

PREMIERA MIESIĄCA IT TAKES TWO

# PIXEL

G R Y I P O P K U L T U R A

**GRAMY**  
TEŻ BEZ PRĄDU



## LAND OF WAR THE BEGINNING

### INSIDE

- NIER REPLICANT ■ WORLD OF DEMONS ■ GENESIS NOIR ■ RETURNAL
- OUTRIDERS ■ SHADOW MAN REMASTERED ■ ANNA PURNA INTERACTIVE
- EGOSOFT ■ TETRIS ■ ARCANUM ■ BIOLOGICZNE SPRZĘŻENIE ZWROTNE
- WAR INC. ■ 21 KLATEK: THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2

04 (69) / 2021 / MAJ

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098 **69**

0 5 >



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

9 772391 796107



## JEDEN RUCH I...

- ❑ masz zapewniony **roczny dostęp do unikalnych treści** o grach wideo na papierze, w sumie 23 numery obu pism
- ❑ **oszczędzasz 132 PLN** (w stosunku do cen kioskowych) i masz gwarancję niezmienności ceny w przypadku ich ewentualnych podwyżek
- ❑ otrzymujesz **prezenty i niespodzianki** przewidziane wyłącznie dla prenumeratorów
- ❑ otrzymujesz **gratis wersje cyfrowe** wszystkich wydań (imienny PDF)
- ❑ Otrzymujesz w prezencie startowym **GRATIS zestaw czterech komiksów z Kolekcji Pixela, dedykowanych najważniejszemu tytułom gier wideo w historii**. Autorem scenariuszy jest Barłomiej Kluska, ilustracje stworzył Tomasz Kleszcz

### REGULAMIN

1. Prenumerata realizowana jest za pośrednictwem Poczty Polskiej, najpóźniej jeden dzień roboczy przed ukazaniem się bieżącego wydania w sprzedaży detalicznej.
2. Koszt wysyłki na terenie RP wliczony jest w cenę prenumeraty.
3. Prenumerata rozpoczyna się od najbliższego numeru, który ukaże się po odnotowaniu wpłaty za zamówioną prenumeratę.
4. Wpłaty można dokonywać on-line na stronach [shop.pixel-magazine.com](http://shop.pixel-magazine.com) oraz [shop.psxextreme.pl](http://shop.psxextreme.pl) lub na podstawie faktury pro-forma.
5. Pytania i reklamacje prosimy kierować pod adres [prenumerata@pixel-magazine.com](mailto:prenumerata@pixel-magazine.com) lub telefonicznie pod numer +48 (22) 8551034
6. Zamawiający wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji zamówienia przez firmę Idea Ahead (zgodnie z Ustawą z dnia 29.08.1997 roku o Ochronie Danych Osobowych; tekst jednolity: Dz. U. z 2002r. Nr 101, poz. 926 ze zm.).

# ŁĄCZONA PRENUMERATA MAGAZYNÓW

**PIXEL**

**PSX  
EXTREME**

W REWELACYJNEJ  
CENIE **180** PLN!

Zamów na: [shop.pixel-magazine.com](http://shop.pixel-magazine.com) lub [shop.psxextreme.pl](http://shop.psxextreme.pl)



**ZESTAW  
CZTERECH KOMIKSÓW  
Pixela  
GRATIS!**

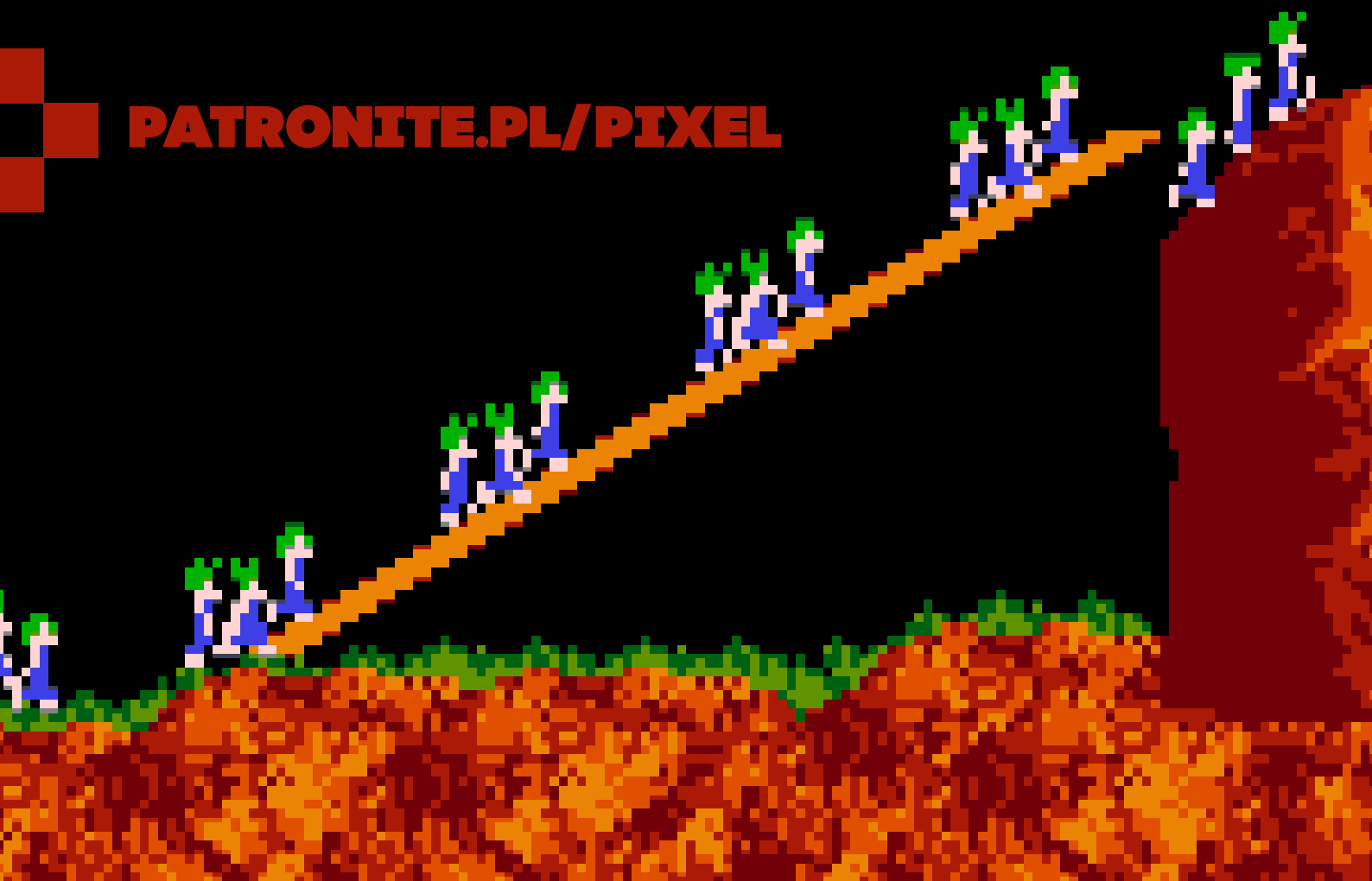
# PIXEL

G R Y I P O P K U L T U R A

**REDAKCJA PIXELA  
KŁANIA SIĘ NISKO PATRONOM.**  
Dzięki Wam i dla Was działamy  
ze zdwojoną mocą!

Arkadiusz Dorszyk  
Sebastian Szade  
Łukasz Grzelak  
Vicek83  
Krzysztof Zimorski  
Piotr Cichocki  
Mateusz  
Astronomia  
Marcin Spoczynski  
Bartosz Tukajski  
Krystian Hikiert  
Krzysztof Mjk  
Dead RAM  
Piotr Czerpa  
Michał Boruta  
Bartosz Lisek  
Marta Hetman  
Marcin Bors  
Krooger  
Grzegorz Koniec  
Tomasz Domagała  
Tomasz Wiśniewski

**PATRONITE.PL/PIXEL**



Andrzej Rajfura  
Mariusz Snowacki  
Tomasz Jagiełło  
Jakub Duda  
Marcin Skierski  
Jacek Wolnicki  
Daniel Bieńkowski  
Łukasz Maśko  
Sebastian Andrzejczak  
Robert Łapiński  
Marcin Pa  
Jakub Smółka  
Jakub Wójcik  
Oskar W.  
Krzysztof Zalewski  
Sebastian Gołębiak  
Przemysław Zdrojewski  
Marcin Frystacki  
Patrik Matuszewski  
Michał Turowicz  
Bogusław Szawara  
Miroslaw Pleśniak  
Dawid Kucharski  
Adam Oksiuta  
Xenor  
Wojciech D  
Michał Bodek  
Dariusz ZX Freeq  
Geekweb  
Pożar  
Mi So  
Paweł Jermolonek  
Koyomi Blog  
Szymon Jakubiak  
Maciej Dubiel  
Izabela Durma  
Piotr Lewandowski  
Jakub Konewka  
Wiktor Jurdeczka  
Paweł Marucha  
Konrad Rawiński

Tomasz Zyrek  
Marcin Lewicki  
Przemysław Michalak  
Tomasz Mazur  
Piotr Michniewski  
Maciej Segiet  
Marcin Raubo  
Robert Czato  
Arkadiusz Neubauer  
Marek Pańczyk  
Kamil Kłosek  
Błażej Bacía  
Ma Bł  
Wojciech Jakóbczyk  
Luken RetroFan  
Grzegorz Stanek  
Łukasz Czernal  
Paweł Lampe  
Tomasz Machnik  
Krzysztof Orzedowski  
Witold Szczerba  
Bartek Czartoryski  
Marcin Sączawa  
Pjotsze  
Tomasz Kuc  
Daniel Skalski  
Rozpad Eternitu  
Michał Pisarewicz  
Dominik Witczak  
Patrik Chwiałkowski  
Michał Karkuciński  
Piotr Rybałtowski  
Iwona Karmowska  
Bartłomiej Feruś  
Michał Mirecki  
Mateusz Czerwiński  
Mike M  
Maciek Pigoń  
Mateusz Grabski  
Michał Dziwniel  
Sebastian Frączkiewicz

Ewa Maria Szczepanowska  
Przemysław Endzel  
Wojciech Żótkiewicz  
Cezar Pokorski  
Jacek Grobelny  
Daniel Kołakowski  
Radek Sobiecki  
Tomasz Michaluk  
Kamil Pietrzyk  
Maciej Paliborek  
Michał Nowakowski  
Michał Kołodziejski  
Rafał Razmus  
Mantis Kozłowski  
Don  
Michał Szczęsny  
Rafał Pieczynia  
Michał Klimek  
Grzegorz Surma  
Michał Miler  
Tomasz 'Ciacho'  
Pagan Baby  
Aleksy Uchanski  
Maciej Szewczyk  
Maciek Łangowski  
s3quel  
Jarosław Rybacki  
Dariusz Bieniek  
Tom Zet  
Paweł Sobotka  
Szymon Górąj  
Radosław Kołodziej  
Marcin Wichrowski  
Karol Wawrzeszuk  
Igor Orwat  
Marek Ołdak  
Krzysiek Augustyn  
Łukasz Markiewicz  
Marcin Nowak  
Szymon Mencwał  
Michał Marcysiak

Karolina Cz.  
Marcin Stępnicki  
Yu Andriichuk  
Sławomir Essmalinowy  
Rafał Dzięgielewski  
Ewa Łapińska  
Paweł Syczewski  
Radosław Nałęcz  
Krz Grz  
Grzegorz Zajączkowski  
Rafał Michno  
Maciej Czop  
Marcin Sztanderski  
Sebastian Duchnicki  
Paweł Pawlak  
R. Syre  
Tomasz Motyka  
Zbigniew Wojtynek  
Michał Dybiec  
TraP\_zyx  
Piotr Nazaruk  
krysztal  
Piotr Pawłowski  
Artur Więckowski  
Tomasz Dybizbański  
Marcin Dowejko  
Wojciech Kompała  
Michał Staroszczyk  
Adam Klimaszewski  
Szymon Bryła  
Piotr Gaszewski  
Arkadiusz Bis  
Patrik Molski  
Michał Śledziński  
Jan Prociak

Dziękujemy!

# NIE MA OKAZJI ANI KRASNOLUDKÓW

**T**ak zwykły mawiać główny specjalista w najlepszym w Warszawie antykwariacie numizmatycznym, jasno dając sygnał, że w jego progach nie należy liczyć na „negocjowanie cen”. W branży gier znamy to правило nader dobrze.

O tym, że, jak mawiał ksiądz Natanek, coś się mocno dzieje, zorientowałem się, gdy zobaczyłem cenę Returnala. Wersja standardowa za 339 złotych, zaś cyfrowa edycja specjalna – 389 złotych. Soulsy ani Spider-Man: Miles Morales nie były wiele tańsze. W sklepiku Ubi, w którym kupiłem sobie ostatnio na prezenach kilka fajnych figurek, wersje cyfrowe także są horrendalnie drogie. Taki na przykład Assassin's Creed Valhalla w Ultimate Edition kosztuje w pełnej cenie 479 złotych.

Kij w mrowisko wsadził John Garvin, były pracownik SCE Bend Studio, reżyser Days Gone, który w rozmowie z ojcem chrzestnym God of War, Davidem Jaffe, powiedział dosłownie „Jeśli kochasz grę, kupuj ją za pieprzoną pełną cenę”. Kilka następnych dni spędził na twitterowym tłumaczeniu swoich słów, ewoluując w kierunku tezy „No przecież jeśli nie będzie odpowiednich wpływów, to nie powstaną sequele”. Po pierwsze, może to i dobrze, jeśli sequele i remastery będą rodzić się w mniejszym natężeniu niż obecnie. Secundo, Garvin nigdy nie był Cyceronem i na słuszną uwagę Jaffe, że skąd gracze mają na starcie wiedzieć, że kochają daną grę, skoro dowiedzą się tego dopiero w momencie, gdy w nią zagrają, nie miał dobrej riposty.

**P.**

Po prostu rzucił otwartym tekstem to, co dobrzy stratedzy wyrażają półgębkiem, owijając w tonę lukrowanych słów: chcemy, żeby gracze wydawali więcej pieniędzy niż dotąd. Rekordowe 155 miliardów dolarów wyłożone przez ludzi na elektroniczną rozrywkę w 2020 roku to jak widać ciągle za mało. Oczywiście Garvin miał w głowie to, że zbyt mały kawałek tortu dostają sami twórcy gier, ale dla zwykłego zjadacza chleba nie ma to przecież wielkiego znaczenia. A czy za same gry rzeczywiście płacimy za mało?

Cofamy się do początku lat osiemdziesiątych. Atari VCS kosztuje wraz z osprzętem około 150 dolarów, pierwsze osmiobitowe Atarynki chodzą po 500, a Apple II nadal kosztuje w tańszej wersji absurdalnie ponad 1000 dolarów, bo Steve Jobs od zawsze miał hopla na punkcie zawyżonych cen. W tym samym czasie kartridż z nową grą kosztował 30 dolarów, podobnie gry komputerowe od SSI czy Sierra On-Line, podczas gdy pierwsze Wizardry osiągnęło na premierze niewyobrażalny pułap 50 dolarów! Pamiętam też z autopsji, że nowe gry na Xboksa 360 kupowałem za około 200 złotych, podczas gdy konsolę nabyłem za niecałe dwa tysiące. Czyli przez lata stosunek ceny sprzętu do samych gier utrzymywał się na poziomie 5–10. Na pytanie, czy współczesne gry są za drogie, odpowiadam, że w porównaniu z innymi produktami popkultury, choćby książkami i komiksami, są koszmarnie drogie. Natomiast w ramach elektronicznej rozrywki już tak bym ich nie określił, bo zawsze kosztowały proporcjonalnie podobne kwoty, ale nigdy też nie stosowałem złotej zasady Garvina „płać z góry, jeśli zamierzasz w przyszłości pokochać”. Przecież te abonamenty czy promocje, na które utyskuje twórca Days Gone, wymyśla nie kto inny jak jego była macierzysta firma, czyli Sony. To nie jakieś obce siły, lecz wydawca stosuje działania z jednej strony tłumiące jednostkową sprzedaż, ale kreujące zyski w innych obszarach. Skoro sam stwarza takie mechanizmy promocyjne, tym głupiej w tym kontekście brzmią słowa Garvina. Poza tym wraz z rewolucją Epic Games Store ci, którzy nie mają i nigdy nie mieli w zwyczaju płacić za gry, i tak dostają comiesięczną wyprawkę za darmo.

Tymczasem w numerze sprawdzamy, czy Returnal jest wart owych 300 złotych, recenzujemy też doskonałe It Takes Two, w które sam gram z synem po raz pierwszy wspólnie od czasu, gdy skończyliśmy Super Mario Odyssey, a poza tym dostarczamy setkę innych rzeczy. Jubileuszowy Pixel #70 ukaże się już 3 czerwca. Do zobaczenia! ■



**MICZ**

SERIAL CLEANERS POKAŻE LOSY SPRZĄTACZY MIEJSC ZBRODNI DZIAŁAJĄCYCH W NOWYM JORKU W OSTATNIEJ DEKADZIE XX WIEKU. TO JEDNA Z GŁÓWNYCH RÓŻNIC W STOSUNKU DO PIERWSZEJ CZĘŚCI, KTÓREJ AKCJA TOCZYŁA SIĘ W RÓŻNYCH MIEJSCACH W KALIFORNII. WIELE FILMÓW GANGSTERSKICH Z LAT 90., KTÓRYMI INSPIRUJEMY SIĘ PRZY PRODUKCJI GRY, POKAŻYWAŁO HISTORIE TOCZĄCE SIĘ W TYM PRAWDOPODOBNIENIE NAJBARDZIEJ ZNANYM AMERYKAŃSKIM MIEŚCIE.

TO WŁAŚNIE W NOWYM JORKU URODZIŁ SIĘ, DZIAŁAŁ I ZMARŁ JEAN-MICHEL BASQUIAT. CO PRAWDA BYŁ AKTYWNY W LATACH 80., ALE JEGO PRACE WYPRZEDAŁY SVOJE CZASY I STANOWIŁY INSPIRACJĘ DLA ARTYSTÓW DZIAŁAJĄCYCH W LATACH 90., KTÓRE POKAŻEMY W SERIAL CLEANERS. UNIKALNY, CHARAKTERYSTYCZNY STYL ARTYSTY ŁĄCZĄCY STREET ART Z NEOEKSPRESJONIZMEM ZAINSPIROWAŁ NASZYCH GRAFIKÓW. CO WIDĄC W SAMEJ GRZE, ALE RÓWNIEŻ NA TEJ STRONIE.

MALARSKOŚĆ BASQUIATA NIE JEST JEDYNĄ WYTICZNĄ DLA ZESPOŁU GRAFICZNEGO, JEDNAK TO WŁAŚNIE JEGO PRACE POMOGŁY NAM NADAĆ KIERUNEK ARTYSTYCZNY DLA CAŁEJ GRY I – MAMY NADZIEJĘ, ŻE SKUTECZNIE – UCHWYCIĆ KLIMAT LAT 90.



SERIAL CLEANERS



**PIXEL**  
KULTURALNA STRONA WIEKÓW

**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, Michał Marek, Łukasz Michalik, Dariusz J. Michalski, Piotr Pierikowski, Piotr Pocztarek, Paweł Schreiber, Piotr Stypka, Michał Śledziński, Aleksy Uchański, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdanczewicz, Piotr Żymelka

**Oficer dyżurny**

Wolf

**Opieka graficzna**

Łukasz Szczepanowski

**Korekta i redakcja**

Marek Kowalik

**Prenumerata**

Marlena Kwiatkowska  
hello@pixel-magazine.com

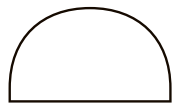
**Wydawca**



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

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

Sto czterdzieści stron w jednym numerze Pixela? Dlaczego nie? Sprawdź opcje na [patronite.pl/pixel](http://patronite.pl/pixel)



8-30

**LOADING**

- 10. Autofire • 14. Indykarium
- 18. Vive VR Corner • 20. RetroExpress
- 22. Pixel Kids • 24. Fenomen Valheim
- 28. Wywiad z MS Games
- 30. Wrażenia z gry w Land of War

31-50

**PLAY THE GAME**

- 32. Outriders • 34. It Takes Two • 36. Oddworld: Soulstorm
- 37. Returnal • 38. Genesis Noir • 40. Shadow Man Remastered
- 41. Lost Words: Beyond the Page • 42. World of Demons
- 43. Doom 3 VR • 44. Fantasian • 45. I Saw Black Clouds
- 46. SaGa Frontier Remastered • 47. Curse of the Dead Gods
- 48. NieR Replicant ver.1.22474487139 • 50. Starbase Startopia

51-76

**HALL OF FAME**

- 52. Najlepsza Gra na Świecie: Tetris
- 58. HuntDown – klasyk „z miejsca”
- 66. Arcanum: Przyprawienie o Maszynach i Magyi
- 72. War Inc.

77-100

**SECRET LEVEL**

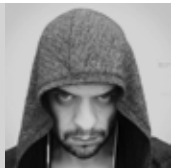
- 78. Wywiad z Januszem Gajewiczem
- 82. Biologiczne sprzężenie zwrotne
- 88. Big Box: BioShock 2
- 90. Kosmiczne testy • 92. Sidequest
- 100. Felieton Śledzia

101-122

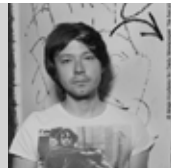
**CREDITS**

- 102. Annapurna Interactive
- 107. Felieton Łukasza Orbitowskiego
- 108. 21 klatek: The Secret of Monkey Island 2
- 114. Wywiad z Egosoftem • 118. Felieton Gawrona
- 120. Felieton Alexa • 122. Felieton Borka

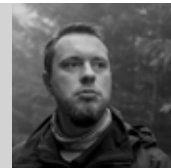
**MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI**



**BARTEK CZARTORYSKI**



**ANDRZEJ BAZYL CZUK**



Jeśli nie zagrasz w grę przed premierą, możesz liczyć na to, że pierwszego dnia portale wszystkie zaspoilerują. Opowiadanie fabuły filmów i gier było może potrzebne, kiedy nie można było ich zobaczyć, ale skąd ten pęd do puszcia niespodzianek w dzisiejszych czasach?

Kiedy prawie trzydzieści lat temu (!) wyszedłem z kina, byłem przekonany, że nigdy nie zobaczę już nic lepszego niż „Mortal Kombat”. Cóż, czas pewnie rzeczy zweryfikował, ale ciężę się jak tamto dziecko, bo gdy piszę te słowa, wychodzi reboot. Tylko szkoda, że nie u nas...

Obstawałem, że „Falcon i Zimowy Żołnierz” będzie marvelowym łubu-dubu, pełniącym funkcję trailera przed kolejnym kinowym odcinkiem sagi o herosach. Tymczasem pozytywnie się zaskoczyłem. Serial serwuje odcienie szarości zamiast czerni i bieli oraz porusza kilka bolesnych tematów. Warto dać mu szansę.

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

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

## LOADING

DZIĘKI WSPÓŁPRACY Z NARODOWYM ARCHIWUM CYFROWYM I PRYWATNYMI KOLEKCJONERAMI UDAŁO NAM SIĘ ODWZOROWAĆ WARSZAWĘ Z OKRESU PRZED BOMBARDOWANIAMII.



10



14



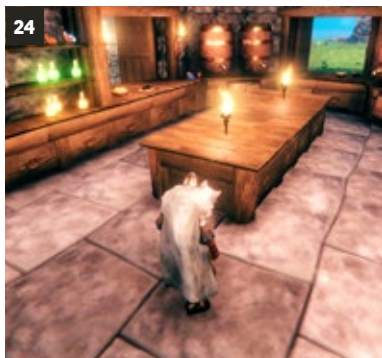
18



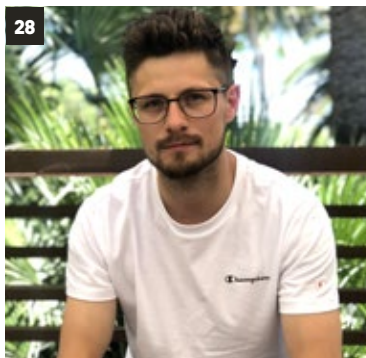
20



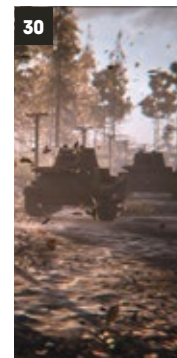
22



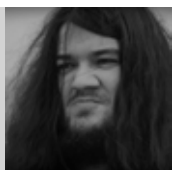
24



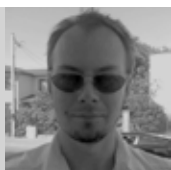
28



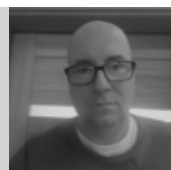
30



**MICHAŁ  
ZDANCEWICZ**



**PAWEŁ  
GAWLIKOWSKI**



**PIOTR  
MAŃKOWSKI**

Powiem wam tak – czasem w dobie zalewających nas z każdej strony nowości warto wrócić do starych klasyków. Stara miłość nie rdzewieje – szczególnie gdy chodzi o takich mistrzów jak Edgar Allan Poe. Krótko i konkretnie – wydane ostatnio „Opowiadania prawie wszystkie” to lektura obowiązkowa.

Superbohater tu, superbohater tam. I kiedy wydaje się, że nie da się już powiedzieć niczego odkrywczego – na scenę wchodzi, cały na białą, „Niezwyciężony” (Invincible) – animowana historia o synu superherosa, odkrywającym swoje moce i sekrety ojca. Brzmi trochę sztampowo, ale jest absolutnie warte obejrzenia. Na razie – najlepszy serial tego roku.

Hasło „serial z Netflix’a” nawet po obejrzeniu takich rzeczy jak „Breaking Bad” czy „Dark” wydawało mi się wątpliwą pochwałą aż do momentu, gdy zobaczyłem „Kierunek: Noc” inspirowany powieścią Jacka Dukaja. Pisaliśmy o nim kilka Sidequestów temu, ale Paula i Paweł zapomnieli dodać, że to przesycona tajemnicą totalna podróż do jądra ciemności.



PIXEL  
WYWIAD

# BO DO GR

T R Z E B A D W O J G A

Z *Josefem Faresem*, szefem Hazelight Studios, rozmawia Bartek Czartoryski.



✚ Josef Fares, obiecujący reżyser filmowy, porzucił kino na rzecz gier po realizacji swojego debiutu, *Brothers: A Tale of Two Sons*. Jego brat, Fares Fares, jest aktorem.

✚ Fares swojego czasu zasłynął ostrą krytyką EA i praktykowanych przez giganta mikrotransakcji.

**Q** *It Takes Two* to zupełnie inne doświadczenie niż *A Way Out*. Skąd ten przeskok z całkiem realistycznej gry do odysei ludka z gliny i drewnianej lalki?

Moglibyśmy pewnie zrobić sequel do *A Way Out*, ale jako że wszyscy w Hazelight jesteśmy fanami platformówek, szczególnie tych spod znaku Nintendo, bardzo chcieliśmy zająć się czymś takim. Oczywiście nie oznacza to automatycznie, że nasze kolejne projekty również pójdą w tym kierunku, bynajmniej, będą zupełnie różne, choć też przeznaczone do grania zespołowego.

**Q** Przygodówka bez choćby jednego power-upa do zebrania?

Nasze gry nie mają i nigdy nie będą miały żadnych światełek do łapania, uważam, że to psuje interakcję ze światem i rozprasza graczy. Ich uwaga powinna być skupiona na czymś innym. I choćby mi mówiono, że tak będzie rozsądniej, że tak się dzisiaj robi, to tylko machnę na to ręką.

**Q** Od paru lat renesans popularności przeżywają gry oparte na rywalizacji, a tymczasem twoja firma proponuje zgodne granie we dwoje. Nie wydaje ci się to ryzykowne?

Kwestie komercyjne nigdy nie grały dla nas najważniejszej roli, choć akurat tak się składa, że nasze tytuły sprzedają się całkiem nieźle. Co więcej, jestem

zaskoczony, że inni wydawcy nie interesują się podobnymi grami, skrojonymi od samego początku jako kooperacyjne przygody dla dwóch osób. Nigdy nie myślałem o ewentualnym ryzyku, zawsze idę na całość, inwestując całą swoją energię w dany projekt. Od samego początku pracy nad naszymi grami towarzyszy mi poczucie, że robimy coś naprawdę fajnego. Pewnie mogliśmy to i owo zaprojektować tak, żeby sprzedawało się lepiej, ale wtedy zatraciłaby się wizja tego, co próbujemy osiągnąć. Zupełnie szczerze liczę na to, że inne firmy też wejdą w gry kooperacyjne.





✚ O ironio, wydawcą gry zostało... Electronic Arts. It Takes Two wyszło w ramach patronackiego programu firmy, EA Originals.



**P** It Takes Two w każdym rozdziale proponuje nowe mechaniki, ale, jak sądzę, niełatwo było bezszwowo połączyć je z gęstą fabułą.

To było jedno z największych wyzwań, bo zależało nam na tym, żeby kolejne poziomy odzwierciedlały to, co dzieje się z bohaterami i dokąd zmierza fabuła. Dlatego nieustannie próbowaliśmy różnych rozwiązań i sprawdzaliśmy, co w danej sytuacji zadziała, a co nie. Nie jest to łatwe, bo na przykład podczas scenek przerywnikowych gracze mogą nie być tak skupieni jak podczas rozgrywki i umyka im, czemu coś z czegoś wynika. Stąd skupiliśmy się na tym, aby to gra sama tłumaczyła nam, o co chodzi, a nie owe scenki. To trudne zadanie wymagało od nas mnóstwa testów,



żeby określić, jakie tempo narracji będzie najlepsze, kiedy dokonać zmiany mechaniki i jak sprawić, żeby gracze się nie znudzili tym, co się dzieje. I gdy mówię, że płacę tysiąc dolarów osobie, która szczerze przyzna, że gra ją znużyła, to nie są to słowa bez pokrycia. Jestem pewny swego, bo to po prostu niemożliwe. Nawet jak coś ci się nie spodoba w danym rozdziale, to wiesz, że zaraz czeka następny, a w nim coś nowego.

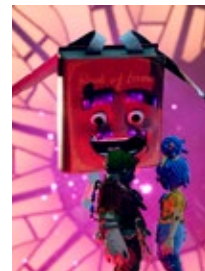
**P** Zanim zacząłeś robić gry, zajmowałeś się kinem. Korzystasz z tamtych doświadczeń?

Prędko się nauczyłem, że gry i filmy są od siebie bardzo odległe. Miałem to szczęście, że zawsze byłem zapalonym graczem i kiedy zacząłem pisać własne produkcje, wiedziałem, z czym to się je. Jednak na pewno praca przy filmach pomogła mi nadać grom odpowiednie tempo. Nie lubię na przykład, gdy scena ciągnie się zbyt długo. Zależy mi też na tym, żebyś mógł doświadczyć tego, co widzisz na ekranie, czyli jak zobaczysz dinozaura, to będziesz mógł nim zagrać, a nie, że najlepsze kawałki ograniczają się do przerywnika i tam dzieje się akcja.

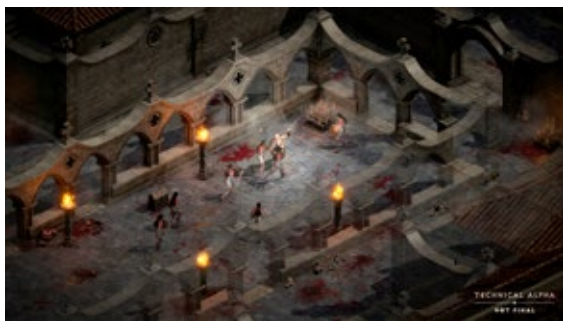
**P** Grając w It Takes Two, trudno odpędzić od siebie skojarzenia z filmami Pixara. Czy był to świadomie obrany przez ciebie kierunek?

O tak. Cieszę się z podobnych porównań, bo to ogromny komplement. Zdaję sobie jednak sprawę, że nasza gra jest trochę ostrzejsza, są w niej momenty, które pewnie niejednego gracza zszokują, lecz faktycznie inspirowaliśmy się Pixarem. Poza tym uważam, że dzisiejsze dzieciaki są twardsze, niż myślimy, i potrafią dużo znieść. ■■■■

✚ Sam Fares określił It Takes Two mianem animowanej komedii romantycznej.



✚ Fares użyczył swojej gry aktorskiej postaci Doktora Hakima, specja od miłości.



## Diablo 2: Resurrected

**WYDAJE SIĘ, ŻE PO PIAROWSKIEJ PORAŹCE, JAKĄ BYŁO OGŁOSZENIE MOBILNEGO DIABLO IMMORTAL W TRAKCIE BLIZZCON 2018, LUDZIE Z BLIZZARDA W KOŃCU ZAUWAŻYLI, CZEGO OCZEKUJĄ FANI SERII O PANU TERRORU. ROK PO TEJ WIZERUNKOWEJ WPADCE ZAPOWIEDZIŁI CZWARTĄ ODŚLONĘ CYKLU, A NA TEGOROCZNYM KONWENCIE UJAWNILI GRĘ DIABLO 2: RESURRECTED.**

Wskrzeszona dwójka jest remasterem mogącym – od strony graficznej – mierzyć się ze współczesnymi tytułami spod znaku action RPG. Gra wygląda obłądnie, to niesamowite, jak wiele pracy włożono w odświeżenie animacji czarów i ruchów postaci czy też projekty lokacji. Autorzy zadbali o to, aby wszystko było bardziej szczegółowe, czego doskonałym przykładem są chociażby takie miejscówki jak jaskinia w okolicy Obozowiska Łotrzyc lub gniazdo robali z Aktu II. Jeśli jednak zechcemy cofnąć się dwie dekady wstecz,

to momentalnie możemy wyłączyć wszystkie wizualne wodotryski, przełączając się na grafikę, jaką znamy z oryginalnego Diablo 2. Mało tego, muzyka autorstwa Matta Uelmena nie straciła przez te lata nic ze swojego charakteru i wciąż brzmi niesamowicie. Poza ulepszoną warstwą audiowizualną Resurrected wprowadzi kilka usprawnień do samej rozgrywki. W zremasterowanej dwójce, zupełnie jak w trzeciej części, złoto będzie można zbierać automatycznie, co na pewno zaoszczędzi sporo klikania. Nie trzeba też będzie tworzyć tak zwanych mułów, ponieważ powiększona skrytka w końcu będzie zawierać zakładkę wspólną dla wszystkich herosów. Warto również nadmienić, że w odświeżonego klasyka – poza blaszakiem – zagramy



na wszystkich dostępnych na rynku konsolach, a swoje postępy zachowamy bez względu na to, na jakiej platformie postanowimy uruchomić wskrzeszone Diablo. W trakcie testów alfa w kwietniu można było zagrać na padzie i trzeba przyznać, że sterowanie za pomocą tego urządzenia wydaje się prostsze niż w przypadku duetu myszka + klawiatura. Program pomaga użytkownikom kontrolerów w celowaniu oraz zapewnia dostęp aż do sześciu umiejętności na pasku szybkiego wybierania. A to spore ułatwienie w stosunku do przeklikiwania się przez skróty klawiaturowe. Ciekawe, jak twórcy będą starali się to zbalansować oraz jak to się przełoży na tryb PvP. Wiadomo, że w skład Diablo 2: Resurrected wejdzie podstawka oraz dodatek Lord of Destruction, a na razie możemy jedynie gdybać, czy autorzy pokuszą się o dodanie nowej, premierowej zawartości. Odświeżone Diablo 2 na pewno podbije serca fanów, ale musi o nich zaważyć, ponieważ konkurencja na polu action RPG jest naprawdę spora. (PST)

## TEKKEN 7 DLC

**STAŁO SIĘ TO, NA CO CAŁA POLSKA CZEKAŁA OD LAT – WRESZCIE MAMY SWOJĄ POSTAĆ W TEKKENIE! NO DOBRA, CHYBA NIKT SIĘ TEGO NIE SPODZIEWAŁ, JEDNAK TRZEBA PRZYZNAĆ, ŻE TO BARDZO PRZYJEMNA NIESPODZIANKA. NASZĄ REPREZENTANTKĄ W STWORZONYM PRZEZ NAMCO UNIWERSUM ZOSTAŁA PANI PREMIER LIDIA SOBIESKA. NIE POTWIERDZIŁY SIĘ WIĘC DONIESIENIA O CIRI. NIEMNIEJ PLATYNOWA CZUPRYNA I BLIZNA NA POLICZKU WOJOWNICZKI ZAPEWNE MAJĄ NAWIĄZYWAĆ WŁAŚNIE DO LWIĄTKA Z CINTRY.** O naszej wirtualnej premier wiemy tyle, że pochodzi z rodziny o politycznych tradycjach, jako osiemnastolatka została mistrzynią świata w karate, a teraz ma zamiar własnoręcznie wybić z głowy klanowi Mishimów szkodzenie Polsce. Szkoda, że nie zyskamy więcej informacji w trakcie rozgrywki, gdyż Tekken 7



po macoszemu traktuje dodatkowe postaci. Nie mają więc fabularnych epizodzików, niekanonicznych zakończeń ani nawet opisów na stronie gry. Dobra wiadomość jest za to taka, że polska postać spotkała się z ciepłym przyjęciem. Osoby, które miały styczność z karate, chwalą ją między innymi za zachowania charakterystyczne dla tej sztuki walki. Wprawdzie pojawiły się też teksty o szarganiu dobrego imienia Polski oraz agresywnym feminizmie, ale miłośniczynie zbladły je milczeniem. Zwłaszcza że po kilkudziesięciu pojedynkach mogę o naszej swojskiej wojowniczkę mówić w samych superlatywach. Miło też usłyszeć polszczyznę. Wprawdzie krótkie odzywki rzucane przez postać mogą wydać się nieco sztuczne, ale nie brzmią źle. Po prostu każda postać w Tekkenie mówi we własnym

języku, przez co trudno uwierzyć, że faktycznie rozmawiają. Uważam też, że Lidia świetnie wpasowała się w tekkenowe towarzystwo, gdyż jest postacią skrajnie nierealistyczną. Oto dostajemy polskiego polityka, który budzi wyłącznie pozytywne emocje. Oprócz tego, że wygląda bardzo sympatycznie i dobrze walczy, to jeszcze po zwycięstwie dziękuje rywalowi lub przeprosza go i wzywa karetkę. Mój głos na pewno ma. Jeśli także chcecie dać jej szansę, to możecie kupić ją jako część Season Pass 4 lub osobno. (AB)

# Shin Megami Tensei III: Nocturne HD Remaster



2003

## **HISTORIA FRANCZYZY (SHIN) MEGAMI TENSEI SIĘGA KOŃCA LAT OSIEMDZIESIĄTYCH, ALE NAJWIĘKSZĄ SŁAWĘ – PRZYNAJMIENI NA ZACHODZIE – ZDOBYŁ JEJ SPIN-OFF, PERSONA.**

Wkrótce premierę będzie miała piąta gra z głównego cyklu – z tej okazji wychodzi remaster części trzeciej. W Japonii i Ameryce wyszła w 2003 roku na PlayStation 2 jako Shin Megami Tensei III Nocturne, w Europie ukazała się pod tytułem Lucifer's Call.

Historia zaczyna się podobnie jak te znane z Persony – bohater to współczesny (no, biorąc pod uwagę datę wydania oryginału, to już nie taki współczesny) nastolatek mieszkający w Tokio, który zostaje wplątany w okultystyczne sprawy. W mieście dzieją się rzeczy niezwykłe, w parku Yoyogi (znanym fanom Tokyo Jungle) doszło do masakry, a gdy nasz bohater wraz z kolegą i koleżanką idą odwiedzić w szpitalu swoją nauczycielkę, okazuje się, że budynek jest opustoszały i zaraz nastąpi koniec świata. Tajemnicza postać obdarza bohatera demonicznymi mocami – od tej pory jako półdemon przemierzamy korytarze wymarłego szpitala, rozmawiając z duszami i walcząc z innymi demonami... Co czeka na zewnątrz?

Bardzo lubię gry z czasów PlayStation 2, ich specyficzny klimat i rozwiązania artystyczne, które skrywały niedostatki technologii. Remaster nie

ingeruje zbyt mocno w oryginał – poprawiono tekstury, format zmienił się z 4:3 na 16:9. Grafika jest jednocześnie prosta i wypucowana (poza niektórymi teksturami w rodzaju plakatów), co daje ciekawy efekt stylizacji retro; bardzo fajnie wyglądają zwłaszcza postacie. Wszystko to tworzy nieco nierealny klimat, trochę jak w Akiba's Beat, które na tle innych budżetowych JRPG wyróżniało się stylizacją skrywającą taniość. To turowe RPG, w którym fani Persony znajdą znajome elementy i znajome demony.

Kluczem do sukcesu w bitwie jest znajdowanie słabych stron przeciwnika i stosowanie odpowiedniego ataku, a także werbowanie członków drużyny przez negocjacje ze spotkanymi demonami. Wersja HD została przystosowana do dzisiejszych czasów, gdy za wielogodzinne sesje JRPG biorą się nie tylko otaku z nadmiarem czasu – można wybrać tryb „litości”, który znacznie uprości grę. Bardzo wygodnym dodatkiem jest suspend save – możliwość zapisu gry nie tylko w wyznaczonych punktach, ale po prostu kiedy musimy oderwać się od konsoli. Remake umożliwia zagranie w dodatek Maniax, w którym występuje niejaki Dante z serii Devil May Cry. Zgodnie ze współczesnym wydawniczym standardem można wybrać między japońskim i angielskim dubbingiem. (MRW)

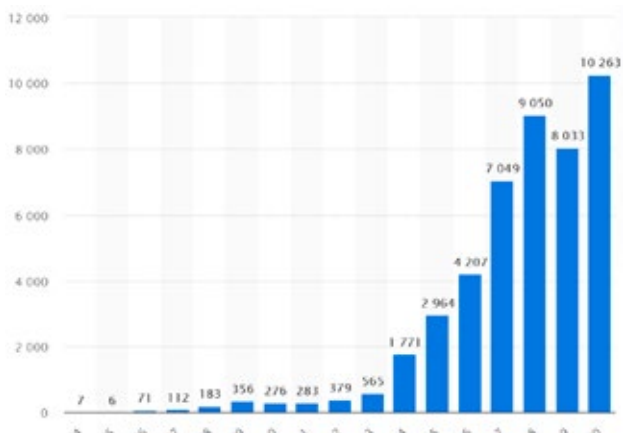


# INDYKARIUM

Borek



## GDYBOLOGIA INDYKOSTATYSTYCZNA



**Rok temu przymierzałem się do napisania o początku pękania indyjskiej bańki.** Mniej więcej od 2012 roku liczba wydawanych na Steamie gier indyjskich gwałtownie rosła, przebijając w 2018 roku poziom dziewięciu tysięcy premier. To dobrze dla graczy (dużo tytułów, duży wybór), ale źle dla indyków (dużo trudniej się przebić i odnieść choćby mały sukcesik nawet z dobrym tytułem).

W 2019 roku zdawało się, że fala przechodzi – liczba premier spadła o ponad tysiąc. Tyle że nie. Po tej chwilowej zadyszce w 2020 roku gier znowu przybyło, rok do roku ponad dwa tysiące. Jestem prawie pewien, że to efekt pandemii, choć trudno ocenić, jakie mechanizmy zadziały. Może na przykład w czasie lockdownów skończono wiele projektów, na które w poprzednich latach ich autorom nie starczało czasu? To by było o tyle ciekawe, że duże studia zostały na wiosnę na jakiś czas praktycznie sparaliżowane, musiały wypracować nowe sposoby i schematy pracy zdalnej, co zwykle oznaczało kilkutygodniowe opóźnienia w stosunku do planów. Najmniejsze studia i wolni strzelcy pracowali zdalnie od zawsze, a konieczność siedzenia w domu mogła im dać dodatkowy zastrzyk czasu, przyspieszyć prace czy wręcz dać szansę odwieśnienia projektów, które wcześniej nie dawały się skończyć. W dodatku średnia ocena gier minimalnie, bo minimalnie, ale wzrosła, co może sugerować, że nowe produkcje były staranniej dopracowane.

Może też być tak, że gracze z rozpaczy obniżyli wymagania i byli gotowi wydać więcej: w tym samym czasie średnia cena gier wzrosła. To się zresztą dobrze komponuje z danymi o wielkości niemieckiego rynku growego (akurat na te trafiłem, przypuszczam, że w innych krajach było podobnie), na którym sprzedaż rok do roku wzrosła w 2020 roku o 32 procent, o niemal trzy miliardy euro. To są oczywiście wydatki nie tylko na gry indyjskie, bo liczone są wszystkie tytuły i sprzęt, ale kwota robi wrażenie, jest o co walczyć. I oczywiście związek z pandemią jest tu też oczywisty, zapewne ludzie zamknięci w domach znacznie częściej dla zachowania zdrowia psychicznego uciekali do wirtualnych światów. Jeśli uda się szczepionkami opanować sytuację (co może nastąpić za kilka miesięcy) i wrócić do w miarę normalnego życia, te wzrosty mogą się okazać chwilowe i skończyć lekkim dołkiem, apetyt ludzi na spotkania towarzyskie i podróże może bujnąć tym wahadłem w drugą stronę.

### Z 30 NA 15 PROCENT

**Śledzę ten temat, bo dla indyków ciekawy. Pamięacie proces, który rok temu Epic wytoczył Google'owi i Apple'owi?** Jeden z istotnych punktów dotyczył 30 procent prowizji, jaką obie firmy pobierały w swoich sklepach. Epic twierdzi, że to zdzierstwo i nadużywanie pozycji monopolistycznej. Apple już w styczniu uruchomiło program dla małych deweloperów, zmniejszając dla nich prowizję do 15 procent, teraz identyczny ruch zapowiedziało Google. Obie pozwane firmy przez długie lata tłumaczyły, że to wszystko nieprawda i wcale nie gołą swoich klientów, a teraz nagle zrezygnowały z dużych pieniędzy ot, tak sobie? Pusty śmiech. Trudno tego nie łączyć z różnymi innymi ruchami przedprocesowymi (pierwsza rozprawa wyznaczona jest na początek maja). Według stanu na dzisiaj już tylko Steam twardo trzyma się swoich 30 procent. Szkoda, bo akurat z ich pośrednictwa korzystam.

### W ARIZONIE BEZ ZMIAN

**To tak à propos poprzedniego – w Arizonie planowane było uchwalenie stanowego prawa umożliwiającego producentom oprogramowania unikanie 30 procent prowizji w sklepach Google'a i Apple'a.** Wszystko szło ładnie i pięknie do dnia głosowania, kiedy nagle ustawa zniknęła z porządku obrad (co w praktyce oznacza, że w tym roku nie przejdzie). Lobbyści, lobbyści, lobbyści. Niby Arizona to tylko jeden stan, a podobne przepisy są procedowane w kolejnych, ale nie jestem wielkim optymistą. To jest wojna o gigantyczne pieniądze, tocząca się na wielu poziomach.

### THE GAME DEVELOPMENT WORLD CHAMPIONSHIP

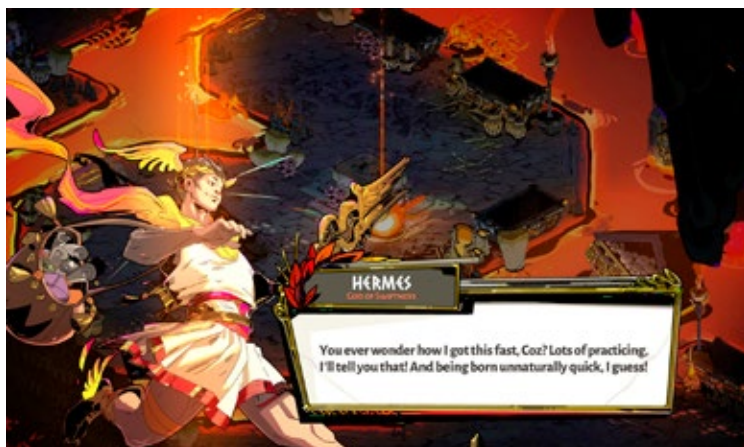


**W sumie jeśli można organizować mistrzostwa świata w paleniu cygar (kto dłużej) i zawody w picu wody (były ofiary śmiertelne), dlaczego nie zrobić mistrzostw świata w pisaniu gier?** Nie pytajcie mnie o szczegółowe zasady, bo się nie wgrzałem, jest jury, ale jest i głosowanie fanów, rzecz odbywa się etapami, praktycznie każda gra się łapie w którejś z możliwych kategorii (główne ograniczenie dotyczy daty premiery, z grubsza startować mogą tylko tytuły z bieżącego roku). Wśród zwycięzców z 2020 roku znaleźli się nasi dobrzy znajomi: Helheim Hassle i The Riftbreaker, trzeci tytuł, There Is No Game: Wrong Dimension, nie zmieścił się w Indykarium, choć niewiele brakowało. Ze względu na kłopoty wydawnicze z początków roku nie udało mi się o GDWC napisać w styczniu, ale zgłaszając się można praktycznie przez cały rok, więc na razie nic straconego.

## BAFTA DLA CARRIONA

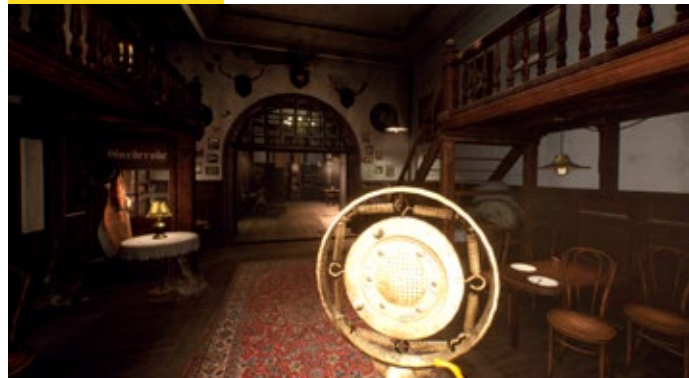


Niby BAFTA to lokalna brytyjska nagroda, niby przez większość swojej historii kojarzona głównie z filmem i telewizją, ale od ponad dwudziestu lat co roku miłośnicy gier na całym świecie z wypiekami czekają na rozstrzygnięcia, bo chociaż kategorię **British Academy Games Awards** wydzielono dopiero w 2004 roku, pierwsze gry zostały wyróżnione w 1998 roku. Polskie produkcje wielokrotnie zdobywały nominacje, ale (zwłaszcza polskie tytuły Triple-A) nie miały specjalnego szczęścia do samych nagród. Sytuację ratują indyki – kilka lat temu w kategorii Game Innovation zwyciężyło *The Vanishing of Ethan Carter* (indyk: *The Astronauts*) za pionierskie zastosowanie fotogrametrii na tak dużą skalę, a w tym roku nagrodę za najlepszy debiut zgarnął *Carrion* (indyk: *Phobia Game Studio*). Obie gry są naszym czytelnikom dobrze znane i obie okazały się sukcesem nie tylko artystycznym, ale i komercyjnym: Ethan od siedmiu lat pomaga Adrianowi i kolegom utrzymać studio i spokojnie pracować nad *Witchfire*, *Carrion* w zeszłym roku rozbił bank. Życzę chłopakom, żeby kiedy już skończy się cykl obudowywania gry kolejnymi patchami i DLC, *Phobia* mogła spokojnie wziąć się za kolejny tytuł.

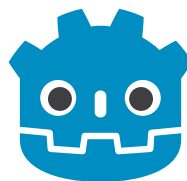


Dość zaskakująco największym wygranym został *Hades* – zaskakująco nie dlatego, że to słaba gra, jednoznaczny Triple-I, ale znakomitych pretendentów do wyróżnienia nie brakowało i zdeklasowanie konkurencji w czterech kategoriach (a jeśli wliczać nagrodę za dubbing dla Logana Cunninghama – w pięciu) to jednak rozstrzygnięcie dość sensacyjne.

## PARADISE LOST



Bardzo się staram bez powodu nie pisać o polskich grach tak ot. Jak już, to próbuję je dobrać grupami i według konkretnego klucza, ale tym razem zrobię wyjątek. 24 marca miało premierę *Paradise Lost* (indyk: *PolyAmorous*, PC, XOne, PS4). Dlaczego o tym piszę? Czysta prywatnie: za kreację alternatywnej historii, w której dzieje się akcja gry, częściowo odpowiadał Haszak i można go znaleźć na liście płac. Czego jak czego, debiutu Haszaka jako kreatywnej siły indyjskiej zignorować nie mogę. Recenzję znajdziecie w zeszłym numerze.

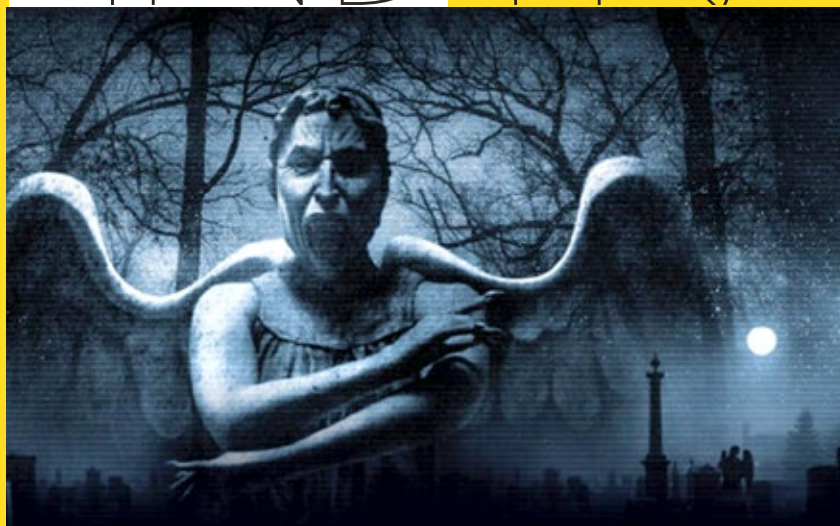


**GODOT**  
Game engine

## KEFIR FUNDUJE GODOTA

Musiałem o tym napisać dla samego brzmienia tytułu. Godot Engine (wspominałem już kilka razy, taki silnik open source) dostał 120 tysięcy dolarów na dalszy rozwój od studia Kefir (Rosja, gry na urządzenia mobilne). To nie pierwszy duży grant (w zeszłym roku dostali mniej więcej dwa razy większy Epic MegaGrant), więc silnik się rozwija – ale ciągle nie doczekał się komercyjnej gry, która pokazałaby jego wartość. Może dowiemy się o czymś nowym latem, na GodotCon. Impreza będzie online, organizatorzy nie są pandemicznymi optymistami. Pamiętajcie: 3 lipca.

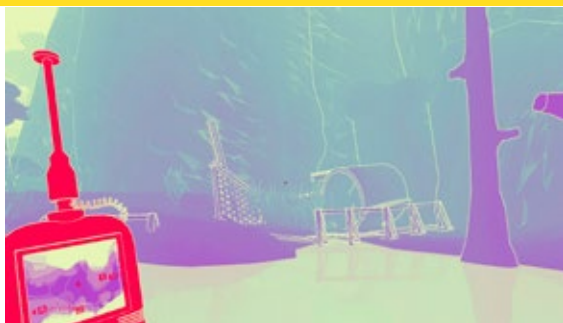
# INDYKARTIUM



## DOCTOR WHO: THE LONELY ASSASSINS

**Indyk:** Kaigan Games OÜ to studio całkiem dobrze znane wśród miłośników prób rozwiązywania zagadek związanych ze zgubionymi/znalezionymi telefonami. Takie tytuły jak Sara is missing czy SIMULACRA to klasyki gatunku. Tym razem Kaigan Games zdecydowała się zmierzyć z klasyką serialu i połączyć doświadczenia z gier „telefonicznych” ze światem „Doktora Who”. Wyszło całkiem przyzwoicie, gra trzyma ten sam poziom co poprzednie tytuły, ale i niestety ma dokładnie te same wady co one – nie zostawia praktycznie żadnego pola do manewru, telefonu i możliwości grzebania w nim jest tylko tyle, ile przewidzieli twórcy gry, a całość jest dość trywialna i nie stanowi poważnego wyzwania nawet dla niedzielnych graczy. Miłośnicy serialu znajdą kilka dodatkowych smaczków, ludzie nieznający serialu dowiedzą się wszystkiego, czego potrzebują, z samej gry, ale żaden osad raczej nie zostanie. PC, Android, iOS.

## NUTS



**Śledziliście kiedyś wiewiórki? Jeśli nie, to jest okazja, bo podstawowa mechanika gry to rozstawianie w terenie kamer i lokalizowanie na podstawie nagrań miejsc, w których te gryzonie gromadzą zapasy.** Na to nakłada się historia związana z działaniami firmy budowlanej i walką o ochronę przyrody. I jest to wszystko razem całkiem fajne, ale trochę szkoda, że Nuts nie do końca może się zdecydować, czym chce być, bo niby jest zaangażowana ekologicznie, ale robi to jakoś bez przekonania. Wprawdzie znajomy, co grał w PDZWT, zarzucił mi, że jestem ostatnią osobą uprawnioną do krytykowania zakończeń, ale nie będę się tym przejmować: zakończenie Nuts mnie zupełnie nie przekonało. Co nie przeszkadza temu, że jest to kawałek bardzo solidnej gry, podobnie jak z Maquette bardzo starannie zrealizowanej, nie Triple-I, ale Double-I na pewno. Indyk: Joon, Pol, Muuutsch, Char & Torfi, PC, Mac.

## WANTED RACCOON

**To znowu prywata. Tym razem gra zwróciła moją uwagę, bo szop pracz, a jak szop pracz, to Patrol, a Patrol to kolejny kolega z łamów.** Przy czym jedyne odstępstwo od moich własnych, niepisanych reguł, jakie ta prywata spowodowała, to to, że wspominał grę, choć jest na razie w Early Access, czego generalnie nie lubię i unikam. Ale chwilę pograłem i o ile to jest EA ze wszystkimi możliwymi związanymi z tym problemami (bugi i krótko), o tyle w grę włożono już dużo pracy i ma potencjał, może na razie nie warto kupować, ale trzymać kciuki jak najbardziej. Sympatyczna skradanka, ale na realizm nie ma co liczyć – szop jeździ na desce, używając gaśnicy jako dopalacza. Grymy antropomorfizowanymi zwierzętami z ludźmi w roli tych złych. Szop ma misję, a żeby ją zrealizować, zachowuje się jak chuligan, luźno pozycjonowałbym tę grę gdzieś pomiędzy Bee Simulator i Untitled Goose Game. Indyk: MAD Sprouts, PC, Linux.



## CLOUD CLIMBER

**Przechodzimy do rzeczy mniejszych.**

Trudno mówić o poważnej grze, bo raptem na kilkanaście minut. Forma najbliższa symulatorowi spaceru, fajnie stylizowana grafika, opowiedziana historyjka i jakaś prościutka, ale dająca pole do interpretacji metafora. Bardzo przyjemna, w dodatku darmowa etiuda. Indyk: Two Star Games, PC.



## MITOZA



**Bezpretensjonalna i na luzie, interakcyjne opary absurdu, gra (nie, właściwie to nie jest gra, to jest zabawka), w której nie chodzi kompletnie o nic.** Coś się pojawia na ekranie, trzeba kliknąć, żeby dokonać wyboru, co dalej, ale co się wybrało, okazuje się dopiero po kliknięciu – a jest to zawsze jakaś surrealistyczna animacja oparta na absurdalnych skojarzeniach. Po kilku krokach wraca się do punktu początkowego. Całość jest kompletnie bez sensu i prawdopodobnie dlatego świetnie się bawiłem. Każdy może za darmo ściągnąć i obejrzeć, rzecz nic nie waży i nie ma żadnych wymagań. Systematycznie potraktowana wystarczy na pół godziny – ale to bez sensu, lepiej ją chyba próbować po kawałku. Zdecydowanie poprawiła mi humor. Indyk: Gal Mamalya, PC, Mac.



## SIZEABLE, OUT OF SIGHT, HIDDEN LANDS

Trzy różne, ale na tyle podobne gry, że postanowiłem o nich napisać razem. W każdej mamy na ekranie podobny widok, podobnie renderowany świat 3D low poly i tylko zadania są inne.



**Sizeable (indyk: Sander Ambroos, Business Goose Studios, PC)** – właściwie trudno wyjaśnić, co jest do zrobienia, wyklikujemy rozwiązanie, szukając ruchomych elementów i zmieniając ich rozmiary, jedyna konsekwentna mechanika to ta zmiana rozmiaru obiektów, bo efekty klikania są dość losowe.

**Out of Sight (indyk: NinjaDuck Games, PC)** – szukamy ukrytych obiektów, na swój sposób podobne do Hidden Folks, ale dużo poważniejsza stylizacja grafiki i dźwięku, bez realizmu, ale i bez puszczania oka.

**Hidden Lands (indyk: Avix Games, PC)** – znajdź kilka różnic między dwoma widocznymi równocześnie na ekranie światami (trochę szkoda, że różnice są tak powtarzalne, widziałem już lepsze realizacje dokładnie tego samego zadania, ale że gra za darmo, stosunek jakość/cena nie do przebicia). Jak na darmową grę zaskakująco rozbudowana.

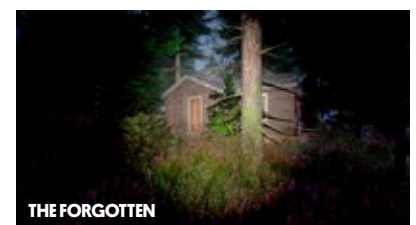
Wszystkie trzy gry prościutkie, bardziej dla zabicia czasu niż jakieś poważne wyzwanie.

## HALL OF SHAME

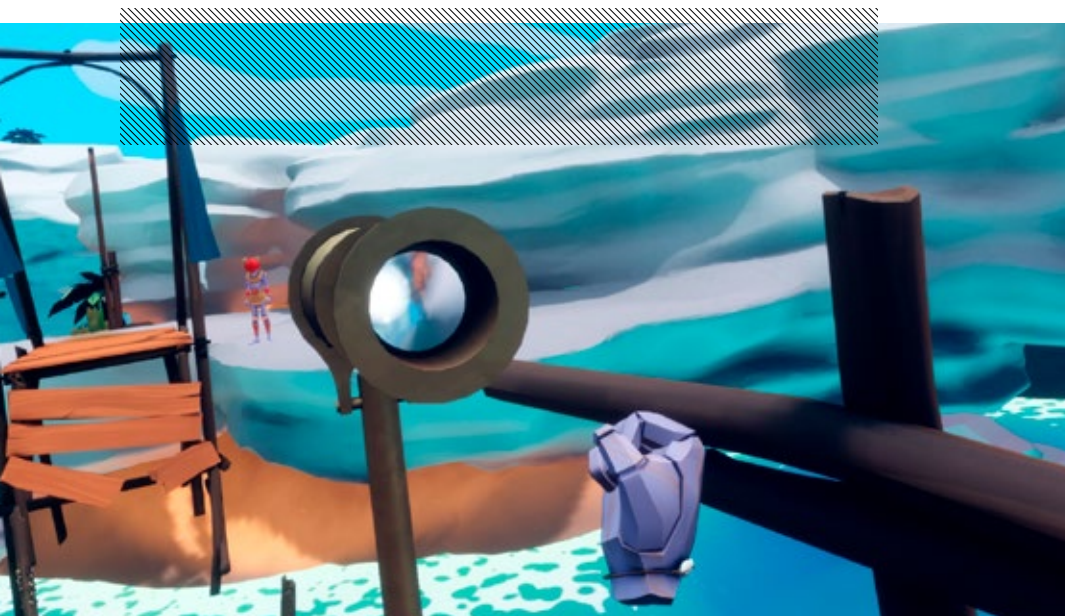


**Napisać i wydać grę, która uzyska status bardzo złej, wcale nie jest łatwo.** Przejrzałem na Steamie kilkaset mających oceny tytułów z pierwszego kwartału, więc nie jest to jakaś poważna średnia całoroczna, ale coś widać. Większość gier nie ma żadnych ocen, część ma lepsze niż gorsze (na niebiesko, mniej więcej 85 procent z ocenionych), część mieszane (na pomarańczowo, około 12 procent), ale najradsze są gry z ocenami negatywnymi, na czerwono (jakieś 3 procent). Ciekawie by to było głębiej przeanalizować, bardzo możliwe, że ten sam czerwony status miałyby wiele gier, dla których Steam nie pokazuje żadnej oceny (mają mniej niż dziesięć recenzji od klientów, którzy je kupili). O dostęp do danych trudno, więc nie będę się w to bawił, ale że w tym miesiącu trafiłem w ciągu kilku dni na trzy czerwone tytuły, postanowiłem się im przyjrzeć. Żaden z nich nie był kontrowersyjny, co mogłoby wpłynąć na oceny – ot, kolejne wariacje na jeden z kilku znanych tematów. Co je łączyło, to słaba implementacja oraz banalne błędy projektowe i programistyczne. Z pojawieniem się dojrzałych silników zbudowanie świata z poprawnie generowanym obrazem i poprawną fizyką stało się trywialne, więc w większości

gier te dwie rzeczy działają dobrze. Nieco gorzej bywa z optymalizacją, ale że początkujący rzadko tworzą wyrafinowane światy z obliczeniowo kosztownymi efektami graficznymi, dzisiejszy przeciętny komputer daje sobie z nimi radę. Problem zaczyna się tam, gdzie trzeba samemu zaimplementować logikę świata i przewidzieć zależności między jego elementami. To powoduje problemy z rozgrywką, sztucznie łatanę, w miarę jak zostają wykryte, co prowadzi do jeszcze większych kłopotów. Drugim źródłem problemów bywa brak świadomości tego, że komputery nie są identyczne i że maszyna, na której pracujemy, może być pod jakimiś względami nietypowa. To z kolei powoduje kłopoty z obsługą gry i jej konfigurowaniem. Biorąc pod uwagę ilość dostępnych w sieci materiałów, poradników i wiedzy, zdawać by się mogło, że takie błędy nie mają się prawa pojawiać – a jednak ciągle stanowią chleb powszedni. Z komentarzy wynika, że właśnie tego typu problemy zabiły Human or Virus (36 procent pozytywnych opinii), Freelancer Life Simulator (30 procent) i The Forgotten (33 procent). Wszystkie trzy gry wyszły w marcu, na filmach wszystkie trzy wyglądają na słabe, ale od biedy grywalne, z poprawnie wyglądającym światem. W praktyce świat wygląda dobrze, bo był gotowcem, ale już cała reszta leży.



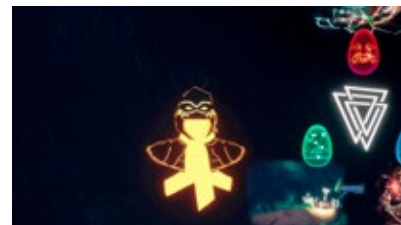
**PO ROKU Z OKŁADEM NIEUSTANNIE ZMIENIAJĄCYCH SIĘ OGRANICZEŃ, KWADRANTY I LOCKDOWNÓW MOŻLIWOŚĆ UCIECZKI W WIRTUALNE ŚWIATY STAJE SIĘ CORAZ BARDZIEJ KUSZĄCA. CENNA JEST JUŻ SAMA SPOSOBNOŚĆ DO CAŁKOWITEGO ODCIĘCIA SIĘ OD KRZĄTANINY ZWIĄZANEJ Z CODZIENNĄ ZDALNĄ PRACĄ I NAUKĄ POZOSTAŁYCH DOMOWNIKÓW, CORAZ BARDZIEJ HIOBOWYCH WIADOMOŚCI Z TELEWIZORA O KOLEJNYCH MUTACJACH CZY SYGNAŁÓW PRZEJEŹDŻAJĄCYCH ZA OKNEM KARETEK. CZY W TEJ SYTUACJI GOGLE VR MOŻNA TRAKTOWAĆ JAKO SWOISTĄ PSYCHICZNĄ SZCZEPIONKĘ NA MĘCZĄCĄ PANDEMICZNĄ RZECZYWISTOŚĆ?**



## **MASKMAKER**

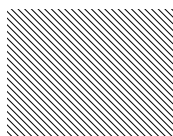
Historia rozpoczyna się w opustoszałym warsztacie pewnego rzemieślnika, mistrza w nieco już zapomnianej sztuce wytwarzania magicznych masek. Kiedy tylko odkryjemy wejście do tajnego pomieszczenia, zaczniemy odkrywać moc masek. Zakładając je na twarz, przenosimy się do jednej z fantastycznych krain, a zdejmując, natychmiast wracamy do warsztatu. Maskmaker jest lekką i przyjemną grą przygodową z zagadkami logicznymi, bez przemocy, za to z przednią, baśniową narracją. Jest tu też trochę manualnej pracy, wykonywanej za pomocą narzędzi, a związanej z przygotowaniem masek, malowaniem ich oraz wykańczaniem ozdobami. W żadnej innej grze VR jak dotąd nie używałem młotka z dłutem na surowym kłocu drewna. Poruszanie się jest tu możliwe w sposób ciągły z trochę irytującym winietowaniem oraz za pomocą krótkiego teleportu, który wypada zdecydowanie lepiej.





## INCARNA R-AI-D

Gra na VR, która rozgrywa się w świecie VR. Ta zagnieżdżona wirtualna rzeczywistość zarządzana jest przez Sztuczną Inteligencję, która się popsuła i sieje błędami jak marchewkami w listopadzie. Nie wiadomo, czy awaria powstała samoistnie, czy w wyniku działań strony trzeciej. Wcielamy się zatem w rolę agenta wysłanego w celu zbadania przyczyn tych niedomagań. W tej grze interesująca jest jej dziwność, konieczność odkrywania zasad rządzących danym światem. Do obsługi wystarczają tylko ruchy samych kontrolerów oraz przyciski spustów. Taką prostotę osiągnięto poprzez skasowanie możliwości swobodnego przemieszczania się na rzecz teleportowania się tylko między wyznaczonymi punktami. Z początku trzeba się z tym oswoić, natomiast jest to idealny patent na granie w pozycji stojącej w pomieszczeniu z małą ilością wolnego miejsca. Do tego sprytnie połączono dwie funkcje – w lewej dłoni trzymamy skrzydło służące do teleportowania się, natomiast gdy postawimy je pionowo, przyłożymy drugą rękę i zaczniemy naciągać brzeg jak cięciwę, to przemieni się w łuk.



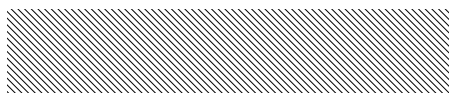
## SEAGATE GAME DRIVE

Temat, o którym często zapominam, dopóki nie jest za późno, to zapewnienie odpowiedniej ilości placu na wjazd nowych gier. Te zdają się ciągle puchnąć, nabierać pandemicznych kilobaj-tów, podczas gdy dostępne miejsce kurczy się jak przekłuty balonik. Rozwiązaniem może być zakup zewnętrznego dysku. Jeśli zależy nam nie tylko na dodatkowej pojemności, ale też na odpowiednim wyglądzie tego sprzętu, można rozważyć produkty brandowane. Prezentowany Seagate Game Drive o pojemności 2 TB nawiązuje do uniwersum Halo i widnieje na nim podobizna Master Chiefa. Jako bonus w pudełku są też naklejki, którymi możemy ozdobić komputer, konsolę albo lodówkę. Dysk jest reklamowany jako zaprojektowany specjalnie do wykorzystania z konsolami Xbox, natomiast można go bez problemu podłączyć i używać ze zwykłymi pecetami. Jest to tradycyjny magnetyczny twardeł o prędkości obrotowej 5400 rpm i szybkim interfejsie USB 3.2 gen 1. Całość z kabelkiem podłączeniowym waży piórkowo 155 gramów.



## COSMODREAD

Tutaj atmosfera jest zdecydowanie mroczniejsza i cięższa. Jesteśmy uwięzieni na opuszczonej stacji kosmicznej, gdzie nie wszędzie działa zasilanie, a ciemności rozcina tylko filigranowy stożek światła naszej latarki. Na domiar złego w tych korytarzach załęgły się potwory, które są mocno wyposzczone. Czy wspominałem, że szybko kończy się tlen w skafandrze i trzeba go uzupełniać ze znalezionych pojemników? Ten klasyczny survivalowy horror w wersji na tradycyjny ekran wydawałby się zbyt uproszczony, natomiast w VR sprawdza się doskonale. Mamy tu jeden z wygodniejszych systemów inwentarza, jaki widziałem w grach tego typu. Po wciśnięciu przycisku na kontrolerze pojawia się półkole niczym brzuch kangura, na którym równiutko w dwóch rzędach rozmieszczony jest nasz dobytek. Strzelanie do potworów jest trochę dżętwe i statyczne, natomiast na plus jest to, że układ pomieszczeń i rozmieszczenie wszystkich fantów jest generowane losowo, więc każda gra jest trochę inna.

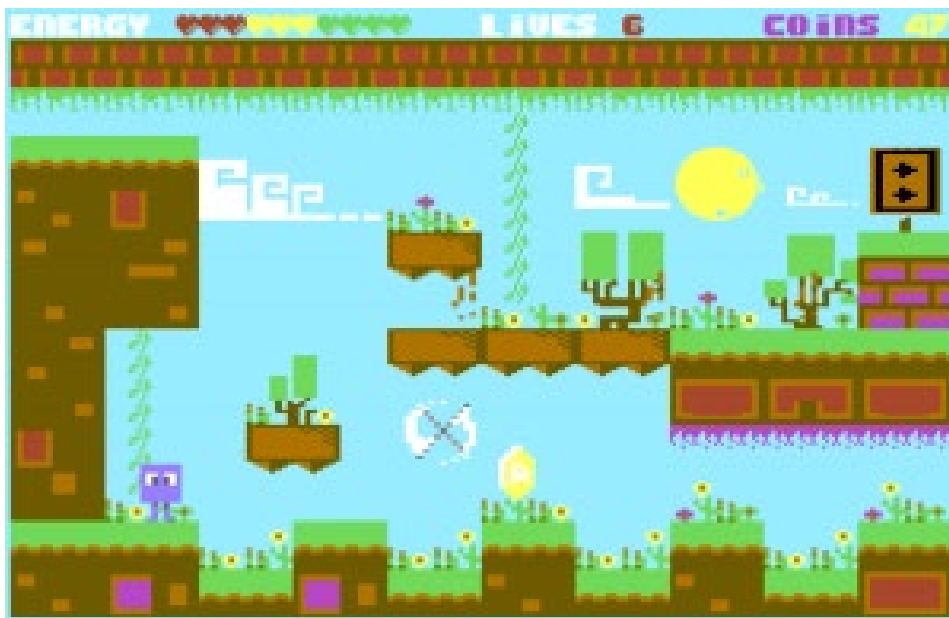




# RETRO EXPRESS

Gdy rok temu ruszaliśmy z rubryką przedstawiającą nowe gry na stare platformy, obawiałem się, czy wystarczy nam materiału do jej wypełnienia. Czy co miesiąc powstaje tyle wartościowych produkcji, które powinniśmy zaprezentować czytelnikom magazynu? Okazało się jednak, że tytułów do opisania jest tyle, że wciąż musimy skracać ten zwyczajowy akapit wstępny!

Bartłomiej Kluska



## Tiny Quest

**DIGITAL MONASTERY****COMMODORE 64**

BOHATER MUSI PRZEJŚĆ CAŁĄ PLANSZĘ I DOTRZEĆ DO WYJŚCIA, SKACZĄC PO PLATFORMACH, UNIKAJĄC PRZESKADZAJEK I ZBIERAJĄC PODRODZE AKTYWUJĄCĄ WYJŚCIE MONETĘ. ROBIŁÍMY TO JUŻ TYŚIĄCE RAZY, ALE NIGDY W TAKIM TEMPIE.

Nie ma bowiem w Tiny Quest czasu na analizowanie ruchu przeciwników czy zastanawianie się, w jakiej kolejności pokonać prowadzące do drzwi platformy... Na przejście każdego poziomu-ekranu gracz otrzymał zaledwie kilka sekund i jeśli nie zmieści się

❖ Niech nie zwiedzie was cukierkowa grafika, ten świat jest dla Pana Kostki zabójczo groźny!

w tym limicie, straci życie. Jeśli trafi w przeszkadzajkę - też. Pięć zgonów i pojawia się plansza z napisem „game over”. Bywa frustrujące, warto jednak podjąć wyzwanie, bo poziomy są interesująco zaprojektowane, ładnie narysowane i aż szkoda, że jest ich tylko sześćdziesiąt. Poza tym może podobać się romantyczna legenda: główny bohater - Pan Kostka - nie ratuje w tej grze świata, lecz pędzi przed siebie, ryzykując zdrowie i życie, by spotkać się z wybranką serca. Uwaga, spoiler: ukochana Pana Kostki też jest... no cóż... kostką.



❖ W Albercie duże wrażenie robi już grafika na planszy tytułowej. Równie ładna, choć oglądana w mniej przyjemnych okolicznościach, jest także plansza z napisem „game over”.



## Albert

**KSKI / ATARI ONLINE****ATARI XL/XE**

GRA ZAPIERA DECH W PIERSIACH ATAROWCÓW JUŻ PRZY PIERWSZYM URUCHOMIENIU: TO TEN MIKROKOMPUTER TAK POTRAFI!?

Potrafi. Bajecznie kolorowa grafika z dużymi, ładnie animowanymi postaciami nie jest często widziana na osmiobitowej atarynce, a tu występuje w połączeniu z płynnym przesuwem ekranu, co wygląda prawie jak na Amidzie i robi piorunujące wrażenie. Cieszą też detale takie jak trzy tryby sterowania (gracz wybiera ten, który najbardziej mu odpowiada) czy możliwość zapauzowania rozgrywki i podejrzenia tego, co dzieje się w niewidocznych na ekranie miejscach, do których chciałby doskoczyć bohater. To ważne, bo zabawa polega właśnie na skakaniu po platformach, zbieraniu diamentów i unikaniu owadów, z którymi kontakt kończy się zgonem protagonisty. Tu przydałoby się większe urozmaicenie (zmiany w wyglądzie poziomów, manipulowanie otoczeniem, walka z owadami, przeciwnicy poruszający się w innych płaszczyznach), bo jednak w obecnej formie Albert to bardziej popis imponujących umiejętności autora niż gra, do której będzie się często wracać.



## Monster Catcher

MONTE BOYD

COMMODORE 64

GDY MONSTRA Z PIEKŁA RODEM NAPADŁY NA KRÓLICZĄ KRAINĘ, POMÓC MOŻE TYLKO CZARNOKSIĘŻNIK - ZAWODOWY ŁOWCA POTWORÓW. ŻADNA MASZKARA NIE JEST PRZECIEŻ ODPORNA NA CELNY STRZAŁ Z CZARODZIEJSKIEJ RÓDZKI.

W grze przemierzamy więc kolejne plansze i chwytamy potwory. Te zaś nie tylko różnią się wyglądem (są wśród nich nietoperze, ośmiornice, szkielety, a nawet... muchomory), ale i obierają rozmaite strategie walki z łowcą. Widać tu inspirację arkadowymi hitami takimi jak Rod Land czy Bubble Bobble, ale Monster Catcher opowiada własną historię. Warto pochwalić też bajkową grafikę w czterech tematycznych odsłonach i losowo generowane poziomy, co dodatkowo wpływa na chęć wracania do Króliczej Krainy. Proszę tylko uważać, by w gorączce polowania na potwory nie uszkodzić samych królików!



## Battle Kingdom

ICON64 / PSYTRONIK

COMMODORE 64



MISJA STARA NIEMAL JAK GRY WIDEO: URATOWAĆ KSIĘŻNICZKĘ. CZY ZADANIU TEMU PODOŁA SIR BOB, OWIANY MGŁĄ, TAJEMNICZY RYCERZ, KTÓRY ZAWITAŁ DO NASZEJ ZAATAKOWANEJ PRZEZ SMOKI KRAINY?

Wcielającemu się w bohatera graczowi przyjdzie zwiedzać kolejne - pokazane w ładnym widoku z góry - budynki królestwa i za pomocą łuku rozprawić się z różnymi maskarami z bestiariusza fantasy. Gdy w trakcie niezliczonych potyczek odnajdzie wszystkie części potężnego miecza, będzie mógł stoczyć pojedynek ze smokiem

i uwolnić porwaną przez gada księżniczkę. Niestety wtedy okazało się, że jej koleżankę po fachu zniewoliło jeszcze paskudniejsze smoczysko, a biedny Sir Bob - chcąc nie chcąc - rozpocznie eksterminację kolejnych przeciwników, ukrywających fragmenty mocniejszego oręża do rozprawy z potworem-prześladowcą księżniczek... Rozgrywka dość szybko robi się powtarzalna, ale jest w tym dla nas, umęczonych codziennym znojem, jakaś pociecha: więc i robota bohaterskiego rycerza to ciężka, niekiedy monotonna harówka.

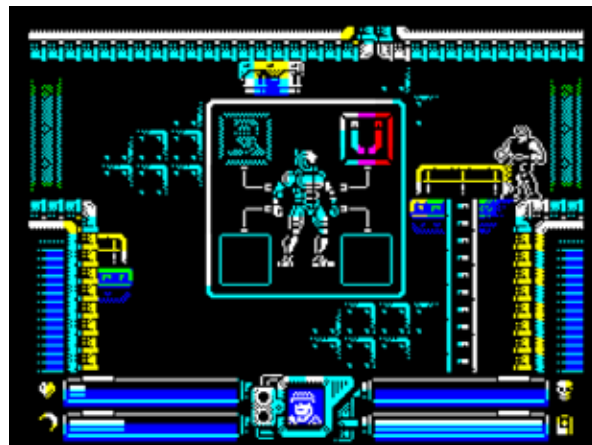
## Delta's Shadow

SANCHEZ CREW

ZX SPECTRUM

UŻYTKOWNICY ZX SPECTRUM, KTÓRZY NA POCZĄTKU LAT DZIEWIĘDZIESIĄTYCH ZAZDROŚCIĄ PATRZYLI NA POSIADACZY KONSOLI NES GRAJĄCYCH W HITY TAKIE JAK POWER BLADE, TRZY DEKADY PÓŹNIEJ JUŻ NIE MUSZĄ ZAZDROŚCIĆ. NA POCZCIWYM „GUMIAKU” WŁAŚNIE POJAWIŁA SIĘ ŚWIETNA KONWERSJA GRY TAITO!

Podobnie jak w znakomitym pierwowzorze jest tu zatem mnóstwo strzelania, skakania po platformach, pojedynków z morderczymi bossami i tym podobnych atrakcji. Grafika oczywiście ustępuje oryginałowi, ale zachowano charakterystyczne, duże



i ładnie animowane postaci bohaterów. Są też nowe elementy jak etapy, w których protagonista jedzie na motocyklu (na Nintendo tego nie było!). Warto docenić także rozbudowaną, utrzymaną w klimatach science fiction fabułę, która dostarcza znakomitej motywacji, by chwycić za joystick i ruszyć do boju! Gra ukazała się również w wersji dla komputera ZX Spectrum Next.

♥ Nic tak nie motywuje do chwycenia za joystick jak perspektywa uratowania kolejnej księżniczki...

# PIXEL KIDS

SĄ NA ŚWIECIE SPRAWY, KTÓRE NA PIERWSZY RZUT OKA SPRAWIAJĄ WRAŻENIE NUDNYCH. ALE KIEDY STAJĄ SIĘ TEMATEM GRY KOMPUTEROWEJ, NAGLE SIĘ OKAZUJE, ŻE MAJĄ W SOBIE COŚ, CO NIE POZWALA SIĘ ODERWAĆ OD EKRANU. TAK JEST W PRZYPADKU TYTUŁÓW, KTÓRE OMAWIAMY W TYM MIESIĄCU W PIXEL KIDS – JEDEN SKUPIA SIĘ NA BUDOWANIU SIELSKICH PROWINCJONALNYCH KRAJOBRAZÓW, A DRUGI TO KURS SZYBKIEGO PISANIA NA KLAWIATURZE. OBA DOBRE – ZWŁASZCZA DORFROMANTIK, KTÓRY BARDZO SKUTECZNIE PRZESZKADZAŁ MI W SKOŃCZENIU NINIEJSZEGO TEKSTU W WYMAGANYM TERMINIE.

## Dorfromantik

Toukana Interactive, 2021, PC

WIEK: 5+

**Niemcy zawsze byli dobrzy w robieniu gier o budowaniu miast, miasteczek i wiosek. Na ekranie komputera mamy Settlersów czy Anno, a na stołach choćby „Carcassonne”.**

Dorfromantik berlińskiego studia Toukana wyrasta właśnie na takim podłożu – to gra o dokładaniu kolejnych sześciokątnych kafelków, z których najpierw wyrasta małe miasteczko, potem dwa miasteczka, rzeka i las, a potem ani się obejrzymy, a mamy już rozciągający się po horyzont krajobraz, natomiast zegar pokazuje, że ta godzina, w trakcie której mieliśmy zrobić coś diabelnie pilnego, już dawno minęła. Rozrastający się na naszych oczach światek jest prześliczny – jest w tej relaksującej grze coś z własnoręcznego budowania makiety, w której miło policzyć drzewka albo nacieszyć się wiatrakami stojącym wśród pól.

Naszymi poczynaniami kierują kolejne wyzwania – a to trzeba zbudować las na kilkaset drzew, a to odpowiednio długie tory, a to rzekę, a to miasto zawierające dokładnie dziewiętnaście domów... Wydaje się to proste tylko z początku, ale szybko się okazuje, że trzeba sporo kombinować. W kategorii miłych sposobów zabijania czasu Dorfromantik jest grą właściwie doskonałą. Co najlepsze (i uzasadniająca jej obecność w Pixel Kids), dzieci bawią się przy niej tak samo dobrze jak dorośli. W końcu miłość do budowania miast z klocków czy tras kolejek elektrycznych nie pyta o metrykę. (PS)



## Nanotale – Typing Chronicles

Fishing Cactus, 2019 – Early Access, 2021 – wersja 1.0, PC

WIEK: 9+

**Las jest piękny, ale dzieje się w nim coś paskudnego.** Kronikarka Rosalind nie jest na to przygotowana – dopiero uczy się porządnie rzucać zaklęcia. A w tym akurat lesie, który, w przeciwieństwie do wielu innych lasów, znajduje się w grze z serii Typing Chronicles, zaklęcia rzuca się, wstukując szybko różne słowa na klawiaturze. Spotykamy kwiatek, o którym wiemy, że lubi wybuchnąć? Wyjmujemy księgę zaklęć i szybko wpisujemy słowo związane z ogniem, które właśnie się nad nim wyświetliło. Wybucha. I pięknie. Jako się rzekło, w lesie dzieją się rzeczy paskudne – obok tradycyjnej magii pojawiają się inne, mniej sympatyczne. Z nor w ziemi wychodzą potwory. Giną owce pasane przez sympatycznych drzewołudzi. Fabuła bywa nieco sztampowa, ale świat, skoncentrowany

na grzybach i roślinach, ma niewątpliwy urok, a rozgrywka szybko okazuje się naprawdę głęboka. Do stukania w klawiaturę dołącza całe mnóstwo ciekawych mechanik. Dynamiczne walki, w których szybkie wciskanie klawiszy jest tak samo ważne jak przemieszczanie się z miejsca na miejsce. Twórcze kombinowanie – bo gdyby tak zamiast pokonywać wszystkich wrogów po kolei, zwać wszystkich tak, żeby się zgromadzili wokół tego jednego, który włada mocą ognia, a potem go wysadzić? Albo podpalić nim zarośla, przez które przekrada się właśnie gromadka potworów? Albo zalać to wszystko wodą? Albo... Nanotale nie odkrywa może Ameryki, ale rzeczywiście wyciska z nauki szybkiego pisania na klawiaturze tyle, ile się da. Dla młodego człowieka, który musi na niej pisać coraz więcej i coraz częściej – jak znalazł. (PS)





## It Takes Two

Hazelight Studios, 2021, PC, PS4, PS5, XOne, XSX

WIEK: 5+

Ten miesiąc należy do „Potrzeba dwójki”. Grę recenzuje Bazyl, Bartek Czartoryski przeprowadza w Autofire wywiad z jej głównym twórcą, a ja muszę dorzucić swoje trzy grosze w Pixel Kidsach. To jest bowiem najlepszy znany mi tytuł nie tylko dla dzieci ostatnich miesięcy, a może i lat. Rzecz, dzięki której z juniorem można pogadać nie tylko o Forza Horizon 4, Among Us czy Minecrafcie, lecz również o grze logiczno-zręcznościowej – doskonalszych Lemmingsach, do tego przeznaczonych do kooperacji. Ma ta gra w sobie coś z Unravel, tylko że tam nostalgiczny klimat szybko przekształcił



się w minorowy, więc zamiast wesołego spędzania czasu zrobiło mi się smutno i nie dokończyłem wędrowki, ale tutaj zostało to o wiele lepiej rozegrane.

Na potrzeby It Takes Two wygrzebałem starego pada od Xbox One. Zepsuło mu się wejście do ładowania, więc musi działać na baterie, komunikując się z komputerem za pomocą adaptera. Drugi, biały pad od Xboxa Series X (widać tutaj delikatny, ale jednak projektowy postępek ekipy z Redmond), podłączony jest kablem i jedziemy z synkiem, rozwiązując zagadki, kto do której rury musi wskoczyć, gdzie wbić gwoźdź, jak wdrapać się na półki albo jak podzielić się rolami w starciu z bossem. Samo przebywanie w tym świecie dostarcza tyle radości i jednocześnie pozwala na zabawę w otoczeniu pozbawionym przemocy, że dziełu Hazelight nie można dać mocniejszej rekomendacji. W połowie sezonu jest to jak dla mnie także czołowy kandydat na grę roku. (PM)

## Pokemon Quest

Game Freak, 2018, iOS, Android, Switch; wiek: 4+

WIEK: 5+

Darmowa (free-to-play, dostępna na iOS, Androdzie i Switchu) gra z Pikachu i ferajną w roli głównej, przygotowana najwyraźniej z myślą o dzieciakach wychowanych na Minecrafcie – pokemony (i cały świat) przedstawione są jako voxele. Zabawa składa się z dwóch etapów – urządzania obozu i ekspedycji, czyli wypadów drużyny

złożonej z trzech kieszonkowych zwierzaków, w czasie których muszą pokonać kilka fali przeciwników (i czasem bossa). To typowe mobilne RPG, tyle że bardzo ładnie się prezentujące. Jeśli naszemu pokemonowi skończy się energia, odpoczywa w Pokeballu, jeśli wszystkie naraz trafią do kulek, konieczne jest powtórzenie misji. Oprócz dekorowania bazy fantami (można kupować je za punkty zdobyte w czasie ekspedycji i za walutę w specjalnym sklepie) można w niej komponować i rozwijać swoją drużynę (przydzielając różne modyfikatory w formie specjalnych kamieni mocy), a także zwabiać nowe pokemony, gotując dla nich jedzenie. Gra jest ładna, prosta i intuicyjna – ze swojej natury (free-to-play) ma wbudowane mechanizmy ograniczające zbyt długie granie (energia potrzebna na ekspedycję odnawia się co jakiś czas, chyba że za nią zapłacimy). (MRW)



na początku każdej gry), którego zadaniem jest eliminacja graczy (zamieniają się wtedy w duchy). Jeśli ktoś wydaje nam się podejrzany („sus”), można zwołać naradę w kafeterii – odbywa się wtedy dyskusja („widziałem, jak czerwony zabił niebieskiego”, „NIEPRAWDA, TYLKO TAMTĘDY PRZECHODZIŁEM”) i głosowanie, kogo wyrzucić w kosmiczną przestrzeń.

Jest to więc gra oparta na rozmowie z innymi graczami, która uczy tak niezbędnych w życiu każdego młodego człowieka rzeczy jak podejrzliwość, kłamstwo, wykluczanie z grupy i skrytobójstwo. Nic dziwnego, że spodobała się wszystkim tęskniącym za szkołą. A poważnie – jeśli młody odbiorca nie ma problemu z oddzieleniem fikcyjnej zabawy od rzeczywistości, to Among Us nie powinno go zbyt zdemoralizować. Ważne jest też zachowanie BHP dotyczącego rozmów z nieznanymi (chat dostępny jest dla użytkowników 13+). (MRW)

## Among Us

Innersloth, 2020, PC, iOS, Android, Switch; wiek: 9+

WIEK: 5+

Młodzieżowy – i nie tylko – hit pandemii, który pokazuje, że pomysł i trafienie w odpowiedni czas jest ważniejszy niż oprawa graficzna. Miejsce akcji to statek lub baza kosmiczna, a bohaterami są członkowie załogi w kolorowych kombinezonach (i śmiesznych czapkach). Zadanie polega na wykonywaniu prostych czynności związanych z obsługą kosmosolotu lub posterunku na obcej planecie, coś naprawić, coś pozbierać, postrzelać do meteorów. Tyle że wśród załogi znajduje się sabotażysta (impator, losowany





■ PONAD SZEŚĆ MILIONÓW LUDZI NIE MOŻE SIĘ MYLIĆ - WIELKIE SPRZĄTANIE W IMIĘ ODYNA! ■

# VALHEIM



Wielu czytelników musi kojarzyć kultowy skecz Monty Pythona o hiszpańskiej inkwizycji, której trzech przedstawicieli pojawiało się z nienacką, aby nawracać heretyków. I tak jak nikt nie spodziewał się ubranych w czerwone mundurki kardynałów torturujących ludzi za pomocą pluszowych poduszek oraz wygodnego fotela, tak też trudno było uwierzyć w to, że pewna mała gra stanie się prawdziwym hitem.

■ Pjotsze

**M**owa o Valheimie, tytule, który stworzyło pięcioosobowe studio Iron Gate. W dwa tygodnie po premierze gry we wczesnym dostępie kupiły ją trzy miliony graczy, z kolei w miesiąc po debiucie twórcy mogli pochwalić się już wynikiem pięciu milionów sprzedanych kopii. Obecnie jest już sporo więcej. I pomyśleć, że to wszystko przez The Legend of Zelda.

Cała historia zaczęła się od pomysłu na grę survivalową inspirowaną nie takimi produkcjami jak Ark, Rust czy też Conan Exiles, ale singleplayerowymi RPG z otwartym światem lub tytułami jak wspomniana produkcja Nintendo. „Pragnęliśmy, aby dało

się tu wyczuć ducha oldskulowych gier przygodowych dla jednego gracza, takich jak stare Zeldy, gdzie po pokonaniu bossów zdobywasz nowy sprzęt. Myśleliśmy - albo po prostu mieliśmy nadzieję - że takie podejście będzie doskonale współgrać z survivalowymi aspektami gry” - powiedział współzałożyciel Iron Gate Studios, Henrik Törnqvist. Swój przystępny charakter Valheim zawdzięcza decyzjom szefa studia, Richarda Svenssona, który wedle słów Törnqvista: „Zaczął rozwijać Valheima w taki sposób, aby można było skoncentrować się na rozgrywce, a symulacja [otwartego świata] pomagała graczowi w doświadczaniu rozgrywki, a nie ją utrudniała”. Właśnie dlatego gra nie karze nas



✚ Zawsze warto mieć przy sobie zapasy jedzenia. Osłabiony z głodu wojak nie ma szans w starciu z kamiennym golemem.

w niej wpisać, aby stworzyć własny wymarzony ландшафт.

Jednak nie samymi widoczkami człowiek żyje. Zdając sobie z tego sprawę, szwedzka ekipa zadbała zatem o to, aby gracze z zacięciem budowlanica oraz bogatą wyobraźnią mogli puścić wodze fantazji. A zabawa w budowniczego sprawia tu wiele radochy, przez co nasuwają się nieodparte skojarzenia z Minecraftem. Niedługo po premierze gracze zaczęli publikować w sieci efekty swoich prac - niektóre z tych struktur przypominają o zawrót głowy.

I tak jak w produkcji Mojang Studios użytkownicy odwzorowują miejscówki znane z filmów, seriali czy też prawdziwego świata. Fani twórczości Tolkiena zdążyli już wybudować w tym nordyckim świecie miasto Minas Tirith oraz główną siedzibę Saurona, czyli twierdzę Barad-dûr. Miłośnicy klimatów SF odtworzyli w grze tak ikoniczne pojazdy kosmiczne jak statek USS Enterprise ze „Star Treka” oraz Sokola Millennium z „Gwiezdných wojen”. Może oba te okręty nie przemierzają przestrzeni kosmicznej, ale na pewno robią

## JEDNĄ Z POSTACI NIEZALEŻNYCH ŚLEDZĄCYCH POCZYNIANIA BOHATERÓW JEST SAM ODYN. POJAWIA SIĘ I OBSERWUJE GRACZA Z ODDALI.

za brak dodatkowej przekąski w ekwipunku lub nie wymaga cyklicznego nawadniania się.

Celowa rezygnacja ze stricte survivalowych mechanik sprawia, że gracze mogą w pełni skupić się na eksploracji Valheimu, usytuowanego w konarach mitycznego drzewa Yggdrasil. Tu należą się twórcom słowa uznania, ponieważ w udany sposób bawią się nordycką konwencją. Na potrzeby gry stworzyli tytułowy dziesiąty świat, a następnie zasiedlili go zwierzęcą oraz maskarami zainspirowanymi przez skandynawską mitologię. Dlatego natkniemy się tu na draugry, szare karty lub niksy. O dziwo, te ostatnie - choć znane ze swej zmiennokształtności - w grze upodobały sobie wygląd przerośniętego płaza. Dodajmy, że kraina podzielona jest na odmienne regiony, a w każdym z nich czekają na gracza inne stwory oraz wyzwania.

Zwiedzając różnorodny świat przedstawiony w grze, można poczuć się niczym w No Man's Sky. Co prawda nie da się tu podróżować pomiędzy systemami planetarnymi, ale odkrywanie kolejnych tajemnic proceduralnie generowanej krainy rozbudza tę samą chęć poznania.

✚ Starzec to dość zawzięty typ. Jeśli gracz spróbuje przed nim uciekać, to wielki drzewiec ruszy za nim w pogoń.



✚ Wybudowanie głównego siedliska w okolicy oceanu to dobry pomysł. Ułatwi transport i składowanie łupów z zamorskich wypadów.

Produkcja studia Iron Gate poszczycić się też może iście baśniowym klimatem, co potęgują urokliwe miejscówki, których nie brakuje, szczególnie na łąkach i równinach. Nie ma co się dziwić, że w internecie zaroilo się od screenów prezentujących piękne krajobrazy, jakie możemy zaobserwować w Valheimie. Gra aż prosi się o tryb foto z prawdziwego zdarzenia, który prędzej czy później powinien do niej trafić. Na razie jednak użytkownikom z pomocą przychodzi linia komend oraz kilka magicznych zwrotów, jakie należy



NEW  
KIDS

## ŚWIAT PRZYPOMINAJĄCY TROCHĘ GOTHICA Z JEGO PIĘKNYMI ZACHODAMI SŁOŃCA

W grze występują klaustrofobiczne lochy kryjące ciekawe artefakty, ale największą przyjemność przynosi zawsze wspólne polowanie na grubego zwierza.

wrażenie, są też zrobione z nieszkodliwego dla środowiska, naturalnego surowca, czyli drewna. Nie zapominajmy przy tym o innych, nie mniej imponujących strukturach: wieżach magów, karczmach, zamkach usytuowanych na samym środku jezior czy też siedliskach przypominających wikińskie wioski, gdzie hodowane są poskromione dzikie zwierzęta. Kreatywność graczy nie zna granic. Mało tego, pojawiły się już nawet pierwsze tutoriale wyjaśniające, jak przechytrzyć mechanikę gry i móc budować pod wodą. Kto wie, może kiedyś autorzy zdecydują się na wprowadzenie umiejętności nurkowania, dzięki czemu będzie można wybudować podwodną kryjówkę, zupełnie jak w No Man's Sky czy Subnautice, chociaż nie tak zaawansowanej technologicznie.

Przy okazji ogłoszenia mapy drogowej na 2021 rok ludzie z Iron Gate zapowiedzieli wydanie dużej aktualizacji związanej z okrętami oraz oceanem. Törnqvist przyznał, że wodny biome nie jest tak mocno zasiedlony jak jego lądowe odpowiedniki, zatem studio



**MIMO ŻE GRA JEST W EARLY ACCESS, POWSTAŁY JUŻ MODY ULEPSZAJĄCE GRAFIKĘ, UŁATWIAJĄCE BUDOWANIE ORAZ WPROWADZAJĄCE FPP.**



postara się urozmaicić wodny region Valheimu. Możliwość wznoszenia podwodnych struktur, które należy obronić przed tamtejszą fauną, byłaby znakomitą odpowiedzią.

Szwedzkie studio zdradziło wiele planów dotyczących swej produkcji, która według założeń ma spędzić we wczesnym dostępie jedynie rok. W dniu debiutu w Early Access twórcy opublikowali wspomnianą mapę drogową na najbliższe dwanaście miesięcy, zapowiadając cztery duże aktualizacje. Pierwsza z nich poświęcona będzie budowlom, pojawią się kolejne elementy konstrukcyjne oraz rozwinięta zostanie mechanika przyrządzania posiłków.



■ **Ciasne, ale własne. No dobra, żartowałem - to jedna z wielu kryjówek rozsianych po świecie gry, jakie powinniśmy posiadać, aby trochę odpocząć lub schronić się przed burzą.**

Spodziewajmy się więc nowych receptur i - być może - następnych przedstawicieli fauny, na których zapolujemy i schrupujemy w zaciszu domowego ogniska. Dwie kolejne poprawki mają się skupić na walce oraz eksploracji, w tym również regionu biomu oceanicznego, o czym już wspominaliśmy. Pojawi się nawet możliwość personalizacji stworzonych przez siebie okrętów, co brzmi świetnie. Pod koniec roku Valheim powiększy się o zupełnie nowy region, zamieszkały przez niespotykane wcześniej paskudztwa i bossa tylko czekającego na to, aby go ubić, a zdobyte na nim trofeum powiesić na ścianie.

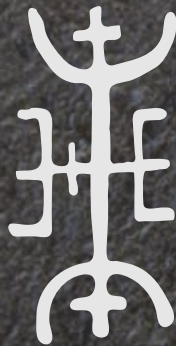
A to jeszcze nie wszystko, ponieważ twórcy mają znacznie więcej planów związanych z Valheimem. Jeżeli czas oraz moce przerobowe na to pozwolą, zamierzają poprawić system walki, ulepszyć mechanikę

interakcji pomiędzy graczami w trybie wieloosobowym, a nawet wprowadzić do gry fazy księżyca. Być może dzięki tej ostatniej zmianie nocne podróże po górach staną się odrobinę bezpieczniejsze, ponieważ przypominające wilkołaki fenringi pojawiają się, gdy mroki nocy rozświetla księżyc w pełni. Zapowiedziano również wprowadzenie bardziej różnorodnych lokacji, na jakie możemy się natknąć podczas eksploracji świata, a także tryb piaskownicy. Ciekawe, czy przy okazji Szwedzi pokuszą się o dodanie większej liczby bohaterów niezależnych? Fajnie byłoby spotkać na swojej drodze na przykład pomniejsze bóstwo z bogatego skandynawskiego panteonu lub po prostu kogoś, kto na dzień dobry nas nie zaatakuję. Henrik Törnqvist przebąkiwał również o rozwinięciu opcji PvP, o ile będzie się cieszyła odpowiednio dużą popularnością.

Plany Iron Gate są ambitne i wypada życzyć skandynawskiej ekipie powodzenia w ich realizacji. Jednak ostatnie wieści z obozu Szwedów odrobinę studzą optymizm zarówno fanów, jak i samych twórców. W połowie marca Törnqvist wyjawiał, że studio musi skupić się na naprawie najpoważniejszych błędów, po czym będzie

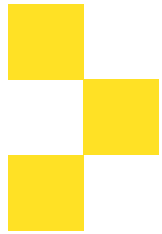
mogło wrócić do prac nad zapowiadaną nową zawartością, co może mieć bezpośrednie przełożenie na datę premiery produkcji. Na szczęście, mimo że Valheim jest dostępny we wczesnym dostępie, to i tak ma mniej krytycznych bugów - szczególnie w trybie singleplayer - niż w pełni ukończone, wysokobudżetowe tytuły. A to w dzisiejszych czasach prawdziwy ewenement.

Niska awaryjność produkcji to bez wątpienia kolejny powód jej wielkiej popularności. Zajmujący na dysku niespełna jeden gigabajt Valheim daje nam więcej swobody i radości z rozgrywki niż niejedna gra z katalogu wielkiego wydawcy. Pozbawiony jest przy tym płatnych ułatwiaczy, sklepiku ze skórkami oraz wolny od innych form monetyzacji i nic nie wskazuje na to, aby twórcy postanowili wprowadzić do niego coś podobnego. Wypada kibicować Iron Gate Studios, nawet jeśli nowa zawartość pojawi się w Valheimie odrobinę później, niż zakładano, ponieważ tytuł szwedzkiego studia to dowód na to, że da się zadebiutować we wczesnym dostępie w dobrym stylu. Oby więcej takich early accessowych premier, czego wam i sobie życzę. ■



■ **Na takie obozowisko doskonale nadają się chałupy, na które natrafimy podczas przygody. Wystarczy lekki remont i już mamy schronienie oraz kolejny punkt odrodzenia.**

# WOJNA W 3D



Z *Sebastianem Binikiem* i *Mateuszem Stabryłą*,  
współwłaścicielami MS Games,  
o nadchodzącej grze Land of War  
– The Beginning rozmawia Marcin M. Granat.



✚ Sebastian Binik  
– członek zarządu  
– Stabryła Binik sp. j.  
Jest odpowiedzialny  
za marketing i dział  
kreatywny.

**P** Co skłoniło was do prac nad Land of War – The Beginning?

Sebastian Binik: Pomysł na grę zrodził się kilka lat temu, kiedy wraz ze współnikiem stwierdziliśmy z melancholią w głosie, że brakuje nam tych fajnych, starych, klasycznych shooterów, w których najważniejsza była radość ze strzelania. Podczas produkcji inspirowaliśmy się pierwszymi odstonami Call of Duty czy Medal of Honor, czyli grami, na których się wychowywaliśmy. Chcieliśmy najlepiej oddać klimat tamtych tytułów, przy zachowaniu współczesnych technik projektowania oraz tworzenia mechanik rozgrywki. Staraliśmy się osiągnąć cel na tyle, na ile jest to możliwe do zrobienia przez pasjonatów pracujących w małym, niezależnym studiu.

**P** Land of War – The Beginning to wasza pierwsza gra. Jakie są kulisy jej powstawania?

S.B.: Tak, MS Games jest studiem debiutującym. Dla niektórych członków naszej załogi Land of War jest pierwszą grą, przy której pracują zawodowo, choć mamy na pokładzie również branżowych weteranów z wielkim doświadczeniem. Nawiązaliśmy współpracę z firmą Lionbridge, która odpowiada za

testowanie gry, dzięki czemu mając dodatkowy feedback, zwiększamy prawdopodobieństwo, że będzie ona technicznie dobrze wykonana. Prowadzimy też bardzo intensywną komunikację ze społecznością graczy zgromadzonych wokół naszego projektu. To właśnie od nich dotarły do nas sugestie, aby zdjąć z mundurów patki, ponieważ nie występowały one na froncie, co oczywiście zrobiliśmy.

Mateusz Stabryła: Land of War – The Beginning powstaje na silniku Unity, lecz został on przez nas gruntownie przerobiony. Wprowadziliśmy na przykład system teselacji terenu, czyli dzielenie wygenerowanych podczas tworzenia obrazu 3D wielokątów na mniejsze, dzięki czemu wyświetlany obiekt może być dokładniej odwzorowany. Dzięki temu poziom wygląda ładniej, a zabieg ten pełni jednocześnie funkcję optymalizacyjną, ponieważ upraszcza obszar niebędący w zasięgu widzenia. Co ciekawe, jesteśmy jedynym studiem, które stworzyło taki system dla Unity. Z kolei dzięki współpracy z Narodowym Archiwum Cyfrowym, prywatnymi kolekcjonerami i rekonstruktorami udało nam się odwzorować Warszawę z okresu przed bombardowaniami. Układ ulic, wygląd budynków, kolory



✚ Mateusz Stabryła  
– członek zarządu  
– Stabryła Binik  
sp. j. Odpowiada za  
dział techniczny.



✚ Zaznamy kilku chwil spokoju, lecz gra stawia przede wszystkim na intensywną akcję.



✚ W dniu premiery potyczki rozegramy tylko w towarzystwie kompanów sterowanych przez sztuczną inteligencję.





✚ Choć pojawią się bitwy pancerne, to jak przystało na strzelankę, większość czasu spędzimy z karabinem.

PIXEL  
WYWIAD



elewacji, a do tego autentyczni ludzie - to wszystko pozwoliło odtworzyć atmosferę stolicy, której nie dotknęła jeszcze wojenna destrukcja.

**P** Czy możecie zdradzić, czego będzie dotyczyła fabuła?

M.S.: Zdecydowaliśmy, że scenariusz będzie przedstawiał Polskę we wrześniu 1939 roku. Okres ten nigdy nie był eksploatowany w grach wideo, a to naprawdę dynamiczny i ciekawy fragment II wojny światowej. Naszym bohaterem jest Piotr Kowalski, który przemierza cały kraj, od miejsca pierwszej dużej bitwy granicznej kampanii we wsi Mokra aż po Hel. Protagonista został wykreowany jako symboliczny polski żołnierz, uosobienie całego pokolenia walczących. Pozwoliło nam to na umieszczenie go w rozmaitych rolach: pilota samolotu, czołgisty czy żołnierza piechoty. Postanowiliśmy, że

✚ Cisza przed burzą. Według twórców clou rozgrywki ma stanowić przyjemność ze strzelania do Niemców.

fabuła będzie się koncentrować na wojnie obronnej II Rzeczypospolitej wobec agresji nazistowskich Niemiec, nie dotykając tematu ataku ZSRR z 17 września. Chcieliśmy wyraźnie podkreślić, gdzie i jak zaczęła się II wojna światowa, oraz pozostawić przestanie, że wojna nie ma zwycięzców, że niesie tylko śmierć wielu ludzi. Land of War kończymy na Półwyspie Helskim, miejscu poniekąd symbolicznym, w którym Wojsko Polskie długo stawiało opór przeciwnikowi.

**P** Jaki sprzęt przygotowujecie dla fanów drugo-wojennych strzelanek?

S.B.: W kwestii broni ciekawy jest z pewnością pistolet maszynowy Mors. Przed wojną wyprodukowano jedynie trzydzieści sześć sztuk tej broni i przez krótki okres była ona najprawdopodobniej używana podczas kampanii wrześniowej. Jako prototypowy polski model Mors nie mógł się w Land of War nie znaleźć. W grze użyjemy też karabinu przeciwpancernego wz. 35, zwanego potocznie Ur, który również był polską konstrukcją. Przygotowaliśmy także niespotykane w innych drugo-wojennych strzelankach pojazdy. Wśród samolotów wymienić można myśliwiec PZL P.11c oraz bombowiec PZL.37 Łoś. W misji inspirowanej starciem pod Pocięgą w Puszczy Kampinoskiej, w której brał udział słynny Orlik, pojeździmy z kolei tankietką, czyli małym wozem bojowym. Z cięższego sprzętu naziemnego do dyspozycji gracza oddamy czołg 7TP w wariantcie jedno- oraz - zdecydowanie rzadszym - dwuwieżowym. Uwagę zwróci z pewnością też Pociąg Pancerny „Piłsudczyk”, z którego poprowadzimy ostrzał podczas większej bitwy pancernej.

**P** Gra ukaże się już niedługo.

MS: Tak, premiera odbędzie się 27 maja na PC. Na wrzesień planujemy wydanie do niej dodatku oraz wykonanie portu na Xboksa. Niewykluczone, że dodamy wtedy jakąś mapę do rozgrywki multiplayerowej. Obecnie stawiamy na kampanię dla pojedynczego gracza. ■

**JEDNYM ZE SPOSOBÓW OPOWIADANIA  
FABUŁY BĘDĄ UTRZYMANE W KOMIKSOWEJ  
STYLISTYCE ANIMACJE 2,5D. ZOSTANĄ ONE  
POUKRYWANE NA MAPACH.**

# LAND OF WAR

## THE BEGINNING

Wszystko zaczyna się w pokoju odpraw urządzonym w międzywojennym stylu. Na stole obok popielniczki z tłącym się, do połowy wypalonym papierosem stoi szpulowy projektor, a przed graczem rysuje się czarno-biały film dotyczący kolejnej misji. Głos lektora, w tym przypadku Mirosława Zbrojewicza, przybliży szczegóły zadania.

■ Marcin M. Granat

**P**rezentowany Pixelowi fragment produkcji rozgrywał się 2 września 1939 roku. Zadanie polegało na odbiciu zakładników z rąk nazistów w okolicy wsi Mokra. Gra od początku jest oldskulowa.

Razem ze sterowanymi przez komputer kompaniami przemierzamy wąskie korytarze okopów, eliminując po drodze hitlerowców. Wejście pod lufę wroga kończy się bardzo szybko śmiercią, dlatego większość czasu wychylamy się zza węgła, oddając serie w kierunku wroga. System leczenia opiera się na samoistnym uzupełnianiu się paska zdrowia do połowy oraz używaniu apteczek w celu całkowitej regeneracji. Twórcy wspomnieli również, że w walce wspomogą nas medycy.

W przedstawionej misji zdobywamy kolejne pozycje okopów oparte

było na oskryptowanych wydarzeniach. Czasami przeciwnik zaskakiwał mnie z ukrycia, natrafiłem też na bezpośredni atak z bliska, z którego należało wybrnąć za pomocą prostego QTE. Rozsądnie rozmieszczone checkpointy pozwalały na wzbogacenie się o apteczkę i uzupełnienie amunicji, której swoją drogą jest w grze pod dostatkiem. W potyczkach nic nie stoi na przeszkodzie, aby naszą startową broń wyrzucić w okopowe błoto, przesiadając się na uzbrojenie oponenta. Sam zaczynając z karabinem maszynowym Browning wz. 28, szybko postanowiłem prowadzić ostrzał niemieckim MP 18.

Aby nie zrazić graczy, którzy nie mieli styczności z pierwszymi strzelankami osadzonymi w realiach drugiej wojny światowej, Land of War - The Beginning oferuje niektóre rozwiązania charakterystyczne dla



■ Prezentowana misja oparta była na przedzieraniu się przez okopy i eliminowaniu stanowisk wroga.

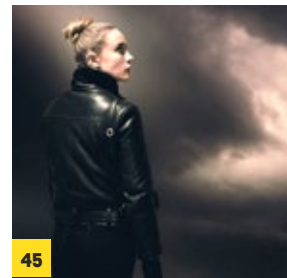
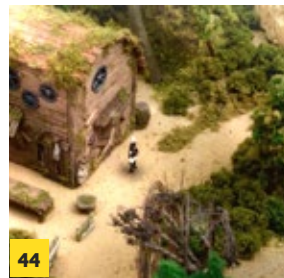
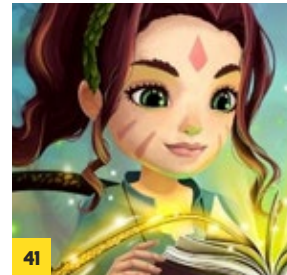
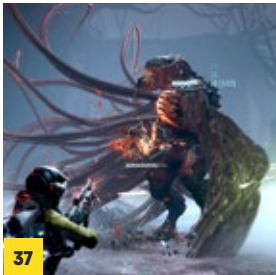
współczesnych produkcji. Są wśród nich ikony zaznaczające pozycje Niemców (oczywiście poza tymi w ukryciu) oraz wskaźnik informujący, do którego miejsca powinniśmy się udać. Część tego typu opcji będziemy mogli włączać i wyłączać samodzielnie. Należy do nich sposób przeładowywania broni - do wyboru gracza zostanie, czy w przypadku braku naboju w magazynku nasza postać przeładuje broń samym kliknięciem lewym przyciskiem myszy, czy na modłę klasycznych strzelanek zrobi to dopiero po naciśnięciu klawisza.

Wspomnianą misję zakończymy po około dwudziestu pięciu minutach. W dniu premiery gracze dostaną kilkanaście zadań. Pozostaje poczekać i samemu spróbować stawić czoła przeważającym siłom nazistów. ■

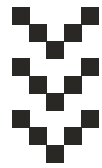
■ Rys historyczny i cele misji przeplatają się na krótkiej nocce ukazanej na ekranie ładowania.



## WAR



P



TAK  
OCENIAMY GRY

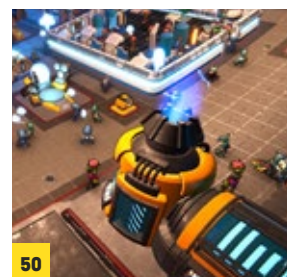
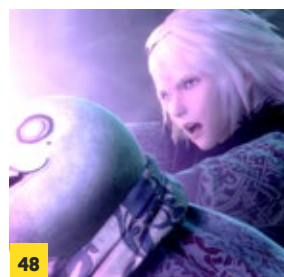
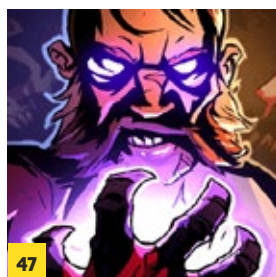
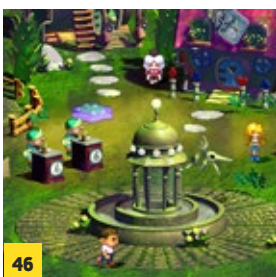
0-30  
słabe  
31-40  
niegodne dłuższego kontaktu  
41-50  
średnie, miejscami przyzwoite  
51-60  
dobre, ale nie dla każdego  
61-70  
interesujące, godne  
polecenia fanom gatunku  
71-80  
bardzo dobre  
w swojej kategorii  
81-90  
znakomite, polecane  
wszystkim  
91-100  
wybitne, ponadczasowe

# PLAY THE GAME



DYSKUTUJNA  
FB.COM/GROUPS/  
SECRETLEVEL

LEO ŻYJE W ŚWIECIE, KTÓRY ZACZĘŁA POŻERAĆ  
TAJEMNICZA SIŁA. JEJ ZNAKIEM SĄ ROZRZASTAJĄCE SIĘ,  
BULWIASTE TWORY, ŁĄCZĄCE ELEMENTY ŻYCIA I MASZyny.





Obóz w Mieście Wyrwy jest bezpiecznym miejscem, gdzie można odsapnąć po trudach wojaczki, pohandlować i zebrać ekipę na kolejne misje w terenie.



Na ekranie ekwipunku z początku jest chudo, najszybciej można uzupełnić szpej, plądrując pokonanych przeciwników, lepszy sprzęt jest u handlarza.

W walce z liczniejszym przeciwnikiem naszymi sojusznikami są naturalne osłony oraz wyczarowane przez moce wsparcie ogniowe – silne, ale tymczasowe.



# OUTRIDERS

PC PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT: People Can Fly Wersja PL: tak

User Jama

Polskie studio People Can Fly, znane w świecie z tytułów Painkiller, Gears of War: Judgment czy Bulletstorm, wraca w wielkim stylu. Po pięciu latach wytężonej pracy ukończony został nowy tytuł klasy AAA, będący wybuchowym połączeniem przygodowej gry akcji, strzelanki i RPG.

Uwielbiam rozmach fabularny Outriders oraz to, że elementy science fiction nie pełnią tu roli wyłącznie listka figowego na gołej strzelaninie. Mamy do czynienia z rozbudowaną i mięsistą, choć - trzeba też powiedzieć - zupełnie liniową historią o ludziach w obcym świecie, która potrafi zaskakiwać. Graficzna prezentacja świata jest spójna i na mocnym wypasie, zarówno w sekwencjach akcji, jak i kinowych przerywnikach fabularnych, które są kołami napędowymi tej wciągającej opowieści.

Rzecz rozgrywa się lata po tym, jak ludzie na dogorywającej, wyeksploatowanej do cna Ziemi wysyłają w kosmos dwa olbrzymie statki kolonizacyjne. Kiedy arki docierają na orbitę docelowej planety, na powierzchnię Enoch wysłany zostaje elitarny zwiad wojskowy, który stanowią tytułowi Outriders. Ta forpoczta ludzkości odkrywa na rajskiej planecie groźne anomalie, które jednych błyskawicznie spopielają, a innych przemieniają, obdarzając niemal boskimi mocami.

W wyniku przemiany głównego bohatera możemy wybrać jedną z czterech klas postaci - piromantę, manipulantę, niszczyciela oraz technomantę, którym odpowiadają cztery żywioły - ogień, czas, ziemia i lód oraz związane z nimi unikalne umiejętności ofensywne.

Bossowie też potrafią korzystać z mocy. Świetlisty krąg na ziemi oznacza, że trzeba zmykać. Ratuje nas to, że zadane przeciwnikowi obrażenia częściowo leczą bohatera.



Ja wybrałem technomantę, który może między innymi rzucać lodowymi granatami oraz wyczarować na żądanie lodowe wieżyczki strzelnicze, a także jako jedyna klasa leczyć zarówno siebie, jak i innych graczy. Ponadto każda klasa ma rozbudowane drzewko rozwoju postaci, w którym kolekcjonujemy kolejne bonusy i modyfikatory.

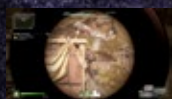
Enoch błyskawicznie zdegenerował się do zwalczających się frakcji, w które pogrupowali się kolonizatorzy. Na zlecenie przez dowództwo misje możemy wybrać się solo lub działać w zespole do trzech graczy. Poruszamy się w obrębie poszczególnych map misji, nie ma tu włączki po otwartym świecie. Walka jak w innych tego typu grach wymaga ciągłego ruchu, chowania się za naturalnymi zasłonami, żonglowania mocami i klasyczną bronią. Arsenał też jest znajomy - pistolety, strzelby, karabiny szturmowe i snajperskie, ale tak to wszystko zestrojono, że strzelanie jest czystą radością. Outriders zapewnia godziwą porcję rozrywki - jeśli skupimy się tylko na zadaniach obowiązkowych, to przejście gry wybraną klasą postaci zajmie dwadzieścia pięć-trzydzieści godzin, natomiast ze wszystkimi wątkami pobocznymi będzie to pewnie dwa-trzy razy tyle, a może i więcej,

jeśli będziemy wracać, żeby wyżyć się ze znajomymi.

Nieprzypadkowo tuż po wydaniu Outriders z miejsca wskoczył na pierwszą lokatę rankingu najlepiej sprzedających się gier na Steamie. Wkrótce też zrobiło się sporo szumu wokół problemów technicznych związanych z trybem multiplayer - zatykaniem się serwerów czy wyrzucaniem graczy, kiedy łączyli się na co-op z różnych platform. Oczywiście najlepiej by było, gdyby gry od pierwszego dnia nie miały żadnych błędów, natomiast coś takiego właściwie nie występuje w przyrodzie. Tutaj problemy ujawniły się dopiero przy pewnej skali zjawiska, twórcy natomiast rzucili się do poprawek i postawili na pełną otwartość w komunikacji ze społecznością graczy. Wszyscy za chwilę zapomnimy o bugach, natomiast pozostanie przyjemna świadomość, że People Can Fly autentycznie dba o swoich fanów i klientów. ■



## Taktyka



Najwięcej adrenaliny daje walka w bliskim kontakcie, ale można zacząć na chłodno, zdejmując pierwszych przeciwników z oddali karabinkiem snajperskim. Jak tylko wróg się zorientuje, skąd tniemy, trzeba się szybko wycofać na z góry upatrzone pozycje albo zmienić broń na bardziej szybkostrzelną.

88

Choć People Can Fly nie wymyśliło koła na nowo, to zbudowało je tak, że jazda jest szybka, gładka w obsłudze, dostarcza mocnych wrażeń. Jest też potencjał wielokrotnego grania innymi klasami. Do ideału brakuje nielineowości fabuły.



❏ Machina latająca wykonana z majtek to tylko jeden z nietypowych pojazdów, z których przyjdzie korzystać bohaterom.



❏ Kolorowy świat It Takes Two potrafi urzec, chociaż kiedy okolica staje w płomieniach, na podziwianie nie ma czasu.

❏ Przez większość czasu zabawa odbywa się na podzielonym pionowo ekranie, ale są wyjątki od tej reguły.

❏ Zazwyczaj bosów trzeba pokonać sposobem, lecz czasami wystarczy siła ognia zabawkowej łódki.



# It Takes Two

PC PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT: Hazelight Wersja PL: tak

Bazyl

Uroczyście oświadczam, że nie jestem na liście płac EA. Wolałem zaznaczyć to od razu, ponieważ po tym, co za chwilę przeczytacie, możecie odnieść wrażenie, że Andrew Wilson osobiście wysłał mi dożywotni zapas mikropłatności. It Takes Two to bowiem gra, o której nie umiem powiedzieć niczego złego.

Jest jednak powód, by zreżnościówki studia Hazelight nie kupować. Otóż nie ma sensu sięgać po



▼ May i Cody, aby wrócić do ludzkiej formy, muszą przejść najbardziej zwariowaną terapię małżeńską w dziejach.

nią bez drugiej osoby. It Takes Two, jak zresztą sugeruje tytuł, wymaga duetu. W pojedynkę przejść się jej nie da, gdyż cała zabawa polega na koordynacji działań, wspólnym znajdowaniu rozwiązań i wykorzystywaniu uzupełniających się zdolności postaci. Można to robić, siedząc przed tym samym monitorem lub ze znajomym w sieci. Co istotne, w tym drugim przypadku wystarczy tylko jedna kopia gry.

Konieczność współpracy świetnie splota się z fabułą. Bohaterami są bowiem małżonkowie, którzy nie chcą czekać, aż śmierć ich rozłączy, i wolą powierzyć to zadanie prawnikom. W magiczny sposób zamieniają się jednak w lalki i zamiast cieszyć się rozkoszami rozvodu, muszą na nowo nauczyć się współpracować podczas szalonej przygody, którą przychodzi im przeżyć we własnym domu. A nauka ta jest bardzo przyjemna. Zadania są niesamowicie zróżnicowane i pomysłowe, a elementy czysto zreżnościowe

przeplatają się z zagadkami wymagającymi nieco pomyślniku. Bohaterowie co rozdział dostają zupełnie nowy zestaw umiejętności, więc nie ma miejsca na monotonię i schematy. Pojawiają się też momenty absolutnie odjechane, jak inspirowana Street Fighter walka z wiewiórką czy etap wzorowany na dungeon crawlerach. Pod tym względem It Takes Two wypada więc lepiej niż nawet tak świetne produkcje jak Unravel 2 czy gry z serii Lego. Co więcej, zaskakiwani jesteśmy przez cały czas, podczas gdy w wielu grach odkrywcze pomysły kończą się już na pierwszych poziomach.

W dodatku w dziele Hazelight Studios absolutnie nie trzeba, a nawet nie ma sensu, pędzić na złamanie karku od jednego zadania do drugiego. Warto poszwendać się po planszach. Po pierwsze dlatego, że prezentują się przepięknie. A po drugie, etapy skrywają wiele tajemnic i pobocznych aktywności. Można na przykład spędzić nieco czasu, jeżdżąc na łyżwach czy rzucając się śnieżkami. Do odkrycia jest też dwadzieścia pięć minigier wprowadzających do przygody element rywalizacji.

Olbrzymią zaletą It Takes Two jest także to, że to tytuł w zasadzie dla każdego. Świetnie będą się bawić przy nim zarówno młodzi gracze, jak i weterani wirtualnych bojów. Tym ostatnim może spodobać się nawet bardziej dzięki zaskakująco dojrzałej fabule i wplecionym nawiązaniom do popkultury. It Takes Two to bez wątpienia jedna z najlepszych gier, w jakie grałem, i być może najlepsza, którą przyszło mi recenzować. I naprawdę EA nie zapłaciło mi, żebym to napisał. ▀



**BOHATEROWIE ZAWSZE DYSPONUJĄ RÓŻNYMI UMIEJĘTNOŚCIAMI, WIĘC PO PIERWSZYM UKOŃCZENIU GRY WARTO PRZEJŚĆ JĄ JESZCZE RAZ, ALE TYM RAZEM ZAMIENIĆ SIĘ POSTACIAMI.**

**PIXEL 94**

Revelacyjna zreżnościówka wymagająca współpracy. Oferuje niesamowitą różnorodność zadań i wspaniale wykonane plansze, na których nie można się nudzić. Do tego dochodzi zabawna, ale też dojrzała fabuła. Jeśli masz z kim grać, spróbuj koniecznie!



✦ Akcja Soulstorm rozpoczyna się in medias res, ale prędko „doganiamy” prolog. Przeciwnikami bohatera są przeważnie Słigi, szeregowi, ale groźni żołnierze na usługach korporacji.

Bandicoot) przed toczącym się głazem tudzież przedreptania na paluszkach obok śpiącego wroga, o tyle medytacja pozwala nam na przejęcie kontroli nad żołnierzami.

Niby wtedy zaczyna się prawdziwa zabawa, bo możemy sobie postrzelać, lecz kto ma przyćmić do spustu palec, niech się nie zdziwi, jeśli pod koniec gry nie zbiera dość Quarmy. Strategia parcia naprzód niczym Rambo odbije się bowiem na zakończeniu. Uzależnione jest ono także od liczby uratowanych przez nas proletariuszy, lecz akurat ciągnięcie za sobą liczego ogonka niezbyt kumatych towarzyszy jest dość uciążliwe, więc komu - jak mi - nie zależy na najszcześniejszym happy endzie na świecie, niech sobie trochę odpuści.

Fundament rozgrywki pozostał praktycznie nienaruszony, choć doszły nowe możliwości, jak prosty crafting, lecz, co oczywiste, imponujące bebechy obecnej generacji konsol pozwalają na graficzne szlify. Soulstorm wygląda bardzo dobrze i aż żal, że przez Lwią część gry przemierzamy lokacje albo ciemne, albo szarobure. I to monotonia będzie największym wrogiem tej całkiem niezłej produkcji, bo niestety ciągle robimy to samo, a nowe Oddworld nie oferuje zbyt wielu urozmaień.

Zgoda, podobny zarzut można by wystosować pod adresem niejednego tytułu, ale jak na grę o rzucaniu kajdan Soulstorm oferuje zadziwiająco niewiele dowolności, jeśli chodzi o samo pokonywanie przeszkód i rozwiązywanie zagadek. Zwykle kończy się na tym, że jeden sposób jest lepszy od pozostałych, a za inicjatywę jesteśmy karani. Trochę szkoda, bo mamy przecież do czynienia z grą aktywującą szare komórki częściej niż wyćwiczone paluchy. ■

# ODD WORLD SOULSTORM

PC PS4 PS5

PRODUCENT Fat Kraken Studios **Wersja PL:** nie

■ Bartek Czartoryski

**A**oto mamy do czynienia z grą uświadamiającą zgubne skutki picia trutki.

Chodzi o tytułowy napój, bynajmniej nie wysokowy ani nawet nie gazowany, być może jednak słodzony, który rozkłada na topatki największych twardzieli. Nie dość, że po paru łykach nie da się ustać prosto, to jeszcze, bez popitki z antidotum, można już nigdy się nie podnieść.

Trunek ten został stworzony, aby korporacyjni kapitałiści, krzywiący się złowrogo na jakiegokolwiek przejawy działalności związkowej, mogli łatwo uzależnić od siebie, a przez to kontrolować, przymusową siłą roboczą. Brzmi znajomo? Cóż, seria Oddworld nigdy nie serwowała swojego komunikatu zbyt subtelnie, toć poprzednio humanoidalni Mudokoni uciekali przed przemianami i przerobieniem na karmę.

Soulstorm to drugi rozdział rozpoczętego siedem lat temu exodusu, choć jeśli miałbym sięgnąć do korzeni, to historia całego projektu rozpoczyna się praktycznie równo z premierą pierwszego PlayStation. Nie jest to

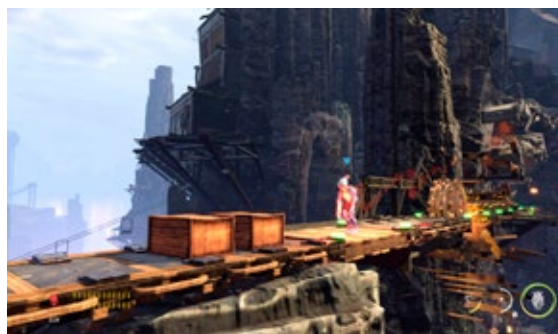
jednak konieczne, bo poprzednia odsłona, New 'n' Tasty z 2014 roku, była niczym innym jak rebootem cyklu. Stąd żeby załapać, o co tutaj chodzi, nie trzeba nawet na szybko przegłądać streszczeń fabuły na YouTube. A już na pewno nie sprawdzajcie przeboju niemieckiej grupy dance Music Instructor, gdzie gościnnie wystąpił sam Abe, bohater serii.

Niestrudzony wybraniec, który ocalił swój lud przed maszynką do mielenia mięsa i kości, teraz musi wyleczyć pochorowanych od łyka Soulstormu braci i poprowadzić ich jeszcze dalej, hen za góry i kopalnie. Do dyspozycji ma nie tylko swoje nogi i ręce, ale i moc umysłu, która daje dostęp do charakterystycznej dla całej serii mechaniki. Bo o ile elementy czysto platformowe ograniczają się zwykle do przeskoczenia dziury, ucieczki sprintem przed jakimś urządzeniem niczym Indiana Jones (albo Crash

## Tasiemiec



**Seria Oddworld liczy sobie już dziewięć części**, wydawanych od 1997 roku na wszystkie możliwe platformy. Abe, choć jest najbardziej rozpoznawalną postacią cyklu, a swego czasu uznawany był nawet za maskotkę PlayStation, nie był bohaterem żadnej z nich. Marka jest dzisiaj pod opieką firmy Oddworld Inhabitants.



72

■ Przekonanych nie trzeba przekonywać, z kolei nowo odwiedzający „osobliwy świat” lepszemu punktu startowego chyba nie znajdą. Czas poduczyć się historii PlayStation. Na nowo.



grupy wrogów fundują nam „bullet hell” i trzeba wykazać się małą zręcznością, dashować, uczyć schematów ataków i czerpać przewagę z wielopłaszczyznowego środowiska, a przede wszystkim liczyć na szczęście i na to, że tym razem mapa obrodzi w najlepsze dla nas power-upy. Tych jest sporo, trzeba nimi żonglować i podejmować ryzyko – niektóre cenne przedmioty są skażone i mogą nas osłabić. Z kolei pasożyty podniosą statystyki, ale odbiorą coś w zamian. Trzeba grać powoli, taktycznie, trzymać dystans i konsekwentnie ładować adrenalinę za zabójstwa bez przyjęcia obrażeń.

Returnal jest bardzo ładny, ale nie wierzę w przechwałki, że wykorzystano całą moc PS5. Efekty świetlne i cząsteczkowe wyglądają obłędnie, intensywne starcia cieszą oczy feerią odbłasków, zarazem gra chodzi ultrapłynnie w 60 FPS i 4K, wykorzystując ray tracing oraz pełnię możliwości DualSense’a (świetny patent na alternatywny tryb strzelania, który może zostać z nami na dłużej) i 3D Audio. Błyskawiczne loadingi ośladzają częste zgony. Z drugiej strony raz gra włączyła się bez dialogów, a kiedy indziej wyrzuciła mnie do systemu – grzech śmiertelny w tytule, który chce nam wmówić, że permanentne zaczynanie zabawy od początku to fajny pomysł. ■

## 70

- Sony wciąż potrafi zrobić eksperyment. Zaskakujący, odważny i ryzykowny koncept ze sporą magią przyciągania, ale i nie najlepiej zoptymalizowanym poziomem trudności i systemem motywacji do powtórek.
- Gra nie dla każdego, choć warto poświęcić jej uwagę i czas.

# RETURNAL



PRODUCENT Housemarque **Wersja PL:** tak

■ Pocztar

**N**ienawidzę tej gry, ale nie mogę przestać grać – napisałem do Micza po kilkunastu godzinach z Returnalem. Tworząc grę AAA, fiński Housemarque nie zapomniał o swoich korzeniach i przygotował pierwszego wysokobudżetowego rougelike’a – propozycję dla graczy cierpliwych, lubiących się mozolnie uczyć i umiejących opanować frustrację.

Astronautka Selene rozbija się na spowitej tajemnicą planecie Atropos, przypominającej świat filmowego „Prometeusza”: ruiny obcych cywilizacji, niezrozumiała technologia, której użyteczność odkrywamy z czasem, dziwaczne artefakty, monumentalne pomniki, porozrzucane ciała. I inspirowana morskimi stworzeniami agresywna kosmiczna fauna. My zaś dostajemy nietypowy shooter TPP – esencja gry zaczyna się w momencie zgonu. Selene jest uwięziona w pętli zdarzeń i po śmierci odradza się w pierwszej lokacji, by zacząć eksplorację od początku. Nie ma save’a, checkpointów, poziomów trudności. Jest zmieniający się każdorazowo układ miejscówek oraz rozmieszczenie

■ Futurystyczny arsenał to wariacje klasycznych broni. Każda ma dodatkowe parametry i atak alternatywny, a posługiwanie się nimi określa cecha zwana biegłością.

■ Czytelna mapa w prawym dolnym rogu jest kluczem do tego, by odnaleźć niezbędne wspomagacze i nawigować w proceduralnie generowanym środowisku.

przeciwników i przedmiotów. Każdy kolejny cykl to szansa na dojście chociaż kawałek dalej, o ile nauczymy się korzystać z dobrodziejstw rozgrywki.

Pierwszy kontakt z grą jest przytłaczający, ale z czasem zaczynam rozumieć możliwości, jakie daje Returnal. Ich mozolne odkrywanie jest tyleż intrygujące, co irytujące – zależy, jak podchodzicie do tego gatunku. Niektóre umiejętności czy przedmioty przenoszą się do kolejnego cyklu, dając nieco większe szanse na przeżycie starć z pokaźnym bestiariuszem, ale jest ich zbyt mało, by nieprzerwanie i długo motywowały gracza. Po pokonaniu bossów w kolejnych lokacjach odblokowują się skróty pozwalające szybciej pędzić do kolejnych biomów, a w każdym chodzi o przetrwanie. Walka stanowi wyzwanie zarówno w ciasnych korytarzach, jak i na otwartej przestrzeni, kiedy





# GENESIS NOIR

A COSMIC ADVENTURE

■ PC ■ MAC ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT Feral Cat Den **Wersja PL:** nie

■ Michał Marek

**Z**aczyna się niewinnie, przewidywalnie, stylowo – postać w długim prochowcu, knajpa, zagadkowa kobieta, która bez naszej pomocy zginie. Wprowadzenie gry, akcentowane melancholijnym jazzem, idealnie oddaje klimat powieści noir.

Pełen ciekawości, w jaki sposób ta przygotowana przez maleńkie, nowojorskie studio produkcja poradzi sobie z narracją, czy będzie grą wideo, czy może raczej interaktywnym spektaklem, niemal całkowicie pominałem jej istotę.

## BIG BANG

Kwadrans. Tyle wystarczyło, by to, co wydawało się znajome, całkowicie zmieniło swe oblicze.

Wstęp to zaproszenie, ukłon, którego celem jest wywołać ciekawość, zachęcić do kontaktu, który pozwoli na zapoznanie się z tym, co kryje w sobie Genesis Noir.

Choć zapowiadany od pierwszej chwili posępny kryminalista i poszukiwania rozwiązania stanowią trzon historii, ona sama nie opowiada o losach zwykłych postaci, tylko Wszechświata, który zamieszkujemy.

To kryminalista o istnieniu, życiu, jego powstaniu i konsekwencjach,



■ Genesis Noir kryje w sobie wiele niespodzianek. Wbrew pozorom także tych kolorowych.

napędzających je zależnościach, stawianych wymaganiach, trwaniu i pędzie ku nieuchronnej zagładzie. Historia obejmuje zarówno powstanie naszego kosmicznego matecznika, jak i jego ostatnie chwile.

Genesis Noir to twór, który komunikuje się z graczem nie za pomocą przedstawianych treści, stylizowanej oprawy czy klimatycznego dźwięku, ale poprzez wszechobecne metafory. Przenośnia jest esencją tej gry i sprawia, że nie sposób się od niej oderwać. Oderwać od czego?





✚ Prochowiec, kapelusz, ostatni banknot, ruchliwa uliczka skąpana światłami ulicznych latarni i wszechobecna czerń nocy. Klimat noir godny definicji.

Gry wideo czy może raczej interaktywnego performansu?

Pomijając jej fabułę, warto zatrzymać się na konstrukcji rozgrywki, która wywodzi się bezpośrednio z przygodówek. Wiele interakcji opiera się na słynnej mechanice point'n'click - choć to gra, którą obsługuje się joystickiem, kontrolując postać za pomocą analoga, spora część interaktywnej zabawy polega na sterowaniu kursorem i wybieraniu nim odpowiednich elementów danej sceny.

Prawie jak w grach Sierry? Nie, w żadnym razie. Genesis Noir jedynie korzysta z tej mechaniki, by uatrakcyjnić i pogłębić ukazwaną historię. Rozgrywka podkreśla wszechobecny tu artystyczny blichtr, pozwala na zabawę i chłoniecie nieustającego festiwalu metafor. Gdyby odrzec grę z wszystkiego, pozostawiając jedynie surową rozgrywkę, okazałoby się, że ma ona niewiele do zaoferowania - ani sama prosta łamigłówka, ani potrzeba wskazania przedmiotu nie mogłyby zatrzymać gracza na dłużej.

Na szczęście tak nie jest. Genesis Noir to piękny przykład, jak połączyć poszczególne elementy składowe gry wideo. Ta nader spójna produkcja dzięki formie przekazu, artystycznej ekwilibrystyce, łamiąc synapsy metaforami, sprawia, że przekazywane treści działają jako nierozłączna całość, której nie sposób dzielić na pojedyncze elementy. Jej wyjątkowość będzie się w przyszłości odbijać gromkim echem.

#### HIT?

Genesis Noir, w całej swej wspaniałości, ma jednak kilka przywar, które paskudnie kłują w oczy. Grę trapią techniczne niedomagania. Czasem potrafi zgubić kursor, czasem nie pozwoli przejść poza ekran, na którym się znajdujemy. Za sprawą stylizacji wady te nie muszą być ewidentne i sam kilkakrotnie trafiłem na pospolity glitch, którego nie byłem pewny, próbując doszukać się niemożliwego do znalezienia rozwiązania. W ciągu kilkugodzinnej przygody te sytuacje wystąpiły kilkakrotnie, boleśnie wyrывая mnie z iluzorycznej rzeczywistości. Błędy te nie psują jednak nadmiernie oferowanego tu doświadczenia. Gra sporo jednak traci przez formę jej ostatniego rozdziału.

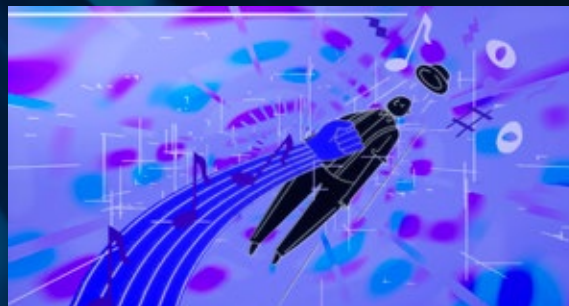
✚ Kosmiczna przygoda Genesis Noir ukazana jest w artystycznej, urzekającej oprawie. Co istotne - wyjątkowa stylizacja nie ogranicza czytelności jej przekazu.

✚ Cały ten jazz. Trudno o klimat noir bez odpowiedniej ścieżki dźwiękowej. Warstwa audio jest duszą Genesis Noir, bez której nie sposób wyobrazić sobie tej gry.

Genesis Noir fenomenalnie równoważy tempo rozgrywki, treść i interakcje, ale całkowicie to gubi podczas swej kulminacji. Rozgrywka szaleńczo wówczas przyspiesza, tracąc dotychczasową moc. Zabawy przenosi ustępując narkotycznym wizjom autora, co mogłoby wzmacniać ciekawość gracza, ale niestety końcówka wywołuje konsternację. Rozgrywka tak pędzi, że nie sposób się w tym połapać. Na szczęście wyhamowuje w ostatnich minutach.

#### BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Zafascynowało mnie to, czego tu doświadczyłem. Planowałem grę tylko sprawdzić - nie było moją intencją spędzenie z nią dłuższej chwili, nie mówiąc o jej zakończeniu. Stylizowane przygodówki nie są moim ulubionym gatunkiem. Wystarczyła jednak chwila, by ciekawość wobec Genesis Noir eksplodowała z mocą Wielkiego Wybuchu, którą gra podsycata z każdą minutą. Gdybym oglądał jej przejście na YouTube, nie byłbym w stanie tak intensywnie jej odebrać, tak się nią oczarować. Cóż, właśnie dlatego gier wideo nie należy oglądać, tylko w nie grać. Zagrajcie w Genesis Noir. Warto! ▀



# 85

■ Zaskakująca rzecz. Delikatne niedomagania techniczne i szalone tempo końcówki psują nieco ostateczne wrażenie - nie są jednak czymś, co mogłoby znacząco ograniczyć wspaniałość skrywane w jej wnętrzu. Zagrajcie! Trzeba!



✚ Nastrój, budowany przez niesamowicie gęsty klimat i znakomity soundtrack, do dziś robi wrażenie - zarówno w świecie śmiertelników, jak i Deadside.

# Shadow Man Remastered



**PRODUCENT** Nightdive Studios **Wersja PL:** nie

■ Szymon Góraj

**W**brew pozorom tworzenie remasterów to nie jest łatwa sprawa. W przeciwieństwie do remake'ów mają one stanowić balans pomiędzy dostosowaniem tytułu do pewnych technologicznych standardów a utrzymaniem ducha pierwowzoru. Wiąże się to przeważnie z koniecznym minimalizmem, za co - słusznie czy nie - porywający się na to deweloperzy dostają po głowach. Nightdive Studios, naczelna ekipa odrestaurowująca klasyki sprzed lat, wzięła na warsztat kolejnego zasłużonego pacjenta.

✚ Co jakiś czas przychodzi nam walczyć w jakiejś szalonej wersji „naszego świata” (znakomita sekwencja w więzieniu). Zwyczajowo używamy wtedy zebranej broni palnej.

Shadow Man to dziś już nieco zapomniana, znakomita gra z 1999 roku traktująca o Michaelu LeRoi, który chcąc nie chcąc stał się najnowszym użytkownikiem mocy należącej do długiej linii nieśmiertelnych wojowników voodoo. Dzięki specjalnemu artefaktowi podróżuje pomiędzy światem żywych i umarłych, by walczyć z siłami zła. Wcielamy się w tytułowego bohatera w najbardziej niewralgicznym dlań momencie, gdy musi zapobiec wydarzeniom zagrażającym przyszłości całego świata.

Pierwsze zapowiedzi nie spotkały się z pozytywnym odbiorem, bo na pierwszy rzut oka gra nie wyglądała na zbyt odnowioną. Kiedy jednak przejdziemy do porządku dziennego nad wciąż kanciastym stylem graficznym, warto porównać ją z oryginałem. Zainwestowano w mnóstwo

graficznych usprawnień - od wyższej rozdzielczości, przez dodanie nowych tekstur i animacji, aż po o niebo lepsze oświetlenie lokacji. Poprawiono również dość toporne sterowanie, a interfejs znacznie usprawniono (na przykład dodanie koła wyboru broni). Nawet warstwę fizyczną wzbogacono o zniszczalne elementy. A to zaledwie najbardziej rzucające się w oczy nowości.

Jednak przede wszystkim cieszy dodanie sporej zawartości, której nie było w oryginale. Do i tak całkiem sporej gry, nieraz wymagającej bardzo wnikliwej eksploracji, dotożono nieznanne wcześniej postacie, sekrety, całe obszary, a nawet bossów. Jakby tego było mało, możemy cieszyć się ulepszonymi efektami audio (jak nowe wariacje dźwięków wydawanych przez Shadow Gun) oraz nieznanymi wcześniej muzycznymi motywami. ▬



**85**

■ Bliskie ideału odkurzenie świetnej pozycji z końca ubiegłego wieku. Poza kilkoma bugami i drobnymi niedopatrzzeniami trudno jest się do czegośkolwiek przyczepić. ■ Niektórzy mogą nie docenić ogromu pracy deweloperów, ■ doprawdy trudno o lepsze wskrzeszenie gry. ■



✚ Imię i różne cechy naszej zmysłonej bohaterki można wybrać spośród kilku dostępnych opcji.

# Lost Words: Beyond The Page

■ PC ■ PS4 ■ XONE ■ SWITCH

PRODUCENT modus Games Wersja PL: nie

■ Michał R. Wiśniewski

**L**ost Words to przepiękna platformówka, która ma w sobie coś z filmów Pixara.

Niestety jest to coś, czego nie do końca rozumiem w produkcjach Pixara - obsesja śmierci. W którymś momencie twórcy trójwymiarowych animacji sprzedający generowane komputerowo sztuczne emocje wpadli najwyraźniej na żyłę złota - jeśli chcesz poruszyć widownię, zrób smutny film, w którym umiera staruszka albo bohater jest sierotką.

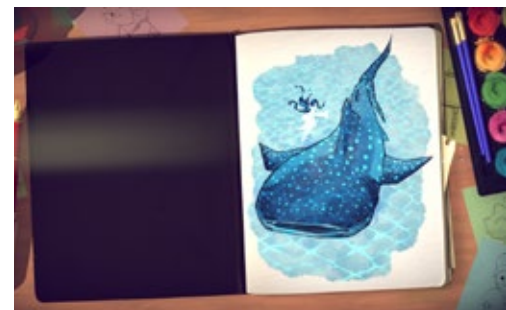
Trochę się nabijam, a trochę nie; serio wydaje mi się to problem, który dotyka niezależnych gier. Lost Words rozpoczyna się bardzo fajnie - jako notatnik dziewczynki, w którym opowiada ona o swoim życiu. To coś w rodzaju visual novel, ale zamiast nudnego popychania akcji przyciskiem trzeba skakać po kolejnych zdaniach i słowach jak po platformach, aby odświeżać kolejne wydarzenia; gra jest poza tym w pełni udźwiękowiona. Bohaterka postanawia zostać pisarką - wymyśla historię fantasy (gracze mają wpływ na detale, takie jak imię czy charakter postaci), którą przeżywamy jako platformówkę z twistem. Tym twistem są „magiczne słowa”,

które niczym w grze przygodowej wchodzą w interakcję z otoczeniem - pomysł zarówno fajny, jak i spójny z narracją. Rolę kursora pełni magiczny światełko, a drugorzędny celem gry jest zebranie tych słów.

Są tu zatem dwie równoległe fabuły, które zgodnie z prawidłami gatunku wpyływają na siebie - to, co ma miejsce w prawdziwym świecie, wraca w krainie fantazji jako metafora. Ta dosadność odróżnia Lost Words od takich gier jak Gris, w której wszystko (poza ukrytym zakończeniem) miało miejsce w alegorycznej krainie; wykłada kawę na łąkę - spójrzcie, oto trauma dziecka, a tak sobie z nią radzi, pomóżmy jej w tym. Z jednej strony pozwala to na lepsze zrozumienie, z drugiej - nie zostawia miejsca na zbudowanie własnej opowieści.

Grę napisała Rhianna Pratchett, którą cenię choćby za robotę przy odświeżeniu Lary Croft, ale tu mi

✚ Oto cała przestrzeń gry - notatnik z tekstem i obrazkami... i świat wyobraźni małej dziewczynki.



coś nie grało. Całe wprowadzenie ustawiające związek między bohaterkami - wnuczką i babcią - zdradza, w którą stronę to zaraz się przewróci. Nie wiem, czy w pandemicznym świecie, w którym praktycznie każdy doświadczył śmierci kogoś mniej lub bardziej bliższego, potrzeba takich smutnych historii. Nie wiem dokładnie dlaczego, ale ciągle czułem coś fałszywego. Przedziwna samotność bohaterki, która przecież miała sympatycznych rodziców, wydawała mi się wymyślona na potrzeby opowieści. Nie ma miejsca na platformówkową autoterapię w świecie wspierających rodzin. ■

✚ Narratorka gry ze swoją największą bohaterką - ukochaną babcią.



**P** 60

■ To bardzo ładna i pomysłowa gra, której przydałby się lepszy pomysł na scenariusz. Istnieje więcej emocji niż żałoba, a o tym, że ktoś jest ważny w naszym życiu, można opowiedzieć bez wypychania go pod autobus.



Walka odbywająca się w gigantycznej klatce piersiowej, wznoszącej się nad równiną lawy, raczej nie będzie normalna.

Jak widać na załączonym obrazku, Shuten Doji, nasz główny przeciwnik, to nie ktoś, kogo chciałoby się zaprosić na herbatkę.



# World of Demons



PRODUCENT PlatinumGames **Wersja PL:** nie

■ Paweł Schreiber

**N**a tablecie gram sporo i zawsze wiedziałem, że nadaje się do pewnych gatunków, ale wymagające precyzji, widowiskowe gry akcji nie mają na nim racji bytu. Krótko mówiąc, nie da się na nim zrobić tytułu PlatinumGames. Było mi z tą wiedzą dobrze, ale wszystko diabli wzięli, kiedy firma ta wydała grę na iPada. Bardzo, kurczę blade, fajną.

Pierwsze wrażenie po uruchomieniu World of Demons - ach, te wspomnienia z Okami... Gier z oprawą naśladującą tradycyjne malarstwo japońskie jest multum, ale rzadko która robi to z takim wdziękiem jak WoD. Wybieramy się do piekieł, żeby pokonać wyjątkowo paskudnego demona, któremu marzy się panowanie nad światem. Pejzaże w grze są oszczędne, ale i tak zapierają dech w piersiach - od górskich szczytów i wielkich świątyń po piekielne krajobrazy zbudowane z ludzkich kości. Trójwymiarowe, animowane postaci yokai i oni, z którymi walczymy, rzeczywiście wyglądają jak ożywione drzeworyty, które wyskoczyły z papieru, gdzie tylko na chwilę



## Yokai



**W grze spotykamy cały szereg mniejszych i większych duszków i demonów.** Każdy jest inny, ma swój charakter, silne i słabe strony, malownicze animacje i wygląd jak żywcem wzięty z japońskich rycin. Czasem gra się po to, żeby zobaczyć, jakiego stwórka spotkamy zaraz na swojej drodze.

uwięził je dawny artysta. PlatinumGames to przecież w dużej mierze spadkobierca odpowiedzialnego za Okami Clover Studio - World of Demons pięknie o tym przypomina.

Wrażenie drugie - ojej, trochę tu zalatuje mobilką. Bo małe obszary walki. Bo kiedy już przejdziemy przez liniową serię starć z potworkami, możemy wracać w te same miejsca, żeby przechodzić kolejne wyzwania, a wyzwania są po to, żeby zbierać punkty doświadczenia i znajdzki, a punkty doświadczenia i znajdzki są po to, żeby awansować postać i broń, a bez odpowiednio zaawansowanej postaci nie wpuszczą nas na kolejny etap... Zanim World of Demons wylądowało na Apple Arcade, było projektowane jako gra F2P i resztki tego projektu jeszcze tu widać. Przeszkadzało mi to trochę...

...ale tylko przez chwilę. Wrażenie trzecie - to jednak PlatinumGames, pełną gębą. Walka jest niesamowicie przyjemna i satysfakcjonująca. Najpierw uczymy się, kiedy ciachać, a kiedy robić widowiskowe uniki, po których następuje jeszcze bardziej widowiskowa kontra. Potem wciągamy się w kolekcjonowanie yokai, które możemy przyzywać do pomocy w czasie walki - jest ich całe mnóstwo, a każdy działa inaczej. Jeden podleczy, drugi rzuci fireballem, trzeci jest płonącym kołem, które przetacza się po wrogach i nie tylko daje im

łupnia, ale jeszcze odpycha, a to tylko wierzchołek góry lodowej. Potem orientujemy się, że odpowiednie dobieranie talii yokai jest kluczowe do walki na dalszych etapach, bo od tego, jakie moce i żywioły zaprzęgniemy do walki, zależy właściwie wszystko. Jest niesamowicie satysfakcjonująca siekanina, jest sporo taktycznego kombinowania z doborem mocy i broni, jest mnóstwo sposobów na pokonywanie tych samych wrogów, więc nawet powtarzanie etapów daje sporo radości. A potem okazuje się jeszcze, że w grze są świetne dialogi (zwłaszcza odzywki duszków i demonów, które w kilku słowach na krzyż oddają ich charakter), a scenariusz rozwija się w coraz ciekawszych kierunkach. I zamiast grać na kompie czy konsoli, człowiek wyjmuje w wolnych chwilach tableta.



■ Jedna z najlepszych gier akcji w historii mobilnego grania. Malarska oprawa graficzna jak w Okami, system walki niemal jak w „dużych” grach PlatinumGames...  
■ Czy zmęczone Apple Arcade łapie drugi oddech?



❖ Gdy byłem młodym marine, trafił do mnie zombie w stanie śmierci... Ten żart byłby zrozumiały w okolicach premiery oryginalnego Doom'a...

❖ Ciasne korytarze marsjańskiej bazy dobrze sprawdzają się jako labirynty wirtualnej rzeczywistości.

# DOOM 3 VR



PRODUCENT id Software **Wersja PL:** tak

■ Michał R. Wiśniewski

**K**lasyczny Doom 3 trafił na PS VR - strzelanie do demonów jeszcze nigdy nie było takie fajne!

Aż musiałem sprawdzić - Doom 3 wyszedł w 2004 roku. Dobrze pamiętam, jakie wrażenie zrobił na mnie wtedy. Był piękny (spalił mi starą kartę graficzną, więc kupiłem nową) i zupełnie różny od klasycznego Doom'a - tam gdzie oryginał oferował czystą akcję, trójka zapraszała do nastrojowej opowieści, budowanej nie tylko filmikami przerywnikowymi, ale i bogatą warstwą literacką; przeglądanie maili i dokumentów załogi marsjańskiej bazy po piekielnej inwazji było czymś niezwykle przyjemnym. Mroczne korytarze bazy, które wiodły wprost do bram piekieł, straszły sztuczkami z tanich horrorów, ale w przedziwny sposób to działało - Doom 3 był chyba pierwszą grą, w której na serio się przestraszyłem. Teraz, po siedemnastu latach, gra powraca, żeby spełnić marzenie związane z pierwszym Doomem



■ PS VR Aim



**Kontroler** w kształcie karabinka wygląda w realu jak zawinięta rura ze świecącą kulką, ale w połączeniu z kaskiem tworzy doskonałą iluzję używania „prawdziwej” broni. Można poczuć się nieco dziwnie, oglądając puste latające dłonie, ale w czasie gry nie ma się zbyt wiele czasu, by o tym myśleć.

- że oto powstała gra, która będzie pierwszym krokiem ku wirtualnej rzeczywistości. Dostaliśmy wprawdzie Doom VFR, przystawkę do części z 2016 roku, ale była to poboczna fabuła przykrojona na potrzeby nowego medium.

Doom 3 wyszedł nie tylko w VR, ale konkretnie w PS VR. Systemie, który ma swoje wady (mała mobilność przez ograniczenie kamerką i kablem), ale i poważne zalety. Playstation VR Aim Controller to wciąż mój ulubiony gadżet przekraczający granicę między realem i wirtuałem. Możliwość pocucia w rękach prawdziwego przedmiotu, który w grze zmienia się w przeróżne pistolety i karabiny, a także umożliwia wygodne poruszanie i celowanie, wciąż robi wrażenie i jest źródłem nieprzebranej frajdy.

A jak prezentuje się sama gra po latach? Zaskakująco dobrze - prostota robiącej niegdyś wrażenie grafiki jest zaletą w VR, demony wyglądają nieźle (bo nie ma zbyt wiele czasu, żeby się im przyjrzeć). Ząb czasu nadgryzł ludzkie postacie, nie zachwycają też scenki przerywnikowe, które odpalają się (to niestety częste w remake'ach VR) jako dwuwymiarowe, PS VR przełącza się wtedy w tryb kinowy.



Ponieważ perspektywa zmienia się wtedy na trzecioosobową, wyjście z immersji nie jest aż tak dotkliwie. Cóż, jest to tylko adaptacja, a nie tytuł robiony od nowa.

Eksplokacja jest całkiem przyjemna (nie odczuwałem nudności, ale lepiej planować krótsze niż dłuższe sesje), strzelanie (kto nie ma PS VR Aim Controller, może korzystać z pada), jak już wspominałem, wyśmienite, chociaż sama walka czasem przypomina, że gra nie była projektowana z myślą o VR. ■

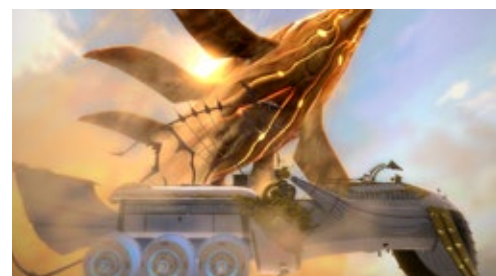


Wirtualny port klasycznego tytułu - ze wszystkimi wadami i zaletami takiego pomysłu. Sterowanie za pomocą PS VR Aim Controller daje nowe pokłady frajdy, reszta przypomina o tym, jak bardzo przez lata zmieniały się gry - dla jednych będzie to nostalgiczna wycieczka, dla innych muzeum.



✚ Porastająca świat gry mechaniczna zaraza Mechteria jest trochę jak pleśń, ale jednak dużo bardziej elegancka.

✚ Kiedy lecimy luksusowym statkiem powietrznym nad piaskami pustyni, potrafi z nich wyskoczyć takie dziwo.



# Fantasian



PRODUCENT Mistwalker **Wersja PL:** nie

■ Paweł Schreiber

**O**d czasu do czasu ktoś próbuje tchnąć nowe życie w formułę klasycznego japońskiego RPG. Lost Sphear, kolejne części Braveland Default, Octopath Traveler... Można powiedzieć, że to już norma. Ale kiedy taką próbę podejmuje Hironobu Sakaguchi, twórca serii Final Fantasy, a żeby było jeszcze lepiej, muzykę do gry robi inny weteran serii, Nobuo Uematsu – wiedz, że coś się dzieje.

Gra, która z tej próby wynikła, czyli wydany właśnie na Apple Arcade Fantasian, zwraca najpierw uwagę stroną wizualną. Zamiast budować środowisko w pełnym 3D, twórcy wybrali dużo bardziej archaiczne rozwiązanie, czyli statyczne tła (animowane tylko przy szybkich ruchach kamery, kiedy wchodzimy w kolejną część lokacji). Ale to nie byłyby jakieś tła – nie ręcznie rysowane, tylko ręcznie budowane przez modelarzy, specjalistów od miniaturowych dioram, a potem pięknie sfotografowane. Wrażenie jest niesamowite – można się bez końca przyglądać szczegółom domów, drzewek i krzewów, osypujących się ze stoku góry

kamyczków czy umeblowaniu pokoi, po których chodzą nasi bohaterowie. Postaci, potwory, otwierające się skrzynki i temu podobne elementy są ukazane w 3D i tak doskonale dopasowane do tła, że nie czuć najmniejszego zgrzytu. Efekt płynnego przejścia między ujęciami lokacji jest tak śliczny, że czasami specjalnie chodziłem tam i z powrotem, żeby się na niego napatrzeć. Słuchając przy tym oczywiście fenomenalnej muzyki Uematsu, który naprawdę jest tu w formie.

Fabula gry jest sympatyczna, choć mało odkrywczą – bohater, młodziwiec o imieniu Leo, żyje w świecie, który zaczęła pożerać tajemnicza siła. Jej znakiem są rozrastające się, bulwiaste twory, łączące elementy życia i maszyny. Leo udaje się jakimś cudem przedostać też do innego świata, pełnego dziwnych budynków, fabryk i robotów, gdzie być może kryje się rozwiązanie klątwy, która dotknęła jego ojczyznę. Mnóstwo tu klasycznych pomysłów, które widzieliśmy już w dziesiątkach innych gier (poczynając od tego, że bohater cierpi na amnezję), ale są zrealizowane na tyle wdzięcznie, że nie przeszkadzają, chociaż zachwyty jednak nie budzą.

Odświeżający jest za to system walki. Najpierw mamy do czynienia z klasycznymi dla JRPG starciami w losowych momentach, ale szybko znajdujemy gadżet, który pozwala je wyłączyć, a w zamian gromadzić w specjalnym wymiarze wszystkie stwory, z którymi musielibyśmy

## Postaci



**Tła w grze to fotografie makiet, a postaci są dorysowanymi na nich obiektami 3D.**

Te dwie warstwy w zasadzie nie powinny do siebie pasować, ale okazuje się, że pasują świetnie – to kolejny powód, dla którego oprawa graficzna Fantasia jest imponującym osiągnięciem.

prowadzić powtarzalne potyczki. I tak, zamiast pięć razy z rzędu tłuc po trzy stwory, możemy spokojnie się rozjeżdżać po okolicy, a potem, w wybranym przez nas momencie, stawić czoło piętnastu albo nawet trzydziestu. System walki jest zbudowany właśnie pod kątem takich starć, bo wiele umiejętności razi nie pojedynczych wrogów, tylko przebija się przez całe ich rzędy. Czasem nawet możemy ręcznie zmieniać trajektorię ataku, zbierając przy okazji rozrzucone po polu walki znajdźki wzmacniające bohaterów. Dawno nie widziałem ciekawszego odświeżenia klasycznej walki turowej rodem z JRPG.

Fantasian to na razie pół gry – druga część ukaże się później. Ale to, co na razie widziałem, przypadło mi do gustu bardziej niż większość tytułów z pierwszego akapitu. ■



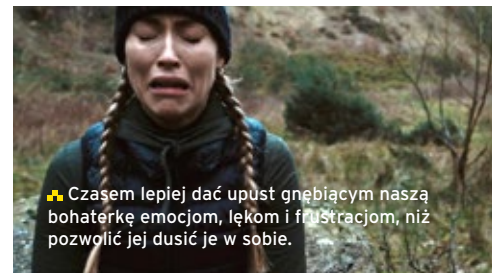
■ Twórcy pierwszych Final Fantasy powracają do korzeni.  
■ Klasyczny do bólu JRPG z przepiękną oprawą wideo (specjalnie budowane miniatury!) i audio (Nobuo Uematsu!). Do tego mądre innowacje w systemie walki. Może nie rzuca na kolana, ale jest dobrze!

# I Saw Black Clouds

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Ghost Dog Films **Wersja PL:** nie

User Jama

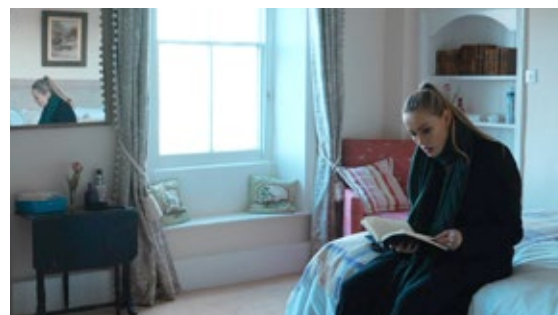


✚ Czasem lepiej dać upust gnębiącym naszą bohaterkę emocjom, lękom i frustracjom, niż pozwolić jej dusić je w sobie.

**K**iedy koleżanka z małego miasteczka popełnia samobójstwo, Kristina postanawia się dowiedzieć, jakie były przyczyny tragedii. Pod fasadą normalnego życia w prowincjonalnej miejscowości kryją się mroczne tajemnice.

I Saw Black Clouds jest filmem interaktywnym z gatunku klasycznego angielskiego horroru. Rzecz ma niespieszne tempo, nie epatuje krwistymi rozbryzgami, stara się oddziaływać psychologicznie. Służy temu przede wszystkim oprawa dźwiękowa, która ze zwykłego obrazu uchylonych drzwi albo widoku na las pozwala wyczarować uczucie niepokoju. Zapewne niejedne trzeba było wymienić struny w skrzypcach, żeby nagrać te szarpane, kakofoniczne podkłady. Warto było, bo ciarki przebiegają po plecach.

Produkcja swobodnie miesza elementy realistyczne z nadnaturalnymi. Akcja filmowana jest we wnętrzach zwyczajnych budynków, mieszkań, częściowo w plenerze, natomiast bohaterka co rusz widzi duchy, które potrafią gasić światła czy zatrasnąć drzwi. Normalna w tej poetyce jest chwytająca Kristinę ręka wystająca spod pustej szafy, która natychmiast znika.



✚ Pewne wskazówki co do stanu umysłu zmarłej koleżanki daje jej pamiętnik.

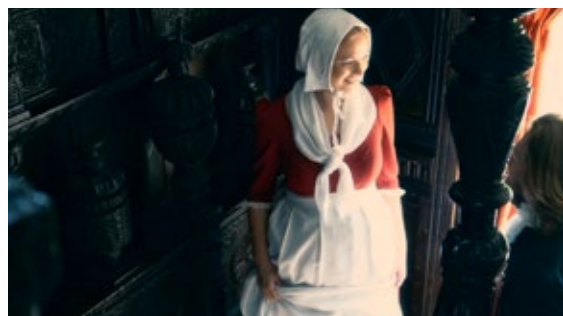
✚ Niektóre sprawy swoje źródło mają u przodków i ich niefrasobliwych romansów.

Wydawać by się mogło, że twórcy zechcą pociągnąć ten stan niedopowiedzenia do końca - czy to zwidy, przemęczenie, lęki bohaterki, czy prawdziwe zjawiska paranormalne, ale czar pryska, kiedy duch wręcza jej fizyczny przedmiot, kartę pamięci.

W rolę Kristiny wciela się Nicole O'Neill, która ma doświadczenie z kamerą w serialu „Penny Dreadful” oraz filmie „Czerwona jaskółka”. Mimo uczciwych wysiłków aktorskich nawet najbardziej przekonujące odgrywanie rozpacz, strachu, bezsilności nie kompensuje mielizn scenariusza. Odkrywamy tu co prawda drugie dno, historie z zamierzonej przeszłości, natomiast rzecz sprawiła na mnie wrażenie przegadanej.

✚ Kościół, w którym odprawiony był pogrzeb, jest dla bohaterki miejscem zawiązania akcji, ale będziemy do niego wracać.

Miałem też mocno mieszane uczucia odnośnie do samej interaktywności. Nie zawsze następuje tu spójne przejście ze sceny do sceny. Mimo że każdy gracz podejmuje trochę inne decyzje, film interaktywny powinien wizualnie prezentować się jako spójna całość, jak w kinie. Zaburzenia tej ciągłości psują wrażenie immersji. Poza tym oczekuję od gry full motion video, że na podstawie tego, co widziałem wcześniej, świadomie podejmuję decyzję, co chcę robić dalej. W I Saw Black Clouds za dużo jest wyborów na ślepy traf, typu idziesz w lewo czy prawo, podczas gdy nie ma absolutnie żadnych racjonalnych przesłanek za którąkolwiek z tych opcji. ■



PIXEL 60

■ Rzecz dla wielbicieli angielskiego stylu narracji i dialogów. Ładne plenery i wnętrza, poprawne aktorstwo, ale więcej tu kontemplacji niż akcji. Do poprawki momenty decyzyjne, w których wybór jest czysto losowy.



✦ Młody mag Blue może od razu podróżować między kontynentami, ucząc się różnych rodzajów magii – tylko tak może pokonać swojego brata, Rouge'a.

✦ Nostalgia za latami dziewięćdziesiątymi – prerenderowane tła powiększone do rozmiaru HD wyglądają całkiem nieźle.



# SaGa Frontier Remake

PC PS4 SWITCH IOS ANDROID

PRODUCENT Square Enix Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

**Z**e wszystkich podróży w czasie, w jakie zabrali mnie ogrywane ostatnio gry, ta sięga najdalej w przeszłość.

Rok 1997, wychodzi Final Fantasy VII, które zmienia oblicze JRPG. Doświadczenie przygody zostaje wzbogacone o multimedialną ekstrawagancję filmów przerywnikowych, a trójwymiarowa grafika zrywa z pikselowatymi postaciami, chociaż wciąż są to kulfoniatka w stylu super deformed. Trudno wyobrazić sobie z dzisiejszej perspektywy, że SaGa Frontier ukazała się w tym samym roku. Łączy je jedno – renderowane tła zastąpiły pikselowe grafiki znane z SNES; SGF trzyma się jednak klasycznych sprite'ów, co w sumie daje ciekawy efekt, zwłaszcza że w czasie walki pojawiają się efekty specjalne. Ale poza tym to zupełnie inne doświadczenie – animacje przerywnikowe są raczej symboliczne, a siła gry leży w czymś zupełnie innym.

Serię SaGa poznałem pod koniec lat dziewięćdziesiątych w czasie zabaw emulatorami i nadrabiania braków kulturowych. Na Zachodzie wyszła jako trzyczęściowa Final Fantasy Legend

na Game Boya oraz również trzyczęściowa Romancing SaGa na SNES. SaGa Frontier wyszła na Playstation, ale nie pojawiła się – aż do teraz! – w Europie (choć w 1999 roku wyszedł jej sequel). Piszę o tym wszystkim, żeby było wiadomo, czego się spodziewać – to naprawdę klasyczny, choć niecodzienny, JRPG. Muzyka, sposób przedstawiania narracji, dialogi w czystym tekście – wszystko zabiera nas w dawne czasy.

To arcyciekawe doświadczenie – gra nie prowadzi za rękę (aż ciśnie się na klawiaturę „jak współczesne produkcje”), ale w przypadku serii SaGa to zagubienie, otwartość świata i możliwość eksploracji po omacku jest wpisane w DNA. Najciekawsza jest galeria bohaterów – każdy ma inną historię i inny cel, jedni zaczynają w zamknięciu, przed innymi od

## Ilustracje



**Charakterystyczne i piękne obrazy to dzieło Tomomi Kobayashi**, ilustratorki związanej z serią od czasów SNES (pracowała również przy Shin Megami Tensei IV). W grze można obejrzeć całą galerię pełną zachwycających grafik.

✦ Niektóre historie rozpoczynają się w dramatyczny sposób – na przykład rodzinę Reda atakuje tajemnicza organizacja...



razu świat stoi otworem. Świat, w którym spotyka się magia i technika, zamieszkują ludzie, magiczne istoty i roboty; każdy zupełnie inaczej sprawdza się w walce, co sprawia, że klasyczna turówka zmienia się w pole do ciekawych eksperymentów.

Remake został wzbogacony o opcje ułatwiające życie, wyciętą zawartość (można wyłączyć tę opcję) i co ciekawe, całkiem dobrze się prezentuje. Renderowane tła powiększone, nieźle wyglądają sprajty postaci, z przeciwnikami jest różnie (o ile postaci były rysowane pikselowo, o tyle potwory były renderowane jak Donkey Kong i widać czasem nieudany upscaling). Ale to nie gra, po którą sięga się dla przeżyć estetycznych (nie licząc ilustracji, które są wspaniałe!), tylko dla przeżycia intrygującej, wielowątkowej przygody. ■

**70**

Może zbyt często używam sloganu „dla koneserów”, ale do tej pozycji pasuje jak ulał. Jeśli ktoś lubi starszokolne JRPG, remake SaGa Frontier jest niezwykłą okazją do doświadczenia czegoś unikalnego – trzeba tylko pamiętać, że to produkcja sprzed prawie ćwierć wieku.

# Curse of the Dead Gods

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Passtech Games Wersja PL: nie

Zdan

**M**am wrażenie, że żyjemy w epoce wielkich tasiewiczowych serii. Co chwila wychodzą jakieś sequele, prequely czy „poboczne historie”. Do tego trend ten można zaobserwować wręcz wszędzie - literatura, filmy, seriale, no i oczywiście gry. Nie zrozumcie mnie źle - sam lubię dobrą epicką historię fantasy i może być ona rozłożona na zylion tomów (ot, takie „Koło Czasu” Roberta Jordana). Łatwo jednak poczuć przesyt taką formułą i wtedy wjeżdżają rzeczy prostsze i zamknięte w pojedynczym tomie/części/co tam lubicie. Właśnie z czymś takim mamy do czynienia w przypadku Curse of the Dead Gods.

W sumie jeśli pociągnąć dalej analogię z filmami, to ten tytuł to taki akcyjniak z lat osiemdziesiątych. W swej konstrukcji prosty, niezbyt ambitny, niespecjalnie dobrze nakręcony, ale dostarczający sporej frajdy. Idąc do brzegu - mamy tutaj do czynienia z grą typu roguelike z bardzo mocnym akcentem zręcznościowym. Co ciekawe, nie ma tu praktycznie wcale fabuły. Gra od razu wrzuca nas do podziemi



✚ Jak widać, czasem kolory postanawiają opuścić i udać się na wakacje. Nie jadą daleko, bo pandemia.

wypełnionych pułapkami, kultystami i potworami, które służą tytułowemu martwym bogom. Mówiąc krótko - Hades to nie jest, ale nie znaczy, że nie można się dobrze bawić. Jest wręcz zatrzęsienie broni, różnych darów od bogów, dodatkowych umiejętności, które odblokujemy za zdobytą specjalną „walutę”. Wyróżnikiem jest mezoamerykański smaczek całości - od broni po nazwy bogów i ich darów.

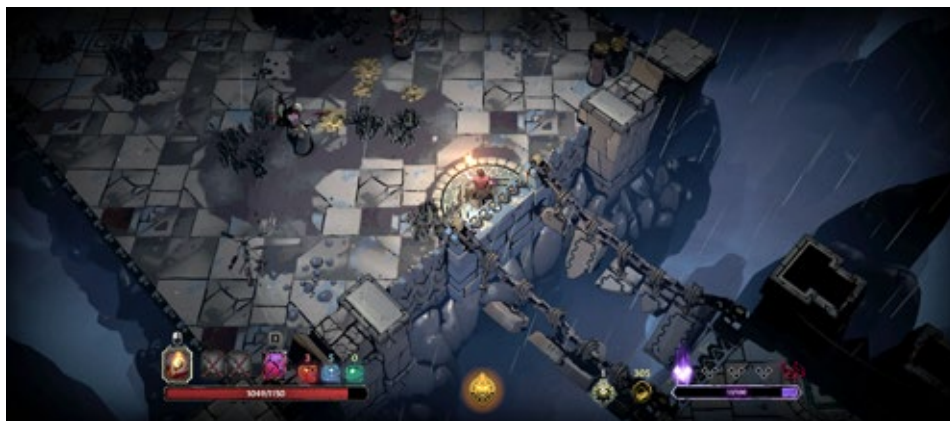
W sumie takie gry jak Curse of the Dead Gods nazywam „partykowcami”. Wiecie, o co chodzi?

Siadacie, odpalacie na jedno szybkie posiedzenie (w tym przypadku jedną wyprawę, by zlać bogom i ich czempionom tyłki) i tyle. Nie potrzeba czytać tony tekstu, rozważać dylematów moralnych postaci czy

wczuwać się w klimat. Tutaj wracamy do tego akcyjniaka - czysta rozrywka bez większej refleksji. To właśnie daje nam Curse of the Dead Gods. Pojawiają się oczywiście ciekawe rozwiązania - w grze bardzo ważne jest światło lub jego brak. Do tego różne potwory i samo przechodzenie głębiej do lochu mogą nas „spacyć”, a efektem tego będą różne klątwy. Mamy więc pewne smaczki, które próbują ten tytuł wyróżnić. Na pewno nie powala oprawa graficzna czy muzyczna - pod tym względem jest totalnie standardowo.

Jeśli macie ochotę na coś, w co możecie popykać w przerwach od gier wielkich, epickich i WAŻNYCH™, a do tego lubicie rogaliki, to spokojnie możecie sprawdzić Curse of the Dead Gods. To po prostu kawał uczciwego growego mięska - może nie najlepszej jakości, ale dobrze wysmażonego i podanego z niezłymi frytkami. Czasem i czegoś takiego potrzeba. ▬

✚ W grze możemy zaobserwować sławne powiedzenie „otóż zło to leży na podłodze, wystarczy się po nie schylić! I nie dać się zabić...”



**71**

Prosty zręcznościowy rogalik z paroma ciekawymi mechanikami. Dostarcza sporo frajdy, ale absolutnie nie powala. Do grania w przerwach od większych tytułów.

➤ Początek wydaje się niemal sielankowy - młodziutki bohater, przyjaźni mieszkańcy, pierwsze proste misje...



# NieR Replicant

ver.1.22474487139...

PC PS4 XONE

WYDAWCA Toylogic Inc Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

**N**ier Replicant zaczyna się jak każda inna baśń - dawno, dawno temu byli sobie brat i siostra...

Oryginalny NieR wyszedł w 2010 roku w dwóch wersjach, japońskiej (NieR Replicant na PS3) i zachodniej (NieR na PS3, NieR Gestalt na Xbox 360). Różniły się bohaterami - Replicant opowiadał historię brata i siostry, a Gestalt - ojca i córki - i co za tym idzie kosmetycznymi zmianami w dialogach. Niezwykła gra Yoko Taro nie przekonała do siebie krytyków, ale fani uznali ją za pozycję kultową. Zainteresowanie tytułem wróciło w 2017 roku wraz z premierą niespodziewanie hitowego NieR:



Papa



Do tej pory jedyną możliwością zagrania na Zachodzie młodym bohaterem stwarzało DLC składające się z kilkunastu bijatyk. W wersji japońskiej grało się wtedy starszą, „zachodnią” postacią, tak jest i w nowej odsłonie gry.

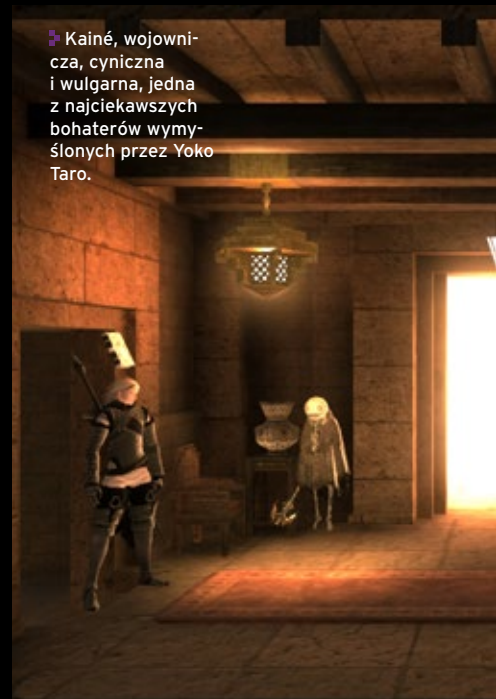
Automata - luźnego sequela. Był już trudno dostępny, nie mówiąc o konieczności posiadania starej generacji konsoli.

NieR Replicant ver.1.22474487139... (ciąg cyfr to pierwiastek kwadratowy z 1,5) to gra, której potencjalni odbiorcy dzielą się na trzy grupy - ludzi, którzy nigdy nie grali w żadną część serii, fanów NieR: Automata i wreszcie miłośników oryginalnego NieRa. Podzielę więc recenzję na trzy części.

## RECENZJA A

Grę rozpoczyna przedziwny sen, a potem akcja przenosi się do postapokaliptycznej przyszłości, w której na ruinach dawnego świata (krajobraz przecinają zniszczone linie kolejowe) powstało przedziwne, quasi-średniowieczne społeczeństwo. To świat, w którym spotykają się roboty i magia, a spokój

➤ Kainé, wojownicza, cyniczna i wulgarna, jedna z najciekawszych bohaterów wymyślonych przez Yoko Taro.





## Odświeżony NieR jest doskonałą okazją do poznania tej kultowej gry, a dla starych fanów – przeżycia jej w rozbudowanej i pełniejszej wersji.

mieszkańców burzą ataki nieznośnych światła demonów zwanych Cieniami. Bohaterem jest młody chłopak (o imieniu, jakie mu nadamy), którego młodsza siostrzyczka Yohna zapadła na tajemniczą chorobę. Podobno wyleczyć ją może kwiat zwany księżycową łzą...

➤ Scenariusze Gestaltu i Replicanta były identyczne, ale zmiana bohatera wpływa na odbiór wielu scen.

Z pozoru - typowe JRPG fantasy, ale im bardziej zgłębimy się w ten świat, tym bardziej okaże się, jak bardzo różni się od zwykłych produkcji. Może w 2021 roku koncept nie wydaje się tak nowatorski, ale dzieło Yoko Taro jest dekonstrukcją wielu motywów gier wideo (na przykład za niektóre sidequesty nagrodą okazują się nie pieniądze, ale emocje czy nawet... nauki życiowe), a także hołdem złożonym wielu klasykom. Bez zmiany interfejsu czy sterowania, za pomocą zabaw kamerą, NieR potrafi zmienić swój gatunek - z RPG akcji na horror nawiązujący do Resident Evil, klona Diablo, klasyczną Zeldę czy nawet strzelankę. Gra ma znakomity scenariusz i jak zwykle u Yoko Taro galerię niezwykłych postaci, a wszystko w odświeżonej i nowoczesnej oprawie, z japońskim lub angielskim dubbingiem do wyboru.

### RECENZJA B

NieR Replicant ver.1.22474487139... nawet nie ukrywa, że powstał dla fanów Automaty. Chociaż sequel stał mocno na własnych nogach, to znajomość pierwszej części pozwalała na znacznie lepszą zabawę w zgłębianie tajemnic i nawiązań (pisałem

o tym szerzej w analizie w Pixel #42). Jest to więc pozycja obowiązkowa i całkiem przyjemna dla tych, którzy z różnych przyczyn odbili się od oryginału - tu poczują się jak w domu. Wyciągnięto wnioski z tej części, poprawiając system walki, dodając poziomy trudności (jeśli ktoś chce tylko przelecieć przez fabułę, ale nie polecam); ukłonem w stronę fanów przygód androidów 2B i 9S jest możliwość włączenia ścieżki dźwiękowej z Automaty. To ciekawe doświadczenie, które wspólnie wypukła dialog, jaki prowadzą ze sobą obie gry, skonstruowane ze sobą sceny i motywy. Pakiet DLC do Automaty zawierał stroje z Replicanta, tu zaś (oryginalne DLC jest dołączone od razu i odblokowuje się po pierwszym ukończeniu) można się przebrać w ciuchy 2B i 9S, których aktorzy głosowi figurują zresztą w liście płac jako „???”.

### RECENZJA C

A jak gra się ma do oryginalnego Niera? To doskonały remake. Wreszcie daje możliwość zagrania w japońską wersję historii. „Papa NieR” ma swoich fanów i doceniam, że był jedną z pierwszych tak popularnych dziś postaci ojcowskich, ale jednak widać, że historia była pisana pod młodego bohatera. Wszystkie interakcje z innymi postaciami - od mieszkańców wioski (i świata), Devole i Popole, po Emila i (zwłaszcza) Kaine - wypadają dużo bardziej sensownie i przekonująco. Gra jest nie tylko o wiele ładniejsza (zniknęły smętne brzozy z poprzedniej generacji), ale została też rozbudowana o wycięty wcześniej epizod (wnikliwi fani rozpoznają od razu krążącą po sieci grafikę koncepcyjną i opowiadanie z pewnego zbioru...). Nie spodziewałem się, że można drugi raz zakochać się w jakiejś grze. ▬



PIXEL 90

Remake kultowego tytułu przygotowany tak, żeby zadowolić różne grupy fanów; unowocześniona wersja, która nie traci w ogóle ducha oryginału. Dla miłośników serii - pozycja absolutnie obowiązkowa. Dla nowych graczy - świetna okazja, żeby sprawdzić, o co chodzi z tym całym Yoko Taro.



✚ Pokład rozrywkowy daje wszystko, czego potrzeba do zabawy. Łącznie ze specjalnymi wersjami podłogi.

Trzeba zbierać odpadki, szybko klikając myszką, bo zaraz lęgną się robale i trzeba je zabijać, znowu szybko klikając myszką. Jeśli to zaniedbamy, zaśmiecenie wywołuje masowe zwolnienia pracowników. Zazwyczaj mamy kim ich zastąpić, ale szkoda ich doświadczenia.

Od czasu do czasu pojawiają się zdarzenia losowe. Ogólnie są różne, ale w ramach scenariusza zazwyczaj powtarza się jedno. Na przykład przestępcy starają się wydostać z więzienia, więc podkładają bombę. Należy przejść na właściwy pokład, zebrać ją i porzucić w centrum recyklingu. I tak co kilka minut.

Kolejnym niezbyt szczęśliwym pomysłem jest dodanie opcji walki, gdy na stacji zjawiają się piraci. Zazwyczaj dzieje się to wtedy, gdy już ją rozbudujemy. Możemy wtedy wezwać do obrony potężnego robota. Niestety zazwyczaj nie mieści się między budynkami, więc trzeba je przesuwać. Jest to możliwe i stosunkowo łatwe, ale kompletnie pozbawione sensu.

Takich niedoróbek znajdziemy więcej. Choćby brak regulacji szybkości gry (a pamiętajmy o konieczności szybkiego klikania myszką!).

Nie można powiedzieć, że Spacebase Startopia jest zupełnie nieudaną produkcją. Kolorowa grafika, zróżnicowane zachowania każdej z ras, budowanie coraz bardziej złożonych struktur na stacji i stopniowe odkrywanie kolejnych budowli podlane sentymentem do oryginału nie są jednak materiałem na bardzo dobry symulator zarządzania stacją kosmiczną. ▬

# Spacebase Startopia

PC MAC

PRODUCENT Realforge Studios Wersja PL: tak

Sir Haszak

Łepszą grafikę, większą złożoność i szybkie klikanie myszką połączono z humorem, który nie każdemu przypadnie do gustu. Po dwudziestu latach wraca strategia polegająca na zarządzaniu stacją kosmiczną. Za tak długie czekanie na sequel (choć nieoficjalny) dostajemy stanowczo za mało.

Trzy pokłady o różnych zastosowaniach stają się areną bitwy o szczęście pracowników i gości odwiedzających stację kosmiczną, a niekiedy także o ich zdrowie i życie. W trakcie organizowania kolejnych dziesięciu stacji doświadczamy huśtawki nastrojów: od podziwu dla złożoności



✚ Pokład bio dostarcza surowców, żywności i lekarstw.

✚ Cała obsługa statku odbywa się na najniższym pokładzie. Tu zgromadzone są wszelkie usługi i magazyn.

gry po wkurzenie, że pozostawiono tak proste błędy i niedoróbki.

Z początku mamy bajkę: każdy z trzech pokładów ma swoją funkcję. Pierwszy skupia utrzymanie stacji, podstawowe usługi i infrastrukturę odpowiedzialną za bezpieczeństwo. Drugi poziom służy rozrywce gości i pracowników. Na najwyższym uprawiane są rośliny i minerały. Goście mogą tam też obcować z naturą, co dla niektórych jest ważne. Zróżnicowanie zastosowań i wyglądu poziomów twórcy zaliczyli na piątkę.

W każdym z pomieszczeń stacji odpowiedzialnych za łączność, zdrowie, przerabianie odpadków, łapanie przestępców czy zbieranie śmieci pracuje inna rasa obcych. Wystarczy ich zatrudnić, a przystępują do swoich obowiązków. Jednak szybko okazuje się, że roboty zbierające śmieci nie wyrabiają się z pracą. W szczególności nie docierają do zakamarków pokładów.



60

■ Budowa i zarządzanie stacją kosmiczną, w której wspomagająca nas SI co chwila podkreśla, że jesteśmy beznadziejni w swej roli jako białkowa forma życia. Ta gruba ironia bardziej bawi, niż denerwuje. Mimo wszystko raczej dla sentymentalnych menedżerów stacji kosmicznych z dystansem do siebie (i opinii SI).

# HALL OF FAME



**HISTORIA TETRISA ZACZĘŁA SIĘ W ROKU 1984, GDY MŁODY INŻYNIER ALEKSIEJ PAŻYTNOW ZAPRAGNAŁ PRZENIEŚĆ NA KOMPUTER UKŁADANKĘ, KTÓRĄ PAMIĘTAŁ Z DZIECIŃSTWA.**



Lucjan Wencel poznał pewnego Węgra, który twierdził, że posiada prawa do Tetrisa. Chwilę później do gry weszły grube ryby, ZSRR złożył owemu Węgrowi propozycję nie do odrzucenia, żeby się wycofał, a na arenie pojawił się Game Boy... A jak w ogóle wyglądały kulisy powstania Tetrisa?



Arcanum powstało w firmie Troika Games założonej przez uciekinierów z Interplaya. Było ich opus magnum mającym konkurować z Falloutami oraz produkcjami spod znaku Dungeons & Dragons. Do dziś podziwiamy niezwykle, autorskie uniwersum tego RPG.

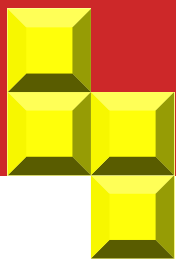
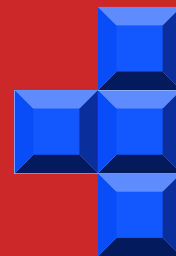
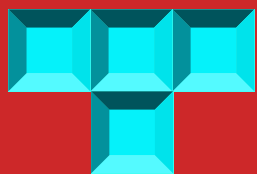


Rzadko w Hall of Fame piszemy o grach nowych, ale czasem zdarzają się „natychmiastowe klasyki”, wytyczające nowe drogi dla gatunków elektronicznej rozrywki. HuntDown ukazał się w zeszłym roku na Epic Games Store, teraz wychodzi wersja na Steamie, a my już wiemy, że to najlepsze współczesne wcielenie arcade'owej strzelaniny.



W czasie gdy na rynku strategii czasu rzeczywistego rządziło Westwood Studios, nieznaną szerszej publiczności firmie Optik Software wypuściła grę War Inc., która pod wieloma względami wyróżniała się na tle produkcji ekipy z Las Vegas.

# TETRIS



**Sputnik, Car-bomba, karabinek  
Kałasznikowa... Dokonania  
radzieckich naukowców i inżynierów  
nieraz zadziwiły świat. Dla nas  
najważniejszym produktem z plaketką  
jakości „sdielano w SSSR” pozostaje  
jednak gra Aleksieja Pażytnowa.**

■ Bartłomiej Kluska



■ Aleksiej Pażytnow - niewiele brakowało, by na dziele jego życia skorzystali inni. Ostatecznie dla twórcy Tetrisa ta historia zakończyła się happy endem.

**T**ę historię opowiadano już wielokrotnie: w niezliczonej liczbie artykułów, książce („The Tetris Effect” Dana Ackermana), filmie dokumentalnym („Tetris: From Russia with Love”), a nawet w komiksie (wydanym również w Polsce pod tytułem „Ludzie i gry”). Film fabularny o tym tytule na ten rok zapowiada również Apple TV. O dziwo, Tetris - choć dla wielu, w tym również dla piszącego te słowa, to bez wątpienia Najlepsza Gra na Świecie - nie gościł jeszcze na łamach Pixela. Nadrabiamy więc tę skandaliczną zaległość.

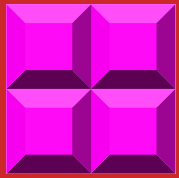
#### TETROMINO W STUDNI

Historia Tetrisa zaczęła się w roku 1984, gdy Aleksiej Pażytnow, młody

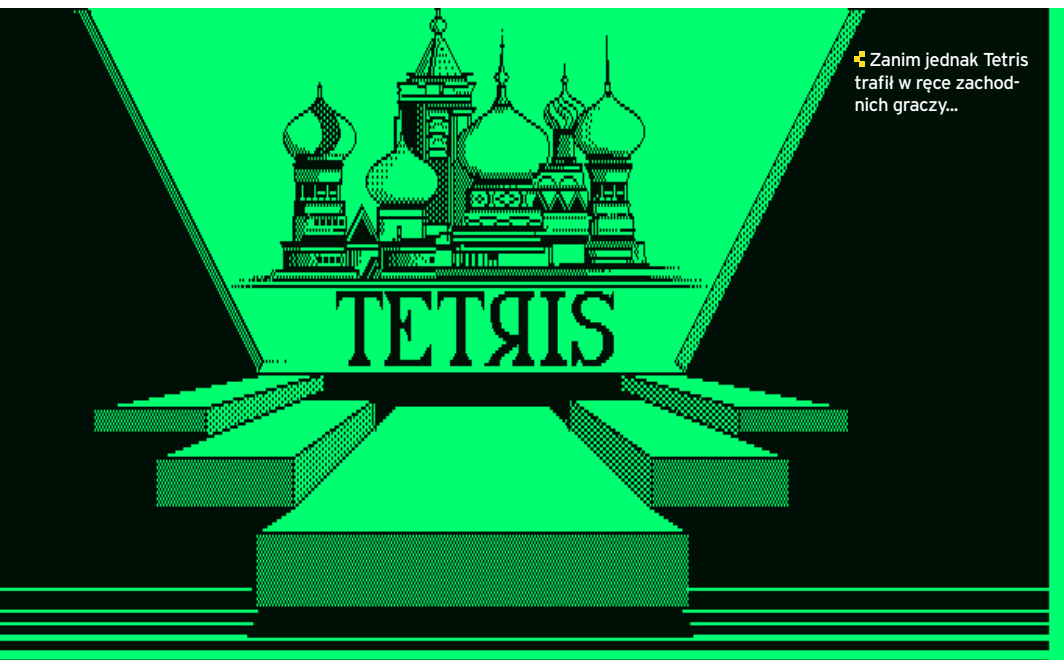
inżynier zatrudniony w Akademii Nauk ZSRR, zapragnął przenieść na komputer układankę, którą pamiętał z dzieciństwa. Komputerem, do jakiego miał dostęp w pracy, była Elektronika 60, klon amerykańskiego PDP-11, a układankę - pocziwie pentomino. Pażytnow uznał jednak, że dwanaście występujących w oryginale rodzajów klocków to zbyt dużo jak na możliwości tej maszyny. Uprościł więc zasady. Tak powstało tetromino - pięć kształtów, każdy składający się z czterech kwadratów. Autor gry wpadł również na pomysł, by zamiast klocki po prostu układać na planszy, zrzucając je w głąb przezroczystej studni, zadaniem gracza zaś tak je przesuwając, by tworzyły na dnie kompletne linie i zniknęły. Wymyślił też nazwę: Tetris, której

końcówka pochodzić miała od... tenisa, ulubionego sportu Pażytnowa.

Jak pomyślał, tak zrobił. Gra nie miała wtedy jeszcze punktacji ani poziomów trudności, ba!, cała toczyła się w trybie tekstowym, jako że Elektronika 60 nie dysponowała żadnymi możliwościami graficznymi, a jednak z miejsca stała się przebojem. Oczywiście ze względu na platformę, na której powstała, jej atuty mogli docenić tylko naukowcy zatrudnieni w rozmaitych sowieckich instytucjach i ośrodkach badawczych. Pażytnow zaprosił więc do współpracy Wadima Gerasimowa, ucznia, który w 1986 roku pomógł przekonwertować Tetris na peceta (dodając przy okazji klockom trochę kolorów, graczom zaś możliwość zapisania swojego wyniku na liście najlepszych).



✚ Na Zachodzie grę Pażytnowa promowano jako pochodzącą z egzotycznej Rosji, ale tak naprawdę Tetris nie potrzebował reklamy.



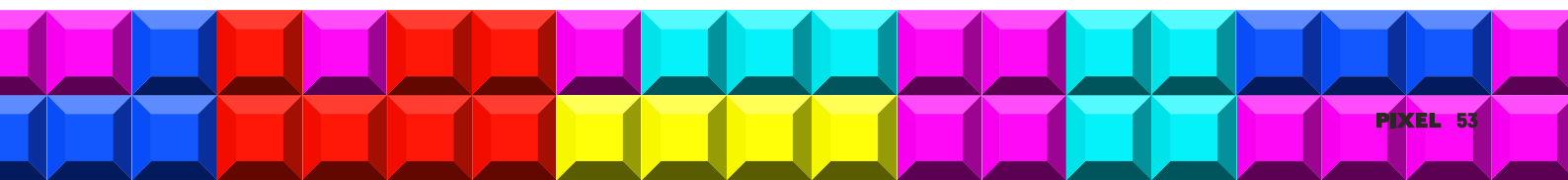
✚ Zanim jednak Tetris trafił w ręce zachodnich graczy...

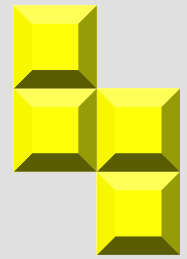
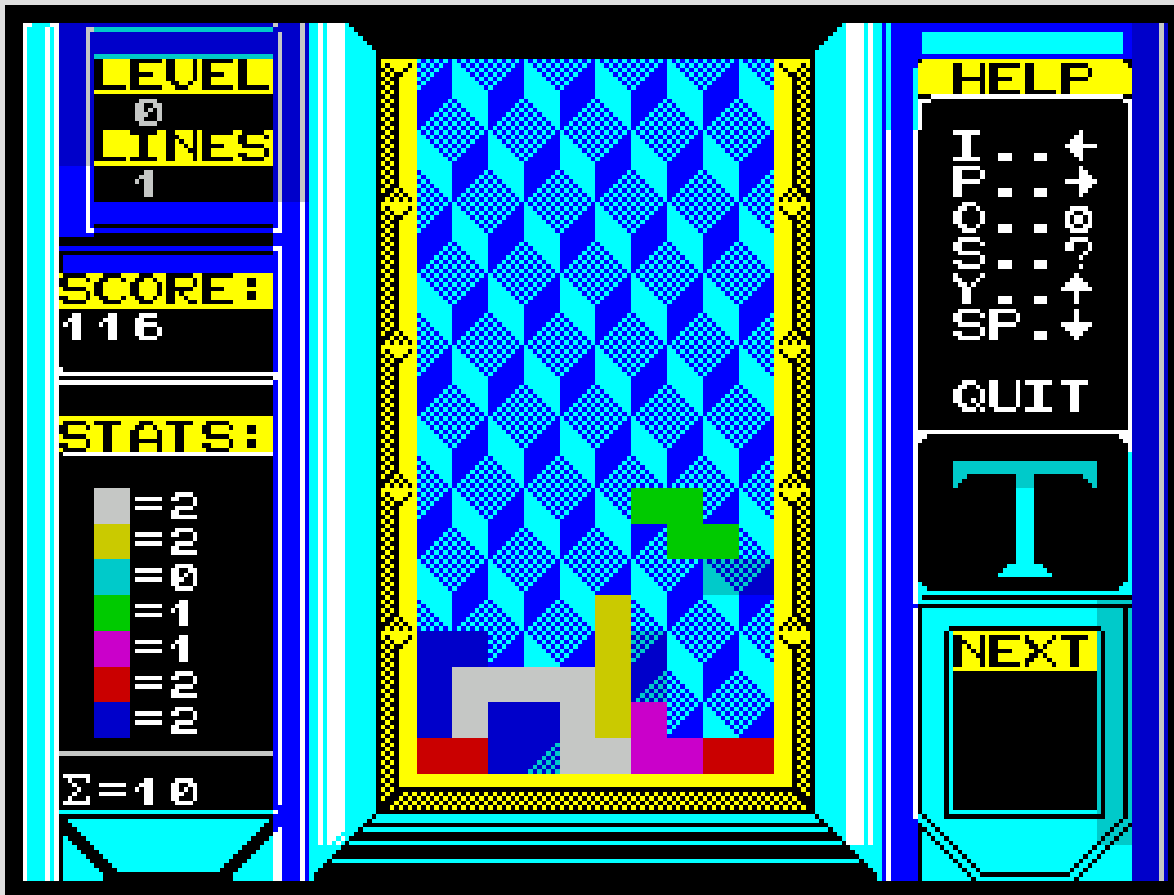


✚ ...w takiej postaci cieszył inżynierów mających dostęp do komputera Elektronika 60...

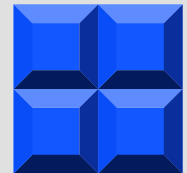


✚ ...a tak wyglądał w wersji Wadima Gerasimowa na PC.





Wersja dla ZX Spectrum miała być może nieco zbyt rozpraszającą paletę kolorów, ale wciągała tak jak wszystkie inne.

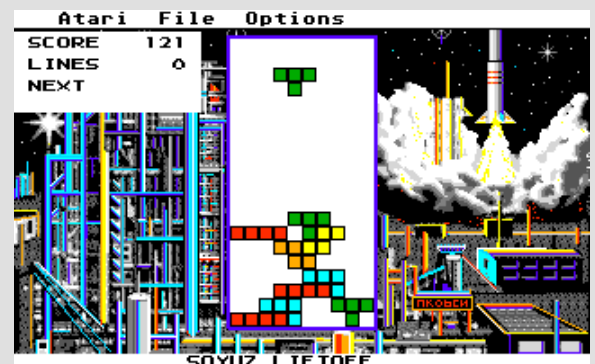


Wtedy też gra ruszyła w świat. Nalegał na to sam autor, wierząc w komercyjny potencjał swojego dzieła. Jednak ani Pażytnow, ani Akademia Nauk ZSRR nie mieli doświadczenia w dystrybucji oprogramowania i rozeznania w kwestiach dotyczących praw autorskich. Gdy więc pokazali Tetris Węgrom, dość szybko stracili kontrolę nad sytuacją. Rosyjską grę swobodnie kopiowano (zachowały się między innymi świadectwa Polaków, którzy już wtedy grali w nią na zgodnych programow z Elektroniką komputerach Mera-60), aż w końcu dotarła ona na Zachód. Tu do akcji wkroczył Robert Stein, obrotny pracownik brytyjskiej firmy Andromeda Software, który po

wymianie korespondencji z Rosjanami stwierdził, że dysponuje prawami do gry Pażytnowa. Co więcej, szybko sprzedał je dalej. Kupcami były Mirrorsoft, mający rozpowszechnić Tetris w Europie, oraz Spectrum Ho-LoByte, dzięki któremu rosyjska gra trafiła do Stanów Zjednoczonych.

### KLOCKI, PRAWNICY, WIELKIE PIENIĄDZE...

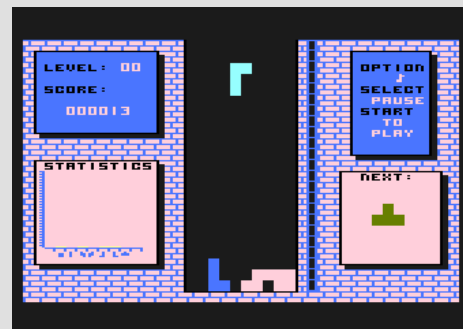
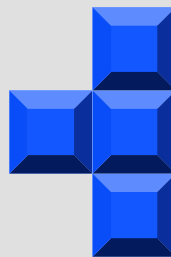
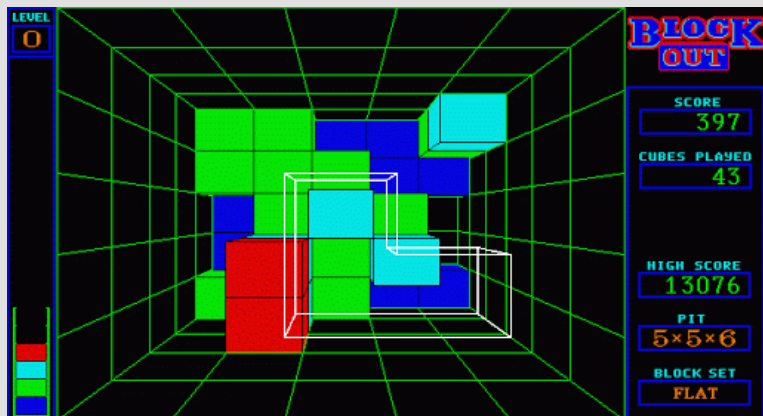
Już w 1988 roku gracze z całego świata otrzymali nową wersję Tetrisa: z grafikami w tle i muzyką, które nawiązywały do rosyjskiej historii, a także tytułem pisany w cyrylicy. Wszystko to miało zachęcić zachodnich graczy do zakupu gry ze Związku Radzieckiego, ale w praktyce marketing nie był potrzebny. Tetris - szybko skonwertowany na Amigę, Atari ST, ZX Spectrum, Commodore 64 i Amstrada CPC - stał się wielkim przebojem, otrzymał też



Wśród motywów graficznych umilających zabawę pojawiły się konna przejażdżka w okolicach Jakucka, mecz hokeja na lodzie, stacja moskiewskiego metra i start rakiety Sojuz.

Być może najważniejsza w historii elektronicznej rozrywki okazała się jednak wersja Tetrisa na Game Boya.





🏆 Nie mogąc doczekać się oryginalnej konwersji na Atari XL/XE, polscy atarowcy przygotowali własny wariant gry - Warsaw Tetris. Motyw muzyczny zachwyca do dziś!

## BLOCKOUT

Polska, lecz tworząca gry z myślą o zachodnich rynkach firma Karen przeszła do historii elektronicznej rozrywki, dokładając do Tetrisa trzeci wymiar. Tak powstał Blockout. Trójwymiarowa w tytule Polaków jest jednak nie tylko studnia, w trzech płaszczyznach można obracać także klocki tetromino, co czyni zabawę raczej skomplikowaną. W niczym nie zniechęciło to jednak graczy, ale Lucjan Wencel, właściciel Karen, nie do końca wykorzystał komercyjny potencjał swojego przeboju. Historię tę opisaliśmy w Pixelu #43.

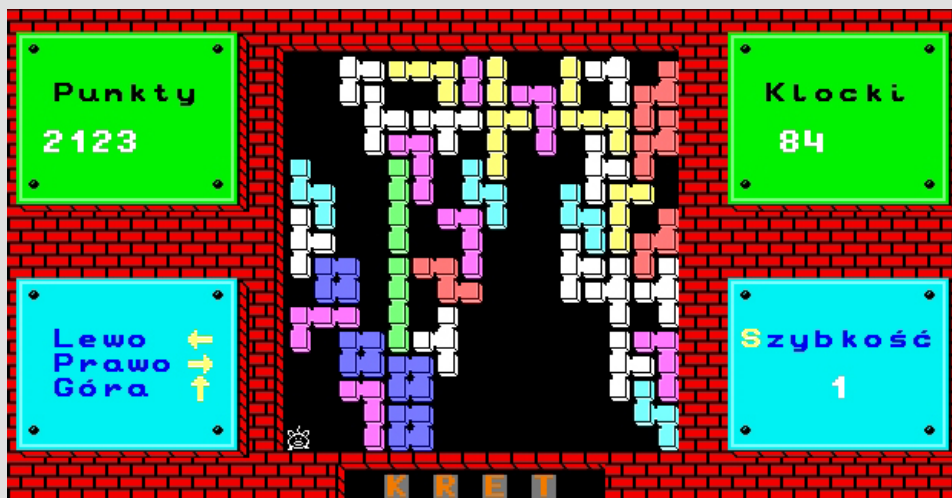
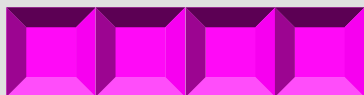
wiele branżowych nagród. Tych jednak, podobnie jak zasłużonego wynagrodzenia, nie odbierał Pażytnow. Co więcej: jego nazwiska początkowo nie było nawet w grze!

Stein dopiero po sprzedaży praw do Tetrisa zajął się ich faktycznym pozyskaniem od Rosjan. Ostatecznie dopiął celu, ale stroną umowy nie był ani autor gry, ani nawet akademia, która go zatrudniała, lecz Elorg, państwowa przybudówka Ministerstwa Handlu Zagranicznego ZSRR, zajmująca się importem i eksportem komputerów oraz oprogra-

mowania. Sam Pażytnow, choć jego gra już wtedy była na Zachodzie bestsellerem, nie dostał za nią żadnego honorarium.

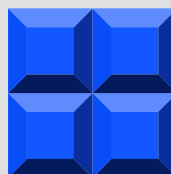
A sprawa robiła się coraz poważniejsza, jako że chętnych do zarabiania na Tetrisie przybywało. Szczególnie perspektywiczny wydawał się rynek konsolowy, na którym - po sprzedaży praw przez Mirrorsoft - swoje plany dotyczące gry Pażytnowa przejawiali giganci tacy jak Sega, Atari oraz Nintendo. Dwie ostatnie firmy w 1989 roku starły się o prawa do Tetrisa w sądzie, a osiąd sporu była kwestia, czy... konsola Famicom/ Nintendo Entertainment System to komputer (Stein podpisał bowiem wcześniej z Rosjanami umowę, na mocy której dysponował prawami do wersji gry na komputery oraz mógł odsprzedawać je dalej, i miało je kupić Atari z nadzieją, że wyda swojego Tetrisa na NES).

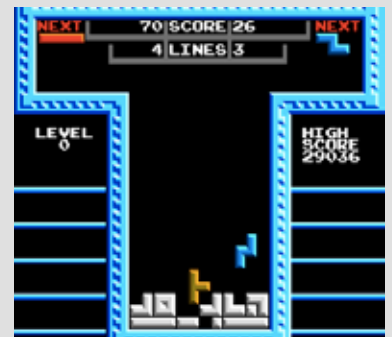
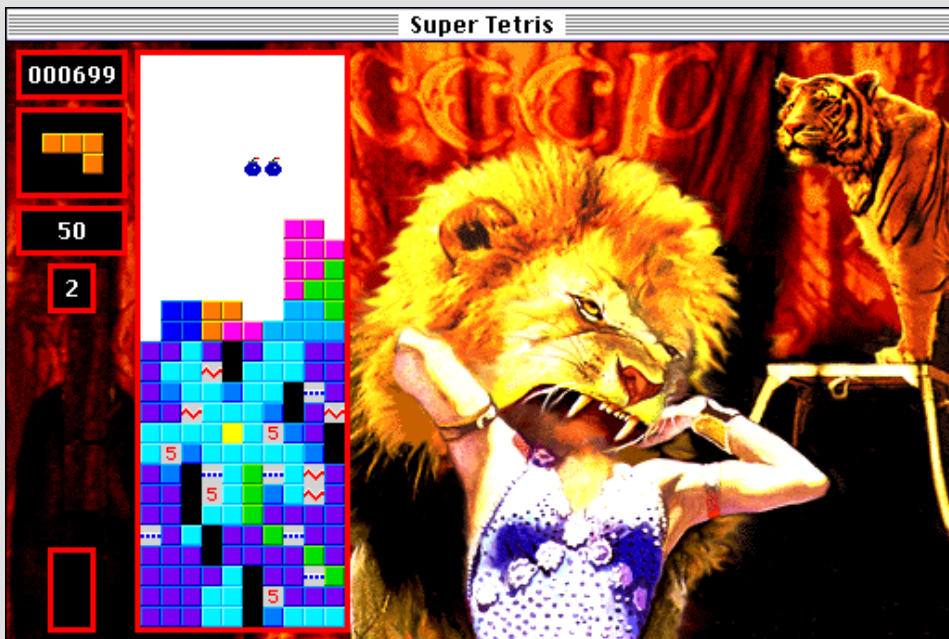
Ostatecznie lepszych prawników wynajęto Nintendo, wygrało w sądzie i mogło wyprodukować wersję Tetrisa nie tylko dla NES, ale także dla debiutującego na rynku Game Boya. Co więcej, kartridż z grą Pażytnowa dołączano do zestawu z konsolą, co przyczyniło się do ogromnego rynkowego sukcesu samej zabawki i jej popularyzacji wśród starszych użytkowników traktujących dotychczas gry wideo jako domenę dzieciaków. Tetris zrobiony dla konsol NES przez Atari, błyskawicznie wycofany ze sprzedaży, jest dziś kolekcjonerskim rarytasem.



## KRET

Jeden z ciekawszych wariantów Tetrisa stworzyli Polacy, zapełniając studnię klockami, a na jej dnie umieszczając... kreta. Nieszczęsne zwierzę z pomocą gracza musi zjadać obecne na planszy klocki tak, by nie dać się przygnieść przez wciąż spadające nowe tetromino. Zgon jest jednak nieuchronny, a na ekranie w końcu pojawi się napis „Ś.P. Kret zdechł”. W tytuł ten i jego sequele można zagrać online na stronie Centrum Kreta.



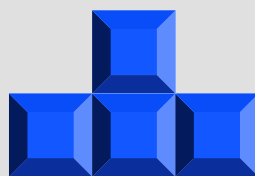


Wersja gry dla konsoli NES stworzona przez Atari (pod szyldem Tengen), choć przez koneserów Tetrisa uznawana za bardzo dobrą, dzięki prawnikom Nintendo pozostaje dziś kolekcjonerskim rarytatem.

### NIE MA MOWY O GAME OVER

W 1991 roku Aleksiej Pażytnow wyjechał do USA i starał się zaistnieć w branży, wymyślając kolejne gry, z których większość oparta była na pomysły wrzucania różnych elementów do przezroczystej studni. Żadna jednak nie powtórzyła sukcesu jego debiutanckiego dzieła. W 1996 roku sukcesem zakończyły się natomiast wysiłki autora zmierzające do odzyskania praw do Tetrisa. Założona wówczas przez niego The Tetris Company zaczęła bezlitośnie ścigać wszystkich niezależnych

Oczywiście dzieło Rosjanina doczekało się także licznych nieoficjalnych konwersji, spośród których nie tylko z patriotycznego obowiązku wyróżnić należy Warsaw Tetris - polską edycję na Atari XL/XE (który to komputer nie doczekał się oryginalnej gry) z zachwycającą po dziś dzień muzyką Jakuba Husaka. Pojawily się również innowacje w samej rozrywce jak dodatkowe klocki, na przykład bomby, które eksplodują, likwidując elementy pod sobą. Atrakcją stanowiła także możliwość równoczesnej rywalizacji dwóch graczy, gdy linie „wyczyszczone” przez jednego zawodnika trafiają do studni drugiego (takie tryby oferował Super Tetris wydany przez Spectrum HoloByte w 1991 roku). Tetris inspirował również innych twórców, na przykład polskich autorów z firmy Karen, którzy do układania klocków w studni dodali trzeci wymiar, tworząc Blockout.

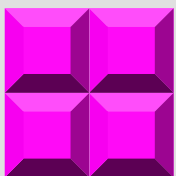


Super Tetris - oficjalny sequel - modyfikował i urozmaicał zabawę, dodając do układania tetromino nowe elementy.



### ŻYCIE PO TETRISIE

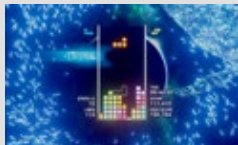
Aleksiej Pażytnow na szczęście nie okazał się autorem jednej gry. W latach dziewięćdziesiątych nawiązał między innymi współpracę z Microsoftem, która zaowocowała wydaniem kolekcji łamigłówek Pandora's Box, a w następnej dekadzie największym - poza Tetrisem - przebojem pomysłowego Rosjanina. W grze logicznej Hexic gracz układa wzory z sześciokątnych kolorowych płytek. Sposobem na życie i dostąpienie emerytury jest dla Pażytnowa jednak udzielanie licencji i patronatów kolejnym wariacjom na temat Tetrisa.



NAJLEPSZA  
**GRA**  
NA ŚWIECIE



✚ Tetris Friends udowodnił, że gra Pażytnowa świetnie sprawdza się także w czasach rozgrywek online.



✚ „Po zagraniu w kasku płaska wersja nie robi już wrażenia, taki jest to przeskok. Trudno to opisać - trzeba tego doświadczyć” - pisał o Tetris Effect nasz recenzent.

twórców, którzy bez stosownej licencji próbowali pisać gry oparte na układaniu tetromino. Co ciekawe, w późniejszych latach firma Pażytnowa nie wahała się występować na drodze prawnej nawet przeciwko gigantom takim jak Apple czy Google (skutecznie!), którzy w swoich sklepach z aplikacjami umieszczali klony Tetrisa. I najlepsi prawnicy byli jednak bezradni wobec anonimowych chińskich producentów zalewających na początku XXI wieku rynek przenośnymi konsolkami umożliwiającymi grę w różne wariacje radzieckiego przeboju. Trudno byłoby również dzisiaj odszukać służącą graniu platformę, która nie ma - oficjalnej lub nieoficjalnej - wersji Tetrisa.

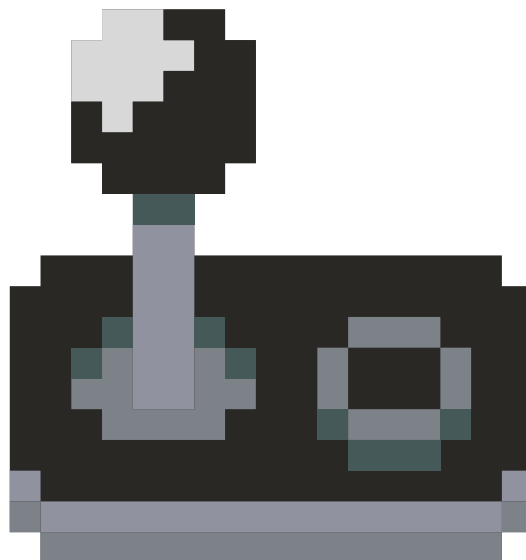
Nic dziwnego. Jeśli bowiem mierzyć jakość gry jej żywotnością, tytuł Najlepszej na Świecie bezapelacyjnie musi przypaść produkcji Pażytnowa. Tetris wydaje się całkowicie odporny na upływ czasu. Gdy dekadę temu modne stawały się internetowe społeczności, jedną z nich można było utworzyć wokół przeglądarkowej gry Tetris Friends, umożliwiającej wieloosobową rywalizację. Dziś natomiast, w dobie rosnącej popularności VR, piorunujące wrażenie robi zachwycająca dźwiękową i graficzną oprawą Tetris Effect, przez recenzenta Pixela oceniony na budzące respekt 90 procent.

Tytuł tego ostatniego odnosi się do „efektu Tetrisa” - sytuacji doświadczanej przez miłośników gry, którzy także po wyłączeniu konsoli lub komputera widzą, jak otaczające ich przedmioty układają się we wzory, i w wyobraźni próbują tworzyć z nich linie proste. Autor artykułu doświadczył tego uczucia wielokrotnie, pierwszy raz trzy dekady temu po całonocnej sesji z Warsaw Tetris, a ostatni przed chwilą, gdy nerwowo czekał na podłużne tetromino, które uzupełniłoby z prawej strony niniejszy akapit, „czyszcząc” linię. Znak to, że sprawdzanie rozmaitych wariantów gry przy okazji pisania tego tekstu trwało jednak zbyt długo. ▣



✚ Prawnicy Pażytnowa, niestrudzenie tropiący wszystkie nielicencjonowane wersje Tetrisa, nie powstrzymali Chińczyków przed produkcją takich zabawek.

✚ „O dobrej formie weterana świadczy również Tetris 99 dla Switcha, oferujący układanie tetromino w trybie... battle royale!”



## ZAPRASZAMY NA ZAKUPY:

- ☛ prasa komputerowa
- ☛ prasa growa
- ☛ literatura fachowa
- ☛ modna odzież w stylu gracza
- ☛ growe bajery i niespodzianki
- ☛ plakaty, gadżety
- ☛ karnety, bilety

W pasażu  
**allegro**  
szukaj Użytkownika  
„IdeaAhead”

dzwoń:  
[shop.pixel-magazine.com](http://shop.pixel-magazine.com)

**24h!**

**PIXEL**

**PSX  
EXTREME**



# HUNTDOWN

## LEGENDA NASZYCH CZASÓW

■ Michał Marek

### „DEAD OR ALIVE, YOU'RE COMING WITH ME". PROLOG

Pixel art. Dekady temu – praktycznie jedyna technologia, z której mogli korzystać autorzy gier wideo, demoscenowi artyści i komputerowi malarze. Dziś – raptem jeden z niezliczonych wariantów kreowania formy artystycznej cyfrowych produkcji, bezpośrednio kształtujący ich wizualny charakter. Chwilę temu tamał serca najtwardszym przeciwnikom tego rodzaju przedstawiania obrazu na ekranach komputerów i telewizorów – dziś często odrzuca. Boom związany z powstaniem niezliczonych gier w stylistyce pixel art doprowadził do wyraźnego obecnie przesytu tą formułą graficzną. Tytuły stosujące nadal uwielbiane przez wielu piksele coraz bardziej przypominają siebie nawzajem, tracąc swą indywidualność i wyjątkowość.

Czy można wymyślić coś świeżego, przypominającego swą szatą graficzną złote czasy arcade, by

hołdując przeszłości, intensywnie tętniło swym niepowtarzalnym ego? Oczywiście.

Dziś ta odpowiedź wydaje się banalna, a jeszcze na początku 2020 roku wahałbym się na tak bezcereemonialne określenie.

Huntdown. To za sprawą tego właśnie tworu wszelkie wątpliwości z tym związane zostały odesłane w niebyt.

### „I HAD A HORRIBLE NIGHTMARE. I DREAMED THAT I WENT... BACK IN TIME. IT WAS TERRIBLE". LATA OSIEMDZIESIĄTE

Najważniejsza dekada mojego życia. Nieustający wir kolorowych wspomnień, które rozświetlają się w rytmie muzyki przypominającej ten okres, obrazów budzących filmowe wspomnienia do życia, grafik wydzierających komiksowe albumy z otchłani mej pamięci. Pikseli, dzięki którym wracam wspomnieniami do pełnych papierosowego dymu salo-

nów arcade, grania na ośmiobitowcach, męki oczekiwania na wysnioną Amigę...

Latami marzyłem o grze, która byłaby w stanie wyciągnąć esencję tego okresu, by oddać sobą to, co było najwspanialsze w latach osiemdziesiątych: syntetyczne kompozycje, pełne nienachalnych, choć oczywistych odniesień do dźwiękowych popisów tej dekady, świat nacechowany bezgraniczną wyobraźnią twórców fantastycznych uniwersów, z którymi można się wtedy zetknąć w kinie, przenieść się za sprawą literatury czy komiksu. A wszystko to odziane w pikselowe szaty, by odnosząc się do korzeni elektronicznej rozrywki, tętniło nowoczesnością, dostarczając rozrywki na poziomie godnym XXI wieku.

Najwyraźniej nie tylko ja miałem takie wizje.

Andreas Rehnberg i Tommy Gustafsson – założyciele Easy Trigger – także.

✚ Pierwsza prezentacja gry trafnie przedstawiała za myśl przygotowanego projektu, aczkolwiek oprawa graficzna dalece odbiegała od tego, co udało się twórcom dostarczyć w finalnej wersji.



Agresywni przeciwnicy, pociski każdego kalibru wystrzeliwane w stronę naszej postaci – niebezpieczeństwo czyhające na każdym kroku. W niemal każdej sekundzie gry. Standard w Huntdown.



Czaszka pojawiająca się w oku eksplozji ostentacyjnie oznajmia skuteczność trzymanego w dłoni działka. To jeden z niezliczonych detali, graficznych smaczków, którymi przepełniona jest gra.



Potyczki z szefostwem, kończące dany etap gry, są wspaniale intensywne, a elementy otoczenia rozpirane zostają w drobny mak.



**„ I AM YOUR FATHER”. DWÓCH GOŚCI Z ANDROMEDY**

Obaj panowie musieli marzyć o czymś podobnym. Ich wizja nie była jednak tylko bierną imaginacją, pustym chęciem – poszli krok dalej. Stworzyli to.

Prześlągnięci miłością do ejtisów, Amigi (którą ciągle ma w swym biurze Tommy), maszyn arcade, wpadli na pomysł stworzenia gry czerpiącej z najważniejszych mechanik owej dekady, opartej na zapierającej dech w piersiach implementacji pixel artu, napędzanej tym

wszystkim, za co wielomilionowe rzesze fanów ubóstwiają popkulturę tego okresu. Miała powstać gra, która odpowiadałaby wyidealizowanym wspomnieniom lat osiemdziesiątych, ich dokonań i technologii, niekoniecznie jednak mająca być ich odwzorowaniem.

Narodziła się koncepcja. Iskra, z której powstać miał Huntdown.

**„I’LL BE BACK”. 2016**

Niezapomniane targi E3. Playstation VR już za chwilę miało trafić do sklepów, Ostatni strażnik i #Crash-er zdemontowali pogłoski o przypisywanej

■ Gra natychmiast rzuciła graczem w swe posępne, intrygujące, dystopijne realia, które intensywnie przywołują skojarzenia z „Wojownikami” czy „Ucieczką z Nowego Jorku” .

im śmierci, grecki bóg miał odnaleźć się w Skandynawii, charyzmatyczny Kamiya rozpałił wyobraźnię swym Scalebound, wyznawcy Limbo mdleli podczas zapowiedzi Inside, a Nintendo, bez zbędnego wysiłku, kabaciło miliony za sprawą Breath of the Wild czy Pokemonów.

Pośród zmagania o jak największy rozgłos na tym festiwalu wideogrowej rozpusty zaprezentowano światu trailer nadchodzącej gry wspomnianego szwedzkiego duetu. Po raz pierwszy pokazano Huntdown, który pojawił się w formie dwuminutowego zwiastunu.

**„...THE BADDEST ARCADE SHOOTER EVER...”?**

Przyznam szczerze, nie pamiętam, jak go wtedy odebrałem, czy w ogóle zwróciłem uwagę na grę, czy jej trailer, mocno przypominający wiele wcześniejszych dokonań gatunku run’n’gun, ją przykuł. Wątpię. Euforia związana z rychłym wydaniem gry Fumito Ueady przestaniała – dosłownie – wszystko. Tym bardziej że trailer nie porywał, Huntdown nie jawił się jako coś szczególnego – ot, jedna z dziesiątek starszkołnych produkcji. Rok 2017. Kolejne E3, kolejny zwiastun.



Huntdown zachęca, by się zatrzymać i podziwiać pikselowe otoczenie. Rzeczywistość gry na każdym kroku jednak przypomina o konsekwencjach takiego zachowania.



Otoczenie nie jest wyłącznie biernym zlepkiem pikseli. Ono istotnie akcentuje wydarzenia, w których uczestniczymy – każdy wystrzał czy eksplozja przynoszą niespodziewane zniszczenia.





# HUNTDOWN



Tommy Gustafsson, współzałożyciel studia Easy Trigger. Odpowiedzialny za historię, grafikę, muzykę oraz ogólny koncept Huntdown. Ciągłe pracuje na Amidze 500, którą trzyma w swoim biurze.



„Od graczy dla graczy”. Kiedyś slogan Interplay, dziś zdanie, które dobrze oddaje, kim są twórcy Easy Trigger.



Od lewej – Tommy Gustafsson, Olof Ejstes, Marcus Jerner, Andreas Rehnberg, Christopher Malmqvist.



Andreas Rehnberg, czyli główny programista Huntdown i współzałożyciel Easy Trigger. Miłośnik Commodore 64.

## „THE BADDEST ARCADE SHOOTER EVER!”

Tak jak nie pamiętam prezentacji gry z roku poprzedniego, tak nie mogę wymazać z pamięci kolejnego. Osiemdziesiąt sekund, które pokazywały potencjał drzemący w szwedzkim projekcie. Huntdown nadal wyglądając znajomo, niósł w sobie nieokreśloną świeżość, indywidualność, którą akcentowały pikselowe detale i pełen rozmach, dystopijny świat żywcem wyrwany z fantastyki lat osiemdziesiątych. Tak, ta gra miała potencjał, by być czymś szczególnym.

...loading...

## „YOU KNOW HOW I SAID I'LL KILL YOU LAST? I LIED”. MAJ 2020 ROKU

Tak bardzo czekałem na Huntdown, że jego premierę zupełnie przegapiłem. Przez lata zapomniałem o grze, podświadomie wrzucając ją do worka niesamowicie zapowiadających

się produkcji, którym nie było dane trafić na półki (cyfrowych) sklepów.

Jakież było moje zdziwienie, gdy podczas finału jednego z „Loadingowych” videocastów jeden z prowadzących wspominał o świeżej premierze Huntdown. Niemal się udławiłem. Zanim doszedłem do siebie, cyfrowa wersja gry instalowała się na dysku konsoli.

W chwili dzielącej mnie od pierwszego zetknięcia się z tym tytułem przypominały mi się obrazy związane z jego zapowiedzią sprzed trzech lat. Ile z tego zostało w grze? Czy odnajdę w niej to złudne „coś”, ten pierwiastek wspaniałości, którym przykuła uwagę?

## „BE GOOD”. KONTAKT

Huntdown się nie patyczkuje. Nie marnuje czasu na zbędne konwencje – już podczas wprowadzenia atakuje gracza kompozycjami sięgającymi swymi inspiracjami do fantastyki lat osiemdziesiątych. Po wyborze postaci i po wprowadzeniu

John Sawyer, Anna Conda i Mow Man. Łowcy, w których wciela się gracz. Boba Fett mógłby im pozazdrościć. Nie tylko one-linerów, którymi komentują oni każdą swą akcję.



Chowanie się w cieniu, za osłoną, by w odpowiedniej chwili wychylić się i oddać strzał, wzniesający pożogę i feerię eksplozji. Doświadczenie zdobyte w Gears of War może się przydać.





gracza w szczegóły zadania wszelkie wątpliwości zostają rozwiane. Ejtisy pełną gębą. Tylko czy to wystarczy...

**„GO AHEAD... MAKE MY DAY”.  
STERYLNE FAKTY**

W swych założeniach Huntdown to intensywna strzelanka, która choć sercem i duszą tkwi w klimatach arcade, nie przypomina w swych mechanikach żadnego konkretnego tytułu. Inspirując się wieloma, nie traci krzty swej indywidualności.

Pozornie prezentuje się niczym standardowy, dwuwymiarowy run'n'gun i platformer, ale w rzeczywistości rozgrywcę bliżej do

intensywnej, fabularnej strzelaniny w trójwymiarze. Oferuje to, z czego słynęły dwuwymiarowe gry w salonach arcade, czyli skakanie, intensywne tempo, nagłość zdarzeń, ale jej clou tkwi w efektywnej eksterminacji przeciwników. Te wręcz banalne założenia, będące fundamentem konstrukcji poszczególnych poziomów - w skrócie: zabij wrogów, dotrzyj do kończącego etap bossa i go zlikwiduj - idealnie korespondują z oferowaną swobodą.

To, w jaki sposób poradzimy sobie z wymagającymi przeciwnikami, zależy od naszej kreatywności. Ktoś lubi precyzyjną, niespieszną

🚩 **Hokejowi huligani.** Grafika, będąca wstępem każdego poziomu mającego miejsce na ich terytorium, nie pozostawia złudzeń, z kim zmierzy się gracz.



eliminację przeciwników? Gra wręcz do tego zachęca, oferując elementy kojarzone ze statycznymi skradankami - krycie się we wnękach (otwarte drzwi czy bramy) jest tu codziennością, podobnie jak chowanie się za wszelkiego rodzaju osłonami, zza których można w ułamku sekundy wychylić, by celną salwą postać przeciwnika w piach.

Ktoś lubi intensywne tempo, lawirowanie między kierowanymi zewsząd w jego stronę pociskami? Żaden problem - korzystając z dostępnego „dasha”, można uniknąć większości zagrożeń, przy okazji tworząc wizualny, dynamiczny spektakl, oddający



Przed rozpoczęciem zadania łowca może się zapoznać z krótką charakterystyką poziomu. Nawet jeżeli każdy z występujących w grze można by opisać krótkim „znajdź i wyeliminuj każdego”.



Broń w znacznej mierze odpowiada za miódność produkcji. W tym intrygującym arsenale jest także miotacz ognia, którego efekty działania po prostu należy zobaczyć.



Jatka w kinie. Jak każdy fragment gry upstrzona jest mnóstwem wizualnych odnośników do popkulturowych inspiracji twórców. Plus fenomenalny końcowy boss. „Nudny” standard Huntdown.



hołd najsympliczniejszym bohaterom filmów akcji.

Formuła gry staje się oczywista już po pierwszych minutach. Z każdą kolejną spędzoną na zabawie oferowanymi tu możliwościami serce gracza zalewa frajda. Wyraźnie nakreślone podstawy rozgrywki Hunt Down, jej satysfakcjonujące mechaniki nie poradziłyby sobie, gdyby nie jej absurdalna wręcz różnorodność i detale, którymi ocieka.

Każdy poziom gry ma własny klimat – choć główne rozdziały toczą się w obrębie architektonicznie spójnej dzielnicy miasta, żaden z etapów nie męczy natrętnym podobieństwem do innych. Tak samo ma się sprawa z przeciwnikami, których znaczenie dla istoty rozgrywki dosadnie podkreślane jest przez ich różnorodność, dalece wykraczającą poza wygląd sprajta – nie szata, ale broń zdobi wroga. Udostępniony tu arsenał, z którego możliwości ochocko korzysta wroga strona konfliktu, jak i sterowany przez gracza łowca niemal do granic możliwości podkreślają zabawę w szwedzkiej produkcji.

Koncepcyjnie grze nie sposób zarzucić cokolwiek – jej charakter, oferowane przez nią doświadczenie, czytelne i oczywiste założenia przesadnie wręcz dopracowano w myśl zasady „all killer, no filler”.

**„YOU WANT A WAR? I'LL GIVE YOU A WAR YOU WOULDN'T BELIEVE”. EUFORIA**

Nie będę oszukiwać, szkielec Hunt Down przygotowano tak, by niezależnie od audiowizualnej oprawy gra zachwycała osobę mającą z nią pierwszy kontakt. Takie rozwiązanie autorom jednak nie wystarczyło.

Od wspomnianej zapowiedzi z 2016 roku, która nie olśniewała

formą, zmieniło się wiele. Wszystko. Artystyczna wizja, którą postanowili przedstawić autorzy, zdumiewa. Nie jest świetna, fajna, rewelacyjna. Nie. Ona jest pod każdym względem wyjątkowa.

Wszelkie piksele nie mają przypadkowość się nostalgikom czy sprawiać jakiegokolwiek wrażenie. Są niemal mistrzowskim przykładem tego, jak dzięki dzisiejszej technologii mogą być wykorzystywane. Jakby miały być świadectwem sztuki autorów i tkwiących w nich możliwości.

Autorzy z dumą podkreślają precyzję, z jaką przygotowano poszczególne poziomy gry, i pieczołowitość, z jaką dopracowano najdrobniejsze

W Hunt Down różnorodność przejawia się w wielości modeli przeciwników. Zapowiedź zmagania z punkowymi opryskami wiernie ją prezentuje.

Dean „Fura, skóra i komóra” Dandy. Jeden z dwudziestu bossów gry. Okolice futurystycznego miasta, w których przyjdzie z nim walczyć, żywcem wyciągnięto z „Piętego elementu” Luca Bessona.





jej szczegóły - od elementów architektonicznych do drobnych, pikselowych fragmentów kończyn notorycznie rozbrzygujących się na ekranie. Tu forma artystyczna, choć zupełnie niewymagana, sięga barokowego przepychu. Nieograniczona żadnymi barierami, skąpana kolorami, urzeka, tworząc obrazy,

od których nie sposób oderwać wzroku. Pomimo tego czytelność rozgrywki nie została ograniczona - oprawa nie kontrastuje z klarownością przekazu, przepych potęguje się wraz z każdą konfrontacją z przeciwnikami, którą rozsada frajda i najwspanialsze w świecie eksplozje.

➤ Gra umożliwia kooperację. Nie ma wyzwania, któremu wspólnie nie poddałaby Anna Conda i Mow Man. Stworzą spektakl precyzji, spowity w eksplozjach, barwiony jękami ginących przeciwników.

**„HAVEN'T YOU EVER HEARD OF THE HEALING POWER OF LAUGHTER?“. SOUNDBLASTER**

Dobra. Muszę się do czegoś przyznać. W całym moim kontakcie z twórcami Hunt Down byłem paskudnie monotematyczny. Zadałem im tylko jedno pytanie. Prawdę mówiąc, zadaję je niemal bezustannie, nękać w każdym możliwym kanale komunikacji.

**„KIEDY I GDZIE BĘDĘ MÓGŁ KUPIĆ ŚCIEŻKĘ DŹWIĘKOWĄ WASZEJ PRODUKCJI?“**

Warstwa audio gry to prawdopodobnie jej najbardziej zaskakująca cecha. Patrząc na zdjęcia, oglądając niemy fragment rozgrywki, można by się spodziewać, że gra została odziana w generowaną



Snajper, ciężkozbrojny korzystający z wyrzutni rakiet, kolejny czyhający z minigunem, agresywny duet na motocyklu, wybuchające beczki... Trafne przedstawienie rzeczywistości, z jaką mierzymy się w Hunt Down.



Wspaniała okolica starcia z czterorękim Mutantem Marlo robi wszystko, by skupić na sobie uwagę gracza. Nie sposób doświadczyć tu choćby odrobiny frustracji.

(prymitywnymi) scalakami oprawę dźwiękową. Można by się spodziewać dźwięków kojarzących się z grami lat osiemdziesiątych, ośmiobitowcami, pikaniem i stukaniem.

Jakie było moje zdziwienie, gdy okazało się, że HuntDown zawiera syntetyczne audio, barwnie odnoszące się do klasycznych tematów muzycznych, którymi okraszone były jego zwiastuny. Przygotowane tu kompozycje nie tylko intensywnie przyciągają wspomnienia – są duszą gry, regulują jej tempo, budują napięcie i wrażenia.

Wszystko to wraz z odpowiednimi dla danego poziomu efektami przestrzennymi – jak korzystanie z pogłosu czy efekty echa – dodaje warstwie audio wręcz rzeczywistego wymiaru!

### „REST IN PIECES”. BRAKUJĄCE OGNIWO?

Czy jest coś, czego tu nie powinno zabraknąć, gdy mowa o dekadzie będącej pożywką dla HuntDown?

### „ONE-LINERÓW?”

Właśnie. O tym także nie zapomnieli autorzy. Łowca sypie nimi równie intensywnie jak ciskający pociskami minigun, a barwność tych wypowiedzi może jedynie korespondować z jaskrawą czerwienią, którą mienia się pozostałości przeciwników.

### „YOU'RE A DISEASE AND I'M THE CURE”. EPILOG

Miniona dekada przyniosła ogólnościatowy renesans klasyki. Prostota stała się zaletą, hołdująca klasyce oprawa, często w duecie z właściwym jej podkładem dźwiękowym, znalazła ujście



w dziesiątkach, wręcz setkach gier wideo stylizowanych na produkcje jako żywo zapożyczone z NES czy Amigi.

Wiele z nich w całości opierało się na rozwiązaniach z zamierzchłych epok, część je bezpiecznie rozwijała, by nie tracąc na charakterze, zapewnić jak najprzyjemniejsze doświadczenie. Powrót do korzeni, triumfalny marsz indyków, dostarczył mnóstwa wybitnych gier, dzięki którym to medium kolosalnie zwiększyło zakres oferowanych doznań, pogłębiło swą różnorodność, gdzie najnowsze technologie mogły iść ramię w ramię z rozwiązaniami wykorzystywanymi u ich zarania.

Wśród indyków trudno znaleźć produkcje, które potrafiłyby zarówno zachwycić formułą, jak i bezkompromisową oprawą. Choć tak wiele z nich korzysta z pixel artu, trudno im stawać w szranki z mającymi dekady na karku grami japońskich mistrzów Capcomu bądź SNK. Dokonania europejskich wirtuozów tej sztuki, którzy w la-

tach dziewięćdziesiątych urzekali swych odbiorców, także mogą się mierzyć z najbardziej cenionymi pikselowymi tytułami ostatnich lat. Niezależnie od tego, czy popatrzymy na trzecią część Street Fighter, którąkolwiek odsłonę Metal Slug, Shadow of the Beast bądź Speedball 2 – wciąż mogą być przykładami, jak wykorzystywać pixel art.

### „ALBO RACZEJ – TAK BYŁO”.

Do czasu HuntDown. Produkcji szokującej nie tylko precyzją swego projektu, prezentowaną w niej sztukę pikselowania olśniewającej dźwiękiem i charakterem, ale przede wszystkim tworzącej zupełnie, absolutnie nową, niespotykaną wcześniej jakość w odniesieniu do „akcyjniaków” arcade.

Nikt nie jest w stanie przewidzieć przyszłości, aczkolwiek po kontakcie z grą Easy Trigger jestem pewien jednego. To już dziś legendarny tytuł, którego jakości oraz koncepcyjnej i artystycznej precyzji będzie staroła się dorównać wiele przyszłych gier wideo. ■

❖ To HuntDown czy może scena wyrwana ze wspomnień Jacka Burtona? „Wielka draka w chińskiej dzielnicy” nigdy nie miała się lepiej!

❖ Pikselowe realia gry to często (zawsze?) przerysowana kwadracikami przemoc. Jej bezpośredniość nigdy nie przekracza granic dobrego smaku.




# ARGANUM

OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA

*Dawno temu stroniłem od gier role playing, uważając, że nie mają mi one nic do zaoferowania.*

*Namiętnie ogrywałem przygodówki, FPS, a i nie gardziłem strategiami czy sporadycznie symulatorami, ale tytułom tożsamym dla mnie z klimatami fantasy (co oczywiście nie oddawało rzeczywistości) mówilem stanowcze „nie”.*

 Piotr Żymelka



KRAINA ARGANUM JEST DOŚĆ ROZLEGŁA  
I SKŁADA SIĘ Z JEDNEGO DUŻEGO KONTYNETU  
ORAZ TRZECH WYSP.



MAJESTATYCZNE ŻAGLOWCE USTĘPUJĄ POWOLI  
MIEJSCA POJAZDOM NAPĘDZANYM PARĄ  
REWOLUCJA PRZEMYSŁOWA OBEJMUJE ŚWIAT  
W POSIADANIE...

W Arcanum mamy typowy dla ówczesnych erpegów, sprawdzony rzut izometryczny.

**A**ni wczesne dungeon crawlery, ani świetne Baldur's Gate, ani nawet nowatorski Fallout nie były w stanie mnie do tego gatunku przekonać. I wtedy napotkałem Arcanum: Przypowieść o Maszynach i Magii. Gdy tylko przeczytałem recenzję w ówczesnych magazynach, coś zaskoczyło i od razu wiedziałem, że muszę w to zagrać. Niedługo później „włożyłem ręce do boku Jego”, uwierzyłem i przepadłem.

#### SILNIK PAROWY KONTRA CZARY

Tim Cain i Leonard Boyarsky po sukcesie pierwszego Fallouta szybko przystąpili do prac nad sequelem, ale wkrótce się okazało, że ich wizja różni się z tą, którą mieli władarze Interplay. Opuścili więc podwoje firmy i założyli wraz z Jasonem Andersonem Troika Games, by zrealizować

taką grę, jaką w ich mniemaniu miał być Fallout 2. Nie zamierzali jednak wciąż tkwić w postapokaliptycznej rzeczywistości, a jednocześnie nie chcieli nurzać się w klasycznym świecie fantasy, dość mocno eksploatowanym przez obecne na rynku tytuły. Wpadli zatem na pomysł, by oprócz magii (a właściwie magii) wprowadzić do świata gry również drugą, konkurencyjną dziedzicę - technologię. W ciągu pół roku zaprojektowali całość, przelewając na papier rezultaty licznych dyskusji i burz mózgów. I tak narodziło się Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura (czyli Arcanum: Przypowieść o Maszynach i Magii).

Gra toczy się w niemalże klasycznym świecie fantasy. Niemalże, ponieważ twórcy zastosowali prosty, ale sprytny chwyt. Otóż akcja została przeniesiona kilka stuleci do przodu, w czasy, gdy w tytułowej krainie w najlepsze trwa rewolucja przemysłowa. Ulicami wirtualnych



Okładka niezle oddaje klimat gry. Są na niej zarówno elementy przynależne do fantasy, jak i steampunku.

W grze nie brakuje również znanych z innych tytułów rozmaitych kopalni, katakumb oraz podziemi do splotowania.



CHCESZ POCZYTAĆ CYTATY TWÓRCÓW Z ETAPU PRODUKCJI ARCANUM? PODCZAS ROZGRYWKI NACIŚNIJ CTRL+ALT, A NASTĘPNIĘ OTWÓRZ DZIENNIK.

miast przechadzają się zarówno wykorzystujący magię i mamroczący pod nosem zaklęcia czarodzieje, jak i podróżujący pociągami parowymi, sterowcami i samolotami, uzbrojeni w strzelby i aparaty fotograficzne awanturnicy. W klimat doskonale wprowadza kilkusekundowa animacja jeszcze przed właściwym intrem. Oto bowiem na polu bitwy pozostają tylko dwie postacie - odziany w długie szaty mag i zakuty w stalową zbroję rycerz. Ten pierwszy zamierza zmieść przeciwnika czarami, na co ten drugi, niczym Indiana Jones w słynnej scenie z „Poszukiwaczy zaginionej Arki”, wyjmuje pistolet i jednym strzałem posyła czarodzieja do Krainy Wiecznych Łowów. I właśnie zderzenie tych dwóch dziedzin - magii i technologii - stanowi serce Arcanum.

**RECEPTA MISTRZA SUSPENSU**

Historia będzie według klasycznej zasady, którą podał ongiś Alfred Hitchcock - trzęsienie ziemi na samym początku, a potem napięcie nieustannie rośnie. Główny bohater podróżuje majestatycznym sterowcem IFS Zephyr, który w pewnym momencie zostaje zestrzelony przez

pilotujące prymitywne samoloty orki. Ocalały z katastrofy protagonista przeszukuje szczątki rozbitego pojazdu, ale odnajduje jedynie umierającego gнома, który wręcza mu srebrny pierścień i prosi, by przekazać przedmiot „chłopcu”. Jedynym naocznym świadkiem tych wydarzeń, Virgil, kapitan wyznawanej w świecie Arcanum religii panari, bierze głównego bohatera za reinkarnację bóstwa. Razem wyruszają na pełną przygodę i niebezpieczeństw wyprawę...

Oczywiście kameralna z początku intryga szybko zamienia się w epicką awanturę, która zawiedzie bohatera w najdalsze rejony kontynentu, a także wstrząśnie posadami świata. Pod względem fabularnym Arcanum jest bowiem do bólu klasyczną opowieścią „od zera do bohatera”. Jednak cudowny klimat sprawia, że nawet dzisiaj gra mocno wyróżnia się na tle innych erpegów.



Wzdłuż ulic ciągną się rzędy latarni. Elektryfikacja dotarła już nawet do najmniejszych miasteczek i wsi.

W trakcie przygody zwiedzimy wiele potężnych budowli, różniących się stylami architektonicznymi.



W GRZE MOŻNA ZNALEŹĆ LOKACJĘ ZAWIERAJĄCĄ  
 KOMENTARZ, NA KTÓRYM ZNAJDUJĄ SIĘ NAGROBK  
 Z NAZWISKAMI I EPITAFIAMI BETATESTERÓW  
 ORAZ FANÓW.



### FILARY ŚWIATA

Na szczęście twórcy uniknęli wpadnięcia w sidła własnych pomysłów. Zderzenie magii i technologii mogło być jedynie zabiegiem kosmetycznym i nie wpływać w znaczący sposób na rozgrywkę. Jednak w Arcanum na konflikcie tych dwóch dziedzin opiera się cały świat, a motywy rodem z „Władcy Pierścieni” czy Dungeons & Dragons współistnieją z elementami właściwymi dla powieści Juliusza Verne'a, dając w efekcie unikalną, cudowną mieszankę steampunku i fantasy. I tak na przykład czarodzieje napotykają trudności w praktykowaniu swojego rzemiosła w pobliżu



✚ Muzeum dziwności w Tarancie. Niektóre eksponaty wydają się mocno wątpliwe...

silników parowych lub innych urządzeń, a mechanizmy psują się, jeśli nieopodal ktoś używa magii.

Na początku, jak to w erpegach, tworzymy bohatera. Możemy wskazać jedną z gotowych, zaproponowanych przez twórców postaci albo samemu skonfigurować wirtualnego awatara, mając do dyspozycji osiem ras, a do tego szereg cech (takich jak charyzma czy siła) i umiejętności (walka bronią białą, strzelanie z pistoletu, rozbrajanie pułapek). Do tego dochodzą jeszcze modyfikatory atrybutów postaci, na przykład „wirtuoz w rzucaniu nożami”. Bohatera charakteryzują również dwa dodatkowe wskaźniki. Pierwszy określa, czy skłania się on ku magii, czy woli raczej studiować technologię, a drugi informuje, jak kryształyczny (lub nie) jest nasz protagonista. Ta ostatnia cecha ma niebagatelne znaczenie, ponieważ od niej zależy, jak odbierają nas spotykani NPC, a także wpływa ona na relacje między członkami drużyny. Może się okazać, że któremuś z towarzyszy nie przypadną do gustu nasze czyny i zdecyduje się opuścić grupę albo wręcz zaatakować pozostałych.

### KRAINA WOLNOŚCI

Twórcy chcieli dać graczowi możliwie największą swobodę podczas eksploracji świata. W wielu erpegach zabicie niektórych istotnych postaci uniemożliwia zakończenie gry. Ale nie w Arcanum. Tu, nawet jeśli wytrzebimy

ważniejszych NPC, i tak poznamy główną linię fabularną. W jednym z większych miast, Tarancie, możemy dogadać się z kierowaną przez półorka grupą przestępczą, która, jeszcze przed wykonaniem przez nas wszystkich zadań, wznieci powstanie, zrówna metropolię z ziemią i wybije jej mieszkańców. A mimo to droga do końca gry nadal stoi otworem. Pełna dowolność.

Na skończenie przygody, jeśli podążamy za głównym wątkiem, potrzeba ponad trzydziestu godzin, jeśli jednak zapagniemy wykonać również zadania poboczne, to liczbę tę należy podwoić. Ponadto nieco inaczej gra się postacią ukierunkowaną na magię, a inaczej bohaterem posługującym się maszynami. Wprawdzie nadużyciem byłoby twierdzenie, że to dwie zupełnie różne rozgrywki, ale oba tryby oferują wystarczająco unikalne doznania, by chociażby z ciekawości ich spróbować.

Niestety podczas produkcji zabrakło czasu na doszlifowanie balansu między tymi dwiema dziedzinami, wskutek czego mag będzie miał łatwiejszą przeprawę przez kontynent Arcanum niż rozmiłowany w mechanizmach inżynier. Przyczyniła się do tego również zmiana systemu awansu na kolejne poziomy, której dokonano, gdy projekt znajdował się już w zaawansowanym stadium. I to właściwie jedyna rzecz, której żałują twórcy. Z całej reszty są zadowoleni i dumni

✚ Powyższy screen to efekt działania patcha podnoszącego rozdzielczość. Autorzy musieli zastosować inżynierię wsteczną, by przemodelować wszystkie obiekty gry.





**DOMNIEMANY WYNAŁAZCA SILNIKA PAROWEGO I MONOPO-  
LISTA NOSI W ARCANUM NAZWISKO GILBERT BATES, A JEGO  
KONKURENTEM JEST CEDRIC APPLEBY. PRZYPADEK?**



➤ Scena wprowadzająca to kwintesencja całej gry. Trwa zaledwie kilka sekund, a od razu wiadomo, o co chodzi.

zgodnie podkreślają, że do końcowej wersji Arcanum trafiły wszystkie ich pomysły i nie musieli z niczego rezygnować ani pozostawiać żadnej idei na etapie koncepcji.

Z wyborem predefiniowanych postaci i wspomnianym brakiem równowagi między dziedzinami wiąże się moja osobista anegdota - gdy grałem w Arcanum po raz pierwszy, wybrałem jednego z gotowych bohaterów. Nie doczytałem jednak, że jest on nakierowany na magię i podczas rozgrywki rozwijałem go w stronę technologii. W efekcie pod koniec gry miałem postać, która nie umiała ani czarować, ani posługiwać się maszynami i urządzeniami. Nie muszę chyba dodawać, że momentami było naprawdę trudno przejść dalej, co oczywiście mnie nie zniechęciło...



### **EPOKA WIKTORIAŃSKA W SOSIE FANTASY**

Bezspornie największym atutem Arcanum jest unikalna atmosfera. Jako miłośnik epoki wiktoriańskiej, żywcem wziętej z dzieł sir Arthura Conana Doyle'a czy wspomnianego Verne'a, zwiedzając tytułową krainę, czułem się jak w siódmym niebie. Steampunkowe klimaty towarzyszą nam właściwie od samego początku przygody, a nad całością unosi się specyficzny, nostalgiczny klimat, rewelacyjnie podkreślany przez oszczędną (by nie powiedzieć skromną) ścieżkę dźwiękową, w której przodują skrzypce. Grając, czułem się, jakbym siedział w zadymionej filii angielskiego klubu podróżników z przełomu XIX i XX wieku.

Również fani światów pseudotolkienowskich powinni być usatysfakcjonowani, ponieważ kontynent Arcanum zaludniają dobrze znane rasy w rodzaju elfów, krasnoludów, orków czy ǫnomów. Doskonale wpisano je przy tym w ramy świata - elfy, jako bliskie naturze, zdecydowanie wolą magię, krasnoludy parają się technologią, a ludzie, dotychczas pomiatani przez inne stworzenia z racji ich krótkiego życia, teraz, jako mistrzowie w projektowaniu i używaniu przedmiotów napędzanych parą, zaczynają zdobywać coraz mocniejszą pozycję w tym swoistym ewolucyjnym wyścigu. W trakcie rozgrywki obserwujemy

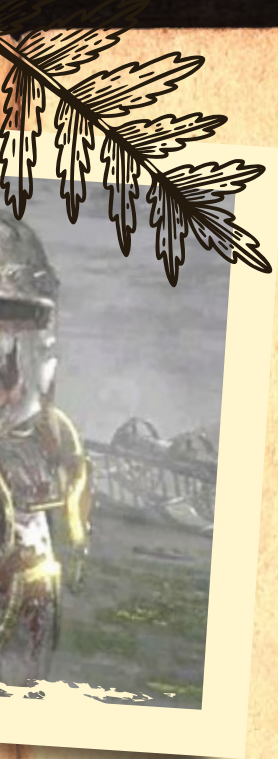
również pewne charakterystyczne antagonizmy - na przykład czarodzieje są wyrzucani ze sklepów z towarami „technologicznymi”.

Jako że twórcy pracowali wcześniej nad Falloutem, nie obejdzie się bez skojarzeń z tym postapokaliptycznym tytułem (ściślej - dwiema pierwszymi częściami). Ale nie należy oczekiwać kalki, a jedynie pewnych punktów wspólnych, jeśli chodzi o mechanikę rozgrywki. Poza tym aż roi się w Arcanum od popkulturowych żartów i mrugnięć okiem do gracza. Natknijemy się na nawiązania do Monty Pythona, „Gwiezdných wojen”, „Planety małp”, Quake'a oraz nazistowskich plakatów propagandowych. Dociekliwi mogą nawet odnaleźć Wioskę Smerfów.

### **PORYSOWANY (ALE) DIAMENT**

Twórcy postawili przed sobą ambitne zadanie i w dużej mierze mu podołali. Nie ustrzegli się przy tym kilku błędów, z których dwa są dość poważne i mają ogromny wpływ na rozgrywkę. Po pierwsze, Arcanum zawiera mnóstwo programistycznych bugów. Blokujący się w przejściach członkowie drużyny, znikające z inwentarza przedmioty, a także dziwne zachowanie i nagłe wyłączanie się gry nie należą niestety do rzadkości. Na szczęście z pomocą przyszli fani, publikując patche i mody, ale nawet oni nie dali





radę poprawić wszystkich niedociągnięć twórców.

Drugi istotny problem to sposób, w jaki zaimplementowano walkę. Gracz ma do wyboru dwa tryby – potyczkę w czasie rzeczywistym albo turowy, podobny do użytego w pierwszych dwóch Falloutach. Niestety ten pierwszy jest bardzo chaotyczny, a ten drugi sprawia, że wszelkie dynamiczne fragmenty rozgrywki toczą się niemiłosiernie długo. W efekcie żaden nie daje satysfakcji, a momentami oba po prostu męczą. A wystarczyło sięgnąć do rozwiązań konkurencji i wprowadzić znaną chociażby z Baldur's Gate aktywną pauzę.

### SEQUEL, KTÓREGO NIE BYŁO

Gra okazała się sukcesem artystycznym (zebrała pozytywne noty w prasie, również rodzimej) i komercyjnym. Na tyle solidnym, że w studiu rozpoczęto prace nad sequelem, roboczo ochrzczoneym Journey to the Center of Arcanum (parafraza tytułu powieści Verne'a „The Journey to the Center of Earth” – „Podróż do wnętrza Ziemi”). Miała to być gra RPG, tym razem w pełnym 3D, ale niestety nigdy się nie ukazała, a Troika Games zdołała wydać jeszcze tylko dwa tytuły (The Temple of Elemental Evil w 2003 roku i Vampire: The Masquerade – Bloodlines w 2004 roku, o tym drugim można przeczytać w Pixelu #64), nim została zamknięta.

Arcanum wciąż ma nieliczną, ale wierną bazę fanów, skupionych wokół

strony terra-arcanum.com Można na niej znaleźć między innymi patch poprawiający błędy oraz podnoszący rozdzielczość, w którym gra nabiera rumieńców (twórcy chwalą się, że patch wspiera każdą rozdzielczość, łącznie z 4096 x 2304).

### POWRÓT DO KRAINY WSPOMNIENI

Wróciłem na kontynent Arcanum po kilkunastu latach nieobecności i wcale nie chcę go opuszczać. I nie były w stanie zrazić mnie do gry ani archaiczna grafika (w zasadzie, choć wystarczająco czytelna, przestarzała już w momencie wydania), ani doprowadzający do białej gorączki system walki, ani nawet teoretycznie bardzo wpływające na płynność rozgrywki bugi (na szczęście mocno ograniczone przez patche). Od pierwszych minut całkowicie wsiąknęłam w ten specyficzny świat. Nim zainstalowałam Arcanum, miałem pewne wątpliwości, jak tytuł znieśnie upływ czasu. W momencie jednak, gdy IFS Zephyr runął na ziemię, rozpoczęła się Przygoda. I przestała mieć znaczenie liczba pikseli na centymetr kwadratowy ekranu, a fakt, że gra nie prowadzi za rękę, tylko rzuca od razu na głęboką wodę, stanowi raczej zaletę niż wadę.

Są takie tytuły, do których regularnie wracam. Teraz chyba dołączył do nich kolejny, bo dotąd nosiłem go w pamięci, nieco obawiając się konfrontacji z rzeczywistością. Całkowicie niepotrzebnie. Mimo poważnych wad Arcanum wciąż się broni i potrafi oczarować. ■

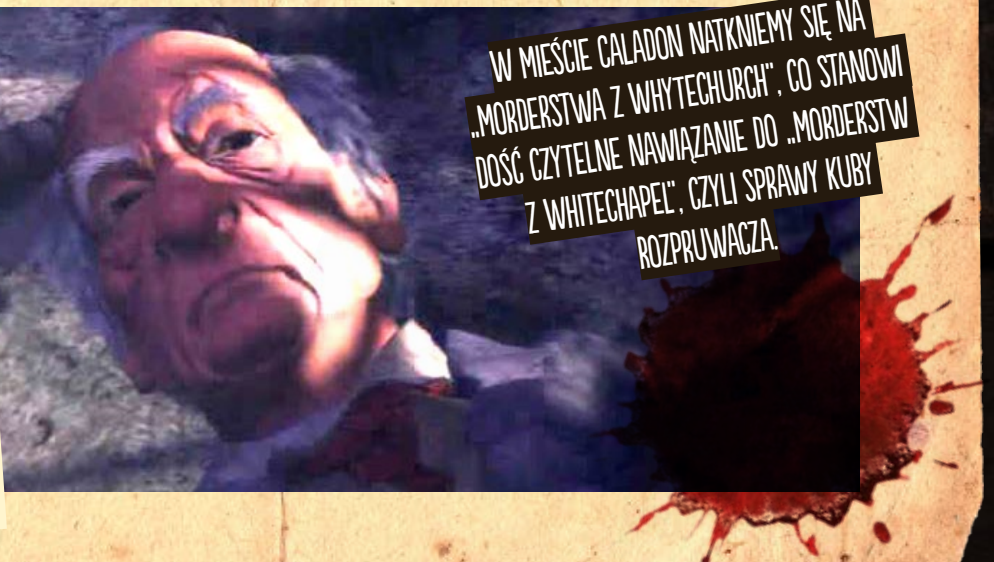


■ Rycerz w pełnej zbroi, z pistoletem w ręku to nietypowy, a jednocześnie piękny widok.

■ Z rozszaniach po świecie przedmiotów można tworzyć wynalazki, a z ziół przyrządzać eliksiry oraz substancje wspomagające bohatera w przygodzie.



■ Początek przygody. Umierający gnom wręcza nam pierścień i wysyła w podróż, która odmieni bohatera i wpłynie na losy świata.



W MIEŚCIE CALADON NATKNIEMY SIĘ NA „MORDERSTWA Z WHYTECHURCH”, CO STANOWI DOŚĆ CZYTELNE NAWIĄZANIE DO „MORDERSTW Z WHITECHAPEL”, CZYLI SPRAWY KUBY ROZPRUWACZA.

➤ Pieniądze, broń i śmierć - te kwestie zawsze najlepiej omawiać w zacisznym i urządzonym ze smakiem otoczeniu biurowym.



UNIT DESIGN	TECHNOLOGY	WEAPONS	POWER	ARMOR	COMPUTER	SHIELD	SPECIALS
UNIT NAME: DEVASTATOR				<b>ARMOR</b> CERAMIC COMPOSITE Strength/Layer: 14 Weight/Layer: 1,500 Cost/Layer: 42,000 RU Cost/Layer: 11			
HULL TYPE: Medium Power Armor				Damage Absorption: Modify Armor Thickness:			
AVAILABLE SPACE: 1 cy				<b>Medium Power Armor</b> 			<b>SAVED DESIGNS</b> NEW 
AVAILABLE POWER: 545 eu				Hull Price: \$2000000 Hull Space: 30 Weight: 1 tons			
MAXIMUM SPEED: 45/60 mph							
MAXIMUM ARMOR: 76 HP							
MAXIMUM SHIELDS: 0 HP							
RU's PER UNIT: 704 RU							
PROTOTYPE \$: \$3,448,000							
SAVE AMEND							
COPY DELETE							
AVAILABLE FUNDS: \$24,074,000							
RETURN TO OFFICE							
		<b>WEAPONS</b> 28 MM VULCAN 2.75" ROCKET POD MINES HEAVY DUTY	<b>POWER</b> COLD IGNITION RKT	<b>ARMOR</b> CERAMIC COMPOSITE	<b>COMPUTER</b> ADVANCED IMAGING		
					<b>SPECIALS</b> AMMO SHELLS EXTERNAL POD		
							NEXT PAGE

➤ Lepszy będzie grubszy, ale cięższy pancerz czy raczej należy postawić na szybkość jednostki? Decyzje, decyzje...



# WAR INC.

[ 1 9 9 7 ]

Powiadają, że piekło jest dobrymi chęciami wybrukowane. Cóż, to może być prawda, ja jednak myślę, iż drogi i dróżki piekielne pokryte są raczej nawierzchnią z surowych diamentów. Czy widzieliście kiedyś taki surowy, nieoszlifowany diament? To często szara, niepozorna bryłka, niewyglądająca jak przedmiot mający jakąkolwiek wartość.

Gawron

**D**opiero oszlifowana zaczyna błyszczeć wspaniałym blaskiem, ale praca szlifierza diamentów wydaje mi się zajęciem wyjątkowo żmudnym i męczącym. Może właśnie dlatego czasami diamenty pozostają na długo w tej swojej niepozornej, nieobrobionej postaci – właśnie dlatego że szlifierzowi nie starczyło już sił, środków, a może po prostu chęci do tego, by wydobyć z nich ich ukryty blask.

Tak właśnie rzeczy się mają z grą, o której chcę wam dzisiaj opowiedzieć. War Incorporated – strategia czasu rzeczywistego, powstała w najpiękniejszym, złotym okresie świetności tego gatunku. W tej epoce wydawcy często byli przekonani, że to właśnie stworzenie kolejnej kopii Dune czy Command and Conquer jest kluczem do sukcesu, chwały, a przynajmniej do godziwych zysków. Gry RTS, które powstały w połowie ostatniej dekady ubiegłego wieku, trudno zliczyć i z pewnością to nie data ich wydania zdecydowała o popularności jednych, a porażce drugich. Cóż, przed sobą mam właśnie stronę zajawek szacownego czasopisma GamePro (teraz to część PC World) z czerwca 1997 roku. Po lewej stronie krótki opis War Incorporated, o której to większości z was, jak przypuszczam, usłyszała dopiero teraz. Po prawej



Interfejs „biurowy” jest ascetyczny, choć funkcjonalny. W takim środowisku maile od przełożonych wyrażające zaniepokojenie efektami naszej pracy brzmią jednak tym bardziej złowieszczo.

zapowiedź Starcrafta, o którym, i tu przypuszczać nie muszę, słyszeliście z pewnością. Sukces tego tytułu to w dużej mierze nawet fenomen kulturowy, nie każdej bowiem grze dane było stać się katalizatorem rozwoju e-sportu. Profesjonalne rozgrywki ligowe to jednak rzecz wtórna – Starcraft od samego początku swego istnienia przyciągał graczy szybkością rozgrywki, doskonałą grafiką i przede wszystkim interesującą fabułą kampanii.

Czym zatem chcieli zainteresować graczy twórcy War Incorporated? Może to zabrzmieć dziwacznie, ale tym czymś jest realizm. Mechanika większości gier typu RTS jest bowiem w dużej mierze pełna „magii”. Magiczne są szybkość i sposób tworzenia nowych budynków i jednostek. Cechy tych ostatnich – od prędkości po uzbrojenie – są także najczęściej fantastyczne. Taka jest też oczywiście fabuła. Gdyby jednak zamiast magii wprowadzić tam nieco nauki i technologii, innymi słowy zamiast gry osadzonej w świecie fantasy stworzyć produkcję w stylu dobrego, starego hard SF – to może zdarzyłoby się coś ciekawego?

Ekipa scenarzystów i projektantów War Incorporated, dowodzona przez Kena Kloppa – dla którego to był dopiero początek kariery, uwieńczonej nobliwym stanowiskiem w Epic Games – zdecydowała się zatem nie

umieszczać rozgrywki ani w rzeczywistości alternatywnej, ani też w bardzo odległej przyszłości. Rzecz dzieła się miała na początku XXI wieku, w czasie rozkwitu nanotechnologii i inżynierii genetycznej, a także w okresie, w którym operacje militarne coraz rzadziej wykonywane są przez amatorskie - co tu dużo mówić - organizacje, takie jak armie narodowe. Rzemięsto, a właściwie biznes wojenny, uprawiają przede wszystkim profesjonalści. Nie zwykli najemnicy, ale przedsiębiorstwa, a dokładniej rzecz biorąc korporacje ITRec (International Tactical Reaction Corporation). W rolę menedżera jednej z nich, korporacji Granite, pozwala zaś nam wcielić się War Incorporated.

Rzecz zupełnie naturalną jest zatem, że naszym centrum operacji nie będzie sztab generalny armii czy też mostek kosmicznego krążownika, ale zwykłe biuro. No dobrze, może nie takie zwykłe, niemniej jednak to, co przede wszystkim zwraca w nim naszą uwagę, to właśnie gadżet typowo biurowy. To ticker giełdowy, o tyle zresztą rzucający się w oczy, że jest to jedyny, właściwie ciągle animowany element naszego miejsca pracy (o niedostatkach oprawy graficznej wspominać nieco później). Kliknięcie weń otwiera interfejs finansowy gry. To właśnie on jest jednym z najważniejszych czynników, które stanowią o jej unikalności. Mamy tu bowiem do czynienia z - co prawda uproszczonym - symulatorem rynku kapitałowego, bardzo podobnym do tych, jakie spotykamy w klasycznych strategiach ekonomicznych, jak choćby Capitalism. Możemy kupować i sprzedawać



• Rozgrywka taktyczna to chyba najbardziej klasyczny element War Inc...

• ...w odróżnieniu od interfejsu inwestycyjnego. I jedna, i druga część gry ma jednak ten sam cel - wypracowanie zysku!

udziały innych spółek, nie tylko naszych bezpośrednich konkurentów, ale także tych działających w innych obszarach gospodarki, jak medycyna, biotechnologia czy informatyka. Mamy dostęp do informacji finansowych, profili spółek, wreszcie zaś do naszej dyspozycji oddano miłe sercu każdego kapitalisty narzędzie pozwalające wyświetlić wykres zmian cen papierów wartościowych wybranych spółek w czasie i je porównać. Zmiany te zaś nie są losowe. Wpływ na nie mają bowiem nasze sukcesy i porażki w prowadzeniu kampanii czy też raczej w realizacji zleconych nam zadań militarnych.

Handlować na giełdzie papierów wartościowych możemy (i powinniśmy), kierując się przede wszystkim zwykłą chęcią spekulacyjnego zysku. Oczekiwanie wzrostu cen akcji to jednak niejedyny powód, dla którego możemy chcieć je nabyć. Otóż, gdy uda nam się przejąć pakiet kontrolny jakiejś spółki, czyli gdy kupimy więcej niż 50 procent jej udziałów, uzyskujemy dostęp do posiadanej przez nią puli patentów. Czasem zaś zatem, zamiast żmudnie rozwijać siłami własnego działu badań i rozwoju technologię, dajmy na to, komputerów celowniczych, wystarczy wykupić odpowiednio zaawansowaną firmę informatyczną.



Powyższe prowadzi nas wprost do drugiego ważnego aspektu gry, czyli laboratoriów badawczych, gdzie zatrudnieni przez nas naukowcy pracują nad rozwojem siedmiu obszarów technologicznych. Obejmują one technologię budowy nadwozi, rozwój broni ofensywnej, zasilania, opancerzenia i osłon energetycznych, wreszcie zaś systemów komputerowych i rozmaitych urządzeń pomocniczych. Nie mamy tutaj tak wielkiego wpływu na proces badawczy jak w epickich strategiach wywodzących się z Civilization Sida Meiera czy też nawet bardziej ograniczonego, znanego choćby z serii X-COM. Kierować bowiem możemy jedynie intensywnością prac, zatrudniając (i zwalnając) naukowców oraz przydzielając ich do odpowiednich podzadań. Symulacja procesu badawczego jest tu zatem uproszczona aż do bólu, choć nie jest jednak prymitywna - pod uwagę brane są choćby doświadczenie pracowników i konieczność ich przekwalifikowania przy zmianie dyscypliny naukowej.

Cały ten rozwój technologiczny ma oczywiście jeden cel, a jest nim konstruowanie broni, coraz bardziej śmiertelnych, a przede wszystkim jak najefektywniejszych, czyli takich,

które są w stanie zadać przeciwnikowi jak największe straty przy jak najmniejszym koszcie własnym, wyrażonym w twardej walucie. To bodajże najbardziej interesująca dla gracza-stratega-technokraty część War Incorporated, choć na pozór nie wyróżnia się niczym szczególnym. Oł, tworzymy prototypy nowych pojazdów, wybierając rodzaj nadwozia i wbudowując weń elementy takie jak silniki, działka czy karabiny maszynowe. Diabeł tkwi jednak w szczegółach, a w tym przypadku w mnogości parametrów charakteryzujących powyższe komponenty. Każdy bowiem konstruowany pojazd czy maszyna latająca wymaga zasilania. Bilans energetyczny tej jednostki obejmować będzie z jednej strony silnik (na początku spaliny, ale gdy rozwiniemy już technologię, to także ogniwo paliwowe, wreszcie zaś reaktor jądrowy). Z drugiej zaś strony wystąpi konieczność zasilania napędu, systemów broni czy osłon. Oczywiście silniki dostarczające większej ilości energii są cięższe, ale takich potrzebujemy, gdy chcemy zastosować w pojeździe efektywne, czyli także ciężkie, opancerzenie (nota bene mamy wpływ na materiał, z którego wykonany będzie



Mapka strategiczna pozwala nieco odebrać się od bezpośredniego i żmudnego zarządzania pojedynczymi jednostkami.

pancerz, a nawet na jego grubość) czy też systemy broni energetycznej. Masa pojazdu wpływa zaś jednocześnie na jego szybkość. I tak dalej...

Prosta recepta znana z innych gier pozwalających na tworzenie własnych jednostek (dla przypomnienia brzmi ona „weźmy najlepszy dostępny silnik i dodajmy doń najmocniejsze działko”) tu nie znajdzie zastosowania. Konstruowanie jednostek to w War Incorporated sztuka, której opanowanie jest niezbędne do realizowania z sukcesem kolejnych kontraktów militarnych.

Właśnie. W ten oto sposób dojdziemy wreszcie do samej rozgrywki taktycznej, będącej rzecz prosta esencją każdej strategii czasu rzeczywistego. Tutaj zadania, kampanie, czy jak je tam zwać, nie spływają na nas w sposób automatyczny. Przeciwnie, to my decydujemy o tym, które z ofert pojawiających się na światowej giełdzie zleceń zdecydujemy się wykonać, kierując się oczywiście zasadą (przypominaną niejednokrotnie w e-mailach otrzymywanych od wyższego kierownictwa), że zysk jest najważniejszy. Musimy zatem postępować rozważnie i podejmować zwiększone ryzyko niepowodzenia tylko wtedy, gdy potencjalna wypłata będzie to uzasadniać.

Przyjęcie zlecenia skutkuje koniecznością zaangażowania odpowiednich środków, czyli naszych najemników (o przepraszam, pracowników) i sprzętu, co oczywiście kosztuje. Nie możemy ryzykować skierowania do każdej kolejnej batalii wszystkich dostępnych zasobów firmy, to bowiem w krótkim czasie doprowadziłoby korporację do bankructwa, a zatem selekcja ekwi- punktu musi być ostrożna.

Alpha, Bravo, Charlie, Delta - achhh, czemu tylko tyle, czemu???





Potem kierujemy nasze siły w wyznaczony rejon działania - i tu kolejna niespodzianka. Rozgrywka odbywa się nie na jednej dużej mapie, jak to ma miejsce we wszystkich innych RTS, ale na dwóch poziomach - strategicznym i taktycznym. Na tym pierwszym operujemy zespołami uderzeniowymi (nazwanymi ślicznie Alpha, Bravo i tak dalej), wysyłając je z naszej polowej kwatery głównej do miejsc zdefiniowanych przez zleceniodawcę jako cele. Dopiero ich dotarcie do celu - albo też wcześniejsze zetknięcie z formacją przeciwnika po drodze - przenosi nas na tradycyjną mapę taktyczną, gdzie możemy już dowodzić pojedynczymi jednostkami.

Oczywiście, jednak to jednak RTS, budować będziemy także instalacje techniczne. Poza jednostkami, które zabraliśmy ze sobą z bazy, będziemy zatem produkować nowe, a to za sprawą syntezatorów wykorzystujących nanotechnologię, które są w stanie wykonać kopie opracowanych wcześniej w siedzibie firmy pojazdów. Tworzyć kopii nie mogą jednak z niczego, niezbędne będzie zatem wydobywanie rudy (o przepraszam, Resource Units). Cała ta infrastruktura wymagać będzie zasilania, a zatem mamy tu znaną skądinąd konieczność



■ Tu nasza baza w trakcie budowy. Wsparcie powietrzne zrzuciło nam właśnie skrzynie z materiałami, z których za chwilę wypakuje je nasz polowy inżynier.

budowania odpowiednich elektrowni. Tak, ta część zabawy jest najbardziej klasyczna, choć i tutaj widać wysiłki projektantów zmierzające do zwiększenia - choć odrobinę - realizmu rozgrywki. Za przykład niech posłuży amunicja, która nie jest nieskończona, a którą należy uzupełniać bądź też w odpowiednich składach, bądź też w zasobnikach przewożonych przez inne jednostki. Czy też wykonanie „fog of war”, którą można częściowo rozproszyć, umieszczając w strategicznych punktach mapy stosowne transmitters i budując centrum komunikacyjne zbierające wysyłane przez nie dane...

Nad War Incorporated spędziłem po jej wydaniu sporo czasu i muszę przyznać, iż jest to jedna z niewielu gier, które poza radością dała mi

także - wiem, że zabrzmiało to dziwnie - poczucie satysfakcji. Już wtedy jednak było dla mnie oczywiste, że jest to rozrywka bardzo niszowa i wręcz elitarna. Powodem było skomplikowanie rozgrywki i siermiężna, nawet jak na połowę lat dziewięćdziesiątych, oprawa graficzna. O renderowanych filmach stanowiących przerywniki pomiędzy kolejnymi zleceniami wypada powiedzieć jedynie, że są, ale nawet sama paleta barw użyta w większości map taktycznych sprawia, że War Incorporated wygląda dość smętnie i ponuro. Wreszcie zaś oczywiście błędy i niedoróbki, które dotyczą przede wszystkim jakości sztucznej inteligencji sterującej poczynaniami komputerowego przeciwnika. Dziś, w dobie prawie wyłącznie już internetowej dystrybucji oprogramowania, tego typu usterki zwykle naprawiane są jednym czy kilkoma dużymi patchami (ahem), ale wtedy... War Incorporated doczekało się jedynie małej łatki, która usuwała największe niedostatki, ale nie miało to większego znaczenia dla większości osób zastanawiających się, jaką kolejną grę zakupić. Tak jak dla wszystkich moich znajomych, nierozumiejących mojego zafascynowania i ostatecznie przyznających jedynie, że tak, coś w tej grze jest. Jakiś potencjał, ale stanowczo niewydobyty.

Łupnie jak blask nieoszlifowanego diamentu. ■



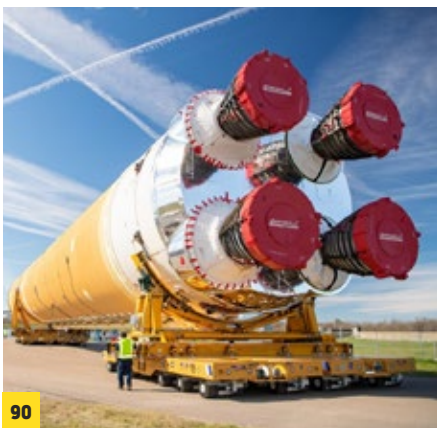
■ Wieczny kompromis - silnik spalinowy nie nadaje się do napędu tak dużego i ciężkiego pojazdu, ale czy zastosowanie droższego zasilania będzie opłacalne?



■ Briefingi misji opatrzone są animowanymi wstawkami. W sumie mogłoby ich jednak nie być - wszystkie wyglądają w zasadzie tak samo szaroburo...



# SECRET



# LEVEL

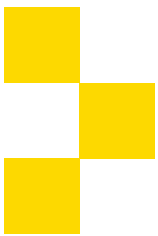
**RYNEK TECHNOLOGII, KTÓRE ANALIZUJĄ EMOCJE, GENERUJĄ NA ICH PODSTAWIE RÓŻNE ODPOWIEDZI, A W PRAKTYCE ODDZIAŁUJĄ NA LUDZKIE ZACHOWANIA I DECYZJE, JEST W ROZKWICIE.**





# Janusz Gajewicz

*elektronik, programista, jakich coraz mniej*



Z *Januszem Gajewiczem*, znanym głównie z oprogramowania dla ZX Spectrum publikowanego przez wydawnictwo KWCz w latach osiemdziesiątych, rozmawia Krystian Włosek. Był człowiekiem, na którego produktach całe rzesze młodzieży uczyły się ortografii, matematyki czy też robiły sobie test inteligencji.

Piszę „był”, ponieważ w kwietniu dotarła do mnie informacja o śmierci Pana Janusza. Historia tego wywiadu ciągnie się od 2016 roku, kiedy nawiązałem z nim kontakt. Ostatnia aktualizacja i autoryzacja tekstu nastąpiła w lutym tego roku.

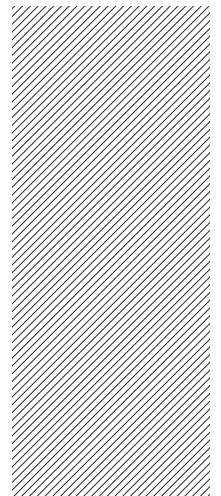
Z racji ograniczonego miejsca w Pixelu pełną treść wywiadu, liczącą ponad 40 tysięcy znaków, opublikowano na portalach PixelPost oraz speccy.pl. Oto skrócona wersja fascynującej historii twórcy oprogramowania oraz tego, z czym się zmagał.

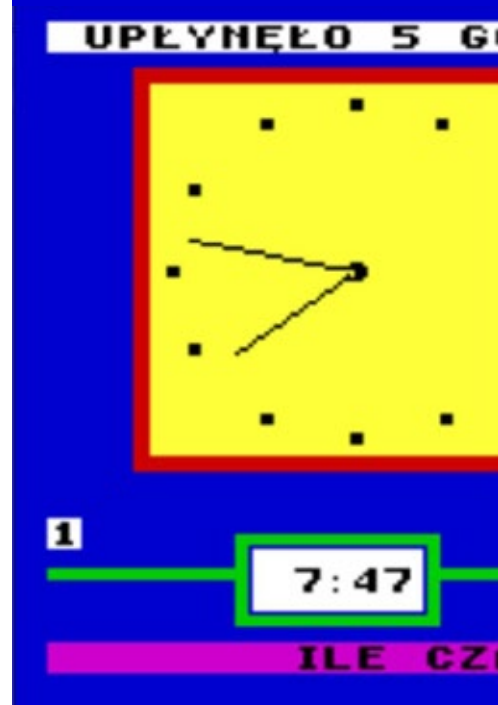
**P** Pamiątasz swój pierwszy kontakt z komputerem? Rok 1970, grudzień. Okres tuż przed świętami Bożego Narodzenia. Jedyne wtedy na Śląsku zakład projektujący i produkujący elektronikę dla górnictwa. Tu także daje się zauważyć świąteczna atmosfera - więcej luzu na co dzień, nawet przełożony nosi nieco luźniej swój krawat. Pewnego dnia zawiadamia nas, że zakład otrzymał właśnie do użytku komputer. Mamy więc możliwość zapoznania się z tym nowym nabytkiem. (...) W niewielkim pomieszczeniu na szarym stoliku znajdowała się maszyna do pisania. Obok na stojaku rolki papieru z dziwnymi dziurkami, jakieś metalowe pudełko i druga maszyna do pisania. W pierwszej chwili

pomyślałem sobie, że jest to zaawansowana wytwórnia biletów tramwajowych... Dobrze jednak, że nie wyraziłem swej myśli na głos. (...) Przez następnych kilkanaście dni miałem okazję zasiąść samodzielnie przed klawiaturą i dokonać pierwszych prób komunikacji z komputerem. Była to Odra 1003, produkowana w zakładach ELWRO we Wrocławiu. Również ELWRO we współpracy z Uniwersytetem Wrocławskim opracowało coś, bez czego komputer nie był w stanie odpowiedzieć na „zaczepki” operatora - język programowania. Nosił on adekwatną do swojej funkcji nazwę - MOST.

**P** A co było po Odrze? Jaki był kolejny komputer, z jakim miałeś styczność i go oprogramowywałeś? O ile sam plan był bardzo dobry, o tyle jego realizacja nie przebiegała już tak gładko. Skontaktowałem się z firmą Nowatech z Katowic, która oferowała te komputery do sprzedaży. Ale tylko dla przedsiębiorstw. Umówiłem się jednak na wizytę u dyrektora naczelnego z mocnym postanowieniem, że uda mi się zdobyć upragniony komputer. Pan dyrektor umożliwił mi jego zakup poprzez firmę polonijną działającą na terenie Austrii. Równocześnie otrzymałem zamówiony u rodziny w Anglii drugi komputer. Ten jednakże generował obraz w systemie NTSC i konieczna była jego przeróbka.

**PIXEL  
WYWIAD**



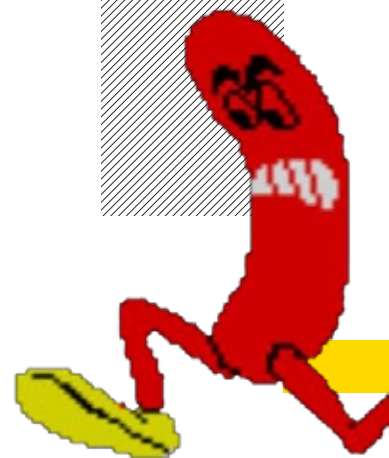


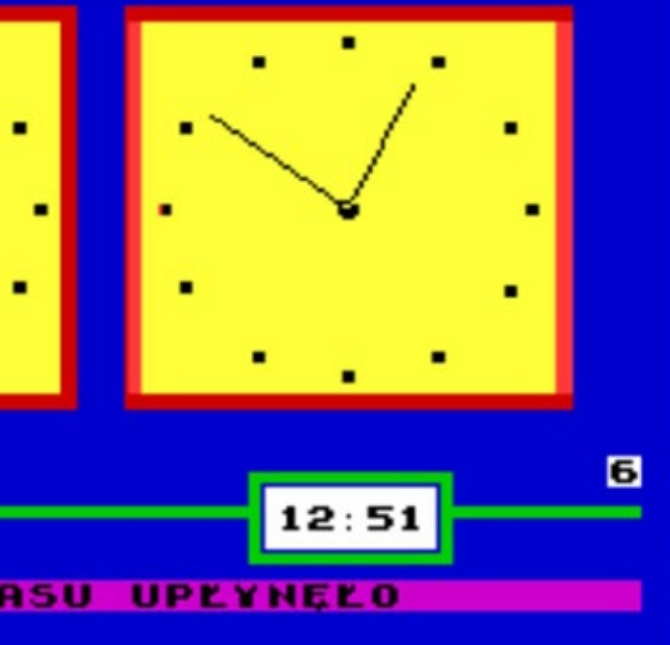
## EFEKTEM ZNAJOMOŚCI JANUSZA GAJEWICZA Z AUTORAMI „SONDY” STAŁ SIĘ ODCINEK PROGRAMU POŚWIĘCONY ZASTOSOWANIU ZX SPECTRUM W AUDIOLOGII.

Pozostało do załatwienia jeszcze jedno - oprogramowanie. Zatem telefon do Andrzeja Kurka i wizyta w gmachu telewizji na Woronicza. Otrzymałem jedną sześćdziesięciminutową kasetę wypełnioną nowiutkimi programami. A potem przez kilka dni nie było mnie dla nikogo...W końcu zdobyłem się na odwagę i zacząłem pisać własne programy. Początkowo proste, wyłącznie w BASIC (1984), później także z wykorzystaniem kodu maszynowego. W latach 1986-1988 część z nich została opublikowana przez Krajowe Wydawnictwo Czasopism. Współpracowałem także z Rozgłośnią Harcerską, która emitowała programy na Spectrum w paśmie UKF, korzystając gościnnie z użyczonego czasu antenowego Programu IV Polskiego Radia. Regularnie odwiedzałem Andrzeja Kurka. Już nie na Woronicza, lecz w jego mieszkaniu na Ursynowie. Wymienialiśmy się programami średnio raz w miesiącu przez dobrych kilka lat. Stopniowo rozszerzałem krąg swoich znajomych. Łączyło nas jedno - Spectrum. Firma Nowatech widząc rosnącą popularność tego komputera, rozpoczęła

produkcję i sprzedaż własnego oprogramowania. Któregoś dnia wpadłem na pomysł, aby skontaktować ze sobą Andrzeja Kurka i dyrektora Nowatechu. W efekcie tej znajomości powstał odcinek „Sondy” poświęcony zastosowaniu Spectrum w audiologii. W mojej macierzystej firmie zastosowałem go do obliczania zarobków. Spectrum obsługiwał bez jakichkolwiek problemów drukarki Seikosha, więc nawet główny księgowy nie protestował, że dokumentacja finansowa ma trochę inną formę...

**P** Kiedy zacząłeś programować na ZX Spectrum? To było przed kontaktem z redakcją „Sondy” czy po nim? Rozpocząłem po pierwszym kontakcie z zespołem „Sondy”. Była to późna wiosna roku 1983. Motywacją do samodzielnego działania było widoczne każdego czwartku na ekranie telewizora logo tego programu budowane linia po linii. Uznałem, że najlepszym wzorem do naśladowania będą gotowe listingi programów zamieszczane w czasopiśmie. Także oryginalny podręcznik do Spectrum dawał wgląd w możliwości BASIC. Zbiór posiadanych wtedy programów ograniczał się do jednej sześćdziesięciminutowej kasy.

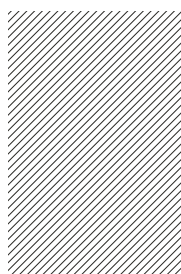




Posiadałem także jej kopię, wtedy jednakże jeszcze nikt nie nazywał jej oficjalnie „backupem”.

Mój potencjał startowy uzupełniał także program do kopiowania - lecz nie był to tak bardzo popularny Copy Copy. To niezbędne narzędzie pojawiło się później. Spectrum doczekał się także niewielkiej przeróbki. Na górze obudowy z prawej strony pojawił się przycisk umożliwiający dokonanie resetu komputera. W ten sposób firmowe rozwiązanie problemu resetu polegające na chwilowym wyjmowaniu wtyczki zasilacza przeszło do historii.

**P** A jak wyglądał proces wydawania gier poprzez Krajową Agencję Wydawniczą? Z kim trzeba było rozmawiać, czy wydawnictwo miało swoje wymagania?



Podczas jednej z moich licznych wizyt na giełdzie w Krakowie wiosną 1985 roku oprócz dostępnego tam sprzętu i programów zainteresowało mnie coś innego. Była to rozmowa prowadzona w grupie kilku osób na temat działalności prowadzonej przez Krajowe Wydawnictwo Czasopism. Z zainteresowaniem się jej przystuchiwałem. Wynikało z niej, że wydawnictwo zamierza prowadzić także dystrybucję autorskich programów dla Spectrum. Po kilku dniach skontaktowałem się z nim telefonicznie i otrzymałem dane osoby, która była upoważniona do prowadzenia rozmów z autorami gotowymi opublikować swoje prace. W kilku zdaniach przedstawiłem swój dotychczasowy dorobek i zapytałem, czy mogę coś zaproponować do ewentualnego rozpowszechnienia. Uznałem, że skoro zależy mi na publikacji, to muszę postać najlepszy towar, jaki aktualnie posiadam. Wybór padł na Test Inteligencji. Uzgodniliśmy, że program dostarczę drogą pocztową do testów. Po kilku tygodniach otrzymałem wiadomość, że jego publikacja jest możliwa. Wydawnictwo nie zgłosiło żadnych sugestii odnośnie do poprawek w algorytmie lub wyglądzie testu. Wymagane było jedynie umieszczenie logo KWCz na ekranie ładowania. Zmiana ta została dokonana przez wydawcę. Także on zabezpieczał program przed kopiowaniem, stosując turbo-loader. ■

Cały wywiad znajduje się na stronach [pixelpost.pl](http://pixelpost.pl) oraz [specy.pl](http://specy.pl).

**MOTYWACJĄ DO TWORZENIA GIER BYŁO WIDOCZNE KAŻDEGO CZWARTKU NA EKRANIE TELEWIZORA LOGO „SONDY” BUDOWANE LINIA PO LINII.**



SKANOWANIE FAL MÓZGOWYCH  
W WERSJI KONSUMENCKIEJ. EMOTIV  
EPOC ZANIÓSŁ POD STRZECHY MOŻLI-  
WOŚĆ STEROWANIA MYŚLAMI.



ELEKTROENCEFALOGRAFIA (EEG)  
TO NIEINWAZYJNA METODA  
POZWALAJĄCA BADAĆ AKTYWNOŚĆ  
MÓZGU. PO RAZ PIERWSZY, W 1924  
ROKU, ZASTOSOWAŁ JĄ NIEMIECKI  
NEUROLOG HANS BERGER.



NEURALINK TO INTERFEJS MÓZG-KOMPUTER.  
OPRACOWANY PRZEZ FIRMĘ ELONA MUSKA.  
JEGO WSZCZEPIENIE WYMAGA INWAZYJNEGO  
ZABIEGU.



# BIOLOGICZNE SPRZĘŻENIE ZWROTNE

czyli układ nerwowy w objęciach technologii

**Siedzisz przed ekranem, a oplatające twoją głowę czujniki starają się wychwycić kiełkujące w mózgu emocje. Gra karmi się twoim strachem, bossowie czując twoje przerażenie, zyskują punkty życia, a szanse na zwycięstwo maleją wraz z rosnącym ciśnieniem krwi i przyspieszonym oddechem. Biofeedback nie pozostawia wyboru: opanuj strach i trzymaj nerwy na wodzy. To przyszłość czegoś więcej niż zwykła rozrywka.**

■ Łukasz Michalik

**S**terowanie różnymi mechanizmami za pomocą „siły umysłu” nie jest dziś niczym niezwykłym. Coraz doskonalsze interfejsy mózg-komputer wykorzystujące nieinwazyjną elektroencefalografię (EEG) są badane i stosowane od dziesięcioleci, pozwalając na obsługę kursora, wprowadzanie tekstu czy sterowanie w grach wideo wyłącznie dzięki pracy mózgu. Rozwiązania takie - na przykład pod postacią zakładanego na głowę kontrolera Emotiv EPOC - są dziś dostępne dla każdego z nas.

Ich użytkownikami mogą być nie tylko ludzie, czego dobitnym przykładem są liczne eksperymenty

prowadzone z udziałem szczurów czy małp kontrolujących poprzez swoje mózgi robotyczne ramiona, różne urządzenia albo nawet - dzięki biologicznemu sprzężeniu zwrotnemu - wprowadzających się w stan ściśle określonego aktywnością fal mózgowych, zadanego przez eksperymentatorów relaksu.

## INTERFEJS MÓZG-MASZYNA TO DOPIERO POCZĄTEK

Interfejsy budujące mosty pomiędzy naszym układem nerwowym a maszynami są dziś atrakcyjnym biznesem angażującym takie gwiazdy globalnej gospodarki jak Elon Musk i jego - testowany na świniami i małpach - bezprzewodowy BCI (brain-computer interface) Neuralink.

## ■ Neuralink



**Pokazując możliwości swojego interfejsu, Elon Musk zaprezentował światu małpę grającą w Pong. Obsługę gry zapewnili dwa urządzenia wszczepione w mózg makaka.**

Nie brakuje pomysłów nieco bardziej osobliwych, jak interfejsy łączące - kolejno - mózg człowieka, komputer i układ nerwowy szczura, dzięki czemu po pokonaniu gatunkowej bariery człowiek mógłby sterować ruchami części ciała, której ewolucyjnie pozbyliśmy się dawno temu - ogona. Sterowanie ciałem drugiej osoby też już przetestowano, podobnie jak tworzenie świadomego roju, w którym połączone mózgi czterech szczurów radziły sobie z wyzwaniem efektywniej niż każdy z gryzoni z osobna.

Wszystkie te cuda z pogranicza technologii, medycyny i fantastyki naukowej fascynują i budzą entuzjazm geeków z całego świata. Wydają się przybliżyć moment,



**DODATKOWA CZĘŚĆ CIAŁA? DA SIĘ ZROBIĆ!  
EKSPERYMENTALNE MAŁPY NAUCZYŁY SIĘ  
STEROWAĆ RAMIENIEM ROBOTA.**

w którym poznamy pracę mózgu na tyle dobrze, by być w stanie nie tylko przesuwac myślami kursor po ekranie, ale też świadomie kontrolować czy wyzwać całe spektrum emocji towarzyszących nam w różnych sytuacjach. Na przykład podczas grania.

#### STRACH PRZED BÓLEM

W wersji ekstremalnej wykorzystano to w 2011 roku ekipa brytyjskiego programu „The Gadget Show”, wynosząc gatunek FPS na zupełnie nowy poziom. Na tapet trafił wówczas Battlefield 3, ale nie sama gra była kluczowa, ale jej oprawa, a w zasadzie bardzo nietypowe stanowisko gracza, określane mianem The Ultimate FPS Simulator.

Było nim całe pomieszczenie, w którym kilka projektorów rzucało obraz na ściany w taki sposób, by widok wirtualnego pola bitwy otaczał gracza, podobnie jak emitowany przez odpowiedni zestaw głośników przestrzenny dźwięk. Podłoże stanowiły bieżnie, dzięki którym - zamiast pada czy klawiszy WSAD - gracz sterował swoją postacią, po prostu biegnąc w wybranym kierunku.

Wisienką na torcie były rozmieszczone wokół tak przygotowanej sceny paintballowe markery, które strzelały w momencie, gdy postać w grze otrzymywała postrzał. Gracz nie tylko odczuwał rozgrywkę całym swoim ciałem, ale też faktycznie cierpiał, wraz z wirtualnymi obrażeniami doświadczając prawdziwego bólu.

#### W POSZUKIWANIU IMMERSJI

The Ultimate FPS Simulator nie doczekało się komercyjnego wdrożenia, jednak było przykładem pomysłowego zwiększenia immersji. Za sprawą tego rozwiązania reakcje doświadczanego bólem gracza i obawa przed kolejnym postrzałem miały faktyczny wpływ na przebieg rozgrywki.

Podobnym tropem poszli konstruktorzy finansowanych społeczniowo kamizełek do grania - ARAIG i KOR-FX (2013, 2014). W obu przypadkach zrezygnowano z bólu, skupiając się na prostym sygnalizowaniu różnych zjawisk za pomocą technologii, która przetwarzała sygnał audio na odczuwalne przez gracza wibracje. Nie było to jednak proste przeniesienie

rozwiązania znanego choćby z konsolowych padów, ale próba zbudowania sprzętu pozwalającego na odczuwanie różnymi częściami ciała określonych zdarzeń ze świata gry.

#### NAUKA SZUKA ODPOWIEDZI

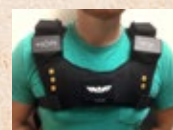
Wywołany bólem stres wygląda efektywnie na filmowych prezentacjach, jednak niewiele wnosi do ogólnego poziomu wiedzy na temat reakcji ciała graczy. Zwłaszcza że obiegowe opinie o stresie, który inspiruje do lepszych wyników albo przeciwnie - działa demotywująco - nie są przesadnie wiarygodnym źródłem informacji. Wykazały to badania prowadzone przez polskiego naukowca, Macieja Behnke z Instytutu Psychologii na Uniwersytecie Adama Mickiewicza w Poznaniu. Tym razem pod lupę trafiły emocje zawodników grających w Counter-Strike i Fifę.

Wyniki badań okazały się zaskakujące. Dało się bowiem zaobserwować, że emocje towarzyszące rozgrywce nie mają zauważalnego przełożenia na wyniki. Wśród badanych testowano także wpływ poczucia własnej wartości, a jedną ze zmiennych było przekonanie gracza o poziomie posiadanych umiejętności.

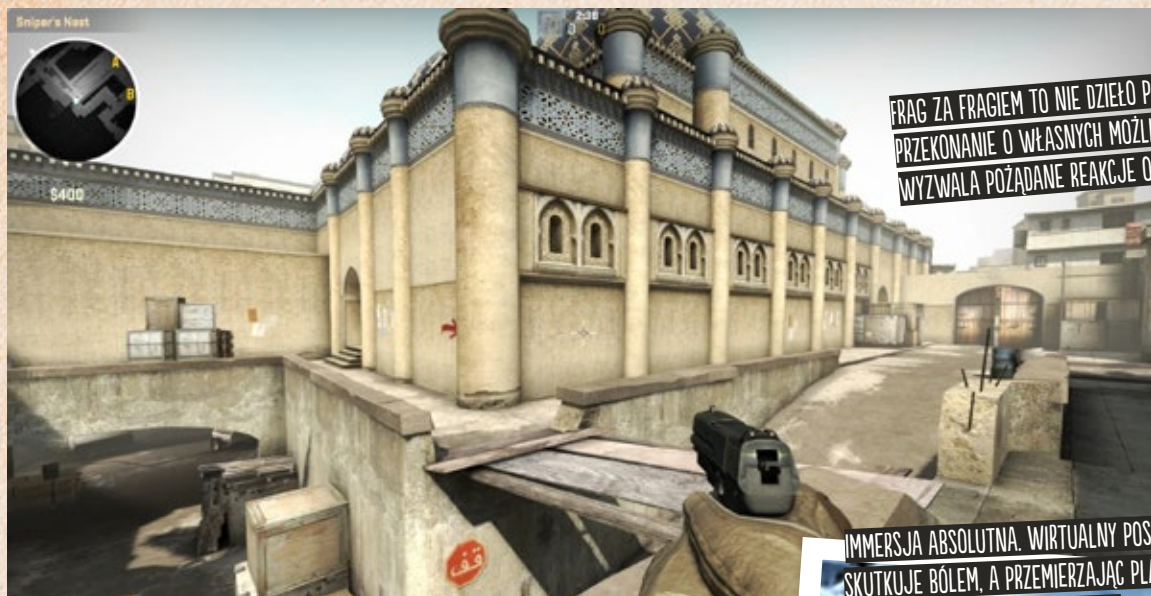


**ŚWIADOMOŚĆ ROJU. BRAINNET – SIĘC CZTERECH  
SZCZURZYCH MÓZGÓW – POTRAFIŁA WIĘCEJ  
NIŻ KAŻDY Z GRYZONI OSOBNO.**

#### Kubraczek



**Kamizelka KOR-FX** pozwala poczuć dźwięk zmysłem dotyku, zwiększając immersję. Sprzęt tego typu budził zainteresowanie, ale nie podbił rynku.



FRAG ZA FRAGIEM TO NIE DZIEŁO PRZYPADKU.  
PRZEKONANIE O WŁASNYCH MOŻLIWOŚCIACH  
WYZWALA POŻĄDANE REAKCJE ORGANIZMU.

IMMERSJA ABSOLUTNA. WIRTUALNY POSTRZAŁ  
SKUTKUJE BOLEM, A PRZEMIERZAJĄC PLANSZĘ,  
MOŻNA DOSTAĆ ZADYSZKI.



Dużo większy wpływ od chwilowych emocji okazał się mieć poziom doświadczenia poparty wcześniejszymi, długimi treningami.

Oparte na takiej podstawie przekonanie graczy o własnych możliwościach skutkowało mobilizacją w postaci sprawniejszej pracy serca, pompującego w ciągu minuty więcej krwi. Odmiennie przekonanie powodowało odwrotną reakcję - serce pracowało mniej sprawnie, a układ krwionośny tłoczył mniej krwi, przygotowując ciało do próby przetrwania, a nie zwycięskiej walki. Wśród zmiennych mających wpływ na wynik udało się też wyodrębnić entuzjazm wywołany za pomocą filmu pokazującego sukcesy sportowców - tak podbudowani gracze osiągnęli mierzalnie lepsze rezultaty.

„W naszym badaniu wykazaliśmy, że wzbudzenie pozytywnych emocji (w szczególności entuzjazmu) przed rozgrywką przekłada się na lepsze wyniki graczy. Dzieje się tak dzięki dodatkowej dawce motywacji wzbudzonej przez pozytywne emocje. Ponadto zauważyliśmy, że gracze silniej wierzący we własne możliwości oraz silniej angażujący się w grę na poziomie fizjologicznym

uzyskują lepsze wyniki” - skomentował badanie Maciej Behnke.

#### Z LABORATORIUM NA BIURKO GRACZA

Nad tą samą kwestią pochylili się także producenci sprzętu gamingowego. Włączyć do rozgrywki emocje gracza próbowała mysz Mionix Naos QG. Na pierwszy rzut oka wyglądała po prostu na solidną i porządnie wykonaną. Dopiero bardziej wnikliwe spojrzenie na gryzonia ujawniało nieoczywisty killer feature - w obudowie, w miejscu gdzie zazwyczaj mysz styka się z dłonią użytkownika, znalazły się bowiem czujniki rejestrujące tętno gracza i reakcje skórno-galwaniczne.

Za pierwszą kwestię odpowiadał pulsometr, jaki znajdziemy w biele smartwatchu czy sportowej opasce. Nieco mniej typowy był drugi sensor, mierzący zmiany oporu elektrycznego skóry powiązane ze stopniem jej nawilżenia. W praktyce oznaczało to rejestrowanie zwiększonej potliwości, czyli wykorzystanie mechanizmu stosowanego między innymi w wykrywaczach kłamstw i często łączonego z intensywnym przeżywaniem emocji.



MYSZ MIONIX NAOS QG TO PRÓBA SPRZĘGNIĘCIA  
EMOCJI GRACZA ZE ŚWIATEM GRY. PRZEŁOM  
JEDNAK NIE NADSZEDŁ.



GRA „NEVERMIND” POWSTAŁA JAKO STUDENCKI PROJEKT. RZECZYWISTOŚĆ WOKÓŁ GRACZA ZMIENIAŁA SIĘ W ZALEŻNOŚCI OD INTENSYWNOŚCI PRZEŻYWANYCH PRZEZ NIEGO EMOCJI.

Taki zestaw pozwalał na bieżąco rejestrować reakcje gracza na to, co dzieje się na ekranie. Ambitniejszym i profesjonalnym graczom pomagał zarejestrować i przeanalizować reakcje ciała na rozgrywkę. Nawiązywała zresztą do tego nazwa produktu - QG w nazwie myszki było bowiem skrótem od Quantified Gaming, co odnosi się do ruchu quantified self, monitorującego i analizującego działanie ludzkich ciał w celu optymalnego wykorzystania naszej produktywności.

#### GRA, KTÓRA CZUJE STRACH

Przełomowa była jednak nie tyle zwykła rejestracja kilku parametrów życiowych gracza, co możliwość włączenia do rozgrywki mechanizmu sprzężenia zwrotnego. Dzięki myszce gra mogła w końcu wiedzieć, jak bardzo się stresujesz, a jej trudność czy przebieg mogły być warunkowane tym, jak skutecznie gracz potrafi zapanować nad swoimi emocjami.

Pomysł wydawał się genialny, a zwiastunem nowych możliwości była gra Nevermind, która narodziła się jako projekt badawczy grupy studentów z Uniwersytetu Południowej Kalifornii. Z czasem zaczęła ewoluować, spotkała się z życzliwym przyjęciem na Kickstarterze, aż

w końcu trafiła na rynek w postaci przygodówki-horroru, gdzie trudność i wygląd świata zmieniają się w zależności od strachu gracza.

Nevermind wymagał zapanowania nad emocjami, a wychodząc poza strefę rozrywki, stawał się narzędziem terapeutycznym uczącym wyciszenia i relaksu. Niestety potwierdzenie znalazło przysłowie o jednej jaskółce, która nie czyni wiosny. Zarówno Nevermind, jak i mysz Mionix Naos QG nie zainicjowały przełomu ani masowego pojawienia się podobnych produktów.

Dostrzegł to sam producent myszy, w marketingowej narracji akcentując z czasem nie kwestię biofeedbacku, ale korzyści dla streamerów mogących uatrakcyjnić swoje relacje podawanymi na bieżąco informacjami o poziomie stresu i emocji. A zatem klęska? Ślepa uliczka? Niekoniecznie.

#### SPRZĘŻENIE ZWROTNE JAKO TOWAR

Rynek technologii, które analizują emocje, generują na ich podstawie różne odpowiedzi, a w praktyce oddziałują na ludzkie zachowania i decyzje, jest bowiem w rozkwicie. Jego centrum nie stanowi jednak konsumencka rozrywka czy wspierane technologią formy terapii, ale potrzeby wielkich firm technologicznych.



MECHANIZM NEVERMIND TO COŚ WIĘCEJ NIŻ ZWYKŁA ROZRYWKA. SPRZĘŻENIE ZWROTNE POZWALA NA PRACĘ NAD EMOCJAMI CZY NAWET TERAPIĘ STRESU POURAZOWEGO.

Trafnie, choć może nieco jednostronnie analizuje to profesor Shoshana Zuboff, autorka książki „Wiek kapitalizmu inwigilacji”. To praca poświęcona staraniom cyberkorpów stosujących biofeedback na wielką skalę, choć w trochę mniej oczywisty sposób.

Przykładem jest choćby szeroko komentowany pod koniec 2019 roku, kontrowersyjny patent Amazonu. Korporacja pochwaliła się wówczas, że jej algorytm rozpoznawania twarzy, umiejący rozpoznawać aż

#### Maciej



**Maciej Behnke wziął na warsztat naukowca emocje graczy.**

Do badań wykorzystał Fifę i Counter-Strike: Global Offensive, a jego badania nad e-sportem zostały docenione Polską Nagrodą Inteligentnego Rozwoju.



**DLA LUDZI TAKICH JAK JEFF BEZOS DANE I CZAS  
UŻYTKOWNIKÓW TO ZA MAŁO. TOWAREM STAŁY SIĘ TAKŻE  
ICH EMOCJE.**

siedem różnych emocji, nauczył się rozpoznawania kolejnej - strachu. I nie chodziło tu o właściwe podpisanie zdjęcia z przerażoną facją, ale o tzw. nadwyżkę behawioralną. Jedną z jej składowych są mimowolne mikroekspresje - niezależne od świadomości, trudne do uchwycenia ruchy mięśni twarzy odzwierciedlające faktyczne emocje czy przekonania.

#### HANDEL STRACHEM

Rozpoznając strach użytkownika, można karmić tę emocję, podsuwając angażujące treści, a następnie choćby reklamę paralizatora czy gazu pieprzowego. Albo materiały ekstremistów zachęcające do tworzenia bojówek. Brzmi jak wstęp do marnej teorii spiskowej? Być może,



### WIEK KAPITALIZMU INWIGILACJI

WALKA  
O PRZYSZŁOŚĆ LUDZKOŚCI  
NA NOWEJ  
GRANICY WŁADZY

SHOSHANA  
ZUBOFF

**SHOSHANA ZUBOFF ZAUWAŻA, ŻE ZAMIAST PRZEWIDYWAĆ  
REAKCJE KONSUMENTÓW, LEPIEJ AKTYWNIJE JE KSZTAŁTO-  
WAĆ. CYBERKORPORACJE JUŻ TO POTRAFIĄ.**

jednak profesor Zuboff na szczęście omija grząski teren, po którym należy poruszać się w czapeczce z folii aluminiowej.

Zamiast tego w klarowny sposób wyjaśnia cel takich działań: najlepszym sposobem na odczytanie i przewidywanie zachowań konsumentów jest ich aktywne kształtowanie, sprowadzające wolną wole do pustego sloganu, a nasze przekonanie o samodzielności wyboru do iluzji.

Niewinna gra karmiona danymi z myszki wymuszała na użytkowniku opanowanie strachu. W taki sam sposób wielka czwórka spod znaku GAFA i jej liczni naśladowcy, zasilający wyrafinowane algorytmy niekończącym się strumieniem danych, mogą wymuszać określone zachowania konsumenckie, deklarowane opinie czy wybory polityczne.

„Internet. Czas się bać” - ostrzegają przed laty Wojciech Orliński



**HANDEL STRACHEM TO NASZA RZECZYWISTOŚĆ. ALGORYTMY  
POTRAFIĄ ROZPOZNAWAĆ RÓŻNE EMOCJE, DOSTOSOWUJĄC  
DO NICH SERWOWANE TREŚCI.**

tytułem (i treścią także) swojej książki. Tak było kiedyś, bo na strach jest już dzisiaj o wiele za późno. Pozostaje działanie, sprowadzone przez kryterium skuteczności do decyzji politycznych, ratujących to, co zostało z demokracji i wolności wyboru. O ile naszego poglądu na tę kwestię nie ukształtują zawczasu w wybrany przez siebie sposób Facebook do spółki z Amazonem. ■

# B I O S H O C K 2

■ Paweł Gawlikowski

Zazwyczaj w tym miejscu nurzamy się (jak to niedawno usłyszałem) w oparach pradawnej stęchlizny, którą nasiąknęły pudełka, pozyskiwane często z takich miejsc jak piwnice, lochy i kazamaty na drugim końcu świata. Wsłuchawszy się w głosy krytyki, że u nas w dziale Big Box to tylko Sierra przetykana czasami dla przyzwoitości LucasArtsem (z SSI na deser) – tym razem dostarczamy bardzo świeży jak na nasze standardy tytuł. Panie, panowie – przed wami BioShock 2, skrywający wyjątkowo bogate wnętrze.

Nie powiem, że w 2010 roku nie można było trafić na bogate wydania kolekcjonerskie, takie jak Assassin's Creed: Brotherhood czy Aliens vs. Predator z repliką facehuggera, ale BioShock 2, dzięki doskonale opracowanemu dodatkowi, zapewnia nieczęsto spotykany poziom immersji, pozwalający na przeniesienie części świata gry do naszej rzeczywistości.

Zacznijmy od opakowania zewnętrznego, na którym mimo wykonania z cienkiego kartonu dość ładnie i głęboko wytłoczono tytuł gry, jednak samo w sobie (pominąwszy słuszną wielkość) nie prezentuje się specjalnie atrakcyjnie. Trochę szkoda, bo żeby właściwie uwydatnić na półce piękno wykonania, trzeba by pozbyć się kartonu i wystawić na światło dzienne



wewnętrzne pudło, na którym dumnie błyszczą setki odbitych srebrną farbą dłoni, układających się w kształt motyla. To jedynie wprowadzenie do klimatu, który zapewni podniesienie pokrywy.

Pierwszym bonusem, na jaki trafimy, będzie pełnowymiarowa płyta winylowa w pięknie zaprojektowanej obwolucie w stylu lat pięćdziesiątych. Zawiera ona ścieżkę dźwiękową z części pierwszej, za którą twórca, Garry Schyman, zgarnął aż siedem nagród. I wiercie mi, jest czego posłuchać. Brakuje jedynie gramofonu wydającego z siebie charakterystyczne skrzypienie, kapelusza nasuniętego na oczy i butelki whisky w szufladzie. Oczywiście wydawcą krążka, jak informuje label, pozostaje niezrównane Rapture Records. Kto by się spodziewał?

Kolejnym dodatkiem, który jest clou tego wydania, jest „Deco Devolution”, 168-stronicowy album w twardej oprawie, wyjątkowo dokładnie dokumentujący proces powstawania gry od strony graficznej. Miałem w ręku wiele tego typu publikacji, niektóre bardzo dobre (jak Wiedźmin), ale ta szczególnie się wyróżnia od strony koncepcyjnej.

■ Pudełko wykonane zostało w dość niestandardowym rozmiarze. Wynikało to z konieczności pomieszczenia pełnowymiarowej płyty winylowej.

■ Ścieżka dźwiękowa z pierwszej części w formie analogowej nie tylko świetnie wygląda, ale również doskonale brzmi.

■ Album z grafikami i plakatami propagandowe umieszczone zostały w pięknie zaprojektowanym opakowaniu, gdzie wszystko ma swoje miejsce.

To nie są wrzucone przypadkowo szkice, które spadły z biurka jakiegoś grafika – wszystko ma swoje miejsce i opowiada zajmującą historię.

Muzyka z części drugiej? Ależ proszę bardzo – co prawda już tylko na CD, jednak stylizowany na winyl, włącznie z widocznymi rowkami i doskonałym projektem graficznym.

Nie zapomniano nawet o takim drobiazgu jak gustownie wytłoczone logo Andrew Ryana otoczone zdobieniami w stylu art déco na wyprasce wyściełającej box.

W całym tym rogu wszelakiej obfitości chyba najmniej okazałe prezentuje się sama gra, będąca tzw. sklepowym egzemplarzem dołożonym po prostu do zestawu, ale jak widać, nie można mieć wszystkiego.

Najbardziej smakowity szczegół pozwoliłem sobie zostawić na koniec – do kompletu otrzymujemy trzy nie za duże plakaty, chwalcące życie w podwodnym mieście wiecznej szczęśliwości. Jednak wystarczy użyć latarki UV, aby przekaz, który głoszą afisze, stał się diametralnie odmienny od tego, co widzi nieuzbrojone oko. I muszę przyznać, że po odkryciu tego faktu pozostało mi jedynie schylić głowę przed jedną z najlepszych edycji kolekcjonerskich, z jakimi miałem do czynienia. ▀





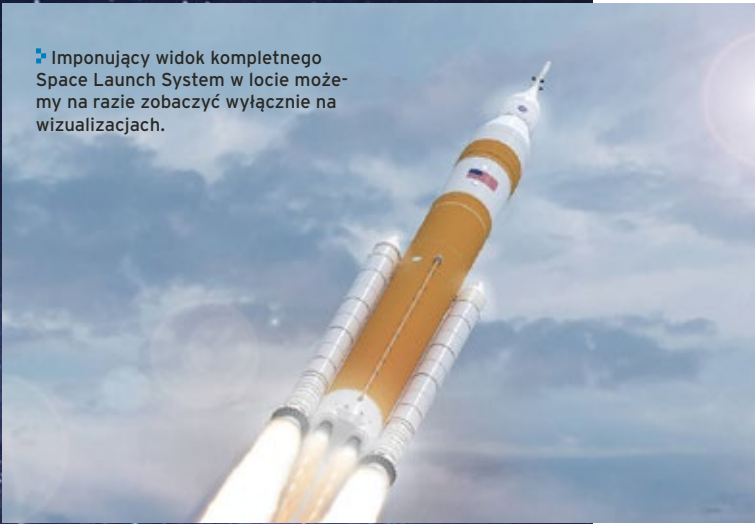
JUŻ W SPRZEDAŻY KOLEKCJA

**KAJKO I KOKOSZ**



OFICJALNY SKLEP ALEKRESKA.PL - LIMITOWANE GADŻETY Z KULTOWEJ SERII KOMIKSÓW JANUSZA CHRISTY  
ODWIEDŹ NAS JUŻ DZIŚ ONLINE. ZAPRASZAMY!

❖ Imponujący widok kompletnego Space Launch System w locie możemy na razie zobaczyć wyłącznie na wizualizacjach.



❖ Testy silników na paliwo ciekłe, takich jak RS-25, przeprowadzane są w pozycji pionowej, ponieważ pompy paliwowe zaprojektowane są do pobierania paliwa z dołu zbiornika.

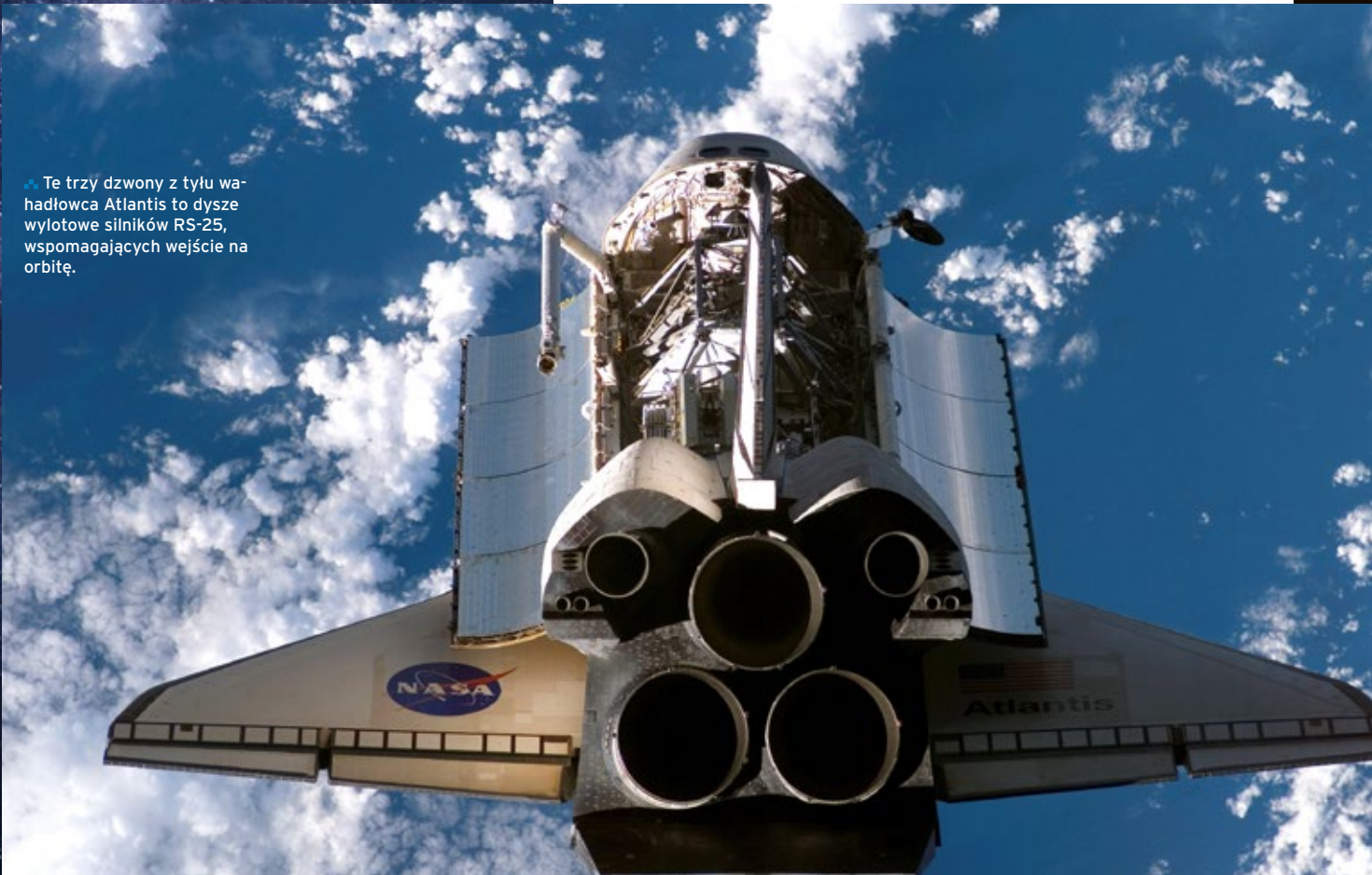
❖ Testy boosterów przeprowadzane są w pozycji poziomej, dzięki czemu na pomiar siły ciągu nie wpływa zmiana masy.



❖ Pierwszy człon rakiety misji Artemis w drodze do hangaru w Stennis Space Center. Cztery silniki RS-25 zintegrowane są ze zbiornikiem paliwa.



❖ Te trzy dzwony z tyłu wahadłowca Atlantis to dysze wylotowe silników RS-25, wspomagających wejście na orbitę.



# KOSMICZNE TESTY

Space Launch System [SLS], najnowsza i największa rakietę NASA, przechodzi kolejne testy. Wykorzystywane w niej silniki raketowe RS-25 zapożyczone są z wahadłowców kosmicznych, które latały na orbitę przez trzydzieści lat. Po co testować tak gruntownie sprawdzoną konstrukcję, a co ciekawsze – jak na Ziemi zapanować nad jej monstrualną mocą?

■ User Jama

**W**ahadłowce kosmiczne wyposażono w trzy silniki RS-25. Możliwa była regulacja zarówno siły ciągu, jak również w pewnym zakresie wektora ciągu każdego z nich oddzielnie. W SLS jest podobnie, tyle że silników RS-25 będzie cztery. Pierwsze misje SLS mają wręcz w celu oszczędności wykorzystać sprzęt, który pozostał po wahadłowcach – czternaście używanych silników RS-25 oraz dwa jak spod igły.

Wydaje się to sporą oszczędnością, ponieważ za partię kolejnych osiemnastu silników zamówionych w Aerojet Rocketdyne trzeba już będzie zapłacić 1,79 miliarda dolarów, czyli prawie 100 milionów dolarów za sztukę. Nowe silniki, choć wykonane według tego samego projektu, są usprawnione i wykorzystują najnowsze technologie materiałowe i produkcji. Będą pracowały w SLS – podobnie jak w wahadłowcach – przez pierwsze osiem minut lotu, choć z odrobiną bardziej wyżyłowaną mocą. Mniejsza moc w wahadłowcach wynikała z tego, że silniki RS-25 wracały na Ziemię i były potem ponownie używane, więc trzeba było bardziej uważać. Natomiast w SLS te cztery drogie silniki, które zostały zaprojektowane do wielokrotnego użytku, po jednym locie spoczną gdzieś na dnie Pacyfiku i to tyle, jeśli chodzi o oszczędności. Niemniej w SLS cała elektronika sterująca nimi i monitorująca ich pracę jest nowa, bardziej rozbudowana, a integracja silników ze statkiem i ich konfiguracja jest inna, więc oczywiście trzeba je testować.

A skoro trzeba, to i sposób się znalazł, zresztą też wykorzystujący to, co NASA opracowała już wcześniej. W tym wypadku są to instalacje testowe do programu raket Saturn V, znajdujące się w Stennis Space Center, a wybudowane w drugiej połowie lat sześćdziesiątych. Testy silników do SLS odbywały się w gigantycznych stojakach testowych. Kiedy patrzymy na stanowiska startowe raket, to są one smukłe, z ażurowymi wieżami. Z kolei stojaki testowe wyglądają jak wielkie, betonowo-stalowe kłocze i muszą okiełznać wulkan energii silników raketowych bez wypuszczenia ich w niebo. W czasie testów konieczne jest ciągłe chłodzenie deflektora gazów wylotowych, które osiągają temperaturę powyżej 3000 stopni Celsjusza. W tym celu wykorzystuje się zwykłą wodę, tyle że w obrzymych ilościach, mniej więcej 650 tysięcy litrów na minutę. Pobierana jest z pobliskiego zbiornika retencyjnego, a następnie uchodzi ze stanowiska testowego w postaci gęstej chmury pary. Wodę wykorzystuje się również do wytworzenia kurtyny wokół silników, która tłumi hałas i ogranicza wibracje. Przy całej zabawie powstaje tyle pary wodnej, zarówno z silników, jak i z chłodzenia, i kurtyny, że często po testach z tej chmury zaczyna padać deszcz.

W marcu NASA zakończyła testy głównego stopnia rakiety SLS, tzw. green run, czyli zieloną serię. Zawiera ona osiem głównych grup testów. W pierwszej podwieszony stopień, bez ciągu, zostaje poddany symulowanym siłom odpowiadającym tym podczas startu. W drugiej sprawdzana jest awionika. W trzeciej testuje się systemy odpowiadające za przerwanie misji w razie problemu. W czwartej elementy systemu napędowego. W piątej – sterowanie kierunkiem ciągu. W szóstej następuje symulacja odliczania i procedury startowej. W siódmej napełniane są zbiorniki paliwa o pojemności łącznie 2,65 miliona litrów, a następnie są opróżniane. W ostatniej grupie testów wszystkie cztery silniki RS-25 są odpalane do ośmiu minut tak jak w prawdziwym locie.

Również w marcu tego roku NASA zmontowała kompletne boostery, czyli dwie wielkie rakiety na paliwo stałe, które będą przymocowane po bokach głównego stopnia SLS. Wyglądają znajomo, ponieważ również są żywcem wzięte z programu wahadłowców.



➤ Każde testowe odpalenie silników raketowych jest filmowane ze wszystkich możliwych stron przez szybkie kamery.

Niemniej także one były ponownie testowane w specjalnej instalacji na pustyni w Utah. Na potrzeby SLS boostery zostały powiększone przez firmę Northrop Grumman z czterech segmentów paliwowych do pięciu. Tutaj też poczyniono pewne usprawnienia, zmieniony został profil dyszy, a całość wyposażono w nową elektronikę. Boostery zostały zaprojektowane jako sprzęt wielokrotnego użytku i po każdej misji wahadłowców były wyławiane z wody, natomiast w SLS podobnie jak stopień główny będą używane jako jednorazówki. Najwyraźniej proces odzyskania i ponownego wyposażenia boostera nie jest przesadnie opłacalny. Jako że złącza segmentów mają certyfikację na dwanaście miesięcy po zmontowaniu boostera, wygląda na to, że faktycznie do końca roku nastąpi pierwszy start SLS, a nawet jeśli będą opóźnienia, to nie później niż do marca 2022 roku. ■

**TUNGUSKA**

## SERIAL ANIME YAKUZA I ŚWINKI MORSKIE

**W ofercie Netflixka pojawiły się dwa serie anime złożone z krótkich skeczy. Japończycy do mistrzostwa opanowali wymyślanie absurdalnych pomysłów wyjściowych i wysnuwanie z nich logicznych konkluzji.**

„Yakuza w fartusku. Kodeks perfekcyjnego pana domu” to opowieść o gangsterze, który poznał miłość swojego życia i udał się na emeryturę – gdy jego żona robi karierę w korporacji, on zajmuje się domem. Niedługo postrach konkurencyjnych rodzin, dziś jest mistrzem bento i zakupów. Ale jak mówi znane przysłowie – „stare zwyczaje szklana pułapka” („old habits die hard”), więc pod tytułowym fartuszkiem ciągle nosi gangsterski garnitur i minę typa, któremu lepiej schodzić z drogi. Cały komizm zbudowany jest z tego kontrastu między twardeciem i zwykłym życiem człowieka zajmującego się domem. Tatsu, zwany kiedyś Nieśmiertelnym Smokiem, dziś z równą powagą podchodzi do ścierania kurzów. Jak wiemy doskonale z ośmiu części serii Yakuza, stare życie często upomina się o emerytowanych gangusów, także na drodze Tatsu co rusz stają postacie z przeszłości. Krótki serial powstał na podstawie mangi Kōsuke Ōno, wydawanej w Polsce przez Studio JG. Animacja jest oszczędna – to w zasadzie lekko ożywione obrazki, przez co całość robi wrażenie reklamy wersji papierowej, ale dostarcza przy tym porcję bezpretensjonalnej rozrywki. Jeśli pomysł yakuzy w fartusku wydaje się absurdalny, to co powiedzieć o serialu „Pui Pui Molcar”? Obserwuję na Twitterze japońskich fanów i modelarzy – ktoregoś dnia wszyscy oszaleli na punkcie

### AUTORZY

AB	Andrzej Bazylczuk
BC	Bartek Czartoryski
JM	Jacek Marczewski
KP	Krzysztof Pilch
MRW	Michał R. Wiśniewski
PM	Piotr Mańkowski

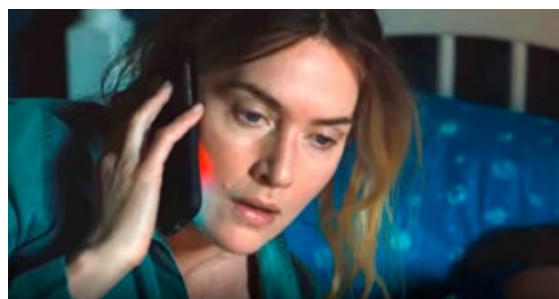
przedziwnej rzeczy – świnki morskiej skrzyżowanej z... samochodem. To właśnie bohaterowie „Pui Pui”, poklatkowej animacji o świnkach morskich (poprawna nazwa to kawia domowa, wiem), które są samochodami, trochę jak w „Autach” Pixara, tyle że mają ludzkich pasażerów. Wymyślił je młody animator Tomoki Misoto. Perypetie świnkochodów są przeurocze (modele wykonane są z filcu) i zabawne w ciepły sposób; radością napawa sama realizacja – ludzie „grają” figurki z makiet H0, ale w czasie zbliżenia (na przykład przy pokazywaniu wnętrza świnkochodu) występują prawdziwi aktorzy. Ponieważ to japońska komedia, nie mogło obyć się bez nawiązań popkulturowych, całkiem nieoczekiwanych. „Powrót do przyszłości”, „Indiana Jones” – czemu nie, ale nie spodziewałem się „Mad Maksa” w wersji „apokalipsa zombie”. Skecze są krótkie i pozbawione dialogów, przez co nie cierpią na problem „Yakuzy w fartusku” – kiepskie polskie tłumaczenie – i nadają się dla całej rodziny. (MRW)



## SERIAL KRYMINALNY MARE Z EASTTOWN

**Kate Winslet powraca na mały ekran po pełnej dekadzie, a to już dobry powód, żeby zainteresować się nową propozycją HBO. Bez obawy, są też inne, bo „Mare z Easttown” to porządny serial obyczajowo-kryminalny.**

Miszmasz ten nie wydaje się być niczym szczególnym, odkąd świat odkrył skandynawski noir, ale tutaj mamy historię obficie polaną gęstym hollywoodzkim sosem. Niby osi fabuły jest morderstwo i porwanie, do których dochodzi w sennym pensylwańskim miasteczku, lecz zanim w ogóle tytułowa Mare, tamtejsza śledcza, zdoła cokolwiek ustalić, będzie musiała pozbiierać do kupy swoje rozbite na kawałeczki życie. Serial – kręcony zresztą w prawdziwym Easttown



i czerpiący z doświadczeń pochodzącego z tamtej okolicy scenarzysty Brada Ingelsby'ego – rozpięty jest między życiem osobistym i zawodowym Mare, ale pierwsze skrzypce zdaje się tu grać lokalna społeczność, stanowiąca nie tylko barwne tło, lecz mająca też niebagatelny wpływ na to, co przydarza się bohaterce. Mowa o jednej z tych miścin, gdzie wszyscy wiedzą wszystko o wszystkich. Czy aby na pewno?

„Mare z Easttown” to rzecz nieprzeciętna, świetnie wyważona i o znakomitym tempie narracji, nieuciekająca się do tanich wolt, ale jednak zaskakująca zawsze wtedy, kiedy wydaje nam się, że już wszystko rozgrzyliśmy. (BC)



## SERIAL DOKUMENTALNY VIDEO GAME BOX ART

**To kolejny telewizyjny rarytas dla fanów historii gier. Dostępny na Apple TV oraz Amazon Prime Video ośmioodcinkowy serial dokumentalny dokopuje się do ciekawych, często unikatowych informacji na temat ilustracji na pudełkach do gier oraz ich twórców.** W czasach cyfrowej dystrybucji sztuka „box art” staje się coraz bardziej niszowa i zapomniana, natomiast w złotych latach gier wideo była elementem mającym kluczowy wpływ na sukces rynkowy całej produkcji. Było tak z prostego powodu – na ekranie główny bohater gry był często małym sprite'em, na którym mało co było widać. Dopiero ilustracja na pudełku ukazywała go takim, jakim nie mogła pokazać ówczesna grafika komputerowa, jako człowieka z krwi i kości, ze wszystkimi detalami stroju, uzbrojenia, twarzy. Okładki na pudełkach, które z dzisiejszego punktu widzenia wydają się kiczowate, rozpałały wyobraźnię graczy, kompensując niejako niedostatki samej gry. Czasami pokazywały też na wyrost atrakcyjną, mocno nadmuchaną wizję jej świata, która nie miała jakiegokolwiek pokrycia w rozgrywce.

W pilotowym odcinku wywiadu udziela wielce zaśluzony dla branży ilustrator Marc Ericksen, który w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych opracował grafikę okładową dla ponad osiemdziesięciu gier. Marc wyjaśnia kulisy niegdyśszej afery z amerykańską okładką do japońskiego Mega Man 2. Według zlecenia miał się na niej znaleźć facet trzymający w ręku pistolet i tak też autor zrobił, podczas gdy w grze bohater miał armatkę wbudowaną w ramię. Pokazał też planszę, którą zaprojektował na okładkę magazynu Game Pro. Grafika miała bardzo żywe kolory w odcieniach pomarańczowego, które niestety zupełnie oklapły w finalnym produkcie, co jaskrawo widać w zestawieniu planszy z pismem. Dla mnie najciekawszy był jednak wywiad z Alem Lowe'em, twórcą Lesuire Suit Larry. Jaki był proces twórczy, kto stanowił ostatnią instancję „moralności”, dlaczego Al zwracał taką uwagę na grafikę grzbietu pudełka i wiele innych smaczków. (JM)

## SERIAL FANTASY CIEŃ I KOŚĆ

**Nową produkcję Netfliksa oparto na bestsellerowym cyklu książek dla młodzieży... nadal tu jesteście?** Nie zdziwiłbym się bowiem, gdyby już powyższe zdanie odstraszyło czytające te słowa stare konie. Dość powiedzieć, że nie my jesteśmy targetem „Cienia i kości”, ale, ku mojemu bezbrzeżnemu zdziwieniu, obejrzałem z zaciekawieniem odcinki udostępnione prasie i z lekkim wstydem poprosiłem o więcej.



### NETFLIX

Są tu zdrady i romanse, rozstania i powroty, lecz świat wykreowany do spółki przez pisarkę Leigh Bardugo i Erica Heisserera (nominacja do Oscara za scenariusz do „Nowego początku”), oparty na fundamencie skojarzeń z carską Rosją, jest

cokolwiek interesujący. Odbiega on bowiem od zachodniej, hollywoodzkiej formatki, co ma swoje przełożenie na tutejsze stosunki społeczno-polityczne, charaktery postaci i ich motywację. Bohaterami tej intrygi są obdarzona magią Alina, jej przyjaciel z dzieciństwa, żołnierz Mal, oraz niejaki generał Kirigan o przystojnym licu Bena Barnes, który wbija się klinem między nich. Niby całą trójkę łączy wspólny cel, pozbycie się Fałdy, całuna ciemności wypluwającego z siebie rozmaite kosmary, lecz, oczywiście, jedno z nich to czarny charakter. Odgadnięcie które nie jest specjalnie trudne, ale odpowiedź rodzi kolejne pytania. Trudno mi uwierzyć, że to piszę, ale czekam na drugi sezon. (BC)

## SERIAL SF NIEREALNE

**Patrząc z boku na nowy serial w telewizji HBO, można odnieść wrażenie, że oglądamy film historyczny z epoki wiktoriańskiej Anglii. Wszędzie charakterystyczne ubiory, dymiące komin, wybrukowane ulice z wszędobylskimi dorożkami.** Nic bardziej mylnego. Twórca serialu „Nierealne” („The Nevers”) Joss Whedon postanowił znowu pomieszać gatunki i konwencje. Prawie dwadzieścia lat temu w „Firefly” z sukcesem połączył klasyczny western z futurystyczną space operą. Teraz niejako odwrotnie – osadza osoby z nadnaturalnymi mocami, kojarzonymi stricte z science fiction, w świecie retro rodem z XIX wieku.

Główną bohaterką jest Amalia True (Laura Donnelly), która prowadzi sierociniec dla dziewczyn ze specjalnymi zdolnościami, zwanymi dotkniętymi. Każda z pensjonariuszek jest inna, jedna potrafi dotykem pobudzać błyskawiczny wzrost roślin, inna widzi energię potencjalną, dzięki czemu umie konstruować różnego rodzaju wynalazki. Niektóre zdolności wydają się mało przydatne. Jest dziewczynka gigant, dwukrotnie wyższa od dorosłego człowieka, jest też mówiąca językami, która co prawda rozumie po angielsku, ale w mowie używa języków, których nikt inny nie zna. Sama Amalia ma przebyski prekognicji, okazjonalnie widzi urywek zdarzenia z niedalekiej przyszłości, ale rzadko kiedy wprost coś z tego wynika. Tam gdzie mamy do czynienia z odmieńcami, tam prędzej czy później dojdzie do konfliktu ze zwykłymi ludźmi. Podobnie było w serialu „Herosi”

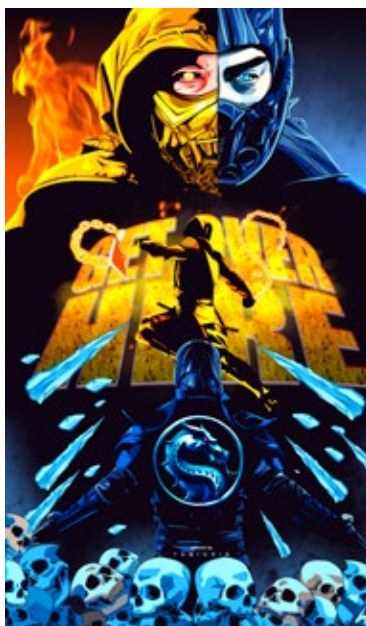


czy „Agenci T.A.R.C.Z.Y.”. Tutaj również za sprawą tych dotkniętych, którzy postanowili użyć swych mocy do rozboju i morderstw. Szefową gangu superzłoczyńców jest Maladie (Amy Manson). Oprócz naturalnej walki dobra ze złem mamy też w serialu szereg innych wątków. Stara arystokracja będzie wszelkimi środkami dążyła do zachowania społecznego status quo, które dotknięci mogą naruszyć. Król żebraków, władca podziemnego świata Londynu, współpracuje z dotkniętymi, ale ma własne interesy do ugrania. Jeśli kolejne odcinki będą podobne do pilota, to czeka nas scenograficzne widowisko na bogato, cięte jak brzytwa dialogi, efektowne bijatyki wspomagane mocami oraz wielowątkowa akcja. (JM)

## FILM FANTASY MORTAL KOMBAT

**Ostatnie ekranizacje gier wypadają nieźle, ale wciąż przed ich obejrzeniem boję się powrotu ducha Uwe Bolla. Dlatego włączając „Mortal Kombat”, modliłem się do starszych bogów. Chyba wysłuchali moich błagań.**

W reboocie smoczej serii znów spotykamy bohaterów tuż przed turniejem mającym zdecydować o losie ludzkości. Nie dostajemy jednak kopii fabuły poprzednich filmów ani gier, lecz zmienioną wersję wydarzeń. Oczywiście pewne stałe punkty musiały znaleźć się w scenariuszu. Nie zabrakło choćby konfliktu Scorpiona i Sub-Zero, który jest jednym z najlepszych elementów obrazu Simona McQuoida. Wątek siedemnastowiecznych ninja został całkiem zgrabnie powiązany z wydarzeniami z teraźniejszości. Kluczem jest tu zupełnie nowa postać – Cole Young (Lewis Tan).



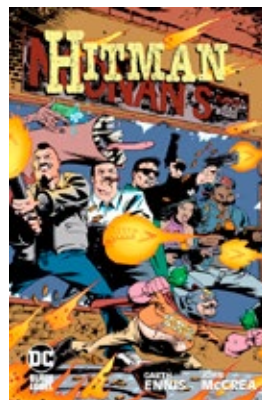
Wprowadzenie jej spowodowało, że mamy dobry łącznik między widzem a światem ninja i czarodziejów. Szkoda tylko, że nie zafundowano jej więcej głębi, gdyż w takiej wersji Cole ulubieńcem widzów raczej nie zostanie. Zresztą ogólnie postacie to sinusoida. Na jednym końcu skali jest Kano (Josh Lawson), który kradnie każdą scenę, gdy tylko zjawia się na ekranie. Pyskaty najemnik sprawia też, że w filmie nie znalazło się miejsce dla Johnny'ego Cage'a, gdyż mielibyśmy wówczas mortalną wersję „Hobbsa i Shawa”. Na drugim biegunie ląduje całkowicie nieprzekonujący Raiden (Tadanobu Asano). Także nierówno wypadają walki. Część pojedynków jest fenomenalna, lecz niektóre prowadzone są w dziwnie wolnym tempie. Zaskakująco dobrze prezentują się za to ciosy specjalne oraz Fatality, które sprawiają, że nie wszyscy dotrwają cało do napisów końcowych. Niestety kilka znanych i lubianych postaci pojawia się na ekranie tylko po to, by spektakularnie przywalić we wrota Walhalli. Swoją drogą dla strzelania kulami ognia czy teleportacji wymyślono ciekawe uzasadnienie. Nie jestem pewien, czy historia Mortala wymagała urealnienia, ale Christopher Nolan z pewnością byłby dumny. I chociaż nowy „Mortal Kombat” wpada w kilka pułapek, zapewni bardzo przyzwoitą rozrywkę. Pozostaje tylko mieć nadzieję, że tym razem sequel (film jasno sugeruje pojawienie się kontynuacji) okaże się krokiem do przodu, a nie przyczyną unicestwienia raczkującej serii. (AB)



## KOMIKS SUPERBOHATERSKI HITMAN, TOM 4

**Poprzednie dwa tomy „Hitmana” przeleciałem na fast forwardzie, bo irytowały mnie mocniej niż najbardziej pozerskie fragmenty „Hellblazera”, ale w tym tomie są dwa doskonale opowiedziane, a zwłaszcza jedno, które dosłownie rzuciło mnie na kolana.** Zwłaszcza że nawiązywało do hongkońskich filmów akcji, w których główną rolę grywał zwykle Chow Yun-Fat. Bohater historyjki „Jutro będzie lepiej” – co też jest mrugnięciem do Johna Woo i jego „Better Tomorrow” – jest na nim dość mocno wzorowany.

Ta opowieść to dynamit, rzadko mi się zdarza trzy razy z rzędu czytać to samo, ale nie mogłem się od niej oderwać. Pojawia się tam postać Wodnika, chińskiego leprechauna, idącego pod prąd stereotypów, przy



kórym nawet Tommy Monaghan nie może czuć się zupełnie bezpiecznie. Nie chcę zspoilerować, co ten delikwent odważył w mrocznych zakątkach Gotham, ale sposób jego wypowiedzi to czysta perełka czarnego humoru z jego firmowym one-linerem „Zamęczę pana na śmierć”. Ta postać zasługuje na osobną serię, jest kingpinem najwyższego sortu, błyszczą tak jasno, że wszyscy pozostali bohaterowie nie mają co zrobić, żeby przebić jego kart.

W tomie jest jeszcze bardzo dobra nowelka o wampirach, natomiast całość kończy idiotyczna opowieść o epoce dinozaurów, teleportująca czytelnika ponownie w klimaty, jakimi Garth Ennis raczył nas w poprzednich dwóch tomach. Na czarne oczy Monaghana – oby więcej Wodników, a mniej trashowego towarzystwa z pulpowych produkcyniaków. (PM)

## KOMIKS HORROR NASZE POTYCZKI ZE ZŁEM

**O każdym komiksie, w którym maczał palce Mike Mignola, informujemy jak o nadejściu wiosny, bo to zawsze ważne wydarzenie.** Tym razem za sprawę wzięło się wydawnictwo Non Stop Comics, dostarczając rzecz, w której tatuś Hellboya macza palce. Scenarzysta po raz drugi po „Pan Higgins wraca do domu” współpracował z rysownikiem posługującym się stylem malarzy prymitywistów, zwłaszcza wypranym z soczystości kolorów Henrim Rousseau. No i właśnie z tym miałem problem, bo brakowało tu typowo Mignolowskich teł czy skąpanych w mroku posągów. Są za to pokraczne wampiry, do tego gore z mocno podkręconą skalą i nieskrywana kpina z karpackich legend. Niezbyt gruby tomik w twardej oprawie – rzecz nierevelacyjna, ale inna, zaskakująca dla miłośników twórczości bestii z Berkeley. (PM)

## KOMIKS SUPERBOHATERSKI OSTATNIE ŁOWY KRAVENA

**pozornie żadne to wydarzenie, bo przecież słynny (zasłużenie) i kultowy (zasłużenie) komiks, cieszący się mianem pajęczego klasyka (zasłużenie), gościł na polskich półkach już, jeśli dobrze liczę, dwukrotnie. Ale, chciało by się powiedzieć, do trzech razy sztuka.** Bo takiego wydania jeszcze nie było. Nie dość, że tom zawiera tytułową historię, to jeszcze zajmuje ona zaledwie, na oko, jedną trzecią tej cegły! Taki już urok linii wydawniczej Epic Collection, która debiutuje na naszym rynku i zbiera całe roczniki. Tu mamy lata 1986–1987, których konkluzją są rzeczony łowy Kravena. Lecz poprzedzają je inne, nie mniej ważne zdarzenia, nadające finałowi jeszcze większy ciężar. Umyślnie nie zdradzam fabuły tego zbioru, by nie popuścić zabawy w odkrywanie, gdyż wybór zeszytów może zaskoczyć nawet starych wyjadaczy.

Wypada jednak powiedzieć chociaż tyle, że same „Ostatnie łowy Kravena” to nie tylko dojrzała historia formacyjna, która niegdyś wstrząsnęła światem Petera Parkera, zmieniła optykę jego związku z Mary Jane oraz kazała przemyśleć cenę bycia superbohaterem, ale również i, na pewnym poziomie, swoista odpowiedź Marvela



na rewolucyjne zmiany dotyczące się za miedzą, u rywali z DC. Pozycja ze wszech miar obowiązkowa. (BC)



## KOMIKS SF YANS, TOM 1

**Działo się to w profetycznym 1984 roku, latem. Troszkę wyrosłem już z „Kajki i Kokosza” i „Kleksa”, podobało mi się „SOS dla planety”, aż tu nagle w Świecie Młodych pojawił się komiks rysowany przez autora „Thorgala” i to jeszcze w polewce SF.** Po iluś tam odcinkach okazało się, że nie jest to wielka epopeja, lecz raczej rzecz przypominająca Relaksowe historyjki, ale sentyment i przywiązanie pozostały. Nie jestem w stanie powiedzieć o „Yansie” złego słowa.

Dostałem informację, że poprzednie wydanie Egmontu było na zwykłym papierze, trochę kojarzącym się

z materiałami używanymi przez Krajową Agencję Wydawniczą. To wypuszczone teraz jest już na kredowym, zawiera też doskonały materiał o powstawaniu „Yansa”. Okazuje się, że zrodził się z powodu... nadmiaru pracy Jeana Van Hamme’a, zarzuconego propozycjami pod koniec lat siedemdziesiątych. Nie wyrabiał się ze scenariuszami do „Thorgala”, przez co Grzegorz Rosiński pozostawał niezagospodarowany. Wtedy to redaktor naczelny tygodnika Tintin, stanowiącego zbrojne ramię wydawnictwa Lombard, wpadł na pomysł, żeby zmienić tematykę i zrobić coś zupełnie innego. Jeśli spojrzeć z dzisiejszej perspektywy, jest w „Yansie” dużo problemów natury narracyjnej, dialogi miejscami kuleją, no i cała tajemnica zawarta w pojawieniu się bohatera u bram Miasta z czasem powoli blaknie. Wiele z elementów tego świata przeszło potem do „Szninkiela”, napisanego przez znacznie lepiej wytrenowanego niż Duchateau Jeana Van Hamme’a, dzięki czemu mieliśmy do czynienia z arcydziełem. „Yans” arcydziełem nie jest, ale to krzepki kawał historii komiksu. Album zbiorczy zawiera historie: „Ostatnia wyspa”, „Wieżnia wieczności”, „Mutanci z Xana” i „Gladiatorzy”. Wszystkie narysowane przez Rosińskiego niedługo przed tym, zanim serię przejął Zbigniew Kasprzak. (PM)



## KOMIKS SUPERBOHATERSKI CZARNA ORCHIDEA

**Kto nigdy nie słyszał o Czarniej Orchidei, niech nie wyrzuca sobie, że przespał jakieś ważne wydarzenia z komiksowego świata, bo kiedy Neil Gaiman zasiadał do pisania, postać ta nie miała nawet rozpisanego życiorysu.** Była to superbohatera trzecia liga i tylko dlatego brytyjski scenarzysta, wtedy w branży anonimowy, otrzymał od DC szansę stworzenia tej historii.

Mało co, a w ogóle nie doszłoby do wydania omawianego komiksu, bo śmiało eksperymenty fabularne Gaimana i nowatorska forma opracowana przez ilustratora Dave'a McKeana, który na potrzeby tej opowieści rysował, malował i rzeźbił, nie spodobały się gorze. Na szczęście jednak skończyło się na strachu i „Czarna Orchidea” ujrzała światło dzienne. Komiks ten zdecydowanie czerpie z twórczości Alana Moore'a, zresztą nieprzypadkowo, bo obaj panowie przyjaźnili się od lat. Gaiman daje nowe życie nieznannej bohaterce, aby uśmiercić ją już na pierwszych stronach. Dalej snuje miejscami oniryczną refleksję na temat tego, co stanowi istotę człowieczej świadomości, błąkającej się bezcielesnie. „Czarna Orchidea”, choć głęboko osadzona w uniwersum DC (pojawia się tu i Batman, i Potwór z bagien), jest fantazją wykraczającą daleko poza ten komiksowy świat, dotykającą problematyki tożsamościowej. (BC)

## KOMIKS SF CYBERPUNK 2077: TRAUMA TEAM, TOM 1

**Kojarzę tak samo nazywającą się figurkę, wartą zresztą kupę pieniędzy po tym, jak wyczerpał się jej nakład. A komiks?** To prawie sto stron pogoni, strzelanin, rzuconych półgębkiem tekstów, no i kobiecej zemsty. Samego Night City nie ma tu wiele, a gdy już postacie, bo nie mówię, że bohaterowie, idą sobie spacerkiem po pociągającej wizualnie okolicy, trwa to tylko jedną stronę. Tylko akcja, czysta akcja i zapewnianie czytelnikowi braku oparcia podczas tej przejażdżki.

Byłem ciekaw „Trauma Team”, tego, jak wydawnictwo Dark Horse, było nie było dom Hellboya, wywiąże się z umowy z CDP RED. Na plac boju wysłano Cullena Bunna znanego choćby ze wzmiankowanego kilka Sidequestów temu „Szóstego rewolweru”. Wykopywał historię, w której przez cały czas dokądś biegał, a przy okazji się leją. Z dziennikarskiego obowiązku o komiksach związanych z grami powinniśmy wspominać. Dlatego piszemy, ale jednocześnie strasznie żałuję, że mając tak bogaty materiał źródłowy w postaci Night City, nie pokazano z niego praktycznie nic, za to skoncentrowano się na postaciach, za które czytelnik nie odda funta kłaków. Jako kontrola jakości w stopce figuruje mój dawny druh Bartosz Szybor, od którego pożyczyłem Xboksa 360, żeby pograć w pierwsze Gearsy.



Jakżeś pilnował owej kontroli ty, człowiek, który tak dobrze rozumie, czym są groza, pełnokrwiste postaci i tempo opowieści? (PM)

## KOMIKS AUTORSKI MIOTACZ ŚMIERCI



**Daniel Clowes to już legenda amerykańskiego komiksu autorskiego, absolutny gigant, który ma na koncie bodaj wszystkie możliwe nagrody branżowe, a na dokładkę i nominację do Oscara za scenariusz do adaptacji własnego dzieła, bez mała kultowego już dzisiaj „Ghost World”.** Clowes, jako że sam wywodzi się z tak zwanego pokolenia X, pisze przede wszystkim o ludziach błąkających się bez celu, wiodących życia pozbawione sensu i gmerających paluchem w dziurach egzystencji. Mimo że z biegiem lat coraz częściej podejmował tematy związane z kryzysem męskości, nieodłącznie,

zdaje się mówić, towarzyszącemu nieuchronnemu starzeniu się, to pozostawał wierny koncepcyjnemu fundamentowi swojej twórczości. Świeżutki „Miotacz śmierci” nie jest wyjątkiem, to nadal festiwal surrealistycznego absurdu poprzecinany gorzkimi i niezmiennie trafnymi obserwacjami na temat i dorastania, i dojrzewania, i doróżnienia. Andy, bohater komiksu, odkrywa w sobie nadnaturalne zdolności uaktywniane pod wpływem nikotyny, co jest dziełem jego zmarłego ojca. Ten pozostawił mu po sobie jeszcze tytułową broń, która dezintegruje każdy żywy organizm. Jak Andy wykorzysta swoje moce?

Dylemat ten to tylko jeden z setki, którymi Clowes nasycił swój doskonały komiks, jak zawsze opowiedziany na przekór narracyjnym zasadom, do jakich przyzwyczyli czytelnika wydawnictwa głównego nurtu. Innymi słowy, to kolejna pozycja obowiązkowa od amerykańskiego autora. (BC)

CLOWES

## KOMIKS AUTORSKI PROSTO Z PIEKŁA

**Pod koniec lat dziewięćdziesiątych w kilka osób dyskutowaliśmy sobie o filmach na Usenecie.**

Był w tej grupie gdańszczanin o ksywie Rufus T. Firefly, który pewnego razu zaczął reklamować film braci Hughesów „From Hell”. Czytał oryginalny komiks Alana Moore’a i strasznie się nim zachwycał. Obejrzałem film, ale nie padłem na kolana. Teraz dorwałem nowe wydanie komiksu i spłonąłem w tym piekle, a Rufus T. Firefly okazał się zaś być jednym z tłumaczy wydane-go przez Timofa opasłego woluminu.

Mówi się, że Kuba Rozpruwacz faktycznie zainauguro-wał XX wiek, jak to dosłownie u Moore’a pada, „przyjął

jego poród”, ucieleśnił wszystkie okropności i zbrodnie, które wkrótce miały nadejść. Pokazał, że diabeł ma ludzką skórę. Autor cytuje Dantego, że „Prawdziwa droga wyjścia z piekła leży w samym jego sercu i aby uciec, musimy wchodzić coraz głębiej”, wskrzesza wiktoriański Londyn w sposób, do jakiego żaden inny twórca popkultury się nie zbliżył. Uliczki i zaułki kreslone piórkami genialnego Eddiego Campbella co pewien czas uderzają takim kadrem, że od razu jesteśmy tam i wówczas.

To, jak Moore jako scenarzysta i Campbell jako egzekutor jego wizji przywołali realność sprzed ponad wieku, jest zupełnie bezprecedensowe. Postaci posługują się odpowiednim dla swojego statusu społecznego językiem. Seks jest pokazany w sposób drastyczny, bez żadnych zasłonek ani odjeżdżającej w bok kamery.

Morderstwo za to zostaje przedstawione tak, że nawet twórcom cannibal movies odechciałoby się je oglądać. Pada też odpowiedź, kim był Kuba i dlaczego robił to, co robił. Straszliwe requiem. Trzeba samemu dotrzeć do jego puenty, tylko uważajcie, bo z Londynu A.D. 1888 ciężko się uwolnić, ot tak zwyczajnie strzepać z ubrania kurz i powrócić do rzeczywistości. Pamiętajcie albowiem, że z piekła można wyostać się tylko poprzez wniknięcie do jego serca. (PM)



## KSIĄŻKA HORROR PÓZNIJ

**Stephen King pisze szybciej niż automat Jaqueta-Droza, ale żarty i żarciki na temat płodności amerykańskiego pisarza wydają się już być mocno passe, dlatego sobie daruję. Póki jego powieści da się czytać bez bólu, a nawet i z pewną podniętą, to nie ma co wybrzydzać.**

Jasne, to już nie to, co kiedyś, ale generalnie moim największym, choć niejedynym zastrzeżeniem do dwudziestopięciowiecznego Kinga jest to, że już nawet nie próbuje nas straszyc. Nawet jego lepsze kawałki są ciekawe głównie ze względu na ich aspekt obyczajowy, jakby król horroru złożył broń i uznał na tym polu wyższość kina i telewizji. Tak czy siak „Później” to całkiem niezła historia, którą można by określić mianem „Szóstego zmysłu” a rebours. „Tylko martwi nie mają tajemnic”, brzmi hasło reklamowe wydania oryginalnego. To prawda. Bohater powieści, Jamie Conklin, młody chłopiec, przekonuje się o tym na własnej skórze, bo odkąd sięga pamięcią, potrafi rozmawiać ze zmarłymi, a ci z jakiegoś powodu nie mogą kłamać. Umiejętność ta jest częścią dlań źródłem utrapień niż pożytku, aż nareszcie chłopak trafia na ducha, który odzpieć się od niego nie chce. Lecz, jak to u Kinga bywa, prawdziwe niebezpieczeństwo czyha wśród żywych. Nie jest to „duży” King, zarówno jeśli chodzi o objętość, jak i o zamieszysłość fabuły, to raczej powieść na jedno posiedzenie. Solidna, przyzwoita, może bez iskry bożej, ale za to z ikrą. (BC)

K I N G

## KSIĄŻKA SF MEGALOPOLIS 2077

**„Dziesiątki, setki, tysiące mieszkańców Megalopolis podążało wzdłuż zatłoczonej ulicy, nie zwracając nawet najmniejszej uwagi na auto, którym właśnie jechał. Ludzie spacerowali, robili zakupy, jedli, rozmawiali, zajęci swymi błahymi, przyziemnymi sprawami, przeżywali kolejny dzień w błogiej nieświadomości tego, co się wokół nich działo”. Panie, więcej tego, proszę o opisy pokazujące beznadziejność życia w przyszłości oraz o zajarzenie pod kieckę Megalopolis wyrzuczonego ponad pięćdziesiąt lat w przyszłość!**

Tymczasem akcja książki to głównie pogonie i walki, soczyście wypełniona dialogami historia nie tyle miłości, co wspólnej chęci przeżycia Ady i Arrona w skrajnie nieprzyjaznych dla zdrowia rejonach miasta zwanych jako Lower Silesia, czyli Dolny Śląsk... Mówiłem przed premierą Cyberpunka 2077, że jedyne niebezpieczeństwo, jakie widzę przed grą, to fakt, że jeszcze nigdy w historii żaden cyberpunkowy produkt nie zyskał masowej popularności. Jasne, „Neuromancer” jest częścią popkulturowego dziedzictwa, ale próbowaście go czytać dalej niż do „odbiornika nastawionego na nieistniejący kanał”? Strasznie ciężko mi się przez to brnęło, podobnie jak przez inne Gibsony, bo cyberpunk to gatunek dla wybranych, a nie smakujący każdemu schabowy. Stefan Król w swojej książce napotyka problemy z projektowaniem wizji rzeczywistości kilka dekad naprzód. Mamy 7G, ale mamy też tekst jednego z bohaterów „A niby kto? Pieprzony Bruce Willis?”. To tak jakby obecnie ktoś porównał kogoś do Clarka Gable’a. Współczesne młode pokolenie nie ma błędnego pojęcia, kto to,



a postępowanie w tej kwestii różnie wykładniczo, więc w 2077 roku nie ma żadnych szans, żeby ktoś wiedział o Brusie Willisie.

Mimo wszystko wolę czytać książkę cyberpunkową niż komiks o oddziale ratunkowym. Choćby przez to, że autora nie pętają żadne ramy i jak chce opisać próbę gwałtu, to robi to naturalistycznie, a gdy każe Arronowi wypowiadać się, nie musi się ograniczać do jednego zdania. Podobał mi się też pomysł poprętykania książki czarno-białymi ilustracjami. Tym „2077” w tytule Stefan Król w ewidentny sposób próbował podczepić się do najgłośniejszego obecnie cyberpunkowego przedsięwzięcia, po trosze to również mrugnięcie do czytelnika, bo z gry niczego tutaj nie ma. Kibicuję mu, żeby dalej rozwijał budowane z własnych cegiełek uniwersum i żeby dał mocniej poczuć klimat samego Megalopolis, bo to ono powinno być głównym bohaterem. (PM)

## WYDARZENIE PRASOWE BAJTKI

Oto Duddie i jego wydawnictwo Retronics po tym, jak przez kilka lat specjalizowali się w wypuszczaniu edycji retro gier, zabrali się także za rekonstrukcję prasy.

Na razie ukazały się cztery czarno-białe numery Bajtki z 1985 roku i cztery kolorowe wydania z kolejnego roku. O ile te pierwsze zostały zrekonstruowane wzorowo i wypuszczone na kredowym papierze, znacząco różnią się od szmaciastych oryginałów, o tyle w przypadku zwłaszcza okładki numeru pierwszego z chłopcem siedzącym na telewizorze widać problemy ze skanowaniem. W tym jednym przypadku najbardziej mi to zgrzytało, ale i tak liczy się treść. Listingów programów już nie czytam, jak miałem to w zwyczaju robić trzydzieści pięć lat temu. Czytam za to o egzotycznym komputerze Amiga powstałym gdzieś daleko za oceanem, patrzę na pierwsze wydanie „Listy przebojów” z numeru drugiego, a zwłaszcza chłonę wrażenia



i emocje z wakacyjnego numeru 3-4, pierwszego, od którego zacząłem kontakt z polską inkarnacją miesięcznika Byte, bo pozostałe numery dokupiłem w księgarni KAW na Wilczej dopiero później. Znalazła się w nim mapa Jet Set Willy z opisem debiutujących nastolatków – Marcina Przasnyskiego i Arkadiusza Kuicha, obecnie „człowieka od

polskiego superauta wchodzącego w konopie”. To poszukiwanie, kim się stali ludzie Bajtki, wydaje mi się najbardziej fascynujące. Właśnie, muszę jeszcze sprawdzić, jak potoczyły się dalej losy odpowiadającego na listy Marcina Waligórskiego. Żywa historia, jakby z innego świata. Dobrze, że Duddie ją odświeża. (PM) ■

1985



## KSIĄŻKA REPORTAŻ PODZIEMIE

Haruki Murakami to jeden z najbardziej znanych w Polsce (i na świecie) japońskich powieściopisarzy, ale w książce „Podziemie. Największy zamach w Tokio” wciela się w zupełnie inną rolę – reportażysty.

Tytuł zdradza wszystko – największy zamach w Tokio miał miejsce 20 marca 1995 roku, gdy członkowie religijnej sekty Omu Shinrikyo

## TOKIO

(w Polsce znanej jako „Najwyższa prawda”) rozpylili w metrze sarin, bojowy środek trujący. W Japonii książka ukazała się w 1997 roku. Składała się wtedy z rozmów z ofiarami zamachów – ludźmi, którym udało się przeżyć lub którzy uczestniczyli w akcji ratunkowej. Nie wszyscy chcieli rozmawiać, naznaczeni jednocześnie traumą, jak również... ostracyzmem. Z wywiadów zbudowana jest układanka pokazująca nie tylko, co wtedy się wydarzyło, ale też jak na zamach reagowali postronni przechodnie i niezbyt przygotowane służby. To zbiorowy portret japońskiego społeczeństwa uchwyconego w momencie słabości obnażającej pustkę nowoczesności, lustro, w którym możemy przejrzeć się wszyscy. Kawałek współczesnej historii Japonii, zupełnie różny od tego, co pokazywane jest w serialach czy grach (seria Disaster Report).

Do zachodniego wydania Murakami dołączył coś, czego wcześniej nie planował robić – wywiady z członkami sekty. Czy to słuszna decyzja? Nie wiem. Z jednej strony zaspokaja to przedziwne pragnienie poznania wszystkiego, z drugiej – odbiera książce status „reportażu o ofiarach”. Przyznam się, że tych wywiadów po prostu postanowiłem nie przeczytać. (MRW) ■

## WYDARZENIE KOMIKSOWE KAJKO I KOKOSZ



Fundacja Kreska imienia Janusza Chrysty została założona w sierpniu 2015 roku przez Paulinę Christę, wnuczkę artysty oraz przyjaciół, znawców i miłośników twórczości.

Po tym jak Netflix pokazał animowany serial „Kajko i Kokosz”, nadchodzą kolejne informacje w sprawie kulturowych bohaterów. Oto rozpoczęły się już próby w warszawskim teatrze Syrena do musicalu „Kajko i Kokosz. Szkoła latania”. „Tak jak w momencie podpisania umowy licencyjnej w 2019 roku z teatrem Syrena mogłam tylko wierzyć w przyszły sukces spektaklu, teraz jestem już tego pewna. Pierwsze materiały przesłane do fundacji robią niesamowite wrażenie. Zakochałam się w muzyce i głosach aktorów. Mam już swoich faworytów wcielających się w bohaterów komiksu dziadka. Jeszcze nie zdradzę, którzy z nich zrobili na mnie największe wrażenie, ale... nie mogę się już doczekać wrześniowej premiery musicalu” – mówi Paulina Christa.

Dla najmłodszych fanów Kajka i Kokosza powstaje w Sopocie niezwykły plac zabaw Smoka Milusia i jego przyjaciół z Mirmilowa. Dla kolekcjonerów małych i dużych pojawiła się w sklepie internetowym AleKreska.pl cała seria gadżetów kolekcjonerskich. Fundacja Kreska z Poczta Polską udało się też zgłosić do Ministerstwa Infrastruktury specjalny znaczek na pięćdziesiąt lat kulturowych wojów z komiksów Janusza Chrysty. Kolekcjonerska emisja trafi do fanów już w maju.

Na 16 czerwca wydawnictwo Egmont Polska zaplanowało premierę komiksu „Zacmienie o zmierzchu”. To drugi pełnometrażowy album przedstawiający dalsze perypetie bohaterów z Mirmilowa. Kontynuacji kultowej serii podjęli się – w swoim stylu, ale z wielkim szacunkiem dla ducha oryginału – znani polscy scenarzyści i rysownicy: Maciej Kur, Sławomir Kielbus i Piotr Bednarczyk. Kolejne projekty będą ogłaszane na stronie [www.fundajakreska.pl](http://www.fundajakreska.pl) (PB) ■

# GRAMY

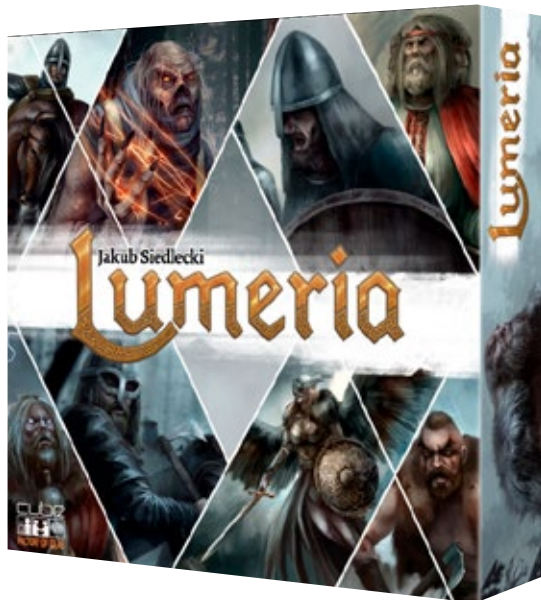
## TEŻ BEZ PRĄDU



Popkultura to nie tylko film, komiks i książka. Sidequest zyskuje od dziś stałe strony poświęcone grom planszowym.

### PLANSZÓWKA

## LUMERIA



**O „Lumerii” dowiedziałem się w zeszłym roku, gdy była jeszcze w fazie projektu. Zainteresowałem się grą, bo przypominała inny, lubiany przeze mnie tytuł „Summoner Wars”. I nie zawiodłem się – „Lumeria” okazała się lepsza, zdecydowanie bardziej dynamiczna, szybsza i ładniejsza.**

Tematem gry są starcia bogów z różnych mitologii prowadzących swoich wyznawców do boju. W dwóch zestawach podstawowych wcielamy się w Thora stojącego na czele wikingów, Świętowita, za którym podążają Słowianie, w Apolla rozkazującego Grekom lub Marsa przewodzącego Rzymianom. Podobają mi się, że autor nie poszedł na łatwiznę i postarał się zaczerpnąć trochę z mitologii, jeśli chodzi o atrybuty i cechy bogów oraz jednostek specjalnych. Thor rzuca piorunami, Apollo jest świętym łucznikiem, Cerber może wykonać trzy ataki, a Walkiria lata. Zasady są proste, starcia bardzo satysfakcjonujące, a rzuty kośćmi na trafienia zapewniają emocje.

Cały czas albo patrzymy, jaki ruch wykonał nasz przeciwnik, albo zastanawiamy się, którą jednostkę poruszyć. Nie zdarzyło mi się jeszcze podczas zabawy w „Lumerię”, by nie zagrać dwóch partii z rzędu, przy drugiej rozgrywce zmieniając frakcję. Poszczególne nacje są na tyle zróżnicowane, że każdą grę się inaczej. Ja upodobałem sobie Słowian i wikingów, choć ciekawym doświadczeniem jest też mieszanie frakcji i sprawdzenie na przykład, jak Thor poradzi sobie z Marsem czy wikińska Walkiria z rzymskim Herkulesem. Mitologicznych postaci jest tu całkiem sporo, bo każda nacja oprócz boga ma w swoich oddziałach dwie jednostki specjalne, nierzadko wyciągnięte wprost z mitów i legend. Jeśli zaś preferujemy inne mitologie, możemy dokupić mniejsze dodatki zawierające jedną frakcję: „Aztekowie”, „Chińczycy”, „Celtowie” i „Egipcjanie”.

Polecam miłośnikom mitologii, szybkich starć i gier, w których mimo prostych zasad trzeba trochę pomyśleć. (KP)

### PLANSZÓWKA

## ANDOR JUNIOR

**„Andor Junior” to kolejna gra z linii Galakta Kids, w której można znaleźć coraz więcej interesujących pozycji dla dzieci. A ciekawych gier dla dzieci moim zdaniem brakuje: wiele w kółko mieli tę samą mechanikę, czyli obiecują przygodę, a okazują się kolejną implementacją zasad „memory” w innej szacie graficznej.**

W „Andor Junior” mamy do czynienia z prawdziwą przygodą. Jest to gra kooperacyjna, więc wszyscy wygrywamy lub przegrywamy zależnie od tego, czy uda nam się osiągnąć cel rozgrywki. Oto jesteśmy młodymi bohaterami i chcemy pomóc wilczycy, która szuka zagubionych szczeniąt, ale musimy zdążyć, nim będący w okolicy smok zaatakuje zamek. W grze mamy do wykonania zadania poboczne, bez których nie przejdziemy do zadania głównego. Będziemy szukać wilczego ziela, ratować ранnego sokoła, niszczyć fortyfikacje gorów (stwory pomagające smokowi), oczyszczają zatrute studnie i walczyć z jaskiniowym trollem. A wszystko to przemierzając krainę Andor i odkrywając jej tajemnice. Rozgrywka nie jest banalna, bo ciągle musimy się zastanawiać, jak rozdzielić nasze siły i reagować

na to, co dzieje się na planszy. A dzieje się sporo. W skrócie – w dzień działamy my, bohaterowie, a w nocy smok, który przyzywa coraz więcej potworów na planszę. Gra jest przeznaczona dla dzieci od siedmiu lat, ale ja bez problemów grałem z moim sześciolatnim synem.

„Andor Junior” to bardzo dobra, ładnie zilustrowana gra przygodowa dla dzieci, wyróżniająca się wśród innych tytułów na rynku. Mimo swojej prostoty również rodzice nie będą się przy niej nudzić. My z synem bawiliśmy się świetnie. (KP)



## JUNIOR





## PLANSZÓWKA SKYTEAR

**Przeniesienie znanej gry komputerowej na planszę nie zawsze jest drogą do sukcesu. Zdarzają się bowiem konwersje udane i takie, o których szybko się zapomina. A co by się stało, gdyby nie skupiać się na konkretnym tytule, ale na gatunku gier komputerowych? „Skytear” wydana przez Czacha Games to planszówka wzorowana na tytułach typu MOBA.**

Może w niej brać udział do czterech graczy, choć ja preferuję rozgrywkę dwuosobową ze względu na krótszy czas partycji. Po otwarciu pudełka rzucają się w oczy szczegółowe figurki oraz bardzo ładne i spójne klimatycznie grafiki na kartach. Jakość wykonania jest po prostu świetna. O co chodzi w grze? Walczymy, kierując swoimi bohaterami i minionami oraz staramy się zrealizować jeden z warunków wygranej – może to być rozwalenie bazy przeciwnika albo pokonanie iluś bohaterów.

Jak się gra? Intensywnie i w miarę szybko. Poruszamy bohaterami, czasami chowamy się przed przeciwnikami, by utrudnić im zaatakowanie nas, i oczywiście atakujemy. Mamy do dyspozycji unikatowe umiejętności postaci, które pokazują, jak najlepiej wykorzystać każdą z nich. Są tu więc znane z gier komputerowych archetypy jak tank, healer, łucznik czy mag. Fajną sprawą jest, że na atak przeciwnika możemy zareagować, zagrywając odpowiednie karty. No i nie chodzi tu tylko o prostą nawalankę, ale również o zdobywanie przewag nad różnymi punktami na planszy.

A na jej środku czeka na nas fajny bonus – obcy wyobrażony przez dużą, szczegółową figurkę, którego możemy użyć do ataku na przeciwnika.

W „Skytear” udało się przenieść z MOBA to, co najbardziej charakterystyczne: zróżnicowane postacie, miniony, niszczenie bazy przeciwnika i dynamikę gry. Nie ma za to tego, czego w grach tego typu nie lubię, czyli elementu zręcznościowego. Tak więc „Skytear” to dla mnie MOBA idealna. A jak już ogramy podstawkę, to zawsze możemy dokupić dodatkowe zestawy bohaterów. Jednak żeby być uczciwym, muszę napisać, że gra ma jedną wadę – instrukcję, której lektura niektórych może zniechęcić, dlatego polecam tytuł, ale sugeruję też, by zapoznać się z filmami z zasadami, które możemy znaleźć na YouTube – wtedy dużo łatwiej ją ogarnąć. (KP)



## PARAGRAFÓWKA TKACZE BURZ

**Starsi czytelnicy mogą kojarzyć takie tytuły jak „Dreszcz”, „Wehikuł czasu” i „Wojownik autostrady”. To gry paragrafowe, które pojawiły się w Polsce na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych, po czym nastąpiła wieloletnia przerwa, jeśli chodzi o nowe tytuły tego typu. Dopiero kampania „Tkaczy Burz” na wspieram.to pokazała, że gry książkowe z bogatą fabułą i niebanalnymi wyborami mają potencjał wydawniczy.** Na wydanie zebrano ponad 200 tysięcy złotych, co zaskoczyło wszystkich, łącznie z wydawcą i autorem.

„Tkacze Burz” to wyjątkowa gra – nie tylko z uwagi na ciekawy świat i historię, ale również dlatego że zawiera w sobie elementy gry planszowej. Jako Thymin, krasnolud-najemnik, przemierzamy świat wymyślony przez Pawła Dziemskiego. Niejednokrotnie trafiamy na sytuacje, które stają się zrozumiałe, dopiero gdy z kims porozmawiamy albo przeżyjemy kolejną przygodę. Nie chcę za bardzo zdradzać fabuły, by nie zepsuć przyjemności z odkrywania różnych intryg, które musimy rozwikłać, ale uczucie poznawania tajemniczego świata jest niesamowite. Wybory, których dokonujemy, nie są oczywiście, żeby zdobyć jakiś ekwipunek, musimy znaleźć sposoby na zarobienie pieniędzy, a te mogą załżeć od tego, w jaki sposób stworzyliśmy krasnoluda.



Bo nasza postać ma swoją charakterystykę i to od nas zależy, czy łatwiej będzie nam wykonać czynności wymagające siły, czy zręczności. Od czasu do czasu stoimy też walkę i tu pojawia się element planszówki. Większość starć rozgrywa się na niedużych taktycznych planszach przedstawiających teren opisany w książce. Zasady walki są proste, ale pola bitew mają różne elementy, które możemy wykorzystać, przykładowo tak atakując, by wróg uderzył o stojący za nim kamień. Walki nie zawsze kończą się sukcesem i nierzadko nasze przygody skończą się pobyt w szpitalu czy śmiercią. „Tkacze Burz” to jednak ciągle przede wszystkim paragrafówka i to całkiem obszerna, z wieloma miejscami do odwiedzenia. (KP)



## PLANSZÓWKA NEUROSHIMA LAST AURORA

**Nastąpiła nuklearna zima, wraz z innymi ocalałymi próbujemy przeżyć, przenieść się w bardziej przyjazne tereny. Właśnie odebraliśmy sygnał radiowy, że wzdłuż wybrzeża płynie ostatni lodolamacz – Aurora, zabierający ocalałych. Musimy zdążyć, nim odpłynie. Jednak nie tylko**

**my wpadliśmy na ten pomysł, rozpoczynają się więc wyścigi i walka o przetrwanie. Tak mniej więcej wygląda fabuła „Neuroshima Last Aurora”.**

Ta gra to trochę taki „Mad Max” w zimowej scenarii. Jedziemy przez zaśmieciony krajobraz zdezcelowanymi ciężarówkami ciągnącymi różne przyczepy. Po drodze staramy się modyfikować i rozbudowywać nasz konwój, wymieniając ciężarówki na lepsze albo dołączając bardziej funkcjonalne przyczepy. Ale same pojazdy nie wystarczą, żeby przetrwać, potrzebne są paliwo, amunicja i jedzenie. Żeby je zdobyć, musimy mieć ludzi, dlatego po drodze zabieramy tych ocalałych, których umiejętności mogą najlepiej przysłużyć się naszemu konwojowi. Od czasu do czasu trafiamy na typów spod ciemnej gwiazdy, którzy mają ochotę nas trochę podziurawić, a tym samym spowolnić w wyścigu do lodolamacza. W „Last Aurora” czuje się klimat postapo. Podoba mi się rozbudowywanie konwoju oraz to, jak fajnie zostało zaprojektowane. Nasze ciężarówki mają ograniczoną ładowność, więc często musimy podjąć decyzję, czy lepiej zabrać kolejnego ocalałego, czy może jedzenie albo paliwo. Czasami musimy kogoś wyrzucić. (KP)

# KDP 69



21 LAT TEMU MIESZKAŁEM W TORUNIU NA WYNAJĘTEJ CHACIE Z DWOMA KUMPLAMI. CHŁOPAKI STUDIOWALI, JA NIE ZA BARDZO.

CZĘSTO MIELIŠMY GOŚCI. RĄZ SIĘ ZDARZYŁO, ŻE JEDEN Z NICH, ARTYSTA, KONCEPTUALNY, ZAPOMNIAŁ ZABRAĆ OD NAS SWÓJ CYFROWY APARAT.

ZANIM ZNAJOMY ODZYSKAŁ SWÓJ SPRZĘT, ZDĄŻYLIŠMY NAKRĘCIĆ KILKA SZORTÓW Z BALONAMI W ROLACH GŁÓWNYCH. GATUNKOWO PRZEWAŻYŁY THRILLERY ORAZ KINO RACZEJ SENSACYJNE.

APARAT ZAPAMIĘTAŁEM JAKO GABARYTOWO DOŚĆ SPÓRY. STRZELAŁ FOTY W ROZDZIELCZOŚCI 800 X 600 PX, A PAMIĘCI MIAŁ TYŁE, ILE ZOSTAŁO MIEJSCA NA DYSKIETCE 3,5 CALA!

PSTRYKI! MIJAJĄ DWIE DEKADY I MOJA CÓRKA, LAT DWA I PÓŁ, DOSTAJE W PREZENCIE OD CIOCI\* CYFRÓWKĘ, ROBIĄCĄ ZDJĘCIA W PARĘ RAZY WIĘKSZEJ ROZDZIELCZOŚCI, A WMONTOWANA KARTA PAMIĘCI ZAPISZE TYCH ZDJĘĆ Z DZIEWIĘĆ TYSIĘCY.



SPRZĘT O WIELOKROTNIE LEPSZYCH PARAMETRACH NIŻ TEN, KTÓREGO ZNAJOMY ARTYSTA UŻYWAŁ JAKO NARZĘDZIA PRACY...

JEST DZIŚ ZABAWKĄ DLA MAŁEGO CZŁOWIEKA, KTÓRY KILKA DNI TEMU NAUCZYŁ SIĘ PEWNIENIE SKAKAĆ Z NAJNIŻSZEGO SCHODKA.

W SUMIE... JAKO DZIECKO W LATACH 80. SAM BAWIŁEM SIĘ MASZYNAMI, MAM NA MYŚLI 8-BITOWE KOMPUTERY CZY MASZYNY ARCADE, O WIELE BARDZIEJ ZAAWANSOWANYMI NIŻ TE...



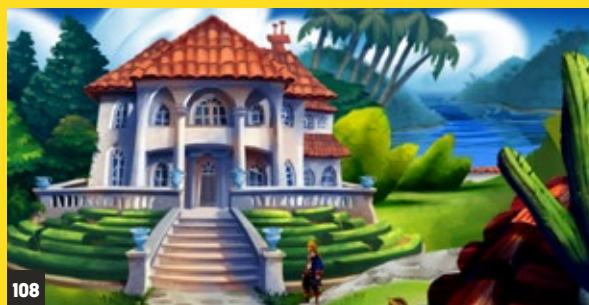
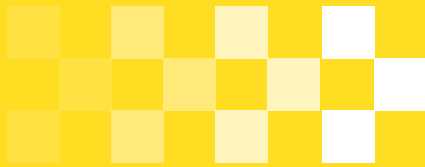
...KTÓRE POMOGŁY CZŁOWIEKOWI WYLĄDOWAĆ NA KSIĘŻYCU.

WSZYSTKIE TECHNOLOGIE, KTÓRYMI DZIŚ JARAMY SIĘ JAKO OBIĘTNICĄ PRZYSZŁOŚCI: ROBOTYKA, SZTUCZNA INTELIGENCJA, STEROWANIE MASZYNAMI ZA POMOCĄ MYŚLI...

...ZA DWIE DEKADY ZNAJDZIEMY W NIEDROGIEJ ZABAWCE DLA DZIECI OD LAT TRZECH, PRODUKOWANEJ W KRAJU, W KTÓRYM PRACĘ NIE TYLKO TĘ WYKONYWANA PRZEZ CZŁOWIEKA, WYCENIĄ SIĘ JAK NAJTANIEJ.



# GRY RPG FF D T CS



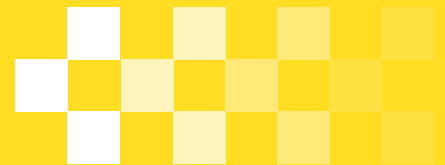
## F E L I E T O N Y

107 Łukasz Orbitowski

118 Piotr Gawrysiak

120 Aleksy Uchański

122 Marcin Borkowski



**EDITH FINCH PO KOLEI ODKRYWA TAJEMNICE ZMARŁYCH CZŁONKÓW SWOJEJ RODZINY, A KAŻDY WĄTEK ROZGRYWA SIĘ W INNYM ŚRODOWISKU I WYKORZYSTUJE NOWE MECHANIKI.**



# KRÓLESTWO

Mało brakowało, a historia kalifornijskiego Annapurna Interactive dobiegłaby końca, zanim na dobre się rozkręciła.

■ Bartek Czartoryski

**S**powodowane komercyjnymi potknięciami poważne kłopoty finansowe, jakie przed niespełna dwoma laty dopadły firmę matkę wydawcy, czyli hollywoodzkie studio filmowe, mogły pogrążyć wszystkich, którzy są pod nieopieczni. Co prawda Megan Ellison, miliarderką i założycielką Annapurna Pictures, ówczesnie bodajże siódma najbogatsza kobieta jak świat długi i szeroki, producentka kilkakrotnie nominowana do Oscara (między innymi za „Wroga numer jeden” i „Nić widmo”), swojego czasu wskazana przez „Time” jako jedna ze stu osób, z którymi powinniśmy się liczyć, uspokajała, że to dzień jak co dzień. Bo z wielkimi pieniędzmi idzie w parze... i tak dalej.

Niepokój jednak udzielił się graczom i wydawca, już wtedy cieszący się niemałą estymą, również zapewniał w social mediach, że wszystko jest OK, choć nad studiem, pod którego parasolem ochronnym znajduje się Annapurna Interactive, faktycznie zawisło widmo rychłego bankructwa. Głośne przetarasowania kadrowe oraz piętrzące się problemy Ellison, która konsekwentnie unika kontaktu z mediami, nie pozwalają myśleć optymistycznie o dalszych losach firmy jeszcze niedawno rywalizującej z gigantami o dystrybucję nowej części przygód Jamesa Bonda. Teraz Annapurna Pictures siedzi boleśnie cicho, zapewne także z powodu obostrzeń pandemicznych, jakie dotknęły kina, lecz oddział odpowiedzialny za gry ma ambitne plany.

Zaledwie przed paroma miesiącami, na jesieni, Nathan Gary, szef Annapurna

■ John Carpenter zgodził się użyć twórców What Remains of Edith Finch motywu muzycznego ze swojego filmu „Halloween”.



## Boks

**Annapurna rzadko kiedy wydaje swoje gry na płytach, dlatego zeszlorzoczny, limitowany do dwóch tysięcy sztuk boks z ośmioma tytułami był nie lada wydarzeniem. Cena? Na nasze wyniosła mniej więcej siedemset złotych.**

Interactive, podzielił się informacją, że wydawca planuje otworzyć dział zajmujący się produkcją gier i rozpoczyna nabór do zespołu, który ma się zająć nienazwanym jeszcze projektem. Na razie za wcześnie dociekać, co z tego wyjdzie, bo w ich zapowiedziach na ten rok nie ma żadnego tytułu przygotowanego bezpośrednio przez ekipę Annapurna, ale można bezpiecznie założyć, że szykowana gra nie odbiegnie od ich dotychczasowego portfolio.

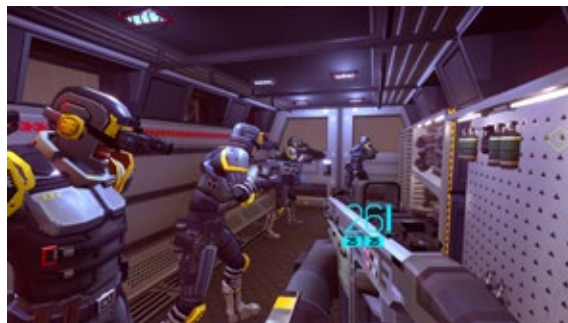
A jest ono tyleż zróżnicowane, co spójne. Mimo pozornej sprzeczności nie brak w tym stwierdzeniu pewnej logiki, bo gry wydawane przez założoną w 2016 roku kalifornijską firmę mają wspólny mianownik, który dałoby się przy odrobinie dobrej woli sprowadzić do charakteryzującej je odrębności, inności, może nawet, nierzadko, dziwności.

Niestandardowe mechaniki, nacisk na doświadczenie narracyjne, eksperymenty formalne – wszystko to sprawia, że z logo Annapurna Interactive idzie w parze zestaw całkiem konkretnych skojarzeń.

Mimo że na samym początku na czele firmy stanęły szczyh zajmujące się wcześniej wyłącznie filmami, prędko zatrudniono stare wygi z doświadczeniem w branży gier i sprowadzono ludzi mających za sobą lata pracy dla Sony Interactive Entertainment i Warner Bros. Interactive Entertainment. Już pierwszego dnia pracy nowej firmy wyznaczono jej kurs, ogłaszając, z kim zostały podpisane umowy dystrybucyjne, a byli to sami niezależni twórcy i małe studia.

Powiedzieć, że wydawniczy debiut Annapurna Interactive okazał się udany, to

# (ZA) INDYKA



✚ Design Due Process inspirowany jest grami na light guny, między innymi Time Crisis.

## SZEF ANAPURNY PRACOWAŁ WCZEŚNIEJ OKRĄGLĄ DEKADĘ DLA PLAYSTATION PRZY GOD OF WAR I THE ORDER: 1886.

jakby nic nie powiedzieć. What Remains of Edith Finch z początku 2017 roku to tytuł określający nieformalne credo firmy, rzecz introwertyczna i kilkupiętrowa, oparta na zróżnicowanych mechanikach, z mocną fabułą mającą wywołać u gracza konkretne stany emocjonalne, ale bez uciekania się do prostego szantażu. Na pierwszy rzut oka to kolejna spacerówka, lecz nic bardziej mylnego, bo pierwszoosobowa eksploracja, choć jest rdzeniem

projektu opracowanego przez Giant Sparrow, co i rusz ustępuje miejsca sekwencjom opartym na innych założeniach. Korespondują one bezpośrednio ze snutą opowieścią.

Edith Finch, dziewczyna, którą kierujemy, po kolei odkrywa tajemnice zmarłych członków swojej rodziny, a każdy wątek, dotyczący mniej lub bardziej bliskiej jej osoby, rozgrywa się w innym środowisku i wykorzystuje nowe mechaniki. Forma antologii inspirowana była bezpośrednio „Strefą mroku”, a sama atmosfera otaczająca historię rodziny dotkniętej nienazwaną klątwą sporo czerpie z klasycznej literatury weird fiction z Howardem Phillipsem Lovecraftem na czele, lecz emocjonalny obyczaj zawsze gra tu pierwsze skrzypce i jest idealnie sprzęgnięty z subtelnością podskórnej grozy.

Nie sposób oczywiście omówić wszystkich gier wydanych przez Annapurna Interactive, stąd ograniczę się do tych kluczowych, nie będą też zajmował się tytułami oryginalnie wypuszczonymi przez innych, a dopiero później przejętymi przez Kalifornijczyków, jak Gone Home czy Journey; oba są zresztą znakomite.

Zamiast kontynuować wyznaczony przez What Remains of Edith Finch kierunek, w kolejnym roku Annapurna Interactive wydało gry zupełnie od



✚ Tworząc swoją grę, Giant Sparrow czerpało zarówno ze „Strefy mroku”, jak i „Stu lat samotności”.

# CREDITS



☛ Donut County powstało w wyniku burzy mózgow na parodystycznym koncercie Peter Molydeux (!) na Twitterze.



siebie różne – Donut County i Florence. Pierwsza z nich to projekt opracowany przez Bena Esposito, króciutka gra, za którą stoją inspiracje tak rozległe, że aż niewiarygodne. Autor mówił bowiem jednym tchem o piosenkach Bruce'a Springsteena i kulturze Indian Hopi. Logiczna zręcznościówka o nieustannie rosnącej, pochłaniającej wszystko dziurze, z pączkami na drugim planie, była stosunkowo prosta i rozgrywka zamykała się w godzinie z hakiem.

Florence okazała się jeszcze krótsza (trzydzieści minut i po krzyku) – to praktycznie interaktywny komiks, nie stanowiący żadnego wyzwania, immersyjny nie dzięki prostym mechanikom, ale zaangażowaniu emocjonalnemu gracza. Świetne są w nim na przykład sceny dialogowe, kiedy nie mamy nawet pojęcia, co postaci mówią, lecz istotniejsze od konkretnych kwestii są ich stany uczuciowe, oddane przez dopasowane

(kiedy dzieje się między bohaterami dobrze) i niedopasowane (gdy dzieje się źle) dymki. Scenariusz to historia miłości i rozstania Florence z chłopakiem, jej refleksje na temat własnych potrzeb, zarówno osobistych, jak i tych zawodowych. Twórcy ze studia Mountains zadają trafne, acz bolesne pytanie o to, kiedy druga osoba przestaje służyć nam za trampolinę, a zaczyna być balastem. Mimo rozczarowującego, idącego na skróty finału to nadal świetna komedia romantyczna, obyczaj i dramat zamknięte na świetnie narysowanych, cyfrowych stronicach.

Jednak na tle tego, co Annapurna Interactive miało wydać dalej, obie pozycje wydają się być i tak konwencjonalne. Bo przecież Sayonara Wild Hearts, opracowane przez Simongo, to krzyżówka gry rytmicznej i autorunnera (choć twórcy zarzekają się, że bardziej inspirowali się strzelankami na szynach) naniesiona

na nielichy popowy teledysk, z Queen Latifah jako narratorką i kartami tarota służącymi za podstawę fabuły i konstrukcji świata. Idźmy jednak dalej, bo mamy Telling Lies autorstwa Sama Barłowa, który wcześniej zabłysnął Her Story, istny thriller złożony z rozmów kilku osób siedzących przy podpiętych do sieci komputerach, obserwowanych przez gracza z perspektywy własnego pulpitu, oraz Outer Wilds, czyli, jak pisał jeden z recenzentów, gra o biwakowaniu w dalekim kosmosie.

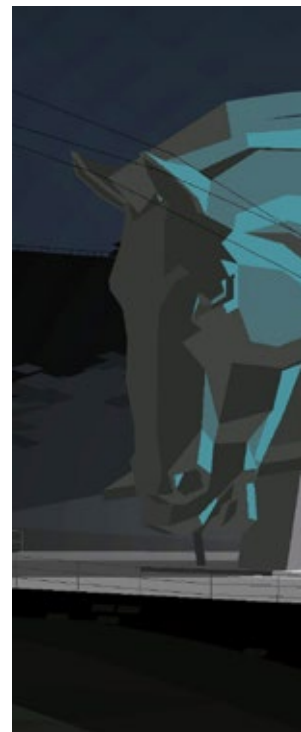
Sam tytuł zrealizowanego w formie full motion video Telling Lies wskazuje, że zadaniem gracza będzie przebiec się przez godziny zarejestrowanych konwersacji, rozgryźć, o co chodzi w tych bałaganiarskich materiałach wyniesionych z Agencji Bezpieczeństwa Narodowego, i wywnioskować, nad czym pracował nasz kolega David Smith, agent FBI. Ale niemalże kryminalna intryga to jedno, istotna dla Barłowa była również kwestia naszej prywatności w dobie powszechnego monitoringu i internetowej inwigilacji, a także pytanie o ludzką podatność na manipulację. Dzięki profesjonalnie zrealizowanym materiałom filmowym ułuda realizmu pomaga stworzyć niemalże perfekcyjną iluzję, dzięki czemu gra jeszcze zyskuje na sile i dramatyzmie.

O ile na ukończenie Telling Lies mamy z góry narzucony czas, a po jego przekroczeniu gra urwie się i cofnie

☛ Florence, tak jak i Monument Valley, poprzednia gra Kena Wonga, powstało z myślą o urządzeniach przenośnych.



☛ I Am Dead, wbrew tytułowi, jest tak naprawdę celebrazją pełnej życia codzienności.



## NAZWA FIRMY POCHODZI OD NEPAŁSKIEGO SZLAKU ANNAPURNA CIRCUIT, KTÓRYM MEGAN ELLISON SPACEROWAŁA PRZEZ KILKA TYGODNI W 2006 ROKU.



Losy Kasio, bohaterki If Found..., metaforycznie łączą się z historią zapobieżenia kosmicznej katastrofie.

nas do samego początku, o tyle Outer Wilds opiera się na pomysle bezkresnej czasowej pętli. Rozgrywka podzielona jest na dwudziestodwuminutowe cykle, w trakcie których eksplorujemy zakątki kosmosu skolonizowane przez nieznaną rasę. Kres istnienia owego wszechświata wyznacza eksplozja słońca, która pochłania i graca, ale przy każdym kolejnym cyklu dysponujemy informacjami pozyskanymi poprzednio i tak, krok po kroku, zbliżamy się do ustalenia nie tylko tego, co się dzieje, ale i dlaczego.



Piosenki do Wild Hearts zaśpiewała Linnea Olsson, szwedzka multiinstrumentalistka.

Na upartej można na tej podstawie zestawzić ze sobą dwa powyższe tytuły, przecież tak różne, lecz jednak na podstawowym poziomie koncepcyjnym zaskakująco podobne.

Ubiegły rok przyniósł i najbardziej zróżnicowane, i najbfitsze plony, bo Annapurna wydała aż sześć gier, w tym głośne Kentucky Route Zero, z którym po raz pierwszy miałem do czynienia, o dziwo, na wystawie w londyńskim Muzeum Wiktorii i Alberta (pisałem o niej zresztą w Pixelu #43).



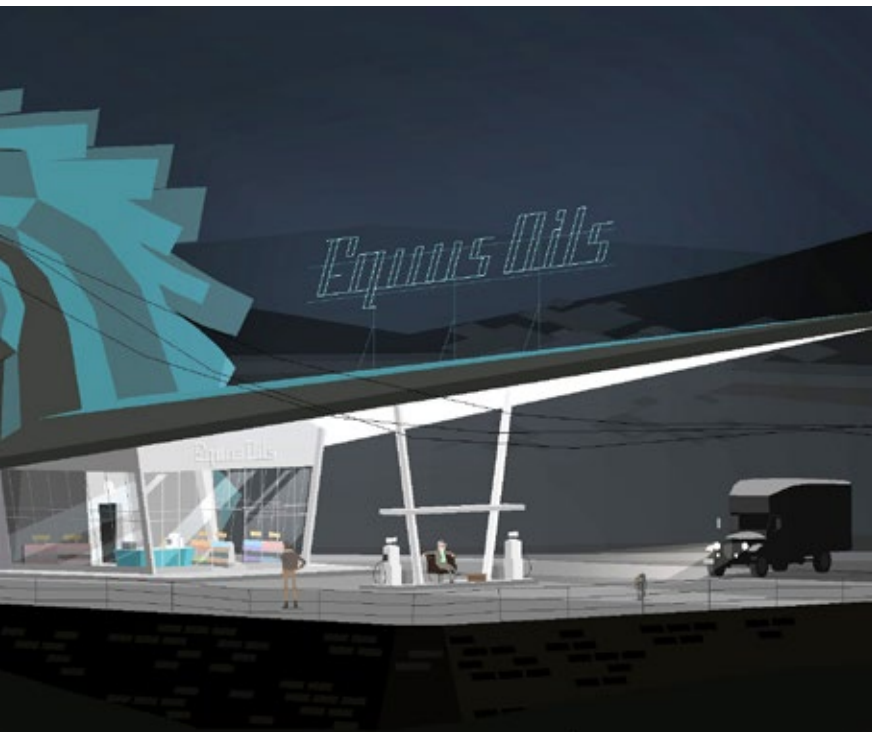
Głosów do Maquette użyczyła aktorska para Bryce Dallas Howard i Seth Gabel.

Gra, pozbawiona zagadek czy elementów zręcznościowych, to opowieść o kierowcy ciężarówki imieniem Conway, który przemierza Kentucky. Rozgrywka jest szalenie prosta, mowa o grze drogi wykorzystującej starszokolną mechanikę point and click, a interakcja ogranicza się praktycznie wyłącznie do wyboru miejsca docelowego i kwestii dialogowej. Sfinansowana na Kickstarterze przed dekadą i serwowana w odcinkach jeszcze od 2013 roku, zebrana potem do kupy przez Annapurnę, to rzecz imponująca dzięki prostocie formy i złożoności treści (mogłoby to być motto samego wydawcy), zainspirowanej literackimi dokonaniem Flannery O'Connor i filmowymi dziełami Davida Lynchy.

Wyzwania per se nie stawia także If Found, kolejna po Florence ilustrowana opowieść czysto narracyjna, może nawet w jeszcze większym stopniu, bo interaktywność jest tu ograniczona do czysto kosmetycznego usuwania zapisków z dziennika, co nie ma wpływu na linearność opowiadanej historii. Stąd nasuwa się pytanie, czy to jeszcze w ogóle gra? Ale i to pasuje do modus operandi Annapurny, bo tytuły dystrybuowane przez wydawcę z lubością naginają nie tylko kategorie gatunkowe, ale i granice samego medium.

Na tym tle Pathless wydaje się konwencjonalne i typowe, bo mamy do czynienia z grą action adventure oglądaną z perspektywy trzeciosobowej — co nie znaczy, że nie jest ciekawie. Z kolei I Am Dead – mariaż spacerówki i gry logicznej – choć niepozbawione oryginalnych mechanik, eksplorujące udeptane już ścieżki, mogłoby wskazywać na zakałapuckanie się Annapurny, wywołanie otwartych drzwi. Recenzowane w Pixelu #68 Maquette, choć niezłe, słabowało fabularnie i deczko rozczarowało wtórnością scenariusza,

Miejscem akcji Kentucky Route Zero są okolice długiej na ponad 200 kilometrów drogi stanowej numer 65.





☛ Ashen z uwagi na wymagający system walki porównywany jest do serii Dark Souls.



☛ Bohaterem Neon White jest zabójca, który, wybijając demony, toruje sobie drogę do niebios.



☛ Stray ma mieć swoją premierę na konsole Sony jeszcze w tym roku.

## STRATEGIA ANNAPURNY WYRAŻA FILOZOFIĘ DOLINY KRZEMOWEJ, CZYLI INWESTOWANIE W ARTYSTYCZNIE AMBITNE PROJEKTY.

dłatego nadszedł dobry moment, aby wydawca otrząsnął się z lekkiego zastoju i ponownie spróbował sięgnąć po coś niestandardowego i odważnego.

Liczę, że czymś takim będzie szykowane jeszcze 12 Minutes, gdzie ponownie mamy do czynienia z pętlą czasową i próbujemy zapobiec śmierci żony i naszego nienarodzonego dziecka, która dokonuje się na naszych oczach. A przynajmniej tak się wydaje, bo twórca gry, Luis Antonio, umyślnie nie ujawnia nawet jej celu. Innym głośnym projektem będzie Stray, pokazane już przed rokiem podczas prezentacji PlayStation 5, które wywołało niemałe

zainteresowanie z prostej przyczyny — gracz steruje kotem. Inne ciekawe zapowiedzi studia to Solar Ash znane chociażby z niedawnego State of Play, narracyjny, cudownie animowany thriller kryminalny Open Roads oraz Neon White, pierwszoosobowa strzelanka Bena Esposito.

Możemy się więc spodziewać dość ciasnej drugiej połowy roku, bo jeśli orientacyjne terminy premier się utrzymają, to średnio raz w miesiącu dostaniemy nową grę z logo Annapurny. Przez ostatnich kilka lat kalifornijski wydawca (i niebawem producent) niejako sam namaścił się na

czempiona gier niezależnych i niesie ten sztandar wysoko. Strategia ta jest zresztą spójna z działalnością hollywoodzkiej firmy matki, choć ostatnimi czasy to dział tworzący gry jest zdecydowanie ciekawszy. Zajmując się, jak sami pisali, tytułami poruszającymi tematy „osobiste, emocjonalne i oryginalne”, stworzyli dla siebie niszę, dla której brakuje miejsca w segmencie AAA, stawiającego z przyczyn komercyjnych na pewniejsze rozwiązania, dopuszczającego mniejsze ryzyko, gdzie rzadko jest miejsce na rock and rolla. Annapurna idzie krok dalej, ku punkowej dezynwolturze.

Na pohybel mainstreamowi. ■

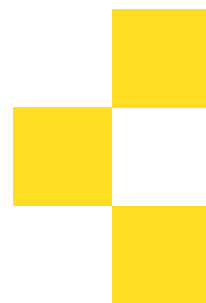


☛ Solar Ash ma być osadzone w tym samym uniwersum co Hyper Light Drifter.



#### Łukasz Orbitowski

Autor ośmiu powieści (między 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.



## PIF PAF, TRATA TATA

**G**ram sobie w *Outriders*, wystrzałową strzelaninę. Wydaje się skrojona dokładnie pod nasze parszywe czasy.

Nie miałem żadnych oczekiwań i w ogóle długo nie wiedziałem o tej produkcji. Jakoś na jesieni doszedłem do wstrząsającego wniosku, że dobre gry przestały się ukazywać. Obraziłem się na świat i przegapiłem wszystkie dobre tytuły, jakie w tym czasie wyszły.

Uważam się za gracza poszukującego. Interesują mnie gry budujące nową jakość. Z mojego punktu widzenia to ciągle młody, rozwijający się świat. Powinien szokować zaskakującymi rozwiązaniami w rozgrywce, kreacji świata czy opowieści. Taki właśnie mądryla ze mnie. Siedzę w złotym barłogu i wrzeszczę na wszystkich, domagając się, żeby wreszcie coś mnie zachwycało.

W *Outriders* nie znajduję niczego oryginalnego. Owszem, przeczytałem gdzieś, że mają fantastyczny multiplayer skrojony podług jakichś wstrząsających rozwiązań. Powodzenia życzę. Nie po to kupiłem sobie konsolę, żeby przebywać z ludźmi. Reszta pomysłów jest bezczelnie zapożyczona, że tak się wyrażę. Mamy już historie o planetach, gdzie osadnictwo ludzkie zmieniło się w katastrofę, te bajdy o fizycznych anomaliiach, mutacjach i potworach. Samą mechanikę rozgrywki buchnięto z *Gears of War*. I dobrze. Jak mówił wielki Nabokov: „mały twórca się inspirował, wielki twórca kradnie”.

Wczoraj grałem do nocy, trochę jak na studiach, kiedy przechodziło się *Diablo* albo *Quake'a* do nocy, z puchą pod ręką, w oparach papierosowego dymu. Po latach piwko i papierosy gdzieś się zawieruszyły. Pozostały emocje. Potem długo nie mogłem zasnąć, bo ciągle mną telepało: to

nerwowe ostrzeliwanie się zza węgła, te potwory wylaniające się z głębi i dłoń mojego żołnierza, zdolna poruszyć ziemię.

Polubiłem bohaterów i więzy między nimi. Przejmowałem się burzliwą relacją pomiędzy ojcem i córką. Martwiłem się, by kogoś mi nie ubili. Daleko nie zaszedłem, więc pewno ktoś z drużyny padnie i będzie smutno. Podoba mi się kreacja świata z tą porąbaną planetą, systemem osad, bunkrów przerobionych na miasta i powykłęczanej na różne sposoby przyrody. Ciekawi mnie tajemnica, którą ten świat skrywa.

To wszystko blednie przy samej zabawie, czyli waleniu do wroga z wszystkiego, co fabryka dała. W plecaku mam całą zbrojownię i dziesięć razy tyle w schowku. Prócz tego moja postać dostała magiczne moce wynikłe z jakiejś osobliwej mutacji. Miażdżę swoich wrogów albo agresywnie wstrząsam gruntem. Czy jest coś lepszego od bycia żołnierzem? Oczywiście. Właśnie zostałem żołnierzem-czarodziejem. U podstaw *Outriders* leży nieskrępowany niczym, rozbuchany i szalony wygrzew. Chodzi o napieprzanie we wroga, nic więcej. Kolega ostrzegł, że na pewnym etapie gra wpada w monotonię. Gdzie tam. Chcę, aby trwała i trwała. W graniu chodzi o radość, o dobrą zabawę.

Być może niepotrzebnie uwznioślałem swoje osobiste doświadczenie, ale *Outriders* jest idealnym eskapizmem, czymś, co pomaga przetrwać nieprzyjemne czasy. Jest to gra prosta, bajkowa, efektowna, wysokobudżetowa i pełna błędów, które podnoszą ciśnienie. Jednocześnie życie staje się coraz bardziej ponure i złożone. Wiem, że bredzę, ale może mam trochę racji. Przecież chowamy się w grach jak w norkach. Ta akurat jest prosta i znajoma. ■

21 KLATEK

LeChuck's Revenge



# MONKEY ISLAND 2



Powróciłem do pirackiej meliny Woodtick na wyspie Scabb, żeby przypomnieć jakże dobrze znaną atmosferę nocy i oczekiwania na nadejście wielkiej przygody.

Opus magnum Rona Gilberta ukazało się na gwiazdkę 1991 roku. To był czas, gdy w przygodówki grali zgodnie wszyscy: pecetowcy, amigowcy i atarowcy, choć ci ostatni zostali akurat wykluczeni z kontynuacji *The Secret of Monkey Island*, co stanowiło pierwszy poważny sygnał, że ich platforma odchodzi w pomrokę dziejów. Wszyscy pozostali otrzymali tytuł będący szczytowym osiągnięciem LucasArtsu zarówno pod względem koncepcyjnym, jak i wizualno-muzycznym. Po raz pierwszy zastosowano w niej system iMUSE synchronizujący ścieżkę dźwiękową z wydarzeniami w grze. W przeciwieństwie do oryginału, gdzie po genialnym początku na Melee Island akcja nieco siadła, tutaj udało się Gilbertowi utrzymać odpowiednie tempo narracji. Dzisiaj wracamy myślami na pełne piratów karaibskie wyspy, żeby przypomnieć sobie, jacy byliśmy trzydzieści lat temu. Nowa wersja gry robi to równie skutecznie jak ta Gilbertowa, a pod kilkoma względami pozwala nawet lepiej poczuć oddech przeszłości.

# 2



Łobuz Largo LaGrande jest tak samo groźny jak wszyscy inni źli chłopcy z karaibskich wysp. Bardziej trzeba im współczuć, niż trząść przed nimi portkami. Nazwisko pirata jest znaczące – Ron Gilbert urodził się w oregońskim miasteczku La Grande...

# 3

Cudowny tunel czasu teleportujący na Melee Island i wiszący nad nim księżyc.



# 4



Deep in the Caribbean, hidden by an endless storm, lies LeChuck's fortress...

To był wakacyjny numer Top Secretu z 1992 roku. Na okładce pojawiła się warownia LeChucka i właśnie wtedy zacząłem marzyć o wyprawie na Małą Wyspę.



# 5

Spośród wielu rezydencji na karaibskich wyspach ta należąca do gubernatora L. Phatta jest zdecydowanie najładniejsza.



# 6

Jej właściciel jest równie odrażający co Jabba. W latach dziewięćdziesiątych firmy z czystego mainstreamu jeszcze pozwalały sobie na umieszczanie niepełnosprawnych postaci w grach.

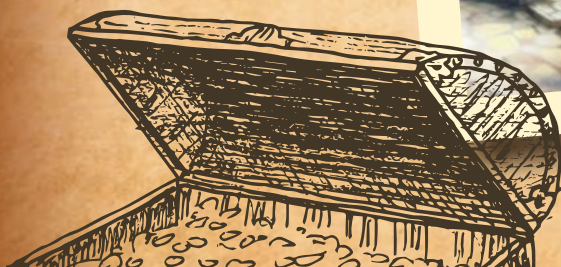
# 8

Najpiękniejsza lokacja w całej grze. Nabrzeże wyspy Phatt to miejsce bez strategicznej wartości, przeznaczone do tego, by sycić się egzotycznym klimatem.



# 7

Z więzienia łatwo się było wydostać, ale teraz głównym problemem stało się, co zrobić, żeby plakat z podobizną Guybrusha zniknął z jego murów.



# 9

Podczas balu maskowego przychodzi moment, w którym Guybrush wreszcie musi odkryć swój ukrywany przez cały czas fragment osobowości, tak dobrze wyczuły przez Stana, sprzedawcę łajb.



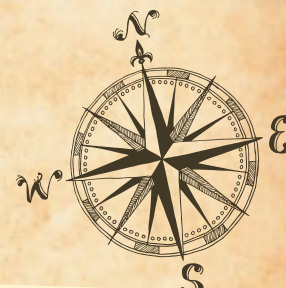
# 10

Oto i sam Stan, najbarwniejsza postać z oryginału, tutaj w jeszcze mniejszym epizodzie, kończy w parodii przedwczesnego pogrzebu.



# 11

Zejdźcie pod wodę ku innym światom, głębiej niż dwa metry pod pomostem na Melee Island.



# 12

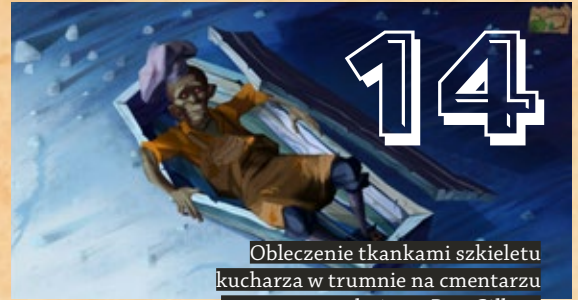
To chyba miejsce dostarczające najmocniejszych emocji. Niepozorne, lecz piękne. Wicherek powiewa płachtą w oknie, do środka wpada niewiele światła. Czuć tutaj, jakby naprawdę było się pośród tych palm, może dlatego że ich nie widać...





13

Na pierwszy rzut oka można się domyślić, że posąg małpy coś musi znaczyć. I znaczył.



14

Obleczenie tkankami szkieletu kucharza w trumnie na cmentarzu to moment, w którym Ron Gilbert pokazywał, że nie robi gier dla najmłodszych dzieci.



15

Zagadka w warowni LeChucka drażni do dzisiaj, jeśli nie nauczymy się odpowiednio czytać wskazówek, w które drzwi i w jakiej kolejności wchodzić.



16

Duża część akcji rozgrywała się w dżungli, a gdy wpadłem na czerwoną papugę, wiedziałem, że zmierzam we właściwym kierunku.



17

Już w drugiej przygodówce LucasArtsu, wówczas jeszcze znanego jako Lucasfilm Games, pojawiło się nawiązanie do poprzednika. W Lochach LeChucka stanąłem obok maszyny wydającej grog, pewnie tej samej, która stała na Melee Island przy kramiku Stana.

18

Rodzice Guybrusha pojawiają się w grze kilkakrotnie. W tym momencie jest to najbardziej dwuznaczne.





# 19

Cóż za ironia! Jakże dobrze znana uliczka z Melee Island, a właściwie jej zaplecze. Niestety barierki nie da się przekroczyć, można tylko patrzeć na stare śmieci.

# 20

Tak, za moment dojdzie do ściągnięcia LeChuckowi maski. Sam Gilbert dość niechętnie wypowiada się na temat tej sceny, negującej poniekąd wszystko to, co się wydarzyło w grze. Wygląda to na podstępny cios, którym chciał zamknąć LucasArtswi drogę do wypuszczania kolejnych sekweli.



# 21

W tej jednej scenie cała rodzinka razem. Zły pirat i dobry pirat rugani za to, że zagubili się w wesołym miasteczku.

# MAMY TYSIĄCE P O M Y S Ł Ó W

z *Berndem Lehahnem*, założycielem i szefem studia Egosoft, rozmawia Piotr Pieńkowski.

**P Czy X: Beyond the Frontier było waszym pierwszym projektem?**

Och nie. Nasze studio zostało założone jeszcze w 1988 roku, zaraz po ukończeniu przeze mnie szkoły.

**P To by sugerowało, że jesteście jedną z najstarszych firm „growych” w Niemczech.**

Na to wychodzi.

**P Czym się wtedy zajmowaliście?**

Przez pierwsze sześć lat pracowaliśmy głównie nad grami przygodowymi przeznaczonymi na Amigi – Hotel Detective, R1R2, Ugh! Ale stworzyliśmy też kilka tytułów na PC, na przykład Imperium Romanum czy Power Pool.

**P Aż do momentu powstania X: Beyond the Frontier w roku 1999.**

Zgadza się.

**P Zawsze chciałem o to zapytać: czy słowo „frontier” w tytule ma jakikolwiek związek z Frontier: Elite II i Frontier: First Encounters?**

Nie, jeśli już, to ślad inspiracji można byłoby znaleźć raczej w „Star Trek”. Chodzi o tekst ze wstępu do każdego odcinka: „Space, the final frontier...”. (śmiech) Ale oczywiście znaleźliśmy wtedy te tytuły.

**P No właśnie, grałeś w nie? A jeśli tak, to co o nich sądzisz?**

Pewnie, że grałem, jeszcze na Amidze. I wszystkie części bardzo mi się podobały. Frontiera traktowałem wtedy raczej jako świetną symulację niż grę. Ten świat był tak rzeczywisty, że czułem się całkowicie zanurzony w jego aspektach fizycznych. Za grę sensu stricto miałem o wiele oryginalniejsze Elite, które bardziej mi się podobało.

**P Serię Wing Commander także poznałeś w tamtych czasach?**

Tak, oczywiście. Przez pewien czas byliśmy nawet w kontakcie z Originem, ponieważ wtedy nadal projektowaliśmy gry głównie dla Amigi. Produkcje z tego cyklu były fascynujące pod względem technologicznym, głównie ze względu na zastosowanie nowego wówczas nośnika, jakim było CD, a także stosowanie średnich i dużych (jak na tamte czasy) prerenderowanych scen z wykorzystaniem hollywoodzkich aktorów.

**P Nie przypadkiem wspominam o dziełach Brabena i Robertsza, wasza saga to bowiem trzecie wielkie uniwersum w kosmicznych grach komputerowych równoległe do nich. Kto właściwie jest twórcą tego świata?**

Wielu ludzi. Kiedy zaczynaliśmy pracę nad X: Beyond the Frontier, pomógł nam Graham Rhodes, ponieważ wtedy wciąż jeszcze byliśmy stuprocentowo niemieckim zespołem i rozpaczliwie potrzebowaliśmy wsparcia nie tylko doświadczonego pisarza, ale także osoby perfekcyjnie władającej językiem angielskim, najlepiej natywnie. Po wydaniu gry Helge Kautz, który był wówczas webmasterem u naszego wydawcy, zaczął pisać powieści osadzone w naszym uniwersum i rozszerzył fikcję poza wirtualne ramy.

**1999**  
X: Beyond the Frontier  
**2000**  
X-Tension  
**2003**  
X2: The Threat

**2005**  
X3: Reunion  
**2008**  
X3: Terran Conflict  
**2011**  
X3: Albion Prelude

**2013**  
X Rebirth  
**2014**  
X Rebirth:  
The Teladi Outpost

**2016**  
X Rebirth: Home of  
Light  
**2017**  
X Rebirth: VR Edition

**2018**  
X4: Foundations  
**2020**  
X4: Split Vendetta  
**2021**  
X4: Cradle  
of Humanity

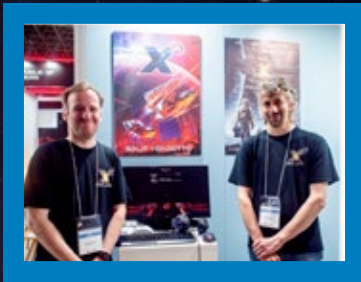




➤ Ogromne okręty wojenne, a nawet całe ich floty, które osobiście budujemy - oto co udostępniono w X4.



➤ Stacje kosmiczne nie ograniczają się tylko do płyty lądowiska.



➤ Gregory Wintgens (po prawej) i nasz rozmówca, założyciel i prezes Egosoftu - Bernd Lehahn.

➤ Design niektórych obiektów potrafi naprawdę zaskoczyć i zachwycić.



Poza tym wszechświat rozrósł się także dzięki wkładowi wszystkich ludzi, którzy pomogli w pracy nad sequelami. Można więc powiedzieć, że to wspólny pomysł, który rozrastał się razem z nami i wciąż się rozrasta.

**P** A czym wasza seria różni się od wspomnianych uniwersów?

Seria X nigdy nie została zaprojektowana jako liniowe doświadczenie fabularne. Historia w kolejnych częściach bardziej dotyczy świata niż życia pojedynczego bohatera. W tym ujęciu prawdopodobnie jesteśmy bliżej Elite aniżeli serii Wing Commander.

**P** W jak licznej ekipie zaczynaliście swoją przygodę z serią X?

Trochę czasu minęło od tamtej pory, ale wydaje mi się, że do chwili wydania X: Beyond the Frontier w 1999 roku główny trzon zespołu stanowiło jakieś pięć osób. Choć oczywiście mogliśmy liczyć także na pomoc jeszcze kilku ludzi z zewnątrz. Rozrost studia do dzisiejszych rozmiarów, czyli kilkudziesięciu pracowników, nastąpił głównie po X2: The Threat w latach 2003-2008.

**P** Skoro jesteśmy już przy datach... Rok po X: Beyond the Frontier pojawił się dodatek X: Tension. A potem już poszło: część druga, część trzecia z dwoma DLC, X: Rebirth. Łatwo policzyć, że w ciągu raptem trzynastu lat stworzyliście aż siedem tytułów! Pracowicie z was pszczołki...

➤ W uniwersum X nie skacze się w nadprzestrzeń z dowolnego punktu, ale przez specjalne portale.



➤ Łącznie w grze mamy ponad sto pięćdziesiąt modeli rozmaitych statków kosmicznych!



## X4 - TO PIERWSZA GRA Z TEGO CYKLU, W KTÓREJ NASZ BOHATER SWOBODNIE PORUSZA SIĘ PO WIRTUALNYM ŚWIECIE (W WIDOKU Z PIERWSZEJ OSOBY).

To efekt połączenia miłości do gatunku i współpracy z oddaną społecznością. Mieliśmy szczęście, że zaczynaliśmy z bardzo oddaną grupą fanów na naszym nowo utworzonym forum. Ci goście zawsze nas wspierali i motywowali do dalszej pracy. Oczywiście finansowanie kolejnych projektów było czasami bardzo trudne, ponieważ nawet w tak małym zespole trudno utrzymać pełną stabilność. To również prowadzi do ciągłej walki z terminami. A warto pamiętać, że na początku naszej drogi daty premier musiały być ustalane na długo przed wydaniem, ponieważ tego wymagał cykl produkcyjny (tworzenie płyty-mastera, tłoczenie nakładu, produkcja pudełek, dystrybucja w sklepach).

### **P** Nie tylko to się zmieniło. W ciągu dekady technologie także poszły do przodu. Jaki to miało wpływ na waszą pracę?

Kluczowym aspektem napędzającym na początku rozwój serii X, a nawet inspirującym jej powstanie, było pojawienie się akceleratorów 3D (3dfx!). Sam jestem programistą, więc osobiście pracowałem nad silnikiem graficznym gry, starając się uwzględnić w nim tę nową technologię. Zawsze mnie fascynowała, a uczynienie kosmosu wreszcie pięknym było kuszące. Ta właśnie myśl zawsze zresztą nam przyświecała – żeby świat gry był możliwie jak najpiękniejszy.

Z kolei X: Rebirth było dla nas najtrudniejszym wyzwaniem, ponieważ po raz pierwszy musieliśmy opracować wszystko od nowa. Jest to jedyna jak dotąd część serii, która przetestowała inną ekscytującą technologię, a mianowicie virtual reality. Wszyscy jesteśmy wielkimi fanami VR i mamy nadzieję, że rynek będzie się dalej rozwijał w tym kierunku, umożliwiając lepsze wykorzystanie tej technologii na masową skalę.

### **P** Na X4: Foundation musieliśmy czekać aż siedem lat. Czym różni się ta część od wcześniejszych?

Od czego by tu zacząć... Przede wszystkim jest to pierwsza gra z tego cyklu, w której nasz bohater swobodnie porusza się po

wirtualnym świecie (w widoku z pierwszej osoby). Mam na myśli wchodzenie na statek czy do kokpitu, siadanie na fotelu pilota czy wędrówkę po stacjach. Może się to wydawać powierzchowną innowacją, ale w rzeczywistości to robi ogromną różnicę, ponieważ sprawia, że wszystkie interakcje są o wiele bardziej intuicyjne. Teraz to jesteś ty, a nie jakaś abstrakcyjna istota zawsze (i jedynie) siedząca za sterami statku kosmicznego. Masz ciało, masz nogi i ręce – i możesz z nich zrobić użytek.

Wraz z tym przychodzą również NPC, którzy zaludniają stacje kosmiczne, ale którzy mogą także stać się twoimi pracownikami – pilotami, technikami, menedżerami, czyli po prostu załogą twoich statków. Owszem, NPC byli także wcześniej, ale wtedy zarządzało się nimi niczym abstrakcyjnymi bytami, teraz zaś widzisz ich, jak wykonują swoją pracę.

Kolejną dużą zmianą jest mapa. Po raz pierwszy mamy ją w wersji 3D, dzięki czemu możemy płynnie ją przesuwać, oglądając cały dostępny wszechświat, a do tego powiększać widok na wielu poziomach, obserwując na zbliżeniu każdą pojedynczą stację.

**P** Lądowanie na stacjach orbitalnych to z początku prawdziwy horror – ale potem...



**P** ...potem lądowanie wydaje się proste i logiczne. A przede wszystkim realistyczne.



**P** A po wylądowaniu można obserwować inne statki, a nawet do nich wsiąść. Byle nie na długo.



✚ Planety to wciąż niedostępne miejsca w uniwersum X...



✚ ...ale ich różnorodność jest olbrzymia, a wygląd – spektakularny.

No i doszło budowanie całych flot oraz zarządzanie nimi. To tak z grubsza...

**P** **Za nami premiera rozszerzenia X4: Cradle of Humanity – co wnosi ten dodatek?**

Dla porządku dodajmy, że po Split Vendetta jest to już drugie DLC. Po starym więc nie zamierzamy osiadać na laurach. (śmiech) A co do samego rozszerzenia – X4: Foundation nazywa się tak nie bez przyczyny. W istocie to solidna platforma, na której można budować nieomal bez końca. Jeszcze inaczej – to po prostu wielka piaskownica, którą coraz intensywniej wypełniamy historiami i życiem. Pierwsze rozszerzenie przyniosło zupełnie nową rasę o nazwie Split – z wieloma frakcjami, własną gospodarką, mnóstwem oryginalnych statków i modułów stacji oraz licznymi nowymi misjami. Z kolei Cradle of Humanity przenosi nas z powrotem na Ziemię. To DLC także przynosi kolejne frakcje, wiele nowych statków i jeszcze więcej fajnych historii. Układ Słoneczny jest zawsze wyjątkowy. W efekcie to uniwersum cały czas się rozrasta i pewnie czeka nas jeszcze sporo niespodzianek.

**P** **Może kiedyś seria X pojawi się także w wersji online?**

Zaskoczę cię, ale myślimy o tym od dawna. Właściwie zaczęliśmy nad tym pracować zaraz po X: Beyond the Frontier, czyli jeszcze w latach 2000–2002. Nadal mamy zarejestrowanych kilka witryn internetowych i temat wciąż pozostawiamy otwarty. W dzisiejszych czasach wolimy się jednak skupić na marce serii i budować jej siłę u podstaw. Zresztą mamy świadomość, że ta siła częściowo wynika z tego, iż w obecnej wersji gracza może być o wiele potężniejszym niż w jakiegokolwiek wersji online. Cały ten wszechświat może być jego. Gracz może posiadać stacje kosmiczne oraz całe floty i ukształtować wirtualny kosmos według



własnego uznania. W żadnej grze online tego rodzaju swoboda nie byłaby możliwa.

**P** **No dobrze, ale w takim razie będzie kiedyś taka wersja, czy nie?**

Będzie, ale po naszymu. Po prostu zamiast skakać na głęboką wodę, chcemy wybierać coś pośredniego. Dlatego niedługo wydamy sezony drużynowe online. Pozwolą one graczom tworzyć zespoły i wysyłać razem statki do innych graczy – walczyć we własnym wszechświecie przeciwko siłom przeciwnika i dzięki temu wchodzić w interakcję z wieloma innymi graczami z multiwersum.

**P** **Ciekawa koncepcja. A jakies inne plany na przyszłość?**

No cóż, mamy tysiące pomysłów na ulepszenia i dalsze rozwijanie tego, czym jest dzisiejszy wszechświat X, ale teraz – po premierze kolejnego rozszerzenia – musimy trochę odpocząć.

**P** **Jak was znam, długo to nie potrwa.**

(śmiech).

**P** **Dziękuję za rozmowę.**

Dziękuję. A przy okazji serdecznie pozdrawiam czytelników Pixela. ■

✚ Stanowiska pilota nie jest może przestronne, ale najważniejsze, że spełnia swoją rolę w 100%.

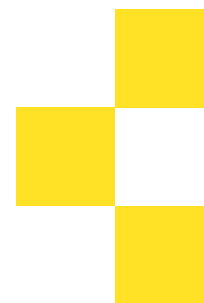


✚ Uniwersum X to nie tylko handel i misje odkrywcze, ale także zacięte pojedynki na śmierć i życie.



**Piotr Gawrysiak**

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



## POMNIK NIEZNANEGO [...]

**W**iosna przyszła! A raczej nie, poprawię się – wiosna powinna przyjść! Jednak gdy wyglądam przez okno, widzę strugi zimnego deszczu, zaś prognoza pogody na ekranie mojego telefonu obwieszcza rzędem pięknych śnieżynek, iż to dopiero początek. Cóż, już starożytni (a przynajmniej starożytni Słowianie, którym zawdzięczamy przysłowie o przeplataniu zimy i lata) wiedzieli, że kwiecień nie jest miesiącem, w którym można liczyć na stabilne warunki pogodowe. Z każdym rokiem odczuwam coraz większą i zdaje się, że niejednokrotnie już wyrażaną na tych łamach, tęsknotę za globalnym ociepleniem...

Wiosna jednak już od dawna nie jest określeniem dotyczącym tylko i wyłącznie aury za oknem. To raczej zbiór wydarzeń i rytuałów, które domagają się wypełnienia. Jednym z najważniejszych, od którego nie ma ucieczki, są wiosenne porządki. Ach, jakże wam zazdroścę, drodzy czytelnicy – dla was owe porządki są już przykrym, ale minionym i zacierającym się w pamięci obowiązkiem, gdy tymczasem ja usiłuję wygrać z bałaganem panoszącym się u mnie w domu. A nie jest to walka prosta, czego nie muszę tłumaczyć tym wszystkim, którzy posiadają nieletnie potomstwo. Wymaga wynoszenia stert makulatury (niby mamy erę kultury cyfrowej, ale prace plastyczne dzieci wciąż najchętniej realizują na papierze), zapanowania nad zbiorami zastanawiających artefaktów znajdujących w pokojach progenitury (skalpele, zestaw pęset, chloroform, hmmm...), wreszcie zaś uporządkowania półek z książkami.

Dość jednak narzekań. To ostatnie, to jest zaprowadzenie choćby chwilowego ładu w domowych bibliotekach, ma jednak także i swoje dobre strony. Pozwala bowiem sięgnąć po lektury, na które normalnie nie można by sobie pozwolić (ach, ten brak czasu), lub też po te książki, o których zwyczajnie udało się zapomnieć. I właśnie dzięki temu siedzę sobie teraz

wśród opasłych woluminów, jakie podstępnie wypadły mi z szafy w salonie, kartkując album „501 Must See Movies”.

Nie jest to literatura specjalnie wysokich lotów, ot dziełko rozrywkowe i co gorsza nieco już nieaktualne, mój egzemplarz ma bowiem ponad dziesięć lat. Niemniej przeglądanie takiego papierowego katalogu filmów dostarcza znacznie więcej satysfakcji niż lektura przepastnego Internet Movie Database. Zagłębiając się zatem w lekturze, szybko konstatując, że jeszcze wielu, wielu dobrych filmów nie widziałem.

Z powyższym spostrzeżeniem wiąże się jednak także drugie, nieco dla mnie zaskakujące. Otóż, pomimo że żadną miarą nie mogę twierdzić, iż odebrałem porządne klasyczne wykształcenie, to czytając o prawie każdym z tych pięciuset jeden filmów, rozpoznaję przynajmniej jedną osobę, która przyczyniła się do ich powstania. Zawsze trafi się choć jeden aktor, reżyser, kompozytor czy scenarzysta, którego nazwisko będzie po prostu oczywiste. Steven Spielberg, Jane Fonda, Martin Scorsese, Quentin Tarantino, Alec Guinness... Tak można wymieniać długo. Filmy nie są bowiem dziełami anonimowymi. Nawet te, których powód zaistnienia jest przede wszystkim biznesowy i inwestycyjny (dajmy na to produkcje należące do MCU), także opierają swój sukces na znanych osobistościach...

Wiecie, dlaczego to napisałem, prawda? Tak, teraz nie znalazłem co prawda w szafie podobnego albumu poświęconego grom (choć jeszcze sporo metrów bieżących półek bibliotecznych czeka na uporządkowanie), ale rzecz prosta czytałem zestawienia najwspanialszych i klasycznych gier komputerowych, z których na czoło wysuwa się pewnie przede wszystkim „1001 Games You Must Play Before You Die”. I pomimo że staram się usilnie, to mogę sobie przypomnieć jedynie żałośnie nieliczną garść nazwisk luminarzy sztuki elektronicznej rozrywki, a i to przede wszystkim takich, których czas świetności przypada na lata już dawno minione (Sid Meier, Roberta Williams, David Braben i podobni). Twórcy nowszych gier – przede wszystkim tych największych, AAA – okazują się być dla mnie właściwie anonimowi. Hmmm, bez sięgnięcia do Wikipedii nie jestem w stanie wymienić autorów scenariuszy czy reżyserów ostatnich produkcji CDPR, Ubisoftu czy EA.

Oczywiście jest rzeczą bardzo prawdopodobną, że – jak to słusznie zarzucają mi niektórzy publicyści – jestem starym zgredem, którego związek ze współczesną branżą grową jest właściwie żaden. Ale dalibóg, nie jestem wszak też krytykiem filmowym! Zresztą pozwoliłem sobie na małą kwerendę wśród osób znacznie bardziej zaangażowanych w rynek współczesnych gier (tak, tak, spytałem moich synów i ich kolegów).

Jak sądzicie, jakie były odpowiedzi? ■



# KRAFT KLUB

*Na rynek trafia miesięcznie  
kilkadziesiąt nowych piw. To sporo.  
W Kraft Klubie znajdziesz najważniejsze nowości.  
Zamów, odbierz, wypij – powtórz!*

*...lub wykup abonament i zostań klubowiczem,  
a my skompletujemy zamówienie za Ciebie.  
Zestaw starannie wyselekcjonowanych piw  
dostarczymy prosto pod Twoje drzwi!*

- \_ Do kilkudziesięciu premier tygodniowo*
- \_ Browary duże i małe*
- \_ Piwa w edycjach limitowanych*
- \_ Tylko świeże warki*
- \_ Klub konesera w modelu abonamentowym*

**kraftklub.pl**

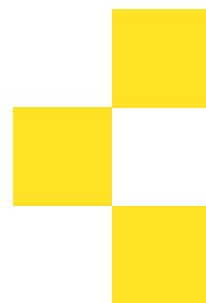
**facebook.com/KraftKlubBeer**





#### 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.



## SZANSĘ DAJ PIXELOWI

**T**o obrońca ludzkości, aaaa. Nic nie ściemnam. Niewiele już zostało pism, które w ścisłym sensie ratują w nas człowieczeństwo.

Lubię pisać w Pixelu i lubię pisać o Pixelu. To drugie wynika z tego, że nie jestem interesownie związany z tym magazynem. Piszę tylko ten felieton, żadnych innych tekstów. W siedzibie redakcji nie byłem nigdy. Moje nazwisko widnieje w stopce redakcyjnej – i jestem bardzo z tego dumny – ale członków zespołu, o ile znam, to ze starych, dawnych, dobrych czasów. Jestem sobie takim osobnym, niezależnym elementem – i bardzo dobrze.

Dlatego mogę od czasu do czasu poświęcić tę przestrzeń na jakąś refleksję o magazynie, który mnie gości, jego pozycji, problemach i tym, co dla niego mogą zrobić czytelnicy. Mogę, bo mój najzagorzalszy krytyk – ja sam – nie może mi zarzucić, że robię to we własnym interesie.

Dzisiaj jest właśnie ten moment dla Pixela. Nasze pismo, jak pewnie wiecie, prowadzi kampanię na Patronite. Szuka wsparcia, mówiąc wprost – pieniędzy.

Porozmawiajmy o pieniądzach: wydawanie magazynów papierowych w trzeciej dekadzie rewolucji internetowej jest złym biznesem. Działiałem w nim długo, więc wiem o tym aż za dobrze. Liczba ukazujących się magazynów wyłącznie się zmniejsza, podobnie jak ich nakłady. Czasy pandemii pogarszają ten stan, bo restrykcje i mniejsza ruchliwość społeczna powodują że ludzie kupują (jeszcze) mniej prasy w kioskach. Wydawca Pixela, wspaniały Robert Łapiński, prowadzi również działalność polegającą na organizacji różnych wydarzeń (w tym oczywiście Pixel Heaven). Jak możliwość organizacji wydarzeń wygląda od ponad roku – dobrze wiecie. Tyle podstawowych faktów.

Zbiórki internetowe wywołują różne emocje. Są osoby, które uważają je za bez mała żebranię. Są osoby, które zgodnie ze swoim światopoglądem odpowiedzą „skoro pismo nie daje rady, to niech zmieni model albo zbankrutuje, tak działa wolny rynek”. Sam kiedyś tak myślałem, ale było to dawno, od tego czasu dorosłem, zmadrzałem. Uwaga poboczna: formuła Pixela nie wydaje mi się transferowalna do internetu. Skądinąd małe, treściowe serwisy internetowe są w dobie dominacji gigantów równie złym biznesem (to też robiłem, więc wiem).

Takie przedsięwzięcia jak Pixel wykraczają poza klasyczną grę rynkową. To coś więcej, coś, co nas wzbogaca jako odbiorców, coś, co stanowi część kultury, a kultura – moim zdaniem bezdyskusyjnie – nie może być traktowana jak jeszcze jedna sfera życia, którą zarządzają prawa popytu i podaży. Działalność takich pism jak Pixel powinna być objęta mecenatem państwa (dotacjami). A ponieważ z tymi jest krucho – zostaje odwołanie się do vox populi. Do czytelników, krótko mówiąc.

Los Pixela jest w naszych rękach. Niektórych z nas on aż tak nie obchodzi. Innych obchodzi, ale ich osobista sytuacja nie pozwala im zrobić niczego więcej, niż kupić co miesiąc wydanie. Do pozostałych apeluję, aby zajrzeli na Patronite i zobaczyli, czy nie mogą wybrać któregoś z progów wsparcia pisma. To nie tylko datki, to również intrygujące nagrody, dostęp do ekskluzywnych materiałów i inne atrakcje.

Żeby nie było, że jestem znakiem drogowym, który wskazuje drogę, ale nią nie kroczy: ja sam bezterminowo zawiesiłem pobieranie wynagrodzenia za swoje teksty oraz zająłem jeden z progów na Patronite. Za kilka miesięcy zapewni mi to wyjątkową możliwość napisania wstępniaka do Pixela. Mam na to wielką ochotę: dawno żadnego wstępniaka nie pisałem, a to będzie z całą pewnością mój ostatni raz. Ciekawe, czy jeszcze potrafię? ■

ALEX

„Nie mogę was okłamywać co do waszych szans, ale...  
Współczuję wam”.

# O B C Y

G R A F A B U L A R N A



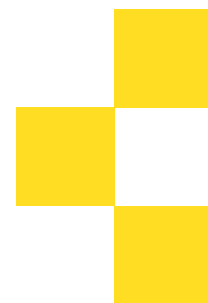
[www.obcyrpg.pl](http://www.obcyrpg.pl)

™ & © 2021 20th Century Studios, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.



**Marcin Borkowski**

Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny Top Secretu, komentator spraw bieżących, postać znana i lubiana.



## ZNALAZŁ SIĘ SATOSHI

**S**łyszeliście kiedyś o alternate reality games? Pewnie część z was tak, część nie. Ja byłem właściwie w tej drugiej grupie, chociaż jak zacząłem się wczytywać, okazało się, że moja nie-wiedza dotyczyła samej nazwy, bo stojącą za nią koncepcję znałem.

W grach komputerowych akcja jest zwykle umieszczana w świecie od początku do końca wykreowanym przez jej autorów – jak kontynent Tamriel w Elder Scrolls czy Night City w Cyberpunku 2077. Akcja w ARG jest umieszczana w świecie rzeczywistym i wymaga wyjścia poza „pudełko”. Elementem gry może być wszystko – specjalnie w tym celu przygotowana strona internetowa, ogłoszenie w papierowej gazecie, numer telefonu, pod którym znajduje się automatyczna sekretarka (albo i ktoś żywy) – możliwości są praktycznie nieograniczone. Tak samo jak praktycznie wszystko może być elementem gry, tak samo wszystko może być jej celem, reguła jest jedna: nie ma reguł, jedyne ograniczenie to kreatywność autorów.

ARG była Cicada 3301 – seria mocno opierających się na kryptografii zagadek, które pojawiły się mniej więcej dziesięć lat temu (jednym z równoległych etapów rozgrywki było znalezienie w Warszawie przyklejonego na słupie ogłoszenia z kodem QR). ARG była akcją promocyjną drugiego Portalu, wymagająca między innymi zdekodowania numeru telefonu do BBS, w którym można się było zalogować (witał napisem „APERTURE LABORATORIES GLaDOS v3.11”).

O tych dwóch słyszałem wcześniej, a gdy teraz zacząłem się wczytywać, okazało się, że zbliżone pomysły były wykorzystywane wielokrotnie, czasem w celach marketingowych (żeby daleko nie szukać, użyto ARG do

promocji Cyberpunka 2077 i – co jest na swój sposób zabawne – wygląda na to, że cyberpunkowe ARG jak dotąd nie zostało skończone i czeka na dalszy ciąg), czasem jako – w zamyśle – produkty komercyjne. Pierwszą poważniejszą próbą spośród tych projektów był Majestic od Electronic Arts z 2001 roku (zakończył się wtopą finansową), drugą Perplex City z 2005 roku.

W odróżnieniu od tytułów wspomnianych wyżej Perplex City nie wymagał komputera, producent, Mind Candy, sprzedawał zwykłe papierowe karty z zagadkami. Wyjaśnienie całej koncepcji to materiał na kilkunastonicowy artykuł, nie felieton, ale za zagadkami stała dłuższa i dość zagmatwana historia, prowadząca do nagrody w wysokości 100 tysięcy funtów. Można wygoogłać listę kart i zagadek, wspomnieć choć o jednej, rozwiązanej w zeszłym roku (była to praktycznie ostatnia rozwiązywalna zagadka z całego zestawu dwustu pięćdziesięciu sześciu sztuk). Karta #256 zawierała zdjęcie twarzy i japoński napis „znajdź mnie”. Dodatkową informacją było, że człowiek ze zdjęcia nazywa się Satoshi. Nie udawało się go zlokalizować przez kilkanaście lat, choć gracze przeprowadzali śledztwa, wykorzystując techniki OSINT oraz szukając wśród kontaktów i znajomych autorów gry.

Aż w końcu w grudniu zeszłego roku ktoś wskanował zdjęcie z karty i wrzucił je do wyszukiwarki twarzy PimEyes. Bingo! PimEyes znalazło zdjęcie Satoshi'ego z 2018 roku, zlokalizowanie go w Nagano, gdzie teraz mieszka, było już trywialne.

Oczywiście teraz mógłbym napisać kilka różnych tekstów (niekoniecznie pasujących do Pixela) o fascynujących możliwościach technologicznych (pobawiłem się PimEyes, czasami pokazuje głupoty, ale potrafi być zaskakująco skuteczny), o zagrożeniach dla prywatności (nie do końca pasuje mi koncepcja, że moją facjatę daje się zlokalizować na dowolnym zdjęciu, jakie ktokolwiek, kiedykolwiek wrzucił do sieci) itd. Nie będę tego robić, ale nie ukrywam, że cała ta historia dała mi do myślenia. Nie będę też ukrywać, że na ARG naprowadziły mnie pytania grających w... A nie. Obiecałem sobie, że przestanę was tym męczyć. ■

BOREK



Plakat autorstwa  
Jakuba Różalskiego w formacie A1  
inspirowany grą Secret of Monkey Island

[patronite.pl/PIXEL](https://patronite.pl/PIXEL)

[patronite.pl/PSXEXTREME](https://patronite.pl/PSXEXTREME)

SCENARIUSZ I RYSUNKI: ŚLEDZIU

# KDP

64+

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)**

