adaptacją starannie wybranych tytułów cyfrowych na gry bez prądu, czyli planszowe. Stworzenie planszówki na podstawie tytułu wideo jest o tyle trudne, że istnieją pewne mechaniki, które chciałoby się przenieść na planszę i które fani chcieliby tam zobaczyć. Jednak koniec końców tworzy się zupełnie nowe dzieło. Powinno ono jednak zachować charakter, smak i klimat oryginału, ale też i brać pod uwagę kwestie rynkowe, czynniki, którymi kieruje się branża stricte planszowa. Przekład gry cyfrowej na planszówkę powinien uwzględniać medium docelowe. Tylko wtedy ma on prawo zadziałać. Bardzo wiele gier komputerowych zawiera rozwiązania, które odwzorowane 1:1 sprawdziłyby się jako planszówka. Ja i moi deweloperzy bardzo dużo gramy na rozmaitych platformach – od Switcha, przez PC, do PlayStation – i siłą rzeczy człowiek inspiruje się tym, czego doświadcza. Sprawdza się potem pewne rzeczy na planszy, choćby po to, żeby być z nimi na bieżąco i mieć skalę porównawczą. Znakomitym przykładem jest tu Filip Głowacz z Board&Dice, ogromny fan Nintendo i ich designu, tworzący teraz grę, którą chciałby rozwijać zgodnie z modelem wypracowanym przez Japończyków.

Medium planszówkowe narzuca, oczywiście, pewne ograniczenia, ale z drugiej strony oferuje możliwości, jakich nie da żaden komputer. Pierwszą jest to, że z reguły masz obok siebie jedną lub więcej osób. I dobra planszówka powinna wywoływać tak zwaną grę nad stołem,

czyli mechaniki powinny angażować graczy i zachęcać ich do dyskusji. Aby to osiągnąć, przy „This War of Mine: The Board Game” rozbudowaliśmy warstwę fabularną. Oryginał korzysta z ograniczonej ilości słowa pisanego, bo mało kto gra w gry wideo, żeby czytać ściany tekstu. Używa się tam innych narzędzi narracji. Ale my mogliśmy pozwolić sobie na więcej i stworzyliśmy prawie dwa tysiące skryptów. Użyliśmy w ten sposób warstwę, która była w tej grze bardzo ważna, ale dzięki medium planszowemu mogliśmy ją rozbudować. Przy „Frostpunku” było inaczej, bo pierwowzór jest RTS, w którym fabuła jest popychana naprzód poprzez wydarzenia. W planszówce z kolei byliśmy w stanie rozwinąć mechanikę zadowolenia i niezadowolenia mieszkańców miasta, czyli rozbudować ją o zróżnicowane i złożone nastroje społeczne. Łączą się one z naszymi kartami wydarzeń i są od nich uzależnione. Ten prosty system akcentuje, że nasze decyzje mają wpływ na to, co się dzieje.

Obecnie powstaje cyfrowy „Gloomhaven” i na tyle, na ile znam Isaaca Childresa, to jest w ten projekt mocno zaangażowany i może z tego wyjść coś wspaniałego. Studio The Knights of Unity zrobiło też komputerową wersję planszówki „Scythe”, która cieszy się zarówno dobrymi opiniami, jak i niezłymi wynikami sprzedaży. Zarówno ja, jak i miliony graczy na całym świecie lubimy planszówki w ich naturalnym środowisku, czyli na stole, co nie oznacza, że takie przenikanie się obu światów i wzajemne inspirowanie to coś złego, wprost przeciwnie.

✚ Planszowa wersja This War of Mine wykorzystuje system open & play, czyli grę można rozpocząć z biegu, po otwarciu pudełka.



✚ Na produkcję i wydanie „Frostpunk: The Board Game” Glass Cannon zebrało prawie 2,5 miliona euro.

# pecetem



## KONRAD RAWIŃSKI PR Manager w Wargaming Przedstawiciel marki World of Tanks

**Przeniesienie mechanik zdecydowanie jest możliwe. Oczywiście w przypadku dynamicznych tytułów nie jeden do jednego, ale z zachowaniem ducha i zasad znanych z oryginału, tylko w formie turowej.** Tak jest w przypadku „World of Tanks: Gry figurkowej”, gdzie, mimo że na komputerach osobistych rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym, po przekładzie na planszówkę stała się turową grą taktyczno-strategiczną. Ale dzięki charakterystycznym elementom znanym z oryginału jest równie emocjonująca i zbliżona do niego.

Wydaje mi się, że dialog „licencyjny” jest najbardziej kreatywnym podejściem, gdyż z jednej strony wykorzystuje się znaną markę gry komputerowej, a z drugiej trzeba ją dostosować do specyfiki gier planszowych i gustów ich miłośników. I tu jest duże pole do popisu, bo trzeba się zastanowić, jak stworzyć i wymyślić zasady oraz elementy rozgrywki tak, aby były jak najbliższe materiałowi źródłowemu. Drugim polem dialogu są oczywiście wszelkie eventy, gdzie gra się w planszówki oraz w gry wideo. Różne konweny są najlepszym przykładem tego, że obie formy rozgrywki są bliskie odbiorcom, którzy często lubią zarówno gry z prądem, jak i te bez prądu. Trzecim polem do dialogu są same media, prasa, gdzie znajduje się miejsce dla gier wideo i dla planszowych. Myślę więc, że płaszczyzn dialogu jest dużo i dlatego też powstaje sporo adaptacji gier na planszę. Mówiąc o „World of Tanks”, trudno mi wymienić jeden konkretny element, gdyż jako fani wersji komputerowej najbardziej spodobała mi się kompleksowość adaptacji. Nie jest to proste przełożenie typu „jadą dwa czołgi na zmianę, strzelają, aż zostanie jeden”, tylko całościowe przeniesienie wykorzystujące znane i lubiane mechaniki oryginału. Różnice w typach czołgów i poszczególnych modelach? Są. Możliwość modyfikowania elementów maszyny? Jest. Wpływ terenu na rozgrywkę? Oczywiście. Materiały eksploatacyjne? Też. Pewna doza losowości w kontrolowanym przez zasady zakresie, czyli sławny RNG [random numer generator]? Tak. No i zrobiono to tak, że nie trzeba być ekspertem w planszówkach, aby zrozumieć zasady, a gra jest na tyle różnorodna (dowolne ukształtowanie terenu, różne warianty bitew, czołgi i ich konfiguracje), aby do niej wracać. Szczepnie mówiąc, nie spotkałem się ze zbyt wieloma przekładami w drugą stronę. No, może poza „Warhammerem” i „Warhammerem 40.000”, gdzie gry bitewne zostały przełożone na język strategicznych gier wideo. Na pewno w tych drugich wykorzystuje się elementy gier planszowych, jak choćby heksy czy RNG, które można przyrównać do rzutu kośćmi w ramach określonych zmiennych.



✚ Główną atrakcją „War of Tanks: Gry figurkowej” są szczegółowo odwzorowane modele czołgów.



✚ Karcianka „Boss Monster” dizajnem nawiązuje do ery ośmiobitowej, a pudełko z dodatkami stylizowane są na opakowania gier na Game Boya.



✚ „Cywilizacja: Poprzez wieki” to gra wymagająca, trudna i długa, ale dla wytrwałych niemal doskonała.

## KRYSZTOF SZAFRAŃSKI Spec handlu zagranicznego firmy Rebel Guru od gier planszowych

Osobiście traktuję planszówki i gry wideo jak różne utwory połączone jednym IP [intellectual property]. Podobnie można zadać sobie pytanie, jak można przenieść „Wiedźmina” na musical albo zrobić z Doom’a komiks. I jeśli spojrzysz na takie przykłady nie jako na gry per se, ale jako na teksty kultury, zastanowisz się raczej, jak przenieść emocje z nimi związane. Trzeba przede wszystkim zdefiniować i wyciągnąć esencję danego zjawiska. Dopiero później zaczyna się myśleć, jak to ograć praktycznie. I tutaj „XCOM” jest ciekawym przykładem, bo lwia część gry komputerowej to walka oddziału żołnierzy z kosmitami, a wszystko, co dzieje się poza polem bitwy, jest drugorzędne, podczas gdy na planszy proporcje te są odwrócone. Jako że częścią gry jest aplikacja na telefon, wrażenie, że faktycznie walczysz z nieprzewidywalną obcą inteligencją, zostało znakomicie oddane. Zatem, aby przekład się powiódł, należy oddać pewne emocje za pomocą niekoniecznie tej samej mechaniki. Porównałbym to do przełożenia książki na komiks. To utwór pokrewny, a nie tłumaczenie jeden do jednego.

Te dwa światy czerpią od siebie mnóstwo pomysłów. Na tej płaszczyźnie istnieje pewne porozumienie, bo za grami wideo stoją pieniądze, a za grami planszowymi doświadczenie. Spora część osób pracujących w Techlandzie, CDPR, People Can Fly czy Flying Wild Hog to starzy erpegowcy. Nazwiska takie jak Blacha, Madej, Ganszyniec, Zieliński to wygi

## JAKUB PO CZĘTY

### Junior developer w Portal Games Współautor gry „Wiedeński łącznik”

**Częściowo da się to zrobić i „Dark Souls: The Board Game” może być tego niezłym przykładem, bo tam gracze musieli uczyć się ruchów przeciwnika, mieli nie tylko siłę, ale i staminę, która pozwalała im na wykonywanie poszczególnych akcji.** Trzeba jednak pamiętać, że próby implementacji dynamicznych mechanik charakterystycznych czy to dla Dark Souls, czy dla Doom są okropnie trudne. Bardzo ciekawym przykładem prób takiego przeniesienia jest według mnie przekładanie gier MOBA na grunt planszówek, jak wydany przez Czacha Games „Skytear”. I jeśli polegają one w dużej mierze na szybkim klikaniu, to, patrząc chociażby na rozwój League of Legends, kładzie się również nacisk na taktykę. Można więc niektóre gatunki gier przenosić na planszę, za wyjątkiem mechanik dynamicznych. Dialog między twórcami istnieje, rzecz jasna, na płaszczyźnie licencyjnej i te dwa światy mogą się wzajemnie uzupełniać. Weźmy na przykład Bloodborne, który jest jedną z najlepszych gier, w jakie grałem, ale nie doczekał się rozwinięcia, żadnej kontynuacji na konsolę. Ale za to mam do dyspozycji grę karcianą i planszową. I te dwa światy mogą ze sobą współpracować właśnie pod kątem rozwijania danego uniwersum, przy wykorzystaniu różnorodnych mechanik i środków odbioru. Immersyjność w planszówkach jest zupełnie inna niż immersja w grach wideo, lecz

jako gracz chcę być dalej w tym świecie, przedłużyć swoje doświadczenie. Tytuły z danego uniwersum mogą się więc znakomicie dopełniać. Mnie fascynuje temat gier hybrydowych, które prócz planszy wykorzystują zewnętrzną aplikację lub stronę internetową. Czyli, czysto teoretycznie, w przyszłości moglibyśmy zaprojektować grę cyfrową połączoną z grą planszową, gdzie postęp w jednej wpływałby na rozwój w drugiej. I to jest coś, co mocno chodzi mi po głowie.

Nie mam chyba ulubionego przykładu, choć na pewno podszedł mi planszowy „XCOM”. Zwróciłbym też przy okazji uwagę na przypadek „Hearthstone”, który jest po prostu cyfrową karcianką osadzoną w świecie „Warcrafta”. Mnie odstraszyła od niej losowość, ale wyobraźmy sobie, że stworzylibyśmy takiego „Hearthstone’a” w wersji tabletopowej, lecz przeniesionego prawie że jeden do jednego. Moim zdaniem jest to niewykonalne z uwagi na fakt, że niekiedy wymagałoby to posiadania jednocześnie na stole sześciuset kart. I to obrazuje trudności z implementacją, bo cyfrowo zaprojektowane RNG jest w mojej ocenie nie do przeniesienia na planszę. Trochę jeszcze rozdzielał w głowie te dwa światy, ale jestem bardzo zainteresowany grami MOBA i bacznie obserwuję ich rozwój.

Bardzo dobrą implementacją tego rodzaju jest „Magic: The Gathering Arena”. Lubię także przełożenia systemów roll and write, przez Portal wydaliśmy chociażby cyfrowych „Osadników”. Są to gry proste i szybkie, co stanowi ich atut, są łatwe do przeniesienia. Lubię również „Neuroshimę Hex”. Niebawem zaś szykuje się cyfrowa wersja „Gloomhaven”, kooperacyjnej gry z elementami role-playing, i ciekawie będzie zobaczyć ją na komputerach, bo pozwoli to na wejście na kolejny poziom immersji.

znane z konwentów. I oni czerpią to, co jest ważne dla konstrukcji scenariusza, i przenoszą na grunt gier. Jest to naturalna konsekwencja budowania pewnych schematów na przestrzeni setek lat, do których dzisiaj odwołują się twórcy gier. Sam ciągle uczę się technik reklamowych. Świat planszówek ma o wiele, wiele mniejszy budżet niż komputerowcy, ale staramy się podpatrywać pewne sposoby i dostosowywać je do naszych możliwości. Z drugiej strony zdarzało mi się prowadzić szkolenia, chociażby w Techlandzie, z tworzenia analogowych prototypów, bo jeśli coś da się w ten sposób przedstawić, to znaczy, że jest to do pojęcia.

Z reguły raczej szuka się mechanik, które da się interesująco przenieść, a resztę się marginalizuje i wyrzuca. Bywa też, że dostają gry planszowe, które lepiej sprawdziłyby się jako gra wideo, gdyż jest w nich za dużo obliczeń, które komputer wykona w tle i masz je z głowy. Chociażby w „Cywilizacji: Poprzez wieki” mieliśmy system zarządzania zasobami, który był skomplikowany dla graczy niezających pierwowzoru. „XCOM” jest dla mnie świetnym przykładem udanego przeniesienia.

Mamy Catan: World Explorers wyprodukowane przez firmę Niantic, odpowiedzialną chociażby za Pokemon: Go. I to również jest gra augmented reality, gdzie kreśli się ścieżki, zbiera surowce i tak dalej. Dlatego można wykorzystać nośną licencję i zrobić na jej podstawie, traktując ją jako niezależne IP, dobrą grę. Adaptacje mogą być kreatywne, bo w produkcji wideo da się zrobić coś, czego nie dałoby się w planszowej. Przy okazji „Nemesisa” wyszła gra wideo Nemesis: Distress, która ma inną mechanikę niż oryginał, ale oddaje atmosferę psychozy i strachu towarzyszącą planszówce.



✚ Mechaniki kooperacyjnego „Wiedeńskiego łącznika” inspirowane są systemem z nagradzanego „Detektywa”.

✚ Doom jako taktyczna planszówka? Udało się, i to jeszcze jak. Pora na Uncharted?



✚ Planszowe „Dark Souls” dalekie jest od typowego dungeon crawlera, bo idealnie naśladuje specyfikę oryginału.

✚ Pudełko z „Doomem” zawiera aż trzydzieści siedem znakomicie wykonanych figurek.

## MAREK CHOŁOSTIAKOW

Kierownik Wydawnictwa Muduko

**Wbrew pozorom bardzo wiele mechanik znanych z gier wideo da się przenieść na planszę. Trzeba jednak mieć na uwadze ograniczenia, które się z tym wiążą.** Niestety gry planszowe nie dysponują żadną mocą obliczeniową, która pomoże w kreowaniu świata, obliczaniu wartości losowych, statystyk czy posiadanych surowców. Zamiast na siłę przenosić grę wideo z jej mechanikami na planszę, warto pokusić się o coś nowego, dzięki czemu będzie ona uzupełnieniem serii, a nie substytutem. Zauważalny jest trend powstawania planszówek na podstawie uznanych tytułów wideo.

Na rynku jest coraz więcej gier planszowych, które w trakcie zabawy wymagają korzystania z dedykowanej aplikacji. I nie tylko wspomagają one rozgrywkę, lecz są pełnoprawną i niezbędną częścią gry. Dzięki temu można korzystać z bazy danych, łatwiej zapisywać swój postęp czy też korzystać z ogromnej mocy obliczeniowej w kreowaniu losowych zdarzeń i statystyk wrogów. Znane są również przykłady pojawiania się gier planszowych (i pokrewnych) w produkcjach wideo. Najlepszym tego przykładem jest możliwość rozgrywki w „Gwincie”.

Jedną z moich ulubionych mechanik, która w grach wideo jest wykorzystywana niezwykle często, a również w grach planszowych jest popularna, to rozwój własnej postaci. Nabywanie nowych zdolności, zdobywanie doświadczenia i kupno nowego

ekwipunku to coś, co doceni każdy gracz wychowany na klasycznych erpegach. Lubie również wszelkiego rodzaju dungeon crawlery, a szczególną sympatią (z oczywistych względów) darzę naszą serię „Boss Monster”, której wyjątkowość polega na zamianie ról. Tym razem to gracz wciela się w „tego złego” i poluje na żądnych sławy bohaterów.

Translacja zazwyczaj będzie się wiązała „po prostu” z cyfryzacją gry planszowej. Warto jednak wykorzystać przy niej możliwości platform wideo. Fajnym przykładem jest gra „Na skrzydłach” – w swojej elektronicznej wersji jest ona również ogromnym zbiorem ciekawostek na temat ptaków, które czyta... Krystyna Czubówna.



# S'AROTEUR S'IO

BY CLIVE TOWNSEND

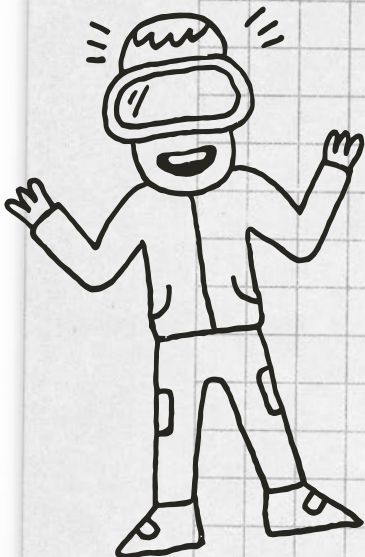


CLIVE TOWNSEND



SIMFABRIC

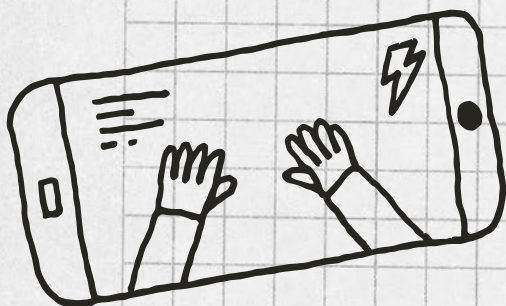
# MIĘDZY SNEM A JAWĄ



czyli kto nam dał  
wirtualną rzeczywistość?

Wirtualna rzeczywistość, wyciągnięta z technologicznego limbo przez garażowego geniusza, Palmera Luckeya, może wydawać się całkiem współczesnym wynalazkiem. Nic bardziej mylnego! Choć żyjemy w czasie pelzającego renesansu VR, to fundamenty wspomaganej technologia alternatywnej rzeczywistości powstały znacznie wcześniej.

■ Łukasz Michalik



WYSTARCZĄ GOGLE Z KARTONU, PARA SOCZEWEK I SMARTFON. WIRTUALNA RZECZYWISTOŚĆ JEST DZIŚ DOSTĘPNA DLA KAŻDEGO.

**R**oberta Firstenberg zdjęła z głowy wielkie gogle. Umierała, ale przez ostatnie minuty nie miało to dla niej znaczenia. Choć jej wyniszczone chorobą ciało spoczywało w fotelu, starsza pani spacerowała wokół toskańskiej willi, podziwiając widoki, których w minionych tygodniach tak bardzo jej brakowało.

Pani Firstenberg przegrała walkę z nowotworem cztery tygodnie po tym, gdy zdjęła z głowy wczesną wersję Oculus. Dzięki staraniom wnuczki jej ostatnie dni były nieco znośniejsze – choć samodzielne spacerowały były już ponad jej siły, wystarczyło założyć gogle, by w mgnieniu oka przenieść się w odległe, piękne miejsca.

Doświadczenia starszej pani, dla której Oculus stał się pocieszeniem w chorobie, kilka lat temu były dla ewangelistów VR doskonałym argumentem za użytecznością

i potencjałem tej technologii. Wirtualna rzeczywistość udawadniała światu, że jest czymś więcej niż tylko technologiczną ciekawostką i zabawką garstki geeków.

### ZACZEŁO SIĘ OD PANORAM

Wszystko zaczęło się jednak znacznie, znacznie wcześniej, na długo przed Oculusem, retrofuturystycznymi dzisiaj hełmami VR, a nawet przed pierwszymi komputerami, o ile nie uznamy za takie konstrukcji Charlesa Babbage'a czy mechanizmu z Antykithiry.

W poszukiwaniu prapoczątków VR musimy udać się w czasy bardzo odległe - do dwunastowiecznych Chin, gdzie malarze zaczęli tworzyć monumentalne obrazy, nazywane dzisiaj panoramami. To właśnie panoramy prezentowane tak, by otoczyć widza i pokryć całe jego pole widzenia, miały za zadanie stworzyć iluzję pełnego zanurzenia w wykreowanej przez artystę rzeczywistości.

Zapoczątkowany w Chinach trend przybrał na sile w późniejszych wiekach, a panoramy - eksponowane w formie otaczających widza cykloram (jak choćby „Panorama Racławicka”) - stały się wielkimi, również dosłownie, atrakcjami przyciągającymi rzesze godnych wrażeń zwiedzających.

### GRZESZNE UROKI FOTOPLASTYKONU

Znacznie mniejszy, przeznaczony do osobistego użytku, był za to zbudowany w 1838 roku stereoskop, wprowadzający rozwiązanie stosowane również współcześnie w goglach VR. Zasada jego działania opierała się na dostarczaniu każdemu z oczu widza nieco innego obrazu tej samej sceny.

❖ TUSZANY TO JEDNO Z PIERWSZYCH DEM PREZENTUJĄCYCH MOŻLIWOŚCI OCULUSA. PALMER LUCKEY ZBUDOWAŁ PROTOTYP GOGLI OCULUS RIFT W WIEKU SIĘDMNASTU LAT.



❖ HUGO GERNSBACK WYNALEŻŁ NIE TYLKO TERMIN „SCIENCE FICTION”. OTO WYNALEZCA I JEGO „TELEEGGLASSES” — OSOBISTY ODBIORNIK TELEWIZYJNY.



Efekt ten udało się uzyskać dzięki lustrum umieszczonym pod odpowiednim kątem bezpośrednio przed patrzącym. Pierwszy stereoskop, dzieło brytyjskiego fizyka, Charlesa Wheatstone'a, był urządzeniem dość nieporęcznym, ale pozwalał na obserwowanie zdjęć stereoskopowych. Były to fotografie tej samej sceny wykonane z dwóch różnych, nieco przesuniętych względem siebie ujęć.

Po umieszczeniu zdjęć w stereoskopie obserwator miał wrażenie trójwymiarowości i głębi oglądanego w ten sposób obrazu. Wynalazek Wheatstone'a szybko został udoskonalony - zwierciadła zastąpiono w nim soczewkami, co pozwoliło zminiaturyzować całe urządzenie. Stereoskopy z końca XIX wieku nie odbiegają zanadto wyglądem od całkiem współczesnych gogli typu cardboard.

❖ DZIĘKI WNUCZCE I GOGLOM VR ŚMIERTELNIE CHORA ROBERTA FISTENBERG SPACEROWAŁA PO TOSKANII.



Przedsiębiorczy ewangelizatorzy nowych technologii zaczęli łączyć stereoskopy, tworząc wielostanowiskowe fotoplastykony, gdzie publiczność mogła obserwować serie fotografii, zanurzając się w przedstawionym na nich świecie. Niebagatelną rolę w popularyzacji wynalazku odegrały – jak w przypadku wielu technologii – zdjęcia nagich pań, przyciągające do fotoplastykonów tłumy żądnych wrażeń widzów.

### CZAS ANAGLIFÓW

Udoskonaleniem, a zarazem uproszczeniem fotografii stereoskopowej okazało się rozwiązanie, które – choć wymyślone w XIX wieku – w niemal niezmięnionej formie przetrwało do naszych czasów, tworząc pomost pomiędzy nowymi i starymi technologiami.

Chodzi tu o anaglify, czyli różnokolorowe, nałożone na siebie i nieco przesunięte obrazy. Dzięki użyciu specjalnych filtrów – na przykład okularów z kolorowymi szklami – obserwator ma wrażenie patrzenia na trójwymiarową scenę. Rozwiązanie to szybko zaadaptowała kinematografia – pierwszy film anaglifowy,

■ STEREOSKOP HOLMESA POZWALAŁ NA OGLĄDANIE OBRAZÓW, KTÓRE WYDAWAŁY SIĘ MIEĆ GŁĘBIĘ.



■ JEDNO ZE ZDJĘĆ PRZEZNACZONYCH DO OGLĄDANIA W STEREOSKOPIE. OBRAZY SĄ MINIMALNIE PRZESUNIĘTE.

który należało oglądać w specjalnych okularach, nakręcono w 1913 roku.

Na rynku pojawiły się – dostępne również współcześnie – komiksy, albumy czy bajki, które dają wrażenie oglądania trójwymiarowych scen. Co ciekawe, moda na to rozwiązanie powracała falami w mniej więcej trzydziestoletnich odstępach. Najpierw przed pierwszą wojną światową, następnie po drugiej, a później w latach osiemdziesiątych, co pozwoliło załapać się na nią niektórym milenialsom.

Pomost pomiędzy dawnymi i współczesnymi czasami stanowią też stereoskopowe gogle View Master. Opracowane przed drugą wojną światową, szybko zostały docenione przez amerykańską armię, która zamówiła tysiące sztuk do szkolenia żołnierzy. Marka przetrwała i została wykupiona przez firmę Mattel. Obecnie View Master nadal są dostępne – w aktualnej wersji jako dziecięca zabawka.

### WIĘCEJ ZMYŚLÓW!

Wszystkie z omawianych urządzeń stanowiły jednak tylko wstęp do wirtualnej rzeczywistości. Owszem, próbowały stworzyć jej iluzję, ale opierała się ona tylko na oszukiwaniu na różne sposoby zmysłu wzroku. Przetłom przyniosły lata sześćdziesiąte i urządzenie o nazwie Sensorama.



■ „PANORAMA RACŁAWICKA” MA 114 METRÓW DŁUGOŚCI I 15 WYSOKOŚCI. SAMO ZAGRUNTOWANIE TAK WIELKIEGO PŁÓTNA WYMAGAŁO 750 KILOGRAMÓW FARBY.



■ POPULARNOŚĆ ANAGLIFÓW POWRACA FALAMI. ABY Z NICH KORZYSTAĆ, WYSTARCZA OKULARY Z BARWNYMI FILTRAMI.

Zbudowana przez Mortona Heiliga w 1962 roku maszyna oddziaływała nie tylko na wzrok użytkownika. Ten – owszem – siedział przed stereoskopowym ekranem, ale siedzisko było ruchome, a aparatura oferowała także powiewy wiatru i... generowane za pomocą emitowanych chemikaliów zapachy.

Na potrzeby Sensoramy powstało sześć różnych filmów. Przykładowa scena przedstawiająca jazdę motocyklem po miejskich ulicach dosłownie trzęsła widzem, oferowała mu symulację prędkości, a także – podczas przejeżdżania w pobliżu piekarni czy pizzerii – pobudzała kubki smakowe za pomocą emisji smakowitego zapachu. Przypominało to nieco współczesne kina 6D, zapewniając immersję na nieosiągalnym wcześniej poziomie.

Twórca Sensoramy był świadom jej głównej słabości – z dużego urządzenia mogła korzystać jednocześnie tylko jedna osoba. Próba rozwiązania tego ograniczenia były gogle Telesphere, czyli połączenie miniaturowych ekranów z dźwiękiem stereo. Poza pewną dozę mobilności niewiele jednak do świata VR wnosily.

### CYFROWY ŚWIAT

Krokiem naprzód okazały się za to inne gogle – opracowane w 1961 roku Philco. Jak wiele istotnych wynalazków z czasów zimnej wojny były one przeznaczone dla żołnierzy. Kluczową innowacją polegała na śledzeniu ruchów głowy – obraz zmieniał się w zależności od tego, w którą stronę spojrział użytkownik.

Sensorama, a także wczesne modele gogli, choć pomysłowe, miały poważną wadę. Wprawdzie umożliwiały zanurzenie się w alternatywnej rzeczywistości, jednak w praktyce była to rzeczywistość w pełni narzucona – poddany różnym przekształceniom, zarejestrowany wcześniej obraz czy film.

Ograniczeń tych nie miał Miecz Damoklesa, jak nieco przewrotnie nazywano konstrukcję zbudowaną w 1968 roku przez Ivana Sutherlanda. Urządzenie składało się z nakładanych na głowę gogli, których położenie było śledzone. Jego istotną innowacją było wyświetlanie przed



ANAGLIFY OGLĄDANE BEZ FILTRÓW WYGLĄDAJĄ, JAKBY MIAŁY PRZESUNIĘTE WZGLĘDEM SIEBIE KOLORY.

oczami użytkownika generowanej komputerowo grafiki. W praktyce były to najprostsze bryły, jednak po raz pierwszy udało się wykreować cyfrowe środowisko, po którym użytkownik mógł się poruszać.

### WIRTUALNE ASPEN

Pomysł ten został rozwinięty w 1978 roku w dalekim przodku Google Street View. Projekt o nazwie Aspen Movie Map zrealizowano na potrzeby wojska i zawierał materiał zdjęciowy zarejestrowany z poziomu ulic w kurorcie Aspen. Odpowiadały za to stabilizowane kamery, wykonujące co około trzy metry dookólne zdjęcia. Te same miejsca były fotografowane dwa razy – latem i zimą.

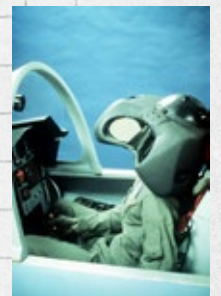
Efekt okazał się intrygujący. Użytkownik mógł przechadzać się po ulicach miasteczka, rozglądać na boki, a także przybliżać i oddalać widok, a nawet jednym kliknięciem zmieniać pory roku. Mniej spektakularna, ale równie istotna była także możliwość zmiany sfotografowanych budynków na proste, wektorowe bryły oraz nawigowania nie pomiędzy zdjęciami, ale trójwymiarowymi obiektami.

Wszystko to, podobnie jak gogle Philco, z myślą o wojsku. Wirtualne zwiedzanie miasta miało bowiem służyć nie przyjemności, ale przygotowaniu żołnierzy do działań w nieznanym, dostępnym tylko na ekranie terenie. Równie hermetyczne były późniejsze projekty, jak opracowany do szkolenia pilotów gigantyczny hełm VCASS (Visually Coupled Airborne Systems Simulator) czy przeznaczony na potrzeby NASA VIEW (Virtual Interface Environment Workstation).

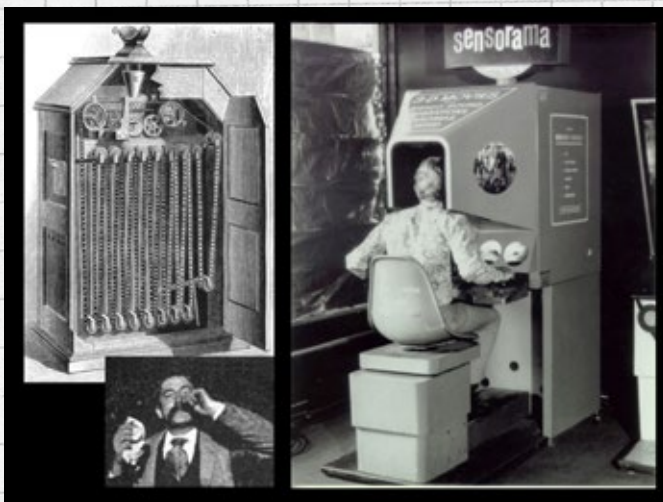


■ MIECZ DAMOKLESA – WIRTUALNA RZECZYWISTOŚĆ DLA ODWAŻNYCH.

■ WIELKI HEŁM VCASS SŁUŻYŁ DO WIRTUALNEGO TRENINGU PILOTÓW.



■ SENSORAMA ODDZIAŁYWAŁA NIE TYLKO NA ZMYŚŁ WZROKU – OBRAZ BYŁ TYLKO JEDNYM Z ELEMENTÓW VR.





■ ASPEN MOVIE MAP  
WYPRZEDZIŁO STREET VIEW  
OD GOOGLE'A  
O PONAD ĆWIERĆ WIEKU.

### PIONIERZY I INNOWATORZY

Na szczęście wirtualna rzeczywistość nie pozostała domeną wojska. Jej potencjał szybko dostrzegła branża rozrywkowa, w tym również tacy potentaci jak Atari. To właśnie koncern spod znaku góry Fudzi w latach osiemdziesiątych zorganizował zespół badawczy, w którego skład weszli między innymi Jaron Lanier i Tom Zimmerman.

Branżowy kryzys sprawił co prawda, że ambitne plany Atari zostały szybko pogrzebane, ale po odejściu z firmy Jaron i Tom założyli firmę VPL Research. No i się zaczęło...

VPL Research okazało się dla wirtualnej rzeczywistości tym, czym Xerox PARC dla komputerów. Opracowano tam kluczowe rozwiązania, do dzisiaj stanowiące fundament branży: nowoczesne gogle stereoskopowe, śledzące ruchy głowy użytkownika, układ odpowiedzialny za symulowanie przestrzennego dźwięku, a także manipulatory pozwalające na interakcję z wirtualnym otoczeniem.

Rozwiązania te przybrały formę projektów o nazwach EyePhone (gogle), AudioSphere (przestrzenny dźwięk) i DataGlove (rękawice VR). Ich uzupełnieniem były opracowane przez VPL Research narzędzia - silnik graficzny i własny język programowania.

Rozwój technologii imponował - w kolejnych latach ekipa Laniera stworzyła środowisko, gdzie we wspólnej wirtualnej przestrzeni mogły przebywać dwie osoby. Powstał też kombinezon śledzący ruchy całego ciała. Postęp był wspaniały, ale losy innowatorów bywają trudne - w 1990 roku VPL Research zbankrutowało.

Na stole pozostały jednak gotowe technologie - elementy układanki, które należało wziąć i sklecić w całość na tyle zgrabną, by zainteresowały nie tylko garstkę jajogłowych i geeków, ale też zwykłych, spragnionych godziwej rozrywki użytkowników.

### OD TECHNOLOGII DO PRODUKTU

Rękawicę - nomen omen - próbowali podjąć firmy z branży rozrywkowej. Wzorując się na DataGlove, koncern Mattel w 1989 roku opracował Power Glove - rodzaj zakładanego na dłoń kontrolera, który co prawda nie miał wiele wspólnego z VR, ale stał się poligonem doświadczalnym dla kilku ciekawych rozwiązań, jak ustalenie pozycji użytkownika dzięki mikrofonom i generowanym przez rękawicę, niestęszalnym dla człowieka dźwiękom.

Prace nad własnym przyczółkiem w wirtualnej rzeczywistości podjął także koncern Nintendo, który w 1987 roku zaferował gogle Famicom 3D, a w połowie lat dziewięćdziesiątych Virtual Boya - próbę połączenia VR i względnej mobilności. Ustawiana na stole konsola przypominała okulistyczny sprzęt do badania wzroku i skazywała użytkownika na wątpliwą przyjemność związaną z niewygodną pozycją i wpatrywaniem się w ekran wyświetlający tylko kolor czerwony.

### WSZYSCY CHCĄ VR

Kawałek wirtualnego tortu usilowali wyszarpnąć dla siebie także inni producenci. Z myślą o Jaguarze Atari

■ POWER GLOVE TO JEDEN Z CIEKAWSZYCH DODATKÓW  
WYMYSŁONYCH DLA LEGENDARNEGO NES.



■ NASA WYKORzystała  
WIRTUALNĄ RZECZY-  
WISTOŚĆ DO TRENINGU  
ASTRONAUTÓW.





opracowało gogle Jaguar VR (skończyło się na prototypach), a Sega testowała Sega VR - gogle dla konsol Genesis i Mega Drive. Ta ostatnia po serii testów wycofała się rakiem z ich produkcji, dyplomatycznie tłumacząc rezygnację nierozwiązanymi (w zasadzie do dziś) problemami z chorobą symulatorową zgłaszaną przez użytkowników.

O ile zestawy VR uporczywie unikały wielkiego sukcesu na rynku konsumenckim, znacznie lepiej radziły sobie w branży arcade. W latach dziewięćdziesiątych ton nadała firma Virtuality, która - we współpracy z koncernem IBM - opracowała serię komercyjnych urządzeń (początkowo działających pod kontrolą Amigi 3000), oferujących niespotykaną wcześniej immersję.

Część modeli, jak Virtuality 1000SU, umożliwiały rozgrywkę w pozycji stojącej. Inne, jak 1000SD, pozwalały użytkownikowi siedzieć, przenosząc go do wirtualnego kokpitu samolotu czy za kierownicę bolidu.

Model 1000CS przesunął granice jeszcze dalej - otaczający użytkownika pierścień zawierał czujniki odczytujące ruchy jego ciała, odpowiedzialne za poruszanie się w świecie gry. Żadniano również o odpowiednią oprawę - urządzenia wyposażono w dodatkowe ekrany, aby obraz widziany przez grającego widział także zgromadzona wokół publiczność.

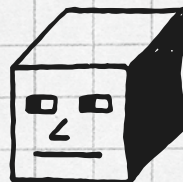
### DOMOWE VR

Przełom na rynku nadszedł w 1995 roku wraz z debiutem hełmu VFX1 opracowanego przez firmę Forte, który okazał się pierwszym w pełni dojrzałym, dopracowanym i dobrze przyjętym konsumenckim sprzętem VR. VFX1 był wyposażony w dwa wyświetlacze LCD o rozdzielczości 263 x 230 pikseli, słuchawki stereo i zestaw czujników odpowiedzialnych za wykrywanie ruchów głowy - obrotów, przechylenia i pochylania. Hełm współpracował z dedykowanym kontrolerem Cyberpuck.

Atutem sprzętu była też współpraca ze zwykłym pece-tem, a piętą achillesową cena, sięgająca niemal 700 dolarów. Kto je wydał, mógł cieszyć się wyjątkową immersją, przemierzając mroczne korytarze w Quake'u czy swobodnie rozglądając się po kokpicie w symulatorze EF2000.

❖ VFX1 — HEŁM VR, PODŁĄCZANY DO PECE-  
TA, CZYLI WSPÓŁCZESNE  
ROZWIĄZANIE W WERSJI  
SPRZĘD CIEWIERC WIEKU.

❖ SEGA MIAŁA AMBITNE PLANY,  
ALE SKOŃCZYŁO SIĘ NA — WYSOKO DZIS  
OCENIANYCH — PROTYPACH.



Pięć lat później do sklepów trafił doskonalszy model VFX3D. A później zapanowała stagnacja.

### W OCZEKIWANIU NA PALMERA LUCKEYA

Co prawda rynek nie był martwy, bo różni producenci oferowali kolejne modele gogli czy hełmów VR. Sprzęt ewoluował, zestawy były nieco lżejsze albo z lepszymi wyświetlaczami, ale pod względem zastosowanych rozwiązań nie przesunęły granicy immersji ani o krok do przodu. Próbe - tylko pośrednio związanej z VR - podjęły także wielkie koncerny, usiłując podbić świat kontrolerami ruchowymi, jak Nintendo Wii czy PlayStation Move, jednak nie była to próba udana.

Prawdziwa rewolucja miała nadejść dopiero w XXI wieku. I to nie na samym jego początku, ale dopiero pod koniec pierwszej dekady. Wtedy to zainteresowany wirtualną rzeczywistością, szesnastoletni Palmer Luckey po rozłożeniu na części pierwszego dedykowanego jej sprzętu z ostatniego ćwierćwiecza stracił nadzieję na kupienie przyzwoitego zestawu oferującego podróż do VR. Nie mogąc liczyć na sklepowe półki i gotowy sprzęt, zaczął kleić własny.

Nie mógł wówczas wiedzieć, że otwiera tym samym nowy, współczesny i trwający do dziś rozdział w dziejach VR. Ale to już zupełnie inna historia... ■



❖ VIRTUALITY 1000 TO WIRTU-  
ALNA RZECZYWISTOŚĆ  
W WYDANIU ARCADE'OWYM.  
SERCEM SPRZĘTU BYŁA  
AMIGA 3000.

# 3D



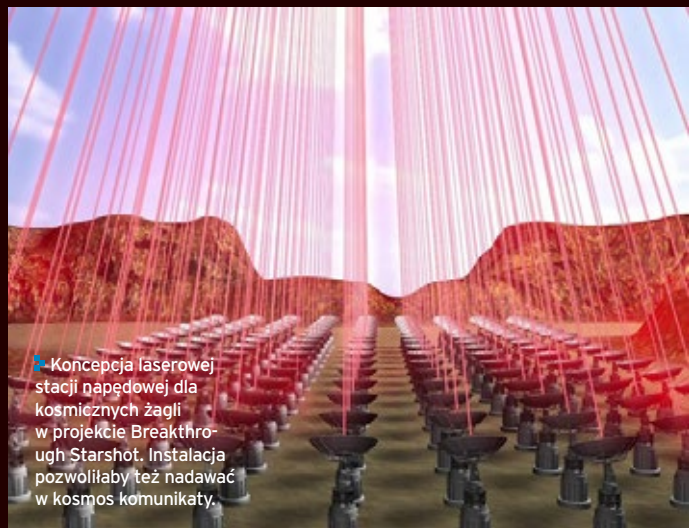
➤ Concept art do gry Titanfall 2 ukazuje nadajnik do komunikacji międzygwiazdowej. Ma on postać wielkiej czasy satelitarnej, z dedykowaną stacją zasilania, w całości obsługiwanej przez roboty MRVN.



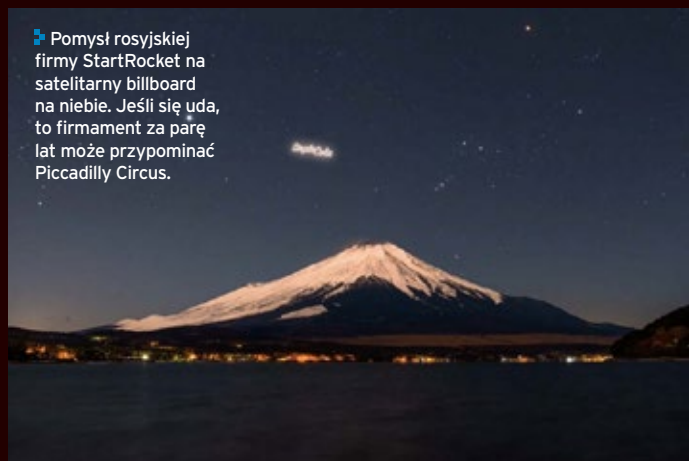
➤ Tak ma wyglądać Square Kilometre Array, największy radioteleskop na Ziemi. Budowany na południowej półkuli w RPA i Australii pozwoli na nasłuch pięćdziesiąt razy bardziej niż dotychczasowe urządzenia.



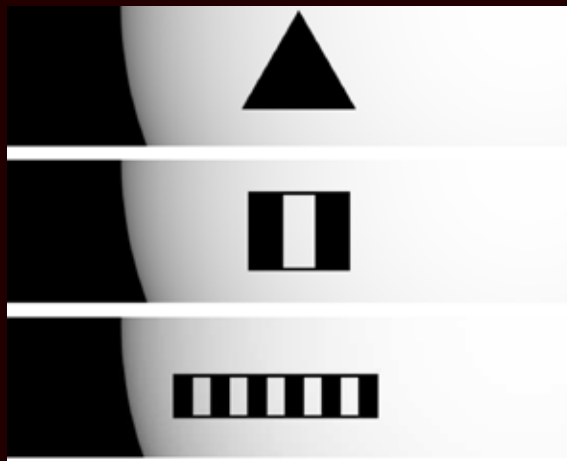
➤ Konceptcja laserowej stacji napędowej dla kosmicznych żagli w projekcie Breakthrough Starshot. Instalacja pozwoliłaby też nadawać w kosmos komunikaty.



➤ Pomysł rosyjskiej firmy StartRocket na satelitarny billboard na niebie. Jeśli się uda, to firmament za parę lat może przypominać Piccadilly Circus.



➤ Kosmiczne billboardy w koncepcji Luca Arnolda. Taki znak mógłby zostać rozpoznany z międzygwiazdnych odległości przez cywilizację na naszym poziomie rozwoju.



# KOSMICZNY BILLBOARD

Od lat nasłuchujemy sygnałów od obcych cywilizacji. Poza garstką podejrzanych impulsów, które finalnie nie dały oczekiwanego potwierdzenia, nie odbieramy żadnych pozaziemskich komunikatów. Czy to znaczy, że nie ma inteligentnego życia poza Ziemią? Prędzej mamy do czynienia z sytuacją, kiedy wszyscy w galaktyce słuchają, a nikt nie wpadł na pomysł, żeby samemu zacząć coś nadawać.

■ User Jama

**F**izyczna wysyłka wiadomości na pokładzie sondy kosmicznej, jak choćby złota płyta przytwierdzona do Voyagera 1, wydaje się najbardziej kulturalną metodą komunikacji, ale też ma największe ograniczenia. Gdyby sonda podążała w kierunku najbliższej gwiazdy, to mogłaby do niej dotrzeć za niecałe 80 tysięcy lat. Nawet jeśli kosmicznym fartem obcy znajdują się właśnie tam, a nie na dowolnej innej spośród 100 miliardów gwiazd w Drodze Mlecznej, to jak stwierdziliśmy wcześniej – oni też skupieni są na nasłuchu, więc sonda przemknie niezauważona.

Wokół Ziemi jest cały mętlik transmisji radiowych oraz telewizyjnych, które siłą rzeczy nakierowane są na powierzchnię, ale częściowo uciekają w kosmos. Sygnały te są jednak dalece za słabe, by można je było wykryć nawet z Proxymy Centauri, najbliższej nam gwiazdy znajdującej się w odległości około czterech lat świetlnych. Jeśli chcemy rozgłosić w galaktyce naszą obecność, to nie słabym sygnałem nadajników radiowych czy telewizyjnych, tylko mocnym, dedykowanym nadajnikiem, zaprojektowanym do transmisji na odległości międzygwiazdne.

Koszty budowy takiego urządzenia możemy poznać z rozważań teoretycznych przeprowadzonych przez Johna Billingham'a i Jamesa Benforda. Postawienie nadajnika ciągłego o zasięgu 60 tysięcy lat świetlnych, czyli na całą naszą

galaktykę z zapasem, szacunkowo kosztowałoby 40 miliardów dolarów. Tańsza wersja nadajnika o tym samym zasięgu, który wysyłałby wyłącznie sygnały impulsowe, to koszt rzędu 8 miliardów dolarów. Dla porównania budżet będącego w trakcie budowy radioteleskopu rozproszonego Square Kilometer Array (SKA), umożliwiającego nasłuch całej Drogi Mlecznej, szacunkowo zamknie się w kwocie 2 miliardów dolarów.

Oto i cała tajemnica, dlaczego każdy woli nasłuchiwać, a nikt nie nadaje – jest to po prostu o wiele tańsze. Trochę to smutne, że nie dochodzi do kontaktów inteligentnych form życia w naszej galaktyce, albo jesteśmy zbyt biedni, albo mamy węża w kieszeni. A przecież do tej pory omówiliśmy tylko koszty budowy nadajnika, nic nie wspomnieliśmy o comiesięcznym rachunku za gigawaty prądu, które należałoby finansować przez stulecia, jeśli nie tysiąclecia. Każdy polityk wolałby rozdać te pieniądze ludziom, by zapewnić sobie popularność, niż tłumaczyć elektoratowi, dlaczego wywala je w kosmos.

Skoro nadajniki międzygwiazdne są zbyt drogie, to należałoby się zastanowić nad mniej energochłonną metodą zasygnalizowania, że tu jesteśmy. Jeden pomysł podsunął francuski astronom Luc Arnold. Skoro my wykrywamy planety za pomocą mierzenia zmian jasności gwiazdy podczas tranzytu planety przed nią, to inne zaawansowane cywilizacje też pewnie będą tak postępować. Jednocześnie w metodzie tranzytu można odróżnić – to jest właśnie sednem pracy Arnolda – czy tranzyt odbywa ciało o przekroju koła, w domyśle naturalne, czy o innym kształcie, w domyśle sztuczne. Francuski astronom analizował łatwość wykrywania tej sztuczności na przykładzie kształtu trójkąta oraz kształtów, które nazwał żaluzjowymi, a które bardziej kojarzą się z drabinką.

Arnold proponuje ni mniej, ni więcej, tylko gigantyczny kosmiczny billboard. Należałoby go wynieść na orbitę wokół Słońca, a następnie rozwinąć. Billboard należałoby wykonać z ultracienkiego, ale wytrzymałego materiału. Musiałby on mieć rozmiar planetarny, dajmy na to szerokość równą średnicy Jowisza, czyli 140 tysięcy kilometrów. Żaluzjowy kształt nie tylko ułatwiłby



■ Ta czarna kropka to planeta Venus na tle Słońca. Kosmiczny billboard powinien zostawiać kilkukrotnie większy ślad.

detekcję tranzytu sztucznego ciała, ale też redukuje efekt zągla podanego na wiatr słoneczny. Billboard należałoby tak czy owak wyposażyć w napęd, żeby zapewnić korekty orientacji tej olbrzymiej płachty względem Słońca i napinania, jeśli to byłoby potrzebne. Ze względu na wielkości orbit planet takich plakatów należałoby umieścić na orbicie wiele. Oczywiście jest to wszystko daleko poza zasięgiem obecnych możliwości technicznych.

Wkrótce być może zobaczymy kosmiczny billboard w dużo mniejszej skali. Rosyjski start-up StartRocket chce umieścić baner reklamowy na niskiej orbicie Ziemi. Składałby się on z chmary cubesatów z rozwijanymi lustrami, które odbijałyby światło Słońca tuż po zachodzie i tuż przed wschodem. Każdy cubesat byłby jednym pikselem, a odpowiednio ustawiony cały zestaw pokazywałby na niebie logo klienta. ■





## ANIME BNA: BRAND NEW ANIMAL

**Studio Trigger to fabryka kultowych hitów**

– od przekraczającego gatunkowe granice

„Kill la Kill” (dostępny na Crunchyrollu)

po wybitny serial familijny „Little Witch

Academia” (Netflix, polski dubbing). Przy okazji

fanfar z okazji przekładanej premiery Cyberpunk 2077

ogłoszono, że w 2022 roku wyjdzie jego spin-off,

anime „Cyberpunk: Edgerunners”, za którym ma stać

właśnie słynne studio. Mam nadzieję, że zawirowania

dookoła CD Projektu nie wpłyną na ten projekt.

Tymczasem warto zajrzeć na Netfliksa i zapoznać

się z jeszcze jedną serią Triggera – „BNA: Brand New

Animal”. Odpowiada za nią człowiek stojący za LWA

### AUTORZY

BC	Bartek Czartoryski
BK	Bartłomiej Kluska
JM	Jacek Marczewski
MMG	Marcin M. Granat
MRW	Michał R. Wiśniewski
PM	Piotr Mańkowski
PST	Piotr Stasiak
SG	Szymon Górąj

(LWA, BNA, dostrzegam wzór) – Yoh Yoshinari. Serie są bardzo różne, ale można doszukać się podobieństw. W obu bohaterka jest outsiderką, która próbuje odnaleźć się w niezwykłej społeczności. Akko z LWA była japońską nastolatką próbującą studiować w brytyjskiej akademii dla czarownic i chociaż w ogóle nie radziła sobie z magią, to nadrabiała wytrwałością i sercem, aby spełnić swoje marzenie. Michiru Kagemori w swojej sytuacji znalazła się wbrew woli – gdy ją poznajemy, wygląda jak antropomorficzny jenot. Ścigana przez nienawistnych ludzi znajduje azyl w Anima City, gdzie mieszkają inne zwierzęczki – humanoidy, które potrafią zmieniać swoją formę z ludzkiej na zwierzęcą. Tyle że Michiru w zasadzie nie jest jedną z nich – urodziła się jako człowiek i z jakiegoś nieznanego powodu pewnego dnia zmieniła w zwierzę.

Szukając rozwiązania zagadki, będzie miała okazję poznać Anima City. Ufundowano je, żeby zwierzęczki, które od wieków zamieszkiwały Ziemię wraz z ludźmi i wciąż wchodziły z nimi w konflikty, miały swoje bezpieczne miejsce. Tyle że wcale nie jest takie bezpieczne. Przewodnikiem Michiru po społeczności zwierzęców jest Shirou Ogami, tajemniczy mężczyzna zmieniający się w wilka o doskonałym węchu, z którego pomocy często korzysta policja. Już pierwszego dnia dziewczyna jest świadkiem jego brutalności, gdy rozprawia się z grupą przekupionych przez ludzi terrorystów. Bo to bardzo brutalny świat – gdy zaczyna dominować zwierzęca natura, niemal na każdym kroku pojawia się przemoc. Spiski, kultury religijne, żywe legendy, wredny rząd i korporacje, życie w slumsach – to prawie cyberpunk, tylko z furrysami. Z niektórych sytuacji Michiru wyjdzie dzięki nowo odkrytym mocom jenota (zwierzę, które w japońskiej mitologii potrafi zmieniać kształt), z innych – dzięki sile charakteru. Ładne, mądre, zabawne, ale trochę krótkie. Serial musi pędzić, żeby zmieścić się w trzynastu odcinkach. (MRW)



## SERIAL CHILLING ADVENTURES OF SABRINA

**Cokolwiek mówić o roku 2020, który obfitował w mnóstwo nieprzyjemnych wydarzeń, trzeba przyznać, że przynajmniej zakończył się z klasą.**

31 grudnia miała bowiem premierę czwarta (i ostatnia) część netfliksowego serialu „Chilling Adventures of Sabrina”. Nastoletnia czarownica ponownie wplątuje się w kłopoty, które biją na głowę jej wcześniejsze przygody. Bo czym są porachunki z szatanem, walka z czarami pogan czy zmagania o tytuł Królowej Piekła wobec zagrożenia o kosmicznej skali i pradawnym pochodzeniu? Sabrinie i jej przyjaciółom przyjdzie zmierzyć się między innymi z żywiącą się ludzkimi łękami ciemnością, magią wypaczającą rzeczywistość, a ostatecznie z pochłaniającą wszystko pustką, dla której obce są pojęcia bytu, czasu, dobra czy zła. Choć serial od początku nawiązywał do twórczości H.P. Lovecrafta, to czwarty sezon hołduje jego pióru najbardziej: pojawiają się elementy morskiej grozy, przedwieczne mackowate potwory oraz motyw horroru z definicji wykraczającego poza ludzkie wyobrażenie. Jednak scenarzyści wpleli w fabułę nie tylko mroczne, ale też lekkie i zabawne wątki. Sabrina jest przecież licealistką, która umawia się na randki i startuje na przewodniczącą szkolnego samorządu. Serial zachował specyficzny styl retro. Postacie ubierają się na modłę lat czterdziestych, telefony komórkowe są zastąpione stacjonarnymi, a angielszczyznę bohaterów zabarwiają staromodne słowa. Dodając do tego nawiązania do oryginalnego sitcomu (genialny siódmy odcinek!) i porządny finał, otrzymujemy godne polecenia widowisko. (MMG)

## SERIAL ARCHER

**Nie przepadam za serialami o bucach.** Jest taki doktor House, który jest megabucom, co mu najpierw uchodzi na sucho, bo jest takim dobrym lekarzem, a potem się stacza i mamy mu współczuć, bo się biedak uzależnił od narkotyków, smutnie! Albo taki koń Bojack, buc z Hollywood, który krzywdzi wszystkich, którzy wejdą mu w drogę, poćwiczmy więc empatię, bo konina miał trudne dzieciństwo, smutnie! Szkoda, że nie skończył jako koń z „Folwarku zwierzęcego” i nie oszczędził nam wszystkim swojego nieszczęścia. Ale jest i Archer, pijak, playboy i agent specjalny. Największy z buców; kiedyś go nie lubiłem, ale po jedenastu sezonach zmieniłem zdanie – to najlepszy bohater naszych czasów. Parodia Bonda, znanego pijaka, playboya i agenta, doprowadzona do ściany. O ile w ostatnich latach 007 udaje, że wcale nie jest



seksistowskim reliktem, o tyle Archer bierze to na klatę. Podobnie jak bohaterowie „Seinfelda” niczego się nie uczy. Jest komediową, niszczycielską siłą, wobec której nikt nie ma wątpliwości: jest bucem. Ale przynajmniej się nad sobą nie uzala. To już jedenasta seria – trzy poprzednie toczyły się, gdy Archer był w śpiączce, co umożliwiło parodystyczną (i wybitną) eksplorację gatunków noir, kina przygodowego i fantastyki kosmicznej. Powrót do życia po trzech latach powinien stanowić dla bohatera okazję do refleksji – wszyscy żyli znacznie lepiej, gdy go nie było – ale to na szczęście Archer, a nie jeden z tych buców, którzy przyszli prosić nas o zrozumienie. (MRW)

## SERIAL RICHARD RAMIREZ

**Netflix już od dłuższego czasu swoje dokumenty z katalogu „true crime” reklamuje jako swoiste streamingowe eventy.** Żaden ze mnie psycholog, aby dumać tutaj, czemu ludzie tak chętnie oglądają seriale o seryjnych mordercach, szczególnie że sam śledzę je z zaciekawieniem, ale trudno nie zauważyć, że to pewniak. I tak jest od 1969 roku, czyli od potwornych zbrodni rodziny Mansona, którymi szybko zajęło się kino eksploatacyjne (i nie tylko), a uniesmiertelnia między innymi książka „Helter Skelter”, do dzisiaj najlepiej sprzedająca się pozycja tego rodzaju. Do niechwalebego amerykańskiego panteonu należy też Richard Ramirez, ochrzczony przez

NETFLIX

ówczesną prasę Nocnym Łowcą, zabójca, gwałcień, pedofil i wyjątkowy zwyrodnialec, który przez kilka miesięcy terroryzował Los Angeles. „Polowanie na seryjnego mordercę”, choć nie jest całkowicie pozbawione pierwiastka tabloidowego (po co te tanie wizualizacje?), to rzetelna robota dokumentalna stanowiąca kronikę śledztwa, skupiająca się na detektywach, a nie na zabójcy. Prowadzący sprawę policjanci zostali zmyślnie przedstawieni, niczym niedobrani partnerzy z filmu sensacyjnego z lat osiemdziesiątych, i to oni są tu osi, z braku lepszego słowa, fabuły. Ma to swój plus, bo, powtórzę, śledztwo pokazano skrupulatnie i szczegółowo, ale z drugiej strony serial zbyt rzadko zahacza o szerszy kontekst sprawy. Dokument zdecydowanie godny polecenia. (BC)



## SERIAL PLEMIONA EUROPY

**Komu swojego czasu „Dark” aż za bardzo namieszało pod kopułą, ten może odetchnąć z ulgą, bo nie każdy niemiecki cykl Netfliksa to istny mózgotrzep.** Niby i „Plemiona Europy” promuje się jako tytuł, który wyszedł prosto z łona ekipy odpowiedzialnej za tamten serial, ale to raczej marketingowa bujda, bo kreska wspólnego mianownika jest krótka i łączy je jedynie osoba producenta. Zostawiając jednak te dywagacje, trzeba szczerze przyznać, że na skojarzeniu tym „Plemiona Europy” tylko i wyłącznie zyskają. Nie znaczą



to, że jest to serial zły, bynajmniej, raczej dający sporo szczerzej uciechy, choć scenariusz odbito od dobrze znanego hollywoodzkiego szablonu. I to na tej amerykańskości tytułu najwięcej traci, bo najlepszy jest, kiedy czuć od niego Starym Kontynentem. Najsłabszy, gdy popada w karykaturalne przerysowanie, naśladując wysokobudżetowe kino postapokaliptyczne. Ale broni się klasycznymi dla gatunku, niezniszczalnymi archetypami. Mamy świat przyszłości, który upadł, gdy Europę (i nie tylko) rozbiła niezgoda i niedobitki podzieliły się na tytułowe plemiona. Do ludu miłującego naturę należy trójka rodzeństwa, które prędko zostaje rozdzielone. Jeden chłopiec dostaje się do niewoli „miastowych”, drugi zwiewa z kostką Atlantów u boku spotkanego przypadkowo awanturnika (Oliver Masucci z „Dark”), a dziewczyna rusza im obu na ratunek. Owe biegnące równoległe wątki zaplatają się bardzo sprawnie, akcja ani nie zwalnia, ani nie cichnie i choć „Plemiona Europy” to żadne olśnienie, rozrywka jest przednia. I, co rzadkie, tutaj koniec cywilizacji jest dla ludzkości nowym początkiem. Coś pokrzepiającego. (BC)

## SERIAL RESIDENT ALIEN

**Na kanale SyFy nowością jest serial o obcym, którego statek musiał awaryjnie lądować na Ziemi nieopodal małego miasteczka w stanie Kolorado.** Taka wariacja na temat Roswell, gdzie nie wkracza wojsko i nie zabiera wszystkiego do tajnej bazy. W roli głównej Alan Tudyk, którego pamiętamy dawno temu z „Firefly”, a ostatnio z serialu „Harley Quinn”. Obyc wygląda jak groźny insekoidalny wojownik, natomiast przy przetrwaniu wśród ludzi, przyjmuje postać mieszkającego na odludziu lekarza. Ciało oryginału wyrzuca do lodowatego jeziora i wszystko rozeszłoby się po kościach, gdyby pewnego dnia nie został zawiezony do miasteczka.



Tudyk podjął się tutaj niełatwej roli autystycznego supermana, swoją drogą również obcego. Bohater jest nadludzko silny i zdolny. Nauczył się naprędce angielskiego podczas oglądania telewizji, choć nie do końca opanował wszystkie gesty i konwenanse dla nas tak naturalne, że nawet nie zdajemy sobie z nich sprawy. Rodzi to różne śmieszne sytuacje, kiedy mimo ludzkiego wyglądu postać znacząco odstaje od normy. A problemy się piętrzą. Statek, który trzeba naprawić, zniknął pod grubą pokrywą śniegu i trzeba go najpierw odnaleźć.

Ludzie z miasteczka coraz częściej się kontaktują, zwiększając ryzyko, że fasada wystawiona na ich użytek runie. Co gorsza jeden z dzieciaków na ulicy zdaje się widzieć poprzez kamuflaż prawdziwą postać obcego i trzeba będzie się nim zająć. Miejmy nadzieję, że nie tak brutalnie jak z lekarzem. Pilot serialu dobitnie pokazuje, że w tym science fiction mocną stroną nie będzie technologia. Awaria UFO, które przeleciało pół galaktyki, wywołana uderzeniem pioruna jest bardzo umowna. W tle przewija się wątek nieznannej misji obcego, która została przerwana, a którą oczywiście chcielibyśmy poznać. Natomiast sednem wydaje się po prostu istota człowieczeństwa. Zgłębianie tego, co sprawia, że facet, który wygląda jak człowiek, mówi jak człowiek, jednak człowiekiem nie jest, ale też dlaczego czasem ludzie potrafia zachowywać się jak obcy. (JM)

## SERIAL RESET

**Do obejrzenia pilota nieautoryzowanego przewodnika po grach wideo skłonił mnie w pierwszej kolejności tytuł.** Jest toczka w tym samym stylu jak pewnego polskiego miesięcznika o grach komputerowych, do którego po latach dalej czuję spory sentyment. Nawet logo wygląda podobnie, tylko kopnięte w połowie. Druga rzecz, która nie pozwala przejść obok obojętnie, to fryzura prowadzącego, stylizowana na detektywa Rutkowskiego. Ten „Reset” jest serialem dokumentalnym o grach wideo i o ich fanach. W pilocie pod lupę wzięte są gry walki, które swojsko nazywamy mordobiciami. Od czasów ich wczesnej świetności w salonach,



z tytułem Street Fighter II, który był megahitem na automatach, po obecne wielkie wydarzenia e-sportowe rozgrywane w arenach z wielotysięczną publicznością. Autorzy dociekają specyfiki mordobicia na tle współzawodnictwa w innych grach, choćby w popularnych strzelankach. Mordobicia zawsze wyróżniało przede wszystkim bezpośrednie współzawodnictwo jeden na jednego, nawet w dzisiejszych internetowych czasach często twarzą w twarz. Do tego czysta adrenalina wywołana rywalizacją i akcją, która choć

mocno przerysowana, bliska jest emocjom z prawdziwej bijatyki, w tym słodki smak wygranej i gorzki porażki. Przyglądamy się też ciemniejszym stronom mordobociowej sceny. Środowisko, które zaczynało od różnego rodzaju nerdów wydających ostatnie ćwierćdolarówki w salonach gier, potrafi zachowywać się zaskakująco wrogo i agresywnie wobec dzisiejszych de facto outsidersów wśród graczy, czyli kobiet. Serial jest szczególnie smakowity dla fanów starszych gier tudzież starszych fanów gier. Trzeba jednak mieć na uwadze, że przypatrujemy się zjawiskom, jakie występowały w USA, gdzie dostępność do elektronicznej rozrywki była dużo wcześniejsza i na o wiele większą skalę niż w Polsce. Choć z drugiej strony przy obecnej globalizacji branży dzisiaj nie ma praktycznie znaczenia, gdzie kto gra, a z postępującym rozwojem strumieniowania gier zaraz nie będzie miało znaczenia, na czym kto gra. (JM)

## SERIAL GRA O WSZYSTKO

**Twórcy reklamują swoje powstające dzieło jako serial mumentalny.** Reżyser Maurycy Chełmiński tłumaczy, że we wspomnianej formule chodzi o mieszanie fikcji z rzeczywistością. Pada też, że jeśli chodzi o wzory, inspiracji dostarczały produkcje z ostatnich lat: „Co robimy w ukryciu”, „The Office”, „Chłopaki z baraków”, „Parks and Recreation” czy „Zagubieni” Zelenki. Powstający pilot serialu to rozgrzewka przez kolejnymi odcinkami mającymi opowiadać historie niesamowite umieszczone w nadwiślańskich realiach. Jest 2021 rok, Polska. Po wielu miesiącach ograniczeń ludzie próbują wrócić do normalnego życia w zmienionej, postpandemicznej rzeczywistości.

pinball



Muzeum Flipperów, miesiącami zamknięte dla klientów, jest na skraju upadku. Niektórzy nigdy o nim nie słyszeli, inni zapomnieli już o jego istnieniu, a wielu z jego stałych bywalców wciąż boi się wychodzić z domu. Do muzeum zgłasza się właścicielka agencji PR Anita (w tej roli Martyna Szymańska), oferując przywrócenie tego miejsca do życia. Anita nie zna się na flipperach, grach wideo ani tym bardziej nie wie, co drzemie w dziwnej maszynie z 1938 roku...

Do 12 marca trwa na portalu polakpotrafi.pl akcja crowdfundingowa mająca pomóc w ukończeniu „Gry o wszystko”. Kilkunastoosobowa ekipa młodych filmowców i aktorów liczy, że uda im się przedstawić coś, czym zaskoczą widownię wychowaną na netfliksowych serialach. Pixel jest patronem medialnym tego projektu. (PB)

## KOMIKS NIESAMOWITA DOKRĘCANA GŁOWA I INNE KURIOZA

**Tym razem nie Egmont, lecz położone w pomorskich Kartuzach wydawnictwo KBOOM wzięło na warsztat fantasmagoryczne wizje Mike'a Mignoli. Komiks ukazał się kilka miesięcy temu, ale dopiero teraz otrzymaliśmy paczkę z towarem znad Jeziora Karczemnego.** Komiks formatem jest wyższy od wydań Egmontu, jest także mniej więcej czterokrotnie cieńszy od typowego wydania zbiorczego „Hellboya”. Zaczyna się zdecydowanie najlepszą, zrywającą kask nowelką o Dokręcanej Głowie. Jak to u Mignoli, nie dzieje się wiele, ale można rozkoszować się

wkroczeniem w świat guseł, ponurych gnomów i potomków Atlantydy. Sama bohaterka (?) tej historyjki posiada potencjał godzin Homara Johnsona i dziwi, że skoro została przez Mignolę wymyślona już w 2002 roku, nie pojawiała się co rusz w kolejnych opowiadaniach. Podobało mi się też ostatnie opowiadanie, w którym na koniec pewien facet mówi, że marzy tylko o tym, żeby wskoczyć w ciało mrówki i przez najmniejsze szczeliny dotrzeć do jądra Ziemi. To cały Mignola i jego przekora pozbawiona ekscesów i bzdur, a jedynie nasączona dyskretnym gotyckim olejkim eterycznym. Z „Niesamowitej Dokręcanej Głowy...” czuć powiew zapomnianych jaskiń, pełnych zmuszających posągów dawnych bóstw, gdzie buszują pewni swego tajemni kapłani Atlantydy. Tu nie ma fabuły, za to są obrazy połączone ze sobą czarnym jak obsydian lepiszczem. (PM)





## KOMIKS TOP 10. SMAX I INNE OPowieści

**Tytułowy dziesiąty posterunek to baza wypadowa funkcjonariuszy policji legitymujących się nadludzkimi mocami.** I może w innej rzeczywistości byłoby to coś niebywałego, ale nie u Alana Moore'a. Bo zbudowane przezeń (z drobną pomocą nazistowskich zbrodniarzy...) przytłaczające megamiasto Neopolis to miejsce wyjątkowe, zamieszkałe prawie wyłącznie przez ludzi i zwierzęta o nadzwyczajnych umiejętnościach. Nie każdy jest tu superbohaterem i superlotrem – to nie ten świat i nie ten dychotomiczny podział ról – ale wszyscy szukają swojego miejsca i odpowiedniego dla siebie zajęcia, choćby mieli podgrzewać parówki laserowym spojrzeniem.

„Smax i inne opowieści” to przedłużenie tomu wydanego u nas przed paroma laty, który lepiej poznać przed lekturą. Chociażby po to, żeby lepiej zrozumieć relacje między postaciami, bo dwie z trzech historii ze zbioru omawiają wydarzenia osadzone po fabule tamtej historii. Pierwsza to jednak prequel i przedstawia pierwsze lata po wojnie, kiedy miasto było jeszcze na etapie projektu społecznego, a skład Top 10 dopiero się wykuwał.

Świetna i dość, jak na Moore'a, stonowana historia to fajne tło dla całego runu. Kolejne wymagają już obeznanania z postaciami. Ta o Smaksie i Robyn to wycieczka do świata fantasy, który brytyjski scenarzysta potraktował przewrotnie. Tom domyka kawałek napisany przez Paula Di Filippo i jest niejaki powrotem do klasycznej formuły „Top 10”. Pozostaje mieć nadzieję, że doczekamy się jeszcze na naszym rynku krótkiego „drugiego sezonu” autorstwa Zandera Cannona. (BC)

## KOMIKS CZŁOWIEK

**Dzieło argentyńskich twórców w duchu najlepszych tradycji Moebiusa, zwłaszcza „Świata Edeny”.** Rysował to Lucas Varela, znany z wydanego kilka lat temu przez Timofa „Najdłuższego dnia przyszłości”, posługujący się zabawową kreską rodem z bajeczek dla dzieci. A przecież opowieść zawarta w „Człowieku” bajeczką wcale nie jest, lecz ponurym requiem o przyszłości Ziemi. Ludzie, androidy i małpudły zwierają się w śmiertelnym uścisku jak Grupa Laokoon, a w sytuacji gdy sztuczna inteligencja zaczyna płać figle jak HAL 9000, a człowiek próbuje rozgryźć, co jest sensem jego istnienia. Mało efektowny, ale dotykający podstawowych rzeczy komiks. Pozwala uświadomić sobie, że ruszamy w kosmos, tworzymy sztuczne światy, a ciągle nie znamy odpowiedzi na podstawowe pytania wyrażone przez malarza Paula Gauguina: „Skąd przyszlśmy, kim jesteśmy, dokąd zmierzamy?”. (PM)



## KOMIKS ISOLA

**Pierwszy tom nowej serii fantasy od Non Stop Comics budzi mieszane uczucia, bo na pierwszy rzut oka europejski komiks, zwłaszcza frankoński, już dawno przerobił takie fabuły na wszystkie sposoby.** Kłopotliwa jest również decyzja o zamieszczeniu na początku tomu dodatkowego prologu, który krowie na rowie tłumaczy zawiłości świata przedstawionego. O ileż lepiej przyswajałoby się fabułę i wzajemne relacje postaci, odkrywając wszystko krok po kroku!

Ale, to powiedziawszy, trzeba przyznać, że amerykański model biznesowy niespodziewanie przychodzi tutaj narracji na ratunek, bo comiesięcznie wydawane zeszyty muszą zachować charakterystyczną dla



tamtego rynku dynamikę opowieści. Duet Brenden Fletcher i Karl Kerschl pakują do każdego rozdziału multum zdarzeń, zamasyście kreśląc krajobraz barwnego, acz niezmiennie nieprzyjaznego świata, który przemierza Rook, młoda wojowniczka z tygrysią u boku.

Nie jest to jednak zwyczajne zwierzę, ale zakłeta królowa, stąd obie stanowią smakowity kąsek i dla zamieszkujących kraj plemion, i dla ościennego, wrogiego państwa. Celem kobiet jest kraina umarłych, tytułowa Isola, gdzie, być może, czar będzie mógł zostać odczyniony.

Rysunki autorstwa Msassyk przywodzą na myśl szczegółowe i kolorowe storyboardy do jakiejś wysokobudżetowej produkcji animowanej, lecz to zwodnicze, bo „Isola” to niekoniecznie komiks dla dzieci. Ostrożnie polecam, ale z ostatecznym wyrokiem poczekam do drugiego tomu. (BC)

## KOMIKS SALAZAR. TERAZ, I W GODZINIE JEGO ŚMIERCI

**Trzy SideQuesty temu pisaliśmy o argentyńskim komiksie „Perramus” pokazującym w obrazkach dyktaturę Juana Perona.** W tym samym czasie w Portugalii rządził w równie autorytarny sposób Antonio de Oliveira Salazar. Za pomocą surrealistycznej formuły jego historię przedstawili Joao Cotrim i Miguel Rocha. Komiks oryginalnie ukazał się piętnaście lat temu, u nas niedawno wydał go Timof, a ponieważ każdą udaną i niezbaczną w artystowską pozę twórczość odtwarzającą czytelnika po przedawkowaniu Marvela uznajemy za słuszną, wspominamy także o „Salazarze”. Czarno-białe rysunki Miguela Rochy sprawiają wrażenie poddanych obróbce fotografii, na których twarze są niewyraźne, jakby rozplywały się w powodzi czasu. Podchodząc do „Salazara” bez znajomości historii Portugalii, tak jak było w moim przypadku, można wpaść w labirynt, z którego trudno się wydostać. Został mi w głowie obraz samotnego człowieka, umierającego na krześle, snującego się po kraju, którego chciałby uzdrowić, tylko nie wie jak. Dzieło hiszpańskich twórców ma cechę właściwą najważniejszemu tworem popkultury – zachęca do poszukiwań i próby zrozumienia, kim w tym przypadku był odpowiednik Gomułki, Perona i hiszpańskiego generała Franco. (PM)



## KOMIKS

## CHRONONAUICI, TOM 2



**Mark Millar ma to do siebie, że łapie nie dwie, ale sto srok za ogon i trudno stwierdzić, ile z nich wypuści.** Odkąd parę lat temu poszedł na swoje i robi prawie wyłącznie dla Netfliksa, nie pod batutą Marvela, gdzie wszystko musi chodzić jak na musztrze, na kontynuacje niektórych rozpoczętych przez niego serii czeka

## MILLAR

się, bez przesady, całymi latami. Nie jest to jednak reguła, że się opłaci, bynajmniej. Ale tym razem, po pięciu latach pauzy, obędzie się bez narzekania.

Bo „Chrononauci” to bodaj jedna z najlepszych pozycji firmowanych przez Millara, od pierwszego zeszytu pisana z sercem i nienosząca znamion bezczelnej chałtury albo zapchajdziury pomyslanej jako przymiarka do serialowego scenariusza. Poprzednia opowieść o genialnych fizykach łamane przez lekkomyślnych awanturkach, Corbinie Quinnie i Dannym Reillym, zabrała czytelnika ku przeszłości. Teraz owi wynalazcy maszyny czasu próbują przebić barierę dzielącą ich teraźniejszość od przyszłości. Niespodziewanie zastaną tam starego znajomego i świat pozornie idealny. Ale żeby ta utopia mogła przetrwać, trzeba trochę namieszać przy historii ludzkości.

Związane z tym dylematy moralne oraz paradoksy czasowe Millar podporządkowuje dynamice i atrakcyjności opowieści, oferując szybką jazdę zamiast wykładu. I dobrze. Szkoda, że my nie możemy skoczyć o pół dekady naprzód i przynieść stamtąd kolejnego tomu. (BC)

## KSIĄŻKA

## ANTOLOGIA POLSKIEGO CYBERPUNKA



## KSIĄŻKA

## CZYSTY WYMYSŁ. JAK JAPOŃSKA POPKULTURA PODBIŁA ŚWIAT

**Książka Matta Alta „Czysty wymysł. Jak japońska popkultura podbiła świat” zaczyna się tam, gdzie dla wielu zaczęła się poważna przygoda z anime, grami i muzyką popularną w Japonii – od gry Final Fantasy VII.**

Zapożyczony od Oscara Wilde’a tytuł w oryginale brzmi „pure invention” – w opowieści Alta Japonia musiała się po prostu wymyślić. Z kraju pobitego i podbitego po drugiej wojnie światowej pod koniec XX wieku wyrósł popkulturowy kolos, którego ikony są wszędzie. Hello Kitty, bracia Mario i pokemony zamieszkują globalną wyobraźnię.

Pierwsza część książki opisuje powstawanie japońskiej popkultury – od blaszanych zabawek, przez animowane serie telewizyjne (musiały znaleźć własną formę, dopasowaną nie tylko do wrażliwości widzów,



ale i budżetów), po kult idolek, powstanie kultury kawaii i narodziny otaku, ale także amerykańską niechęć do sukcesów gospodarczych Japonii. Druga część skupia się na latach dziewięćdziesiątych, gdy japońska popkultura ruszyła w świat. Od uroczych rzeczy – jak wspomniana Hello Kitty, Tamagotchi, karaoke – przez anime i gry wideo, aż po mniej ciekawe zjawiska, jak forum 2ch, skopiowane na Zachód jako nieszczęsny 4chan.

Wnioski? Nawet jeśli w ostatnich latach ten pochód spowolnił (za przykład Alt stawia Sony, które z wynalazcy Walkmana stało się odtwórcze i więcej zarabia na ubezpieczeniach niż na elektronice), to wciąż żyjemy w kulturze, której znaczna część powstała w Japonii. Warto poznać te korzenie, nawet jeśli nie oglądacie anime na Netflixie. (MRW)

## KITTY

**„Antologia polskiego cyberpunka” zadebiutowała pod koniec zeszłego roku z powodzeniem, jak się można domyślić, premiery pewnej gry.**

Na tle reszty płynących na fali wzbudzonej przez cyberhajn wyróżnia się tym, że nie jest zwykłą książką – to produkcja audio Empik Go, do której muzykę skomponował Steez83 z zespołu PRO8L3M. Oprawę graficzną – piękną klimatyczną ilustrację – stworzył natomiast Jakub Rebelka, rysownik i komiksiarz. Kto nie lubi słuchać – może przeczytać e-booka. W środku znajdziemy dokładnie to, co obiecuje tytuł – Polskę, cyberpunk i znanych twórców.

Łukasz Orbitowski bawi się swoim ulubionym motywem – opowieścią o młodości w polskich blokowiskach, całość doprawiając szczyptą „Czarnego lustra”. Robert M. Wegner, ostatnio znany głównie z serii fantasy eksplorującej świat Meekhanu, przypomina tu o swoich fantastyczno-naukowych korzeniach – chociaż w cybernetycznym świecie umieszcza takie zjawisko jak „strzyga”, nie chodzi o potwora znanego z „Wiedźmina”, ale o cyfrowego ducha. Paweł Majka, płodny twórca fantastyki przygodowej, do cyberpunka domieszał najbardziej polski składnik – husarię. Są tu twórcy, którzy polskiego cyberpunka robią nie od dziś. Robert J. Szmidt powraca do uniwersum wykreowanego na potrzeby opowiadania i powieści „Mrok nad Tokyoramą”; Tobiasz Piątkowski to z kolei scenarzysta jednego z największych osiągnięć polskich interpretacji cyberpunka, stworzonych wspólnie z Robertem Adlerem serii komiksów „Status 7” – akcję swojego opowiadania umieścił... w Radomiu. (MRW) ■

## KSIAŻKA PRZEJAŻDŻKA ŻYCIA

**Robert Iger to w showbiznesie człowiek legenda – pracuje w branży od ponad czterdziestu lat. Zaczynał jako prezenter pogody w lokalnej kablówce.** Potem był producentem telewizyjnym (to właśnie on zapalił zielone światło dla awangardowego serialu „Miasteczko Twin Peaks”). Skończył, kierując przez prawie dwie dekady The Walt Disney Company, zmieniając tę firmę w multimedialnego giganta z przychodami ponad 60 miliardów dolarów. Dziś w rozrywce to Disney rozdaje karty. Rządzi prawami do uniwersum Marvela oraz „Gwiezdnych wojen” i skutecznie przeciwstawia się rosnącej potęgze Netfliksa, ale jeszcze kilka lat temu sytuacja wcale nie wyglądała tak różowo, o czym prezes szczerze opowiada w swojej biografii „Przejażdżka życia”. Ta książka to rzadki przypadek, gdzie bez nadmiaru patosu i lukru możemy podejrzeć kulisy działania wielkich koncernów w Hollywood. Pokazuje, jak niezwykle talent, odwaga, nieco szczęścia (aby być we właściwym miejscu i czasie), a przede wszystkim ciężka praca mogą doprowadzić na szczyt. I jakimi zasadami warto się kierować, idąc ścieżką pod górę. To nie tylko niezły podręcznik biznesu, ale także całkiem sensacyjna historia, bo Iger – na tyle, ile może – zdradza wiele zakulisowych szczegółów. Na przykład to, jak prawie wywalili z roboty Davida Lyncha, albo



DISNEY

o wątpliwościach dotyczących kolejnych produkcji o superbohaterach. Przypnie też, że George Lucas był bardzo złego zdania o kierunku, w którym reżyserzy Disneya planują poprowadzić do końca sagę „Gwiezdnych wojen”. Biografia Igera to więc unikalna szansa, aby zrozumieć, jak się dziś rządzi globalną popkulturą. (PST) ■

## PLANSZÓWKA ORP ORZEŁ

**Sensacyjna i po dziś dzień owiana mgłą tajemnicy historia okrętu podwodnego Orzeł to temat na wysokobudżetową grę wideo i hollywoodzki film. Na razie dostaliśmy udaną planszówkę.**

Gra przedstawia brawurową ucieczkę chluby polskiej marynarki wojennej przez Bałtyk. We wrześniu i październiku 1939 roku ORP Orzeł, mimo braku map, kłopotów z łącznością i innych awarii, nękany z wody i powietrza przez jednostki niemieckie, nie tylko uniknął zatopienia, ale próbował także atakować przeciwnika, by w końcu – na resztkach paliwa – przez cieśninę Sund przedostać się do Wielkiej Brytanii i tam kontynuować walkę z Niemcami. W planszowej wersji tego epizodu jeden z graczy kieruje polskim okrętem, tak wytyczając kurs, by zgubić pościg, drugi natomiast – jako dowódca Kriegsmarine – próbuje uniemożliwić Orłowi wypłynięcie poza Bałtyk, stawiając miny czy wysyłając na morze

okręty patrolowe. Jak w prawdziwej historii przebieg akcji w znacznym stopniu determinowany jest przez los – szczęśliwy rzut kośćmi, co bardziej doświadczeni gracze uznają na pewno za wadę. Duże znaczenie ma tu także bluff, próby przechytrzenia przeciwnika i odgadnięcia jego dalszych kroków. Gra wciąga, mogłaby być jednak bardziej skomplikowana (albo jak „7. W obronie Lwowa” tego samego wydawcy zawierając wariant rozszerzony), bo po kilku partiach – z których każda zajmie maksimum pół godziny – robi się jednak trochę nudno. Żywotność gry wydłuża natomiast zamiana stron konfliktu, jako że obie mają inne strategie prowadzące do zwycięstwa. Na plus trzeba też zaliczyć przyjazną kieszeni cenę i staranne wydanie: znakomicie przygotowaną mapę, czytelną i bogato ilustrowaną instrukcję oraz śliczną figurkę prującego przez fale Bałtyku Orła. (BK) ■





TYM RAZEM SZCZYPTA PRYWATY, ALE TAKIEJ, MAM NADZIEJĘ, DOŚĆ CZYTELNEJ.

BO MUSZĘ ODSZCZĘKAĆ, CO ZROBIĘ W OSTATNIM RZĘDZIE KADRÓW.



ZACZNĘ OD TEGO, ŻE BARDZO CHCIAŁEM W **CYBERPUNKA 20??** PYKNAĆ, A ZA BARDZO NIE MIAŁEM NA CZYM.

I NAWET POBAWIŁBYM SIĘ NA STANDARDOWEJ PLEJCE, ALE SPRZĘT WYLĄDOWAŁ W PUDEŁKU, A PUDEŁKO ZA KANAPĄ W STREFIE ZAPOMNIENIA, DO KTÓREJ NAWET CÓRKA JUŻ SIĘ NIE DOBIERA.



NOWY SPRZĘT NADAŁ W PLANACH, COMIESIĘCZNE WYDATKI AKURAT NIE POZWALAJĄ NA NOWĄ ZABAWKĘ, WIĘC ZACZĘŁA SIĘ KOMBINACJA ALPEJSKA, CZYLI PRÓBA ZAGRANIA NA NIE-KONSOLI.

KIEDY OSTATNIO TAKĄ ZAINICJOWAŁEM, SKOŃCZYŁEM, WYMIENIAJĄC PROCEK, KARTĘ GRAFICZNĄ, DOPYCHAJĄC RAMU I TAK MNIE TO WSZYSTKO WYMĘCZYŁO, ŻE NIE ZAGRAŁEM NA NIE-KONSOLI PRZEZ 20 LAT.



PROBLEMEM BYŁO RÓWNIŻ JABŁUSZKOWE ŚRODOWISKO, W KTÓRYM I PRACUJĘ, I SIĘ BAWIĘ. PRÓCZ TEGO POSIADAM MOCNĄ AURĘ ANTY-PC. SIADAM DO KLONIAKA I WSZYSTKO SIĘ WYWAŁA, ZACZYNAJĄC OD STEROWNIKÓW, KOŃCZĄC NA BABAŻANIE W ODLEGŁYCH UKŁADACH PLANETARNYCH.



ZACZĄBEM WIELKIE DRAPANIE PO GŁOWIE I WYDRAPABEM GRANIE W CHMURZE.

KILKA TYGODNI WCZEŚNIEJ OGRYWAŁEM W TEN SPOSÓB CONTROL NA SWITCHU I ŁADNIE TO BANGLAŁO.



NO I STANEŁO NA... STADII. TAK, TAKI ŻE SPAROWANYM PADEM Z PLEJKI I OBRAZKIEM RZUCONYM NA TV PRZEZ AIRPLAY.

CO PROWADZI NAS DO WSPOMNIANEGO ODSZCZĘKANIA.



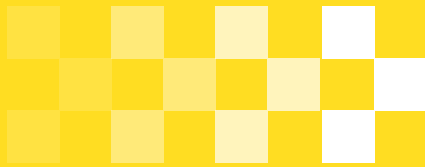
MICHU, TO DLA CIĘBIE I EKIPY!



BO NIKT W **REDACH**, ANI NA WYŻSZYCH, ANI NA NIŻSZYCH PIĘTRACH, NIE ZAPOMNIAŁ, DLA CZYJEG PRZYJEMNOŚCI TWORZY SIĘ GRY!

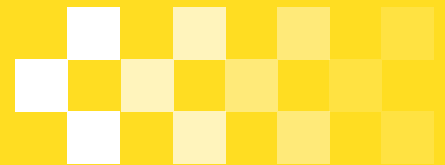
**CYBERPUNK 20??** TO BANGER POD ABSOLUTNIE KAŻDYM WZGLĘDEM!

# GRA KRY M D T CS



## F E L I E T O N Y

- 103 Łukasz Orbitowski
- 111 Piotr Gawrysiak
- 118 Aleksy Uchański
- 120 Marcin Borkowski



**KSIĄŻKI W GRACH NIE ZAWSZE DAJĄ SIĘ  
CZYTAĆ. CZASEM PO PROSTU LEŻĄ NA  
STOŁACH LUB STOJĄ NA PÓŁKACH.**



# PÓŁKI Z KSIĄŻKAMI

Dookoła wojna, rozumiecie państwo, strzały, wybuchy. Hitlerowcy uwięzili proboszcza warszawskiego kościoła Świętego Krzyża, więc należałoby pospieszyć mu na ratunek. Ale Enemy Front nie umie mnie przekonać, że powinienem się spieszyć, bo coś mu rzeczywiście grozi. Jestem trochę rozkojarzony i chcę sobie odpocząć od ciągłego strzelania, zwłaszcza że nie jest tu zbyt absorbujące.

■ Paweł Schreiber

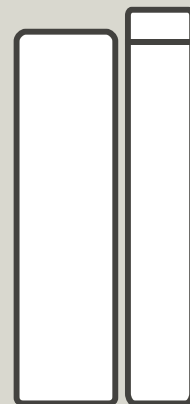
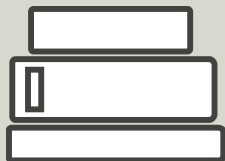
**P**ostanawiam, że spokojnie się rozejrzę po plebanii i zobaczę, co ksiądz dobrodziej czytuje. Podchodzę do półki. A tam: dwa egzemplarze książki „Writing and Publicity” (jeden do góry nogami). Grube tomiszcze zatytułowane „Publishers”. „Indian Sculpture”. „Dreams of Fishing” (grzbiet ozdobiony gustownym wizerunkiem szczupaka).

Kolejny tytuł rozmyty, ale niepokojący – odczytuję go jako „A Yanking King Aankins Ckint”. Mogę się mylić. Nie wiem, co myśleć o tej biblioteczce. Przechodzę kawałek i wśród rozrzuconych po podłodze papierów znajduję niewielką książeczkę autorstwa niejakiego R. Cesspoola, zatytułowaną „Death. Book of Evil”. No pięknie, proszę księdza.

Cóż poradzę. Mam słabość do przeglądania półek z książkami. I w życiu, i w grach. Zaczęło się od myszkwania

po półkach w domu rodziców, potem w osiedlowej bibliotece, a do mistrzostwa doszedłem w czasie wyjazdów do Anglii na przełomie liceum i studiów; odwiedzałem wszystkie przybytki z używaną książkową tanioczą oraz nauczyłem się szybko ogarniać wzrokiem całe półki i błyskawicznie przetrząsać kartony z tytułami za 50 pensów. Przeniosłem te nawyki również do świata gier. Mam z tego sporo uciechy.

Grzebanie w growach książkach zaczęło się u mnie chyba, jak wiele innych rzeczy, od Ultimy VII. Najpierw znalazłem książeczkę z praktycznym spisem typów uzbrojenia stosowanych w grze. Ładna sprawa, ale nic szczególnego. Ciekawsze lektury zaczęły się od „Hubert’s Hair-Raising Adventure” Billa Peeta. To był pewien zgrzyt – skąd w, było nie było, dość poważnym świecie Ultimy wierszowana opowiadka o zadufanym w sobie lwie, który pewnego dnia, ostrząc sobie pazury o kamień, wykrzesał iskierkę, która podpaliła mu grzywę? Peet to dawny animator i scenarzysta Disneya, który oprócz pracy w branży filmowej zajmował się też pisaniem i ilustrowaniem książek dla dzieci. „Hubert” był jego wydanym pod koniec lat pięćdziesiątych debiutem. W pewnym momencie pisanie tak mu się spodobało, że opuścił studio Disneya i poświęcił się już całkowicie książkom. Skąd w zamku w Britain właśnie ta pozycja? Pewności oczywiście nie mam, ale podejrzewam, że maleńki Richard Garriott uwielbiał jej słuchać przed snem. Nic dziwnego, że kiedy Lord British trafił do

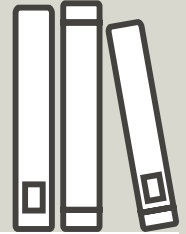


# CREDITS

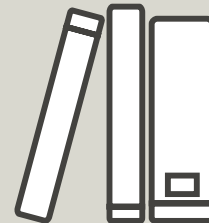
„ZOOM TO COLLECT” – TYTUŁ JAKO ELEMENT SAMOUCZKA I INSTRUKCJA OBSŁUGI KSIĄŻKI W GRZE SUNSET STUDIA TALE OF TALES.



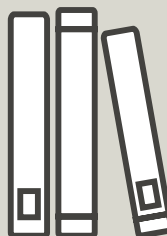
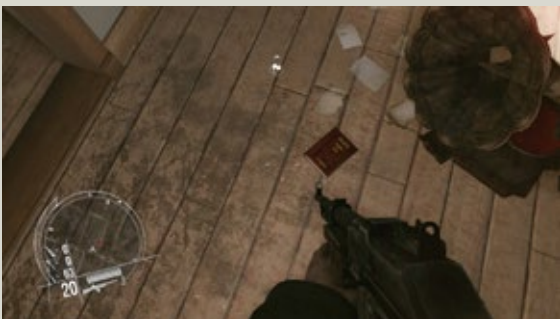
W FIREWATCH JESTEŚMY ZMUSZENI OGANIAĆ KSIĄŻKI PO OKŁADCE. NA SZCZĘŚCIE OKŁADKI SĄ CAŁKIEM NIEZŁE.



COM SIĘ NAMĘCZYŁ,  
PRÓBUJĄC ODCZYTAĆ  
TYTUŁY NA GRZBIETACH  
KSIĄŻEK W ENEMY FRONT,  
TO MOJE.



„DEATH. BOOK OF EVIL” W KSIĘGOZBIORZE PROBOSZCZA WARSZAWSKIEGO KOŚCIOŁA ŚWIĘTEGO KRZYŻA W ENEMY FRONT. WARTO BYŁO SIĘ ROZEJRZEĆ.

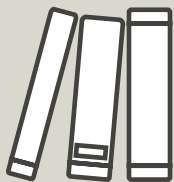


PAMFLECIK REKRUTACYJNY SZPETNEJ SEKTY, Z KTÓRĄ MAMY DO CZYNNIENIA W ULTIMIE VII. CAŁKIEM PRZEKONYWAJĄCY.



# CREDITS

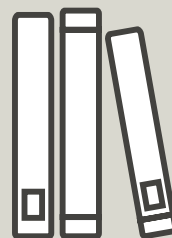
PYTANIE RETORYCZNE: JAK DZISIEJSZEJ MŁODZIEŻY WYTŁUMACZYĆ, CO TO JEST KSIĄŻKA TELEFONICZNA I DLACZEGO LUDZIE NIE WOLELI SOBIE PO PROSTU ZAJRZEĆ DO GOOGLE'A?



JAK WIDAĆ, NA TEJ PÓŁCE DOMOWEJ BIBLIOTECZKI GONE HOME JEST TYLKO JEDNA KSIĄŻKA WARTĄ PRZECZYTANIA. MOŻNA SIĘ DOMYŚLAĆ, ŻE NIE BĘDĄ TO BAJKI DLA DZIECI, TYLKO CIĘŻKA PSYCHOANALIZA.



JOBASHA Z MIASTA VIVEC.  
NAJLEPSZY KSIĘGARZ  
NA CAŁEJ WYSPIE  
VWARDENFELL.



DEKORATOR WNIĘTRZ MIAŁ CICHĄ NADZIEJĘ, ŻE KSIĄŻKI OKAZĄ SIĘ BARDZIEJ NIEPALNE, NIŻ NA TO WYGLĄDAJĄ.

BIBLIOTECZKA W MOJEJ  
REZYDENCJI W SKYRIMIE.  
JAK WIDAĆ, NA PÓLKACH  
ZOSTAŁO TROCHĘ MIEJSCA,  
WIĘC TROCHĘ PRACY  
JESZCZE PRZED MĄ.



innego świata, chciał mieć przy sobie coś, co przypominałoby mu, skąd pochodzi. „Hubert” to oczywiście tylko wierzchołek góry lodowej. W Ultimie VII pojawia się prawie sto pięćdziesiąt książek o bardzo różnej zawartości. Chociaż „Hubert” zawiera fragment oryginalnego tekstu Peeta, często czytamy po prostu streszczenia tego, co można by w danej książce znaleźć – na przykład dziełko poświęcone zaklaniu artykułów gospodarstwa domowego (Samobieżna Miotła, Ogromna Obsydianowa Packa na Muchy, Grzebień o Wielu Ostrzach) albo odklejoną od rzeczywistości powiastkę o panu, który dostaje latający pojazd – „coś w rodzaju wozu” – i walczy z najemnikami posiadającymi podobne wehikuły. Tytuł tego dziwa to „Struck Commander”. Większość tych książek została wymyślona na potrzeby gry, ale pojawia się też sporo autentycznych tytułów i autorów. Na przykład Ian Fleming i jego najbardziej znane dzieło – „Chitty Chitty Bang Bang”, czyli rzecz o cudownym samochodziku, który w pewnym momencie zyskuje świadomość, a do tego jeszcze lata. Fascynacja literaturą dziecięcą jest widoczna również w Ultimie VI, gdzie poza „Hubert’s Hair-Raising Adventure” możemy znaleźć jeszcze choćby „Alicję w Krainie Czarów” czy „Czarnoksiężnika z Krainy Oz”.

Książki w Ultimie to jednak nic przy tym, co można poczytać w serii The Elder Scrolls. Pojawiają się w Daggerfallu, od razu w liczbie niemal dziewięćdziesięciu. Czego tu nie ma! Mamy oczywiście teksty objaśniające podstawy historii świata gry (trzytomowa „Krótka historia Imperium”), są też książki dla początkujących alchemików, wyjaśniające, co w Tamriel rośnie i co można z tego upichcić. Ale jest też sporo pozycji, które mają luźny związek z fabułą i mechanikami gry – opowiadań, sztuk teatralnych czy wierszyków. Jest nawet książeczką zatytułowana „Sprośna piosenka”, której treści można się domyślić. Perełką jest tu jednak zestaw dwóch wielotomowych wydawnictw. Jedno z nich to biografia królowej Barenziah, którą można zresztą spotkać na dworze królewskim w Wayrest (choć nie wygląda tam na ciemną elfkę).

Drugie dzieło, zatytułowane „Prawdziwa Barenziah”, również opisuje życie królowej, ale zupełnie inaczej, bo od strony prywatnej, ze wszystkimi smaczkami. A smaczków tam sporo, bo miała ona długie i barwne życie. Znajdujemy więc kolejne tomy obu serii, czytamy je sobie i, chcąc nie chcąc, porównujemy. Pozwalamy obu książkom ze sobą porozmawiać. I znajdujemy kolejne przekłamania w oficjalnej wersji. Taką nieufność do słowa pisanego buduje też inna gra z serii – niedoceniony w swoim czasie, a dziś właściwie już zapomniany Redguard. Tu dzieje się to nie podczas samej rozgrywki, tylko w drukowanej instrukcji, której częścią jest „Kieszonkowy przewodnik po Imperium”, opatrzone złośliwymi notatkami i dopiskami na marginesach, które podkopują oficjalne wersje rzeczywistości serwowane w przewodniku.

To oczywiście tylko rozgrzewka przed tym, jak książki działają w najlepszej odsłonie serii, czyli Morrowindzie. W głównym wątku są bardzo istotnym elementem – dostajemy zlecenia nie tylko mysklowania po lochach w poszukiwaniu skarbów, ale też po księgarniach w poszukiwaniu rzadkich lub nieprawomyślnych dziełek. W trzeciej odsłonie The Elder Scrolls trafiamy w sam środek skomplikowanej intrygi, w której kłamstw bywa dużo więcej niż prawdy. Książki są jej ważną odnogą. Czytamy więc opracowania historyczne, traktaty mistyczne, przepowiednie i raporty, próbując się dowiedzieć, co się zdarzyło dawno temu pod Czerwoną Górą. I kolejne książki, zamiast naszą dotychczasową wiedzę uzupełniać, bardzo często jej zaprzeczają. Dzieła z tego uniwersum trzeba czytać krytycznie. Budują tło fabularne nie tylko przez podawanie konkretnych informacji, ale również przez zaprzeczenie. Żeby się dowiedzieć, co naprawdę w Tamriel piszczy, trzeba je często najpierw przeczytać, a potem odrzucić.

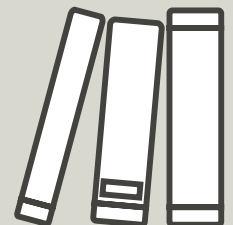
Biblioteczka The Elder Scrolls rozrasta się z każdą częścią, bo kolejne gry dziedziczą większość książek po poprzednikach. Setki nowych stron można przeczytać też w TES Online. W związku z tym gram w tę serię na

## KOLEJNE KSIĄŻKI, ZAMIAST NASZĄ DOTYCHCZASOWĄ WIEDZĘ UZUPEŁNIAĆ, BARDZO CZĘSTO JEJ ZAPRZECZAJĄ.

BIBLIOTEKI TO NIE TYLKO KSIĄŻKI. KARTRIDŻE RÓWNIEŻ STANOWIĄ WAŻNY ELEMENT KULTURY.



„PRAWOZIWA BARENZIAH”, NIEŚMIERTELNY PRZEBÓJ, KTÓRY BAWI I UCZY TAK SAMO JAK ZA CZASÓW DAGGERFALLA.



# CREDITS

swoj sposób. Na przykład przebijam się przez pełną wrogów jaskinię czy grobowiec, nagle znajduję rozpadającą się półkę, a na niej leży książka, której jeszcze nie czytałem – i zamiast tłuc się dalej, żeby wreszcie wypełnić takie czy inne zlecenie, przystaję i spokojnie oddaję się lekturze. Jeśli mi się spodobała, zabieram ją do domu i pieczołowicie ustawiam na półeczce.

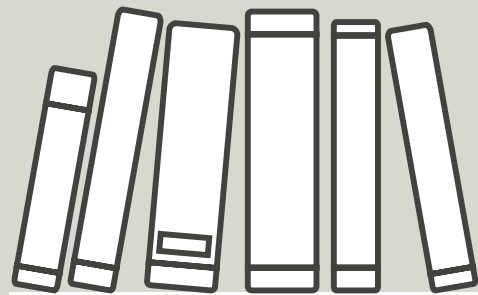
Książki w The Elder Scrolls działają trochę inaczej niż w innych grach. Gdzie indziej służą najczęściej temu, żeby trochę rozbudować wiedzę gracza o świecie, do którego właśnie trafił – taką funkcję ma większość (bardzo zresztą sympatycznych) tomów i dokumentów w serii Dishonored. Mogą też dodawać troszkę prestiżu fabule, umieszczając ją w kontekście znanych tekstów literackich – stąd obecność „Ryszarda III” Szekspira czy „Człowieka zwanego czwartkiem” Chestertona w pierwszym Deus Eksie, które opowiadają sporo o naturze i zdobywaniu władzy, a do tego ta druga buduje skomplikowaną intrygę polityczną, w której nic nie jest tym, czym się z początku wydaje. Jednak w książkach w TES są setki stron, których powiązanie z fabułą i działaniami gracza jest, delikatnie mówiąc, bardzo luźne. Na pierwszy rzut oka są zupełnie niepotrzebne. Na drugi rzut oka można się przekonać, że właśnie takimi zbędnymi szczegółami ten świat żyje. W świecie, w którym zastawiamy się nad tym, co się przydarzyło Lorkhanowi albo gdzie się podzieli Dwemerowie, nawet eksploatacja i walka smakują inaczej. Zawarte w książkach historie sprawiają, że poza tym, co zobaczyliśmy na własne oczy, bardzo ważnym elementem Tamriel staje się wszystko to, o czym tylko przeczytaliśmy. Setny napotkany strażnik opowiadający o tym, jak dostał strzałę w kolano, może troszkę podkopać wiarę w świat gry. Cóż lepiej ją odbuduje niż książka dowodząca, że żyją w nim ludzie z krwi i kości? Zwłaszcza jeśli to pozycja taka jak „Kolb i smok”, czyli prosta historia wojownika polującego na smoka, ale podana w formie gry paragrafowej, w której fabuła (i strona, na którą przeskakujemy) zależy od naszych decyzji. Siedemnaście stron, na każdej

kilka zdań. Niby mało, ale możliwości mnóstwo – możemy skończyć w zupie, dać się otruć, zginąć w paszczy smoka, usnąć wiecznym snem w konfrontacji z duchem...

Książki w grach nie zawsze dają się czytać. Czasem po prostu leżą na stołach lub stoją na półkach i można sobie tylko popatrzeć na ich grzbiety lub okładki. To wcale nie znaczy, że są nieistotne – mogą przekazywać informacje o świecie gry albo o postaci, w której mieszkaniu je znaleźliśmy. W szczegółowych środowiskach 3D bywają problemem, bo trudno uniknąć powtarzalności. Są ciekawym i uroczym, ale jednak drobiazgiem, dużo bardziej niż dające się czytać książki z The Elder Scrolls, więc niekoniecznie warto tworzyć kilkaset okładek i grzbietów, może wystarczy kilkanaście. Tak jest na przykład w Cyberpunku 2077, gdzie materiału do czytania na „drzazgach” jest tyle, że może się zakręcić w głowie, ale chociaż tradycyjnych książek na półkach w mieszkaniach bohaterów jest całkiem sporo, a do tego są całkiem przekonywująco porozrzucane, to ich tytuły i okładki wciąż się powtarzają. Zdarza się, że jeden egzemplarz „The MaxTac Way” czy „Kibble and Scop” opiera się o drugi (tak jest w mieszkaniu V). Inne popularne tytuły to „Sayonara Station” czy „The Chronicles of Titania”. Smaczek tkwi jednak gdzie indziej – jeśli ktoś gra tak, żeby nie przegapić żadnej „drzazgi” z tekstem, może w końcu dokopać się również do fragmentu każdej z książek, które tyle razy widział na półkach. Nie mówiąc o fragmentach tekstów Leśmiana, Gałczyńskiego czy Schopenhauera. Początek „Pieśni miłosnej J. Alfreda Prufrocka” T.S. Eliota nie pojawia się co prawda w Cyberpunku ani na półce, ani na „drzazdze”, ale chyłę czoła przed tym, kto włożył go w usta pewnej postaci – wieczór rozciągnięty bezwładnie na niebie jak pacjent uśpiony eterem na stole pięknie by się komponował z Gibsonowskim niebem w barwie ekranu nastrojonego na nieistniejący kanał.

Gone Home (i w ogóle gry studia Fullbright) słyną z pedantycznego przywiązania do szczegółów. Kiedy podnosimy w nich puszki

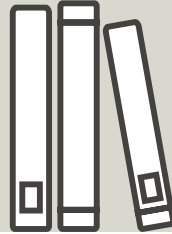
„KIBBLE AND SCOOP” TO NAJWYRAŹNIEJ JEDNA Z NAJUKOCHAŃSZYCH KSIĄŻEK MOJEJ V, BO NA JEJ PÓLKACH MOŻNA ZNALEZĆ SPORO EGZEMPLARZY...



**WIECZÓR ROZCIĄgnięTY BEZWładnie NA NIEBIE JAK PACJENT UŚPIONY ETEREM NA STOLE PIĘKNIE BY SIĘ KOMPONOWAŁ Z GIBSONOWSKIM NIEBEM W BARWIE EKRANU NASTROJONEGO NA NIEISTNIEJĄCY KANAŁ.**

# CREDITS

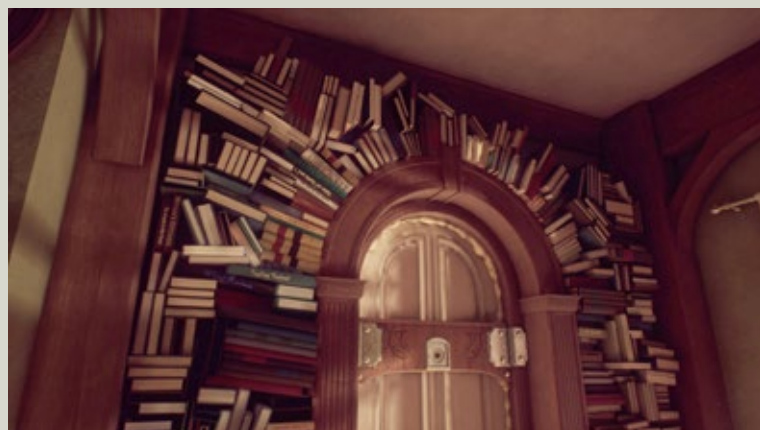
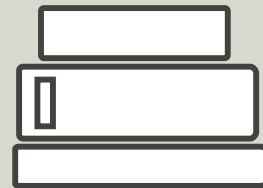
JUDY ALVAREZ, POZA TYM ŻE JEST SUPER, UWIELBIA KOLEKCJONOWAĆ TANDETNE FILMY.



CYBERPSYCHOZABAWA: CO ZOBACZYŁEŚ/AŚ NA TYM OBRAZKU JAKO PIERWSZE? KSIĄŻKI CZY EURODOLARY?



NAJWIĘKSZĄ OZDOBĄ TEJ PÓŁKI SĄ NIEMIĄTLIWIE DWA CZULE PRZYTUŁONE DO SIEBIE EGZEMPLARZE „THE MAXTAC WAY”.



KSIĄŻKI MOŻNA SKŁADOWAĆ TRADYCYJNIE (JAK NA DOLE) ALBO CIEKAWIE (JAK PO LEWEJ). BOHATEROWIE WHAT REMAINS OF EDITH FINCH SĄ I OCZYTANI, I POMYSŁOWI.



# CREDITS

MAŁA PRÓBKA MOŻLIWOŚCI GENERATORA TYTUŁÓW  
ODPOWIEDZIALNEGO ZA BIBLIOTECKI W DYING LIGHT.

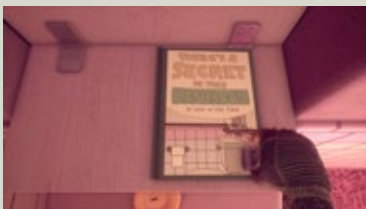
napoju, przeczytamy na niej nie tylko jego nazwę, ale też dane producenta i skład. Nie inaczej jest z książkami – kiedy jakąś znajdziemy, możemy sobie obejrzyć okładkę, a potem ją odwrócić i przeczytać krótki opis, a nawet wymyki z recenzji. Dom, który zwiedzamy, należy do pisarza, więc tomów jest tu mnóstwo. Na niemal każdej kasecie wideo w pokoju telewizyjnym widnieje ręcznie wykonany opis zawartości (wiemy, że domownicy oglądali „Z Archiwum X” czy „Indianę Jonesa”), ale książki zostały tu potraktowane nieco po macoszemu. Niektóre możemy, owszem, podnieść i obejrzyć ze wszystkich stron, ale te, które leżą na półkach, najczęściej są w ogóle pozbawione tytułów, z nielicznymi wyjątkami. Trochę dziwnie się patrzy na masę książek, których grzbiety są pokryte rozmytymi teksturami (czasem daje się z dużym trudem odczytać tytuł, często powtarza się występująca co chwila w różnych kolorach „The Daughter of an Empress”), z której nagle wylania się dokładnie widoczny tytuł i nazwisko autora na najwyraźniej wyjątkowej pozycji. Zdarza się też, że na pozór przypadkowo umieszczone obok siebie książki leżą w powtarzających się blokach – na biurku widzimy nagle rząd tytułów w dokładnie tej samej kolejności, co chwilę temu na półce. Oczywiście to zrozumiałe, bo trudno wymagać od twórców, że będą projektowali grzbiety setek książek z domowej biblioteczki Gone Home. Na tyle skutecznie odwracają od nich uwagę tymi, które da się dokładnie obejrzyć, że rozmazanych grzbietów na półkach zupełnie nie pamiętałem, dopóki nie postanowiłem



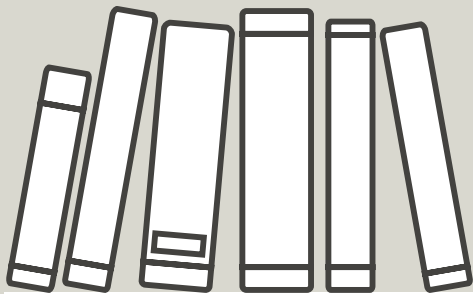
sprawdzić, jak wyglądają, na potrzeby niniejszego tekstu.

Podejście do tego, jak poradzić sobie z książkami w ilościach hurtowych, bywa w grach różne. Zaskakująco duże księgozbiory można znaleźć w Dying Light. Na jednej półce leży tam czasem kilkadziesiąt pozycji – każda pod innym tytułem. Jak to możliwe? Najwyraźniej zastosowano prosty algorytm ich generowania – w schemat taki jak „[rzeczownik1] of the [rzeczownik2]” ładowano kolejne słówka. Do tego tytuły są napisane różnymi czcionkami i już mamy piękną różnorodność, która w większości przypadków nie obraża intelektu (choć można się zastanawiać, do czego odnoszą się tytuły „Willow in the Door” czy „The Erect Crying”). Bardzo do mnie przemawia to, co zrobili twórcy wspaniałego What Remains of Edith Finch. Tutaj na każdym grzbiecie książki mamy wyraźnie widoczny tytuł. Dzieła powtarzają się czasem bardzo blisko siebie, ale tytuły są tak dobrane, że wyraźnie widać, do kogo dana półka należy. Jedna z postaci uwielbia książki kucharskie, inna książki o fotografii, ktoś ceni sobie realizm magiczny, a u kogoś na półce leżą blisko siebie „Tęcza grawitacji” Pynchona i „Infinite Jest” Wallace’a. Idealna biblioteczka w grze powinna nie tylko sensownie wyglądać, ale też mówić coś o postaciach, do których należy – tutaj twórcy poradzili sobie z tym śpiewająco.

Najwspanialsza growa biblioteczka, jaką w życiu widziałem, jest jednak zupełnie gdzie indziej. The Sea Will Claim Everything to bardzo niszowa przygodówka, należąca do świetnej serii Lands of Dream. To kameralne opowiadki o dziwnej, baśniowej krainie ukazywanej za pomocą prostych statycznych ilustracji, w które gracz sobie klika. Z początku gry LoD wyglądają jak proste produkcje dla dzieci, ale szybko się okazuje, że ich fabuły łączą poetykę baśni z tematami jak najbardziej poważnymi – mogą opowiadać o śmierci bliskiej osoby albo, dla odmiany, o konsekwencjach kryzysu gospodarczego z 2007 roku. Autorem serii jest Jonas Kyratzes, którego szersza publiczność może kojarzyć m.in. jako jednego ze scenarzystów genialnej The Talos Principle. Lokacje The Sea Will Claim Everything są wypełnione po brzegi książkami – zdarza się, że na jednym ekranie jest ich ponad setka. I każda ma swój tytuł. Na jednej półeczce leży sobie „Kapitał” Marksa, a na innych - katalog rodzajów pleśni, powieść dla dzieci pod tytułem „Protokoły mędrców Pawianii”, traktat o prawie dwemerskim z Morowinda, „Podróż na okręcie Darwin” autorstwa niejakiego Beagle’a, „Kapitan Michał” Nikosa Kazantzakisa i książka „Wdepnąłem w szkołę frankfurcką i nieźle mlasnęło”. W grach Kyratzesa można się poczuć jak w jakiejś cudownej bibliotece, w której połowa książek to rzeczy, które wypadałoby przeczytać, a druga połowa – takie, które wypadałoby napisać. ■



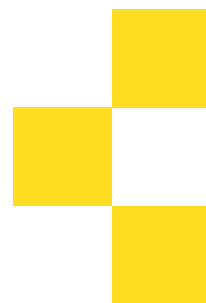
KSIAZKA O TAJEMNICY  
W ŁAZIENCE. ZA KTÓRĄ  
KRYJE SIĘ TAJEMNICA  
UKRYTA W ŁAZIENCE.  
TAKIE RZECZY TYLKO  
U FINCHÓW!





#### 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.



## GROZA DZIECIŃSTWA

**O**dkład gram, poszukuję idealnego horroru. Czinię to po swojemu, powoli i nieudolnie, jak człowiek, który z wątlým światelkiem błądzi po piwnicy pełnej upiorów.

Na wiele gier niestety się nie załapałem. Omięły mnie klasyczne serie w rodzaju Silent Hill i Resident Evil. W czasach kiedy się ukazywały, uważałem, jakże błędnie, że powinienem czytać mądre książki i nurkować w butelce. Klasyczne tytuły odrobiłem później, w zremasterowanych wersjach. Mogłem tylko się domyślać, jak wielkie wrażenie robiły w dniu premiery.

Do niedawna najbliższa ideału wydawała mi się pierwsza Amnesia. Najnowsza odsłona serii ukazała się niedawno, całkiem przyzwoita, lecz niespecjalnie straszna. Pierwowzór to co innego. Nie miałem żadnych oczekiwań i w gruncie rzeczy nie spodziewałem się za wiele, także dlatego że Amnesia: The Dark Descent prezentowała się mocno archaicznie. Zagrałem, bo ktoś powiedział, że powinienem, i była promocja.

Podczas grania bałem się bardziej niż na jakimkolwiek filmowym horrorze. Właściwie nie wiem dlaczego. Zadałem o odpowiedni nastrój. Poczekałem, aż wszyscy zasną, i cisnąłem na słuchawkach w całkowitej ciemności. Bałem się nawet własnego cienia i tego, co wyskoczy zza węgła. Grozę budził nawet oszalały trzepot serca bohatera, którego prowadziłem, a gdy pojawiał się potwór, moje własne serce chciało wyskoczyć z piersi. Czekałem z ręką na ustach, aż sobie pójdzie. Było to trudne i interesujące doświadczenie. Zapominałem, że gram, i bałem się na całego.

Amnesia naprawdę robiła coś z głową i sercem, a ja nie wiem do końca dlaczego. Gra była brzydka,

niedzisiejsza i operowała zestawem najprostszych środków straszących: mój bohater był bezbronny i otaczała go ciemność, w której włączył się potwór.

Little Nightmares 2 jest przypuszczalnie najlepszym horrorem, w jaki kiedykolwiek grałem. Bardzo różni się od Amnesii wyglądem, tematem, sposobem rozgrywki, jak i środkami wyrazu. Gra wydaje się subtelniejsza, ale potrafi ścisnąć za serce tak, że krew tryska.

Jej siła polega na sięgnięciu do dzieciennych lęków. Kieruję dwojgiem małych bohaterów przez spotworniały świat koszmarów wyprowadzonych z prawdziwego świata. To, co znajome i powszechne, przeobraża się w obce i wykrzywione. Moje dzieci, słabe i bezbronne, wędrują przez las, szkołę, szpital i tak dalej.

Te miejsca są przecież straszne w swojej naturalności. Dzieci nienawidzą szpitali, a szkołę uważam za produkt końcowy systemu opresji. Od nauczycieli dostajesz pretensje i obojętność, zaś rówieśnicy rozdają łomot na przerwach. O tym właśnie mówi Little Nightmares 2, oszalamiając niesamowicie mrocznym, przerażającym światem. Nauczycielka o martwej twarzy spaceruje po klasie, waląc linijką, aż wzbija się kurz. Dzieci urządzają sobie niszczycielskie zabawy. Wyglądają jak lalki. Część z nich ma już popękane, niekompletne głowy, jakby zniknęły na raty w wyniku procesu kształcącego. Wszystko tonie w chłodnych, metalicznych barwach i trwa w nieskończoność. Te dzieci znikną, rozpadną się do końca. Nauczycielka weźmie w obroty nowe. Tak to się kręci.

W odróżnieniu od Amnesii Little Nightmares 2 opowiada o konkretnych lękach, dając mapę dziecięcych strachów. Czini to bardzo udanie i mam ją za coś dużo więcej niż najlepszy tytuł sezonu, zapewne nawet roku. Chciałbym, aby grano w nią nawet po wielu latach, jak w stary Silent Hill, bo mówi coś wyjątkowego.

Przypomniała mi, czego naprawdę się bałem. I czego boją się, być może, moje własne dzieci. ■

# CREDITS

Arnold jako kapitan Ivan Danko na pytanie amerykańskiego kolegi po fachu, jak rosyjscy gliniarze radzą sobie ze stresem, odpowiada (po angielsku z rosyjsko-austriackim akcentem): Wódka.

# PIXEL

*Arnold Schwarzenegger*  
W ŚMIECIE GIER



# ELATOR

Arnold Schwarzenegger. Kulturysta, aktor, polityk, żywe wcielenie amerykańskiego snu, a także drugi najbardziej znany Austriak w historii. Ikona popkultury oraz jeden z symboli XX wieku. Przekuwając swoje wady na zalety, szturmem zdobył Hollywood, dzierżąc przez pewien czas miano najlepiej opłacanego aktora w dziejach kina. Ale czy zaznaczył swoją obecność również w świecie elektronicznej rozrywki? Sprawdźmy!

■ Piotr Żymelka

**A**rnold Alois Schwarzenegger urodził się 30 lipca 1947 roku w austriackiej wiosce Thal nieopodal miasta Graz. Jego ojciec, Gustav, był miejscowym policjantem, a także weteranem wojennym (walczącym po stronie Niemiec). Rodzinie się nie przelewało, ponadto Gustav zaprowadził w domu isticie wojskowy dryl, ale Arnold potrafił zachować dobry humor i wesołe usposobienie.

W szkole podstawowej zaczął uprawiać różne sporty, aż w wieku czternastu lat odkrył kulturystykę i postanowił się jej całkowicie poświęcić. Już wtedy ujawniła się jego mordercza wręcz systematyczność, gdy włąmywał się do zamkniętej na weekend siłowni, by nie opuścić treningu. Wkrótce zaczął odnosić pierwsze sportowe sukcesy, co tylko zmotywowało go do dalszej, wytężonej pracy. Pewnego razu, podczas służby



■ Arnold od zawsze propagował aktywny tryb życia. Trening to wciąż jeden z najważniejszych punktów jego dnia.

wojskowej, gdy dowódca zabronił mu wzięcia udziału w konkursie kulturystycznym, Arnold zdezercerował, udał się na zawody, wygrał je, po czym wrócił do jednostki, by spędzić kilka dni w karcerze.

Chciał być najlepszy na świecie, wyemigrować do Ameryki i zarobić mnóstwo pieniędzy. Kulturystyka miała być przepustką do spełnienia tych marzeń. Wkrótce szczęście się do niego uśmiechnęło – wyjechał do Anglii, a niedługo później, bo już w 1968 roku, znalazł się w USA, gdzie kontynuował swoją sportową karierę, zdobywając najważniejsze tytuły w kulturystycznym świecie – Mr. Universe i Mr. Olympia (i to kilkakrotnie). Ostatni raz triumfował w 1980 roku, ale wtedy już jego oczy zwrócone były w stronę wielkiego ekranu.

## AUSTRIAK W HOLLYWOOD

Nie wróżono mu wielkiej kariery. Potężna sylwetka, fatalny niemiecki akcent i niemożliwe do wymówienia przez Anglosasów nazwisko sprawiały, że na twarzach producentów i twórców filmowych gościł ironiczny uśmieszek. Wydawało się, że Arnold może wcielić się jedynie w milczące postacie, które mają po prostu przyćmiewać innych posturą. Zadebiutował w 1970 roku w tytułowej roli w kiepskim „Herkulesie w Nowym Jorku”. Został zdubbingowany, a w napisach

■ Jak się dobrze przyjrzeć, można na tym screenie dostrzec sylwetkę Conana. Bohater nie bardzo przypomina siebie, więc musicie mi wierzyć na słowo, że to on.



■ „Conan, co jest najlepsze w życiu?”. „Niszczyć wrogów, sprawiać, by przed tobą klęczeli, i słyszeć lament ich kobiet!”.

# CREDITS

figurował pod pseudonimem Arnold Strong. W roku 1976 wystąpił u boku Jeffa Bridgesa w filmie „Niedosyt”, za który otrzymał Złotego Globa. Wcielił się w... kulturystę ćwiczącego do konkursu Mr. Olympia.

Sukces w postaci znaczącej nagrody utwierdził go w przekonaniu, że jest na właściwej drodze. Nie poddawał się i czekał na przełom, w międzyczasie pojawiając się w quasi-dokumentacie „Kulturyści”, występując razem z Kirkiem Douglasem w filmie „Kaktus Jack” oraz na małym ekranie w „Ulicach San Francisco” (w którym pierwsze skrzypce grał syn Kirka, Michael). Ubiegał się również o rolę w „Niesamowitym Hulku”, ale ta trafiła do innego kulturysty – Lou Ferrigno.



■ Major Alan „Dutch” Schaefer ma prostą receptę na życie: „Jeśli coś krwawi, możemy to zabić!”.

## „I’LL BE BACK”

Jego pasmo sukcesów na srebrnym ekranie rozpoczął bardzo dobrze przyjęty zarówno przez krytyków, jak i publiczność „Conan Barbarzyńca” Johna Milliusa z 1982 roku, ze scenariuszem Olivera Stone’a oraz z Jamesem Earlem Jonesem w roli antagonisty. Zrodzona jeszcze w latach trzydziestych XX wieku w wyobraźni Roberta E. Howarda postać wydawała się wręcz stworzona dla Arnolda. Jego Conan, nieokrzesany, silny mężczyzna, niemalże archetyp nadczłowieka, niósł film na swoich potężnych barkach. Wrota kariery stanęły przed Schwarzeneggerem szerokim otworem.

W 1984 roku Arnold powrócił w roli herosa z mieczem w ułagodzonej przez producentów „Conanie Niszczycielu”,

widział Lance’a Henriksena. Film okazał się ogromnym sukcesem, a potem było już tylko lepiej. Kolejne produkcje ugruntowały pozycję Schwarzeneggera – „Commando”, „Uciekinier”, „Czerwona gorączka”, „Jak to się robi w Chicago”, „Predator” wciąż wywołują u wielu szeroki uśmiech. Bardzo charakterystyczne stały się krótkie kwestie Arnolda – tzw. one-linery z szeregowym „I’ll be back” na czele. Pod koniec lat osiemdziesiątych Arnie objawił światu również swój talent komediowy za sprawą roli w komedii Ivana Reitmana „Bliźniacy”, jak również później w „Gliniarzu w przedszkolu” i „Juniorze”.

Szczyt kariery aktora przypadł na pierwszą połowę lat dziewięćdziesiątych. „Pamięć absolutna”, „Terminator 2”, „Prawdziwe kłamstwa” i bardzo niedoceniony, autoironiczny „Bohater ostatniej akcji” do dzisiaj niewiele się zestarzały i należą już do klasyki. Później gwiazda Arnolda zaczęła nieco blaknąć, choć osobiście lubię większość jego filmów. W 2003 roku, po wystąpieniu w trzeciej części „Terminatora”, poświęcił się polityce. Przez dwie kadencje piastował stanowisko gubernatora Kalifornii. Do kina powrócił w 2012 roku i od tego czasu z mniejszymi bądź większymi sukcesami nadal pojawia się na ekranie. Warto zwrócić uwagę na „Likwidatora”, bezpretensjonalnego akcyjniaka, jakby żywcem wyjętego z lat osiemdziesiątych, a także występy u boku swojego niegdysiejszego rywala, a dziś przyjaciela Sylvestra Stallone’a – trylogię „Niezniszczalni” oraz „Plan ucieczki”. Oprócz tego aktor jest aktywny w social mediach, propagując zdrowy tryb życia i aktywność fizyczną.

■ Arnold miał straszne kłopoty, by wypowiedzieć słynną kwestię Terminatora: „I’ll be back”. Chciał ją zamienić na „I will be back”, ale James Cameron się nie zgodził.



■ „Czerwona gorączka” była pierwszym amerykańskim filmem, którego twórcy dostali pozwolenie, by realizować zdjęcia na placu Czerwonym w Moskwie.

który, choć nie tak dobry jak pierwowzór, również okazał się sukcesem. W tym samym roku Schwarzenegger stworzył swoją najbardziej ikoniczną postać. Młody, gniewny twórca, w zasadzie debiutant (bo na koniec miał tylko sequel „Piranii”, pod którym zresztą nie chciał się podpisać), James Cameron dał światu „Terminatora”. Scenariusz powstał na podstawie snu – reżyser, po ciężkiej nocy, naszkicował portret złowrogiego metalowego szkieletu wylaniającego się z płonącego piekła. Nie od razu zatrudniono Arnolda do tytułowej roli, pierwotnie Arnie miał wcielić się w Kyle’a Reese’a, a jako T-800 Cameron

## PIKSELOWE MIĘŚNIE

Ponieważ filmy z udziałem Arnolda należały przez pewien czas do najchętniej oglądanych na świecie, nie dziwi zupełnie, że pojawił się szereg gier na nich opartych. Zatem, czytelniku, „get to the chopaaaa” i lecimy.

Pierwsza gra, Conan: Hall of Volta, wypuszczona przez Datasoft w 1984 roku na Apple II, Commodore 64 oraz na ośmiobitowe Atari, była związana z „Conanem Niszczycielem”. Związana, dodajmy, jedynie postacią tytułową, ponieważ fabularnie nie ma z filmem nic wspólnego. Gracz wciela się w Conana i zwalcza tabuny wrogów i innych przeschadzajek.



Reżyserem „Uciekiniera” jest Paul Michael Glaser, czyli Starsky z serialu „Starsky & Hutch”.



W pierwszym „Terminatorze” Arnie wypowiada jedynie pięćdziesiąt osiem słów.



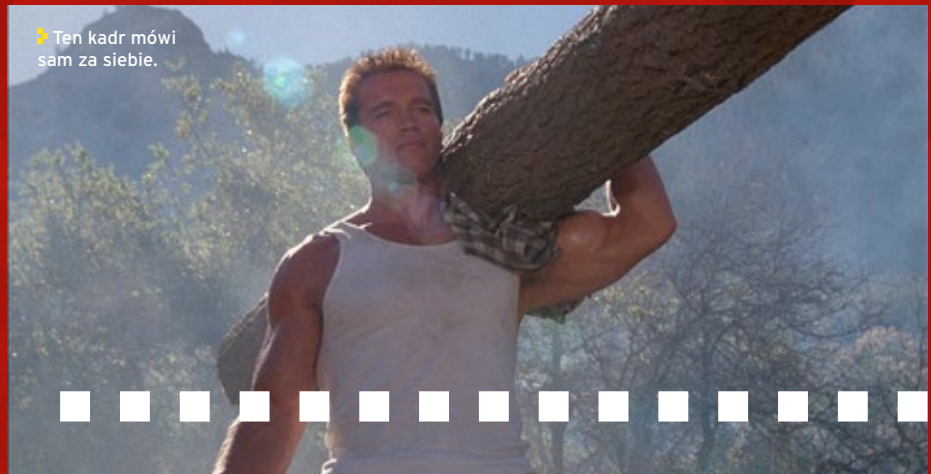
## ISTNIEJE JĘZYK PROGRAMOWANIA – ARNOLDC, W KTÓRYM ONE-LINERY SCHWARZENEGGERA SĄ SŁOWAMI KLUCZOWYMI.

„Raw Deal” to doskonały przykład inwencji w tłumaczeniu tytułów. W Polsce film jest znany jako „Rekiny podziemia”, „Miejski rekin” lub (mój ulubiony) „Jak to się robi w Chicago”.

Co ciekawe, programiści Eric Robinson oraz Eric Parker pierwotnie chcieli stworzyć grę Visigoth, w której główny bohater posługiwałby się bumerangiem. Dopiero później herosem stał się Conan. Odprysk oryginalnych pomysłów pozostał w postaci „bumerangowych mieczy”, którymi posługuje się nasz wojownik. Ukazały się również inne tytuły w uniwersum Conana, ale nie są one bezpośrednio powiązane z Arnoldem.

Gier o Terminatorze powstało zatrzęsienie. Właściwie każda z (jak dotąd) sześciu części ma swój odpowiednik w świecie elektronicznej rozrywki. I tak, pierwszy film został „zegrainizowany” na pecety (ciekawa strzelanka pseudo-3D), NES, Segę Mega Drive, Master System, Game Gear, Mega CD, SNES oraz na urządzenia mobilne. Wszystko to były zręcznościówki bez większych aspiracji. Wraz z drugą częścią również pojawił się szereg tytułów. Mieliśmy automaty arcade, wersje na NES, SNES, Segę Game Gear, Master System i Game Boya.

Ten kadr mówi sam za siebie.



Aż trudno uwierzyć, że to charakteryzacja. Legendarny Stan Winston dał kolejny popis swojego kunsztu, tworząc „maskę” Terminatora.

# CREDITS



Terminator 2 w wersji na DOS. Przeciętna zręcznościówka, ale postacie przynajmniej wyglądają mniej więcej jak ich ekranowe odpowiedniki.



Terminator z 1991 roku w wersji na DOS. Zapomniana dziś gra, która oferowała widok z perspektywy pierwszej osoby.



Automat Arcade Terminator 2 to chyba najlepsze, co spotkało Terminatora w grach. Maszyna została wyposażona w dwie imitacje karabinów maszynowych, a akcja pędziła na złamanie karku.



„Terminator 3” zawiera niezwykle widowiskową scenę pościgu, w której wykorzystano między innymi dźwig. Nie mogło zabraknąć tej sekwencji w grze.



„Terminator: Ocalenie” rozgrywa się w przyszłości po wojnie nuklearnej. Film, choć w gruncie rzeczy średnio udany, przynajmniej próbował dodać coś nowego do historii zmagania ludzi ze Skynetem.



Terminator Genisys: Guardian powstał z myślą o urządzeniach mobilnych i jest rozpowszechniany w modelu free-to-play.



Terminator: Dark Fate – The Game to strategia MMO, w której gracz zarządza komórką ruchu oporu, rekrutuje żołnierzy, rozbudowuje bazę i opracowuje nowe technologie. Postacie znane z ekranu są jego przewodnikami.



Wydany w 1992 roku The Terminator 2029 to FPS ze znaną z RPG mechaniką, w której skręt oznacza obrót widoku o 90 stopni.



Terminator: Rampage to już rasowy FPS z wszystkimi charakterystycznymi dla ówczesnych tytułów wadami i zaletami. Okładkę gry narysował Simon Bisley.



The Terminator: Future Shock (1995) to jedna z pierwszych gier FPS, w których znalazły się całkowicie oteksturowane obiekty 3D.



Akcja The Running Man rozgrywa się w 2019 roku (poza prologiem w 2017), co kolejny raz potwierdza, że żyjemy w przyszłości...



Arcade'owy Alien vs. Predator to jedyne miejsce, w którym Arnold może dać łupnia Ksenomorfom. A przy okazji jedna z najlepszych bijatyk na automaty.



Predator z NES niestety nie dostarczył graczom wrażeń porównywalnych z tymi płynącymi z seansu kultowego filmu.

Ocean dostarczył sidescrollera na Amigę, peceta, Amstrada CPC, Atari ST, Commodore 64 oraz ZX Spectrum. Ukazały się nawet... szachy (Terminator 2: Judgment Day – Chess Wars). Również trzeci film dostał swoje komputerowe wersje: Terminator 3: Rise of the Machines (PlayStation 2, Xbox, Game Boy Advance oraz urządzenia mobilne), Terminator 3: War of the Machines (PC) oraz Terminator 3: The Redemption (Xbox, PlayStation 2, GameCube). Dwie pierwsze zebrały bardzo słabe recenzje, tę trzecią oceniano nieco lepiej. Czwarty film otrzymał TPS oraz maszynę arcade, a piąty – TPS z mikrotransakcjami (Terminator Genisys: Guardian) oraz strategię MMO Terminator Genisys: Future Wars. Na podstawie szóstej odsłony również powstała gra z tego gatunku – Terminator: Dark Fate – The Game.

Ponadto ukazał się szereg tytułów z tego uniwersum nieopartych bezpośrednio na żadnym filmie, by wymienić tylko: The Terminator 2029, The Terminator: Rampage, The Terminator: Future Shock, Skynet, The Terminator: Dawn of Fate, Skynet, Terminator: I'm Back!, Terminator Revenge oraz Terminator: Resistance.

W 1987 roku premierę miały aż dwa filmy z Arnoldem w roli głównej i oba zostały „zegraniowane”. „Predator” stał się podstawą dla całej marki. O grach z kosmicznym drapieżcą można przeczytać w Pixelu #58, więc dla porządku przywołajmy jedynie te tytuły, w których pojawia się postać Schwarzeneggera – major Alan „Dutch” Schaefer.

Na pierwszy ogień idzie Predator przeznaczony na NES, Amigę, Amstrada CPC, Atari ST, MSX, Commodore 64, BBC Micro oraz ZX Spectrum. To klasyczny sidescroller, w którym gracz steruje Dutchem i eksterminuje przeciwników. Męcząca kolorystyka

i niepotrzebne uduziwienia sprawiły, że gra nie zyskała przychylności graczy.

Cybernetycznie poprawiony major Dutch powrócił w wydanej przez Capcom grze arcade Alien vs. Predator z 1994 roku. Jest to klasyczny tytuł beat'em up, w którym gracz mógł wcielić się w żołnierza, Dutcha, porucznik Linn Kurosawę z United States Colonial Marines lub w Predatora. Gra została bardzo dobrze oceniona i zyskała sporą popularność, ale nie przeportowano jej na inne systemy.

Najświeższym tytułem z kosmicznym łowcą jest Predator: Hunting Grounds, gdzie Dutch nie tylko powraca, ale też przemawia głosem Schwarzeneggera. Aktor brał udział w kampanii reklamowej, a sama gra dopowiada dalsze losy majora Schaefera, które były owiane tajemnicą od zakończenia pierwszego „Predatora”.

Drugim filmem Arniego z 1987 roku jest nakręcony na podstawie powieści Stephena Kinga „Uciekinier”. The Running Man produkcji Emerald Software ukazał się dwa lata po premierze oryginału, na PC, Amigę, Amstrada CPC, Atari ST, Commodore 64 oraz ZX Spectrum. Mamy tu do czynienia z kolejnym sidescrollerem z etapami mniej lub bardziej opartymi na scenach z filmu. Noty wahały się od słabych po całkiem niezłe.

Również w 1989 roku gracze otrzymali wirtualną wersję „Czerwonej gorączki” (Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore

■ W Predator: Hunting Grounds major Schaefer, to znany z ekranu kinowego twar-dziel. Jedynie siwych włosów i blizn przybyło.

**ARNIE BYŁ JUŻ MILIONEREM, GDY ZACZYNAŁ ŚWIĘCIĆ PIERWSZE TRYUMFY NA EKRAKACH KIN. DOROBIL SIĘ NA... NIERUCHOMOŚCIACH.**

64, ZX Spectrum). Wcielamy się w niej w postać Arnolda – radzieckiego kapitana milicji Ivana Danko, który przybywa do USA, tropiąc barona narkotykowego. Red Heat to kolejna zręcznościówka wykorzystująca logo filmu w celu darmowej reklamy nie najlepszej jakości produktu.

#### ŚWIETNE FILMY, SŁABE GRY

Rok 1990 był dla Schwarzeneggera łaskawy, ponieważ mógł dodać kolejny hit na swoje konto – „Pamięć absolutna” Paula Verhoevena, na podstawie opowiadania Philipa K. Dicka „Przypomnijmy to panu hurtowo”, okazała się świetnym filmem akcji w klimatach sci-fi. Na ekranie oprócz Arnolda brylowali zjawiskowa Sharon Stone i niezwykle charyzmatyczny Michael Ironside (czyli głos Sama Fishera ze Splinter Cell). Bardzo szybko pojawiła się gra Total Recall, wydana przez Ocean Software, a przeznaczona na platformy Amstrad CPC, Commodore 64, ZX Spectrum, Amigę oraz NES. Ta ostatnia wersja, wykonana przez Interplay, różniła się od pozostałych, czerpiąc nieco więcej z literackiego pierwowzoru. Pozostałe skupiały się wyłącznie na filmie. Gracz wcielił się w głównego bohatera, Douglasa Quaida, a całość to platformówka zawierająca również etapy wyścigowe. Pisma branżowe dawały różne noty – od słabych po bardzo dobre. „Bohater ostatniej akcji” miał być wielkim hitem, ale niestety przegrał starcie w kinach z „Parkiem Jurajskim”. Mimo to powstała gra na NES, SNES, Genesis, Game Boya, Game Geara, Amigę i peceta. Była to platformówka z elementarnymi bijatykami



# CREDITS



Czasopismo Nintendo Power przy okazji promocji Total Recall ogłosiło konkurs, w którym zwycięzca mógł spotkać się z Arnoldem.



W Last Action Hero gracz nie może się wcielić w Danny'ego Madigana, głównego bohatera filmu, bo twórcy uznali, że nastolatek w bijatyce to nie najlepszy pomysł. Oczywiście z postacią Arnolda nie było tego problemu.



W True Lies w poszczególnych etapach, oprócz wrogów, znajdują się również cywile i trzeba uważać, by nie zrobić im krzywdy.

i wyścigów. Jednak tym razem oceny oscylowały w granicach 3–33 procent.

Arnold szybko zrehabilitował się doskonałymi „Prawdziwymi kłamstwami” Jamesa Camerona. Na podstawie filmu Beam Software stworzyło grę na Game Boya, Game Geara, Mega Drive oraz SNES. Gracz steruje Harrym Taskerem (postacią Arnolda) i zwalcza terrorystów z organizacji Crimson Jihad. Wersje na konsole przenośne różnią się od pozostałych nie tylko grafiką, ale mają również inaczej zaprojektowane poziomy. Recenzje były wprawdzie lepsze niż w przypadku Last Action Hero, ale całość to raczej przeciętny tytuł, niczym niewyróżniający się na tle innych.

„Egzekutor” Chucka Russella z 1996 roku zawiera to, co fani Arnolda lubią najbardziej – dużo akcji, kilka one-linerów i typową dla gatunku fabułę. Ogląda się go jednak całkiem przyjemnie nawet dzisiaj. Rok później powstała gra Eraser – Turnabout, stanowiąca sequel filmu, będąca tytułem akcji (głównie celowniczką) z elementami przygodówki. Całość została zrealizowana w modnej w połowie lat dziewięćdziesiątych technice FMV, czyli określano ją szumnym mianem „filmu interaktywnego”.

Gracz wciela się w Johna Krugera (postać Arnolda) i widzi akcję jego oczami. Samego Schwarzeneggera w grze nie ma jednakże w ogóle. Tytuł zebrał pozytywne recenzje, choć nie zdobył większej popularności.

Również film „Batman i Robin” (w którym Arnold był antagonistą) doczekał się gry, wyprodukowanej przez Probe Entertainment i przeznaczonej na PlayStation. Gracze mogli się w niej wcielić w Batmana, Robina lub Batgirl. Tym razem mamy do czynienia ze zręcznościówką z elementami sandbokska, a wydarzenia nie są wyzwalane przez działania gracza, tylko toczą się niezależnie. Mimo to, podobnie jak film, tytuł został oceniony negatywnie.

W 2015 roku Epic War wydał na iOS oraz Androida grę Mobile Strike, czyli sieciową strategię wojenną. Schwarzenegger brał udział w kampanii reklamowej, co szybko przyniosło rezultat – stała się jedną z najlepiej sprzedających się aplikacji w App Store, choć gracze mieli na jej temat mieszane uczucia.

## ARNOLD PÓŁOFICJALNY

Oprócz powyższych, oficjalnych gier powstał szereg tytułów, w których Arnie

również się pojawia, choć twórcy nie mówili o tym wprost. Przede wszystkim słynna Contra, gdzie nawet na okładce użyto wizerunku Schwarzeneggera z „Predatora”, a i sama rozgrywka to niemalże wirtualna ilustracja filmów z udziałem Arnolda. Dalej mamy japoński cykl Power Blade – główny bohater już na pierwszy rzut oka wydaje się znajomy. Również Barbarian to w gruncie rzeczy adaptacja Conana. A ze znacznie świeższych pozycji wypada wspomnieć Broforce, gdzie pojawia się Brominator.

Schwarzenegger wciąż jest obecny w popkulturze, choć jego najnowsze filmy nie mają już takiej siły przebicia jak dawniej. Nie ulega jednak wątpliwości, że wciąż będą powstawać gry na podstawie produkcji z udziałem Arniego. Producenci raczej nie zostawią w spokoju „Terminatora” i „Predatora”. Również „Prawdziwe kłamstwa” mają się pojawić w serialowej formie, a na horyzoncie mającą powrót Conana oraz sequel „Bliźniaków”. Możemy więc spodziewać się kolejnych cyfrowych wersji Arnolda jeszcze co najmniej przez jakiś czas. ■

**„TALENT” WOKALNY ARNIEGO  
MOŻNA OCENIĆ W „BLIŹNIAKACH”  
ORAZ „DORWAĆ GUNTHERA”, GDZIE  
WYKONUJE PIOSENKĘ.**

W Batman & Robin postać Arnolda pojawia się (zgodnie z oryginałem) jako antagonistą. To evenement wśród gier na podstawie filmów ze Schwarzeneggerem.

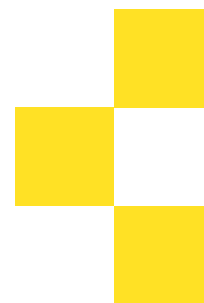
■ W Mobile Strike samego Arnolda nie uświadczymy, ale warto zapoznać się z reklamami gry.





### Piotr Gawrysiak

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



## BEZLUDNA WYSPA

**T**o wszystko wina Borka! No dobrze – może trochę przesadzam, niemniej jednak głównym powodem, dla którego rozpocząłem rozważania, o których za chwilę, była prezentacja Puszki Pandory na Twitchu, którą jej autor popełnił kilka tygodni temu. Z pokazu Borka udało mi się co prawda obejrzeć tylko jakieś pięć minut, zanim zostałem zmuszony do zajęcia się moją najmłodszą córką, w dalszym ciągu więc nie wiem, na ile prawdziwe są jego zapewnienia o tym, iż Puskę da się ukończyć.

Niemniej jednak to wystarczyło, bym zaczął rozmyślać o wyspie – czy raczej o Wyspie. Potem jeszcze tylko rozmowa ze szwagierką, z zawodu i zamiłowania psychiatrą, wreszcie zaś znamienne wydarzenia za oceanem, które w oczywisty sposób wskazują na to, iż nasz świat zmierza szybciej, niż można było to do tej pory przypuszczać, ku upadkowi... Wszystko to spowodowało, że nie mogłem opędzić się od ponurych myśli. Jedną z nich powracała uparcie – jeśli trafiłbym na bezludną wyspę, to jakie gry zabrałbym ze sobą?

Tych wszystkich, którzy po przeczytaniu powyższego akapitu zaczęli obawiać się o moje zdrowie, muszę uspokoić – lekarstwa, przynajmniej na razie, są skuteczne. Pozostałych zaś czytelników (o ile tacy w ogóle istnieją, przed nastaniem ery elektronicznego składu tekstu autor był pewien, że jego wynurzenia przeczyta przynajmniej zecer w drukarni, dziś zaś pozostaje tylko nadzieja, iż ktoś przypadkiem odwróci tę stronę Pixela) prosiłbym jednak o poważne potraktowanie tego pytania. Problem bowiem nie jest wcale taki prosty i nie sprowadza się jedynie do stworzenia listy ulubionych tytułów. Na bezludnej wyspie nie będzie bowiem internetu, ba, może nawet być problem z energią, wreszcie zaś mało prawdopodobne jest, by można było na nią zabrać klasyczny zestaw gamingowy składający się z konsoli lub komputera PC, monitora, słuchawek, fotela (i szafki z chipsami i popcornem). Tak. To pytanie o to,

jakie gry działające na możliwie minimalistycznym sprzęcie – który można zasilić baterią słoneczną i nie zepsuje się przez kilkanaście, a może nawet i kilkadziesiąt lat (kto wie, ile czasu trzeba będzie na tej wyspie siedzieć) – dają maksymalną radość z ciągle powtarzanej rozgrywki.

Rozważania o tym, które gry są najlepsze, prowadziłem na tych łamach niejednokrotnie. Jest to ćwiczenie stosunkowo proste dopóty, dopóki nie nałożymy na nie powyższych ograniczeń. Tytułów, w które można grać wielokrotnie i w których rozgrywka za każdym razem będzie inna, jest sporo. Ich replayability bardzo często zależy jednak od dostępności sporych zasobów sieciowych i przede wszystkim społeczności innych graczy, czyli dóbr, których – z definicji – na bezludnej wyspie spodziewać się nie możemy.

Gier działających na sprzęcie, który jest prosty, odporny i energooszczędny, także jest немало. Jak by się uprzeć, można by zaliczyć tu pewnie większość tytułów dla maszyn ośmiobitowych, choć trzeba być ostrożnym, nie każdy bowiem retrokomputer będzie urządzeniem trwałym. Niemniej eksperci sztuki przetrwania, przygotowujący się na nieunikniony koniec cywilizacji i opracowujący służące temu technologie (także informatyczne, polecam uwadze choćby Collapse OS Virgila Duprasa), zwykle wykorzystują procesor Z80 lub jego pochodne. Zatem można by pewnie założyć, że cała biblioteka (na pewno setek, a chyba nawet i tysięcy) gier dla ZX Spectrum i Amstrada do zabrania na naszą wyspę się nadaje...

W końcu zaś pozostaje kategoria „gier ciekawych”, które dają radość i pozwalają zapomnieć o smutkach i trudach egzystencji na bezludnej wyspie. Takich oczywiście także mamy mnóstwo. Tu zapewne wybór będzie najłatwiejszy, wszak od tego – między innymi – serwisy i pisma takie jak Pixel.

Pozostaje zatem złożyć te trzy kategorie razem, rysując w myślach klasyczny diagram Venna. Wydawać by się mogło, że skoro każda z nich jest tak liczna, to ich przecięcie powinno także dać zbiór o niemałej liczności, nieprawdaz? No właśnie – tak mogłoby się wydawać. Rzeczywistość wygląda jednak inaczej. Dokładnie zaś tak, jak to opisywał Mistrz Lem w opowiadaniu „Młot”, w którym bohaterowi wydaje się, iż wstawienie automatów do gier do statku kosmicznego odbywającego wieloletnią podróż jest genialnym pomysłem – po pewnym zaś czasie nie może już na nie patrzeć.

I za każdym razem, gdy już przygotuję listę gier spełniających wspomniane powyżej kryteria, przyglądam się im krytycznie i zastanawiam, czy na pewno cieszyłyby mnie przez kilka czy kilkanaście lat, po czym zaczynam poszczególne tytuły skreślać. Jak na razie nie ostał się żaden... ■



# CREDITS



# NA PERYFERIACH GALAKTYKI

**K**iedy czytacie te słowa, pewnie już wiecie, że *Elite: Dangerous* był za darmo w promocji na Epic Games Store, co jest przygotowaniem podłoża pod nadchodzące rozszerzenie o nazwie *The Odyssey* (nowy system generowania powierzchni planet, dostęp do planet z atmosferą oraz chodzenie po tychże oraz po stacjach kosmicznych).

Wicie też, że *Star Citizen* przekroczył kwotę 300 milionów dolarów na produkcję, której końca nie widać. Nie mam jednak wątpliwości, że obydwie te tytuły to olbrzymie, wielkie kosmiczne imperia, które i tak rządzą sporą częścią galaktyki. Ale nie całą. Są rejony, gdzie ich władza nie sięga. Mało tego, w tamtej części kosmos wygląda zupełnie inaczej i ma całkiem liczne grono obcych. Myślicie, że to tylko legendy? A skądże znowu! Dla przykładu opowiem wam o trzech, moim zdaniem najważniejszych imperiach z pogranicza.

## Z ARCHIWUM X

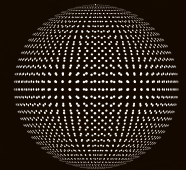
Może już nie pamiętacie, ale były czasy, kiedy gry kosmiczne nieomal wymarły.

**Wszyscy wiemy, że kosmos jest przeogromny i że nie sprowadza się tylko do naszego Układu Słonecznego. Ale czy wiemy, że dotyczy to także kosmosu wirtualnego? Że jest on znacznie większy niż bliski naszym sercom pojedynek dwóch konkurujących ze sobą megaprodukcji?**

■ Piotr Pińkowski

Sława *Frontier: First Encounters* przeminęła, zanim jeszcze na dobre rozkwitła, a na horyzoncie nie było niczego podobnego, co choć w części wypełniłoby powstałą pustkę. Tak minął rok 1995, 1996, 1997 i 1998 (w dwóch ostatnich na moment błysnęła seria *Freespace*, ale okazała się jedynie prostą, kosmiczną strzelanką).

I nagle w połowie 1999 roku pojawił się *X: Beyond the Frontier*. I tak, myślę, że nie przypadkiem w tytule pojawiło się słowo „frontier” - ale to tylko dowodzi, że autorzy ze studia Egosoft od samego początku mieli głowę na karku. Co ciekawe, seria ta - bo szybko okazało się, że na tym jednym tytule deweloperzy nie zamierzają skończyć - przez



■ W serii *X* nigdy nie można było lądować na ciałach niebieskich - ale za to jak one wyglądały!

■ Podróże między sektorami, w odróżnieniu od innych tego typu gier, odbywają się przez specjalne portale.





✦ X4: Foundations to już nie tylko symulator kosmicznego pilota, ale także budowniczego i zarządcy całych gwiazdnych armad.

kolejnych trzynastu lat jako jedyna oferowała kosmiczne podróże „na serio”. Nie licząc niszowego projektu Pioneer Space Simulator z roku 2006, który powstał z inicjatywy fanów tęskniących za Frontierem (jest zresztą rozwijany po dziś dzień i polecam zainteresować się tym tytułem).

To, co już na pierwszy rzut oka odróżniało X: Beyond the Frontier, to struktura uniwersum. Po pierwsze, do czego przyzwyczaiły nas gry Brabena, na żadnej planecie nie można było wylądować (ile ja się napróbowiałem, myśląc, że gdzieś tam jednak może...). Niemniej w zamian otrzymaliśmy wspaniale wyglądające planety z niezwykle sugestywnymi, jak na tamte lata, teksturami. No i nadal mogliśmy dokować w stacjach orbitalnych. Po drugie, po galaktyce podróżowało się poprzez sektory. Niby to nie ma znaczenia, bo technicznie czymże innym jest skok podprzestrzenny we Frontierze – ot, siup z jednego systemu do drugiego. Ale jednak w głowie



✦ Empyryon może komuś przypominać starsze Space Engineers, ale są to jednak dwie różne gry o zupełnie odmiennej mechanice.



## W NAJNOWSZEJ ODSŁONIE SERII X MOŻNA JUŻ NIE TYLKO LATAĆ W KOSMOSIE, ALE TAKŻE PIESZO ZWIEDZAĆ STACJE ORBITALNE.

tworzy się mapa nieco innego kosmosu, bardziej ograniczonego, rzekłbym, skończonego w jakimś sensie (aczkolwiek nadal jest on ogromny). To wszystko jednak drobnica w porównaniu z tym, co oferował X: Beyond the Frontier. Epicka fabuła, obce rasy, kosmiczne pojedynki, handel, ech... A dla mnie prywatnie – przewspaniała ścieżka dźwiękowa, której nieraz słuchałem poza grą (sami sprawdźcie na YT).

Obecnie seria składa się z siedmiu tytułów (plus jeden wariant na VR), a ostatnia, czwarta część – Foundation

– wydana ledwie dwa lata temu, stanowi jej apogeum. Nadal mamy ogromną swobodę w przechodzeniu fabuły, mogąc się wcielić w handlarza, żołnierza, łowcę głów, pirata, odkrywcę czy górnik, ale tym razem nasze działania będą miały wpływ na wydarzenia w uniwersum. Poza tym nie tylko dokujemy w obiektach na orbicie, ale także możemy je zwiedzać. I wreszcie – uwaga! – możemy wybudować własne stacje kosmiczne, a także armady, którymi pokierujemy w boju. Jedynym mankamentem jest tylko to, że gra nie uwzględnia opcji sieciowej – ale i tak jest moc.

### GALAKTYCZNE PRZETRWANIE

Empyryon: Galactic Survival to gra niezwykła pod wieloma względami. Zupełnie na początku twórcy z Eleon Game Studios zaoferowali nam survivala w parakosmicznym anturazhu. „Para”, gdyż nie mieliśmy całego kosmosu do dyspozycji, a zaledwie jeden układ gwiazdny, zaś przelot z jednej planety na drugą wymagał ogromu pracy. Łatwiej było wyjść do opcji i wybrać początek nowej gry na innym obiekcie.

Sama gra już na początku była piekielnie trudna. Po awaryjnym lądowaniu, zabrawszy z kapsuły ratunkowej, co się dało, musieliśmy napędzić zadbać o podstawowe potrzeby (na





✦ Wyjście na orbitę w Empyryonie nie jest proste – bo i budowa statku nie jest tu łatwa...



✦ ...chyba że korzysta się z trybu kreatywnego i sięga po gotowe projekty...



✦ ...choć światy są tu tak piękne, że aż nie chce się ich opuszczać. I jest to całkiem spory kosmos.

przykład zbudować generator tlenu, jeśli planeta miała toksyczną atmosferę), a potem wybudować choćby skromną bazę i ją od razu uzbroić, gdyż pierwszy atak obcych dronów następował raptem po dwudziestu czterech godzinach. Ile razy ja zginąłem na tym etapie, przygotowując niegdyś recenzję dla Pixela - ho, ho. Ale jednocześnie ciężko było odpuścić, bo oferowane światy były oryginalne. Planeta kwasowa, mroźna, zalesiona. Do tego miejscowa fauna i flora – i to zarówno łagodna, jak i agresywna. No i pełna manipulacja terenem (czyli nie tylko zbieranie surowców na powierzchni, ale i szukanie ich głęboko pod ziemią). A na koniec, kiedy już ogarnęliśmy rozgrywkę w wystarczającym stopniu, okazywało się, że budowa to coś nieprawdopodobnego i że można tu zrobić bazy, jakie wcześniej nam się tylko śniły. Warto przy tym pamiętać, że w roku premiery gry we wczesnym dostępie, czyli latem

2015 roku, takich rzeczy w takiej skali i zestawieniu po prostu nie było – nawet w Star Citizen czy Elite: Dangerous. A przecież od początku produkcja ta oferowała zabawę tak w trybie offline, jak i online.

A propos wczesnego dostępu – szybko się okazało, że twórcy wcale nie zamierali zatrzymać się na etapie proponowanym na początku. W kolejnych latach dochodziły kolejne planety, stworzenia z prymitywnymi tubylcami włącznie, schematy i obiekty czy warianty rozgrywki. Pamiętam, że kiedyś, po dłuższym niegraniu, odpaliłem Empyryon, wszedłem w opcję sieciową i trafiłem do układu, gdzie były planety PvE i PvP! Jedne obok drugich. Genialne rozwiązanie dla początkujących i weteranów egzystujących w tym samym systemie.

Dzisiaj Empyryon: Galactic Survival to gra niezwykle rozbudowana i niesprawiedliwie byłoby ją nazwać

zwykłym survivaliem. W istocie bliżej jej do ED czy SC niż do „DayZ w kosmosie”. Co ciekawe, podróżujemy tutaj już nie tylko w obrębie jednego układu gwiazdowego, tylko pomiędzy wieloma systemami (oczywiście, jeśli posiadamy odpowiedni statek kosmiczny). Ponadto mamy w niej możliwość handlu, system frakcji i wiele gotowych modeli baz i pojazdów stworzonych przez moderów, o nowych planetach nie wspominając. A gra jest cały czas wzbogacana o nowe elementy także przez samych twórców!

#### NIELUDZKI OBRÓT SPRAW

Jeśli napiszę, że u swych początków No Man's Sky był przeciwieństwem Empyryona, to będę wyjątkowo łagodny w ocenie. Premiera tej gry, która miała miejsce w połowie 2016 roku, okazała się totalnym fiaskiem! Ludzie nie tylko awanturowali się, że ich oszukano, ale także masowo żądali zwrotu pieniędzy, a złośliwcy przemianowali tytuł na No Man's Lie. I słusznie! Nie dość, że wyglądała i działała inaczej, niż pokazywano w starannie wyreżyserowanych i – jak się okazało – podrasowanych trailerach, to jeszcze była całkowicie pozbawiona opcji online, choć taką zapowiadano. A dokładniej – była, ale tak, jakby jej nie było, bo gracze mogli przebywać na tej samej planecie i widzieć efekty swoich prac (jak bazy), ale za Chiny ludowe nie spotkałyby się oko w oko. Czysta paranoja.

Na szczęście ekipa z Hello Games nie poddała się, za co – przynajmniej

✦ W No Man's Sky najbardziej chyba rażą śmiesznie małe odległości między planetami. Ładnie to wygląda, ale sensu nie ma.



**NO MAN'S SKY OD POCZĄTKU MIAŁO BYĆ GRĄ ONLINE'OWĄ, ALE TRZEBA BYŁO CZEKAĆ GRUBO PONAD ROK, ABY OBIETNICE TE ZOSTAŁY SPEŁNIONE CHOĆ W CZĘŚCI.**



# CREDITS



W No Man's Sky pomysłów nigdy nie brakowało, a przykładem tego są choćby organiczne statki kosmiczne...



...gorzej z proceduralnymi planetami i księżycami, które czasem wyglądają groteskowo...



...za to uczucie trzeba przyznać, że budowanie kosmicznych baz daje ogromne możliwości.

w duchu – ogromnie ich szanuję. „Na szczęście”, bo dzisiaj, po czterech latach walki i kilku megapatchach (ostatni to Next Generation), gra wreszcie jest tym, czym miała być od początku, czyli ogromnym, porządnie skonstruowanym symulatorem kosmicznym, mogącym konkurować z każdym innym tytułem w tym gatunku.

I oczywiście, że proceduralne światy mają jednak schematyczny wzorzec i po pewnym czasie zdaje się nam, że wszystko to już gdzieś widzieliśmy. Cudów nie ma. Razi też fakt, że niemal każda planeta jest zasiedlona przez faunę i florę, a do tego ta pierwsza często jest raczej śmieszna niż wiarygodna (i jakaś taka plastikowa?). Najbardziej zaś irytują kolorowy kosmos,

miliony ton gruzu na każdej orbicie i całkowicie nierealistyczne, zbyt małe odległości między ciałami kosmicznymi w obrębie jednego systemu. Ale to przecież tylko gra, a nie program szkolony NASA. Zresztą wspomniane zarzuty dotyczą, jak widać, głównie oprawy graficznej, tę zaś nieustannie poprawiają kolejne patche oraz spore zastępy moderów. Dzięki tym drugim gram na tak zmienionej wersji, że wiele powyższych zarzutów jest albo nieaktualna, albo sprowadzona do minimum. Choć dla porządku dodam, że małe odległości między ciałami kosmicznymi nadal pozostały nietknięte, mam jednak świadomość, że bez tej wady nie byłoby tak pięknych widoków z powierzchni obcych światów.



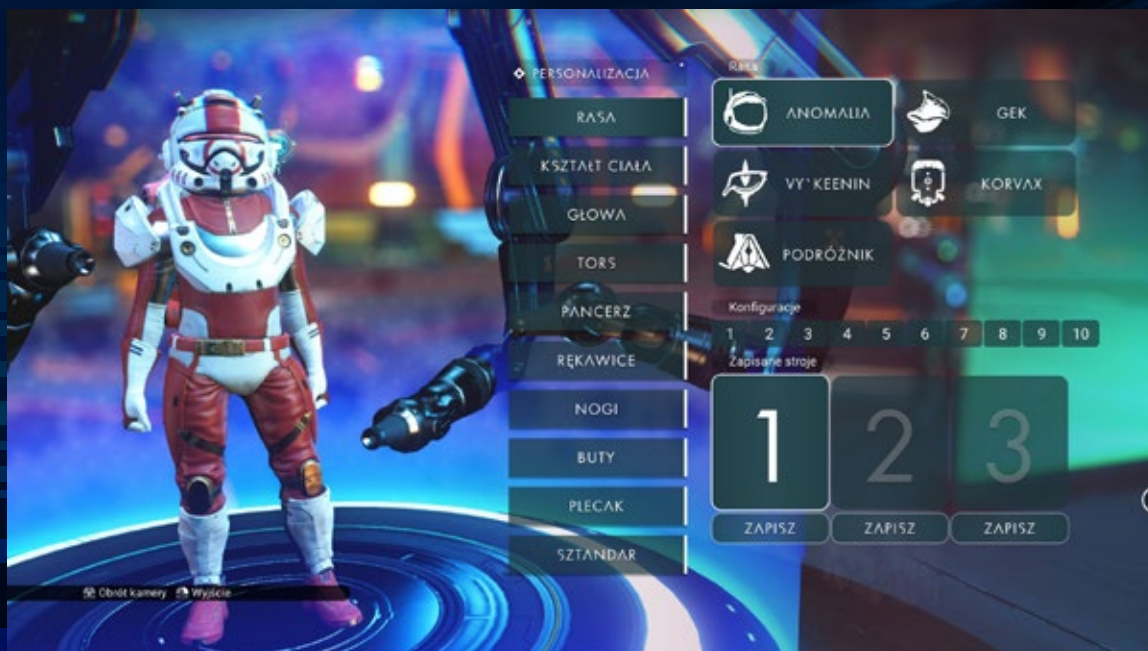
A cała reszta? Jak dla mnie – super. Mamy kilka wariantów gry, od survivala (plus survival z tak zwanym permadeath), poprzez wariant kreatywny, aż po grę online (z kooperacją włącznie). Mamy także fajną, wciągającą fabułę, wiele zróżnicowanych obcych i mnóstwo statków (także organicznych) oraz pojazdów lądowych (w tym mechów). Możemy budować bazy naziemne i podwodne, a ich wygląd zależy tylko od naszej wyobraźni. Możemy zasiedlać kolejne planety, handlować, walczyć lub tylko odkrywać nowe światy. Po prostu kosmos.

Od siebie dodam, że ostatnio to właśnie w No Man's Sky zagrywam się najbardziej z wymienionej trójki.

## REGIONALNE ANOMALIE

To tyle, jeśli chodzi o najważniejszych konkurentów dzieł Brabena i Robertsa. Acz prawdę mówiąc, pewnie można by jeszcze napisać o tym i owym.

## DZISIAJ NMS TO POTĘGA. I NIE TYLKO CHODZI O KOLEJNE MEGAPATCHE ODMIENIAJĄCE GRĘ, ALE TEŻ O SCENĘ MODERSKĄ, KTÓRA CZASEM NAPRAWDĘ ZADZIWIĄ.



Pełna customizacja postaci to dziś standard – obecnie także w NMS, choć nie od razu tak było.



✦ Helion miał szansę zostać liderem realistycznych symulacji kosmicznych, ale... zabrakło pieniędzy i umiejętności. Bywa.



✦ Osiris to jak na razie cztery światy o odmiennych ekosystemach.



✦ Owe światy zamieszkują rozmaite bestie - także te rodem z „Diuny”.



Na przykład o Helionie – bardzo ambitnym ni to survivalu, ni to symulatorze, gdzie jako ocalały pasażer musimy znaleźć i połączyć moduły z rozbitego okrętu flagowego, by potem... No właśnie, tego już się chyba nie dowiemy, bowiem prace nad grą zawieszono jakiś czas temu. Aczkolwiek ci, którzy ją wcześniej nabyli, wciąż mogą grać w opcji solo, szukając nowych segmentów, najlepiej z butlami tlenu i bateriami, rozbudowując potencjał swojej kosmicznej bazy i wyznaczając dla niej nowe, bezkolizyjne orbity. Inni muszą uwierzyć na słowo, że tak realistycznego przeżycia braku grawitacji czy w ogóle pustki kosmicznej nie miała jeszcze żadna z gier.

Równie ciekawą propozycją jest Osiris: New Dawn, ale nie wiem, czy nie powinienem pisać w czasie przeszłym, bo mam tu sprzeczne informacje. Fakt, twórcy od lat obiecują przełom, ale też od lat nie kwapią się, by publicznie napisać, kiedy konkretnie on nastąpi. Z drugiej strony po miesiącach milczenia nagle wydali ogromną łatę, która dodała całą masę nowych rzeczy. I teraz nie wiadomo, czy jest to zapowiedź rychłego odrodzenia pomysłu, czy na tym całe przedsięwzięcie właśnie się zakończyło. Ot, zagwozdzka. W grze lądujemy w kapsule ratunkowej na obcej planecie (trochę jak w Empyriowie) i musimy po prostu przetrwać. Budujemy skromne schronienie, poznajemy świat (a jest kilka świetnych

✦ Budowa bazy w Osirisie wciąż jest w powijakach.



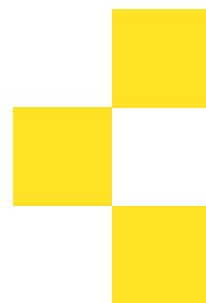
miejscówek), rozbudowujemy swoją bazę o klasyczne, jakby żywcem wyjęte z wizji Elona Muska konstrukcje i zmagamy się z pogodą, obcymi stworzeniami (w tym z gigantycznym robalem), nawet z duchami poprzednich astronautów (lub własną paranoją, jak kto woli). A kiedy jesteśmy gotowi, możemy polecieć na inne planety systemu (obecnie są trzy - wulkaniczna, mroźna i leśna, choć nie wiem, czy to dobre słowo). Tylko czy coś z tego będzie kiedyś wynikać? Ja wciąż czekam, bo to niezwykle immersyjna gra. Miałem też plany, aby wspomnieć o Space Engineers czy EVE Online albo nawet o nadchodzących Kerbal Space Program 2 czy Dual Universe, ale tytuły te albo zasługują na osobny artykuł, albo są już nieobecne, albo obecne dopiero będą i na razie trudno pisać o nich coś pewnego. Dość jednak powiedzieć, że nie tylko Star Citizen czy Elite: Dangerous ten wszechświat stoi. Jak widzicie, wybór jest już teraz – i to całkiem niezgorzsy. A to najważniejsze. ■

**OSIRIS W ROKU 2016 RUSZYŁ Z PRZYTUPEM. POTEM GRĘ WYKUPIŁO REVERB I TRZEBA BYŁO CZEKAĆ CZTERY LATA, ABY TWÓRCY ZNOWU ODZYSKALI PRAWA I... ZAPAŁ DO PRACY.**



#### 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.



## 365 I ROŚNIE

**T**o już rok, jak przyszedł COVID i na przywitanie dał nam lekkiego pstryczka w nos. Ach, z jakim przejęciem zareagowaliśmy! Pamiętam, że napisałem chyba trzy felietony z rządu na ten temat. Boję się do nich teraz zaglądać.

Nikt nie znał nikogo, kto chorował, zmarłych było niewiele, ale przecież przestraszyliśmy się wzorowo. Pół roku później COVID zaczął nam regularnie kopać tyłki, a emocje osłabły. Wiosną newsy o kilkuset zgonach dziennie we Włoszech przez wiele dni przemalowywały czołówki portali z czerwonego na czarny i odwrotnie. Jesienią te same liczby, tym razem notowane już w Polsce, z trudem i w większości nieskutecznie torowały sobie drogę do naszej świadomości. Wzruszyliśmy ramionami i poszliśmy dalej. Który to już raz.

Historię globalnych emocji dobrze ilustruje wykres trendów zainteresowania klasyczną już i znakomitą grą Plague Inc. w wyszukiwarce Google, tym lustrze ludzkich dusz. Widzimy kolosalny wystrzał w styczniu 2020 roku, ponowny – na 70 procent poprzedniego – w marcu. Potem raptowny spadek. Od drugiej połowy roku do teraz – liczba wyszukiwań jak przed pandemią. Meh, jak mawiają w internetach.

Minął rok, to pora podsumowań – kapitan Alex lubi cezury i powtarzanie starych tematów. Dowiedziałem się w ten rok paru rzeczy o ludzkości i paru rzeczy o sobie. Jedne i drugie nie okazały się zbyt dobre, przy czym co do ludzkości moje ustalenia okazały się tylko trochę lepsze niż to, czego się spodziewałem, a co zaś do mnie – tylko trochę gorsze.

W wymiarze społecznym przede wszystkim zadziwiłem się szerokością i głębokością zjawiska wyparcia. Bo to wszystko jest wyparciem, ci wszyscy ludzie,

którzy „nie wierzą w COVID”, „mają własne przemyślenia” albo ci, którzy po prostu mają wszystko gdzieś. Jak mocno można zamknąć oczy, pozostawiając je otwartymi, i zlekceważyć dokładnie wszystko – w zasadzie wiedziałem. Zwłaszcza gdy dotyczy całego globu. Skądinąd zwróćcie uwagę, że w przekroju wszystkiego, czego się w tych dniach dowiadujemy, Polacy wypadają wbrew wielu stereotypom.

Jeżeli zaś chodzi o mnie samego, no cóż, trochę się wstydzę, ale coś wyznam. Z rozbawieniem wspominam, że początkowo – wbrew faktom i podstawowej logice – liczyłem, że to się skończy w parę tygodni. Że jakoś, jak za machnięciem czarodziejską różdżką, wirus po prostu zniknie, no najdalej do wakacji. W tej mojej naiwności są dwa dna – jedno, dość łatwo widoczne, że spodziewałem się szybkiego happy endu. Drugie, o wiele trudniejsze do przełknięcia, że ośmielałem się oczekiwać, że kiedyś jeszcze będzie „tak jak wcześniej”. Minął rok, jesteśmy dorośli, chyba trzeba się zacząć oswajać z myślą, że kombinacja szczepień, postępów medycyny, ostrożności (przynajmniej części) ludzi oraz różnych procedur bezpieczeństwa zepchnie wirusa do defensywy, znacznie zredukuje jego śmiertelność i sprawi, że zyska status jeszcze jednej choroby, które nas trapią i na które czasem umieramy. Ale stare dobre czasy raczej nie wrócą albo wrócą pewnie za parę lat niż za parę miesięcy. Skądinąd nawet jeśli może wrócą te czasy, to na pewno nie wrócimy my – te kwartały nas orają. Oczywiście wciąż nie tak jak ludzi siedzących pod bombami przez kilka lat drugiej wojny światowej. Tu wstawcie mema z silnym pieskiem i słabym pieskiem.

Co do mnie, mogę wiele odpuścić. Nawet koncerty. Ale strasznie bym chciał, żeby jeszcze było Pixel Heaven na żywo, masa znajomych, buczące automaty, ta scena, a przede wszystkim ci wszyscy fajni ludzie na publiczności i ktoś, komu mógłbym zadać kilka pytań. O nic więcej nie proszę. ■

ALEX

Wejdź do niezwykłego, pasjonującego,  
hybrydowego świata literatury LitRPG,  
łączącego to, co najlepsze  
w książkach i grach.

# LitRPG WASILIJ MACHANIENKO DROGA SZAMANA

NOWOŚĆ

Insignis



## Bestsellerowa seria fantasy nowego gatunku LitRPG

Barliona – wirtualny świat tak namacalny, że pewnie można by go wziąć za rzeczywistość, gdyby nie to, że jest od niej o wiele ciekawszy! Nie dość, że zapewnia niepowtarzalne przygody, to jeszcze daje niezłe zarobić. O tak, Barliona to nie tylko relaks i rozrywka na najwyższym poziomie; to również całkiem znośna kasa. Warunek jest prosty: wylevelowana postać przyzwoitej klasy, należąca do prężnego klanu.

A, jeszcze jedno: nie możesz być więźniem. Ktoś wpadł na pomysł, że zamykanie ludzi w kapsułach do gry to znakomity sposób na odciążenie więzień. A każdy odsiadujący wyrok w Barlionie zamiast dobrze się bawić i jeszcze na tym zarabiać, wykonuje niewolniczą pracę i walczy o przetrwanie.

Tak jak skazany na osiem lat pozbawienia wolności Dmitrij Machan, w Barlionie – Szaman.

**Zamek widmo** to już czwarta odsłona jego niesamowitych przygód.



**Marcin Borkowski**  
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny  
Top Secretu, komentator spraw bieżących,  
postać znana i lubiana.



# PENDRIVE ZNALEZIONY NA STEAMIE

## Wydalem grę.

Jak człowiek włoży pewien wysiłek w marketing, rozesła te setki maili, poprosi o pomoc znajomych i nie spieprzy tej roboty koncertowo, to przychodzi moment, w którym gra pojawia się na Twitchu i YouTube. Liczyłem głównie na recenzje, zdawało mi się, że pendrak jest niestreamowalny, ale udowodniono mi, że się mylę, a to dało okazję do dodatkowych badań fokusowych, prócz przedpremierowych rozmów z graczami (które zaowocowały serią poprawek). To było przeżycie. Nie tylko dlatego, że ludzie grając, oceniali, co zrobiłem, również dlatego, że była to interesująca obserwacja z pogranicza psychologii i socjologii.

Dla jasności: uważam, że każdy ma prawo grać, jak mu się żywnie podoba, ba, gra jest tak skonstruowana, żeby każdy mógł się za nią wziąć po swojemu. Równocześnie wiem, że udało mi się utkać zawartość pendraka dość misternie, żeby nie dawał się rozplątać na łapu-capu. I z tego punktu widzenia pierwsza obserwacja na streamach była dość dołująca: większość graczy nie usiłowała się wgryźć w historię, tylko szukała natychmiastowej gratyfikacji, próbowała iść na skrót, przewijając szybko tekst, żeby znaleźć punkt G, kliknąć i kaboom, wszystko naraz, trąbki, konfetti, sztuczne ognie i „Heeeeeeeer’s Johnny!”. W sumie nie jest to specjalnie zaskakujące, pośpiech i koncentracja uwagi odbiorcy na poziomie dwutygodniowego kociaka to jest generalny kierunek badany i opisywany przez psychologów społecznych, ale zdecydowanie nie doceniałem skali problemu.

To był początek. Zaraz potem przyszła druga część. Elementem rozgrywki – dodatkowym, nie głównym – jest otwarcie trzech plików zip zabezpieczonych hasłami.

Te pliki nie są elementem samej historii. W wersji rozkładanej na Pixel Heaven nie było jak umieścić informacji, że to gra mająca tytuł i autora; schowanie jej w pliku, którego otwarcie wymagało starannego przeczytania całości, było najlogicznym rozwiązaniem, jakie przyszło mi do głowy. Rozwinąłem później ten pomysł, pliki zip to taki grecki chór komentujący historię (albo, jak stwierdził jeden z recenzentów, trollujący gracza). Hasła trzeba wyłuskać, w tekście jest kilka sugestii, jak się za to zabrać. Jak to stwierdził ten sam recenzent – „czytasz, czytasz, kombinujesz, aż nagle trafiasz na kawałek tekstu, który daje ci w ryj informacją, jak się za to zabrać”. I zdawać by się mogło, że gracze powinni w tym momencie skoncentrować się na tej wskazówce. Otóż nie. Znow zamiast spokojnej analizy tekstu poszukiwania zostały natychmiast zdominowane przez losowe strzały w przypadkowych kierunkach. Raz było nawet gorzej: przypadkowo znalezione i prawidłowo zapisane hasło (które w oczywisty sposób musiało być jakimś sygnałem) nie zostało użyte do próby otwarcia plików, tylko stało się punktem wyjścia do przedziwnych wygibasów: może trzeba między litery wstawić cyfry? może dopisać numer buta? Oczywiście wpływała na to w jakimś stopniu dynamika interakcji między streamującym i jego czatem, błyskawiczny ping pong komunikatów nie sprzyja skupieniu i konsekwencji, ale i tak patrzyłem na to, co się działo, oniemiały.

Przy czym równocześnie – poza streamami – trafiłem na kilka osób, które poszły do gry zupełnie inaczej, spokojnie, momentalnie ogarniając, co jest ważne i na czym warto się koncentrować, a ignorując wszystkie fałszywe tropy (nie umieszczę ich celowo, ale żeby bohaterka nie była plastikowa, otoczyłem ją realnym światem, pełnym potencjalnie mylących didaskaliów).

Nie mam jeszcze pojęcia, czy wezmę się za drugą część, ale te kilka streamów dało mi niesamowity materiał do przemyśleń. ■

BOREK



# Bang-On Balls: Chronicles

czyli pierwsze wrażenia  
z wczesnego dostępu gry **Exit Plan Games**

■ Szymon Górąj

**W**arto od razu zaznaczyć, że w tej grze jesteście sobie... piłką. I to taką, która może zmieniać barwy, skakać, szarżować, a nawet – po zebraniu odpowiedniej liczby specjalnych punkcików – tymczasowo się powiększać. Fabuła obecnie w zasadzie nie istnieje, a wnioskując z wypowiedzi samych deweloperów, raczej nie można spodziewać się w tym aspekcie rewolucji.

Bang-On Balls odznacza się sporą dynamicznością. Specyfika naszej „postaci” wymusza ciągły ruch, a dotychczasowe levele (startowe studio oraz mapa wikingów) są tak zaprojektowane, byśmy się nie nudzili. Lwia część otoczenia jest zniszczalna, z rozwalonych elementów przeważnie wyskakują drobne kulki, w zależności od koloru obdarowujące nas punktami lub większą żywotnością. Po drodze możemy natrafić na różne części ekwipunku, takie jak nakrycia głowy i bardzo przydatne tarcze. Przy odrobinie wysiłku da się zajrzeć w zasadzie



Wywiad wywiadem, ale poza rozmową z twórcami z Exit Plan Games udało mi się także ograć wersję z wczesnym dostępem Bang-On Balls: Chronicles, co przybliży nam nieco kontekst całości. Czego możemy się spodziewać?

w każdy kąt, co robi wrażenie na tak wczesnym etapie produkcji. Opierająca się na Unreal Engine grafika nie porywa, ale pozwala znakomicie wczuć się w klimat.

Na swojej drodze co rusz natykamy się na inne piłki o bardzo różnej wielkości i barwach. Większość z nich jest neutralna (przynajmniej dopóki ich nie zaatakujemy), ale znajdzie się sporo takich, które nie puszczą nas bez walki. Czasami przeciwnik jest od nas znacznie większy i ma o wiele lepszy ekwipunek, co wymusza poszukiwanie innego sposobu na zwycięstwo bądź po prostu rejteradę. Mamy zatem pęd za kolejnymi ulepszeniami wyposażenia i trochę questów – nic wychodzącego poza „zniszcz wrogie statki”, po prostu coś, za czym możemy się uganiać po planszy. Choć prawdę

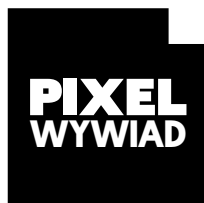


■ Pierwszą sprezentowaną nam lokacją jest stonieczna kraina, w której roi się od agresywnych piłko-wikingów.

mówiąc, były chwile, gdy wałęsałem się bez celu po kolejnych etapach i tak czy inaczej znakomicie się bawiłem.

Już na tym etapie mogę scharakteryzować Bang-On Balls: Chronicles jako bardzo miłą odskocznicę od codzienności. Ot, bezpretensjonalna, bazująca na najprostszyc schematach platformówki, przy której można spędzić miło dziesięć, piętnaście minut albo i znacznie więcej. A kiedy pomyślę o zapowiadanych nowościach – w tym zupełnie innych mapach i mogącym zrobić furorę multiplayerze – muszę przyznać, że oczekuję kolejnych usprawnień bardziej, niż mógłbym się tego spodziewać. ■

■ Może to i wczesny dostęp, ale nie powinniśmy się nudzić. Niewiele jest miejsc, do których nie będziemy się w stanie dostać – siłą lub sposobem.



# STUDIO INDIE

*piłka się toczy*



*Damien Monnier i Jose Teixeira* przez lata odgrywali kluczowe role w pierwszej lidze polskiego gamedevu. Teraz razem tworzą **Exit Plan Games**. O nowym projekcie, warunkach pracy i paru innych rzeczach rozmawia Szymon Góraj.



✚ Damien Monnier i Jose Teixeira to kolejna para twórców, którzy udowadniają, że przejście z projektów AAA do strefy indie to wcale nie jest głupi pomysł.

📌 Przez te wszystkie lata byliście częścią wielu zespołów AAA – Techland, CD Projekt RED itd. Można więc powiedzieć, że wracając do obszaru indie, zatoczyliście koło. Skąd w ogóle ten pomysł?

**Damien Monnier:** Uznaliśmy, że nadszedł już czas, żeby pójść na swoje.

**Jose Teixeira:** Wszystkie doświadczenia z dużych firm bardzo nam się przydają. Tworzenie gry to skomplikowany proces. Teraz musieliśmy dołożyć do tego prowadzenie studia, wywiady i marketing. Poziom trudności znacząco wzrósł, ale nasza wiedza bardzo nam pomogła.

**D.M.:** Praca nad projektem Bang-On Balls: Chronicles na nowo wywołała w nas ekscytację, jaką trudno odnaleźć w większych przedsięwzięciach, gdzie nierzadko czujesz się jak trybik w maszynie.

📌 Ale mimo wszystko to spora zmiana otoczenia, zwłaszcza że – o ile mi wiadomo – działacie w trybie dwuosobowym. Adaptacja była trudna?

**J.T.:** Teraz jest nas już dziewiątka. Poszło lepiej, niż mogłoby się wydawać. Kręci się to częściowo wokół odpowiedzi na twoje pierwsze pytanie – nabyliśmy niezbędne doświadczenie i wiemy, gdzie zacząć. Prototyp Bang-On Balls: Chronicles zrobiliśmy jeszcze sami z Damienem, potem doszło do nas kilku przyjaciół. W takim trybie łatwiej nam podejść do zadań w sposób kreatywny i otwarty, mniej mechaniczny.

📌 Wyobrażam sobie, że w obecnych, pandemicznych czasach praca w tak nielicznym gronie to zaleta?

**D.M.:** Zdecydowanie. Zaczynając pracę we dwójkę, musieliśmy przygotować taki projekt, o którym wiedzieliśmy, że damy sobie radę. Siłą rzeczy niejako przypadkiem stworzyliśmy sobie warunki do pracy zdalnej, zanim uderzył w nas COVID-19.

**J.T.:** Do tego części zespołu są osoby mające za sobą całe lata doświadczeń w branży, więc w ogromnym stopniu są w stanie wykonać swoje zadania indywidualnie. Tym samym tempo tworzenia gry nie spadło nawet na chwilę.

📌 A skoro już przy tym jesteśmy, zacząłem grać w Bang-On Balls: Chronicles i parę rzeczy mocno przyciągnęło moją uwagę. Przede wszystkim o ile początek to typowy tutorial, o tyle szybko nakierowałem swoją kulę do otwartego obszaru. W mig przeszedłem potem do... szturmowania statków wikingopilek. Chętnie usłyszę od was, jak powstawał ten szalony pomysł.

**J.T.:** (śmiej) Cóż, tak jak Damien wspominał, mamy specyficzne podejście. To pytanie pada często ze strony

**BANG-ON BALLS:  
CHRONICLES TO  
BARDZO MĄDRZE  
ZARZĄDZANY PROJEKT,  
W KTÓRYM TWÓRCY  
NIE PORYWAJĄ SIĘ  
Z MOTYKĄ NA SŁOŃCE,  
DOPASOWUJĄC  
KOLEJNE CELE  
DO POTENCJAŁU  
CZŁONKÓW  
AKTUALNEGO SKŁADU.**



naszych inwestorów wraz z innymi typu „ile pieniędzy potrzebujecie?”, „jak wiele osób chcecie zatrudnić?”. Najpierw staramy się ustalić pewne ramy projektu. Wiemy, że chcemy tworzyć crafting survival. Uzgodniliśmy, co możemy zrobić tylko we dwójkę, a także co się stanie, jeśli dołączy do nas nowy pracownik – to bardzo elastyczna metoda. Z drugiej strony ustaliliśmy także na starcie, z czego zrezygnujemy. Wyrzuciliśmy więc na przykład rozbudowaną fabułę czy dialogi, bo wiedzieliśmy, że nie posiadamy odpowiedniego zaplecza. Musieliśmy bazować na swoich mocnych stronach. Ja pracowałem głównie nad efektami wizualnymi, więc postawiliśmy na dużo wybuchów, Damien działał dotąd jako game designer i gameplay programmer – nastawiamy się zatem na dużo elementów czystej rozgrywki. Każda następna osoba, która do nas przychodzi, wnosi swój wkład z dziedziny, w której jest najlepsza. I tak gra naturalnie się rozrasta. Z czasem wybraliśmy najprostszą i najpraktyczniejszą dla nas formę postaci dla naszego modelu rozgrywki. Padło właśnie na piłkę.

✚ Bardzo przyjemne lokacje napędzane przez Unreal Engine sprawiają, że czasem po prostu mamy chęć na radosną, bezcełową eksplorację.

✚ Wysoki poziom zniszczalności przedmiotów zarówno na zewnątrz, jak i wewnątrz może sprawić nam sporo frajdy.



**D.M.:** Sam trzymam pieczę nad rozwojem rozgrywki, dodając nowe cechy do naszej grywalnej piłki, jak odbijanie się, skakanie czy reagowanie na czynniki zewnętrzne.

**Q** Macie plany rozwoju firmy czy na razie idziecie z wiatrem?

**D.M.:** Zagrałeś teraz w wersję Early Access. Dostępna jest wyłącznie mapa wikingów, ale potem będzie ich oczywiście znacznie więcej. Planujemy regularnie rozwijać tytuł o kolejne mapy – w tym do gry wieloosobowej – i nowe, fajne przedmioty, a dalej zobaczymy. Wiele zależy od tego, czego będą chcieli nasi gracze. To plan mniej więcej na półtora roku.

**J.T.:** Może nawet i dwa lata. Rozpoczęliśmy już testowanie multiplayera i wygląda to obiecująco. Każda mapa będzie wprowadzać inną mechanikę – następny motyw to kosmos.

**Q** Oderwijmy się nieco od tematyki gry i Exit Planu. Jesteście weteranami polskiej sceny gamedevu. Jak postrzegacie jej rozwój na przestrzeni lat? Jak wypada ona w porównaniu z zagranicą?

**J.T.:** Cóż, przybyłem do Polski w roku 2009, kiedy studia indie jeszcze masowo nie powstawały, a pełną kontrolę nad rynkiem sprawowały CD Projekt, Techland czy People Can Fly. Rozwijało się wielu utalentowanych ludzi, co doprowadziło do boomu na niezależne zespoły. Nie wiem, co jest takiego w Polsce, ale na przykład w Portugalii i Francji – skąd pochodzę odpowiednio ja i Damien – mamy nieporównanie mniejszy ruch. Nie umiem tego wyjaśnić, ale cieszę się z tego.

**DM:** To bardzo silna społeczność. Wszystkie wspomniane firmy sprowadziły z różnych krajów całe mrowie utalentowanych specjalistów – to też zresztą powód, dla którego ja i Jose tutaj zostaliśmy. ■

PREMIERA MIESIĄCA LITTLE NIGHTMARES 2

# PIXEL

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

## BANG-ON BALLS CHRONICLES

*Kule zostały rzucone*



■ **INSIDE**

■ ROK 2020 I DALEJ ■ THE MEDIUM ■ HITMAN III ■ EVERSACE 2 ■ VALHEIM  
■ ETERNAM ■ QUEST FOR GLORY ■ HISTORIA VR ■ PLANSZÓWKI I GRY WIDEO  
■ WIRTUALNE BIBLIOTEKI ■ PERYFERIA GALAKTYKI ■ WARSZAWSKIE AUTOMATY

PREMIERA MIESIĄCA LITTLE NIGHTMARES 2

# PIXEL

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

BANG-ON  
BALLS

*Kule zostały rzucone*

 **INSIDE**

■ ROK 2020 I DALEJ ■ THE MEDIUM ■ HITMAN III ■ EVERSACE 2 ■ VALHEIM  
■ ETERNAM ■ QUEST FOR GLORY ■ HISTORIA VR ■ PLANSZÓWKI I GRY WIDEO  
■ WIRTUALNE BIBLIOTEKI ■ PERYFERIA GALAKTYKI ■ WARSZAWSKIE AUTOMATY

