

PREMIERA MIESIĄCA RESIDENT EVIL VILLAGE

# PIXEL

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

**GRAMY**  
TEŻ BEZ PRĄDU



# BIONMUTANT®

## INSIDE

- PAPETURA ■ MASS EFFECT: EDYCJA LEGENDARNA ■ FAMICOM DETECTIVE CLUB ■ FROZENHEIM
- REALPOLITIKS II ■ SILENT HILL 2 ■ CLIVE BARKER'S UNDYING ■ LASEROWE SNY ■ DC COMICS
- 21 KLATEK: EYE OF THE BEHOLDER 2 ■ AMIGOWE ART4 ■ MERCENARY ■ INTERNET I PRASA



05 (70) / 2021 / CZERWIEC

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

70

# TWÓJ CAŁKOWITY DOSTĘP DO ŚWIATA XBOX



OD 109 ZŁ/ZA MIESIĄC PRZEZ 24 MIESIĄCE ^



Konsola Xbox



Xbox Game  
Pass Ultimate



Bez żadnych  
dodatkowych opłat

- ✓ Konsola Xbox Series X|S
- ✓ Dostęp do ponad 100 wysokiej jakości gier
- ✓ Członkostwo EA Play

**OFERTA DOSTĘPNA  
W SKLEPACH MEDIA EXPERT**

 **XBOX ALL ACCESS**

Xbox Game Pass Ultimate: subskrypcja na 24 miesiące - katalog gier zmienia się w czasie. Warunki dotyczące produktu dostępne na stronie [xbox.com/pl-pl/legal/fgw/allaccess/terms](https://xbox.com/pl-pl/legal/fgw/allaccess/terms).  
^ Zakup Xbox All Access jest możliwy pod warunkiem zawieszenia przez jedną z banków współpracujących z Media Expert - kredytu ratami z RRSO 0% i okresem obowiązywania wynoszącym 24 miesiące. Decyzja o przyznaniu kredytu podejmowana jest niezależnie przez bank. Więcej szczegółów dotyczących u sprzedawcy.

 Microsoft

# PISZ, NIEWOLNIKU SŁOWA

**P**o cichu celebруем siedemdziesiąty numer Pixela, a jednocześnie odnotowujemy czterdziestolecie powstania nowoczesnej prasy dedykowanej grom wideo.

Piszę „nowoczesnej”, ponieważ rubryka Arcade Alley istniała już w latach siedemdziesiątych, ale to jednak była tylko jedna kolumna i dokończenie tekstu na innej. Dopiero pod koniec 1981 roku zaczął się ukazywać Computer Gaming World, szybko wyrastający na centralny organ branży pada i joysticka. Udało mi się niedawno pozyskać oryginalną wizytówkę jego założyciela Russella Sipe'a, która przypominała mi o czasach hegemonii słowa pisanego. Ale nie były to dni chwały samych dziennikarzy...

Jasne, Scorpia (wywiad w Pixelu #62) czy Johnny Wilson stali się kuzynkami słuchanymi przez tysiące czytelników, ale nigdy nie przełożyło się to na ich rozwój zawodowy w dziedzinie, jaką się zajmowali. Dzisiaj Scorpia popadła w kompletne zapomnienie i zdaje się, że ma problemy finansowe, Russell częściej spogląda w gwiazdy niż w monitor, a Johnny przeniósł się z Kalifornii do Chicago i pracuje na lokalnym koledżu, a najbardziej zafascynowany jest archeologią. Ludzie tworzący najważniejszą tubę dedykowaną grom nigdy nie mieli lekkich warunków pracy ani nie rzucano im róż pod nogi. Wnioskuje to pośrednio z lektury pierwszych numerów CGW.

Magazyn nie miał dostępu do sztabu redaktorów piszących o grach, bo ich najzwyczajniej w świecie jeszcze wówczas nie było na rynku. Musiał więc zamieścić ogłoszenie zachęcające potencjalnych autorów,

**P.**

żeby ślali recenzje i artykuły do ich siedziby w kalifornijskim Anaheim, w tym samym mieście, gdzie znajduje się Disneyland. Najmocniej poszukiwano kogoś grającego na TRS-80, ale największą ciekawostką jest podany na dole cennik. Otóż magazyn zamierzał płacić autorom 2 centy za jeden wyraz. Przeliczyłem sobie właśnie – wypełniająca całą kolumnę recenzja, bez żadnych zdjęć, to około sześćset słów - czyli za tekst autor otrzymywał 12 dolarów. W tym samym numerze znajduje się informacja o grze RobotWar napisanej dla Muse Software przez legendarnego Silasa Warnera, twórcę Castle Wolfenstein, której podana na końcu cena 39,95 dolarów dosłownie zrywa skarpetki. Wynika z tego, że biedny autor musiał machnąć trzy recenzje i dołożyć do tego pieniądze, które miał na obiad, żeby móc nabyć grę, w której po ekranie poruszały się trzy kwadraciki. Nie zapominajmy, że RobotWar był dostępny wyłącznie na komputer Apple II, kosztujący w tamtym czasie około 1200 dolarów. Tak, trzeba było napisać dodatkowych sto recenzji, żeby móc sobie kupić komputer boskiego Steve'a Jobsa. Jeśli do tego dodać, że na zamieszczonej w numerze liście przebojów numer jeden okupował Gorgon od firmy Sirius, czyli klon Defendera, to w tym momencie należy gadkę o starych dobrych czasach wyrzucić do kosza. Te kilka faktów przemawia do świadomości i unaocznia, jak dzięki warunki panowały czterdzieści lat temu i jak mało ceniona była dziennikarska praca u zarania komputerowych dziejów.

Jakkolwiek byśmy narzekali na współczesne Waterloo dziennikarstwa, na te szmatławe informacje zaczynające się od nagłówka „Znamy godzinę meczu Igi Świątek”, a po pięciu akapitach pustostowia kończące się zdaniem „Godzina meczu na razie jest nieznana, zostanie wyznaczona jutro” albo bzdety w stylu „Twitter rozgrzany do czerwoności, Kardashianki przerwały milczenie”, to jednak po namyśle mogę powiedzieć, że jest lepiej. Tak, dla dziennikarzy jest lepiej, bo nie mówię o zalanych informacyjnym szlamem młodych ludziach, nieumiejących się przed nim obronić. My, dziennikarze, za nasze wypłaty możemy kupić znacznie więcej gier niż dawniej, co więcej, da się tak zautomatyzować działanie, że niemal wszyscy wykonują ją tylko jako dodatek do swojego podstawowego zajęcia, a większa swoboda oznacza bardziej klarowny umysł i naturalny zapał do pisania. Tematy staramy się tak ustalać, żeby autorzy pisali o tym, co ich napędza i ekscytuje, a nie o tym, co trzeba odhaczyć według rozdzielnika. Uświadamiam też sobie, że ponieważ pracujemy na okrągło przez cały miesiąc, w prograbach naszej redakcji nieznane jest pojęcie crunchu.

Piszący w Pixelu są w dobrej formie i w takim pozytywnym nastroju spotkamy się 1 lipca w numerze wakacyjnym. ■



MICZ

Y I < J L T U R A

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

**PATRONITE.PL/PIXEL**

Michał Boruta  
Marcin Bors  
Tomasz Domagała  
Tomasz Wiśniewski  
Grzegorz Koniec  
Krooger  
Andrzej Rajfura  
Mariusz Snowacki  
Tomasz Jagiełło  
Jakub Duda  
Marcin Skierski  
Bartosz Korczyński  
Rafał Mazurek  
Jacek Wolnicki  
Jakub Wójcik  
Daniel Bieńkowski  
Marcin Labenski  
Tomasz Mazur  
Jakub Smołka  
Łukasz Maśko  
Marcin Pa  
Krystian Limiera  
Oskar W.  
Przemysław Zdrojewski  
Patrik Matuszewski  
Michał Turowicz

Marcin Frystacki  
Bogusław Szawara  
Miroslaw Pleśniak  
Adam Oksiuta  
Xenor  
Geekweb  
Dariusz ZX Freeq  
Maciej Paliborek  
Michał Bodek  
Piotr Kopniak  
Mi So  
Maciej Dubiel  
Dawid Kucharski  
Paweł Jermolonek  
Piotr Lewandowski  
Koyomi Blog  
Izabela Durma  
Szymon Jakubiak  
Witold Szczerba  
Jakub Konewka  
Wiktor Jurdeczka  
Paweł Marucha  
Marcin Spławski  
widi999  
Piotr Sikorski  
Maciej Segiet

Tomasz Zyrek  
Arkadiusz Neubauer  
Marcin Lewicki  
Piotr Michniewski  
Przemysław Michalak  
Robert Czato  
Konrad Rawiński  
Marcin Raubo  
Łukasz Gratkowski  
Marek Pańczyk  
Kamil Kłosek (Deveel)  
Błażej Bacia  
Ma BI  
Wojciech Jakóbczyk  
Grzegorz Stanek  
Łukasz Czernal  
Rafał Szychowski  
Luken RetroFan  
Paweł Lampe  
Tomasz Machnik  
Krzysztof Orzedowski  
Bartek Czartoryski  
Przemysław Endzel  
Tomasz Mularczyk  
Łuk Bec  
Piotr Kopec

Mateusz Kreft  
Jarosław Wójtowicz  
Piotr Rybałtowski  
Rozpad Eternitu  
Michał Karkuciński  
Patrik Chwiałkowski  
Dominik Witczak  
Daniel Skalski  
Michał Pisarewicz  
Iwona Karmowska  
Tomasz Kuc  
Bartłomiej Feruś  
Michał Mirecki  
Mateusz Czerwiński  
Mike M  
Maciek Pigoń  
Mateusz Grabski  
Michał Dziwniel  
Ewa Maria Szczepanowska  
Pjotsze  
Mantis Kozłowski  
Grzegorz Surma  
Kamil Pietrzyk  
Piotr Wdowka  
Pagan Baby  
Radek Sobiecki



Michał Nowakowski  
Tomasz „Ciacho”  
Cezar Pokorski  
Rafał Pieczynia  
Paweł Ludew  
Don  
Michał Kołodziejski  
Wojciech Żółkiewicz  
Michał Klimek  
Aleksy Uchański  
Daniel Kołakowski  
Michał Miler  
Michał Szczęsny  
Jacek Grobelny  
Rafał Razmus  
Maciej Szewczyk  
Maciek Łangowski  
s3quel  
Jarosław Rybacki  
Dariusz Bieniek  
Tom Zet  
Paweł Sobotka  
Szymon Górąj  
Radosław Kołodziej  
Marcin Wichrowski  
Karol Wawryszuk

Igor Orwat  
Marek Ołdak  
Piotr Nowosielski  
Łukasz Markiewicz  
Tomasz Merda  
Szymon Mencwal  
Marcin Nowak (marcowy)  
Karolina Cz.  
Grzegorz Kaluzny  
Rafał Dziegielewski  
Yu Andriichuk  
Sławomir Essmalinowy  
Krz Grz  
Radosław Nałęcz  
Paweł Syczewski  
Konrad Kruczkowski  
Artur Isbaner  
Marcin Winiarczyk  
Rafał Michno  
Maciej Czop  
Łukasz Woliński  
Krzysiek Augustyn  
Sebastian Duchnicki  
Paweł Pawlak  
Mariusz Reyman  
Jan Prociak

askonecz  
R. Syre  
Michał Renau  
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  
Bartosz Lisek  
Marta Hetman  
Sebastian Andrzejczak  
Krzysztof Zalewski  
Pożar  
Marcin Sączawa  
Michał Marcysiak  
Marcin Stępnicki  
Ewa Łapińska

Grzegorz Zajączkowski  
Marcin Sztanderski  
Tomasz Motyka  
Zbigniew Wojtynek  
Michał Dybiec  
TraP\_zyx  
Piotr Nazaruk  
kryształ  
Piotr Pawłowski  
Artur Więckowski  
Tomasz Dybizbański  
Marcin Dowejko  
Wojciech Kompała  
Michał Staroszczyk  
Adam Klimaszewski  
Szymon Bryła  
Piotr Gaszewski  
Arkadiusz Bis  
Patrik Molski  
Michał Śledziński

*Dziękujemy!*



**PIXEL**  
KULTURALNA SPRAWA

**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**

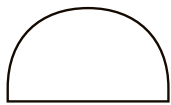
Idea Ahead  
AL. KEN 36A lok. 93A  
02-797 Warszawa (PL)  
+48 (22) 855 10 35  
idea-ahead.com

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

Stale poszerzamy naszą ofertę w kramiku na Allegro. Zerknijcie w wolnej chwili: [allegro.pl/uzytkownik/IdeaAhead](http://allegro.pl/uzytkownik/IdeaAhead)

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

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



8-22

**LOADING**

- 8. Autofire • 12. Indykarium
- 16. Vive VR Corner • 18. RetroExpress
- 20. Pixel Kids

23-44

**PLAY THE GAME**

- 24. Resident Evil Village • 26. Biomutant • 28. HROT
- 30. Realpolitiks II • 32. Total War: Rome Remastered
- 33. Cosmic Top Secret • 34. Papetura
- 35. Shin Megami Tensei III Nocturne HD Remaster
- 36. Elite Dangerous: Odyssey • 38. Mass Effect Edycja Legendarna • 40. Famicom Detective Club
- 42. 112 Operator • 43. Frozenheim • 44. Tasomachi: Behind the Twilight

45-68

**HALL OF FAME**

- 46. Najlepsza Gra na Świecie: Silent Hill 2
- 54. Clive Barker's Undying
- 62. Laserowe sny – wzlot i upadek przemysłu gier na laserdyskach

69-94

**SECRET LEVEL**

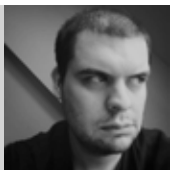
- 70. Internet i prasa drukowana
- 74. Uniwersum DC Comics
- 82. Big Box: Puszka Pandory
- 84. Kosmiczne buciory • 86. Sidequest
- 94. Felieton Śledzia

95-122

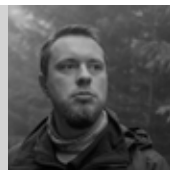
**CREDITS**

- 96. Amigowa firma ART4
- 103. Felieton Łukasza Orbitowskiego
- 104. Mercenary • 111. Felieton Gawrona
- 112. 21 klatek: Eye of the Beholder 2
- 118. Felieton Alexa • 120. Felieton Borka
- 122. The Amazing American Circus

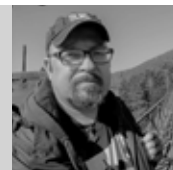
**MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI**



**ANDRZEJ BAZYL CZUK**



**MARCIN M. DREWS**



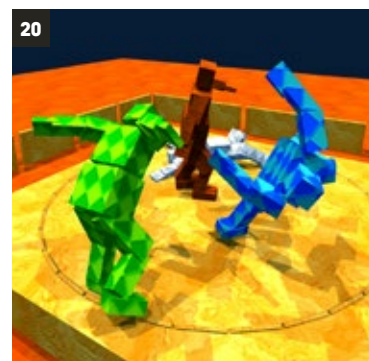
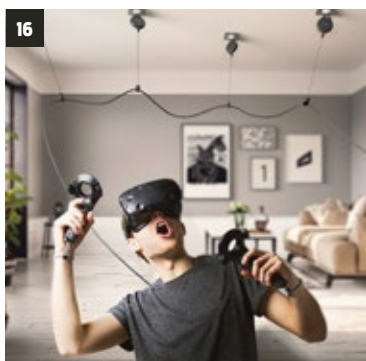
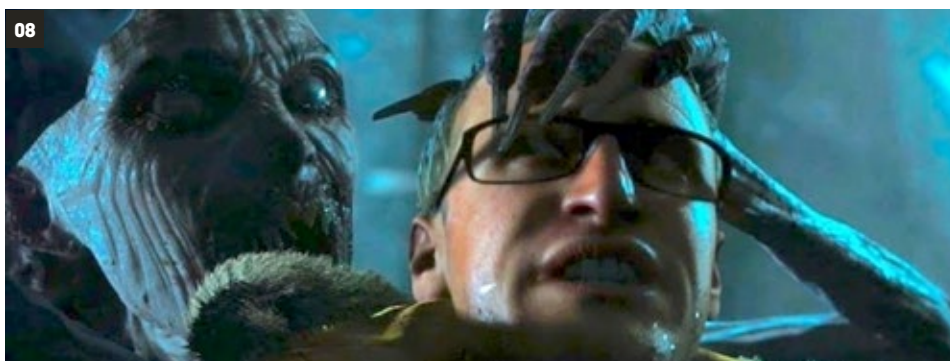
Może jestem staroświecki, ale pamiętam czasy, kiedy zdania „kij służy do sprawdzenia, czy Obrzydliwy Golas jeszcze żyje” nie spotykało się w opisach oficjalnych zestawów Lego. To efekt polityki „Adults Welcome” i wprowadzenia do sprzedaży makiety z serialu „Przyjaciele”.

Siadając do autobiografii Adriana Smitha, myślałem, że opowieści wędkarskie będą się w niej przeplatać z muzycznymi. Okazało się, że niby tak jest, ale na każde zdanie o Iron Maiden przypadają trzy rozdziały o psstrągach. Moja wiedza o spławikach staje się niepokojąco obszerna.

W dobie, gdy świat krzyczy, że Marvel to nie kino, ten disneyowski brand naprawdę potrafi oczarować produkcjami na małym ekranie. Wcześniej „Legion”, a teraz „WandaVision” udowadniają, że mistrzowską wręcz formę można połączyć ze zgrabną treścią. I to działa!

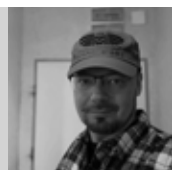
# LOADING

**JEŚLI MASZ GOGLE POWIĄZANE KABELEM Z KOMPUTEREM, TO PRĘDZEJ CZY PÓŹNIEJ ZACZNIESZ SIĘ O NIEGO POTYKAĆ. ZARZUCASZ KABEŁ ZA PLECY NA POCZĄTKU ROZGRYWKI...**



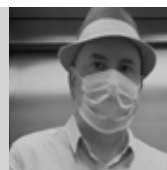
**BARTEK CZARTORYSKI**

Gdy to czytałem, jestem już po drugim strzale szczepionki, ułożyło mi i pewnie optymistycznie kupiłem już bilet na jakiś koncert. Nie spodziewałem się, że tak zateęsknię za ludźmi. Donoszę ze smutkiem, że internet jednak nie zastąpi nam życia.



**PAWEŁ GAWLIKOWSKI**

Drugi sezon doskonałej antologii „Miłość, śmierć i roboty” jest może trochę pozbawiony pazura pierwszej serii, jednak takie perelki jak „Olbrzym, który utonął” czy „Regulator” rekompensują to z nawiązką. Krwi i brutalności jakby trochę mniej, za to więcej głębszych przemyśleń. W przyszłym roku część trzecia.



**PIOTR MAŃKOWSKI**

Wchłonąłem odnotowane w Sidegucie „Historie prawdopodobne”. Gaiman jak to Gaiman, generalnie mi nie leży, ale nowelka o człowieku goniącym za marzeniem w postaci modelki z Penthouse’a to jedna z najbardziej wdzierających się w serce opowieści obrazkowych, jakie widziałem... nie tylko ostatnio, ale w ogóle.



# THE DARK PICTURES: HOUSE OF ASHES

**WILL DOYLE, REŻYSER ANTOLOGII THE DARK PICTURES, ZAPREZENTOWAŁ JEJ NAJNOWSZĄ ODSŁONĘ – HOUSE OF ASHES.**

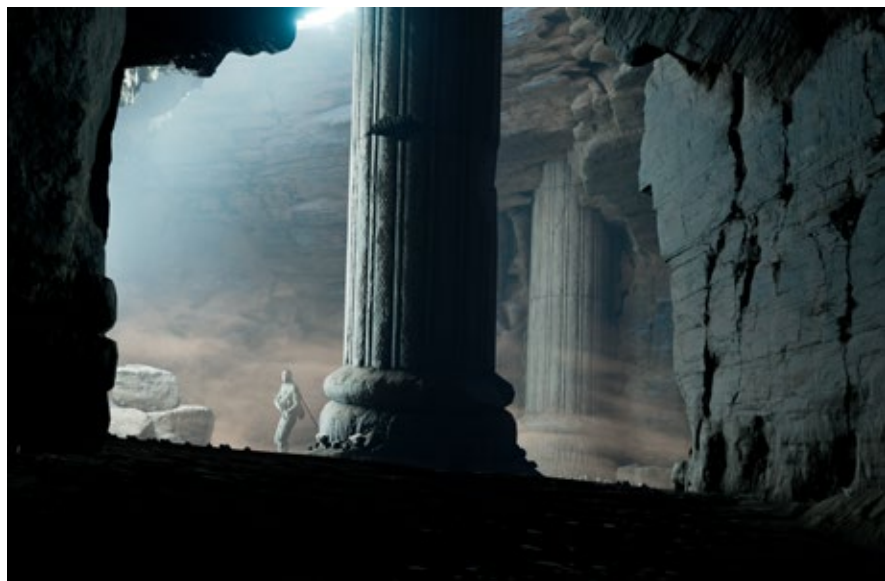
Kto grał w Man of Medan i Little Hope, poprzednie części cyklu, wie, czego się spodziewać. The Dark Pictures to seria horrorów, których ramy narracyjne buduje postać tajemniczego i charyzmatycznego Kuratora, na podobieństwo „Strefy Mroku”. Twórcy zresztą nie tylko nie odzęgają się od korzeni, ale nawet opowiadają o nich w filmie dokumentalnym dołączonym do pierwszego odcinka – na początku były książki (takie jak „Księga krwi” Clive’a Barkera), seriale i filmy, a teraz do tej tradycji dołączają gry komputerowe. The Dark Pictures kontynuuje

tradycje poprzednich gier Supermassive – Until Dawn i jego prequelu, Inpatient VR – oto grupa ludzi znajduje się w sytuacji grozy, a celem gracza jest takie pokierowanie ich losami, by do końca przygody przeżyło ich jak najwięcej. Jeśli ktoś zginie, to akcja toczy się dalej bez niego. W każdej odsłonie The Dark Pictures odpowiadamy za życie pięciu osób. Zginąć było łatwo – czasem wystarczyła chwila nieuwagi podczas niespodziewanego QTE (nie tak bardzo niespodziewanego, jeśli grało się uważnie i zwracało uwagę na poszlaki!), ale dużo zależało też od podejmowanych decyzji. To sprawia, że warto zagrać kilkukrotnie – za każdym razem możemy doświadczyć zupełnie innej historii.

Q T E



Man of Medan opowiadał o okrucieństwie widmie, Little Hope zabrało nas do wymarłego miasteczka. House of Ashes znowu zupełnie zmienia dekorację. Oto rok 2003, wojna w Iraku – amerykańska armia poszukuje mitycznej „broni masowej zagłady”, której rzekome istnienie było pretekstem całej awantury. Bohaterami są grupa żołnierzy i agentka CIA Rachel King



**TAK JAK POPRZEDNIE CZĘŚCI HOUSE OF ASHES OFERUJE ROZGRYWKĘ DLA KILKU GRACZY W TRYBIE „WIECZÓR FILMOWY”, A TAKŻE NOWOŚĆ – WERSJĘ REŻYSERSKĄ, W KTÓREJ FABULĘ POZNAMY Z INNEJ PERSPEKTYWY.**



(„The Descent”), a także literaturę – „W górach szaleństwa” niejakiego Lovecrafta.

To pierwsza gra z serii, która wyjdzie również na konsole nowej generacji (i wykorzysta ich możliwości graficzne). Pewne zmiany wprowadzono też w mechanice gry – chociaż wciąż występować będą znane z poprzednich odcinków QTE czy dialogi, w których trzeba szybko wybrać właściwą opcję (wpływającą na stosunki między postaciami, co może mieć poważne konsekwencje!), to uwolniona została kamera – zamiast statycznych ujęć kontrolę nad nią zyska gracz. Dzięki temu i rozświetlającej mrok latarnce w House of Ashes większą rolę będzie odgrywała eksploracja. Inną nowinką jest wprowadzenie poziomów trudności – w odpowiedzi na głosy graczy, dla których poprzednie odsłony (zwłaszcza sceny QTE) były zbyt trudne lub zbyt łatwe.

Tematem gry będą zaufanie i współpraca. Bohaterami poprzednich części byli zwykli ludzie – w Man of Medan wymarły statek przemierzała grupa poszukiwaczy skarbów, którzy oprócz zagadek przeszłości musieli zmierzyć się ze współczesnymi piratami. W Little Hope odpowiadaliśmy za życie członków studenckiej wycieczki, których losy w przedziwny sposób powiązane były z procesami czarownic w tytułowym miasteczku. Czy przeszkoleni wojskowi poradzą sobie lepiej? Nic na to nie wskazuje – groza w House of Ashes już od pierwszych scen robi wrażenie dosadnością i ukazaniem kruchości ludzkiego życia. (MRW) ■■■■

– w tej roli znana z kultowej Sharpay z „High School Musical” czy „Scary Movie 5” Ashley Tisdale – którzy przypadkiem trafiają do podziemnej świątyni. Historyczna Mezopotamia, sumeryjscy bogowie... W mrokach pod piaskami czai się prawdziwe niebezpieczeństwo. Jakże? Potworne. Will Doyle jako inspirację dla gry podał filmy takie jak „Aliens”, „Predator” czy horror „Zejście”

**ANTOLOGIA THE DARK PICTURES DAŁA SIĘ POZNAĆ JAKO SERIA GIER W CIEKAWY SPOSÓB PRZEPACOWUJĄCA ZNAJNE HORROROWE MOTYWY. TYM RAZEM BĘDZIE TO „GRUPA WOJSKOWYCH SPOTYKA NIEWIDZIALNEGO WROGA”.**



## Diablo Immortal

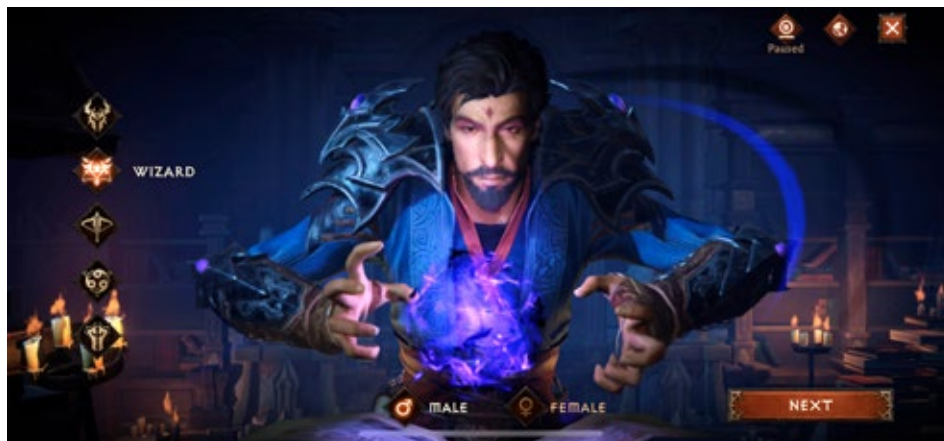
**WKRÓTCE SIĘ TO ZMIENI, PONIEWAŻ NA SCENĘ WKROCZY ORYGINAŁ. JAK WYGLĄDAĆ BĘDZIE NOWA GRA STUDIA BLIZZARD, MIELIŚMY OKAZJĘ SPRAWDZIĆ Z PIERWSZEJ RĘKI NA ZAMKNIĘTYCH TESTACH WERSJI ALFA.**

Projekt Diablo na komórki został ogłoszony na BlizzConie w 2018 roku, gdzie został niemal wygwizdany. Wśród fanów, głodnych kolejnej wersji pecetowej, były obawy, czy wersja mobilna zdoła oddać klimat serii, czy będzie to piąta woda po kielichu. Niepotrzebnie, Diablo Immortal nie jest szybkim portem wsześniejszej wersji, jest to zupełnie nowa gra, zaprojektowana od podstaw zgodnie ze specyfiką platform mobilnych, z własną fabułą, świetną grafiką i obszerną ścieżką głosową. Rzecz rozgrywa się po wydarzeniach z dodatku Lord of Destruction do Diablo II. Naszym głównym

zadaniem jest zebranie wszystkich odłamków zniszczonego Kamienia Świata. Musimy w tym ubiec demona Skarna, zwanego też Heroldem Grozy, który za jego pomocą chce wskrzesić Diablo. Oczywiście po drodze zaliczymy mnóstwo zadań pobocznych, wykonywanych solo, w komitywie z NPC lub w drużynie do czterech graczy. Jeśli chodzi o sterowanie, twórcy nie wyważają otwartych drzwi. Wirtualny joystick pod lewym kciukiem, wszystkie rodzaje ataków pod prawym



kciukiem. Interfejs dotykowy jest wygodny i przeważnie się sprawdza, ale w ferworze walki z chmurą przeciwników niechcący zdarza się odpalić atak gdzieś bokiem. W wersji mobilnej umiejętności odnawiają się same po upływie określonego czasu. Nowością jest atak ultimate, który pojawia się po dłuższym wykorzystaniu w walce umiejętności podstawowej. Możliwe są też kombinacje ataków w obrębie własnych umiejętności, a także umiejętności różnych klas postaci, których jest sześć, wszystkie znane z Diablo. Poziomy w Diablo Immortal wydadzą się mniejsze, jeśli porównamy je do wersji pecetowej, natomiast wyglądają obszernie na tle gier mobilnych. Tempo rozgrywki jest szalone, umarłaki zdają się wypelzać spod każdego kamienia, bossowie czają się za każdym rogajem. Walczymy, żeby zebrać lepszą broń i uzbrojenie, które pozwoli nam dalej walczyć z mocniejszymi przeciwnikami, niczym w uzależniającym perpetuum mobile, zupełnie jak w pecetowym Diablo. Planowo gra ma zostać ukończona w tym roku, a z uwagi na nadspodziewane zaawansowanie wersji alfa jest to realny termin. Ponadto, co powinno się spodobać każdemu właścicielowi urządzenia z systemem Android lub iOS, będzie darmowa. Opcja zakupów w aplikacji ma dotyczyć wyłącznie rzeczy opcjonalnych i nie blokować postępów w rozgrywce. (JM)





**DRON**  
DISTANCE

**SERIAL**  
**CLEANERS**

5POINTZ, ZNANE RÓWNIEŻ JAKO FUN FACTORY, BYŁO MEKKĄ STREET ARTU ZNAJDUJĄCĄ SIĘ W QUEENS W NOWYM JORKU. W LATACH 90. XX WIEKU TEN BUDYNEK CAŁKOWICIE POKRYŁY MURALE I GRAFFITI STWORZONE PRZEZ DZIAŁAJĄCYCH W NIM ARTYSTÓW. TO NIEGDYŚ SŁYNNY NA CAŁY ŚWIAT MIEJSCE DZIŚ JUŻ NIESTETY NIE ISTNIEJE. NA ZLECENIE WŁAŚCICIELA MURALE ZOSTAŁY ZAMALOWANE W 2013 ROKU POD OSŁONĄ NOCY, A ROK PÓŹNIEJ BUDYNEK ZOSTAŁ WYBURZONY. TE DZIAŁANIA DOPROWADZIŁY DO PROCESU, WYGRANEGO PRZEZ ARTYSTÓW, KTÓRYM PRZYZNANO SUMĘ 6,7 MILIONA DOLARÓW.

TAK WAŻNE MIEJSCE DLA NOWEGO JORKU, STREET ARTU I LAT 90. NIE MOGŁO NIE ZNALEŹĆ SIĘ W SERIAL CLEANERS – TE TRZY ELEMENTY STANOWIĄ FUNDAMENT GRY. NASZĄ INTERPRETACJĘ I JEDNOCZEŚNIE HOŁD DLA 5POINTZ SPRAWDZICIE W AKCJI W DRUGIEJ POŁOWIE TEGO ROKU, A MAŁY SNEAK PEAK MOŻECIE ZOBACZYĆ PONIŻEJ I NA NIEDAWNO OPUBLIKOWANYM ZWIĄSTUNIE.

# INDYKARIUM

■ Borek

## INDYK W SKLEPIE



**W ramach rozwijania sklepu i budowania dobrych relacji z indykami Epic dołożył do swojej oferty aplikację itch.io – to jest oczywiście ta sama aplikacja, którą do tej pory można było za friko pobrać ze strony itch.io, więc niby nic nowego, ale kolejny zgrabny marketingowo ruch EGS.**

Skoro już zacząłem od sklepu – ostatnio sporo się dzieje wokół prowizji pobieranych przez platformy sprzedażowe. Miesiąc temu pisałem o obniżeniu stawek przez Apple'a i Google'a, teraz dołączył do nich Microsoft, zmniejszając do 12 procent prowizję w Microsoft Store. Może to nie jest najpopularniejsza platforma wśród indyków, ale ruch i tak godny odnotowania, zwłaszcza że w tym momencie Steam trzymający się twardo 30 procent zaczyna być wyjątkiem. I te 30 procent Steama zaczyna kłuć w oczy. Game Developers Conference właśnie opublikowało swój coroczny raport o stanie branży, jedno z pytań dotyczyło prowizji sklepów, jakie deweloperzy (bo pytani są nie tylko indycy) uważają za akceptowalne. Tylko 6 procent twórców uważa, że stawka 30 procent (lub więcej) jest usprawiedliwiona przez wartość i jakość świadczonych usług, większość uznaje ją za zawyżoną. 23 procent deweloperów uznaje za sensowne 10 procent prowizji, 20 procent jest gotowych zapłacić 15 procent, pi razy drzwi wyciągam z tego wniosek, że 40 procent byłoby zadowolonych z 12 procent, które w tej chwili pobierają EGS i Microsoft Store.



**Trudno się dziwić, że w takiej sytuacji pojawiają się śmiałowkowie gotowi wytoczyć Valve proces i udowodnić przed sądem, że te 30 procent to za dużo i że firma nadużywa swojej pozycji rynkowej (czytaj: ma monopol i nie waha się go użyć).** W styczniu kilku graczy złożyło w Hollywood pozew, oskarżając Valve o działania blokujące konkurencję i windujące ceny, ale cała historia nie wyglądała zbyt poważnie, amerykański system sądowiczy sprzyja pieniądzu i kabaretom. Pozew złożony przez Wolfire Games (indyk znany choćby z Overgrowth)

wygląda na przygotowany znacznie staranniej. Historia sugeruje, że możemy być świadkami wieletoletniej telenoweli sądowiczej z tempem i zwrotami akcji, jakich nie powstydziliby się brazylijscy scenarzyści – ale wynik akurat tych konkretnych procesów nie jest taki ważny, ważna jest presja, pod jaką zaczyna się znajdować Steam.

Inna sprawa, że z dokumentów upublicznych w związku z procesem Epic/Apple/Google wynika, że jak na razie EGS przynosi straty. Szacunki mówią, że miną jeszcze przynajmniej dwa lata, zanim zacznie wychodzić na swoje. Rozkręcanie interesu nigdy nie jest łatwe, Epic na pewno na razie łąduje duże pieniądze w promocję i kupowanie przychylności graczy (choćby płacąc miliony dolarów za comiesięczne gry za darmo), pytanie, czy te 12 procent kiedykolwiek wystarczy na utrzymanie takiego samego poziomu oferty.

## INDYK W SKLEPIE Z NARZĘDZIAMI

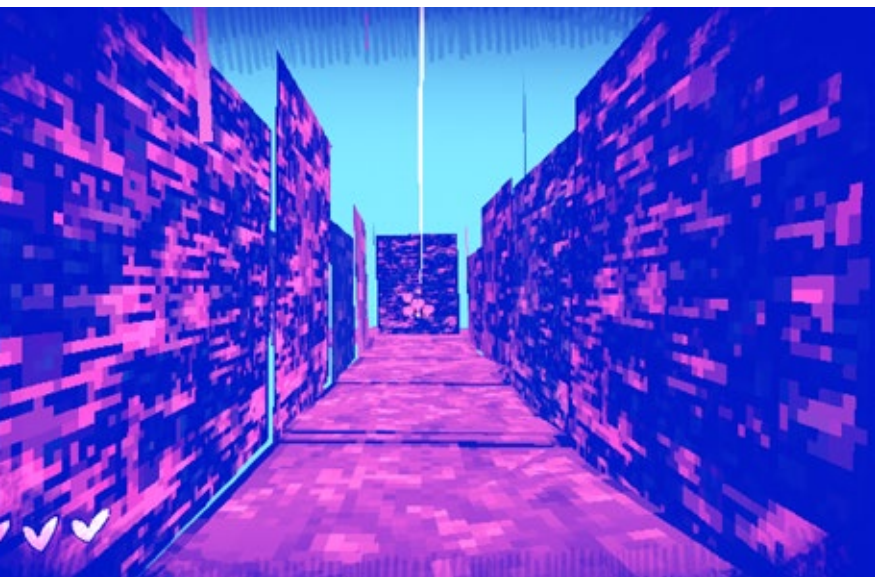


**Po tym przydługim wstępie ekonomiczno-prawniczym zajrzyjmy na półkę z narzędziami. A tam pojawił się nowy program do tworzenia postaci w grach – MetaHuman Creator – i zdobył szturm serca indyków.** To był blitzkrieg, przez kilka dni przykładów tego, co się komu udało zrobić, było na grupach indyckich tak dużo, że przynajmniej na jednej administratorzy zagrozili banami za kolejne wpisy. Na razie darmowy wczesny dostęp, na razie mowa wyłącznie o korzystaniu w Unreal Engine (i biorąc pod uwagę, że za projektem stoi Epic, raczej nie spodziewam się szybkiej zmiany tego stanu). To oczywiście nie tak, że podobnych programów nie było wcześniej, zresztą fachowiec to samo może zrobić, używając dowolnego softu do tworzenia i animowania obiektów 3D, ale jednak dobrze pomyślane i zaprojektowane, specjalizowane narzędzie zwykle jest w swoim zakresie znacznie lepsze od programów do wszystkiego.

**Moim zdaniem to nie jest coś, o czym warto by pisać ze względu na jakość, wspomnę tylko po to, żeby zasignalizować wartościowy kierunek.** W Unity Asset Store pojawił się plugin Disleectek, reklamowany jako „przez dyslektyków dla dyslektyków”. Z opisu wynika, że to prosty moduł czytający, ułatwiający korzystanie z wbudowanych w Windowsy i MacOS syntezatorów mowy do czytania pojawiających się w grze napisów. Jakość dźwięku nie powala, o realizacji technicznej nic nie wiem, mając jako takie pojęcie o programowaniu pod Windows, przypuszczam, że sprawny programista ogarnie API i napisze podobne narzędzie samemu w ciągu kilku–kilkunastu godzin. Więc to nawet nie tak, że sugeruję korzystanie z akurat tego pluginu, ale zwracam waszą uwagę na sam pomysł. Miałem z dyslektykami trochę do czynienia i takie rozwiązania potrafią im bardzo pomagać, a jednak synteza mowy jest znacznie tańsza od wynajęcia studia i lektora.

## INDYK KONFERENCYJNO- -JAMOWY

Według stanu na dzisiaj jeszcze nie znam daty Pixel Heaven, ale Digital Dragons Conference już zapowiedziane na 7-8 września. Gdzieś między momentem, w którym ja to napiszę, a momentem, w którym wy przeczytacie, odbędzie się współorganizowane przez DD Indie Celebration. Jeśli sytuacja pozwoli, o wynikach więcej za miesiąc.



Game jamów w związku z pandemią trochę jakby mniej, element towarzyski jest niezwykle ważną zachętą do udziału, ale jednak się odbywają – choć głównie zdalnie. Do tej pory zwykle pisywałem o jamach ogólnorozwojowych, w których jedynym „ograniczeniem” był temat (nierazko traktowany tak kreatywnie, że mogłoby go w ogóle nie być), ale zdarzają się również jamy oparte na bardzo ścisłych wytycznych. Dungeon Crawler Jam to dobry przykład tego drugiego przypadku: koniecznie FPS, koniecznie chodzono po kwadratach, koniecznie kręcono o 90 stopni, koniecznie z eksploracją, koniecznie z postacią lub drużyną i tak dalej. Czas start, macie tydzień. A właściwie mieliście, bo jam się odbył na początku kwietnia, pełną listę gier i wyniki można obejrzeć na itch.io. Zgłoszono siedemdziesiąt siedem gier, oceniono osiemdziesiąt cztery, nie pytajcie, jakim cudem. Zwyciężył Hedgerow.

## INDYK NARRACYJNY

Pisząc w listopadzie ubiegłego roku o najczęściej stosowanych przez indyków silnikach, wspominałem między innymi o specjalizowanym Ren’py – narzędziu do tworzenia powieści wizualnych. To „Ren” w nazwie znalazło się w nazwie game jamu NaNoRenO (NaNo to z kolei odniesienie do National Novel, cała ta nazwa to bardzo barokowa konstrukcja). Jam poświęcony – a jakże – powieściom wizualnym (kolejny przykład jamu wyspecjalizowanego), organizowany od 2004 roku, trwający za każdym razem przez cały marzec. Miesiąc to dość czasu, żeby stworzyć bardzo solidną grę, zwłaszcza w tak dobrze zdefiniowanym i określonym gatunku (choć regulamin pozwala na dokładanie elementów rozgrywki wykraczających poza czytactwo i oglądarktvo). Zwycięzców nie ma, liczy się dowiezienie gry do końca. W tym roku zgłoszono osiemdziesiąt osiem tytułów, wszystkie są dostępne do obejrzenia na itch.io.

## LudoNarraCon

W kwietniu odbyła się trzecia edycja LudoNarraCon. Coś w rodzaju konferencji online hostowanej na Steamie, przeznaczonej dla gier opierających się na narracji. To nie jest zbyt precyzyjnie zasygnalizowana kategoria, bo łąpią się w niej tak różne gry jak Coffe Talk, Telling Lies, Röki i Wide Ocean, Big Jacket (spośród tych, o których wspominałem w Indykarium). Tegoroczne rozmowy i panele można obejrzeć na steamowej stronie imprezy i na YouTube (naszych też tam zaproszono). Może w przyszłym roku spróbuję z Pendrive'em znalezionym w trawie, to w końcu też jakaś forma opowiedzenia historii. Za konferencją stoi Fellow Traveller, nie mam większych wątpliwości, że wydawca wyrabia sobie w ten sposób markę – ale to jest ten sposób wyrabiania marki, który warto popierać.

Jeśli ktoś myśli, że NaNoRenO i LudoNarraCon wyczerpują listę wąsko sprofilowanych pod narratorów imprez, jest w błędzie – w kwietniu odbył się jeszcze (już drugi) festiwal Creating narrative in procedural worlds zorganizowany przez Writers’ Guild of Great Britain (zabrakło kreatywnego akronimu, więc podaję pełne nazwy). Tu też gdzieś w tle jest marketing, sponsorem festiwalu jest arty:craft 3, program wspomagający opracowywanie historii i przedstawianie jej możliwych wariantów w postaci schematu blokowego. To niejedyny narzędnik tego typu, może kiedyś zrobię miniprzegląd.

## INDYK NAGRADZANY

To się zaczyna robić nudne, bardzo chętnie piszę o dobrych grach zdobywających zasłużone wyróżnienia, ale żeby co miesiąc były ciągle te same tytuły? Na 24th Annual D.I.C.E. Awards Hades zdobył tytuł gry roku, a Phobia Studio zostało nominowane w kategorii najlepszy debiut do GDC Awards.

# INDYKARTIUM



## THE RIFT

Gamejamy to okazja do szybkiego przetestowania jakiegoś pomysłu i sprawdzenia, czy da się z niego wycisnąć grę. Żeby daleko nie szukać, tak się zaczęła historia SUPERHOT. Podobnie było z The Rift – gra powstała w ramach dwutygodniowego jamu B&W, regulaminowo dopuszczającego tylko gry czarno-białe (z ewentualnymi odcieniami szarości, były dwie osobne kategorie). Wygrał kto inny (Jazz in Black and White, indyk: Jordan Ottesen, interesujący pomysł, który mnie jednak nie porwał), ale jeszcze zanim zostały ogłoszone wyniki, The Rift doczekało się wersji „komercyjnej”. Mimo że rzecz jest prościutka w pomyśle, zwykła platformówka 3D, w której sterujemy schodzącym w głąb jaskini pajakiem, tu skoczyć, tam nie spaść, korzystając z szarości (albo raczej: ciemności) i lekkiego pogłosu, udało się indykowi: Stefano Cagnanemu zbudować kapitalną atmosferę. Wersja, którą można kupić w tej chwili (dwa dolary, komercja pełną gębą) starcza na kwadrans, ale to jest dobre kilkanaście minut, z atmosferą, napięciem, kulminacją i zakończeniem. Pomysł ma fantastyczny potencjał, przy czym równocześnie wcale nie jestem przekonany, że warto go rozbudowywać: pewne rzeczy najlepiej zostawić właśnie tak – jako robiący wrażenie szkic. Wintel, itch.io.

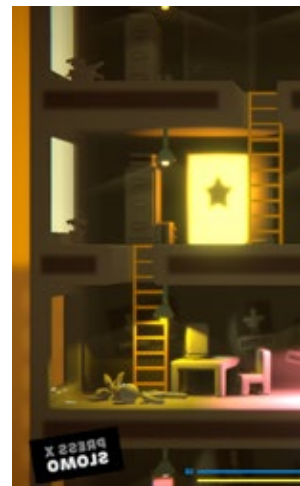
## SLAY THE DRAGON



Skoro już zacząłem pisać o darmowych grach: Slay the Dragon. Studencki projekt przygotowany w ramach The Animation Workshop w Danii. StG ma fajną grafikę, fajną ścieżkę dźwiękową, niezłe dopracowaną (ale nie idealną) rozgrywkę, z grubsza wszystko to, czego można wymagać od prostej zręcznościówki. I choć to „tylko” praca na zaliczenie trzeciego roku, wypadła dużo lepiej od wielu płatnych gier, które zdarza mi się oglądać w ramach obowiązków służbowych. Indyk: Slay the Dragon!-Team, Wintel.

## STICK IT TO THE STICK MAN

Kilkaście lat temu furorę w internecie zrobili filmiki z walczącym stick manem – stworzone z kilku kresek postacie toczyły pojedynki w stylu filmów o sztukach walki, z solidną ścieżką dźwiękową i absurdalnym humorem. Pomysł chwycił i na przestrzeni lat zaowocował kilkoma wykorzystującymi tę samą konwencję gami. Właśnie pojawiła się kolejna. Graficznie troszkę rozbudowana, bo pierwotne postacie 2D zostały przeniesione w 3D, ale rzut prostokątny, więc zachowana została prostota oryginału. Trzy klawisze, żeby sterować postacią, system upgrade'ów (ze względu na umieszczenie gry w biurze, w którym wspinamy się ku szczytowi, nazywanych „promocjami”), przeciwnicy z różnymi umiejętnościami specjalnymi, dodatkowe ciosy (przełączają się automatycznie, to nie jest poważna bijatyka dla miłośników gatunku), w sumie nic odkrywczego, ale zaskakująco przyjemne i starannie zrealizowane. Zwłaszcza biorąc pod uwagę, że za darmo. Indyk: Call Of The Void, Wintel, Mac. itch.io.



## TO HELL WITH IT

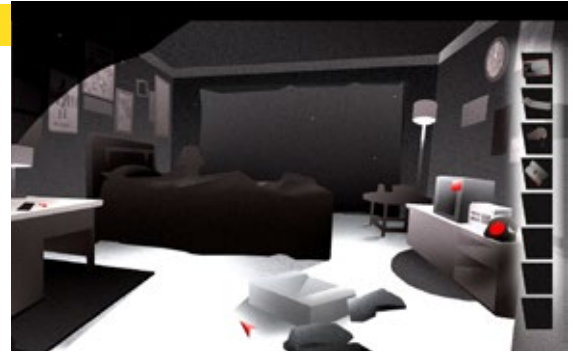


Czasem naprawdę trudno zrozumieć, dlaczego akurat ta gra jest za darmo, a za inne trzeba zapłacić. To Hell With It jest ligę wyżej niż Slay the Dragon, a mimo to kosztuje ciągle to samo zero. Hack and slash z – niestety nieco przegadaną – historią o szukaniu kota. W piekle. Piekło organizacyjnie wzorowanym na firmie, w której każdy wie, co powinni robić inni, a co nie należy do jego obowiązków. Zakupy, przedmioty, umiejętności, walki z bossami i ich pachofkami, te klimaty. Indyk: Wimpy Imp Games, Wintel.



## GET OUT!

**Pchełka, prosty escape room na kwadrans, kupić mnie oprawą (o cenie, bo to kolejny tytuł za darmo, nie wspominając).** Wprawdzie potem się okazało, że skończyłem przypadkiem, błędnie interpretując część wskazówek, ale to dla mnie też na plus – nie trawię gier, które oszukują i sztucznie blokują postęp. Gdyby próbować w tej konwencji zrobić dużą grę, prawdopodobnie szybko zrobiłaby się męcząco nudna i powtarzalna, a tak – starcza jej na dokładnie tyle, ile trzeba. Indyk: Milpitians, Wintel.



## JIVITAM

**Tu już wchodzimy w koszty, prawie dychę zapłaciłem. Lubię takie drobiazgi – prościutkie i urokliwe, bardziej etudy niż gry, ale mające własny interesujący anturaz i niosące jakieś (niekoniecznie wyrafinowane) przesłanie.** Szkoda, że zupełnie nie wiem, co znaczą nazwy części (ba, nie jestem nawet pewien, w jakim są języku, podejrzewam hindi). Może tracę z tego powodu jakieś znaczenia, może nie, tego, co jest, starczyło, żeby nie zostawić mnie obojętnym. Indyk: Suresh, Wintel.



## JETBOY



**W poprzednim numerze o dwóch tytułach napisałem w ramach prywaty, tym razem będzie o jednym.** Pierwsza gra na domowego ośmiobitowca, jaką w życiu zobaczyłem, to był JetPac na Spectrum. Jetboy zagrał mi na nostalgii – to właściwie klon JetPaca, mocno retro, słicznie nawiązujący do oryginału, ale ładnie go rozwijający, w kategoriach przełomu lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych coś jak solidny port na Amigę, a może nawet trochę lepiej. Sądząc po liczbie recenzji, to jedna z tych gier, które zginą gdzieś w tłumie, choć zasługują na więcej. Indyk: GameOverDog, Wintel.

## SUEZ CANAL SIMULATOR



**Tak dramatycznie stracona okazja, że postanowiłem o tej grze wspomnieć. Jak zobaczyłem w kwietniu tytuł, pomyślałem, że to prymitywny skok na kasę, wszak minęło zaledwie kilka tygodni od wejścia na mieliznę i zablokowania kanału przez Ever Given.** Ale nie, gra musiała powstawać od wielu lat, poświęconą jej domenę zarejestrowano w 2014 roku, a sądząc po numerze aplikacji na Steamie, jej wydanie zostało

zaplanowane ponad rok temu, co więcej, do kompletu stworzona została również symulacja Panama Canal. Najwyraźniej indyk: Jason Dial traktował całą sprawę serio i zablokowanie kanału spadło mu jak z nieba, dając +100 do marketingu. Tylko co z tego, jeśli gra (czykolwiek ten „symulator” naprawdę jest, bo nawet to nie jest jasne) była słabo pomyślana i niedotestowana, cena abstrakcyjna, a pierwsze reakcje twórcy na uzasadnioną krytykę fatalne, z banami i próbami straszenia procesem? Książkowy przykład, jak można zmarnować fenomenalną szansę od losu. Wintel.

## A LONG TIME

**Surrealistyczny dziwak – nie wiadomo, o co chodzi, człowiek idzie między tymi zegarami i drapie się w głowę.** Ale jest jakiś intrygujący nastrój, a i pobudza do refleksji, nawet jeśli trochę na siłę. Kolejny dowód na to, że gamejamy (Epic MegaJam 2020, A Long Time zdobyło Tiny Award) owocują interesującymi pomysłami. Indyk: Divivor, Wintel.

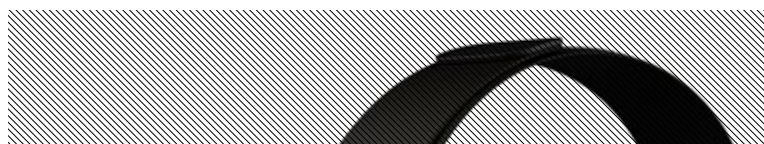


## GENESIS NOIR

**Stały problem z redagowaniem Indykarium – chętnie bym napisał o Genesis Noir, ale gra już była recenzowana w Play the Game.** Więc tylko wspominam, bo tytuł znaczny, nie będę zaskoczony, jeśli za kilka miesięcy pojawi się w zestawieniach nominatów najlepszych gier 2021 roku. Indyk: Feral Cat Den, Wintel, Mac.

Jak już nieraz wspominałem, o polskich grach staram się pisać wyłącznie zbiorczo, ale tym razem zrobię wyjątek: poszukajcie w numerze recenzji Papetury.

**SPRZĘT DO VR STAŁ SIĘ NA TYLE DOJRZAŁY, ŻE PODOBNIIE JAK KONSOLLE DO GIER ZACZYNA MIEĆ SWOJE GENERACJE TECHNOLOGICZNE. DOBRZE TO WRÓŻY, PONIEWAŻ NOWE MOŻLIWOŚCI GOGLI POWINNY BYĆ KATALIZATOREM DLA LEPSZYCH, BARDZIEJ ROZBUDOWANYCH I NOWATORSKICH TYTUŁÓW I APLIKACJI, CO Z KOLEI POWINNO NAPĘDZIĆ DALSZE ROZPOWSZECHNIANIE SIĘ TYCH URZĄDZEŃ. TEN TREND WIDĄĆ TEŻ PO ROSNĄCYM ZAINTERESOWANIU TEMATYKĄ VR FIRM TRZECICH, KTÓRE PRODUKUJĄ RÓŻNORAKIE AKCESORIA DO SPRZĘTU VIVE.**



## **VIVE PRO 2**

Hasło reklamowe nowego wydania gogli VR z wyższej półki dla graczy „Ostrość, precyzja, immersja” nawiązuje do mocno podpompowanych parametrów technicznych. Obraz ma teraz łączną rozdzielczość 5K (4896 x 2448), po połowie na każde oko. Pole widzenia zostało rozszerzone do 120 stopni. Częstotliwość wyświetlania została zagęszczona do 120 Hz. Przy tych wszystkich ulepszeniach gogle można wpiąć do tego samego komputera, którego używaliśmy do Vive Pro, ponieważ nie zmienił się sposób podłączenia – poprzez port USB 3.0 oraz DisplayPort 1.2. Aby przepchnąć znacząco większą ilość danych przez ten ostatni interfejs, gogle wspierają funkcję Display Stream Compression. Z Vive Pro 2 zadziałają też istniejące latarnie oraz kontrolery Vive, a także pozostałe akcesoria takie jak Vive Wireless Adapter (choć tylko w mniejszej rozdzielczości, jak Vive Pro), Vive Tracker czy Vive Facial Tracker. Jeśli ktoś korzystał z kontrolerów Valve Knuckles, to oczywiście również będą współpracowały z nowymi goglami. Dla obecnych użytkowników Vive Pro oferowane będą same gogle Vive Pro 2, ponieważ całą resztę sprzętu do uruchomienia VR już mają.





## BLOCZKI DO KABLA

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.



## VIVE FOCUS 3

Trzecie wydanie gogli VR przeznaczonych dla zastosowań biznesowych też ma rozdzielczość 5K oraz szersze soczewki, zapewniające pole widzenia 120 stopni. Tutaj częstotliwość odświeżania obrazu wynosi 90 Hz, ale jako że jest to ten sam wyświetlacz co w Vive Pro 2, to niewykluczone, że w przyszłości możliwe będzie podkręcenie tej wartości za pomocą aktualizacji oprogramowania. Focus 3, jak wcześniejsze wersje, funkcjonuje samodzielnie, bez potrzeby do wyposażonego komputera. Nie wymaga też latarni, ponieważ śledzenie jest realizowane za pomocą czterech wbudowanych kamer. Nowością są kontrolery, które wizualnie są smuklejszym wariantem tego, co znamy z Vive Cosmos. Podobnie jak w nim w pierścieniach znajdują się diody podczerwone, które są namierzane przez kamery w goglach. W przyszłości Focusa 3 będzie można również obsługiwać bez kontrolerów, jako że kamery mogą namierzać ruchy rąk użytkownika. Dużym usprawnieniem designu gogli jest też umieszczenie baterii z tyłu urządzenia. Z jednej strony zapewnia to równiejszy rozkład masy na głowie, dzięki czemu nie ma efektu ciężkiego „dzioba”. Z drugiej baterię można szybko wymienić na zapasową.

## PODSTAWKA DO GOGLI

Kiedy zdejmuję gogle po graniu i kładę je na biurku, to wyglądają jak żółw wywrócony do góry nogami. Tłumaczę sobie, że w ten sposób lepiej wietrzą się krew, pot i łzy wylane podczas rozgrywki, natomiast po prawdzie nie wygląda to zbyt elegancko. Sytuację może radykalnie poprawić podstawka zaprojektowana do naszych gogli, przykładowo dla Vive Pro oferuje je firma Govark. Jest to prosty mebelek bez żadnej elektroniki, ale utrzyma w ładzie gogle i kontrolery. Jeszcze lepszym pomysłem byłoby połączenie funkcji podstawki i stacji dokującej, żeby ładować kontrolery, kiedy akurat nie są używane. Można byłoby się też pokusić o funkcję automatycznej dezynfekcji, jeśli w domu z danych gogli korzysta kilka osób lub goście.



# RETRO EXPRESS

Jeśli pod nową grą na kultową konsolę Atari podpisani są David Crane [Pitfall!] i Garry Kitchen [Keystone Kapers], obok takiej produkcji nie przejdzie obojętnie żaden gracz urodzony w latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych. Ani redaktor Pixela.

Bartłomiej Kluska

## Circus Convoy

AUDACITY GAMES

ATARI VCS

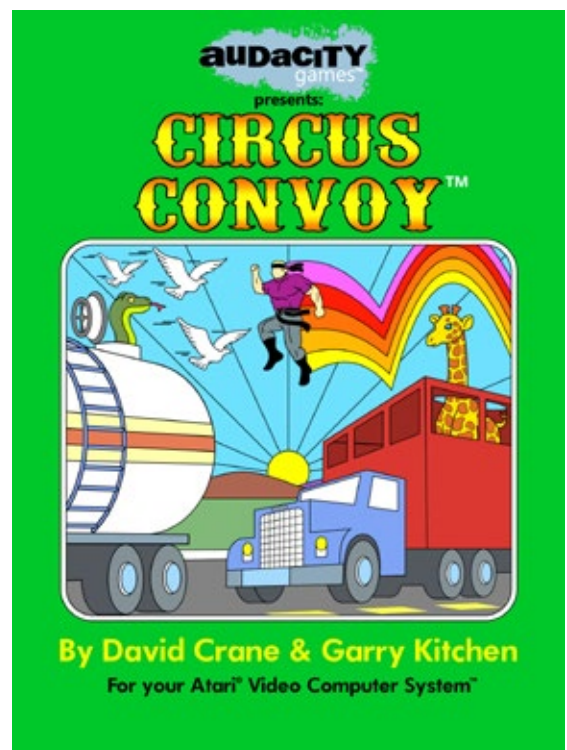
LEGENDY ACTIVISION POWRACAJĄ Z TYTUŁEM, W KTÓRYM WCIELAMY SIĘ W CYRKOWEGO SIŁACZA ANDRZEJA WSPANIAŁEGO. GDY NASZ BOHATER DOWIADUJE SIĘ, ŻE TAJEMNICZY SABOTAŻYSTA (PRAWDOPODOBNIENIE AGENT KONKURENCJI) PRÓBUJE USZKODZIĆ CZĘŚĆ ATRAKCJI I UDAREMNIĆ NADCHODZĄCE PRZEDSTAWIENIE, RUSZA DO AKCJI. NIESTETY KONWÓJ JEST JUŻ W DRODZE, WSZYSTKIE DZIAŁANIA TRZEBA WIĘC BĘDZIE PROWADZIĆ, SKACZĄC PO PLATFORMACH I POJAZDACH WIOZĄCYCH CYRKOWE WYPOSAŻENIE PO AUTOSTRADZIE!

Od razu napiszmy, że droga, elementy otoczenia, postaci, ciężarówki i przyczepy są narysowane oraz zainimowane z niespotykaną wcześniej na tym sprzęcie jakością. Sama gra wymaga natomiast nie tylko (nomen omen) cyrkowej zręczności, ale i główkowania. Autorzy obok mogących pozbawić Andrzeja życia przedmiotów, których trzeba używać we właściwych miejscach - bomby, klucze i przełącznik - otwierające dostęp do wcześniej zamkniętych miejsc, jak również spadochrony, dzięki którym bohater może przeskakiwać pomiędzy ciężarówkami. Na szczęście uważne planowanie dalszych kroków (by na przykład nie utknąć na ciężarówce po lekkomyślnym zużyciu wszystkich spadochronów) ułatwiają okulary pozwalające



podejrzeć dalsze platformy. Miłym akcentem są też minigierki nawiązujące do dawnych hitów z Atari VCS (jak Pitfall!). Podkreślmy jednak, że Circus Convoy nie musi odcinać kuponów od minionej sławy swoich twórców, bazując na nostalgii i sentymencie do lat młodości. To wysokiej klasy produkcja, w którą świetnie gra się również w 2021 roku.

Na osobny akapit zasługuje także sama założona przez weteranów z Activision firma Audacity Games. Panowie sprawnie poruszają się w cyfrowych czasach (gra generuje kody QR, które umożliwiają zapisywanie swoich osiągnięć w internetowej liście najlepszych wyników), lecz stawiają na fizyczne wydania. Dlatego właśnie Circus Convoy ukazał się na kartridżu w towarzystwie pięknie wykonanych dodatków (rzecz jasna jeszcze piękniejsze znalazły się w edycji kolekcjonerskiej). Audacity Games zapowiada już kolejne tytuły.



## Metamorphosis

L. VETTORI / K. VAN OSS

ZX SPECTRUM

POCZĄTEK GRY JEST NIEWESOLE. BOHATER ZACZYNA JAKO PAJĘCZAK PRZEMIERZAJĄCY PODZIEMNE KORYTARZE, POLUJĄCY NA ROBAKI I UNIKAJĄCY KONTAKTU ZE STWORZENIAMI, KTÓRE W ŁAŃCUCHU POKARMOWYM SĄ WYŻEJ OD NIEGO. STOPNIOWO JEDNAK JE, NABIERA SIĘ I SZCZEBEL PO SZCZEBLU WSPINA SIĘ PO EWOLUCYJNEJ DRABINIE. TYLKO OD GRACZA ZALEŻY, JAK WYSOKO ZAJDZIE.

Ta na pozór zwyczajna platformówka ukrywa znakomity pomysł: do skakania po planszach labiryntu, szukania przedmiotów, likwidacji przeszkadzajek strzałem lub skokiem na głowę i innych klasycznych zręcznościowych elementów autorzy dodali mechanizm ewolucji postaci. Nasz pajęczy bohater



❖ Mroczny klimat brutalnego podziemnego świata, w którym każdy chce zjeść każdego, podkreśla grafika. Świetnej animacji postaci tu niestety nie możemy pokazać.



konsumuje zatem robaki, walcząc o ten pożywny pokarm z innymi pajakami. Jeśli zje ich wystarczająco wiele, przybierze wyższą formę i sam będzie polował na pająki. Wcześniej jednak musi uważać na tych mieszkańców podziemi, którzy już teraz zjadają reprezentantów jego gatunku... Sytuacja jest dynamiczna: wszyscy tu walczą ze wszystkimi, każdy próbuje zjeść słabszych i nie stać się pokarmem silniejszych. Bardzo to brutalny świat, bardzo życiowa gra.

## Lawless Legends

THE 8 BIT BUNCH

APPLE II

AUTORZY PODAJĄ, ŻE NAD SWOIM MONUMENTALNYM RPG PRACOWALI PRZEZ DZIEWIĘĆ LAT, A EFEKT KOŃCOWY UJRZYMY JUŻ LATEMY NA RAZIE GRALIŚMY W WERSJĘ BETA I MOŻEMY POTWIERDZIĆ, ŻE WARTO BYŁO CZEKAĆ.

Od innych reprezentantów tego gatunku Lawless Legends odróżnia się już miejscem i czasem akcji. To nie wątkowane setki razy fantasy czy SF, lecz Dzikie Zachód w połowie XIX wieku, sam środek gorączki złota. Bohaterem przyjdzie zatem spotykać się i pojedynkować z rewolwerowcami spod ciemnej gwiazdy, trwonić czas i pieniądze w podejrzanych lokalach, w poszukiwaniu zarobku zwiedzać kolejne miasteczka, a także - z drżeniem serca



❖ Mniej czasem znaczy więcej. Minimalistyczna grafika i lakoniczne opisy wystarczają, by zbudować Dzikie Zachód, w którym przyjdzie żyć bohaterowi...



- zapuszczać się poza ich granice, gdzie mogą grasować nie tylko przestępcy i dzika zwierzyna, ale również (jak głoszą opowieści szczęśliwców, którzy przeżyli taką wycieczkę) rozmaite stwory nie z tego świata... Wszystkie te przygody wydarzą się w bardzo rozległym i urozmaiconym świecie, którego eksplorację umilają

szczegółowe opisy i klimatyczne ilustracje (w miastach pokazane z perspektywy oczu gracza). Satisfakcji dostarczą także elementy RPG: system rozwijania postaci i walki od razu nasuwa skojarzenia z hitami takimi jak Wasteland czy Bard's Tale. Autorzy zapowiadają również edycję gry dla maszyn spod znaku Commodore 64/128.

❖ ...cała akcja Lawless Legends i tak dzieje się w wyobraźni gracza. Pamiętajmy gry z lat osiemdziesiątych uznają to za najlepsze rozwiązanie.

# PIXEL KIDS

W POWIETRZU CZUJE SIĘ JUŻ POWIEW WAKACJI. CHOCIAŻ OBOWIĄZKI POD KONIEC SEMESTRU SIĘ MNOŻĄ, CZŁOWIEK PATRZY NA NIE JUŻ TROCHĘ Z DYSTANSU, Z PERSPEKTYWY TEGO WSZYSTKIEGO, CO SIĘ ZACZNIE POD KONIEC CZERWCA. MIŁO BYŁOBY SIĘ POLENIĆ. MIŁO BYŁOBY W COŚ POGRAĆ. TO TAKA CHWIŁA WAKACJI, ZANIM ZACZNĄ SIĘ WAKACJE WŁAŚCIWE.

■ Paweł Schreiber

## Dungeons and Dragons – Początek przygody

Hasbro Gaming 2020, wiek: 7+

„Dungeons and Dragons – Początek przygody” to gra planszowa, na której widok zapewne wielu rodzicom zaświeca oczka. To proste wprowadzenie do świata D&D dla dzieciaków, które nie mają jeszcze na tyle cierpliwości, żeby zająć się „dorosłymi” produktami D&D. Generowanie postaci sprowadza się do kilku decyzji – wyboru jednej z czterech figurek (w pakiecie rasa i profesja) oraz dwóch kart z uzbrojeniem i zdolnościami specjalnymi dołączonych do figurki. Świetnym pomysłem jest dodatkowy wybór karty plecaka z wyposażeniem. Pokonując przeciwności, gracze będą musieli wymyślać twórcze zastosowania dla przedmiotów, które wybrali na początku, zastanawiając się na przykład, czy królową jaszczurów lepiej powstrzymać kłębkiem włóczki, piłą do kości czy kostką mydła. Przygoda polega na przejściu przez cztery lokacje (miasto Neverwinter i okolice) i pokonaniu jednego z czterech końcowych bossów (między innymi obserwatora, który załagł się w krasnoludzkiej kopalni, albo krakena, którego czci gromadka szalonych mieszkańców Neverwinter). Każdy ruch figurki oznacza wyciągnięcie kolejnej karty ze sporego zestawu (innego dla każdej z lokacji). Możemy wtedy trafić na przeciwnika do pokonania, niebezpieczeństwo wymagające rzutu kostką albo zadanie do wykonania (jak odtańczenie przed magicznym kamieniem tańca swojego ludu). Ton całej gry jest niezbyt poważny – poza typowymi dla D&D przygodami można tu spotkać jednorożca, który wygląda, jakby właśnie wyszedł z wizyty u kucyków z Equestrii, kilka aluzji do „Monty Pythona i Świętego



Graala” oraz drzewo nagradzające gracza, który najlepiej wypierdzi ładną melodyjkę (tu polskich tłumaczy nieco poniosło, bo względnie niewinne angielskie „Fartotune” zmienili na „Do d... z taką muzyką”). Za pieniądze zdobyte w trakcie przygód można rozwinąć postać (tylko raz, zyskując silniejsze bronie), żeby przygotować się do ostatecznej konfrontacji z bossem, który bez takiego awansu – i dodatkowego wyposażenia – szybko zmiotłby naszych śmiałków z powierzchni ziemi.

Na pierwszy rzut oka wszystko działa tu świetnie. W trakcie gry okazuje się jednak, że ta uproszczona przygoda D&D nie zawsze staje na wysokości zadania. Po pierwsze – różnice między klasami postaci bywają kosmetyczne, na przykład ich ataki często różnią się głównie nazwami. To stanowczo zmarnowana okazja. Świetny pomysł na twórcze wykorzystanie przedmiotów z plecaka sprawdza się przy wykonywaniu zadań, ale gorzej działa w czasie walki, bo kiedy znowu wybieramy atak kreatywny zamiast zwykłego, to kusi, żeby jednak nie wymyślać czwartego z kolei zastosowania kostiumu błazna, tylko powtórzyć to, co się powiedziało w poprzedniej turze. Nic nie zależy

od tego, na jaki ciekawy pomysł wpadniemy, bo wynik działania i tak weryfikujemy rzutem kostką (warto dodać regułę, zgodnie z którą za świetny pomysł jest premia, na przykład +1, do rzutu – tak żeby gracze nie czuli, że ich wysiłek poszedł na marne). Karty przygód nie budują konsekwentnie atmosfery przygody – zadanie połączenia ich w jakąś opowieść spoczywa przede wszystkim na mistrzu gry. Jeśli to się nie uda, kolejne zadania będą trochę powtarzalne, a młodzi gracze zapamiętają głównie ciągle rzuty kostką. Nie ma tu zbyt wielu elementów ryzyka i napięcia – może poza ostatnią walką, która daje sporo emocji i satysfakcji. Elementy planszy są niewielkie i nie obfitują w szczegóły, więc również wymagają dopowiedzenia. Krótko mówiąc, to gra, w której snucie opowieści bywa ważniejsze niż mechanika. Jeżeli MG (w wielu przypadkach zapewne rodzic) spisie się dobrze, dzieciaki będą się świetnie bawić. Jeżeli nie zbuduje poczucia wykonywania ważnej misji albo będzie przymuszwał – gra może się nie obronić. My bawiliśmy się bardzo dobrze, ale wciąż miałem wrażenie, że wiele rzeczy dałoby się tu zaprojektować nieco lepiej – ciekawsze przygody przeżywalibyśmy na przykład w opisywanej w poprzednim numerze Pixela grze „Andor Junior”. (PS)





## Toca Mystery House

Toca Boca 2018, Android, iOS, wiek: 4+

**Niektórzy mówią, że wyobraźnia jest od tego, żeby pomagać w zrozumieniu różnych spraw. Ja myślę, że jest wręcz przeciwnie – wyobraźnia służy do tego, żeby nie rozumieć, a niezrozumienie jest w życiu sprawą bardzo ważną.**

Każdy, nie tylko dziecko, powinien mieć w życiu chwile, w których sobie gdzieś przycupnie, zupełnie nie będąc rozumiał i będzie mu z tym dobrze. Doskonale zdają sobie z tego sprawę ludzie ze studia Toca Boca, autorzy aplikacji Toca Mystery House. Dom, który odkrywamy, przesuwając palcami po ekranie smartfona lub tableta, jest bardzo dziwny, trochę obrzydliwy, pełen tajemnic, z których nie wynika nic poza pięknymi obrazami i dźwiękami. W piwnicy siedzi stwór, któremu można otwierać głowę i oglądać galareto-waty mózg. Lubi tańczyć, a na jego zębach można wygrywać różne melodie. Korytarze są porośnięte ciemnymi roślinami, na których lubią przesiadywać owady z wielkimi oczami, mdlejące, kiedy ich dotkniemy. Spadają na podłogę, ale kiedy chwilę poczekamy, to wracają i znowu lypią oczami, czyli nic złego im się nie dzieje. Kiedy idziemy po schodach na wieżę, ściany topnieją jak lody w upale, a dookoła roztacza się widok na bezkresne niebo; w pokoiku za wiszącymi w powietrzu drzwiami (za którymi nic nie ma) siedzi dwóch mędrców, którzy wyglądają jak czajniki. Jeden ma troje oczu. Potrafią opuszczać jego głowę i podnosić różne przedmioty. Przyglądają się dziwnym kształtom, które pod naszym dotykiem zmieniają się nie do poznania. Tapety odklejają się od ścian. Gdzieś na parterze są drzwi do korytarza, za którym mieszka pewien mały stwór. Który lubi zmieniać kolory. Czasem jest w kratkę. Jak dzieciaki już się wybawia i pójść spać, biorę tableta i wtedy ja nie nie rozumiem. Polecam z całego serca. (PS)



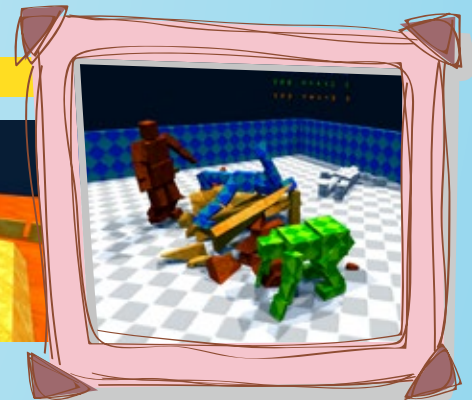
## Sumotori Dreams Classic

Gravitiesensation 2007, reedycja na Steamie 2021, wiek: 4+

**Na świecie jest dużo zabawnych rzeczy, ale chyba wszyscy się zgodzimy, że najśmieszniej jest, kiedy ktoś się zabawnie przewróci.** To żadna sztuka przewrócić się banalnie – najwięksi komicy kina niemego pokazali, że porządny upadek jest skomplikowaną formą choreograficzną, w której liczy się każdy najdrobniejszy ruch. Sumotori Dreams to na pierwszy rzut oka gra o kanciastych ludzikach, które ze sobą walczą, próbując sprawić, żeby przeciwnik stracił równowagę. Rywala trzeba popchnąć – należy przy tym uważać, bo zbyt gwałtowny ruch może sprawić, że sami wylądujemy na deskach. Ale tak naprawdę walka jest na tyle chaotyczna i nieprzewidywalna, że SD jest po prostu radosnym festiwalem chaotycznych upadków, po których bohaterowie niezdarne się podnoszą, zaczynają się zataczać i upadają ponownie, rozwalając przy okazji stół, krzesło, murek albo co się tam nadarzy. Algorytm odpowiedzialny za chwieżną równowagę i komiczne próby wstawania postaci jest po prostu cudowny, a do tego ludziki widząc klęskę swoich rywali, wydają z siebie wesołe rechoty. Wraz z nimi rechoczą gracze starsi i młodszy – z dziećkami w Sumotori Dreams gra się wspaniale. Od razu udziela im



się nastroj bez troskiej zabawy – chociaż teoretycznie są tu zwycięzcy i przegrani, ale szybko się okazuje, że wszystkim rządzi chaos, przypadek i rozczulająca niezdarność naszych postaci. Sama walka trwa króciutko, ale po jej zakończeniu warto poczekać i popatrzeć, jak nasi herosi gramolą się na nogi, a potem znowu przewracają (najlepiej na siebie nawzajem), demolują całe otoczenie



(sympatyczny system fizyki troszczy się o to, żeby wszystko efektownie pękało), a w końcu wychodzą poza obszar gry i lecą w nieskończoną przepaść. Sumotori Dreams to już szacowny klasyk – gra powstała w roku 2007, ale właśnie o sobie przypominała, lądując na Steamie w wersji, gdzie w menu głównym jest opcja uruchamiania modów, których w latach świetności SD powstało naprawdę sporo. (PS)



## BAŚNIOGRA

Wydawnictwo Szkoła Wyobraźni, wiek: 7+

Po udanej akcji crowdfundingowej światło dzienne ujrzały trzy „Baśniogry” Marcina Kubiesy, niezmordowanego propagatora RPG wśród najmłodszych graczy, autora systemu „Mistrz Baśni”. Tym razem dzieciaki, które chciałyby oderwać wzrok od smartfona, otrzymują paragrafówki z elementami gier fabularnych: bajki, w których podczas lektury – zamiast tylko słuchać lub czytać – same decydują, co ma zrobić bohater.

Estetyczne książeczki od razu zachęcają do interakcji: kolorowania i dorysowywania

elementów historii. Lekturę i skanie po paragrafach urozmaicają też rzuty kośćmi przy wykonywaniu kolejnych zadań, kompletowanie ekwipunku i umiejętności, a także zawieranie nowych przyjaźni (co przydaje się na dalszych etapach przygody). Ważne: rozgrywka jest pokojowa, nie ma więc tu walk i przemocy, natomiast młody człowiek uczy się, że wybory mają swoje konsekwencje. No i – mamy nadzieję – zyskuje zainteresowanie grami paragrafowymi. Proste zasady oraz bajkowa tematyka sprawiają, że z „Baśniogry” poradzi sobie czytający siedmiolatek, a z pomocą rodzica zagrają również co bystrzejsze przedszkolaki. Jedyna wada to czas trwania przygody: ledwie pół godziny (choć oczywiście można do gry wracać i sprawdzać inne warianty). Nie trzeba też wierzyć na słowo naszym zachwytom: pierwsza część serii – Zagubiony czarodziej – w wersji elektronicznej dostępna jest za darmo. (BK)



## IZNOGUD, TOM 3

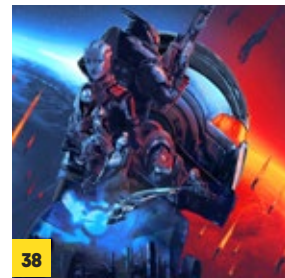
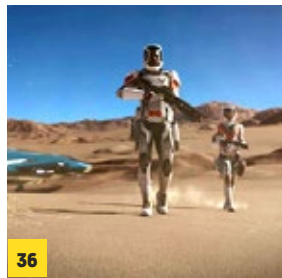
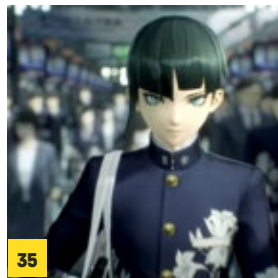
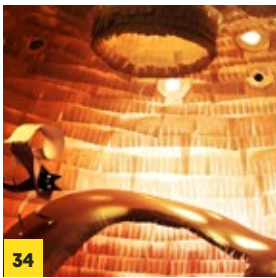
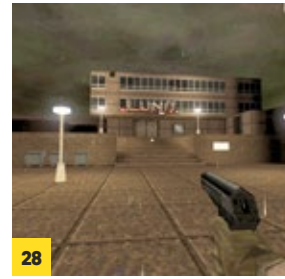
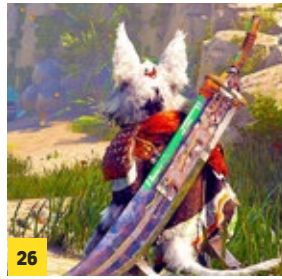
Egmont, wiek: 7+

To już trzeci tom przygód niecnego wielkiego wezyra Iznoguda, żyjącego przed wiekami w dalekim i egzotycznym Bagdadzie. Jedynym marzeniem tytułowego bohatera jest zostać kalifem w miejsce urzędującego, tyleż poczciwego, co głupiego Haruna Arachida. Dwoi się on i troi, by zasiąść na tronie (czy też może raczej zalec na poduszkach)

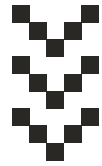


przywódcy prawowiernych, i oczywiście nigdy mu się to nie udaje. Wszystkie jego spiski, sposoby i starania obracają się przeciwko niemu. Ulice Bagdadu wypełniają wszelkiego rodzaju dziny, przybysze z odległych krajów, czarownicy, sklepikarze handlujący magicznymi przedmiotami (latającymi dywanami, tajemniczymi miksturami) mogącymi

pomóc Iznogudowi w jego niegodziwych knowaniach. Pomysłowość scenarzysty René Goscinny'ego (jednego z twórców „Asteriksa”) wydaje się nieskończona, a humorystyczny wydźwięk całości świetnie podkreślają pozornie niestaranne rysunki Tabary'ego. Ewenementem jest fakt, że tytułowa postać to drań jakich mało, a jednak kibicuje mu się w jego skazanych na niepowodzenie próbach. Trzeci tom „Przygód wielkiego wezyra Iznoguda” zawiera trzy albumy składające się z krótkich, kilkustronicowych historii, które można czytać w dowolnej kolejności. Ponadto w dialogach znajduje się mnóstwo wybornych gierek słownych, stanowiących niemałe wyzwanie dla tłumacza i tym bardziej imponujących. Komiks nadaje się dla czytelnika w każdym wieku i jest przy tym pozbawiony naiwności, obecnej w wielu pozycjach skierowanych do młodszych entuzjastów historii obrazkowych. (PŻ)



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

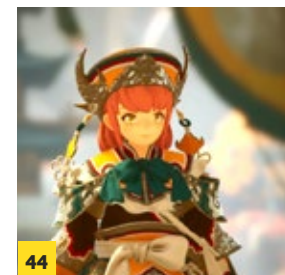
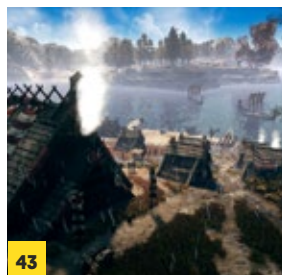
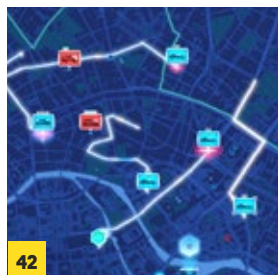
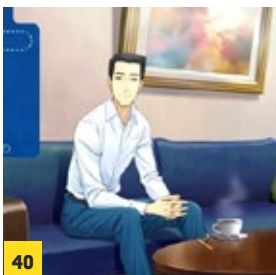
91-100

wybitne, ponadczasowe



# PLAY THE GAME

MAMY DO CZYNNIENIA Z TYTUŁEM ŁĄCZĄCYM W SOBIE ELEMENTY Z TAKICH POZYCJI JAK ZELDA: BREATH OF THE WILD, FALLOUT, A NAWET... DEVIL MAY CRY.



DYSKUTUJ NA

FB.COM/GROUPS/

SECRETLEVEL



# VILLAGE

## RESIDENT EVIL™

■ PC ■ PS4 ■ PS5 ■ XONE ■ XSX

PRODUCENT Capcom Wersja PL: nie

■ Bartek Czartoryski

**W**si niespokojna, wsi niewesoła, kto wszystkie wilkołaki wybić zdoła? Nie kto inny jak nasz ulubiony everyman, Ethan Winters, oczywiście. Już nie człek zagubiony, lecz wkurzony.

Bo ile można? Po tym, czego doświadczył na mokradłach Luizjany, osiedlił się z rodziną na europejskiej prowincji, odebrał szkolenie wojskowe od Chrisa Redfielda i nareszcie jako tako poskładał sobie życie do kupy. Szczęście nie trwa jednak długo, bo ten sam

dobroczyńca dziurawi gradem kul jego żonę, z takim trudem przez Ethana odzyskaną, porywa ich dopiero co narodzone dziecko i wywozi wszystkich na transylwańskie zadupie. Niezupełnie taki był plan odrodzonej Umbrelli, lecz byłemu inżynierowi jest już wszystko jedno. Łapie za spluwę i zabiera się do rozwiązania zagadki. A w tym celu częściej przyda mu się ów pistolet niż szare komórki.

Kto śledził zapowiedzi prasowe, zwiastuny i całą resztę kampanii marketingowej, tego nie powinno to zdziwić, bo jak nic skojarzył Resident Evil Village z czwartą częścią legendarnej tasiemcowej

✚ Między Timem Burtonem a laleczką Chucky - wizyta w domu Beneviento jest śmieszno-straszna.

serii. Nie chodzi tylko o rustykalny setting. To tam dokonana się śmiała wolta i survival horror skręcił ku radosnej strzelaninie. Podobnie jest i tym razem, aczkolwiek proporcje podzielono rozumnie, dlatego bez obawy, bo choć zagadki są tu, niestety, komicznie proste, to jednak nie wszystkie dziury zalepiono strzelaniem. Design gry jest bowiem mistrzowski i prócz tytułowej osady, służącej za swoisty hub i bazę wypadową, aczkolwiek kryjącą parę niezłych przygód i tajemnic, o ile





RE Engine to chyba najmocniejszy silnik graficzny na rynku. Osada wygląda imponująco.

Matka Miranda, stworzycielka tajemniczych „cadou”, po rumuńsku „darów”.



zdecydujemy się na eksplorację, mamy cztery miejscówki, które scenariusz każe nam odwiedzić. I to one decydują o eklektycznym charakterze nowego Resident Evil, bo, postępując się wyświechtanym już sformułowaniem, to prawdziwa wizyta w domu grozy.

Lecz nie takim odpustowym, bynajmniej, bo Village sięga do klasycznego, momentami niemalże wiktoriańskiego katalogu, od wampirycznego zamczyska, przez iście lovecraftowe strachy i posiadłość żyjących lalek, aż do fabryki frankensteinowskich mar. Bossowie, czyli czterej lordowie otoczeni opieką niejakej Matki Mirandy, są

może i wyjęci z kreskówki dla dorosłych, lecz to oni nadają tej grze charakter. Nie znaczy to, że krążące po osadzie szeregowo potwory, a pośród nich mniej lub bardziej zmutowani ludzie-wilki i powstałe z prochu trupy, to cieniawy niegodne amunicji i uwagi. Jednak to piękne (ray tracing!) korytarze zamczyska Lady Dimitrescu, po których krążą jej szalone córki, tudzież hałaśliwe taśmy produkcyjne fabryki Heisenberga, wypluwające kolejne hybrydy ludzi i maszyn, sprawiają, że aż chce się iść dalej, odkrywać, co też jeszcze dla nas przygotowano. To właśnie owa pchająca człowieka naprzód ciekawość jest największą zaletą Village, gry ewidentnie zaprojektowanej z myślą o różnorodności i szybkich zmianach klimatu. Ma to też pewien minus: z panią Dimitrescu nie spędzicie zbyt dużo czasu.

Nie dokonała się za to żadna rewolucja, jeśli chodzi o mechaniki, lecz chyba ani nikt się tego nie spodziewał, ani tego nie pożałował, toć seria dopiero co przeszła gruntowne odświeżenie. Stąd sam styl rozgrywki jest przedłużeniem tego, co znamy z siódemki, aczkolwiek jest tu parę oczekiwanych usprawnień, jak choćby rozbijanie skrzyń bez konieczności wyciągnięcia

Duke, otyły handlarz, to jeden z nielicznych sojuszników, jakich spotkamy.



Ethan nie jest jedyną postacią, jaką zagramy...



noża. Dodano też prosty crafting oraz, znowu uśmiecha się Resident Evil 4, sprzedawcę, który nie tylko opchnie nam to, co trzeba, kupi trofea i upichci mięsne danie podbijające statystyki, ale i postuży zawsze cennymi radami. Podejrzewam, że nie każdemu przypasuje kontrowersyjne rozwiązanie, że z zastrzelonych czy zaciukanych przez nas maszkar wypada rumuńska waluta, ale bez obawy, to jeszcze nie looter shooter. Zresztą pewna umowność zawsze była częścią świata Resident Evil.

Po niecałych dziesięciu godzinach zabawy i zebraniu większości opcjonalnych skarbów rozrzuconych po wiosce miałem dość punktów, aby rozpocząć grę raz jeszcze, tym razem z gnatami o magazynkach bez dna, lub by odpalić tryb Mercenaries, gdzie na arenie trzeba czym prędzej wybić iluś tam wrogów i przeżyć. Finał Resident Evil Village, oczywiście, zapowiada też kolejną część, być może już z zupełnie nowymi twarzami. Lecz jedno jest i tak pewne: te gnijące i zaropiałe powrócą. ▀



**85**

Kolejna odsłona Resident Evil to jednocześnie powrót do przeszłości, jak i kolejny dziarski krok ku nowemu. I jeśli Village nie pogodzi wszystkich, to już chyba nic nie pogodzi. Brać i strzelać.

## CUKSIO-ŻELKA

Dotrzyj do Pokrzyżowania

➤ Biomutant to niemalże program z National Geographic oglądany na kwasie, połączony z doświadczeniami z gier często niemających ze sobą zbyt wiele wspólnego.



➤ Przebieranki będą dla nas codziennością. Każda część garderoby daje inną odporność albo podwyższa określone statystyki. Czasem zaś znajdujemy kombinezony pozwalające poruszać się po toksycznych bądź mroźnych terenach.

➤ Wszechobecne infantylny w dialogach i narracji mogą sprawić, że poczujemy się jednocześnie jak bohaterowie gatunkowego pastiszu i edukacyjnej bajki spod znaku Kubusia Puchatka.

➤ Różnorodność broni potrafi oszłomić. Od prostej palnej czy siecznej, poprzez legendarne orężę tudzież prezenty od jednego z plemion, do którego dołączymy, kończąc na własnoręcznie składanych od podstaw egzemplarzach.



# BIOMUTANT

PC PS4 XONE

PRODUCENT: Experiment 101 Wersja PL: tak

■ Szymon Góraj

**G**dy Experiment 101 przedstawiło Biomutanta w trakcie gamescomu w 2017 roku, tytuł z miejsca wywołał sporo pozytywnych reakcji. Szwedzkie studio wolało jednak mocniej popracować nad swoją oryginalną pozycją, przez co projekt zaliczył sporo opóźnień. Na tyle, że wielu zastanawiało się, czy w ogóle się go doczekamy.

Malutki zespół nie wciskał nikomu kitu, gdy tłumaczył kolejne przesunięcia terminu premiery potrzebą dopracowania bądź dodania kolejnej zawartości. Mamy bowiem do czynienia z jednym z najbardziej eklektycznych tytułów na rynku, łączącym w sobie elementy z takich pozycji jak Breath of the Wild, Fallout, a nawet... Devil May Cry. Jakimś sposobem Szwedom taki gatunkowy tygiel udało się stworzyć bez żadnych zgrzytów.

Powstała harmonijna i zarazem surrealistyczna rzeczywistość z istotami mówiącymi dziwnym narzeczem, tłumaczonym przez narratora przypominającego Davida Attenborough.

Zacznijmy od tego, że Biomutant to action RPG z otwartym, postapokaliptycznym światem. O dziwo nie jest to kolejny smętny krajobraz, ale przepiękna, chwilami wręcz bajkowa sceneria z różnymi warunkami pogodowymi. Jego bohaterami są człekokształtne zwierzaki, nad którymi wisi widmo zagłady, gdyż będące rdzeniem krainy Drzewo Życia jest zagrożone. Jako główny bohater musimy podjąć decyzję, czy staniemy do walki z przerażającymi Świątożercami i ich poplecznikami, czy przeciwnie – będziemy patrzyli, jak świat płonie, dolewając jeszcze nieco oliwy do tego wielkiego ognia. A z czasem uświadomiamy sobie, że fabuła nie jest tak czarno-biała, na jaką z początku wygląda...

Ogrom pracy włożonej w to przedsięwzięcie widoczny jest już od etapu tworzenia postaci. Mnóstwo rozwijanych na dalszych poziomach statystyk związanych z siłą, wytrzymałością,



■ Podróżując po biomach Biomutanta, przyswoimy przy tym masę środków lokomocji. Wierchowce, motorówki, śmigłowce, mechy, a nawet... delfiny. Aby pokonać ważniejszych bossów, będziemy wręcz potrzebować specjalnego wehikułu.

inteligencją czy charyzmą pozwala wykreować absolutnie unikalnego, walcznego gryzonia: od umięśnionego zakapiora, poprzez mózgowca z wielką głową, aż po drobnego, mobilnego sprintera. To wszystko ma rzecz jasna ogromny wpływ na sposób rozgrywki, choć pole manewru jest na tyle duże, że nie powinno dochodzić do sytuacji, gdy droga do jakichś zdolności jest dla nas zupełnie zamknięta.

Chyba największą zaletą Biomutanta jest rzadka nawet jak na otwarty świat swoboda. Jeśli chcemy, możemy skupić się wyłącznie na wątku głównym, ewentualnie jeszcze opowiedzieć się po stronie jednego z plemion i zdobywać tereny ich lokalnych wrogów. Ale równie dobrze da się kompletnie zapomnieć o naszych powinnościach i odkrywać kolejne połączenia różnorodnego terenu – o własnych nogach lub za pomocą znalezionych środków transportu/wierchowców – odkrywać podziemne przejścia, ratować wioski i wykonywać mniej lub bardziej standardowe poboczne misje od NPC. Nie ograniczając się, możemy utknąć w grze na dziesiątki godzin.

Idylliczne, leniwe wręcz podróże poprzetykane są dynamicznymi starciami z różnej maści wrogami, na które składa się mnóstwo czynników. Posługiwać możemy się między innymi bronią sieczną, palną, a nawet zdolnościami psionicznymi i stosować sztukę kung-fu, a wszystko to łączyć w combosy, co daje efekt w postaci chociażby bullet time'u (tak, dobrze przeczytaliście), a udane ataki nagradzane są komiksowymi napisami. Do tego dochodzą handel, genialnie rozbudowany system craftingu i masa innych dodatków odkrywanych wraz z naszym postępowaniem. Od przybytku może aż rozboleć głowa. ■



PIXEL 94

■ Nieco nieoczekiwanie Biomutant stał się dla mnie faworytem do tytułu gry roku. To fenomen, w którym każdy powinien znaleźć coś dla siebie, a poza paroma technicznymi niedoróbkami trudno wyłapać większe błędy. Jeśli męczą was robione najczęściej na jedno kopyto, niedopracowane gry-molochy, bierzcie się za to cud.



Po katastrofie nuklearnej siły prawa i porządku wyglądają inaczej niż kiedyś, ale to nie znaczy, że nie są godne zaufania i oddane dobru obywateli.

# HROT



PRODUCENT Spytihněv **Wersja PL:** nie

■ Paweł Schreiber **ACCESS**

**D**awno, dawno temu, kiedy gry jeszcze miały dusze, a głównym argumentem perswazji była w nich dubeltówka, która przy strzale wydawała odgłos podobny do kopnięcia w mordę, prawdziwi twardziele nie bali się niczego. Nie przerażał ich nawet widok rozpikselowanych, szaroburych tekstur - wręcz przeciwnie, robiło im się od niego ciepiej na sercu.

Prawdę mówiąc, nigdy do tych twardzieli nie należałem, ale kiedy gram w HROT, czuję, jak ożywają we mnie jakieś fantomowe wspomnienia z czasów świetności pierwszego Quake'a, podobnie jak kiedyś przy graniu we wspaniałe Devil Daggers. Wszystko jest na swoim miejscu. Ponura kolorystyka. Tempo, w którym bohater śmiga przez poziomy, plując na prawo i lewo ołowiem. Odpowiednio paskudni przeciwnicy - a przy każdym trzeba trochę inaczej kombinować. Piksele wielkie jak pięść. Wspaniała ścieżka dźwiękowa, która doskonale wie, kiedy uderzyć muzyką, a kiedy tylko postraszyć pomrukami, dudnieniem, podmuchem powietrza. Sekrety na wabia, których nie da

się przegapić, i takie, których za nic nie da się znaleźć. W Early Access jest na razie jeden epizod składający się z ośmiu etapów - ale tak dobrze przy FPS retro nie bawiłem się od czasu Ion Fury. Jedyne zauważalną wadą są bossowie - chociaż ich projekty są pomysłowe (i prześmieszne), wszyscy działają podobnie i dają się pokonać bez większych problemów.

Poza tym, że HROT już na tym etapie jest świetnym FPS, jest w tej grze jeszcze jedno - kapitalne wycucie realiów historycznych. Jakie realia historyczne, zapytacie, skoro gra jest pełna mamroczących zombie-mutantów-czy-czego-tam-jeszcze, latających w powietrzu głów i innych podobnych atrakcji? Ano, HROT rozgrywa się w alternatywnej, surrealistycznej wizji czeskiej Pragi po nieokreślonej katastrofie w 1986 roku (oczywiście łatwo się domyślić, jakiej - choćby po zmutowanych postaciach stróżów porządku ustrojowego). Szarej i ponurej, bo wciąż pamiętającej

Masy pracujące wielkich miast Czechosłowacji uwielbiają radosne zabawy na karuzelach, szczególnie takich, które zdobiją wesole i estetyczne podobizny rodzimych i egzotycznych zwierząt.



sowiecką interwencją i zduszenie ruchu związanego z Kartą 77. Komicznej - bo pełnej absurdałnych haseł, szpetnych pomników, pustych sklepów, smętnych domów kultury i brudnych klozetów. Z mumią Klementa Gottwalda w monumentalnym mauzoleum (w naszej rzeczywistości dotrwała tylko do 1962 roku) i portretami prezydenta Husáka na każdej ścianie (w grze można je całować za pomocą przycisku akcji). Twórcy gry (tak! HROT jest dziełem jednej osoby!) udało się doskonale uchwycić ten szczególnie rodzaj szarej brzydoty, jakim cechowała się Europa Środkowa przed 1989 rokiem. A potem tak cudownie go podkreślić, że chichotałem właściwie przez całą rozgrywkę. Czeskie poczucie humoru w najlepszym wydaniu. Aha, i koniecznie przeczytajcie napisy końcowe. ■

Portret towarzysza Husáka ozdobi każdą ścianę, a to tylko jeden z wielu pozytywów, jakie ma z niego naród!



**80**

Jeszcze Early Access, a już wspaniali (choć na razie bardzo krótki) FPS łączący poetykę pierwszego Quake'a ze straszno-śmiesznym obrazem komunistycznej Czechosłowacji. Prawdziwa mieszanka wybuchowa.

# XBOX

## ZDOBYWA ŚWIAT

### GIER WIDEO



# XBOX ALL ACCESS

**O** abonamencie Game Pass i o tym, że Microsoft kupił Bethesda i jej tytuły, wszyscy wiedzieli. Natomiast teraz pojawiła się zupełnie nowa jakość, rewolucjonizująca rynek usług elektronicznej rozrywki. Tak daleko jak Microsoft w otwieraniu spichlerza z setkami pierwszoligowych tytułów nie poszedł żaden z gigantów. Można powiedzieć, że historia pisze się na nowo.

Przypomnijmy, że Game Pass Ultimate (w cenie 54,99 złotych za miesiąc) zapewnia dostęp do biblioteki ponad trzystu gier na konsole Xbox Series X|S, komputery stacjonarne i laptopy z systemem Windows 10 oraz urządzenia mobilne z Androidem w ramach rozrywki w chmurze. Dzięki temu zyskuje się Nielimitowany dostęp do ponad trzystu gier, w tym takich hitów jak Forza Horizon 4, Doom Eternal, Microsoft Flight Simulator, Gears 5 czy Ori and the Will of the Wisps. Warto też pamiętać o nadchodzących premierach takich

megahitów jak Halo Infinite, Fable czy S.T.A.L.K.E.R. 2, które już teraz – jak zapowiedziano – pojawią się w Game Pass Ultimate. Nie wspominając już o tym, że gdy Bethesda ogłosi kolejną część The Elder Scrolls albo kolejnego Fallouta, wtedy szaleństwu grania nie będzie końca.

Obecnie Microsoft oferuje dwa modele konsol. Xbox Series S to produkt dla tych, którzy chcą wejść w nową generację bez dużego obciążenia portfela. Platforma ta pozwala na płynną zabawę w najnowsze tytuły takie jak FIFA 21, Outriders czy Star Wars: Squadrons (dzięki dyskom SDD zastosowanym w konsoli ładowanie rozrywki jest dużo szybsze). To najbardziej optymalne i opłacalne wejście w nową generację gier. Z kolei Xbox Series X to najbardziej technologicznie zaawansowana konsola na rynku. Wyświetla obraz w prawdziwym 4K i animację w nawet 120 klatkach na sekundę przy

wybranych tytułach. Ma też na pokładzie 1 TB dysk SDD, który pozwala na płynną rozgrywkę oraz szybkie ładowanie wielu gier zainstalowanych na jednej maszynie. I najważniejsze na koniec. Wejść w ten świat rozrywki godnej XXI wieku można obecnie bez ponoszenia znacznych początkowych opłat. Dzięki najnowszej usłudze Xbox All Access i dwudziestoczteromiesięcznej umowie odbierzemy własną konsolę oraz przez cały ten czas będziemy mieli dostęp do Game Pass Ultimate. Jeśli chcemy konsoli Xbox Series S, owa subskrypcja kosztuje jedynie 109 złotych miesięcznie. W przypadku supermaszyny Xbox Series X wynosi ona 145 złotych na miesiąc. Sklepami afiliowanymi, w których można odbierać sprzęt, są salony sieci Media Expert. Wkroczenie do królestwa wirtualnej rozrywki jeszcze nigdy nie było tak proste.



Madeline pnie się mozołnie w górę, a hipster Theo trząska selfiki. Nikt nie ma tu lekko.

Organizacja igrzysk olimpijskich to krew, pot i łzy. Na poniesienie kosztów stać tylko największych, ale i zyski są spore. Przy okazji dowiadujemy się, ile punktów akcji (AP) mają Chiny.

się moje problemy surowcowe, a moje państwo w końcu zaczęło się liczyć na arenie międzynarodowej.

Jednak problemy surowcowe to stały punkt programu. Na początku chronicznie brakuje punktów akcji, z czasem pieniędzy, a niekiedy też innych surowców. To jednak chyba kwestia wyważenia rozgrywki. Trzeba też grać z przyspieszonym upływem czasu, bo w normalnym za szybko wydaje się zasoby w stosunku do ich pozyskiwania. To powoduje przestoje.

Tutorial też do łatwo przyswajalnych nie należy (zabójcza ilość czytania w stosunku do pokazywania; mało nie zasnąłem), ale ze względu na złożoność Realpolitik II jest pozycją obowiązkową. W grze znalazło się także nieco dziwnych rozwiązań. Na przykład sukces misji dyplomatycznej zupełnie nie zależy od relacji między państwami.

Mimo to Realpolitik II wciąga jak odkurzacz. Nie mogłem się oderwać. Przy większych państwach zaczyna denerwować w późniejszych etapach zabawy. Jeśli rozgrywka zostanie zbalansowana, gra stanie się znakomita. ■

# Realpolitik II

PC MAC

PRODUCENT Jujube Games Wersja PL: tak

Sir Haszak

Chcicie utrzymać się u władzy w demokratycznym państwie mimo wyborów, w których nie bierzecie udziału? Najnowsza produkcja strategiczna Jujube to załatwia. Przy okazji także wiele dobrej strategicznej zabawy i nieco nerwów. Dobrze jednak, by grafikę wziąć w ciemno.

Gra ma wiele z produkcji Paradoxa: złożoność, głębię i... umiarkowanie pociągającą grafikę. Jest jeszcze jedna wspólna cecha: konieczność wyboru między sentymentem a sprawczością. Stajemy bowiem na czele wybranego państwa i staramy się zapanować nad światem. Niekoniecznie drogą militarną. Jednak wybór niewielkiego kraju sprawi, że zaistnienie na arenie międzynarodowej jest trudne. Nawet jeśli możemy tworzyć bloki polityczne i zapraszać do nich znacznie potężniejszych partnerów. Jako Polska przyłączyłem Niemcy, ale mimo wszystko była to jednak orka na ugorze.

Całe swoje piękno (i spektrum problemów) Realpolitik II pokazuje, gdy wybierzemy jedno z mocarstw. Prowadzenie akcji dyplomatycznych i szpiegowskich, wojny, rozwój naukowy

oparty na realizacji dziesiątków projektów z kilkudziesięciu dziedzin, ale też rozbudowywanie prowincji kraju i kolonizacja to mieszanka wyzwań, przed którymi stawia gra. Jednak nawet najbardziej przemyślane plany rozwoju kraju i dominacji na świecie mogą spaść na panewce przez zdarzenia losowe. Zazwyczaj ich rozstrzygnięcie polega na wybraniu mniejszego zła.

W jednej z rozgrywek chciałem odnieść zwycięstwo dyplomatyczne, ale któryś z moich brytyjskich dyplomatów nazwał kraje konkurencyjnego bloku dupkami. Mogłem oficjalnie przeprosić i wywalić swoich dwóch losowych doradców, ale postanowiłem to załatwić po cichu i taniej. Wybrany sposób zażegnania konfliktu jednak zawiódł i zrobiła się afera międzynarodowa. W końcu musiałem wypowiedzieć wojnę. Taniej i po cichu nie wyszło, ale na koniec opanowałem Włochy i pół Argentyny, dzięki czemu skończyły

## Badania

Aż dwadzieścia dwie dziedziny badawcze, a w nich projekty modyfikujące ustrój kraju. Żeby rozpocząć nad nimi prace, trzeba to zatwierdzić w parlamencie. Niekiedy musisz przekupić jedno lub dwa ugrupowania parlamentarne, by poparły projekt.



73

Wciągająca, złożona gra strategiczna łącząca intrygi polityczne, szpiegowanie i działania wojenne z rozwojem nowoczesnego państwa i walką bloków państw na arenie międzynarodowej. Balans jeszcze do poprawy, ale zawartość głęboka i fascynująca, choć skryta pod niezbyt efektowną grafiką



Książka opowiada historię Amigi, przygląda się najlepszym grom i prezentuje wspomnienia osób zaangażowanych w powstanie, upadek oraz odrodzenie się „pierwszego komputera osobistego, który dobrze wyglądał i dobrze brzmiał”.

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





➤ Członkowie twojego rodu pną się po szczeblach kariery w Senacie. Z każdym ich awansem SI opłakuje utratę poprzedniego stanowiska.

ruszy we właściwy pościg. W tym czasie rozbita formacja chowa się za linią swoich jednostek.

Beznadziejne jest także zarządzanie posiłkami, jeśli chcemy je mieć podczas bitwy pod swoją kontrolą. Wchodzą do akcji tak wolno, że nie mamy z nich żadnego pożytku. Dlatego choć SI podczas bitew jest głupia jak but, przy większej liczbie oddziałów należy skorzystać z kierowania przez nią posiłków. Nie zawsze kończy się to dobrze. Wydałem bitwę dwóm armiom przeciwnika, licząc na posiłki ze strony sojuszniczej armii SI. Sytuacja była prosta: przed sobą miałem atakowaną armię wroga, za nią nadchodziły moje posiłki, za moimi plecami posiłki wroga. Należało rozbić wroga przede mną, odwrócić front i rozbić drugą armię. Mój sojusznik SI tak wolno zbierał się na pole bitwy, że przeciwnik niemal zrealizował mój plan. „Niemal”, bo to jednak SI, ale zdrowo oberwałem.

Jeśli chodzi o całokształt, mimo ulepszeń gra jest dużo prostsza niż współczesne tytuły z serii Total War. Jeśli ktoś ceni sobie ich głębię i złożoność, wersją Remastered poczuje się zawiedziony. Natomiast wszyscy, którzy nie lubią dzielić włosy na czworo, a lubią tego typu produkcje, mogą spróbować. Nadal gra się w nią świetnie i występuje syndrom kolejnej tury. Oczywiście z poprawką na SI podczas bitew - jedyny starożytny element w rozgrywce. ■

# Total War: Rome — Remastered

PC MAC

PRODUCENT Feral Interactive Wersja PL: nie

■ Sir Haszak

Zmiany w produkcji Creative Assembly wykroczyły poza ulepszenie grafiki. Dzięki nim Rzym stał się nieco mniej starożytny. Odświeżono nawet tytuł. Mimo to nowa wersja ma pewne wady.

Nowa odsłona turowo-strategicznej strategii zawiera trochę nowości. Poprawiono SI, ale głównie na poziomie strategicznym, przez co stała się ona bardziej agresywna. Ulepszono interfejs, dzięki czemu choćby łatwiej

➤ Pod miastem Narbo Martius pojawili się nasi żołnierze, których nie było tam w poprzedniej turze, a obok towarów - kupcy, których nie było tam w oryginalnej wersji.

➤ Jakkolwiek piękne byłoby miasto, wszyscy i tak tłuką się o flagę w centrum.

zarządzać agentami, dodano kupców i towary na mapie, udostępniono bitwy nocne w wersji podstawowej i obu dodatkach, ulepszono dyplomację, dodano multiplatformowy multiplayer na Windowsa, macOS i Linuksa (nie miałem okazji przetestować). Na pierwszy rzut oka jest lepiej. Co więcej, wszystkie zmiany można wyłączyć i zagrać w oryginalne Rome: Total War, bo taki pierwotnie był tytuł gry.

Kłopot w tym, że niekiedy nie da się nic przełączyć w wersji Remastered, bo niektóre elementy pozostały niezmienione. Okazuje się, że przez siedemnaście lat, jakie upłynęły od premiery oryginału, na polach bitew nie wyrosły nowe drzewa. Dlatego mapy w większości są przeraźliwie puste, co... faworyzuje nasze oddziały. Ponieważ na początku możemy wybrać tylko Rzymian, a ci mają czym strzelać, na takich polach bitew czują się znakomicie.

Bitwy rozgrywane w czasie rzeczywistym to największy problem gry. Po pierwsze, zawodzi wyszukiwanie drogi. Moja konnica ma kilkanaście metrów przed sobą rozbitą, uciekającą jednostkę wroga. Wydaję rozkaz pościgu. Konnica „dodaje” sobie punkt na mapie sto metrów w lewo w tył, który musi odwiedzić, zanim



# 69

■ Pakiet Rome: Total War z dodatkami Barbarian Invasion i Alexander wygląda ładniej i obsługuje się go lepiej od oryginału, ale stara SI psuje zabawę na polach bitew. Mimo tej wady to dobry wybór, gdy ktoś potrzebuje stosunkowo prostej gry strategicznej rozgrywanej w turach i czasie rzeczywistym.



# Cosmic Top Secret

PC PS4 XONE SWITCH IOS ANDROID

PRODUCENT Those Eyes/Klassefilm **Wersja PL:** nie

■ Paweł Schreiber

**P**ewnego dnia T. (w której nietrudno rozpoznać autorkę gry, Trine Laier) znalazła w domu dziwne papiery, należące najwyraźniej do jej ojca – wydruki, taśmy perforowane i dokumenty z tajemniczą adnotacją „CTS”.

Zacęła go o nie wypytywać. Zareagował dziwnie – próbował wszystko obrócić w żart, zmienić temat, pytania kwitował pełnym zakłopotania „Tak, tak”. T. urodziła się w szczególnym domu, gdzie poza tajemnicami rodzinnymi istniały też tajemnice dużo poważniejsze. CTS to Cosmic Top Secret, najwyższa klauzula tajności w NATO. Rodzice T. byli w młodości agentami duńskiego wywiadu i wiedzieli sporo rzeczy, o których nie mogli teraz opowiedzieć własnej córce.



■ Ponury świat zimnej wojny robi się jeszcze bardziej sugestywny, kiedy się go wytnie ze starego kartonu.

■ Takie cuda agencji wywiadu znajdują w piwnicach dobrych i poczywych ludzi.

CTS to dokumentalna gra o relacjach w takiej właśnie – bardzo szczególnej – rodzinie, w której dorosła córka próbuje zrozumieć, co kierowało życiem jej rodziców, kiedy byli w jej wieku. Niektóre tajemnice daje się odkryć po wizycie w siedzibie duńskiego wywiadu, gdzie rodzice dostają pozwolenia na opowiadanie o wybranych szczegółach swojej przeszłości. Inne T. odkrywa, przeglądając dokumenty historyczne. Jeszcze inne pozostają ukryte, siłą rzeczy wpływając na relacje z rodzicami. Sprawę komplikuje to, że T. również ma swoje sekrety. Przy okazji poznajemy kawał historii kulisów zimnej wojny, od codziennych zwyczajów szpiegów po dziwaczne intryki, takie jak przechwycenie przez duński wywiad stolca Nikity Chruszczowa – miał zweryfikować plotki mówiące, że przywódca ZSRR był ciężko chory (spoiler: nie był). Płaszczyna historyczna i polityczna cały czas miesza się z osobistą – T. raz znajduje odtajniony dokument, a raz wakacyjne zdjęcia z dzieciństwa.

Wyprawa w przeszłość ojca i matki oznacza sporo grzebania w papierach – więc to właśnie z papieru zbudowany jest świat gry. Ładnie wycięta i posklejana postać T. (która potrafi się zmiąć w kulkę i potoczyć, a następnie na powrót rozprostować) spaceruje między papierowymi drzewami, skacze po budynkach ze starych kartonów, wspina się na fotografie albo zwiedza stare mapy sztabowe. Do celu najczęściej prowadzi ścieżka z taśmy perforowanej, ale trzeba się rozejrzeć po wszystkich zakamarkach każdej lokacji – konwencja gry jest wzorowana na weekendowych marszach na orientację dla oficerów rezerwy, na które ojciec czasem T. zabierał. Rozgrywka opiera się tu przede wszystkim na eksploracji w poszukiwaniu kolejnych dokumentów wymienionych w opisie ćwiczenia terenowego. Czasem trzeba rozwiązać prostą zagadkę albo odnaleźć dobrze ukryte przejście, ale te wyzwania nie robią zbyt dużego wrażenia, tym bardziej że sterowanie bywa nieprecyzyjne, a wiele problemów rozwiązujemy, skacząc z platformy na platformę.

Gra błyszczy przede wszystkim fabułą, oprawą i świetnym, pełnym ciepła poczuciem humoru. Godzi ogień i wodę – mamy tu śmiertelnie poważną wielką politykę i jej komiczne zaplecze; historię Europy i historię rodziny, w której dorosła córka stara się zrozumieć powoli odchodzących rodziców. Ojciec T., Bengt Laier, jeszcze żył, kiedy gra ukazała się na PC i urządzenia mobilne, ale premiery na konsole, która właśnie miała miejsce, już nie doczekał. Cosmic Top Secret pozostaje pomnikiem, który wystawiła mu córka. ■



**76**

■ Unikalna gra dokumentalna – bardzo osobista

■ historia rodziny duńskich szpiegów z okresu zimnej wojny w konwencji wycinanki z papieru i kartonu.

■ Warto zagrać – choćby po to, żeby zobaczyć, że da się w ten sposób opowiadać o historii.



Rozgrywka nie jest zła, ale nie dorównuje genialnej oprawie audiowizualnej. Nasz bohater - zamknięty w papierowym kwiatku stworek zbudowany z połażonych kartek - zмага się z przerażającą czarną postacią, która najwyraźniej chce podpalić papierowy świat. Fabuła jest tu prosta i służy tylko temu, żeby dać głównemu bohaterowi pretekst do odwiedzania kolejnych niesamowitych lokacji. Plusem Papetury jest to, że chociaż na pierwszy rzut oka wydaje się powtarzać schematy point-and-clicków naśladujących gry Amanity, szybko się okazuje, że działa jednak inaczej, bo kładzie duży nacisk na fizykę. Z otoczeniem radzimy sobie przede wszystkim, strzelając różnymi obiektami - raz małymi muszkami, raz świecącymi kulkami. Trzeba wziąć pod uwagę nie tylko grawitację, ale też to, gdzie nasza kulka poleci, kiedy się od czegoś odbije. To wprowadza pewien powiew świeżości, ale zdarzają się zagadki albo zbyt proste, albo niezbyt intuicyjne. Wtedy z pomocą przychodzi system podpowiedzi pokazujący, co należy zrobić w nagrodę za wygraną minigierki (patent zapożyczony z gier Amanity), ale wtedy jest z kolei zbyt łatwo.

Gra jest też bardzo krótka - na jej przejście wystarczy godzinka. Z hakiem - ale jaka to piękna godzinka i jaki piękny hak! No właśnie, bo chociaż rozgrywkę Papetury oceniałbym na 6/10, to atmosfera świata i jego wygląd zasługują na przynajmniej 12, jeśli nie 13/10. I cóż z tym fantem począć? Myślę, że Papetura jest przede wszystkim wydarzeniem artystycznym, jak wybitny krótkometrażowy film animowany. I mam nadzieję, że kolejny tytuł jej autora powstanie już nieco szybciej. W świecie polskich gier pojawił się niesamowity nowy talent. ■



■ Polska odpowiedź na gry Amanita Design.  
 ■ Rozgrywka króciutka i na szkolną czwórkę, ale projekt artystyczny świata po prostu zapiera dech w piersiach. Papeturę po prostu trzeba zobaczyć.



# PAPETURA

PC MAC

PRODUCENT Petums Wersja PL: tak

■ Paweł Schreiber



**K**iedy pierwszy raz zobaczyłem filmik pokazujący prace nad Papeturą, na którym autor gry, Tomasz Ostafin, wycinał z benedyktyńską precyzją kawałeczki papieru, a potem kleił z nich rzeczy tak śliczne, że właściwie nie powinny istnieć, po prostu mnie zatkało. Potem - kolejne informacje, że gra wciąż powstaje, ale nie wiadomo jeszcze, kiedy wyjdzie. Wreszcie, po sześciu latach, Papetura ujrzała światło dzienne. Rzuciłem się na nią od razu.

Już na pierwszy rzut oka widać, że Papetura wyrasta z tradycji gier Amanita Design. Naśladowców tej firmy jest dzisiaj całe mnóstwo i od czasu do czasu udaje im się stworzyć

■ W papierowym barze papierowe ludki popijają z papierowych kubków papierowe piwko.

■ Kiedy lokacja przypomina mózg, to wiadomo, że na pewno będą jakieś zagadki.

całkiem niezłą grę, ale sytuacje, w których ktoś doścignąłby szalone wizje i poczucie humoru Czechów, właściwie się nie zdarzają. Zawsze miałem wrażenie, że ludzie z Amanity mają swoją muzę, która słucha tylko ich, chociaż modli się do niej wielu. No cóż - najwyraźniej zdarza jej się zrobić od tej zasady wyjątek. Świat Papetury to po prostu wielkie osiągnięcie artystyczne, w grach nie ma wielu, które byłyby w stanie mu dorównać. Organiczne formy, które Ostafin buduje z papieru, żyją własnym życiem - poruszają się, falują, według własnych fanaberii przepuszczają migotliwe światło... Do tego, zamiast epatować kolorami, cała gra jest utrzymana w oszczędnej paletce barw, którą mistrzowsko wykorzystuje. A wszystkiemu towarzyszy ścieżka dźwiękowa Floeksa, czyli Tomáša Dvoráka, który odpowiada za muzykę do między innymi Machinarium oraz drugiej i trzeciej części Samorosta.





✚ Półnagi półdemon przemierza pustkowiec, poznając przedziwne persony. W każdej porządnej grze o apokalipsę musi znaleźć się miejsce dla zbieracza znaków drogowych.

✚ Tokijskie dzielnice zmieniły się w oazy na pustyni zamkniętej w sferze – oto świat SMT III.

# SHIN MEGAMI TENSEI III NOCTURNE HD REMASTER

PC PS4 SWITCH

PRODUCENT Atlas Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

O brodziło ostatnio remake'a-mi japońskich RPG – zarówno z generacji PS3 (NieR: Replicant), jak i bardziej odległej przeszłości (SaGa Frontier). Shin Megami Tensei III Nocturne (w regionie PAL znany jako Lucifer's Call) to powrót do czasów PlayStation 2.

Do 2004 roku, gdy na Zachodzie po raz pierwszy ukazała się gra z głównego cyklu serii Megami Tensei. Do tej pory gracze z Ameryki znali spin-off pierwszej części Persony (pod tytułem Revelations).

Remake poprawia rozdzielczość grafiki (co widać na niektórych teksturach) i format obrazu (z 4:3 na 16:9, poza filmikami). Wciąż sprawdza się ciekawy stylistycznie projekt postaci, natomiast wnętrza nabrąły bajkowej sterylności, co ma swój hauntologiczny urok. Pasuje zresztą do opowieści – oto po końcu świata Tokio zostało zamknięte wewnątrz sfery – między dzielnicami rozciąga się pustynia (oglądamy ją jako

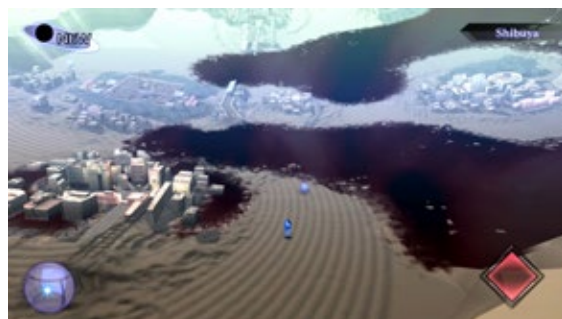
## Demony



Jednym z najbardziej rozpoznawalnych elementów serii SMT jest bestariusz. Od ikonického Jacka Frosta, przez przeróżne elfy, po pokraki przechodzące ludzkie pojęcie. Analogie z pokemonami nasuwają się same – na komórki istnieje nawet przypominająca Pokemon Go gra AR Shin Megami TENSEI D×2.

miniaturki, przemierzając mapę świata), a ulice i podziemne korytarze zaludniają demony i dusze dawnych mieszkańców. Nastoletni bohater, którym sterujemy, przeżył apokalipsę dzięki tajemniczej postaci, która obdarzyła go demonicznymi mocami. Teraz jako półdemon (jego wygląd został zainspirowany teledyskiem „Californication” Red Hot Chili Peppers) przemierza przedziwny świat, który ma się narodzić na nowo. O to, na czyich warunkach nastąpi ten restart, toczy się cała walka.

Kto grał w Personę (albo czwartą część SMT z 2013 roku), poczuje się jak w domu – wiele elementów jest wspólnych. Brakuje znanego ze spin-offu mechanizmu społecznego, tu kluczem jest werbowanie demonów. Turowe potyczki nie muszą oznaczać walki – można próbować przekupstwa albo nawet uwodzić przeciwników; czasem sami z siebie proponują współpracę. Zwerbowane demony rozmawiają z bohaterem, co czyni mechanizm ich fuzji (łączenie dwóch lub więcej, by uzyskać silniejszego demona)



niewielki. Wspaniale wygląda świat gry – resztki miasta tak dobrze znanego z innych tytułów (ile razy biegałem po dzielnicy Shibuya w Tokyo Jungle czy Persona 5!); korytarze pełne zakamarków i ponadwymiarowe labirynty, rządzące się własną logiką. Poza poprawą grafiki nowa wersja oferuje wybór japońskiej ścieżki dźwiękowej i uwspółcześnienie rozgrywki przez dodanie trybu „litości” (dla tych, których interesuje fabuła, a nie zgłębianie erpegowych mechanizmów i levelowanie), można także zapisać (uśpić) ją w dowolnym momencie, a nie tylko w wyznaczonych punktach. W skład pakietu deluxe wchodzi dodatek Maniax znany z reżyserskiej wersji oryginału, w którym występuje Dante z serii Devil May Cry. ■

80

- Pokemony w satanistycznej wersji – gra wciąż intryguje
- opowieścią, stworzonym światem i mechanizmem rozgrywki,
- chociaż w wielu miejscach daje się odczuć upływ czasu,
- zwłaszcza w monotonnych korytarzach. Wciąż broni się artystyczna strona gry – zwłaszcza projekt demonów i postaci.



# ODYSSEY

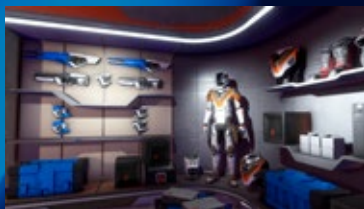
## ELITE DANGEROUS

■ PC

PRODUCENT: Frontier Developments **Wersja PL:** nie

■ Marcin M. Granat

**E**lite Dangerous to ważny gracz w świecie symulatorów kosmicznych od 2014 roku. Idzie łeb w łeb ze Star Citizen, bez przerwy konkuruje też z No Man's Sky, EVE Online czy Hellionem. Swoją pozycję zawdzięcza między innymi aktualizowaniu rozgrywki poprzez wydawane dodatki.



Tak było w 2015 roku z premierą Horizons i tak samo jest teraz, tuż po wypuszczeniu Odyssey. Choć jest jedna różnica. Najnowsze rozszerzenie miało całkowicie odmienić oblicze gry. Do tego stopnia, że Odyssey nawet przez twórców nie był nazywany dodatkiem, ale zapowiadany hasłem „one giant leap”.

Wieszczono rewolucję - począwszy od materiałów prasowych, a skończywszy na rozmiarach rozszerzenia, którego 47 GB w porównaniu do około 20 GB wersji podstawowej działało na wyobraźnię. Te zapędy szybko ostudziła jednak praca serwerów, gdyż przez pierwszą dobę od premiery połączenie z nimi regularnie się zrywało.

Gdy tytuł stał się stabilniejszy, można było bez pośpiechu zaobserwować zakres wprowadzonych

■ Startujemy z pistoletem, więc zakupy są konieczne. Wybór nie powala, ale mechanika prowadzenia ostrzału jest przyjemna.

■ Ten screen to podsumowanie ED: Odyssey. Są stacje kosmiczne, możemy po nich chodzić, jednak spotykamy klony postaci.

zmian. Najszumniej zapowiadana i faktycznie największa nowość dotyczy możliwości wyjścia poza statek i stanięcia na własnych nogach. Widok jest cały czas pierwszoosobowy (gdy gramy na goglach VR, nie musimy ich zdejmować), a sterowanie intuicyjne, choć samemu podczas fragmentów chodzonych przerzuciłem się z joysticka na klawiaturę i mysz. Stacje kosmiczne zostały rozbudowane o elementy dostępne





✚ Z większością imprezowiczów nie porozmawiamy. Ale widoku wylatujących statków po prawej stronie nikt nam nie odbierze.

z poziomu awatara. Kapitanów z pewnością ucieszy możliwość obejścia swoich statków dookoła, gdy są one zadokowane w hangarze. Obowiązkowo trzeba też odbyć wędrowkę po stacji, gdzie możemy kupić broń czy skafandry, oraz rozpocząć misję zlecaną nam przez postać niezależną. Rozmowy sprowadzają się do prostych kwestii dialogowych, można się też potargować.

Niestety element spacerowania po stacjach kosmicznych wyszedł twórcom najslabiej. Ich lokacje są niewielkie i bliźniacze, wygląd postaci się powtarza, a ponadto spotykamy je często w tych samych miejscach. Nie wypada to jednak tragicznie i zdaję sobie sprawę, że niezwykle trudno byłoby stworzyć niepowtarzalne stacje w grze odwzorowującej Drogę Mleczną w skali 1:1, lecz ich wykonanie wyraźnie odbiega jednak od high-endowego modelu lotu statków czy różnicowania układów planetarnych.

Dużo lepiej jest na powierzchni planet. Na większości z nich możemy wysoko podskakiwać dzięki mniejszej niż ziemskiej grawitacji, mamy też okazję postrzelać i prowadzić eksplorację w poszukiwaniu zarówno elektroniki i danych, jak i skanując nieznaną florę.

Na Elite Dangerous: Odyssey należy patrzeć jak na wybitny symulator lotów kosmicznych, do którego dodano „tylko” dobrą mechanikę eksploracji pierwszoosobowej. Chętnych do pogrania w kosmiczną strzelankę Odyssey nie zachwyci, uczciwiej będzie ich skłonić do ponownego ogrania serii Mass Effect. Dla galaktycznych wyjadaczy najnowsze rozszerzenie może nie będzie stanowić gigantycznego skoku jakościowego, ale trudno mi sobie wyobrazić rozgrywkę bez jego posiadania. ■

✚ Bywa gorąco. Podczas walk na powierzchniach planet przeciwnika trzeba najpierw pozbawić tarczy ochronnej skafandra, a dopiero potem punktów zdrowia.



# 70

■ Odyssey zmienia krajobraz nie tylko planet, które wzbogacono o nowe elementy, ale i całego Elite Dangerous. Nie wywołuje jednak takiego poruszenia jak Horizons sześć lat temu. Choć spełnia marzenie fanów o spacerze poza kokpitem, resztę może uwieść wciąż tylko za sterami statku.

  
NINTENDO  
SWITCH.

Nintendo



## MARIO GOLF SUPER RUSH



**RYWALIZUJ Z RODZINĄ I PRZYJACIÓLMI  
W NAJSZYBSZYM JAK DOTĄD MARIO GOLF!**

Dołącz do swoich ulubionych postaci z Grzybowego Królestwa na polu golfowym. Graj z maksymalnie trzema innymi graczami, lokalnie lub online. Wybierz między tradycyjnymi przyciskami lub sterowaniem ruchem w trybie Speed Golf lub zostań profesjonalistą w trybie fabularnym!



© Nintendo/CAMELOT



25 CZERWCA

www.nintendo.pl

KONSOLA Z RODZINY NINTENDO SWITCH

Nintendo Switch

Nintendo Switch Lite



Nowość

3 TRYBY  
TV / STOŁOWY / PRZEŃOŚNY

WYŁĄCZNIE  
TRYB PRZEŃOŚNY

CONQUEST ENTERTAINMENT



## LEGENDARY EDITION



■ W pierwszej części trylogii zmieniła się nie tylko grafika, ale także elementy rozgrywki.

■ Jeżeli macie save'y z ME2 lub ME3, to możecie je przenieść do Edycji Legendarnej.



■ PC ■ PS4 ■ XONE

PRODUCENT BioWare **Wersja PL:** tak

■ Bazyl

**M**ass Effect: Edycja Legendarna nie wnosi nic do serii. Mam nadzieję, że tym zdaniem rodem z clickbaitowych tytułów udało mi się przykuć waszą uwagę. Teraz podstępnie wykorzystam to, by powiedzieć, jak prezentuje się odpicowana wersja przygód Sheparda lub Shepard.

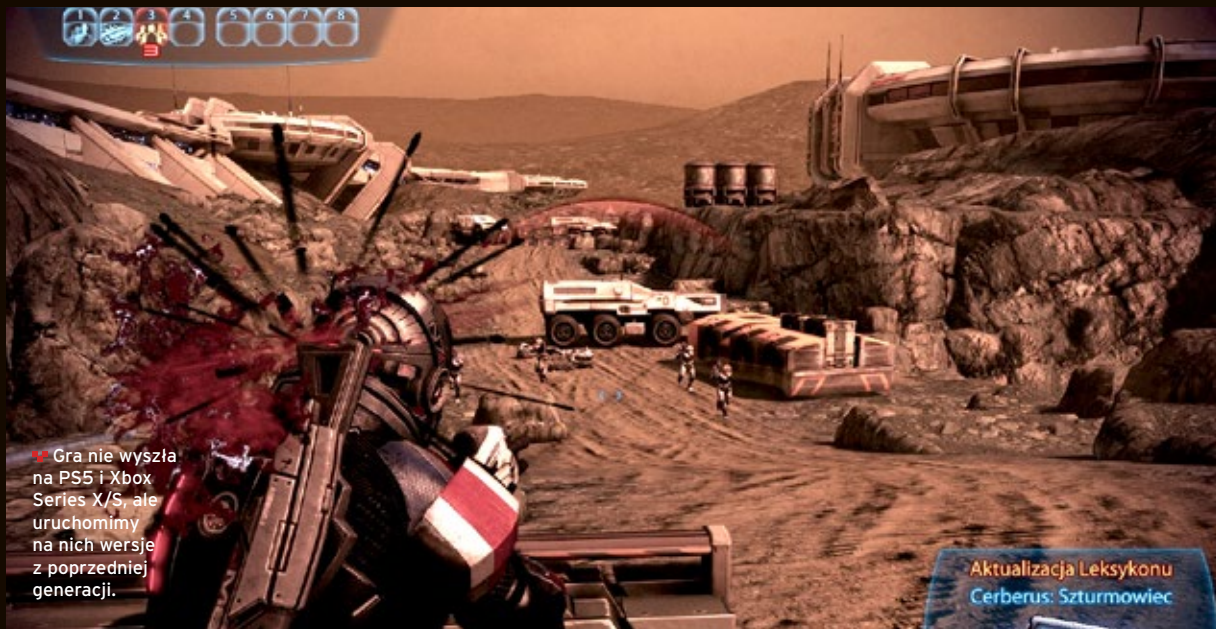
Szczególnie cenię remastery, które wzbogacają oryginalny tytuł o coś więcej niż graficzne wodotryski. W przypadku Mass Effect niestety tak nie jest, ale nie znaczy to, że Edycja Legendarna nie ma nic do zaoferowania. Przede wszystkim dostajemy trzy fantastyczne gry RPG z wszelakimi DLC, które do nich wyszły. Całą trylogię poddano liftingowi, ale największe zmiany przeszła pierwsza odsłona.

Zafundowano jej między innymi nowe tekstury oraz modele, dzięki czemu prezentuje się bardzo ładnie, chociaż są pewne mankamenty. Na przykład oświetlenie sprawia, że twarze postaci czasem stają się brązowe lub pomarańczowe.

Zmodyfikowano także sposób walki, dzięki czemu przypomina on ten z późniejszych części sagi. Krótko mówiąc, strzela się łatwiej. Uswójcześnieono także interfejs i ułatwiono rozwinięcie postaci do najwyższego poziomu. Samą historię pozostawiono natomiast nietkniętą, dlatego szczególnie szkoda, że save'y z LE nie lubią się z tymi z oryginału. Świetnie byłoby ożywić czternastoletnią postać lub kontynuować przerwana niedługo przygodę. W przypadku Mass Effect 2 tego problemu już nie ma. Zresztą dwójka i trójka tylko w niewielkim stopniu odbiegają od pierwowzorów. Jednymi z niewielu zmian, które rzucą się wam w oczy, będzie zapewne tryb fotograficzny oraz ujednoczony kreator postaci. Wzbogacono o nie całą trylogię. Zniknęła za to obecny w Mass Effect



✦ Zakończeniem zremasterowanej sagi jest finał wprowadzony przez Mass Effect 3: Extended Cut.



✦ Gra nie wyszła na PS5 i Xbox Series X/S, ale uruchomimy na nich wersje z poprzedniej generacji.

## WSZYSTKIE TRZY GRY WYGLĄDAJĄ TAK, JAKBY WYDANO JE DZISIAJ, LECZ CZĘŚĆ MECHANIK ZDRADZA, ŻE MAJĄ SWOJE LATA. NA PRZYKŁAD WSZELKIEJ MAŚCI HAKOWANIE RACZEJ NIE ZJEDNA TRYLOGII NOWYCH FANÓW.

3 multiplayer, więc Shepard A.D. 2021 nie oferuje żadnej formy zabawy w sieci.

Niestety nie pochyłono się nad polską wersją językową i wszystko pozostawiono po starymu. Dubbing mamy więc tylko w dwóch pierwszych częściach. W dodatku różni się obsadą. Jeśli chcemy grać ciurkiem, to nieco irytujący może być fakt, że Shepard najpierw mówi głosem Magdaleny Rózczyk/Marcina Dorocińskiego, a potem Agnieszki Kunińkowskiej/Łukasza Nowickiego. Co gorsza, jeśli lubicie słuchać angielskich

głosów, a czytać polskie napisy, to zaszczytu tego dostąpicie tylko w ME3. W starszych odsłonach napisy są zawsze w tym samym języku, co dubbing. Grając po polsku, można także natrafić na błędy – a to ktoś krzyknie po angielsku, a to do pani Shepard ktoś się zwróci jak do faceta. Normalnie można by przymknąć oko na takie wpadki, ale od wersji poprawionej można wymagać usunięcia istniejących od kilkunastu lat potknięć.

Edycja Legendarna pucharu dla remastera idealnego więc ode mnie na pewno nie dostanie, ale

✦ W zależności od oświetlenia mój Shepard w ME1 wyglądał jak syn młynarza lub członek Wu-Tang Clanu.



✦ Model jazdy Mako został poprawiony, więc misje w pojeździe są całkiem przyjemne.



nie mogę nie docenić faktu, że dostajemy w jednej paczce trzy fenomenalne gry. Wszechświat w nich przedstawiony wciąż robi wrażenie, a fabuła wynagradza niektóre rozwiązania, które dziś wydają się archaiczne. Jeśli dotąd w Mass Effect nie graliście, to teraz jest idealna okazja, by nadrobić tę rażącą zaległość. Jeżeli jednak macie na półce Shepardzią trylogię, to nie widzę większego sensu, by znów sięgać do portfela. ▬



**84**

Trylogia Mass Effect w odpicowanej wersji. Wprawdzie nie oferuje wiele więcej niż oryginał, ale za to zbiera w jednym miejscu wszystkie dodatki. Jeśli dotąd nie wsiadłeś na pokład Normandii, to teraz już nie masz wymówek.



Ayumi

"What are you talking about? p's a detective!"

## FAMICOM DETECTIVE CLUB: THE MISSING HEIR, THE GIRL WHO STANDS BEHIND

SWITCH

PRODUCENT Nintendo **Wersja PL:** nie

■ Paweł Schreiber

**H**istoria wydanych właśnie na Switcha dwóch gier z serii Famicom Detective Club, *The Missing Heir* i *The Girl Who Stands Behind*, jest dość skomplikowana. To nie do końca nowości - ta druga to uwspółcześniona wersja na konsolę Super Famicom (czyli starego, dobrego SNES), która ukazała się w roku 1998.

No dobrze, ta gra z roku 1998 też nie była do końca nowością, tylko zmodernizowaną wersją tytułu na konsolę Famicom (czyli starego, dobrego NES), która ukazała się w roku 1989, rok po pierwowzorze *The Missing Heir*. Zatem - chociaż na pierwszy rzut oka obie części FDC na Switcha wyglądają całkiem współcześnie, włączając je, cofamy się o niemal

trzy i pół dekady, do czasów, kiedy konwencja japońskich gier przygodowych właśnie krzepła i ostatecznie tworzyła formę, którą znamy dzisiaj jako visual novel. Równieśnikiem pierwszej wersji *The Missing Heir* jest na przykład *Snatcher*, czyli produkcja, przy której pewien młody projektant zmienił się w tego Hideo Kojimę, którego znamy i kochamy... Za serią FDC stały nazwiska, które zapisały się złotymi zgłoskami w historii Nintendo i gier w ogóle: Satoru Okada i Yoshio Sakamoto. Bez nich nie byłoby takich serii jak na przykład *Metroid*, a Okada wniósł też ogromny wkład w projektowanie sprzętów przenośnych Nintendo (natomiast producentem FDC był Gunpei Yokoi, z którym współtworzył pierwszego Game Boya).

Korzenie Famicom Detective Club sięgają jeszcze głębiej - kluczową inspiracją dla twórców była pierwsza poważna próba przeniesienia zachodniej konwencji gier przygodowych na rynek japoński, czyli *The Portopia Serial Murder Case* z roku 1983, za

którą odpowiadał Yuji Horii, późniejszy twórca między innymi serii *Dragon Quest*. Wprowadziła ona kilka ważnych konwencji. Po pierwsze, ekran był podzielony na obraz ukazujący kolejne lokacje oraz na pole tekstowe, w którym pojawiały się dialogi między postaciami (wzór dla późniejszych visual novels). Po drugie, w przeciwieństwie do zachodnich gier bohaterem kierowało się tu nie poprzez wstukiwanie poleceń na klawiaturze, tylko przez wybieranie

■ Każdy szanujący się nastoletni detektyw z japońskiej gry wideo powinien znać przynajmniej podstawy karate.





✦ Mój biedny bohater znowu zrobił z siebie głupka. Na szczęście pomagająca mu koleżanka próbuje choć trochę ratować sytuację.

pojawi się postać, z którą możemy porozmawiać. Ten archaiczny model rozgrywki bywa uciążliwy, zwłaszcza kiedy wydaje nam się, że zrobiliśmy już w danym miejscu wszystko, co się da, a potem się okazuje, że zapomnieliśmy o jednym niezbyt istotnym rozgałęzieniu menu, które z jakichś przyczyn wydawało się twórcom ważne i ciekawe. Grając w FDC, czułem się czasem, jakbym zwiędział muzeum z ekspozycjami tak pięknie odrestaurowanymi, że wyglądały, jakby powstały wczoraj, ale zachowywały jednak swoją dawność i obcość.

Tym bardziej zaskoczyło mnie, jak bardzo, pomimo archaicznej rozgrywki, dwa epizody FDC potrafią wciągnąć. Przygody nastoletniego detektywa, który rozwiązuje zagadki morderstw (zwykle zaczyna się od jednego, ale w miarę rozwoju akcji trupów przybywa), są dobrze skonstruowane - sypią fałszywymi tropami, namawiają do tego, żeby podejrzewać przynajmniej pięć osób jednocześnie, a kiedy robi się zbyt statycznie, stawiają nam przed nosem wywijającego nożem napastnika.

✦ Troszkę zawiany przechodzień bardzo chciałby odpowiedzieć na pytania detektywa, ale nie bardzo wie, na jakie.

Dobrze wyważają też proporcje powagi i komizmu (którego jest tu sporo, ale bez szaleństw takich jak na przykład w serii Ace Attorney). Bardzo sprawnie wypada też zabawa motywami rodem z horroru - jednym z centralnych motywów The Girl Who Stands Behind jest opowieść o duchu nawiedzającym lokalną szkołę, a intryga The Missing Heir opiera się na legendzie o mścicielach, którzy wstają z grobu, żeby ukarać wrogów pewnej rodziny. Ile w tych opowieściach prawdy - nie powiem, bo siłą każdego kryminału są przecież jego tajemnice, a tych jest w FDC sporo.

Podsumowując - grało mi się dobrze, ale trudno do Famicom Detective Club podchodzić jak do współczesnych visual novels. To jednak przede wszystkim sentymentalna podróż w przeszłość dla tych, którzy grali we wcześniejsze wersje, albo wyprawa do źródeł gatunku dla jego miłośników. Największą siłą tych gier są po prostu dobrze napisane scenariusze - widać, że chociaż pod koniec lat osiemdziesiątych japońscy twórcy VN zmagali się jeszcze z mechanikami i interfejsem, byli już mistrzami w snuciu cyfrowych opowieści. ■

✦ Każdy szanujący się nastoletni detektyw z japońskiej gry wideo powinien śledzić innych, kiedy tylko nadarza się okazja.

pozycji z menu. Po trzecie, przeszukiwanie lokacji polegało na wykorzystaniu kursora w kształcie lupy, którym gracz poruszał po obrazie przedstawiającym miejsce akcji. Wydana pięć lat później pierwsza część Famicom Detective Club stosuje te same patenty.

Zabawa w wersje FDC odświeżone dla graczy z trzeciej dekady XXI wieku jest doświadczeniem trochę dziwnym, bo chociaż oprawa audiowizualna została dostosowana do współczesnych standardów, twórcy postanowili pozostawić rozgrywkę w formie, która się właściwie nie zmieniła od 1988 roku. Mamy więc pięknie namalowane tła, pełne charakteru i emocji twarze postaci, a wszystko to jest oszczędnie, ale bardzo płynnie i przekonywająco animowane. Z drugiej strony - przedzieramy się przez kolejne pozycje menu, pytamy każdą postaci kilka razy z rzędu o to samo (nigdy nie wiadomo, kiedy sobie o czymś przypomiń) albo spełniamy zupełnie arbitralne warunki, żeby pójść dalej (czasem nie da się opuścić lokacji, dopóki nie obejrzymy jakiegoś konkretnego jej elementu, co sprawi, że nagle



# 70

■ Powrót do przeszłości – remake klasycznych japońskich gier  
 ■ VN z końca lat osiemdziesiątych. Grafika i dźwięk jak nowe,  
 ■ scenariusza nie trzeba zmieniać, bo zawsze był dobry, tylko  
 ■ rozgrywka taka sama jak trzydzieści lat temu, o ucieczy  
 ■ miłośników historii, ale czasem potrafi popsuć zabawę.

# 112 OPERATOR

PC MAC IOS ANDROID

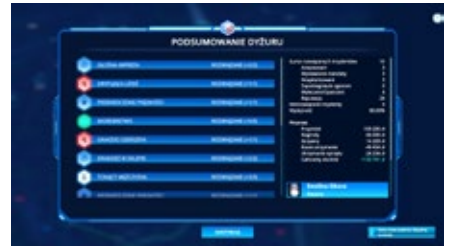
PRODUCENT Jutsu Games Wersja PL: tak

User Jama

W każdym amerykańskim serialu w końcu ktoś mówi „dzwoń na 911”. W Polsce, jak i w całej Unii Europejskiej telefonem alarmowym jest 112, ale jeśli ktoś z popkulturowego rozpędu wykręci 911, to też zostanie przekierowany we właściwe miejsce, czyli do najbliższego Centrum Powiadamiania Ratunkowego.

Na pierwszy rzut oka 112 Operator wygląda na RTS, w którym naszymi jednostkami są policja, pogotowie ratunkowe i straż pożarna. Akcja rozgrywa się na mapie jednego z wielu miast do wyboru. W uproszczeniu trzeba wysłać odpowiednie jednostki do właściwych zdarzeń, radząc sobie możliwie sprawnie z problemem krótkiej kołderki. Po każdej zakończonej zmianie zarabiamy pieniądze, które możemy wykorzystać na rozbudowę floty i załóg. Zacząłem grać w Warszawie. Początkowo zarządzałem stosunkowo spokojną dzielnicą Mokotów, ale z biegiem czasu i awansów dostałem pod opiekę kolejne. Ten element gry jest fajny o tyle, że możemy działać na znajomym terenie, a z odpowiednimi DLC, których ciągle przybywa, możemy patrolować również zdarzenia na rzekach jednostkami pływającymi lub mieć więcej opcji w wyborze jednostek. Poprzez DLC można dodawać

Po każdym dyżurze otrzymamy podsumowanie efektów pracy, które przekładają się na finanse.



Mapa z oznaczonymi jednostkami i zdarzeniami to główny widok w grze. Aktualnie obsługiwane połączenie 112 jest po prawej.



Informacje, jak rozpoznać sytuację i sobie z nią radzić, przydadzą się w grze, ale też w życiu.

również scenariusze, na przykład obsługę sytuacji pandemii.

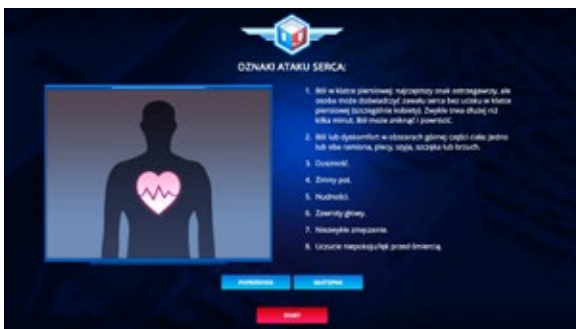
To, co sprawia, że gra wyróżnia się w tłumie, to obsługa połączeń 112, a to dzięki świetnemu aktorskiemu zagraniu dialogów oraz realistycznym podkładowym dźwiękowym. Niby odbieramy zwykły telefon, bez żadnych fajerwerków graficznych, ale jazda jest taka, że można się spocić. Dzwoni facet, że utknął między szlabanami na przejeździe kolejowym. Staram się mu pomóc zdalnie, w końcu mówię, żeby opuścić pojazd i uciekał. Faceta uratowałem, ale w słuchawce słyszę zgrzytanie, huk, gięcie metalu. Pociąg zderzył się z jego samochodem, wykoleił się, jest mnóstwo ofiar, a moja mina rzednie.

Wachlarz sytuacji jest bardzo szeroki, a rozmowy są nietypowe i czasem zaskakują. W rzeczywistości

grubo ponad połowa połączeń na numer 112 dotyczy spraw, które nie mają związku z zagrożeniem życia i powinny być kierowane na inne numery. Gra zgrabnie oddaje ten aspekt pracy CPR. Odbierasz telefon, dzwoni spanikowana starsza pani. Wypytyujesz o wszystkie dane zdarzenia, przebieg, lokalizację, sytuację i okazuje się po chwili, że po prostu ma problem z wpisaniem kodu PIN do komórki. Rzecz zdecydowanie nie na telefon 112. Innym razem dzwoni facet, który jest dziwnie rozmowny, o pogodzie, o tym i tamtym. Zacząłem go kulturalnie nakłaniać, żeby zwolnił linię, gość okazuje się samobójcą, a mój brak empatii to kropla, która przepelniła czarę. Obsługując połączenia na 112, trzeba być nieustannie czujnym.



Świetnie pokazane, ile emocji i informacji niesie alarmowa rozmowa telefoniczna oraz na jak drobnych przesłankach trzeba oprzeć decyzję. Mocną stroną gry jest wielość dodatków – obecnych i planowanych.





✚ Gra pełna jest mniejszych i większych potyczek, w tym z innymi klanami, bandytami oraz dziką zwierzyną...

✚ ...ale głównym zadaniem jest budowa bezpiecznego i sprawnie funkcjonującego grodu.

# Frozenheim



PRODUCENT Hyperstrange **Wersja PL:** tak

■ Piotr Pieńkowski **!|!|! ACCESS**

**N**ie ma to jak zapach spalonego grodu o świcie, że sparafrazuję pewną filmową wypowiedź. I zaraz od siebie dodam - zwłaszcza kiedy jest to siedziba naszego zaprzysięgłego wroga. Hu! Hu! Hu!

Uruchamiając Frozenheim studia Hyperstrange, wiedziałem tylko, że to młoda grupa deweloperska z niezbyt imponującym dorobkiem, a po tytule, że to pewnie będzie coś o wikingach. I już na wstępie czekała mnie miła niespodzianka - a to za sprawą rewelacyjnego motywu muzycznego. Oby tak dalej, pomyślałem sobie, przechodząc

✚ W grze nie zabrakło także abordaży, ale podobnie jak potyczki na lądzie nie są one zbyt skomplikowane.

do kampanii i wybierając pierwszą misję.

Startujemy tu trzema wojami i w prostym tutorialu nie tylko poznajemy mechanikę gry, ale i wchodzimy w klimat tego zapomnianego już świata. Po drodze mamy wilki (pestka) oraz leśnych zbójów (oj, lepiej ich ominąć), a potem znajdujemy naszą wioskę - dom jarla oraz kilka prostych chałup. I tutaj zaczyna się prawdziwa zabawa, bo trzeba nie tylko zadbać o wyżywienie i obronę swoich ludzi, ale i o wykonanie kolejnych misji zarówno w głębi lądu, jak i morza. A że pomimo widoku z lotu ptaka mamy wokół tak zwaną mgłę wojny, odkrywanie nowych rejonów faktycznie ma posmak wyprawy śmiałków w nieznane.

W kampanii mamy na razie tylko dwie misje, ale w trybie wolnym czy też w potyczce jest już ciekawie i zajmująco. Kolejne fale wrogów najeżdżają nas, my zaś nie tylko musimy je odpierać, ale i starać się zniszczyć źródło kłopotów, cały czas dbając o rozwój naszej osady. Tu ciekawostka, gra stoi trybem solo, ale mamy też multiplayer, gdzie możemy zetrzeć się w pojedynku z naszymi przyjaciółmi (w tym przypadku - z nieprzyjaciółmi).

Frozenheim jest na względnie wczesnym etapie produkcji, lecz nawet w tym stanie przyznaję mu 70 procent - głównie za potencjał i rozgrywkę (oraz oprawę muzyczną!). I nie wątpię, że w przyszłości

będzie jeszcze lepiej. Bo już teraz można bawić się całkiem dobrze (choć nie za długo, to fakt), ale co ważniejsze, twórcy są bardzo elastyczni i niecierpliwie czekają nie tylko na opinie graczy, ale i na ich propozycje, co dodać i co poprawić. Studio Hyperstrange przyjęło tu zresztą metodę, którą znamy z innych gier polskich deweloperów, i ma jasno określony cel (kampania jako saga + sandbox i multi), a do tego dobrze komunikuje etapy produkcji, publikując klarowną mapę drogową. Dzięki temu wiemy, kiedy na przykład pojawiają się tresowane wilki i niedźwiedzie, nowe jednostki (kaptani) i budynki (karczma, dom bartnika). I tak, nie jest to produkcja AAA pełna fajerwerków, ale nigdy nie miała nią być. Ot, porządna strategia w klimatach skandynawskich w przystępnej cenie. Porządna i całkiem wciągająca, bo przyznam się, że siedziałem przy Frozenheim jak zaczarowany - i chcę, nie, żądam więcej! Hu! Hu! Hu! ▀



■ Kolejna polska gra we wczesnym dostępie - tym razem strategia z wikingami w roli głównej w świetnej oprawie audiowizualnej. Budowa grodu, misje w terenie, walka.



✚ Gdy nie ma ludzi, koty harują - to znaczy stoją i czekają bezradnie, aż im pomożemy w codziennych troskach.

# TASOMACHI: BEHIND THE TWILIGHT



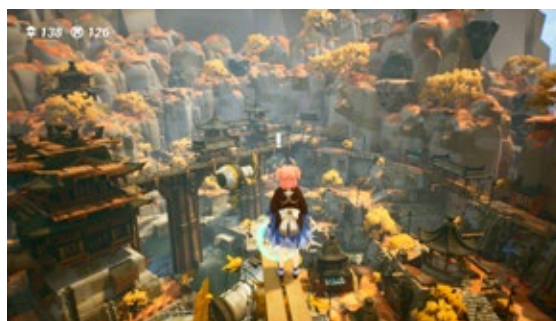
PRODUCENT Orbital Express **Wersja PL:** nie

✚ Michał R. Wiśniewski

**Y**ukumo, młoda dziewczyna, wyrusza w podróż swoim sterowcem. Po drodze zatrzymuje ją tajemnicza mgła. Chcąc nie chcąc, postanawia coś z tym zrobić...

Z Twittera korzystam głównie, aby śledzić japońskich twórców. Któregoś dnia moją uwagę zwróciły piękne ilustracje wielopozomowego, dalekowschodniego miasta i kolorowe stroje postaci. Tak właśnie trafiłem na autora kryjącego się pod pseudonimem Nocras. Jego prawdziwe nazwisko - Shougo Nokura - można znaleźć na listach płac Pokemon Sword & Shield, The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Final Fantasy XVI i XIII-2 czy karcianki „WIXOSS”. Tym razem pracował nad własną grą.

Jej akcja toczy się w trzech miastach (i wiosce stanowiącej hub), które początkowo spowija tajemnicza mgła. Z tego powodu wynieśli się z nich ludzie, zostały jedynie dwunożne koty z plemienia Nezu. Aby pokonać mgłę, naprawić sterowiec i ruszyć w dalszą podróż, Yukumo musi ożywić magiczne



✚ Wrz z postę-  
pem Yukumo zyskuje nowe moce, dzięki którym może odwiedzać niedostępne wcześniej miejsca.

Święte Drzewa; aby to zrobić, konieczne będzie zebranie lampionów zwanych Źródłami Ziemi i pokonanie szeregu prób w świątyniach.

Tasomachi przypominała mi Beyond Good & Evil, tylko bez elementów bijatyki czy skradania. Jest zupełnie pozbawiona przemocy. Podstawą trójwymiarowej gry jest eksploracja miast, odnajdywanie ukrytych lampionów oraz przechodzenie prób - zagadek logicznych lub platformowych. W każdym z miast znajdują się dwa drzewa, ożywienie każdego z nich sprawia, że miasto odżywa, co otwiera nowe możliwości zwiedzania. Po naprawie sterowca będzie można też oglądać je z góry i szukać kolejnych, coraz sprytniej ukrytych lampionów (przyda się możliwość strzelania fajerwerkami!). Za znajdowane pieniądze (leżą dosłownie wszędzie) można nawet opłacić nie tylko nowe sukienki czy ozdoby, ale też bilet na teleport, gdy

jakaś świątynna próba okaże się zbyt trudna. Na miłośników wyzwania czeka zebranie wszystkich dwustu czterdziestu czterech lampionów, za które dostaniemy specjalną nagrodę. Niektóre lampiony są nagrodami w prostych questach zleczanych przez koty - zebrać pocztę, wyplewić chwasty, pozbiierać baloniki. To gra, której potrzebowałem jako odtrutki po emocjonalnej podróży w świat NieR Replicant.

Chociaż animacja bohaterki nieco kuleje, to wszystko nadrabia klimat i architektura. Metropolie zbudowane w tradycyjnym stylu uzupełnionym współczesnymi japońskimi elementami, takimi jak automaty z napojami, skrzynki na listy, lustra znane ze skrzyżowań czy słupy elektryczne - to wszystko buduje niezwykle uczucie krainy spoza czasu, a jednocześnie pokazuje, czym się różni japońska gra od gry inspirowanej kulturą otaku, jak Genshin Impact. ■



- Piękna przygoda, która zachęca do pokonywania przeszkód, ale do niczego nie zmusza. Sterowanie okazuje się czasem za mało precyzyjne, ale da się przyzwyczaić.
- Zawiera tryb foto - szkoda, że Yukumo robi tylko jedną minę, ale może poprawi się to w kolejnych aktualizacjach.

# HALL OF FAME

MASAHIRO ITO, DYREKTOR ARTYSTYCZNY SILENT HILL 2, UJAWNIŁ, ŻE INSPIROWAŁ SIĘ NAPISANĄ PRZEZ STEPHENA KINGA NOWELĄ „MGŁA” Z 1980 ROKU.

”



46 Mija dwadzieścia lat od ukazania się Silent Hill 2, z całą pewnością Najlepszej Gry na Świecie, a także jednego z najbardziej mroczących krew w żyłach interaktywnych horrorów. Konami wypuściło dzieło, w którym nic nie było jednoznaczne, a postaci nie były dobre albo złe... może z wyjątkiem Piramidołowego.

Fenomen laserdysków zaistniał w elektronicznej rozrywce w momencie, gdy następował krach Atari i Mattela. Mogła to być wielka rewolucja, ale wydarzenia potoczyły się w niespodziewany sposób.



62



54

Kilka miesięcy przed Silent Hill 2 ukazał się inny horror, o którym można powiedzieć tylko tyle, że przeniósł mity Clive'a Barkera do innego niż literatura medium tak sprawnie, jak nie udało się to chyba nawet „Hellraiserowi”. Kilka scen z tej gry pozostaje z odbiorcą na długie lata.

# WĘDRÓWKA PRZEZ SILENT

## STUDIUM TRAUMY

Czy bardziej przeraża pozbawiony sensu obłąd, czy pozornie nielogiczne ciągi wydarzeń, które nabierają znaczenia, dopiero gdy spojrzymy na nie jak na twory podświadomości? W kontekście Silent Hill 2 odpowiedź na powyższe pytanie jest chyba niemożliwa. Gra porusza się bowiem po obydwu biegunach i sprawia wrażenie, jakby obiektywna prawda nie istniała. Może słusznie, bo czy kluczem do pełnego odbioru psychologicznego horroru nie są właśnie subiektywne odczucia?

■ Marcin M. Granat

➤ Ambientowa muzyka i spokojny głos żony czytający wysłany do Jamesa list. Oto początek Silent Hill 2.

**P**omimo że Silent Hill 2 jest z technologicznego punktu widzenia dopracowaną grą wideo z przemyślanym szeregiem zależności przyczynowo-skutkowych, to z punktu widzenia odbiorcy jawi się jako produkt szalonego demiurga.

Jeśli rozpoczynamy rozgrywkę, nie korzystając z mnóstwa opracowanych przez fanów solucji i poradników,

tylko zanurzamy się w zamglonym miasteczku tak, jak życzyliby sobie tego jego twórcy, czyli na własną rękę, stajemy się zagubieni, skonfundowani, a nierzadko bezsilni i sprowadzeni do roli obserwatora własnej porażki.

Możemy poczuć się jak James Sunderland, główny bohater gry. Młody mężczyzna wyznaje, że ma zamiar ruszyć w zakamarki tajemniczego

miasteczka, gdyż otrzymał list od żony. I nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że zmarła ona trzy lata temu. Teraz czeka na protagonistę w ich „specjalnym miejscu”.

Podczas prac nad pierwszym, wydanym w 1999 roku Silent Hill twórcy chcieli najpierw stworzyć mroczne lokacje, a dopiero później oprzeć na nich mrozącą krew w żyłach historię. W trakcie powstawania sequela, gdy

# HILL 2

**MASAHIRO ITO WYZNAŁ,  
ŻE WŚRÓD ARTYSTÓW  
STANOWIĄCYCH DLA  
NIEGO INSPIRACJE  
ZNAJDOWAŁA SIĘ POLKA,  
MAGDALENA ABAKANO-  
WICZ.**

❖ Piramidogłowy najczęściej atakuje ogromnym mieczem. Ciekawostką jest, że znajduje się on w ukrytej lokacji i gracz też może go użyć.

pomysł na główne miejsca akcji był już wybrany, więcej mocy twórczych można było przekierować na rozwój fabuły. Nie oznacza to bynajmniej, że projektowanie poziomów potraktowano tu po macoszemu. Miasteczko, do którego trafialiśmy po uruchomieniu Silent Hill 2, miało nawet więcej do zaoferowania niż to z pierwszej części.

## MGLA ZA ROGIEM

Już we wprowadzeniu oczom odbiorcy ukazuje się rzadki w grze widok. Jest nim panorama przedstawiająca jezioro i odległe drzewa, nad którymi nieśpiesznie przesuwana się lekka mgła. Z jednej strony przypomina to leniwe poranki z kadrów „Miasteczka Twin Peaks”, którego niepokojący duch unosi się też nad Silent Hill; w końcu obie miejscowości są niewielkie i położone na bliżej nieokreślonych peryferiach USA. Z drugiej strony zaś widok ten świetnie buduje kontrast, ponieważ w dalszej części rozgrywki gracz zostaje umieszczony w swoistej klatce: klaustrofobicznych pomieszczeniach wewnątrz budynków lub gęstej jak mleko mgły na zewnątrz.

Inspiracje stojące za spowijającą wszystko złowrogą mgłą przez długi czas były domeną spekulacji. Dopiero w kwietniu tego roku Masahiro Ito, dyrektor artystyczny Silent Hill 2, ujawnił, że za źródło posłużyła mu napisana przez Stephena Kinga i wydana w 1980 roku nowela „Mgła”. Tak jak na kartach spisanych przez mistrza grozy, tak i w grze wszystko, co się dzieje pod osłoną białej kurtyny, jest wypaczone i budzi strach. Biały całun nie odstępował nas nawet na krok, bez względu na to, czy jesteśmy na zielonym terenie wokół jeziora, w ruderalnych okolicach czy na środku skrzyżowania ulic w centrum miasteczka. Znika co prawda, gdy nad miejscowością zapada noc, lecz nie poprawia to wcale naszej sytuacji, bo od tamtej pory poruszamy się niemal na oślep. Poza brakiem widoczności napięcie potęguje też to, co dobiega naszych uszu. Gdy słyszymy warczenie psa lub dziwne odgłosy pełzania, wiemy, że zagrożenie jest na wyciągnięcie ręki, choć pozostaje niewidoczne.

## JĄDRO CIEMNOŚCI

Otoczenie pełni w grze kluczową rolę – pomaga w opowiedzeniu historii.



**SILENT HILL 2 WZOROWAŁ SIĘ NA MEDIUM FILMU, A SZCZEGÓLNIIE NA „DRABINIE JAKUBOWEJ” W REŻYSERII ADRIANA LYNE’A Z 1990 ROKU.**



Kadrowe triki to dobry zabieg artystyczny, lecz gdy kamera pokazuje to, co jest za nami, walka staje się uciążliwa.



Pierwsza napotkana w grze osoba. Mówi od rzeczy. Z czasem okaże się, że słowa wypowiedziane przez Jamesa też świadczą o szaleństwie.



Senna cisza i spokój przeplatają się w Silent Hill z makabrą godną filmów gore.

W związku z tym do przedstawionych w grze lokacji należy przykładać uwagę nie mniejszą niż do napotykanym postaci. Oczywiście na pierwszy plan wysuwa się tytułowe Silent Hill. Wbrew opinii wielu krytyków czy recenzentów miasteczko nie jest wymarłe. Jak bowiem wytłumaczyć to, że na ulicy pojawiają się nowe zwłoki, ktoś przeparkował samochód kempingowy, a na asfalcie widać świeże ślady hamowania, za którymi stoi pusty samochód z jeszcze włączonym silnikiem?

Narracja w Silent Hill 2 prowadzona jest nie tylko poprzez dialogi czy znajdowane przez bohatera zapiski, ale także poprzez eksplorację. Gdy pod koniec coraz bardziej zagłębiamy się w mroczną tajemnicę miasteczka, gra dosłownie obrazuje to przemieszczaniem się bohatera w dół, każąc nam



❑ Zdemolowana toaleta z początku gry, w której niemal czuć nieprzyjemny zapach moczu. A dalej nie jest wcale lepiej.

schodzić absurdalnie długimi schodami i wielokrotnie skakać do otworów w podłodze. Otoczenie odzwierciedla stan psychiczny protagonisty. Część lokacji okazuje się nagle mieć jeszcze mroczniejsze wersje, spotykamy też surrealistyczne zabawy z geometrią poziomów: gdy stałem w niewielkim pomieszczeniu z trawą na ziemi, mapa sugerowała, że znajduję się w sporym ogrodzie.

Zwiedzając świat wykreowany przez Konami, warto zaglądnąć w każdy kąt. Gry lepiej nie przechodzić pośpiesznie, gdyż może to skutkować pominięciem pozornie błahych, lecz niezrównanych w budowaniu atmosfery elementów. Nieziemskie wrażenie robi na przykład pozbawiony wody basen z dziecięcym wózkiem na środku i trzema krążącymi wokół niego potworami. Łatwa do przeoczenia jest również pewna toaleta, w której znajduje się zamknięta kabina. Możemy do niej kilkakrotnie pukać i nic się nie wydarzy, lecz po wielu próbach, w losowo dobranym momencie, usłyszymy dobiegający z niej przeraźliwy krzyk i huk przewracanych przedmiotów. Do obowiązkowych zadań nie należy też udział w klimatycznym

❑ Interakcje z postaciami niezależnymi są rzadkie, lecz jeśli się już pojawią, każda ma ogromne znaczenie.

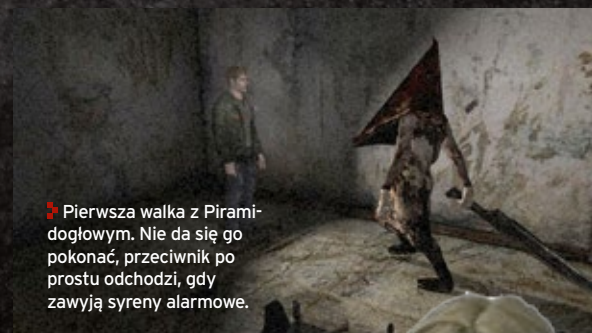


**MIANEM POLSKIEGO SILENT HILL OKREŚLANO THE MEDIUM OD BLOOPER TEAM. TO GŁÓWNIENIE ZASŁUGA WSPÓŁPRACY Z TYM SAMYM KOMPOZYTOREM, AKIRĄ YAMAOKĄ.**

Z czasem uczymy się, że wielu przeciwników da się ominąć. Szkoda marnować na nich amunicję, której jest jak na lekarstwo.



❑ Pierwsza walka z Piramidogłowym. Nie da się go pokonać, przeciwnik po prostu odchodzi, gdy zawyją syreny alarmowe.



quizie, który zaczyna być puszcany z głośników tuż po naszym wejściu do szpitalnej windy. Głos szalonego spikera, który z maniackalnym entuzjazmem zadaje nam pytania, tak bardzo nie pasuje do zaniedbanego miasteczka, że aż wywołuje ciarki.

#### NA SPOTKANIE Z LĘKAMI

Spacery po Silent Hill nie byłyby nawet w połowie tak emocjonujące, gdyby nie napotykanie po drodze maskary. To właśnie one były jednym z elementów, dzięki którym druga część serii była doskonalsza od pierwowzoru. Nawet samo zetknięcie się z nimi było dużo subtelniejsze niż to w pierwszej odsłonie. Idące na nas gromadą demoniczne dzieci z nożami zastąpiono bowiem zniekształconym człowiekiem bez rąk, który pierwotnie się od nas oddala, a później atakuje tylko dlatego, że sami się do niego zbliżamy.

❑ Część wstrząsających wydarzeń z Silent Hill 2 jest tylko po to, aby budować klimat. Jak te zwłoki oglądające śnienie na telewizorze.



Wnętrza budynków wypełniają odradzające się potwory i nieprzenikniona ciemność. Nie wyobrażam sobie spotkania tych pielęgniarek bez latarki.



Do niezapomnianych przeciwników Silent Hill 2 należą manekiny składające się z korpusu i czterech nóg, konwulsyjnie poruszające się potwory-pielęgniarki, uwieszone u sufitu mięsne masywy z ustami czy słynnego Piramidogłowego, którego znają nawet osoby nigdy nieuruchamiające tej gry.

O artystycznej wartości spotykanych potworów świadczą nie tylko ich modele, ale też symbolika. Znaczenie większości z nich możemy poznać

dopiero po ukończeniu gry, gdy zrozumiemy, że James nie radził sobie ze śmiertelną chorobą swojej żony. Patrząc z tej perspektywy, obrzydliwy bezręki potwór, który atakuje gracza swojego rodzaju wymiotami, może być utożsamiany z wyrzutami sumienia wobec chorującej małżonki, której widok zaczął bohatera odrzucać. Poprzez utratę zdrowia wybranka Jamesa straciła też w jego oczach status młodej, pięknej i pełnej życia kobiety, przestała być obiektem pożądania.

### SEKS I ŚMIERĆ

Pierwiastek seksualności jest w Silent Hill 2 zaznaczony bardzo mocno, a czasami jawi się jako wręcz perwersyjny.

Laura intryguje od samego początku. Twierdzi, że знаła żonę naszego bohatera, lecz z dziecięcym uporem odmawia nam pomocy.



W grze dysponujemy mapą, na której James zaznacza zablokowane przejścia oraz miejsca, do których chce się udać.

Nie bez przypadku wrogie nam pielęgniarce, pomimo całej swojej potworności, ukazane są z dekoltem i ubrane w krótkie spódnice. Podobną estetykę widać w projekcie manekinów, których nogi są smukłe i kobiece. Zdają się one być zresztą obiektem seksualnego zainteresowania Piramidogłowego. Scena, w której zostaje nam przedstawiony ten arcyboss, może bowiem zostać śmiało zinterpretowana jako gwałt ze skutkiem śmiertelnym dokonany na dwojce manekinów. To właśnie jego skłonność do podszytej seksem przemocy wydaje się najbardziej przerażająca, a w późniejszych etapach wyrażana jest przez cykliczne akty przebijania włócznią najatrakcyjniejszej kobiety w grze.

Co ważne, twórcy świadomie połączyli brutalność i erotykę, ale nie zrobili tego, aby wywołać tanią

**PRZERYWNIKI FILMOWE W SILENT HILL 2 PREZENTUJĄ SIĘ ŁADNIEJ NIŻ OPRAWA GRAFICZNA PODCZAS ROZGRYWKI DO TEGO STOPNIA, ŻE ZACHWYCAJĄ NAWET DZISIAJ.**



wypełniane rytmicznie poruszającymi się tłokami.

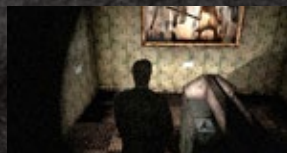
### TY I TOWARZYSZE NIEDOLI

James Sunderland spotyka na swojej drodze nie tylko wzmiankowaną Angelę, ale też inne postacie niezależne. Jest wśród nich Maria, atrakcyjna blondynka, która z wyglądu przypomina żonę bohatera, a i w kwestii fabularnej jawi się jako jej swoista kopia, gdyż James doświadcza jej śmierci. Wśród zamglonych ulic napotkamy otyłego nastolatka Eddiego i dziewczynkę Laurę, pozornie nieszkodliwą dwójkę, umiejącą jednak celowo wpędzić nas w śmiertelne tarapaty.

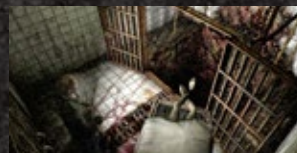
Silent Hill 2 jest tak stworzony, że spojrzenie gracza na postaci nabiera sensu dopiero po zobaczeniu napisów końcowych. Aby uświadomić sobie ich rolę dla świata przedstawionego, trzeba się przez chwilę zastanowić. Jak to możliwe, że bezbronne dziecko bez problemów płata się w tak niebezpiecznym miejscu? Dlaczego Eddie nie potwierdza, że widział te same potwory, co James? Filozofia stojąca za miasteczkiem Silent Hill polega na tym, że przyciąga ono osoby po traumie i ucieleśnia ukryte w ich podświadomości lęki i popędy. Każdy przeżywa tam swój spersonalizowany horror, a dowiadujemy się o tym właśnie przez interakcje z innymi.



To nie jest grafika koncepcyjna, lecz fragment rozgrywki. Oplatujące pudełko zabezpieczenia najlepiej prezentują poziom trudności zagadek w Silent Hill 2.



Przykład poznawania gry przez eksplorację. W pewnym muzeum na ścianie wisi złowieszczy obraz olejny przedstawiający Piramidogłowego.



To nie ślepy zaulek, lecz jeden z kilku momentów, gdy James musi wykonać skok w nieznaną.

sensację. Ich celem było, jak to ujął projektant postaci Takayoshi Sato, „głębokie wstrząśnięcie ludzkimi sercami”, co jest osiągalne takimi właśnie środkami. Równie wyszukany, co Piramidogłowy jest Abstract Daddy, monstrum powiązane z postacią o imieniu Angela, którą spotykamy w trakcie rozgrywki. Wygląda jak dwie ściśle przylegające do siebie osoby w pozycji półleżącej. Ich sylwetki znajdują się w obrębie ramy łóżka, a wszystko pokrywa warstwa skóry. Jego projekt staje się jasny, gdy uświadomimy sobie, że jest on wizualizacją dziecięcej traumy bohaterki, czyli seksualnego wykorzystania przez ojca. Nawiązuje do tego nawet pomieszczenie, w którym po raz pierwszy spotykamy tego przeciwnika. Jest ono bowiem pokojem, na którego ścianach znajdują się otwory,



## HALL OF FAME. silent hill 2

Odbiorca najdobitniej doświadcza tego w przypadku Jamesa Sunderlanda, bo przecież chcąc nie chcąc, właśnie z nim się utożsamia. To prawda, że jego żona nie żyje, ale pod koniec gry dowiadujemy się, że to właśnie on ją zabił. Wydarzenie to jest jego traumą, tragiczną przeszłością, którą musi zaakceptować. Podczas rozgrywki gracz jest świadkiem katharsis bohatera. Jedną z inspiracji gry była „Zbrodnia i kara” Dostojewskiego, co widać w zachowaniu Jamesa, który tak jak Raskolnikow z powieści najpierw zabija, a później sam wymierza sobie karę, aby zaznać upragnionego spokoju. Dlaczego protagonista nie ucieka z miasteczka, choćby po napotkaniu pierwszego potwora? Przecież droga powrotna stoi przed nim otworem. Nie został odcięty od reszty świata żadną przeszkodą, jak to bywa w wielu grach. Motorem jego działań jest to, co w psychologii nazywa się odreagowaniem. Musi uporać się z wiszącym nad nim widmem morderstwa żony. To dlatego potwory, które spotyka, są takie jak ona: jednocześnie obrzydliwe i noszące znamiona seksualności. To dlatego właśnie ona jest ostatnim bossem, atakującym Jamesa w postaci kobiety przytwierdzonej do łóżka.

### MECHANIKA KOSZMARU

Poza nieśmiertelną historią Silent Hill 2 oferuje też odrobinę odchodzącą do lamusa mechanikę rozgrywki. Gra jako



Choć walka z ostatnim bossem jest wymagająca, tuż przed zadaniem decydującego ciosu pozwolono nam na chwilę refleksji.



Wyjątkowa scena, podczas której zarówno James, jak i gracz uświadamiają sobie, co miało miejsce w przeszłości i co właściwie dzieje się w Silent Hill.



Abstract Daddy w słynnym pokoju z otworami. W jego pokonaniu przeszkadza głównie mała powierzchnia lokacji, utrudniając utrzymanie dystansu.



survival horror z dumą wzorowała się na hicie z 1992 roku, Alone in the Dark. Widać to szczególnie w pracy kamery, ukazującej akcję pod różnymi kątami, co nieco przeszkadza, gdyż o śmierć w nim łatwo, a ataki spoza kadru irytują.

Zaznaczam, że opisuję tu oryginalnego Silent Hill 2 w wersji Director's Cut, a nie jego remastera z 2012 roku wydanego w ramach Silent Hill HD Collection, w którym poprawiono w zasadzie tylko grafikę. Uważam, że nie było to konieczne, bo warstwa wizualna pierwowzoru nawet dzisiaj prezentuje się godnie. Trudno obecnie nazwać ją realistyczną, a tekstury zdradzają, że produkcja miała premierę dwie dekady temu, ale najważniejsze, że spełnia swoją rolę: ukazuje niepokojące miasteczko ze zdezelowanymi łazienkami,

**INSPIRACJE SILENT HILL 2 SIĘGAJĄ TAK DALEKO, ŻE MARIA POSŁUŻYŁA ZA WZÓR CATHERINE, BOHATERKI Z GRY O TEJ SAMEJ NAZWIE Z 2011 ROKU.**



❖ Zagadka z wisielcami jest jedną z tych, które w grze różnią się w zależności od wybranego poziomu trudności.



Fragmety filmu nagranych na kasecie VHS nasuwają skojarzenia z filmem „Zagubiona autostrada” Davida Lyncha.

powybijanymi oknami i trawiącą wszystko rdzą.

Trudniejsze niż nawigowanie kamerą okazują się w przypadku Silent Hill 2 bardziej przyziemne sprawy. Moje trudności zaczęły się od samego zaku pu gry. Poszukując wersji pecetowej, zauważyłem, że tytuł Konami zaczął być kolekcjonerską gratką wartą niemałą kwotę. Kolejna zagadka pojawiła się zaś, gdy go zainstalowałem. Okazało się, że aby uruchomiła się na Windows 10, trzeba zrobić to tylko na jednym rdzeniu procesora.

### PUKANIE ZZA DRZWI NAPRZECIWKO

Bodaj najbardziej rozpoznawalnym dźwiękiem kojarzonym z serią są zakłócenia radiowe. W Silent Hill 2 James też znajduje radiodiodownik, którego nasilający się szum ostrzega przed zbliżającym się niebezpieczeństwem. Odgłosy dobiegające gracza są złowieszcze i zaskakują: w przedziwnym miejscu z szubienicą na środku słyszymy biegającego naokoło konia, w hotelu coś puka, a syczenie w szpitalu przypomina oddychanie przez maskę przeciwgazową.

Kompozytor Akira Yamaoka, tworząc oprawę dźwiękową, chciał przemycić do niej japoński pierwiastek. Zdecydował się na wykorzystanie koncepcji zwanej „Ma”, którą można przedstawić jako zwrócenie uwagi na pustkę. W dziele malarskim może to być celowe pozostawienie części płótna niezamalowanego. W muzyce „Ma” będzie reprezentować pauza pomiędzy dźwiękami, która też składa się na utwór. Ważne jest również, że wspomniana pustka może być interpretowana jako potencjał, coś, co może zostać zapełnione.

Muzyka w Silent Hill 2 to majstersztyk. Pobyt w apartamentach Blue Creek przebiega przy akompaniencie rezonujących wysokich dźwięków, od których wibruje powietrze. W innym miejscu z głośników wydobywają się ciężkie, industrialne uderzenia metalowymi prętami. Raz nabierają one tempa w stalowym crescendo, kiedy indziej przeplatają się z bębniem przypominającym bicie serca. Czasami utwory gwałtownie zmieniają swój charakter i to też jest przerażające. Obecne od czasu do czasu melancholijne akordy gitarowe oraz delikatny fortepian też pasują do tego horroru.

### PO OMACKU

To oczywiste, że gra wydana dwadzieścia lat temu nie będzie prowadziła gracza za rękę, ale Silent Hill 2 w rzucaniu odbiorcy na głęboką wodę i tak osiągnął nową jakość. Oferuje cztery poziomy trudności, które różnicują nie tylko intensywność potyczek, ale też wpływają na niektóre zagadki logiczne. Najbardziej eksperymentalnym elementem gry jest jednak to, że jej zakończenie zależy od akcji wykonywanych przez gracza. Problem tylko w tym,




❖ Born from a Wish prezentuje krótką rozgrywkę wystarczającą na zaledwie dwie godziny.

że w ogóle nie sygnalizuje ona, jakie są to czynności. Kto by przypuszczał, że przeczytanie pewnego notatnika na dachu sprawi, że zwiększy się prawdopodobieństwo danego zakończenia? Albo że będzie ono zależeć od czasu, w jakim dopłyniemy łódką do pewnej wyspy?

Jeszcze ciekawiej jest z zakończeniami specjalnymi. Aby zobaczyć finał, w którym James z pomocą lovecraftowskich bogów wskresza swoją żonę, trzeba między innymi zdobyć ukryty obsydianowy puchar. Skomplikowanej sytuacji z zakończeniami nie ułatwił autor scenariusza, Hiroyuki Owaku. Nie określił bowiem, które z nich jest kanoniczne, a informacji o najbardziej prawdopodobnym finale fani musieli szukać na własną rękę we wskazówkach w kolejnych odsłonach serii.

Problemu tego nie było w przypadku całkowicie liniowego Born from a Wish, dodatku obecnego w specjalnych wersjach gry i reedycjach. Przejmowaliśmy w nim kontrolę nad Marią na krótko przed jej spotkaniem z Jamesem. Choć bonusowa minikampania nie wyróżniła się w historii cyklu, pozwalała na przyjemne zwiedzenie wyszukanej rezydencji i przypominała, że nie wszystko, co widzimy w Silent Hill, jest prawdziwe.

W historii gier wideo Silent Hill 2 zapisał się złotymi zgłoskami. Jego brutalna, ale i piękna historia umocniła całą serię i zainspirowała mnóstwo tytułów. Wpłynęła też na szeroko rozumiany świat popkultury - od filmów, przez cosplayerów, na gadżetach kończąc. Lecz wszyscy, którzy zagrają w tę grę, zapamiętają ją przede wszystkim dzięki specyficznej mieszance strachu i tajemnicy. 



## CLIVE BARKER'S UNDYING

# Strzeż się klątwy Nieumarłego

# Króla!

Nie ma drugiej takiej opowieści, nie odnajdziesz drugiej takiej przygody! Żaden dźwięk nie zmrozi twej krwi tak jak śmiertelny zew Wyców, gdy z odciętą głową demona w ręku staniesz na strzelistym klifie, patrząc na odległy kamienny krąg, gdzie zaległo się pradawne kosmiczne zło. Witaj w koszmarze, który zapamiętasz na długo!

■ Marcin M. Drews





- 1** Oneiros – skąpana w krwawym świetle Kraina Zagubionych Snów pełna lewitujących budowli w architektonicznych stylach: rzymskim, mezopotamskim i mauretańskim.
- 2** Clive Barker. Pisarz, scenarzysta i reżyser, którego twórczość jest równie eklektyczna, co jego spodnie. Lubi łączyć horror z fantastyką i pornografią.
- 3** Szczęśliwe rodzeństwo Covenantów – dzieci Josepha i Eyaline. Od lewej Lizbeth, Ambrose, Jeremiah, Bethany i Aaron. Każde ma swoje trupy w szafie.
- 4** Tak miał wyglądać główny bohater gry, niejaki Magnus Wolfram. Ostatecznie postać wykorzystano jako groźnego szamana tajemniczej grupy Tsanti.

**D**okładnie 19 lutego minęło dwadzieścia lat od premiery Clive Barker's Undying, najlepszego horroru od czasów Silent Hill. To wielowątkowa opowieść grozy z rozbudowaną fabułą i licznymi kulturowymi odniesieniami, opowiadająca o klątwie Nieumarłego Króla – kosmicznej abominacji uwięzionej przed wiekami w neolitycznym kamiennym kręgu u wybrzeży Irlandii.

W 1923 roku awanturnik Patrick Galloway, weteran pierwszej wojny światowej niesłusznie oskarżony o morderstwo i wygnany z kraju, powraca na wyspę wezwany przez przyjaciela do mrocznej rezydencji rodu Covenantów. Musi rozwiązać tajemnicę grupy ludzi, którzy obarczeni klątwą popadli w szaleństwo, zmarli i... powrócili w ohydnych, krwiożerczych formach, by uwolnić przedwieczną obrzydliwość z kamiennego więzienia.

Brzmi jak opowieść z lovecraftiańskiego uniwersum? Powinno!

### WEIRD ROMANTIC GOTHIC VICTORIAN FICTION PLUS

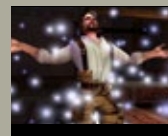
„W dalekim zakątku kraju zaskoczył mnie list jego – list, którego obłądnie nagłące słowa nie dopuszczały innej odpowiedzi jak osobiste moje przybycie. Pismo nosiło ślady nerwowego niepokoju. Autor listu mówił o ostrej niemocy fizycznej – o gnębiącym go rozstroju umysłowym i o żarliwej chęci widzenia się ze mną jako najlepszym i naprawdę jedynym przyjacielem”.

Ci, którzy znają tytuł, będą przekonani, że powyższy cytat pochodzi z dostępnego w grze dziennika Patricka Gallowaya. Nic bardziej mylnego! To fragment noweli „Zagłada domu Usherów” (1839) pióra Edgara Allana Poe'go. I nie jest to przypadkowa zbieżność. Twórcy sięgnęli bowiem po najbardziej znane, klasyczne oblicza horroru, kreując zmyślny amalgamat. Mamy więc tu gotycką opowieść grozy, klimaty wiktoriańskie i, rzecz jasna, weird fiction.

Fabuła Clive Barker's Undying na podstawowym poziomie czytelnie

nawiązuje do wspomnianej noweli Poe'go. Wątek zmieniających się obrazów to odniesienie do „Portretu Doriana Graya” Oscara Wilde'a (1890). Posiadłość Covenant ze swymi lochami i zawile losy rodzinne to echo „Zamczyska w Otranto” (1764) Horacego Walpole'a. Dom z portalami do innych rzeczywistości to oczywiście „Dom na granicy światów” (1908) Williama Hope'a Hodgsona. Kraina Zagubionych Snów Oneiros to jakże wspaniały hołd dla H.P. Lovecrafta i jego serii opowiadań napisanych między 1918 a 1932 rokiem, a zaliczanych do tzw. Cyklu Sennego (Dream Cycle), toczących się bowiem w krainach onirycznych. Finalne monstrum, tytułowy Nieumarły, to z kolei kosmiczne plugastwo – abominacja rodem z panteonu przedwiecznych. Czytelne są też inspiracje graficzne – lokacje w grze niemal żywcem wyjęto ze słynnych płócien Caspara Davida Friedricha (1744-1840). A wszystko to... doprawione perwersyjną stylistyką Barkera, a jakże!

### Czary



**Istotną częścią historii i samej rozgrywki są czary.** Patrick zdobywa je po kolei w kluczowych momentach opowieści. Niektóre działają w przewrotny sposób. Ten, który zmartwychwzudza, jest prawdziwie zabójczy dla chodzących szkieletów przeklętych mnichów...



- 1** Ruiny klasztoru i portal wiodący do XV wieku, ukazujący tę samą świątynię w pełni swej mrocznej chwwały.
- 2** Monto-shonoi – groźne monstrum z innego wymiaru materializujące się w błysku wyładowań elektrycznych.
- 3** Latarnik, którego spotykamy w grze, i jego zmarły syn. Temu drugiemu twarzy użyczył sam Clive Barker!
- 4** Złowrogie piękno Oneiros i mistyczne stworzenia na usługach szalonego uzurpatora krainy, Otto Keisingera.



### STEVEN, STEVEN, ACH TO TY!

Bardzo rzadko się o tym mówi, ale ten ambitny projekt ekipy Dream-Works Interactive zainicjowany został przez samego Stevena Spielberga! W 1999 roku zaproponował on bowiem, by stworzyć horror FPP. Dellekamp Siefert (lead designer) i Brady Bell (producent) dość szybko przygotowali prototyp na zmodyfikowanym silniku graficznym Unreal Tournament. Spielberg był ukontentowany i natychmiast dał projektowi zielone światło.

Twórcy od początku wiedzieli, że horror powinien być oparty na dobrej historii. Rozważali więc zatrudnienie Stephena Kinga, ale jego wyobrażenia nie pasowała do ram projektu, który łączył grozę z magią. „Spojrzelśmy na naszą historię i zdaliśmy sobie sprawę, że znacznie bliżej nam do fantazji Clive’a Barkera. Horror Kinga był bardziej realistyczny” – wspomina Bell.

Studio szybko nawiązało kontakt z Barkerem, który zaprosił ekipę do swej posiadłości w Beverly Hills. Prezentacji dokonano przy

kuchennym stole Clive’a. Pisarz otwarcie przyznał, że o grach wie tyle co nic, ale projekt z marszu go zafascynował, więc postanowił go osynować i poprawić.

### GEJ PRAWDĘ CI POWIE

Choć trudno nazwać Barkera głównym autorem gry, niezaprzeczalnie miał on wielki wpływ na jej ostateczną wersję. Pierwotnie bohaterem był hrabia Magnus Wolfram, prawdziwy „badass”, ktoś w rodzaju wiktoriańskiego Riddicka z tysią głową ozdobioną tatuażami. Clive natychmiast postanowił zmienić oblicze protagonisty. Związana jest z tym zresztą ciekawa anegdotka. Oddajmy głos samemu Barkerowi.

„Mieliśmy tego gościa o imieniu Magnus. Hrabia Magnus Wolfram. Był tysi, wytatuowany, wyglądał jak bohater komiksu. Zebrałem więc wszystkich w pokoju i powiedziałem: «Słuchajcie, czy ktoś w tym pokoju zna hrabiego? Nie. Czy ktoś w tym pokoju zna kogoś, kto nazywa się Magnus? Nie. Czy ktoś naprawdę chce być w skórze tego faceta? Skoro to

gra pierwszoosobowa, dlaczego miałbyś chcieć być w skórze tego mężczyzny? Dlaczego miałbyś chcieć nim sterować?». Wyrzuciliśmy go więc i rzekłem: «No dobra, macie tu geja. Przeprowadźcie mi kogoś, z kim chcę się przespać. Przeprowadźcie mi kogoś bajecznie seksownego». Jakies dziesięć dni później Brian Horton (concept artist) wysłał mi postać, która teraz pojawia się na ekranie. Kogoś, kto był wspaniały i był wszystkim, czego pragnąłem. Był po prostu właściwą postacią. Wydawał się kimś, kim chciałbyś być, kimś, kim chciałbyś grać, kimś, w czyją skórę chciałbyś wejść na jakiś czas”.

W ten sposób płaski i nieco groteskowy Magnus Wolfram musiał ustąpić Patrickowi Gallowayowi – człowiekowi z krwi i kości, a jednocześnie romantycznemu awanturnikowi będącemu postwiktoriańską wersją Indiany Jonesa. Mimo to pierwotny model protagonisty nie trafił do kosza! Wykorzystano go bowiem w grze w roli złowrogiego szamana Trsanti, który ranił Patricka mocą tajemniczego kamienia Gel’ziabar...

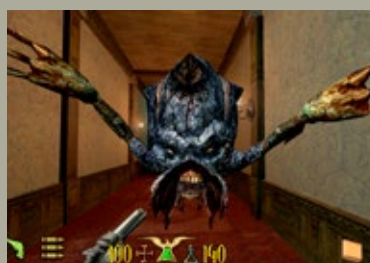
### Bohater



**Patrick Galloway, czyli postwiktoriańska wersja Indiany Jonesa.** Romantyczny awanturnik z rewolwerem u boku. Po komercyjnym sukcesie gry miał zawędrować na karty powieści oraz kinowe ekrany. Niestety rzeczony sukcesu nigdy osiągnąć się nie udało...



**1**



**2**



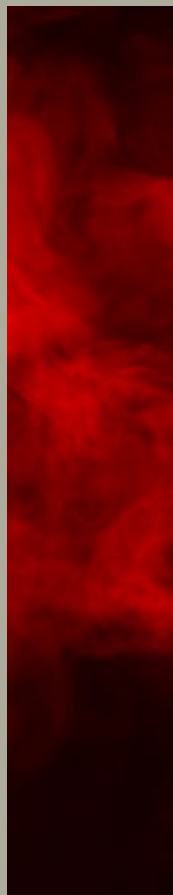


❖ Czar Scrye odsłania sekrety przeszłości i prawdziwą naturę rzeczy, w tym mroczne tajemnice rodzeństwa Covenantów. Astralne głosy podpowiadają, kiedy go użyć.



### DYSFUNKCYJNA RODZINA

Fabula obraca się wokół tragicznych losów rodziny Covenantów zamieszkującej wiktoriański dwór na smaganym wichrami skalistym wybrzeżu Irlandii. O patriarsze rodu Josephie wiadomo niewiele. Jego żona Evaline powiła mu pięcioro dzieci - Jeremiaha, Ambrose'a, Aarona, Bethany i Lizbeth. Narodziny tej ostatniej matka przypląciła życiem. Wdowiec nigdy więcej się już nie ożenił, a w wychowywaniu potomków pomagała mu służba. Wolny czas spędzał natomiast w przepastnej bibliotece, gdzie w tajemnicy przed dziećmi pozyskiwał wiedzę okultystyczną. „Im bardziej zgłębiam magię, tym bardziej zaczynam się jej bać” - napisał w pamiętniku. Wiedział jednak, że tylko w ten sposób może zabezpieczyć rodzinę przed prawnym, kosmicznym złem, jakie wieki temu opanowało te tereny. Joseph zmarł siedem lat przed wydarzeniami ukazanymi w grze, zamordowany kijem bilardowym przez czarną owcę rodziny - własnego syna Ambrose'a.



Pierworodnym Josepha był Jeremiah. Jeszcze jako dziecko zakradł się do biblioteki, gdzie trafił na dziwną, okultystyczną księgę studiowaną przez ojca. Odnaleziona w niej tajemnicze zaklęcie spodobało się chłopcu, który postanowił użyć go dla zabawy. Razem ze swym rodzeństwem udał się na pobliską wyspę King's Head, gdzie od wieków stał kamienny krąg Celtów, i odprawił tam rytuał. To, co miało być niewinnym żartem, stało się klątwą, która wpłynęła na losy dzieci, doprowadzając je z czasem do obłądzenia, będącego zaledwie wstępem do prawdziwego koszmaru...

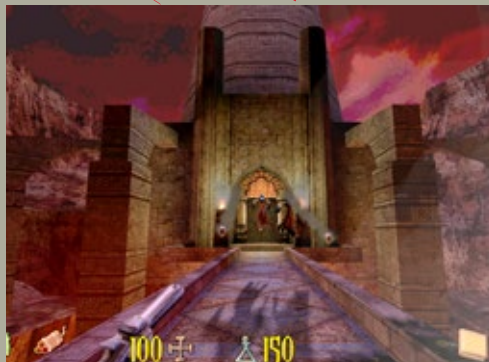
W czasie pierwszej wojny światowej Jeremiah był dowódcą oddziału, w którym walczył Patrick Galloway. Żołnierze starli się z wojownikami Trsanti - pochodzącą prawdopodobnie z saharyjskich pustkowi tajemniczą grupą nomadów walczących przeciw Irlandczykom. Gdy Patrick został ranny przez szamana, Jeremiah uratował mu życie i podarował zdobyty na polu walki kamień Gel'ziabar

- pełen mocy obiekt z innego wymiaru. Przyjaciele ponownie spotkali się dopiero w 1923 roku, gdy Galloway został wezwany przez swojego dawnego dowódcę do dworu Covenantów, by wyjaśnić tajemnicę zmarłego rodzeństwa, które właśnie powróciło z grobu.

Młodsze dzieci Josepha to Ambrose, Aaron, Bethany i Lizbeth. Ambrose, który w akcie szału zamordował ojca, zbiegł z dworu i przyłączył się do grupy Trsanti rezydującej w przepastnej sieci pobliskich jaskiń. Zginął w czasie ucieczki przed policją, skacząc z klifu. Aaron, narkotyzujący się artysta malarz, opętany wizjami innych wymiarów, zamordowany został przez siostrę bliźniaczkę Bethany, która przykuła go nagiego łańcuchami, częściowo obdarła ze skóry, wyrwała mu żuchwę i rzuciła półżywego na pożarcie szczurom. Sama z kolei skończyła nie lepiej, zabita przez swego mentora i kochanka, Otto Keisingera - przebiegłego mistyka, który chciał przejąć moc drzemiącą w rodzinie Covenantów. Najmłodsza w rodzinie,



3



4



1



2



była Lizbeth - piękność o niepomowanym temperamencie, która zmarła na nieznaną, wyniszczającą chorobę będącą oczywiście pokłosiem klątwy nieświadomie wywołanej przez Jeremiaha.

### W PRZESZŁOŚĆ I W INNE WYMIARY

Gdy Patrick dociera do dworu Covenantów, dowiaduje się, że rodzeństwo Jeremiaha zmartwychwstało i w przerażających formach nawiedza posiadłość. Lizbeth stała się krwiożerczym ghoulami, Bethany wiedźmą, Aaron agresywnym poltergeistem, a Ambrose monstrualnym odmieńcem. Wszyscy rządzą w swoich mikrodominiach związanych z miejscami ich śmierci. W trakcie gry na arenę wkracza też zaginiony Otto Keisinger, którego łączy z Patrickiem wspólna, mroczna przeszłość naznaczona śmiercią. Galloway musi więc przemierzać nie tylko ponure korytarze nawiedzonego dworu, opuszczone świątynie, mroczne katakumby czy nadmorskie jaskinie, ale i przenosić się w inne wymiary.

### Jesień



**Kraina Wiecznej Jesieni, zasiedlona przez prymitywne humanoidalne plemiona, pierwotnie miała być częścią posiadłości Covenant. Twórcy uznali jednak, iż jest na tyle egzotyczna i odmienna, że istnieje może jedynie w innym wymiarze.**

Pierwszy to Oneiros - Kraina Zagubionych Snów przecząca prawom fizyki. W wietrznej pustce, na tle krwistoczerwonego nieba, lewitują tu starożytne budowle wzorowane na zabytkach Mezopotamii. Dość powiedzieć, że walka z uzurpatorem tej krainy, Otto Keisingerem, odbywa się na szczycie gigantycznego zigguratu!

Drugi to Eternal Autumn - egzotyczna Kraina Wiecznej Jesieni, przypominająca nieco Amazonię, a zamieszkała przez dwa agresywne półludzkie plemiona, krwiożercze ryby lądowe i mięsożerne rośliny. To dominium wiedźmy Bethany.

Dzięki potężnym magicznym artefaktom Patrick wyrusza też w przeszłość. Najpierw eksploruje ruiny średniowiecznego klasztoru, potem przenosi się do XV wieku, by ujrzeć ten sam obiekt w pełni chwaly i... pełni moralnego rozkładu spowodowanego szaleństwem, jakie ogarnęło mnichów po odnalezieniu mistycznej kosi Celtów. Uważni dostrzegą w świątyni witraże z wizerunkiem diabła

znanym z 290 strony słynnego „Codex Gigas” - prawdopodobnie największego średniowiecznego manuskryptu, o którym legenda mówi, iż stworzony został przez mnicha-sługę Szatana... To jeden z wielu smaczków dostępnych w grze.

### MAGIĄ I KOSĄ

Imponujący jest arsenał, jakim dysponuje Galloway. Podstawową bronią pozostaje wierny, stary rewolwer sześciopalcowy, ale w trakcie podróży Patrick sięgnie również po strzelbę, kuszę i koktajl Mołotowa. To tyle, jeśli chodzi o standardowe bronie. Znacznie ciekawsze są te magiczne. Tajemniczy kamień Gel'ziabar pozwoli odpychać wrogów i wzmocni siłę zakłęb. Jaja feniksów zadziałają niczym sterowane granaty. Wykuta ze złota, parskająca (sic!) tybetańska armata wojenna porazi wrogów kulami lodu, a kosa Celtów umożliwi ich szybką dekapitację.

Patrick w trakcie podróży zdobywa też różnego rodzaju zaklęcia. Podstawowe, a zarazem

**5** Hall główny posiadłości Covenant to zwycięstwo grafiki nad czasem. Po dwudziestu latach wciąż robi wrażenie!

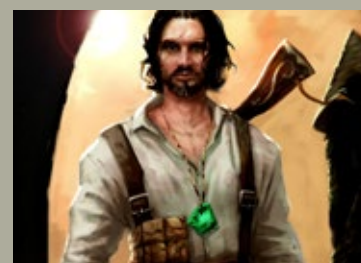
**6** Kamień Gel'ziabar, odebrany na polu walki szamanowi Trsanti, ma w opowieści niezwykle istotne znaczenie.

**7** Scena, która przyprawia o gęsą skórę. Szalony Aaron maluje portret Patricka i ogromnego Monto-shonoi.

**8** W wizji rodziny Covenantów Ambrose ścina bratu głowę. Prawda jednak okazuje się dużo gorsza.



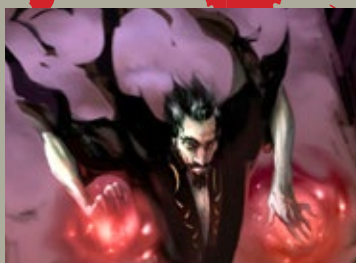
5



6



3



4

1. Niesamowita architektura wewnątrz z pewnością zaimponowałyby samemu Howardowi Phillipsowi Lovecraftowi.
2. Kamienny krąg na wyspie King's Head. Tu przed wiekami Celtowie zapieczętowali leże Nieumarłego Króla.
3. Wątek potwornie okaleczonego Aarona Covenanta to czytelne odniesienie do Barkerowskiego „Hellraisera”.
4. Otto Keisinger – jedna z najbardziej tajemniczych postaci w grze. Czarownik, mistyk i oszust w jednym.

najciekawsze i stanowiące prawdziwą perełkę to Scrye. Pozwala ono zaglądać w przeszłość, by zobaczyć lub usłyszeć kluczowe momenty historii danych miejsc. Ponadto rozświetla zaciemnione zakamarki i tworzy poświatę wokół wrogów, dzięki czemu łatwiej ich dostrzec. Pozostałe czary mają znaczenie ofensywno-defensywne, a jeden z nich, Invoke, potrafi zmartwychwzbudzić zabitych wrogów, którzy zaraz potem przez krótki czas gotowi są bronić bohatera.

#### MENAŻERIA NA KWASIE

Nie mniej ciekawa jest menażeria wrogich istot, jakie stają na drodze Gallowaya. Trudno wręcz je wszystkie wymienić. Najbardziej powszechne są Wyjce (Howlers). Co ciekawe, Barker chciał uczynić je plugawym potomstwem odmienionej Lizbeth Covenant, jednak twórcy gry nie chcieli posuwać się aż tak daleko (dla Barkera z kolei nie istnieje „za daleko” i zapewne pokazałby nawet akt narodzin).

Niezwykle barwne są również Monto-shonoi – lewitujące,

groteskowe monstra przybywające z innego wymiaru w blasku wyładowań elektrycznych. Najczęściej przywołuje je Aaron. Ktokolwiek odważył się ukończyć grę, na zawsze w pamięci zachowa niezwykłą scenę z pracowni malarskiej – Patrick ze zgrozą patrzy na własny portret tworzony przez ducha Aarona, który domalowuje na płótnie olbrzymiego Monto-shonoi. To moment, gdy twórca staje się stwórcą i krwiożerca postaci z obrazu materializuje się w zaciszu malarskiego atelier.

Intrygujący są również mieszkańcy Sil Lith – humanoidalne ptaki z Oneiros zniewolone przez Otto Keisingera, Skarrows – wynurzające się z posadzki potworne abominacje plujące jadem czy Flickering Stalkers – lewitujące monstra stanowiące skrzyżowanie mureny z głową mitycznej Meduzy. Niektórzy mogą się w nich dopatrzeć inkarnacji stworzeń z filmu „From Beyond” (1986), będącego luźną adaptacją prozy Lovecrafta.

Lista wrogów jest oczywiście znacznie szersza i nie sposób

omówić każdego z osobna. Jednak co ważne, Patrick musi także stanąć do walki z odmienionym rodzeństwem Jeremiaha, a na końcu z samym Nieumarłym Królem.

#### WHO THE F... IS GWENDOLYN?

Dellekamp Siefert zdradził w jednym z wywiadów, że gra miała wiele cięć budżetowych, przez co historia i rozgrywka zostały okrojone. Pod topór poszły dodatkowe bronie i czary, a nawet cutsyeny wyjaśniające zawiłości fabuły. Dobrze to czy źle, pozostanie sporem czysto akademickim. Intrygujący natomiast okazał się efekt tych zmian. Clive Barker's Undying w niezamierzony sposób stało się opowieścią transmedialną. Chcąc wyjaśnić mnożące się zagadki, gracze musieli bowiem szperać w źródłach, od instrukcji poczynszyszy, przez wywiady z twórcami, po wpisy na internetowych forach.

Najlepszym tego przykładem jest wątek Gwendolyn. „Nie postawiłem stopy na irlandzkiej ziemi od śmierci biednej Gwendolyn i nie sądziłem, że cokolwiek może mnie



7



8

- 1** Nieszczęsny Aaron Covenant, okaleczony przez siostrę Bethany i pożarty przez szczury, żyje jako duch.
- 2** Ogarnięty wizjami innych światów artysta-narkoman. Za życia Aaron nie był ani trochę mniej szalony.
- 3** Kłasztorne witraże w XV wieku to jakże czytelne odniesienie do średniowiecznego manuskryptu „Codex Gigas”.
- 4** Pierwowzór, czyli słynny rysunek diabła na stronie 290 manuskryptu uznawanego przez niektórych za przeklęty.

zmusić do powrotu” – pisze Patrick w swoim dzienniku. „Czy mogłem być odpowiedzialny za jej śmierć? Prawne wygnanie z ojczyzny było bolesne, ale to nic w porównaniu z moimi wspomnieniami. Jak znalazła się na podłodze? Jak tyle krwi mogło pojawić się bez ani jednego dźwięku? Skąd wziął się ten nóż w mojej dłoni i dlaczego Keisinger nagle zniknął?”.

Kim była Gwendolyn? Jak zginęła? Jakie ma to znaczenie dla fabuły? Co łączyło Patricka z niebezpiecznym Keisingerem? Odpowiedzi na te pytania nie znajdziemy w grze, bo należą do wątku, który w ostatecznej wersji po prostu nie został rozwinięty. Dopiero lektura rozsianych po sieci wywiadów z autorami rzuca nieco światła na sprawę. Podobnie rzecz się ma z przeszłością samego Keisingera i jego związkami z rodziną Covenantów. I choć te fabularne niedopowiedzenia to efekt raczej mało romantycznych cięć budżetowych, w efekcie uzyskaliśmy opowieść jeszcze bardziej tajemniczą, skłaniającą do przekopywania się

przez pozagrowe źródła. Obszernej odpowiedzi na gorączkowe pytania fanów swego czasu udzielił właśnie Dellekamp Siefert.

#### WIKTORIAŃSKIE IP

Clive Barker's Undying to gra, która miała absolutnie wszystko, by stać się światowym przebojem. O dziwo tak się jednak nie stało! Dlaczego wyniki sprzedaży rozczarowały wydawcę? Można tu gdybać podobnie jak w przypadku genyzy kamienia Gel'ziabar. Najpewniej zdecydowała nieufność do nowego IP. Nie od dziś wiadomo, że gracze kochają kontynuacje hitów (kto dziś zliczy odsłony Call of Duty?), a nieufnie podchodzą do nowych historii (patrz: Bullestorm). Prawdopodobnie nie pomogło też nazwisko Barkera, który nie wszędzie jest lubiany, zwłaszcza od czasu coming outu w 1996 roku, kiedy to ujawnił swą homoseksualną orientację. Mało atrakcyjne okazało się także osadzenie fabuły w 1923 roku na zapomnianym przez Boga, skalistym wybrzeżu Irlandii. Pod względem podstawowej mechaniki

był to FPS, kto jednak lubi biegać z archaicznym rewolwerem po romantycznych wichrowych wzgórzach bez możliwości sięgnięcia przynajmniej po AK-47?

I, koniec końców, wspomniany wyżej amalgamat, który choć udany, okazał się nie do końca strawny. Mariaż shootera, horroru, fantasy i awanturycznej powieści przygodowej nie przemówił do wielbicieli każdego z tych gatunków z osobna. Jak na horror gra była zbyt przygodowa. Jak na przygodę zbyt straszna. Jak na fantasy zbyt nowoczesna. Jak na shooter zbyt archaiczna.

To prawda, Clive Barker's Undying zdobyło elitarną grupę fanów. Elitarna jednak to nie to samo, co liczna, a by gra stała się hitem, konieczne jest to drugie...

#### CLIVE W POLSCE

Clive Barker to autor wszechstronny, choć tworzący ze zmiennym szczęściem i czasem chyba zbyt eklektyczny. Do jego niewątpliwych sukcesów należy jednak zaliczyć kreację dobrze przyjętego wśród

#### Muzyka



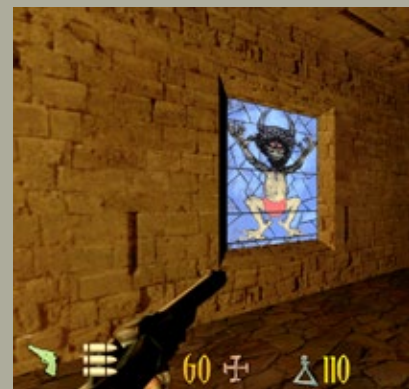
**Osobną wartość w grze stanowi znakomita muzyka autorstwa weterana branży, Billa Browna.** Dostępna jest dziś za darmo na jego oficjalnej stronie. Tego samego roku Bill dał się też poznać jako twórca również ciekawej ścieżki do Return to Castle Wolfenstein.

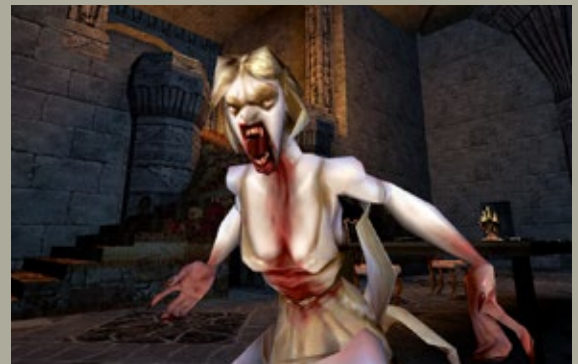
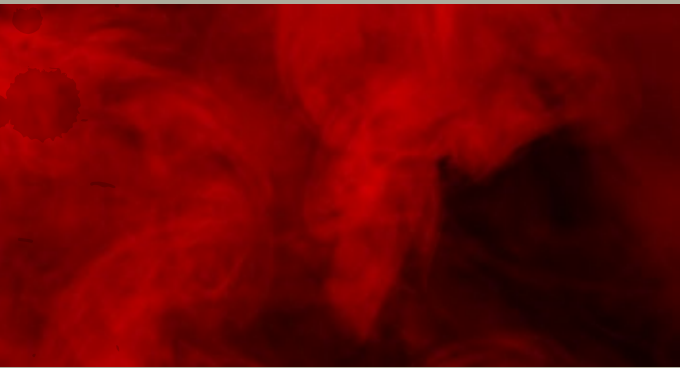


**1**



**2**





polskich odbiorców świata Cenobitów – piekielnego, sadomasochistycznego wymiaru, gdzie rozkosz i cierpienie stanowią jedność. Na podstawie własnego opowiadania Clive napisał scenariusz, a następnie wyreżyserował kultowy już dziś film „Hellraiser” (1987), który wyewoluował we franczyzę (koniec końców mierną, ale jednak!) obejmującą dziesięć filmów oraz książki, komiksy, serię figurek i różnej maści gadżety. Warto przy tej okazji wspomnieć, że główny antagonistą cyklu – The Hell Priest (nieoficjalnie znany jako Pinhead) – to dziś jedna z najbardziej rozpoznawalnych postaci współczesnego horroru! Niezbyt odległe echo „Hellraisera” dostrzeżemy również w Clive Barker’s Undying w wątku Aarona Covenanta.

W Polsce Barker dał się też poznać jako autor powieści „Cabal. Nocne plemię” oraz scenarzysta i reżyser opartego na niej filmu „Nightbreed”, który w 1990 roku był przebojem na kasetach VHS. Pamiętany jest również z dwukrotnie u nas wydanej (2002 i 2014),




równie monumentalnej, co zbyt długiej epopei „Imajica”, stanowiącej interesujący, lecz nie do końca udany mariaż horroru, fantasy, pornografii i powieści przygodowej.

Wśród czytelników Pixela pisarz jest pewnie najbardziej znany z drugiej wysokobudżetowej produkcji growej oznaczonej jego imieniem – Clive Barker’s Jericho (2007), fabularnie bliższej klimatom „Hellraisera” i pod wieloma względami intrygującej, jednak ostatecznie znacznie gorszej od Undying. Wkład Clive’a w ten tytuł okazał się znakomity i czuć go było zarówno w projektach antagonistów, jak i niezwyklej, stylizowanych na architekturę Mezopotamii budowlach. Niestety zawiodło wiele innych kwestii, ale to już temat na osobną opowieść.

Jedno jest pewne – nikt tak dobrze jak Barker nie potrafi łączyć przeciwieństw (rozkosz i ból, pożądanie i obrzydzenie, świętość i abominacja, a w końcu... życie i śmierć), sprawiając, że pożądamy w jego dziełach tego, czego jednocześnie się boimy i co nas odpycha.

Niestety takie mariaże nie zawsze dobrze się monetyzują.

#### TROPEM NIEUMARŁEGO KRÓLA

Clive Barker był pewny sukcesu gry i myślał nie tylko o jej kolejnej części, ale i ekranizacji! Niestety słaba sprzedaż tytułu zniweczyła marzenia i plany pisarza, który dziś mówi wprost, że Undying to zamknięty rozdział. A jednak zakończenie gry otwiera dość szeroką furtkę do kontynuacji. Czy kiedykolwiek się jej doczekamy? Czas pokaże... 



3



4

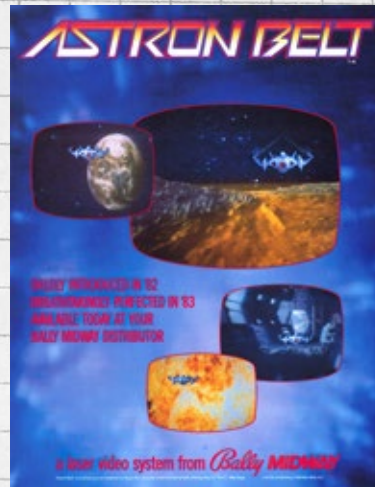




ALBEGAS. OWOC WSPÓŁPRACY SEGI I TOEI ANIMATION. MIAŁ ZOSTAĆ WYDANY W 1984 ROKU PRZEZ BALLY/MIDWAY W USA. ZAPREZENTOWANO JEDYNIJE PROTOTYP. SAMĄ GRĄ NIGDY NIE TRAFIŁA DO AMERYKAŃSKICH SALONÓW ARCADE.



ASTRON BELT. BEZPOŚREDNI SPRAWCA LASERDYSKOWEGO ZAMIESZANIA. PIERWSZY, WCALE NIE NAJLEPSZY PRODUKT NOWEJ ERY.



PERTURBACJE ZWIĄZANE Z OPÓZNIANĄ PREMIERĄ ASTRON BELT ZNACZĄCO WPŁYŃY NA JEGO ODBIÓR W USA. JEDNAKŻE TO WYDANIE DRAGON'S LAIR PRZED JEGO DEBIUTEM BYŁO GWÓDZIEM DO TRUMNY NA TAMTEJSZYM RYNKU.

# LASEROWE SNY

## historia prawdziwa

Gry wideo są na ustach całego świata – choć od stworzenia tej gałęzi rozrywki minął raptem moment, jej triumfalny pochodz wydawał się nie do zatrzymania. Coś, co miało być chwilową modą, stało się medium, któremu nie sposób było się oprzeć. Cóż, nieczęsto ma się do czynienia z pomysłem, który w ciągu dziesięciu lat nie tylko zdobył rzesze miłośników, ale także stworzył nową, nieistniejącą wcześniej, istotną dziedzinę gospodarki.



WYDANY W 1985 ROKU PRZEZ DATA EAST ROAD BLASTER KORZYSTAŁ Z ANIMACJI STWORZONYCH SPECJALNIE DLA GRY PRZEZ TOEI ANIMATION („DRAGON BALL”, „SAILOR MOON”). TYTUŁ NIE PODBIŁ ŚWIATA W SWEJ WERSJI ARCADE, ALE W LATACH DZIEWIĘDZIESIĄTYCH BYŁ KLUCZOWY W PROPAGOWANIU KONSOL Z CD.

**E**lektroniczna rozrywka wtargnęła na teren urządzeń dźwięcznie określanych mianem „coin-opów”. Termin ten odnosił się do rozmaitych maszyn działających po wrzuceniu monety – szaf grających, mechanicznych automatów rozrywkowych, publicznych telefonów, automatów z colą czy papierosami. Wraz z wejściem gier na ten rynek zagarnęły one ten przydomek wyłącznie dla siebie.

Jednak pomimo sukcesów nie traktowano ich poważnie, nikt nie śmiał ich klasyfikować jako sztukę rozrywkową. Technologia nie pozwalała na to, by w pełni pokazać możliwości tego medium. Podczas gdy w kilku pikselach i prymitywnych dźwiękach zaklinalo esencję frajdy, artystycznie wyróżniały się tylko grafiki prezentowane na ich obudowach, ulotkach czy plakatach.



Patrzcie na elektroniczną rozrywkę z wyższością skończyło się podczas Amusement Machine Show we wrześniu 1982 roku, gdzie Sega zaprezentowała światu przyszłość tego medium. Przyszłość, której sercem miał być...



PLAKAT ZDRADZA PIERWOTNE KINOWE ZAKUSY PRODUKCJI.

ULOTKA PODKREŚLAŁA FUTURYSTYCZNA TECHNOLOGIĘ GRY. TO BYŁ PRZEŁOM. AUDIOWIZUALNA NOWA JAKOŚĆ.

#### LASERDISC

Pokaz pierwszego laserdyskowego tytułu – Astron Belt – całkowicie zaskoczył uczestników targów. Nowoczesna technologia przykuła uwagę całej branży i wywołała lawinę dyskusji dotyczących kierunku rozwoju gier oraz drżącego w nich artystycznego potencjału. Po zakończeniu show salony gier oczekiwały na rychłą premierę Astron Belt, licząc zyski, które były tak oczywiste jak żar słońca Kalifornii. Niestety problemy z produkcją na to nie pozwoliły – o ile w Japonii i Europie może on dumnie dzierżyć miano pierwszej laserdyskowej gry arcade, o tyle w USA tytuł ten skradła inna produkcja.

#### DRAGON'S LAIR

Zabawna historia – w swych pierwotnych założeniach Dragon's Lair miał być pełnometrażowym filmem animowanym, któremu wrócono sukces kinowy. Tak zapewne by się stało, gdyby nie pokaz Segi, za sprawą którego przygotowywana animacja zamiast do kin trafiła do salonów arcade wiosną 1983 roku.

Dragon's Lair stał się sensacją – nabywcy mogli się przekonać, jak gra się w kreskówkę. W rzeczywistości jej interaktywność była nader ograniczona – oglądając materiał wideo, podczas określonych sekwencji mieliśmy wykonać odpowiedni ruch joystickiem lub użyć przycisku odpowiedzialnego za akcję. Wydany przez upadające Cinematronics tytuł był bardzo potrzebny dla chorego już wówczas przemysłu – gry wideo zamiast się rozwijać, wpadły w pułapkę powtarzalności, korzystania z wcześniej prezentowanych idei. Stagnacja wdzierała się do salonów arcade, wypraszając z nich znaczną liczbę gości. Dragon's Lair stanowił kolosalny audiowizualny kontrast dla konkurencji, dzięki czemu natychmiast wyznaczył



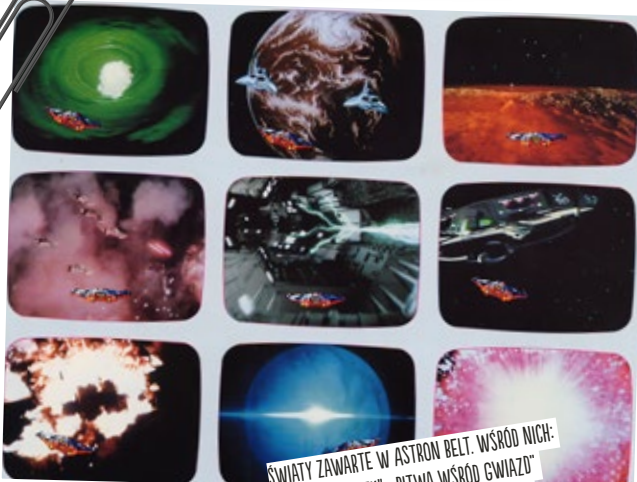
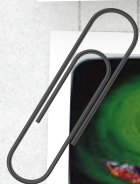
SPACE ACE WYDANY CHWILĘ PO DRAGON'S LAIR NIE PODBIE AMERYKAŃSKICH SALONÓW GIER. NATOMIAST JEGO WERSJA AMIGOWA POKAZYWAŁA MOŻLIWOŚCI TEGO KOMPUTERA.



kierunek tej formy rozrywki. Koncepcja, za którą stał Don Bluth, sprawiła, że gry wideo sięgnęły statusu uprawniającego do traktowania ich jak artystycznej kreacji.

Fascynacja odbiorców przekładała się także na generowane przychody. Automat bił rekordy popularności, wypychając monety do kieszeni jego właścicieli. Przez chwilę... Nim pojawiły się pierwsze głosy krytykujące oferowaną przezeń rozgrywkę, Dragon's Lair dorobił się koszarnej opinii wśród właścicieli salonów. Jego awaryjność była szerzej omawiana niż audiowizualne wspaniałości, których dostarczał.

Maszyna została oparta na odtwarzaczu LaserDisc Pioneer PR-7820. Było to pierwsze masowo produkowane urządzenie przeznaczone do zastosowań przemysłowych - żaden inny, dostępny ówczesnie LD Player nie był w stanie równać się z jego niezawodnością. Pioneer tworząc standard laserowego dysku, nie przewidywał jednak, że może on być w użytku przez kilkanaście godzin dziennie, siedem dni w tygodniu, w miejscu ze znikomą wentylacją. Warunki, w jakich musiał sobie radzić Dragon's Lair, nie były brane pod uwagę podczas projektowania nośnika.



ŚWIATY ZAWARTE W ASTRON BELT. WŚRÓD NICH: DRUGI „STAR TREK”, „BITWA WŚRÓD GWIAZD” ROGERA CORMANA I „MESSAGE FROM SPACE”.



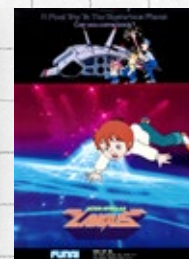
MAD DOG MCCREE, WPROWADZAJĄCY PECETY W ERĘ CD-ROM, NAJPIERW UKAZAŁ SIĘ JAKO LASERDYSKOWY AUTOMAT. TO WŁAŚNIE GRY AMERICAN LASER GAMES BYŁY ODPOWIEDZIALNE ZA WSKRZESZENIE TEJ ZAPOMNIANEJ TECHNOLOGII NA POCZĄTKU LAT DZIEWIĘCZYSIĄTYCH.



THUNDER STORM/COBRA COMMAND, DATA EAST, 1984 ROK. GRA, ZA KTÓRĄ STAŁ YOSHIIHISA KISHIMOTO – AUTOR DOUBLE DRAGON ORAZ RENEGADE'A. PIERWSZA PRODUKCJA DATA EAST I TOEI ANIMATION ODNOSIŁA SPORY SUKCES W JAPONII, BĘDĄC PRZEZ KILKA MIESIĘCY NAJBARDZIEJ OBLEGANYM AUTOMATEM.

I nie mogły być - technologia dysków nie pozwalała na takie użytkowanie. Olbrzymi rozmiar LD (30 i 20 centymetrów) oraz precyzja wymagana przy ich odczycie uniemożliwiła ich niestanną pracę. Oparte na nich gry nie tyle były wyjątkowo podatne na awarie, co niewłaściwie wykorzystywały samo medium. Umieszczone w czeluściach automatu odtwarzacze psuły się na potęgę, wymagając wzywania specjalistycznej pomocy. Częściej można było się zetknąć z nie działającą budą Dragon's Lair niż jej funkcjonalną wersją.

Awaryjność laserdysków zapewne nie byłyby problemem, gdyby producent zapewniał serwis odtwarzaczy. Pioneer miał pełne magazyny PR-7820 przed prezentacją tytułu Segi. Po niej zostały one sprzedane firmom planującym wydanie gier opartej na tej technologii. Nie mieli oni części zamiennych, na które nagle powstał olbrzymi popyt.



TAK PROMOWANO INTERSTELLAR ZANGUS – KOLEJNĄ CZĘŚĆ INTERSTELLAR, WYDANEGO PRZEZ FUNAI. DO RYNKOWEJ PREMIERY NIESTETY NIE DOSZŁO.



Ich produkcja i dostarczenie do serwisu zajmowały miesiące, co dla biznesu działającego w relatywnie krótkim horyzoncie czasowym, w którym dana gra miała szansę zaistnieć w świadomości graczy i przynieść profit, było nieakceptowalne.

Informacje o problemach serwisowych automatu studziły zainteresowanie tytułem Cinematronics, bezpośrednio wpływając na produkcję automatu, a także na odbiór wydanego kilka miesięcy po premierze Dragon's Lair - Space Ace. Druga gra Blutha częściej była sprzedawana jako „zestaw” przerabiający automat z DL niż dedykowana jej maszyna arcade. Ba, po załamaniu sprzedaży pierwszej gry Space Ace trafił do salonów w budach po pierwotnie wraz z zestawem poligrafii, którą ich właściciele musieli sami montować.

Zła stawa gier Dona Blutha nie zahamowała produkcji innych tytułów opartych na tej futurystycznej technologii. Goście targów AMOA w Nowym Orleanie latem 1983 roku byli świadkami tour de force, jakie zgotowały im gry oparte na laserdyskach. Czołowi przedstawiciele branży - Atari, Gottlieb (który po przejęciu przez Coca Colę zmienił nazwę na Mylstar), Williams, Taito, Bally, Data East, Laser Disc Computer Systems, Simutek czy Funai - zaprezentowały wizję, o której mówiono długo po zakończeniu imprezy.

**Wspaniała animacja, wyraziste postaci, cudowna Kimberley i sam Don Bluth podkładający głos za arcyłotra, Komandora Borfa, nie pomogły Space Ace osiągnąć wielkiego sukcesu.**



W WARSZAWIE AUTOMAT POJAWIŁ SIĘ LATEM 1986 ROKU. WZBUDZAJĄC POWSZECHNĄ SENSACJĘ. GRACZOM ZAŚWITAŁA MYŚL, ŻE ŚWIAT DEFENDERA I ASTEROIDS ZOSTAŁ RAZ NA ZAWSZE POGRZEBANY.



JAPONSKIE FUNAI MIAŁO AMBITNE PLANY WEJŚCIA NA RYNEK ARCADE Z TYTUŁAMI OPARTYMI NA LASEROWEJ TECHNOLOGII. PLANY SIĘ NIE POWIODŁY - FIRMA PIERWSZE GRY WYDAŁA W 1983 ROKU. BY W KOLEJNYM DEFINITYWNE OPUŚCIĆ RYNEK GIER WIDEO. INTERSTELLAR TO JEDEN Z NAJRZADSZYCH AUTOMATÓW.

Laserowe gry były najgorętszym tematem show - audio w jakości CD, jakość wideo mogąca rywalizować z hollywoodzkimi filmami, podane w interaktywnej formie, przestały być konceptem, stały się produktem, tym, czym elektroniczna rozrywka stanie się już za chwilę. Zainteresowanie produkcjami opartymi na laserdyskach było tak silne, że firmy produkujące konsole - Atari oraz Coleco - szybko ogłosiły plany udostępnienia modułów umożliwiających korzystanie z tego dobrodziejstwa, czyli ColecoVision oraz Atari 5200. Eksperti branży, pomimo awaryjności Dragon's Lair, wróżyli świetlaną przyszłość urządzeniom korzystającym z tej technologii. Laserowa era w końcu na dobre zawitała do przybytków elektronicznej rozpusty.

Wydany w 1983 roku Astron Belt nie robił już takiego wrażenia jak podczas pierwszej prezentacji, nadal jednak intrygował zastosowanymi w nim

ULOTKA PROMUJĄCA STAR RIDER BEZCEREMONIALNIE ZDRADZAŁA POTENCJAŁ GRY. TRUDNO BYŁO UWIERZYĆ OBRAZOM, KTÓRE PRZEDSTAWIAŁA.



EKRAN POWITALNY DRAGON'S LAIR. IKONA  
IKONY LASEROWYCH GIER WIDEO

rozwiązaniami, wzbudzał podziw sekwencjami wideo nawiązującymi do drugiego kinowego „Star Treka”, „Bitwy wśród gwiazd” Rogera Cormana i japońskiej space opery „Message from Space”.

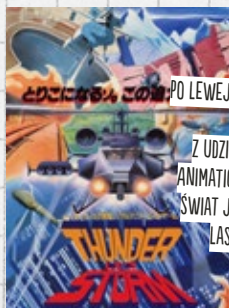
W 1983 roku Atari dostarczyło Firefox - grę, która jako pierwsza postanowiła spektakularnie wykorzystać udział gwiazdy Hollywood. Przepraszam - GWIAZDY. Oparto ją na filmie Clinta Eastwooda, musiała więc korzystać z jego wizerunku. Współpracując z zespołem programistów, słynny aktor i reżyser specjalnie na potrzeby gry ponownie nagrał dialogi z filmu oraz udostępnił model odrzutowca pokazany w nim, by animacje nałożone na sekwencje wideo ze sobą korespondowały. Twórcy z dostarczonego im trzydziestogodzinnego materiału filmowego wybrali fragmenty, z których powstała trzydziestominutowa zawartość gry.

Interesująco przedstawia się przygoda firmy Williams z technologią laserdysków. Kiedy świat niemalże oszalał na jej punkcie, producent najwspanialszych arcade'owych hitów - Defendera, Jousta, Robotron: 2084 - nie był zachwycony tym, co wносиła ona do gier wideo.

**Na początku lat osiemdziesiątych branża nie była gotowa na wykorzystanie laserdysków, a technologia nie była w stanie sprostać warunkom, w jakich funkcjonowały automaty.**

Według Williamsa bierne wykorzystywanie materiałów wideo ograniczało interaktywną rozrywkę i mogło zahamować jej rozwój. Technologia prezentowana w Astron Belt nie pozwalała na wiele więcej. Jednak producent całkowicie jej nie skreślił, tylko podjął działania, by sprawdzić, czy za jej pomocą można stworzyć w pełni interaktywną grę, która oferując wspaniałe doznania audiowizualne, nie ograniczałaby kontroli gracza.

W lutym 1983 roku inżynierowie Williamsa rozpoczęli pracę nad sprzętem, który miał obsługiwać technologię laserdysków. Powstał Discan System, który pozwalał na wyświetlanie materiału wideo zapisanego na płycie ze zmienną prędkością. W teorii różnica niewielka, w praktyce kolosalna. Zespół firmy, pod kierownictwem RJ Micala (wywiad w Pixelu #56), stworzył futurystyczne wyścigi motocykli - Star Rider. Gracz, kontrolując prędkość pojazdu, faktycznie przyspieszał i zwalniał wyświetlanie wideo w grze - wówczas było to spektakularne doświadczenie.



PO LEWEJ DATA EAST, PO PRAWIEJ - TAITO.  
OBA TYTUŁY POWSTAŁY  
Z UDZIAŁEM SŁYNNEGO STUDIA TOEI  
ANIMATION. BEZ JEGO ZAANGAŻOWANIA  
ŚWIAT JAPONSKICH GIER OPARTYCH NA  
LASERDYSKACH BYŁBY UBOCI.



Cube Quest, Interstellar, Laser Grand Prix, Super Don Quixote czy Thayer's Quest miały za zadanie uwieść graczy i zmienić to, czym do tej pory były gry wideo. Do tego, oczywiście, nigdy nie doszło.

**OD BOHATERA DO ZERA. W CIĄGU DWUNASTU MIESIĘCY**

Dlaczego gry laserowe zawiodły? Po pierwsze, same odtwarzacze z dyskami laserowymi kosztowały tysiące dolarów, co w 1983 roku, gdy powstawała większość tytułów opartych na tej technologii, windowało cenę maszyn arcade do astronomicznych kwot, szczególnie w porównaniu ze standardowymi rozwiązaniami. Koszt urządzeń karykaturalnie kontrastował z ich absurdalną zawodnością. Niezależnie od tego, czy w bebechach automatu krył się owiany złą sławą odtwarzacz Pioneera, Phillipsa, czy Sony, każdy okazywał się zawodny. Zarówno płyty, jak i dedykowane im playery nie wytrzymały ciągnięgo trybu

LASER GRAND PRIX TAITO – SIEDZĄCY AUTOMAT Z 1983 ROKU. W KTÓRY WKOMPONOWANO LASEROWĄ GRĘ KORZYSTAJĄCĄ Z RZECZYWISTEGO ZAPISU JAZDY SPORTOWYM BOLIDEM PO TORZE WYŚCIGOWYM. INTERAKCJI NIEWIELE. WRZAŻEN SPORO. SUPER DON QUIXOTE? NIKT DZIŚ NIE PAMIĘTA. ŻE COŚ TAKIEGO ISTNIAŁO. WYBITNIE RZADKI AUTOMAT.

Materiał filmowy nie był esencją przygotowanej produkcji, tylko formą wizualnego przekazu. W 1983 roku Williams stworzył grę opierającą się na zasadach, które kilkanaście lat później wykorzystano w tytułach określanych jako „fascynujące wizualnie” pokroju CycleManii czy MegaRace, ale oferującą nieporównywalnie lepszą jakość obrazu, a także frajdę.

Ciekawie jawiła się gra Mylstar - Us vs. Them. Nie wносиła niczego nowego pod względem mechanik - standardowo wykorzystywała możliwości płyt Pioneera - i ostentacyjnie nawiązywała do Astron Belt, czyli materiał wideo był tłem dla zwykłej łatanej strzelanki. Kilkupikselowy myśliwiec, hordy przeciwników przed nim i tło wideo. Banat. Jednak przynajmniej w swej interaktywnej warstwie była zróżnicowana, gdyż gracz nie leciał ciągle przed siebie - miała także poziomy, w których akcję przedstawiono jak w tradycyjnym wertykalnym szuterku, czyli z boku. Choć Us vs. Them nie było żadnym przełomem ani odnośnie do gier wideo, ani do tego, jak korzystało z laserdysków, dostarczało całkiem niezłą rozrywkę. Jeśli Star Rider można odnieść do CycleManii, to produkcji Mylstar najbliższej do Novastormu.

Us vs. Them wprowadziło jednak coś zupełnie niespotykanego w grach wideo - cut-scenki. Firma Mylstar stworzyła na potrzeby tytułu film, który wykorzystano do prezentowania wydarzeń nie w trakcie przechodzenia poziomów, ale pomiędzy nimi. Po raz pierwszy w historii elektronicznej rozrywki zatrudniono aktorów i przygotowano materiał filmowy. To, co kilkanaście lat później szokowało w Wing Commander 3, powstało na długo, zanim Chris Roberts zabrał się za tworzenie gier komputerowych.

Technologia LaserDisc szykowała się na podbój świata - obok wyżej wspomnianych gier produkcji takie jak Albegas, Atomic Castle, Badlands, Bega's Battle, Cliffhanger, Cobra Command,



STAR RIDER. NAJWSPANIALSZA GRA NA LASERDISKU. KORZYSTAJĄC Z DOBRODZIEJSTW TECHNOLOGII. NIE OGRANICZAŁA INTERAKTYWNOŚCI. WSPANIAŁOŚĆ!



STAR RIDER, STAR BLAZER. MOŻNA ODNEŚĆ WRZAŻENIE. ŻE UWIELBIANE PRZEZ TWÓRCÓW SŁÓWKO „STAR” MIAŁO BYĆ NOSNIKIEM. ZAPOWIEDZIA KOSMICZNEJ FRAJDY.



pracy. Nawet gdy operatorzy salonów otrzymywali części do naprawy urządzeń, większość serwisantów nie radziła sobie z laserdyskami, brakowało im doświadczenia i wiedzy.

Awaryjność nie była jednak największą złą złą laserowych płyt. Prawdziwym horrorem były nakłady, jakie należało ponieść, by wyprodukować grę wykorzystującą ich możliwości. Gry wideo w okresie „przed laserem” tworzone bardzo tanio i szybko. Kilku-osobowe zespoły były w stanie w krótkim czasie stworzyć nowy tytuł. Istotnymi kosztami mogły być co najwyżej licencja oraz produkcja automatu.

Tymczasem produkcja laserowych tytułów wymagała całego zespołu projektantów, programistów oraz - przede wszystkim - artystów. Ich tworzenie nie odbiegało wiele od realiów Hollywood, potrzebni więc byli aktorzy, animatorzy i eksperci od grafiki komputerowej. Produkcja pochłaniała kwoty, którymi do tej pory operowali producenci filmowi. Na to branża gier wideo nie była gotowa.

Być może właściciele salonów byłiby w stanie sobie z tym poradzić, gdyby nie załamanie się rynku gier wideo w USA. Większość z wymienionych powyżej tytułów nie miała nawet szansy trafić do odbiorców - Star Rider, który pochłonął 60 milionów dolarów (dzisiejsze 162 milionów dolarów), został wydany w znikomej liczbie egzemplarzy, co doprowadziło firmę na skraj bankructwa.

Na domiar złego lwia część gier korzystających z laserdysków za niewiarygodną oprawą kryła w sobie mierność rozgrywki (akurat nie w przypadku Star Rider). Skąpa interaktywność i powtarzalność powodowały, że większość z tytułów, którym udało się trafić do salonów arcade, była chwilową, ewentualnie tygodniową atrakcją. Potem albo się psuły, albo nikt nie chciał spędzać z nimi czasu.

**Patrząc na laserowe dyski, trudno nie zastanawiać się, dlaczego nie dostarczono na rynek gier strzeleckich, tak popularnych we wszelkiego typu salonach rozrywki. Minęły lata, zanim American Laser Games wykorzystało ten oczywisty pomysł.**

CASINO STRIP™: a unique laser disc video game that has been in production for over 4 years, and as a result of its high earnings spread, gain in popularity.

Quantum has made improvements to the Casino Strip such as the increase of its library of discs to 12 (9 which feature mostly women and 3 which feature mostly men). The game can be updated on location to a new disc in minutes, giving the game the ability to stay on location for months or even years (quite a unique feature for the video game industry).

After numerous requests, Quantum has added a COUNTERTOP model to the Strip line. Extremely high earnings have shown operators the bar top is quite a desirable spot for this type of game.

All Casino Strip feature:

- Adjustable settings: set the rating of the strip, as well as the difficulty.
- Amusement poker or non-poker program.
- In-house player service & support



BRANŻA SPOD ZNAKU RÓŻOWYCH KORONEK ZAWSZE PO-TRAFIŁA ZNALEZĆ NOWE MEDIUM DO WYRAŻANIA SWOICH TREŚCI. CASINO STRIP POWSTAŁ W 1984 ROKU Z INICJATYWY FIRMY STATUS GAME CORP.



OD LEWEJ: DON BLUTH, GARY GOLDMAN I JOHN POMEROY PODCZAS PRAC NAD DRAGON'S LAIR.

Technologia LaserDisc zgąsta szybciej niż nieudolnie zapalona zapałka podczas szalejącego huraganu. W 1985 roku nikt nie pamiętał, że coś takiego miało jakkolwiek związek z grami wideo. Krótki okres ich wydawania i koszmarna awaryjność sprawiały, że dziś mają one status wyjątkowych rarytasów. O ile bez większych problemów można zagrać na oryginalnej maszynie z Defenderem, Dig Dug czy Pongiem, o tyle większość z nikłej liczby zachowanych laserowych maszyn jest niesprawna. Doświadczenie pełni wspaniałości Star Rider jest obecnie praktycznie niemożliwe...

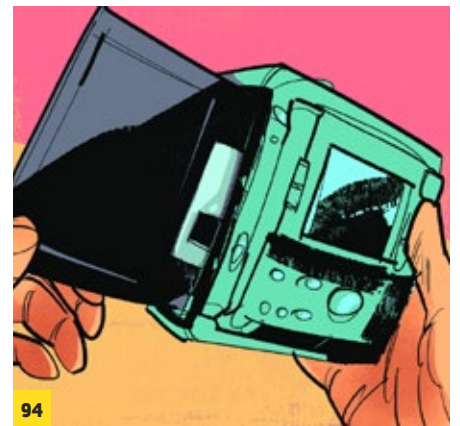
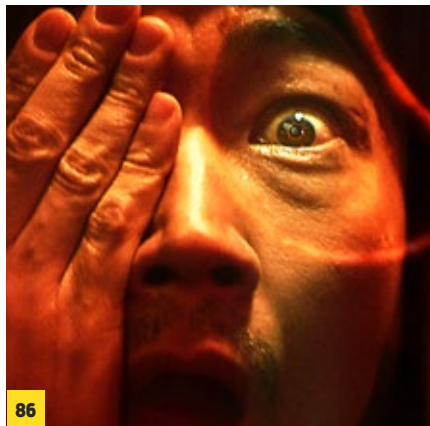
### EPILOG - JAK FENIKS Z POPIOŁÓW

Historia mariażu laserdysków i gier wideo nie zakończyła się, mimo wszystko, w 1984 roku. Na przekór wszystkiemu w 1991 roku przywrócono tego potwora Frankenstein do życia. American Laser Games, niczym doświadczony nekromanta, wykorzystało zapomnianą technologię, by podbić świat swymi grami, a wraz z nią przywołać inne duchy przeszłości, które dostarczyły salonom arcade kontynuację przygód rycerza Dirka oraz holograficzny cud Segi.

To jednak już inna, choć równie krótka historia. ■



# SECRET



# LEVEL

**ZNISZCZENIE PLANETY KRYPTON W „SUPERMANIE” Z 1978 ROKU  
POKAZANE JEST Z PRZEJMUJĄCYMI DETALAMI W PRZECIWIEN-  
STWIE DO OGLĄDANEJ Z ODDALI DESTRUKCJI ALDERAANA.**





## NUMERÓW PAPIERU

# Walka nie tylko z wiatrakami

Panuje mit, że my, dziennikarze z prasy drukowanej, w ukryciu zazdrościmy youtuberom i dziennikarzom z portali internetowych. Wiadomo czego - zasięgów, popularności, pieniędzy czy czego by tam jeszcze nie próbowano imputować.

Nie zamierzamy nikogo przekonywać, że tak nie jest i że swoją drogę wybraliśmy świadomie, a nie jako nieudacznicy nieumiejący nakręcić filmiku, ale podzielimy się wrażeniami na temat internetu w dobie wymierającej prasy. W końcu okazja nie była jaka - mamy 70. numer Pixela!





## Piotr Mańkowski

Chciałem napisać kilka zdań o koleźce Krzysztofie Gonciarzu jako dawnym symbolu youtuberki, obecnie szkalowanym przez karaczany za nieszczęsny występ w Kanale Sportowym, ale szkoda na to zdrowia. Chodzi mi bardziej o smutną konstatację, że to wszystko zmierza w naprawdę złym kierunku. Dwadzieścia lat temu podglądaliśmy cudze życie w telewizji w „Big Brotherze”, gdzie Gulczas przynajmniej potrafił rzucić śmiesznym tekstem albo zakpić z Wielkiego Brata. Dziesięć lat później geniusze nowego medium ze swoich kuchni i sypialni dzielili się przemyśleniami na temat życia albo Minecrafta. A teraz? Pytam syna, czemu włącza programy Friza, co go w nim fascynuje? Otrzymuję odpowiedź, że ogląda go, bo Friz jest popularny. Nieważne, co robi, może nic nie robić, tylko wraz z Karlem i Trombą („Szamieję ich sobie jak ramen, u boku mam swoją damę”) jeść lody w domu Ekipy i bang, kolejny milion wyświetleń przez dziesięciolatków zaliczony. Ktoś startujący w tych samych zawodach mógłby się normalnie zafamać, widząc, jak lameriada zdobywa największe laury, ale na szczęście my jesteśmy odgradzeni od tego wysokim płotem.

Większość współczesnego internetu polega na życiu cudzym życiem. Ktoś przerywa milczenie, ktoś inny odpowiedział ostro na Twitterze, jakaś

gwiazda ogłasza, że spotkała się z byłym, książkę Karol przestał rozmawiać z Harrym. Świat żyje tymi niepotrzebnymi nikomu bzduromi, a miliony ludzi zatracają przy tym swoje własne ja, chęć poznawania, odkrywania tajemnic świata, poczucie bycia kimś więcej niż klakierem medialnych gwiazd. Jak pisał MRW w swojej książce, internet powstał jako medium mające łączyć ludzi, a w efekcie po ćwierćwieczu w dużym stopniu ich zatomił.

I właśnie prasa drukowana jest oazą, gdzie można odpocząć od tego cyrku. Dawno przegraliśmy z internetem, jeśli chodzi o zasięgi, ale teraz widzę, jak często ów internet odkrywa na nowo koło, pisząc o rzeczach, które omawialiśmy trzy czy cztery lata temu. Mieli być nowocześni i najszybsi, a jakoś średnio to wychodzi. Czy wajcha się w końcu przestawi, szczeniwa Susan Wojcicki sprawi youtuberom noc świętego Bartłomieja, w jakis trikowy sposób zabierając im uposażenia? Mam wrażenie, że przesilenie w końcu nastąpi, ale jego efektów nikt nie jest w stanie przewidzieć.

Na koniec jeszcze jedna rzecz. Gdy kilka lat temu zaczął pogarszać mi się wzrok, zamówiłem osobne okulary do czytania i monitora. Byłoby kompletnym szaleństwem, gdybym jeszcze poza tym, co muszę zrobić na komputerze, czytał na nim e-booki czy e-czasopisma. Te wieczorne godziny, gdy siadam na wygodnym fotelu, zapalam lampkę nad głową, kładę nogi na pufa i sięgam po książki, komiksy i czasopisma, to najprzyjemniejszy czas podczas całego dnia, lepszy nawet od grania. Inaczej się wchłania informacje w ten sposób niż podczas przewijania kolejnego ekranu, a oczy odpoczywają. Dlatego tak kocham papier i nigdy go nie zdradzę. Was do tego samego namawiam. Można się z niego dowiedzieć więcej o świecie i sobie samemu.

## Paweł Schreiber

Swoją przygodę z pisaniem o grach zacząłem dekadę temu od bloga, który nawet wtedy był dość eksperymentalny. W Jawnych Snach staraliśmy się zapełnić pustą przestrzeń między światami tych, co piszą o Kulturze przez wielkie K, i tych, co piszą o grach. Oczywiście ta przestrzeń nie powinna być pusta, bo i dekadę temu, i dzisiaj wyznaczanie granicy między kulturą a grami było i jest bez sensu, ale była ogromna, hulała w niej wiatr i człowiek bał się kichnąć, żeby go echo nie zmiotło. Pisaliśmy trochę na wariata o tym, co nam w duszy grało, nie przejmując się nadmiernie tym, ile osób się skusi na kliknięcie i przeczytanie długiego tekstu. Takie nastawienie miało oczywiście swoje konsekwencje – pisaliśmy za darmo. Wiedzieliśmy, że w takiej formie teksty nie miałyby rąj bytu na komercyjnych portalach – bywały za długie i zbyt niszowe.

Dzisiaj myślę, że Jawne Sny bardzo dobrze wpisały się w pewien szczególny moment w historii gier – wybuch rewolucji indie, kiedy słowo „niszowy” nagle przestało być obelgą, a stało się komplementem. Ta eksplozja przeto-czyła się też przez pisanie o grach – nagle się okazało, że można pisać o dużym spektrum zjawisk niż kiedyś. Próbować nowych rzeczy i tytułów, które nie sprzedadzą się może w milionach sztuk, ale mogą zmienić to,

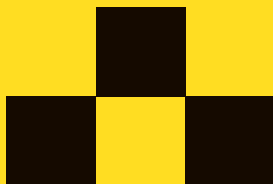
jak gry rozumiemy i tworzymy. Widać to było też na papierze – pojawiło się dużo silniejsze niż przedtem zapotrzebowanie na publicystykę, która patrzyła na elektroniczną rozrywkę z nieco szerszej perspektywy. A jednocześnie wiadomo było, że ktoś, kto będzie się zajmował wyłącznie takim pisaniem (tak jak my na Jawnych), będzie musiał do tego interesu trochę dokładać. Dzisiaj ta smutna prawda jest jeszcze bardziej dotkliwa. Złota era indie minęła i w grach, i w pisaniu, a „niszowość” znowu niepokoi, zamiast intrygować.

Dlatego tym bardziej się cieszę, że na papierze (który pewnie jest już sam w sobie niszowy) wciąż mogę się wybierać w najdziwniejsze miejsca – grać na emulatorze systemu PLATO, na którym w latach siedemdziesiątych powstawały pierwsze komputerowe RPG czy trójwymiarowe symulatory, sprawdzając, co się kryje za granicą mapy w dużych otwartych światach, albo szukać najbardziej głupkowatych brytyjskich gier z lat osiemdziesiątych i wszystkie po kolei uruchamiać, nawet tę o zapchanym kibelku w pałacu Buckingham. W sieci takie teksty szybko zostają opatrzone etykietką #nikogo i giną w natłoku innych, bardziej klikalnych. Na papierze tłok jest mniejszy, czyta się spokojnie, a tekst może sobie nawet troszkę przeleżeć na półce, zanim ktoś go odgrzebie i zachwyci się niszową grą tak samo jak ja przy pisaniu.

## Marcin M. Granat

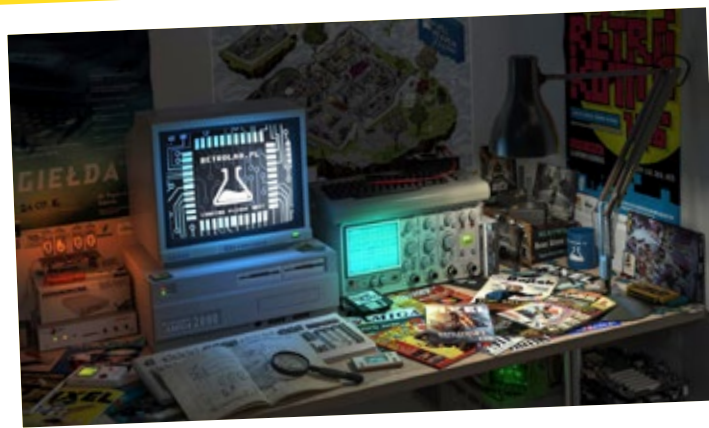
„Video killed the radio star” – głoszą słowa słynnej piosenki z końca lat siedemdziesiątych. Pomimo że były one refleksją na temat zmian czynionych przez dwudziestowieczną technologię w świecie sztuki, ich duch pasuje do przemysłu na temat ewolucji dziennikarstwa growego, w którym prasa drukowana koczystuje z internetem. Jestem z pokolenia, które gdy zaczęło interesować się grami, było już świadkiem przenikania się tych dwóch światów. Ba, mój pierwszy tekst o grach wideo był reportażem umieszczonym na stronie internetowej CD-Action. Dlaczego więc w większości wybieram druk? Klasyczny magazyn o grach ma nad serwisem internetowym tę przewagę, że potrafi lepiej wyrazić swoją tożsamość, mocniej podkreślić charakter, a co za tym idzie, zbudować silniejszą więź z odbiorcą. Określona struktura pisma i cykliczność wydań sprawiają, że dobrze przygotowany magazyn jest małym dziełem sztuki, przyciągającym czytelnika nie tylko wybranymi tekstami ulubionych autorów, ale i całością.

Co nie mniej ważne, papier jest niezmienny, a dzięki temu niezawodnie wyraża swój zeitgeist. Raz wydrukowany numer na zawsze zakotwiczony będzie w swojej epoce. Opracowanie graficzne, czcionka, metoda składania tekstu, a nawet reklamy – wszystko to stanowi wartość dodaną pisma, a z czasem przekształca się w wiedzę historyczną o całej branży. Internet jest tutaj na szarym końcu. Dostosowuje layout serwisów do bieżących wymogów, atakuje spersonalizowanymi reklamami oraz zmienia wygląd całych stron w zależności od tego, czy czytelnik włączył Adblocka. Deadline w drukowanym magazynie jest nieodłącznym elementem pracy, lecz pomimo tykania zegara zgrana redakcja nie pracuje pod presją. Nie ma związanych z internetem sytuacji, w których recenzja gry musi być za wszelką cenę opublikowana w dniu jej premiery. Pisma z natury są spóźnione z dostarczaniem światowych newsów, dlatego przekuwają tą wadę w zaletę poprzez dokładną selekcję i wnikliwą weryfikację. Papier i internet zawsze będą się już przenikać, lecz u podstaw pozostaną odrębnymi mediami. Video will not kill the radio star.



## Marcin Borkowski

Od momentu, kiedy oddałem do druku swój pierwszy tekst, minęło ponad trzydzieści lat. Nie da się ukryć, że kilka rzeczy się w tym czasie zmieniło. Pierwsza zmiana: wzrosło tempo przepływu informacji. W latach dziewięćdziesiątych, jeśli miałem materiał na branżowego newsa, mogłem go zwykle bez problemu „dowieźć” do papierowego wydania, nie bojąc się, że się zdezaktualizuje i opatrzy. Dzisiaj w momencie, kiedy trafiam na coś ciekawego, zwykle już i tak inni o tym wiedzą, a nawet jeśli jakimś cudem jestem pierwszy, to rzecz wypłynie w ciągu kilku–kilkunastu godzin, dotrze do wszystkich, wywoła dziesiątki albo i setki komentarzy i zostanie w sieci przedyskutowana od prawa do lewa i od lewa do prawa, zanim nadejdzie termin oddania materiałów do numeru, co dopiero mówić o wyjściu w druku. To spowodowało, że dużo ważniejsza stała się wartość dodana – żeby tekst miał sens i nie sprawiał wrażenia wtórnego przeklejenia tego, co już wszyscy wiedzą, muszę mieć do dodania coś interesującego od siebie. Ale i z tym różnie bywa, inni też nie są głupi i też mają interesujące skojarzenia i przemyślenia, więc mogą wpaść w międzyczasie na to samo i to samo napisać w sieci, momentalnie docierając do moich przyszłych czytelników. Druga zmiana: czytelnicy wyrosli i gry wyrosły. W pewnym sensie pisząc kiedyś dla dzieci i młodzieży, miałem dużo łatwiej. Miałem olbrzymią przewagę wiedzy i doświadczenia, mogłem się koncentrować na dopasowaniu formy przekazu do adresata. Teraz częściej piszę nie o rzeczach, które mam dobrze ugruntowane, ale o ezoterycznych niuansach, o znacznie trudniejszej i bardziej skomplikowanej rzeczywistości, daleko wykraczającej poza „lewo-prawo-fire” albo „cały czas do przodu”, w dodatku dla dużo więcej rozumiejącego czytelnika. To w sumie nawet fajne, bo wymaga wysiłku intelektualnego i nie pozwala spocząć na laurach, ale tu wchodzi trzecia zmiana: zrobiłem się w międzyczasie stary dziad. Czytelników to nie obchodzi, mnie przeszkadza w pracy.





## Michał R. Wisniewski

Internet zmienia całe nasze życie (mam o tym książkę), ale to, jak zmienił prasę, jest jednym z najjaskrawszych przykładów. Sieć nie była „nowym medium”, które przyszło po gazetach, radiu i telewizji – była przestrzenią, w której mogły zaistnieć różne formy nowych mediów. Pierwsze sieciowe publikacje miały formy newsletterów lub postów w Usenecie, telegraficzne niemal podsumowania bieżących wydarzeń. Krótka forma dopasowana do ówczesnych łączy, które nie przypominały „cyfrowej autostrady”, ale raczej „cyfrową słomkę”. Pierwszy internet był statyczny, strony zmieniały się tak powoli, że w prasie papierowej ukazywały się ich recenzje (w liście do magazynu Cyber admin jednej z nich polecał obejrzenie nowej wersji!).

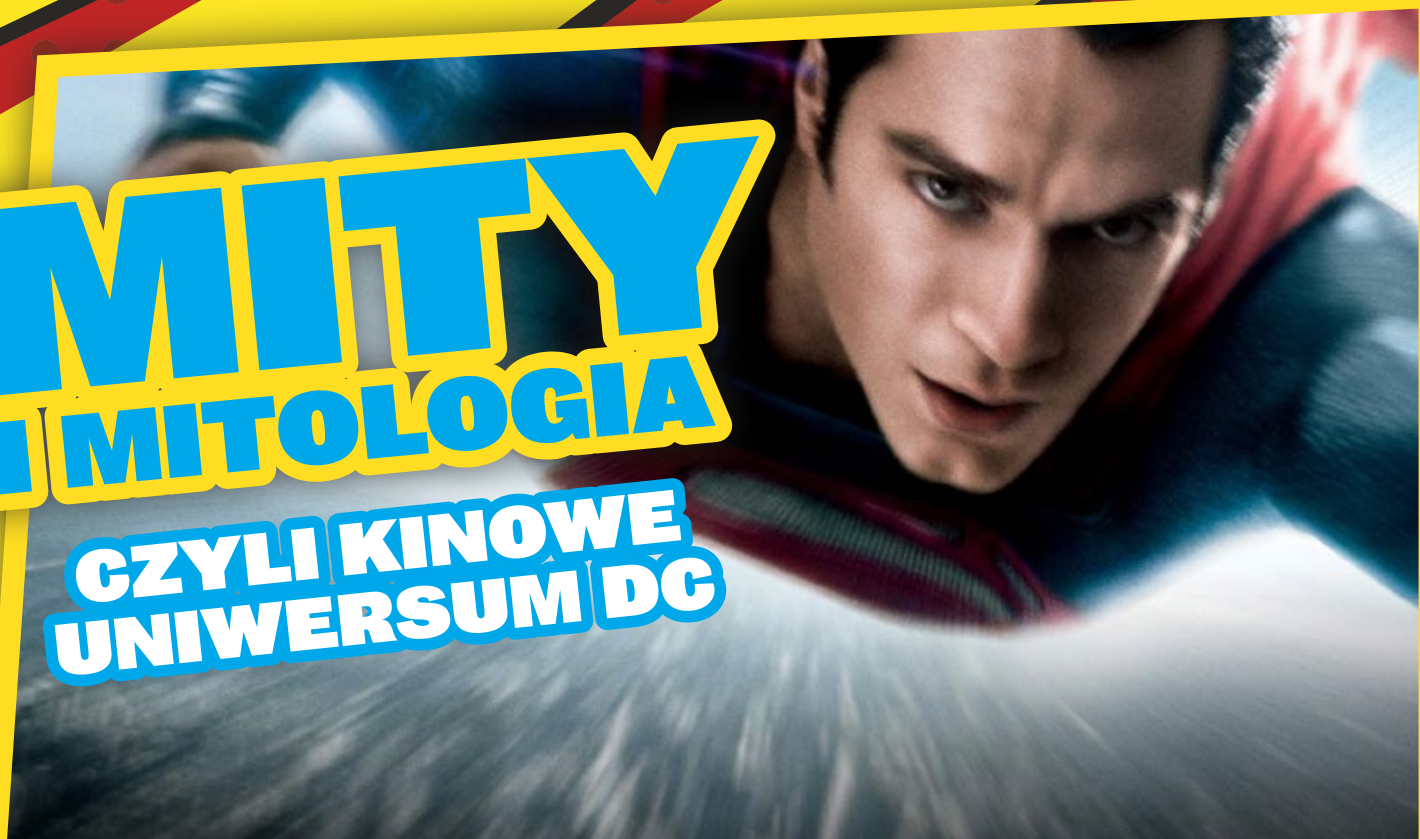
A potem przyszła Web 2.0. Nieskończony strumień danych, często współtworzonych przez odbiorcę. „Listy do redakcji” zmieniły się w pole komentarzy, blogi i (później) media społecznościowe. Prasa weszła w ten interes elektrycznym odciskiem, prosto w objęcia Google’a, który skonsumował rynek reklamy. Sieć wyciągnęła ze starych mediów wszystko, co najgorsze – „newsy z dupy”, wprowadzające w błąd nagłówki, pompowanie baloników doniesień, aż pękają – to wszystko narodziło się w telewizji nadającej dwadzieścia cztery godziny na dobę.

Dziś newsem może być wszystko – każda plotka, każda rzecz, która wzbudzi kontrowersję i poruszenie. Świeży przykład – „transfobia w NieR Replicant”. News pojawił się, zanim gra weszła do sprzedaży, wystarczyło podkręcić fakty i czekać na ferment. Żeby zrozumieć, o co naprawdę chodzi, trzeba by zagrać w grę, skonfrontować z postawą twórcy (o szacunku do postaci Yoko Tarō mówił bardzo wyraźnie), zrozumieć kontekst żartu (napisz o tym więcej przy innej okazji). Tyle że nie szło tu o żadne zrozumienie czy wytłumaczenie, ale o klikli oburzonych – na transfobie i na „polityczną poprawność, która jej zabrania” (tak samo działały trolle, podsycając kulturowe wojny na Twitterze). To problemy, które wynikają z tego, czym stała się sieć i skąd się w niej biorą pieniądze. Nie oznacza to, że w formie cyfrowej nie wychodzą wartościowe rzeczy – sam mam przyjemność pisać do magazynu Dwutygodnik, który dzięki zewnętrznemu finansowaniu nie musi brać udziału w wyścigu na clickbaity. Ale właśnie na jego przykładzie widzę pewną różnicę między cyfrą i papierem – to pakietowość. To jak słuchanie pojedynczych piosenek na Spotify vs. przesłuchiwanie całych albumów z płyt – nie tylko hitów i singli, ale całości. Wiele razy zdarzyło się, że kupiłem płytę dla znanej piosenki, a potem odkryłem, że są tam znacznie fajniejsze kawałki. I to jest coś, co najbardziej lubię w drukowanych miesięcznikach i tygodnikach – jeśli kupię pakiet dla jakiegoś tekstu, który mnie zainteresował, może trafię na coś, o czymś jeszcze nawet nie wiem, że jest ciekawe! Dwutygodnik wychodzi jako numer, ale daje swobodę wyboru – jeśli trafimy na tekst jako linka na Facebooku, wcale nie znaczy, że przeczytamy resztę. Papierowego Pixela trzeba przekartkować, nawet jeśli nie przeczytamy go od deski do deski, to coś może przykuć naszą uwagę, w naturalny, a nie sztucznie podsycany sposób.



# MITY I MITOLOGIA

## CZYLI KINOWE UNIWERSUM DC



O ile kinowe imperium Marvela powstało, niczym zbroja Iron Mana, „ze śmieci w jaskini”, o tyle historia konkurencyjnego uniwersum DC wygląda zupełnie inaczej. Jego kształtu trzeba szukać w historii – filmach sprzed dekad i tym, jak wpływały na wizerunek herosów wśród publiczności.

■ Michał R. Wiśniewski

**G**dy Marvel, komiksowy potentat, postanowił robić filmy, okazało się, że nie jest to takie proste – wszystkich znanych bohaterów – jak Spider-Man czy X-Meni – wcześniej sprzedał innym studiom (Sony, Fox). Sukces „Iron Mana”, „Thora” czy „Kapitana Ameryki” polegał więc na wykreowaniu nowych bohaterów masowej wyobraźni.

Pokoleniu wychowanemu na „Avengersach” może wydawać się to dziwne, ale dwadzieścia lat temu poza nerdami i fanami komiksów

nikt o nich raczej nie słyszał. Tymczasem konkurencyjne DC (reprezentowane w kinie przez Warner Bros.) miało w portfolio same sławy. Superman czy Batman były postaciami, które znało się dzięki popkulturowej osmozie, nawet jeśli nie oglądało się żadnego filmu i nie czytało komiksów. Prawdziwe współczesne mity.

### FUNDAMENTY

Wyreżyserowany przez Richarda Donnera „Superman” z ikoniczną rolą Christophera Reeve’a wleciał na ekrany w 1978 roku. Warto go oglądać, mając w pamięci o rok wcześniejsze „Gwiezdne wojny” – jakże podobna muzyka Johna Williamsa i ciekawe analogie – zniszczenie planety Krypton pokazane jest z przejmującymi detalami w przeciwieństwie do oglądanej z oddali destrukcji Alderaana.



PIERWSZY KINOWY  
FILM O SUPERMANIE  
REKLAMOWANO  
HASŁEM „UWIERZYSZ,  
ŻE CZŁOWIEK MOŻE  
LATAĆ” – MAGIA KINA  
NA SŁUŻBIE CUDÓW.



**BATMAN I JOKER W WERSJI TIMA BURTONA  
BYLI DWIEMA STRONAMI TEGO SAMEGO  
MEDALU – STWORZYLI SIĘ WZAJEMNIE  
W CYKLU ZEMSTY I PRZEMOCY.**



**SEKSOWNA ZŁODZIEJKA Z KOMIKSÓW U BURTONA ZOSTAŁA  
ZMIENIONA WE WSKRZESZONĄ KOCIĄ MAGIĄ MROCNĄ  
MŚCICIELKĘ W FETYSZYSTYCZNYM WDZIANKU...**

Film otwiera czarno-biała sekwencja przypominająca, że komiksowy „Superman” narodził się w 1938 roku. Ostatni żywy syn Kryptonu zjawia się na Ziemi jako obdarzony mocami bobas. Jako dorosły kryje się pod postacią Clarka Kenta - fajtlapy, odgrywając ją z widocznym rozbawieniem, zwłaszcza gdy robi w konia dziennikarkę Lois Lane. Jest tu i Lex Luthor jako przestępca, którego niskie cele kontrastują z wielkimi środkami, jest i zachwyt magią kina - możemy pokazać, jak nadczłowiek lata, celebруем tę chwilę! Film doczekał się bezpośredniego sequela, „Supermana II” (1980), w którym wraca generał Zod, kryptoński zbrodniarz pokazany w pierwszej części, kręconej równocześnie przez Donnera. Dokończenie filmu studio powierzyło jednak Richardowi Lesterowi. Wersja reżyserka ukazała się dopiero w 2006 roku. Trzecia (1983) i czwarta (1987) część były mniej poważne i gorzej odebrane. W 1984 roku powstał też spin-off pod tytułem „Supergirl”, którego bohaterką

była kuzynka Supermana, również uratowana z zagłady planety.

Problem z odbiorem sequeli „Supermana” brał się po części z tego, jak zmieniały się ówczesne komiksy. Kino było bardzo opóźnione względem tego, co działo się na papierze. Zmierzył się z tym Tim Burton w „Batmanie” z 1989 roku - obrazie mrocznym i pełnym przemocy. Tyle Burton zrozumiał z „Zabójczego żartu” Alana Moore’a czy „Powrotu mrocznego rycerza” Franka Millera - film musiał odciąć się też od campowej legendy głupiotkiego serialu z Adamem Westem. Burtonowski człowiek-nietoperz ma w sobie ducha tej komiksowej rewolucji, polemikę z serialem (ale i pewien szacunek do niego), a do tego teatralno-cyrkowy sznyt samego reżysera. Widać to było zwłaszcza w „Powrocie Batmana” (1992), w które Burton poszedł w pełnego Burtona - z postaci gangstera Pingwina zrobił zdeformowanego ptakoczekła, zaś femme fatale, złodziejka Catwoman (wspaniała Michelle Pfeiffer), wraca tu z za grobu ożywiona przez kocią magię (wątek

użyty ponownie w „Catwoman” z Halle Berry z 2004 roku). Choć film cieszy się kultem, to jego dziwaczność i teatralny mrok nie podobał się studiu (jak sprzedawca zabawki z takimi potworakami!). Serię przejął Joel Schumacher - o ile jego „Batman Forever” był jeszcze fabularną konsekwencją filmów Burtona i polemiką z nim (Bruce Wayne idzie na terapię!), o tyle w „Batman & Robin” (1997) poszedł w pełny camp, wracając



**...MOTYW, KTÓRY POWTÓRZONO W SAMODZIELNYM FILMIE  
O ZUPEŁNIE INNEJ DZIEWCZYŃCIE-KOCIE.**

do serialowych tradycji. To nie był czas dla campu - fani komiksów czuli się wtedy bardzo dorośli (lata dziewięćdziesiąte upłynęły pod znakiem postmillerowskiego hardkoru) i zupełnie nie rozumieli tego podejścia.

### NOWA NADZIEJA

Seria o Batmanie została zresetowana. Zadania podjął się Christopher Nolan, reżyser, którego największym marzeniem (co widać wyraźnie w „Incepcji” czy „Tenet”) jest nakręcenie Bonda. Jego trylogia o mrocznym rycerzu - „Batman: Początek” (2005), „Mroczny Rycerz” (2008), „Mroczny Rycerz powstaje” (2012) - była realistyczna w sposób, w jaki realistyczne są Bondy: trochę gadżetów SF, tajne organizacje i uberkompetentny bohater (Batman Nolana załatwiłby Jokera Burтона w czasie pierwszego spotkania, film skończyłby się po godzinie), przy jednoczesnym tłumaczeniu wszystkich wątpliwości, jakie mogły pojawiać się przy poprzednich filmach („skąd Batman bierze swoje zabawki?”). Nawet humor jest bondowski, a postaci Alfreda i Luciusa Foksa odpowiadają M (wsparcie moralne) i Q (gadżety). Filmy zostały odebrane jako realistyczne i poważne, chociaż bardziej przyziemny jako postać był Batman Burтона - jego jedyną siłą była kamizelka kuloodporna i działanie ponad prawem. Te filmy są inne niż wyobrażenie o nich żyjące w internetowych mitach.

W 2009 roku wyszedł film, którego nikt się nie spodziewał i nikt nie był na niego gotów - „Strażnicy” („Watchmen”) na podstawie luźno związanej z uniwersum DC miniserii Alana Moore’a, komiksu z połowy lat osiemdziesiątych, który dekonstruował ideę superherosów. Reżyserem został Zack Snyder, który wcześniej przeniósł na ekran „300” Franka Millera. W 2011 roku przez ekrany przeleciał i zgasł w zapomnieniu „Green Lantern”. DC dzielnie poczyniło

„BATMAN: POCZĄTEK” ODPOWIADAŁ NA PYTANIE ZADANE PRZEZ BURTONOWSKIEGO JOKERA - „SKĄD ON BIERZE TE WSPANIAŁE ZABAWKI?”



POSTAĆ GENERAŁA ZODA Z „SUPERMANA 2” STAŁA SIĘ TAK IKONICZNA, ŻE POWRÓCIŁA W „CZŁOWIEKU ZE STALI”...



„ALE W MIEJSCU EGOTYCZNEGO SUPEREOTRA POJAWIŁA SIĘ POSTAĆ TRAGICZNA, KTÓRA MA ZROZUMIAŁE MOTYWACJE.



JOKER W INTERPRETACJI JAREDA LETO WYGLĄDAŁ, JAKBY UCIEKŁ Z PLANU „SPRING BREAKERS” HARMONY’EGO KORINE’A.

sobie na rynku animacji, gier (Batman: Arkham Asylum! Lego Batman!) i seriali telewizyjnych, ale w kinie zaczynała się właśnie dominacja Marvela, którego siła tkwiła w wykorzystywaniu sprawdzonej formuły i angażowaniu widza w świat budowany między filmami, a objawiła się z pełną mocą po przejściu studia przez Disneya. DC/WB potrzebowało odnaleźć się w tej nowej sytuacji.

### PIERWSZA FAZA

„Człowiek ze stali” (Man of Steel, 2013) został wyreżyserowany przez Zacka Snydera na podstawie scenariusza Davida S. Goyera i Nolana. Postawili przed sobą trudne zadanie - jak zrobić poważny film o bohaterze, który żył w pamięci widzów jako nieciekawo „harczyk”? „Powrót Supermana” z 2006 roku, alternatywna kontynuacja filmów Donnera

w reżyserii Bryana Singera, zupełnie nie wypaliła - formuła ewidentnie nie pasowała do dzisiejszych czasów. „Człowiek ze stali” wziął znaną historię i opowiedział ją na nowo, a postaci zyskały nowe, głębsze motywacje - wspaniale rozbudowany został zwłaszcza generał Zod, zaś Lois Lane nie daje się robić w konia Kentowi, wręcz przeciwnie - ona pierwsza odkrywa jego tajemnicę. Superman Snydera sprawiał wrażenie odpowiedzi na niedługość Doktora Manhattan, nadczłowieka ze „Strażników”, który po zyskaniu boskich mocy wypisał się z człowieczeństwa. Tymczasem Clark Kent tego człowieczeństwa wciąż w sobie poszukuje i go potrzebuje.

Snyder miał swoje plany na rozwijanie serii, ale studio postanowiło budować konkurencyjne dla marwelowskiego uniwersum kinowe. Stąd w „Batman v Superman:



GAL GADOT JAKO WONDER WOMAN  
– Z POSTACI Z NIECO ZAPOMNIANEGO  
SERIALU STAŁA SIĘ DOSKONAŁE  
ROZPOZNAWALNĄ IKONĄ, ALE  
DLACZEGO TAK PÓŹNO?

Świt sprawiedliwości” (2016) Superman spotkał się z Batmanem i Wonder Woman. Oto wydarzenia - walka Supermana z Zodem w Metropolis, która nie obyła się bez przypadkowych ofiar - stają się wyzwaniem dla krucjaty Mrocznego Rycerza przeciwko kosmicie w czerwonej pelerynie. Bardzo ciekawa jest postać Batmana (umęczony Ben Affleck)

**SUPERBOHATEROWIE TO  
WSPÓŁCZESNA MITOLOGIA  
– W ŚWIECIE DC MOŻNA  
SPOTKAĆ PRAWDZIWYCH  
BOGÓW.**

- starszego, rozczarowanego, zmęczonego dwoma dekadami walki z przestępczością, uwspółcześiony został także Lex Luthor, wyglądający tu jak typowy prezes start-upu z Krzemowej Doliny. To film, w którym z jednej strony ścierają się różne filozofie i polityka, ale na poziomie mitologicznym to starcie dosłownych współczesnych bogów i herosów.

Gdyby tylko DC/WB bardziej ufało swoim twórcom, a nie internetowym recenzjom, kto wie, jak dalej potoczyłyby się losy serii. Tymczasem „Legion Samobójców” (2016), spin-off opowiadający o superzłoczyńcach wysłanych na samobójczą misję, ucierpiał okrutnie od zmian wymuszonych pod publiczność („hej, podobają się muzyka w trailerze, zróbcie tak cały film!”). Źle została przyjęta postać Jokera odgrywana przez Jareda Leto, który miał trudne zadanie przebić kreację Jacka Nicholsona i (zwłaszcza) Heatha Ledgera i zwyczajnie przestrzelił. Natychmiastową ikoną stała się natomiast Margot Robbie w roli Harley Quinn.



WIEŚCI O TYM, ŻE „PRZYSTOJNY  
CHEŁPAK” HEATH LEDGER MA  
ZAGRAĆ JOKERA, PRZYJĘTO  
BARDZO NIEUFNIE – TYMCZASEM  
STWORZYŁ PONADCZASOWĄ  
KREACJĘ.

DWIE WERSJE „LIGI SPRAWIEDLIWOŚCI” TO KOMPLETNIŃE RÓŻNE  
FILMY. PRZERÓBKI WHEDONA SPŁASZCZYŁY POSTACIE  
ZDEFORMOWAŁY WYMOWĘ WIELU SCEN.



w kategoriach artystycznych, tylko słupków w Excelu i cyferek w serwisach agregujących recenzje. Zadanie dokończenia filmu dostał Joss Whedon, autor kultowych seriali („Buffy: Postrach wampirów”, „Firefly”) i hitu Marvela „Avengers” (a także cierpko przyjętego „Avengers: Czas Ultrona”). Nigdy nie lubiłem Whedona, ale oglądając, starałem się włożyć maksimum dobrej woli. Przeżyłem nawet zupełną zmianę klimatu filmu (DC chciało być bardziej marvelowskie - pełne bezsensownych żarcików i kolorów), którą zinterpretowałem jako próbę opowiedzenia o nadziei.

Tymczasem pojawiały się przecieki, jak bardzo wizja Whedona różniła się od tego, co planował Snyder. Zmiany były potworne (przypomina się planowana wersja „Powrotu Jedi”, ech), co za szkoda, że nigdy nie zobaczymy oryginalnej wizji...

No właśnie, w 2017 roku kino wreszcie zrobiło porządek film o superbohaterce (Marvel był zbyt zajęty filmami o gadających szczurach). „Wonder Woman” w reżyserii Patty Jenkins pokazywał pochodzenie postaci poznanej w podwątku „Batman v Superman” - Amazonki Diany pochodzącej z ukrytej przed światem wyspy, która w 1918 roku wyrusza na misję pokonania mąjącego w ludzkich sercach boga wojny. Tu najwyraźniej widać ten mitologiczny aspekt uniwersum DC - kiedy w Marvelu bogowie okazują się kosmitami (jak Thor), to w DC spotkamy prawdziwego Aresa czy Zeusa.

#### PUNKT ZWROTNY

W 2017 roku do kin trafiła „Liga Sprawiedliwości”, kontynuująca wątki „Człowieka ze stali” i „Batman v Superman”. Film Zacka Snydera, który zrezygnował z pracy po samobójczej śmierci swojej córki, trafił w ręce komitetu. Oto prawdziwy „superlotr” tej serii - konglomerat bezdusznych decydentów, którzy nie operują

**GŁÓWNYM PRZECIWNIKIEM LIGI  
SPRAWIEDLIWOŚCI SĄ INGERUJĄCY  
W ARTYSTYCZNĄ WIZJĘ DECYDENCI WARNER BROS.**



EKIPA „SAMOBÓJCÓW” PREZENTUJE SIĘ  
DOŚĆ SZARO-BURO NA TLE HARLEY QUINN,  
KTÓRA MIMO CHŁODNEGO PRZYJĘCIA FILMU  
WZBUDZIŁA ENTUZJAZM FANÓW..

# KINO KOMIKSOWE MA DZIŚ TEN SAM PROBLEM CO KIEDYŚ KOMIKSY – FILMÓW ZROBIŁO SIĘ ZA DUŻO I TRUDNO ZA NIMI NADAŻYĆ.



...NA TYLE, ŻE STAŁA SIĘ GŁÓWNA POSTACIĄ WE WŁASNYM  
FILMIE I NOWEJ, ZŁOŻONEJ Z SAMYCH KOBIET EKIPIE,  
MSZCZĄCEJ SIĘ NA KRYMINALISTACH Z GOTHAM.

I wtedy zdarzył się, o czym pewnie wszyscy słyszeli, cud. Wersja reżyserska Snydera istniała, trzeba było tylko namówić studio na jej dokończenie. Internetowa kampania nacisku dała efekt – zadania podjął się serwis HBO Max, który tym samym zrobił

sobie potężną reklamę. „Liga Sprawiedliwości” Zacka Snydera trafiła na ekrany w 2021 roku, od razu w maksymalnie rozszerzonej wersji (podobnie „Batman v Superman” dużo zyskiwała w wersji reżyserskiej, dokładniej tłumaczącej motywację i wydarzenia), bardziej przypominającej miniseriał niż film. Warto obejrzeć ją nie tylko po to, żeby zmyć niesmak po wybrykach Whedona (okazało się, że zachowywał się na planie w sposób przemocowy i karygodny), ale też żeby zestawić ten film ze „Strażnikami”. Widać wtedy, ile wiary w ludzkość zawarł Snyder w swojej „Lidze”, jak bardzo kontrastuje to z beznadzieją przepelniającą bohaterów Moore’a. Prawdziwa nadzieja rodzi się w mroku, nie w debilnych żartach i nasyconych kolorach.

## KONIEC UNIWERSUM?

Tymczasem porażka – artystyczna i komercyjna – „Ligi Sprawiedliwości” Whedona sprawiła, że WB/DC

po prostu zrezygnowały z budowy spójnego uniwersum. Przyznam, że jestem zadowolony z takiego obrotu sprawy, bo nie podoba mi się podejście Marvela/Disneya, które zmusza widza nie tylko do obejrzenia dwudziestu filmów, ale i śledzenia seriali. Kino komiksowe toczy teraz ta sama choroba, która kiedyś toczyła komiksy, było ich za dużo. Zawsze wolałem czytać samodzielnie historie, takie jak właśnie „Zabójczy żart”. WB/DC poszło w tym kierunku – „Aquaman” (2018) okazał się delikatnym rebootem – chociaż oglądamy tych samych bohaterów i aktorów poznanych w „Lidze”, to związek z resztą filmów nie jest tu ważny. To, co się liczy, to nawiązująca do klasyki kina przygodowego z lat osiemdziesiątych zabawa – atrakcje rodem z Indiany Jonesa i cudowny podwodny świat. Z kolei „Shazam!” (2019) ma mniejszą skalę – to w końcu opowieść o dzieciaku, który zdobywa supermoce – jest zabawny i bezpretensjonalny, ale przede wszystkim nie popełnia błędów „Spider-Mana”,



„BATMAN V SUPERMAN” – BYĆ MOŻE ZA KILKA  
LAT FILM ZOSTANIE DOCENIONY WBRĘW HEJTERSКИM  
OPINIOM INTERNETOWYCH MĘDRKÓW.



uwieszonego na popularności „Iron Mana”. Popularność Harley Quinn sprawiła, że dostała własny film. „Ptaki Nocy (i fantastyczna emancypacja pewnej Harley Quinn)” z 2020 roku to zabawna i kolorowa opowieść o zemście i „girl power”, gdzie w ogóle usunięto postać Jokera, o którym nakręcono osobny obraz (tym razem w rolę wcielił się Joaquin Phoenix), zupełnie już niezwiązany z resztą.

Luźne związki z przedstawionym dotąd uniwersum DC ma również „Wonder Woman 1984” (2020). Patty Jenkins zrezygnowała z budowania powiązań z innymi filmami, stawiając za przykład serię o Bondzie - chociaż film to bezpośrednia kontynuacja „Wonder Woman”, to raczej ignoruje to, co działo się w „Batman v Superman”. To wspaniały film - odwiedza lata osiemdziesiąte nie po to, żeby uraczyć widza wiązaną przebojów, ale żeby zmierzyć się z demonami kapitalistycznej propagandy sukcesu, a także żeby wrócić do korzeni filmów o superbohaterach. Jest tu ta radość z magii latania, jaka była w pierwszym „Supermanie”, są tu pragnienia i zagubienie znane z „Powrotu Batmana” (można to uznać za trzecią część nieformalnej trylogii o kobietach-kotach przechodzących transformację),



„SHAZZAM!” PRZYPOMINA O CZYMŚ, O CZYM ZAPOMNIELIŚMY PRZEZ LATA – PEŁERYNIARZE, PODOBNE JAK „GWIEZDNE WOJNY”. SĄ PRZED E WSZYSTKIM DLA DZIECI.



W 1984 ROKU ZIEMIĘ ODWIEDZIŁA KUZYNKA SUPERMANA. DZIŚ MOŻNA OGLĄDĄĆ JĄ W SERIALU.

są tu echa „Supergirl”, przypomnę, z 1984 roku - tyle że przefiltrowane przez to, co już wiemy, czego się nauczyliśmy przez lata. Tylko czy zrozumie to publiczność, dla

## PRZYSZŁY KSZTAŁT KINOWEGO WSZECHŚWIATA DC/WB TO DZIŚ WIELKA NIEWIADOMA.

której „ejtisy” to fantom ulepiony z neonowych obrazków i syntetycznych retropiosenek z YouTube’a? Sądząc po tonie recenzji, nie bardzo.

W kolejce czeka kolejny (lekką zresetowany) „Legion Samobójców”, samodzielny film o Flashu, kontynuacja „Aquamana” i „Shazama”. Po konflikcie studia z aktorem Rayem Fisherem (to on był ofiarą zachowania Whedona) pod znakiem zapytania stoi jego dalsza kariera w świetnej roli Cyborga. Czy kolejne filmy będą kontynuowały trend „stania osobno”, czy ma jeszcze szanse nowy pomysł fanów, żeby zrobić kampanię restaurującą „Snyderverse”? Cokolwiek by się działo, mam nadzieję, że do głosu dojdą artyści, a nie komitety i marketingowcy. ■



„WONDER WOMAN 1984” ZABIERA W PRZESZŁOŚĆ, ODDAJĄC DUCHA DAWNYCH FILMÓW O BOHATERACH, TWORZONYCH DLA SAMEJ UCIECHY POKAZYWANIA SUPERMOCY.

KONIEC DOPIERO SIĘ ZACZYNA

# WASTELAND™ 3



**18**  
www.pegi.info



XBOX ONE

PS4

PC DVD ROM

STEAM

WWW.WASTELAND3.COM

**INXILE**



Wasteland 3 (®) and developed 2020 by inXile entertainment, Inc. All rights reserved. inXile entertainment, the inXile entertainment Logo, Wasteland and Wasteland 3 are either registered trademarks or trademarks of inXile entertainment, Inc. Published 2020 by Koch Media GmbH. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH. Deep Silver and its respective logos are trademarks of Koch Media GmbH. "B" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.

## TERAZ W CENIE 89,99ZŁ\*

\* Oferta jest aktualna do 30 czerwca 2021 lub do wyczerpania promocyjnego nakładu gry.

## empik

# PUSZKA PANDORY

■ Paweł Gawlikowski

**P**uszka Pandory - gra znana nie tylko z tego, że była pierwszą oficjalnie wydaną w Polsce przygodówką i obiektem zazdrości osób posiadających komputery inne niż ten wychodzący z fabryki pana Sinclaira. Trudno napisać o niej coś odkrywczego, nie popadając w klisze albo (zupełnie zasłużoną) egzaltację, od razu więc przejdę do rzeczy.

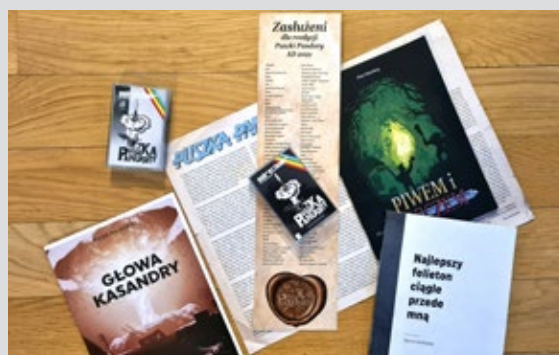
Głównym punktem programu jest metalowa puszka, w środku której znajduje się kasetka z grą w jedynej słusznej wersji, czyli na ZX Spectrum. Wygląd pojemnika, elegancko zabezpieczonego banderolą z numerem limitowanej edycji, mało się różni od wydania kolekcjonerskiego sprzed dziewięciu lat - jedynie naklejka wskazuje, że jest to najnowsza wersja. Natomiast znajdująca się wewnątrz kasetka to już zupełnie inna historia. Zapakowana w folię, skrywa nowoczesne wnętrze, gdzie rozkładana okładka z gustownie wykonanymi obrazkami i instrukcją ładowania świetnie wprowadza w klimat. Ponadto sam nośnik ma wielki nadruk z tytułem i informacją o reedycji - nawet w latach osiemdziesiątych rzadko która oryginalna kasetka wyglądała tak dobrze.

W twardej, kartonowej tubie umieszczono listę osób wspierających projekt, natomiast po drugiej stronie wykaz firm wspomagających wydanie reedycji. Kogo tutaj nie ma - muszę przyznać, że nawet ja nie spodziewałem się, że zostanie przekroczonych tyle kolejnych progów. 109 333 złotych przy 794 wpłatach, co dało 242 procent założonego celu, to w obecnych trudnych, pandemicznych czasach znaczna kwota, tym bardziej należy podziękować wszystkim, którzy współuczestniczyli w tym wiekopomnym wydarzeniu.



➤ Mapa gry została zrobiona z solidnego materiału, przypominając trochę artefakty z wydań Ultimy.

➤ Wraz z samą grą w akcji crowdfundingowej jako nagrody znalazło się kilka unikatowych smakołyków.



We wspomnianej tubie znajduje się również jej główna zawartość, czyli duża, szczegółowa mapa, nareszcie wydrukowana na solidnym papierze. Na jej rewersie znajdziemy historię powstawania gry przez samego jej twórcę, Borka, spisana. Znajdziecie tam wiele ciekawostek z czasów minionych, a oprócz tego solucję - dość lakoniczną, ale dla chcącego więcej nie potrzeba, co udowodnił sam autor, prowadząc transmisję na Twitchu. Przejście przez pole minowe i zalane korytarze live to czyste złoto.

Dla miłośników druku przygotowano trzy dodatkowe wydawnictwa: „Piwem i Mieczem” - zbiór opowiadań Piotra Minbergera publikowanych dawno temu w Top Secret. Jak dla mnie ani trochę się nie zestarzały i nawet nowi czytelnicy powinni zdrowo się uśmieć, co testuję

➤ A gdyby tak każdy robił takie reedycje, to byłoby coraz więcej nas, kolekcjonerów! (Sprawdzić, czy nie Borek).



➤ Dzięki zaprojektowanej na nowo okładce w klimat gry wprowadza nas seria zgodnych z duchem czasu ilustracji wykonanych przez utalentowanego artystę.

z pozytywnymi rezultatami na starszym potomku.

„Najlepszy felieton ciągle przede mną” - zbiór felietonów Borka ze wszystkich numerów Pixela (plus bonus). Jak mówił Pawlak z „Samych swoich” - mądrego to i przyjemnie posłuchać (w tym przypadku poczytać).

„Głowa Kasandry” - pierwsza część opowiadania Marka Baranieckiego, które stanowiło podglebie dla pomysłu na fabułę gry. Każdemu miłośnikowi Fallouta i postapokaliptycznych klimatów polecam zapoznanie się z zbiorem o tym samym tytule - absolutna światowa czołówka! Poza tym kto nie czytał, nie był w stanie skończyć gry. Taka karma...

Całości dopełniają świetnie wykonane naklejki na laptopa od Stickers Craft - Naczelnicy i Kopalny w swoim najlepszym wydaniu.

Poza tym, panie i panowie, czas na odkurzenie starych 48 i Plusów wraz z działającym magnetofonem i przejście tego historycznego tytułu tak, jak na to zasługuje. Mam to w planach, tylko muszę w końcu wymienić membranę w moim gumiaku... ■



# DZIĘKUJEMY ZA WSPARCIE PROJEKTU PUSZKA PANDORY A.D. 2021

--=SPARK==

-uBiK-

Adam 'judas77' Świątek  
Adam Lisewski  
AdamK  
ajgon  
AkCtfc  
Altairus  
Andrzej "Zibi" Ziobrowski  
Andrzej Jaroszyński  
Andrzej Kała  
Andrzej Soloquba  
Andrzej Ziobrowski  
Arkadiusz Kowalczyk  
Arkadiusz Neubauer  
Artur FiLiPczak  
Artur Kowalczyk  
Bartek Mucha  
Bartek Zlotowski  
Bartłomiej Speth | LepszySerwis.pl  
Bartosz Buczek  
Bartosz Kaja  
Bartosz Powązka  
Bartosz Wierzewski  
Bartosz Zawada (Braderek)  
Bastor  
bebe  
Blerx  
Błażej R.  
Bogusław Szawara  
Borys Nieśpielak  
Braderek  
Caesar  
Carlo Paski  
Cezary "Kondor" Waś  
ChArEcK  
chicadii  
Damian Kluska  
Damian Kobialka  
Damian Strzala  
damianklu  
Daniel "Thorwalian" Kazek  
Daniel Koźmiński  
Daniel Szulc  
Dariusz ZX Freeq Malczewski  
dżowit  
EdiMan aka Retrosfetro  
Emil "Emilus" Leszczyński  
Emil Leśniewski  
Eryk Kruk  
FILETH  
Filip Demski (Glamhoth)  
fillemonn  
Finka & Karfein  
frodo2000  
ganim  
gg@c64  
Giero  
gisbourne2  
Gracz o Grach  
Grych  
Grzegorz 'Moradil' Radziejewski  
Grzegorz "Mael" Kosiarski  
Grzegorz "n3onOFF" Koniec  
Grzegorz (NineX) Krzystek  
Grzegorz Idryjan  
Grzegorz Kałuźny  
Grzegorz Radziejewski  
Grzegorz Wątroba  
Grzesiek 'Kicek' Zajac  
Gzynio  
HENU  
Hubert Lewiński  
Igor Orwat  
Igor Rzegocki  
Jacek "dempsej" Dębski  
Jacek "Ynleborg" Grobelny  
Jacek Jamiolkowski  
Jacek Kuźmicz  
Jacek Pikora  
Jack Back  
Jakub "Xsior" Florczyk  
Jakub Haude  
Jakub Piątkowski  
Jakub Wojtaś  
Jan Korczyński

Jan, Adam, Jarek i Kinga Rupiewicz  
Jarek Ciupiński  
Jarosław Krawczyzsyn  
Jarosław Król  
Jarosław Rybacki  
Jenny Dawid  
MacpandaPL  
Jerzy "Tiger" Zydek  
Jerzy Skrzypczak  
JKPie  
Joachim von Snoch  
John Waiter  
Jorengarenar  
Julia92  
Jurek "Tiger" Zydek  
Kacper  
Kacper Adamus  
KalcYFeroL  
Kamil "Gumiś" Kostrzewa  
Kamil "RKAMIL" Rogalski  
Kamil Brzeziński  
KAMIL KONDEK  
Kamil Kostrzewa  
Kamil Lolo  
Kamil Niechajewicz  
Kamil Olszewski  
Kamil Red Goździk  
Karaś  
karfein@wp.pl  
kartusa  
kenji/dream  
Konrad "Cermit" Rawiński  
Konrad Kotowicz  
Konrad Rawiński  
Konrad Skibiński  
koyomi.blog  
Kr4wi3c/Napograniczu.net  
KrisSJAS  
Krystian Hikiert  
Krzysiek  
Krzysiek Dąbrowski  
Krzysztof "Fid" Orzędowski  
Krzysztof Bartoszewski  
Krzysztof Bojko  
Krzysztof Chudoń  
Krzysztof Flis  
Krzysztof Koźmik  
Krzysztof Możejko  
Krzysztof Niścigorski  
Krzysztof Radziszewski  
Krzysztof Urbaniec  
Kuba S.  
LepszySerwis.pl  
Leszek "Leafnode" Krupiński  
Lookanio  
Lukatiks  
Łukbar  
Lyina96  
Łukasz 'honey' Jachowicz  
Łukasz 'Luken Retrofan' Grim  
Łukasz "Dibbler" Kostka  
Łukasz "Hrathen" Zygmunt  
Łukasz "otasz" Długosz  
Łukasz "Plast" Wędrocha  
Łukasz "Dunio\_v77" Dusza  
Łukasz „Zachar” Zacharski  
Łukasz Czapiąga  
Łukasz Glowacki  
Łukasz i Michał Korsak  
Łukasz Ilasz  
Łukasz Kowalczyk  
Łukasz Kurek  
Łukasz Leszczyński  
Łukasz Łabaj  
Łukasz Piłka  
Łukasz Sokołowski  
Łukasz Wrona  
Maciej "Hominiś" Smolarek  
Maciej "Mazzieh" Pryciak  
Maciej "netio" Dominiak  
Maciej Dąbrowski  
Maciej Frontkiewicz  
Maciej Jędryka  
Maciej Kośmider  
Maciej Majkowski  
Maciej Segiet  
Maciej Sobieszczarski

Maciej Szulc  
Maciej Tatarokiewicz  
Maciej Wrzesiak  
Maciek  
Maciek "Pigus" Pigoń  
Maciek Szewczyk  
MadpandaPL  
Maeday  
MaeL  
Magazynier  
Mama Chodź  
Mamba4Life  
Marcel Mierzicki  
Marcin 'Tooloud' Rusinowski  
Marcin 'frodo2000' Molak  
Marcin "antygon" Adamski  
Marcin "antygon" Adamski  
Marcin "Squork" Skwark  
Marcin Blacha  
Marcin Bukowiecki  
Marcin Stępnicki  
Marcin Wichrowski  
Marcin Żaba  
marduk-pl  
Marek „Kleczosław” Kleczkowski  
Marek Czerniak  
Marek Tabędzki  
Mariusz Janas  
Mariusz Kaczor  
Mariusz Pociask  
MatDer  
Mateusz 'pajmOn' Markiewicz  
Mateusz Horbaczewski  
Mateusz Różyło  
Mecenas  
Michał Klimek  
Michał "galapagos" Osman  
Michał "galapagos" Palik  
Michał Bernasiak  
Michał Boruta  
Michał Bukowski  
Michał Klimek  
Michał Marcysiak  
Michał Miler  
Michał multizwierze Kowalczyk  
Michał Olejniczak  
Michał Pisarewicz  
Michał Staroszczyk  
Mikesk8  
Mikołaj "Miksol" Cichal  
Mikołaj Celuch  
Mikuki  
MILeq  
mth13  
Mufflon  
NAKS Wysokińscy  
Nejj  
Nerwoman  
Nie  
Nikodem Kaczprzak  
Nyno  
Nyno  
Oskar Wojciechowski (spox)  
otasz  
Patrik "Patrol" Andersz  
Patrik PATRICO Wodziński  
Paweł "podgoor" Podgórski  
Paweł "TraP" Traczyk  
Paweł Duczek  
Paweł Gierszewski  
Paweł Kranzberg  
Paweł Łatko  
Paweł Sobotka  
Paweł Usinowicz  
Pawlisiu  
pejotr  
Peri Noid  
Piotr Grudek  
Piotr Kielczyk  
Piotr Michniewski  
Piotr Nelkowski  
Piotr Nowosielski  
Piotr Rybaltowski  
Piotr Rychu Drenwniak  
Piotr Sulek  
Piotr Sura

Piotr Trzcziński  
Piotr Zieliński  
Piotr Zierhoffer  
Piotrek "bonesure" Sura  
Przemek "nyny" Michalak  
Przemysław "Zachy" Zachara  
Przemysław "hsimpson" Safonow  
Przemysław Endzel  
Przemysław Zamęcki  
qrdl  
Radek Górka  
Radomir Obrębski  
Radosław "Nero" Klasa  
Radosław Krawczyk  
radowej  
Red  
Rick Dangerous  
Riki  
Robert "Zdzichsiu" Chelstowski  
Robert Bloch  
Robert Kasztelan  
Rydz  
Saberman  
Sebastian Duchnicki  
Sebastian Kotliński  
Sebastian Stańczyk  
Sebastian Walkiewicz  
Seweryn Banach  
Sharkus  
Sir Haszak  
Sir\_Fred  
Sławek Pietrzak  
Sławomir Ptusa  
Squork  
Stanisław Król  
Stowarzyszenie Miłośników Oldschoolowych  
Komputerów "SMOK"  
Szafa z grammi  
szydło  
Szymon Kaźmierczak  
T2E.PL  
Tak  
TaT Tuck  
Tech-Net  
thar77  
Thevillish Rednaskel  
Thomas Anders  
Thorwalian  
Tomasz 'grocal' Grodzki  
Tomasz "Cyrus" Żyrek  
Tomasz "Domel" Kępa  
Tomasz Bogdanowicz  
Tomasz Góra  
Tomasz Jagiello  
Tomasz Kochmański  
Tomasz Kojm  
Tomasz Lis  
Tomasz Łożyński  
Tomasz Mielcarz  
Tomasz Sterna  
Tomasz Witkowski  
Tomasz Żyrek  
Tomek Kochmański  
Tomek Szambor  
Tomek Szczepański  
Vahacris  
VahaCris  
Viper72  
void  
Wiktor Jurdeczka  
Witek Klajn  
Wojciech 'Dalthon' Żółkiewicz  
Wojciech "Meksyk" Kulesz  
Wojciech Kowalski  
WojtekN.  
Xenor  
YOUNGWerther  
Yeffe  
Zbigniew Adamowski  
Zbigniew Prandzioch  
Zeltar Verron  
ZimnyNosek

**PUSZKA  
PANDORY**



❖ Platforma z mechanicznymi uchwytami na buty uwalnia ręce astronauty, umożliwiając wykonanie prac naprawczych.



❖ Kosmiczne buty magnetyczne z serialu „The Expanse” wyglądają zwyczajnie, za wyjątkiem czerwonego światła z tyłu, które sygnalizuje pracę elektromagnesów.

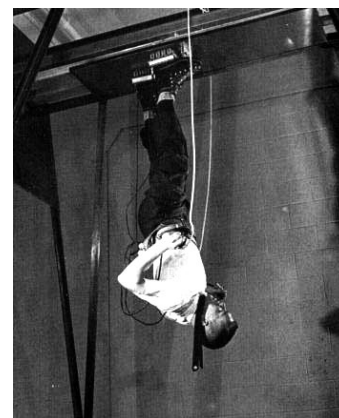


❖ Wczesny prototyp butów na misję na Marsa z czujnikiem przeszkód.

❖ Prototyp działającego buta magnetycznego NASA wygląda jak koturn.



❖ Na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej najlepiej sprawdzają się zwykłe paski. Tutaj Terry Virts zapiera się nogami przy otwieraniu wjazdu do modułu Leonardo.



❖ Takie eksperymenty były wykonywane w latach sześćdziesiątych. Czy kogoś dziwi, że ludzie wtedy wierzyli w kosmiczną kolonię na Księżycu i wyprawy międzygwiazdne do roku 2000?



❖ Kratownica w stacji kosmicznej Skylab była równocześnie punktem zaczepienia dla butów ze specjalną nakładką na podeszwie. Rozwiązanie było niepraktyczne i nie przyjęło się.

# KOSMICZNE BUCIORY

Kiedy w dziełach science fiction statek nie wytwarza akurat sztucznej grawitacji, załoga dalej jest w stanie spacerować wewnątrz i na zewnątrz, wykorzystując magnetyczne buty. Dlaczego tak praktycznego wynalazku nie stosuje żadna z prawdziwych agencji kosmicznych?

User Jama

**S**pacery kosmiczne są pod pewnymi względami bardzo komfortowe. Człowiek nie ubłoci sobie obuwia ani nie wdepnie w żadną paskudną kałużę. Nie trzeba też dobrać obuwia do pory roku czy przejmować się, czy pasuje do spodni i marynarki. Pod innymi są jednak mocno męczące. Spacerować trzeba na uwięzi, żeby przypadkowo nie odfrunąć, a sam spacer wymaga bardziej pracy rąk niż nóg, bo są bardziej chwytne. Móc przejść się tak po prostu z wykorzystaniem magnetycznych butów byłoby miłą odmianą.

Niestety przy obecnej technologii wnoszenia ładunków na orbitę rakiety muszą być możliwie lekkie. Dlatego konstruuje się je głównie z aluminium albo jakiegoś stopu aluminium. W rakietach wielki zbiornik z hydrazyną jest w zasadzie przeskalowaną wersją konstrukcji puszeki z piwem. Aluminium jest stosowane ze względu na dużą wytrzymałość przy małej wadze, natomiast jest zupełnie niepodatne magnetycznie. Dlatego nawet gdyby była możliwość wyjścia na zewnątrz i mielibyśmy działające magnetyczne buty, to nie przytwierdziłyby się one do kadłuba rakiety Saturn V ani do wahadłowców kosmicznych, ani do najnowszych rakiet Falcon 9. Przypuśćmy jednak, że kiedyś będziemy w stanie konstruować okręty kosmiczne, które będą miały grube stalowe kadłuby, dające jakąś ochronę przed rdzeniami kinetycznymi wystrzelowanymi przez przeciwnika. Czy wtedy będziemy w stanie poruszać się w magnetycznych butach z taką



■ Schemat mechanicznego przytwierdzenia buta Skylab do trójkątnej kratownicy stacji. Wdepnąć łatwo, uwolnić się już nie.

łatwością i gracją jak chociażby bohaterowie serialu „The Expanse”? Niestety nie i to z kilku powodów.

Pierwszy jest taki, że grawitacja ziemska czy jej analog w postaci statku poruszającego się ze stałym przyspieszeniem 1 g działa na całe nasze ciało. Magnetyczne buty natomiast działają tylko punktowo, dając tymczasowy punkt mocowania dla samej stopy, cała reszta ciała dalej fruwałaby sobie swobodnie. Wykorzystując ten punkt podparcia, musielibyśmy manewrować całym ciałem, głównie za pomocą mięśni przy kostce. Tu wyobraźnia podsuwa obraz „antygrawitacyjnego” pochylania się Michaela Jacksona w kawałku „Smooth Criminal”. Tak jak piłkarze od ciągłego biegania i kopania mają solidne mięśnie ud, tak astronauta stosujący magnetyczne buty mieliby zapewne imponujące zgrubienia przy kostce lub imponujące kontuzje.

Drugi powód jest taki, że magnetyzm ma inny charakter oddziaływania niż grawitacja, co wie każdy, kto bawił się kiedyś magnetycznymi szachami. Trzymasz figury daleko od siebie, magnesy nie działają. Zbliżyysz je do siebie bardzo blisko, to działają nadszarpnięciem mocno. Teraz wyobraźmy sobie dzielnego astronautę, który dumnie kroczy po stalowym pomoście na okręcie kosmicznym i niechcący stawia jedną stopę za blisko drugiej. Magnesy w butach załapują się nawzajem, stopy się złączają jak figurki szachowe, kostki wykrzywione

pod kątem prostym w bok trzaskają jak zapałki. Doświadczony astronauta chodziłby w szerokim rozkroku, niczym kowboj dosiadający dzikiego mustanga.

Trzecia rzecz to konstrukcja samego buta. Najprościej byłoby mieć w nim magnesy stałe. Nie wymagałyby one źródła zasilania, a ich działanie byłoby podobne do magnetycznych końcówek zasilacza w laptopach. Przykładasz do podłoża, trzyma. Podnosisz nogę z większą siłą, puszcza. Stopa blisko podłoża nienaturalnie szybko by się z nim łączyła, więc chodzenie na paluszkach, tak by kogoś zaskoczyć, odpada. Potem z kolei trzeba byłoby siłą odrywać stopę od podłoża, tak jakbyśmy chodzili w świeżej smole. Lepszym rozwiązaniem byłyby elektromagnesy z regulowaną siłą przyciągania – gdy stopa jest wysoko, to komputer zapodaje pole na maksa, a im bliżej, tym bardziej redukuje. Czujniki w górnej części buta umożliwiłyby automatyczne zwalnianie trzymania elektromagnesu. Wszystko pięknie, tylko do zasilania takiego obuwia należałoby mieć solidny generator prądu zmiennego. Spacer z małą przyczepką nie byłby już aż tak atrakcyjny.

Agencje kosmiczne stawiają na prostsze, lżejsze i tańsze rozwiązania. Jeśli trzeba gdzieś stanąć na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej, używa się pasków lub zaczepów. Podobnie podczas spacerów kosmicznych z wykorzystaniem wielkiego mechanicznego dźwigu. A jak już trzeba się przemieścić, to po co iść, skoro można polecieć? ■

**TUNGUSKA**

## FILM ANIME

## YASUKE

**Historyczna postać Yasuke, samuraja afrykańskiego pochodzenia, doczekała się wreszcie własnego serialu anime.**

Yasuke, który przybył do Japonii z włoskim misjonarzem w szesnastym wieku, wzbudził powszechne zainteresowanie. Spotkał się z nim sam Nobunaga Oda, potężny feudalny władca. Szczegóły giną w mrokach historii – na temat kraju pochodzenia czy prawdziwego imienia Yasuke krąży kilka hipotez. Źródła jezuickie i japońskie dokumentowały spotkanie z Nobunagą, jak i fakt, że otrzymał on od władcy posiadłość, ceremonialny miecz i obowiązek noszenia broni. Były to niespokojne czasy wojen o dominację, a ambicje Nobunagi doprowadziły go do śmierci.



## AUTORZY

BC	Bartek Czartoryski
BK	Bartłomiej Kluska
KP	Krzysztof Pilch
MRW	Michał R. Wiśniewski
PM	Piotr Mańkowski
PP	Piotr Pocztarek

Wiadomo, że Yasuke walczył z jego boku, jak również o jego spadkobiercy. Nie dziwi, że tak niezwykłą jak na Japonię osobą zainteresowała się popkultura. Yasuke pojawiał się w serialach o samurajach, książkach dla dzieci i oczywiście w mangach. Postaci inspirowane bohaterem pojawiają się w grach – Nioh, Samurai Warriors 5 czy Guilty Gear -Strive-. Hasło „czarnoskóry samuraj” musi budzić też skojarzenia z serią anime „Afro Samurai” (wyszła też gra na PS3) z Samuelem L. Jacksonem w roli tytułowej, ale to zupełnie inna historia. Została ona stworzona przez Japończyka Takashiego Ozakiego, zafascynowanego współczesną afroamerykańską popkulturą – muzyką, kinem, estetyką. Podobnie z inspiracji kulturą hip-hopową powstał serial „Samurai Champloo” znanego z „Cowboy Bebop” Shinichiro Watanabe. Tu jest zupełnie odwrotnie – dostępny na Netflixie serial animowany jest inspirowany historyczną postacią, a za jego stworzeniem stoi pochodzący z Bronksu LeSean Thomas. Jego komiks „Cannon Busters” był przykładem, jak wspaniale można mieszać wpływy różnych kultur. Do fabuły fantasy o magicznych królestwach wrzucił nieśmiertelnych wojowników, samurajów, wielkie roboty i westernową postapokalipsę. Dwa lata temu na podstawie komiksu powstało anime (wyraźnie inspirowane wspomnianym „Cowboy Bebop”), którego głównym reżyserem został właśnie Thomas. Przy tworzeniu „Yasuke” dużą rolę odegrał muzyk Flying Lotus. Serial odchodzi od historycznego przedstawienia Japonii w stronę popularnego w anime łączenia wątków samurajskich z fantasy i science fiction (ciekawym przykładem takiej mikstury jest „Batman Ninja”, kolejny raz, gdy Wschód spotyka się z Zachodem). Alternatywna rzeczywistość, która pozwala na swobodne przedstawienie przeszłych i przyszłych losów Yasuke. W tej roli wystąpił LaKeith Stanfield; co ciekawe, w japońskim dubbingu występuje czarnoskóry Japończyk Jun Soejima. (MRW)



## FILM ANIMOWANY

## MITCHELOWIE

## KONTRA MASZYNY

**Czekałem na ten film (wyszedł w końcu na Netflixie) pełen nadziei i obaw. Z jednej strony twórcy „Gravity Falls” i nauczki, jakie animatorzy Sony wyciągnęli ze „Spider-Man: Uniwersum”.** Z drugiej temat, czyli konflikt pokoleń na tle używania smartfonów, to grząski grunt, gdzie łatwo się osunąć w jakieś boomerskie narzekanie na młodzież (coś, czego uniknięto w innym filmie Sony, „The Emoji Movie”). Animacja jest faktycznie wspaniała – klasyczne 3D zostało wzbogacone o dwuwymiarowe wstawki i wide-okolaje nawiązujące do kultury internetu; główną bohaterką jest bowiem kręcąca amatorskie filmiki nastolatka, która wybiera się na studia animacji do Kalifornii.

To zupełnie jak twórcy filmu, którzy swoje rodzinne doświadczenia projektują właśnie na to młode pokolenie, przez co cały wątek wydaje się dziwnie przesunięty w czasie – chociaż akcja dzieje się w 2020 roku, nie opowiada o współczesnej młodzieży, ale o wspomnieniach dobiegających czterdziestki milenialsów. Wątek krytyki współczesnego nasycenia techniką też jest dość płytki, poza dwoma pstryczkami w nos Apple’a i Facebooka (przy jednoczesnym pokazywaniu produktów Sony) oraz uzasadnioną bęką z internetu rzeczy twórcy traktują elektroniczne gadżety jako coś, co po prostu jest, na dobre i na złe. To dobry film przygodowy ze świetnymi żartami i oprawą, pozbawiony tego taniego pixarowskiego sentymentalizmu (i obsesji na punkcie śmierci, do czego się wręcz odnosi) – rodzinie Mitchellów bliżej do Simpsonów. Nie jest perfekcyjny, ale to ciekawa droga, którą zaczęła kroczyć amerykańska animacja. (MRW)

## FILM SF

## HOMUNCULUS

**Dokładnie dwadzieścia lat temu wyszedł „Ichi the Killer” w reżyserii Takashiego Miike, film o zabójcy doskonałym, który jest marionetką w rękach człowieka mszczącego się na yakuzie.** Film brutalny i zabawny jednocześnie, którego pierwowzorem była manga autorstwa Hideo Yamamoto. Urodzony w 1968 roku mangaka specjalizuje się w komiksach dla dorosłych, pełnych zbrodni, dewiacji i psychologicznego horroru – pierwowzór filmu był znacznie brutalniejszy i mroczny, ale i groteskowy; dosłowność kinowego ekranu nie mogła oddać tego, co działo się na papierze. Podobnie jest z „Homunculesem”, komiksem wychodzącym w latach 2003-2011, po zakończeniu publikacji „Ichi the Killer”. Netflixowy film w reżyserii Takashiego Shimizu (znanego z serii horrorów „Kłątwa



Ju-on”) ugrzesznica komiksowe wątki, ale i tak jest dość niepokojący. Jego bohaterem jest Susumu Nakoshi, bezdomny z amnezją. Różni się od innych mieszkańców kartonowej osady w parku – ma trzydzieści cztery lata, jest dobrze ubrany i mieszka w samochodzie. Pewnego dnia spotyka młodego człowieka, który namawia go do udziału w eksperymencie – chce dokonać trepanacji, czyli wywiercić dziurkę w czaszce Susumu. Dzięki temu zmniejsza się ucisk na mózg, a bohater zyskuje parapsychofizyczne moce. Zaczyna widzieć dziwaczne rzeczy – „homunculusy” innych ludzi, wizualizacje ich traum: potężny mafiozo wygląda jak potężny robot skrywiający w sobie małego przestraszonego dziecka. Efekty specjalne pozwalają na użycie komiksowych technik narracyjnych, ale sama historia skręca z groteski w stronę sentymentalną. (MRW)

## SERIAL SF INVINCIBLE

Przeszliśmy długą drogę od czasu, gdy Alan Moore stworzył genialnych „Strażników”, stając się jednym z największych twórców odrażających amerykański mit superherosa. Teraz tego typu rozliczeń jest na pęczki w postaci czy to komiksów, czy ich nowych adaptacji – zarówno w lepszym, jak i gorszym wydaniu. Jeżeli szukacie tego pierwszego, zajrzyjcie na Amazon Prime Video, bo kiedy czekamy na trzeci sezon „The Boys”, powstała kolejna perełka.



Oparty na serii komiksów Roberta Kirkmana – również twórcy serialu – „Invincible” na pierwszy rzut oka nie wyróżnia się zbytnio na tle innych produkcji. Ot, syn tajemniczego najpotężniejszego superbohatera na świecie krok po kroku odkrywa swe moce, walczy z pierwszymi złoczyncami i stara się to wszystko godzić z normalnym życiem nastolatka. Prawie jak Peter Parker, tylko z większymi możliwościami. Twórcy szybko i brutalnie wyrzucają nas ze strefy

komfortu, konfrontując z wieloma poważniejszymi zagadnieniami i absolutnym brakiem litości dla postaci w tej historii. Zdecydowanie bowiem nie jest to serial dla młodszych widzów. Poza wcale niestępującą klimatem „The Boys” brutalnością „Invincible” daje ogromny ładunek emocjonalny, jako że ciężkie tematy są uzupełniane przez znakomicie nakreślonych bohaterów. Ale nie ma co się temu dziwić, skoro głos podkładają takie tuzy jak J.K. Simmons czy Mark Hamill. Tytuł w krótkim czasie zrobił takie wrażenie, że nawet osoby, które go dotąd nie oglądały, mogły już spotkać się z memami z nim związanymi. Jeśli do nich należysz, polecam nadrobić, zwłaszcza że już teraz szykowane są kolejne sezony. (SG)

## SERIAL SF SUPERMAN I LOIS

O kinowych wcieleniach Supermana przeczytacie w osobnym tekście, ale warto przypomnieć, że największy peleryniarz dzielnie poczynił sobie w telewizji. W latach 1993–1997 emitowano „Lois & Clark: Nowe przygody Supermana”, w którym w parę głównych bohaterów wcielali się Dean Cain (Superman/Clark Kent) i Teri Hatcher (dziennikarka Lois Lane). Serial odchodził od portretu Kenta znanego z filmów na rzecz postaci bardziej odpowiadającej współczesnym komiksom. W latach 2001–2011

wyprodukowano zaś dziesięć sezonów „Tajemnic Smallville”, opowiadających o młodości Kenta (i innych postaci z uniwersum DC). Można powiedzieć, że nowy serial powstał z ich połączonej mocy: jest Clark i Lois, ale są znacznie starsi, są małżeństwem i... mają dwóch nastoletnich synów. Emitowany na HBO cykl należy do serialowego uniwersum DC zapoczątkowanego serią „Arrow”. Problemy współczesności – upadek prasy papierowej, kryzys zdrowia psychicznego u młodzieży – i problemy samego Supermana, wiecznie nieobecne ojca, składają Kentów do przeprowadzki do Smallville, ale nie znajdują tu spokoju. W dodatku nastolatki w końcu poznają sekret swojego ojca. To ciekawe, bo motywy



tego rodzicielstwa pojawiał się w wielu polemikach z ideą postaci Supermana („Invincible”, „Dziedzictwo Jowisza”, „Boys”), ale samego Człowieka ze Stali w kinie i telewizji widzieliśmy do tej pory jako syna (co zwłaszcza mocno pokazywał Zack Snyder). Poza tym to telewizyjny standard: tajne organizacje, tajemniczy przybysze, spiski i alternatywne wymiary. (MRW)

## KOMIKS SUPERBOHATERSKI KINGDOM COME

To nie czas ani miejsce na dłuższe deklaracje w sprawie superbohaterstwa, więc ujmijmy to tak: czytam większość rzeczy o ludziach w trykotach, o lwiej części się nie wypowiadam, ale tutaj muszę. „Kingdom Come” to po prostu Olimp wśród amerykańskich historii obrazkowych. Oszalałom od pierwszej strony.

Przypomniało mi się, jak kiedyś brakowało tego komiksu na polskim rynku i trzeba było go kupować – podobnie jak „Azyl Arkham” – w brytyjskiej edycji z największego sklepu internetowego świata. Teraz można się nim delectować w eleganckim wydaniu w twardej oprawie. Gdy przelatują nam przed oczami pierwsze kadry, zastanawiamy się, czy to, co widać, to fragmenty jakichś okładek, czy regularne plansze komiksu. Alex Ross wznosi się na artystyczne wyżyny, pokazując, jak prowadzony przez zakapturzone widmo stary człowiek przygląda się temu, co się dzieje ze światem. Potem do akcji wchodzi



podstarzały Superman, ściągnięty ze złotych pól pszenicy przez Dianę Prince znaną lepiej jako Wonder Woman – też w swoich latach, ale ciągle atrakcyjną i zdającą się lepiej od Kryptoniana rozumieć potrzeby ludzkości. „Kingdom Come” co rusz dostarcza jakiś dialog czy sytuację zdające się mieszać w wielkim kotle utrwalałych od lat schematów. Ross nie traci swojego mistrzowskiego stylu, któremu, posłużmy się terminologią z gier wideo, blisko do produkcji z digitalizowaną grafiką z pierwszej połowy lat dziewięćdziesiątych. „Kingdom Come” było dla amerykańskiego komiksu punktem zwrotnym, odbrązowieniem wielu mitów. Ekipa dbająca o spójność uniwersów DC, swoista Mysia z Burbank, miała przy tym wydaniu nie lada robotę, cięższą niż FBI po zabójstwie Kennedy’ego. Ale w końcu ustalono, co można pokazać. Z dymków wykreślono głupawe przemowy arcyłotrów i zastąpiono je niejednoznacznymi rozmyślaniami na temat ludzkiej kondycji. Na koniec leci oczywiście pozytywne przesłanie „Może jesteś do nich bardziej podobny, niż myślisz. Żyjesz... by dawać nadzieję”. A potem jeszcze apokryfy i szkice Rossa, dopełniające doskonałości tego wydania. (PM)



## KOMIKS SUPERBOHATERSKI TOM STRONG

**Alan Moore z rzadka robi cokolwiek po bożemu, bo przecież do ucha szepcze mu nawet nie tyle diabeł, co Glykon, zmyślone starożytne bóstwo, które, pół żartem, pół serio, wyznaje ten mag z szeregowki stojącej przy jednej z ulic pewnego sennego, brytyjskiego miasteczka.**

Dlatego kto myśli, że „Tom Strong” to pozycja cokolwiek niepasująca do jego bibliografii, ten się grubo pomyli. Bo faktycznie na pierwszy rzut oka to nic innego jak niemalże hurraoptymistyczny, a przez to naiwny powrót geniusza komiksu do lat młodości, kiedy to superbohaterowie byli przystojni i uśmiechnięci, a komiksy czytały tylko dzieciaki.

Lecz, choć Moore faktycznie oddaje tutaj hołd ukochanej przez siebie epoce, to jego „Tom Strong”, stworzony do spółki ze znakomitym rysownikiem Chrísem Sprouse'em (na marginesie: okładki narysowane przez zaproszonych gości, którymi przetkano kolejne zeszyty, są bez wyjątku genialne), jest bez mała subwersywny. Tytułowy bohater, odchowany na tajemniczej wyspie w specjalnej komorze skonstruowanej przez parę naukowców, obdarzony nadludzką siłą i intelektem, na przestrzeni stulecia, razem z rodziną i kompanami, broni ludzkości przed różnymi zagrożeniami. Pod płaszczykiem prostych opowieści Moore stawia przed nami zwierciadło. Oczywiście krzywe. (BC)

## KOMIKS SUPERBOHATERSKI LIGA SPRAWIEDLIWOŚCI: WOJNA TOTALNA. ROK ŁÓTRÓW

**Scott Snyder zasłużył się komiksowej społeczności, mocno odświeżając przygody Batmana w ramach restartu The New 52, a następnie biorąc się za Ligę Sprawiedliwości pod szyldem DC Rebirth. Ta druga seria przenika się z szalonym eventem „Dark Nights: Metal” (u nas „Batman: Metal”) i jego kontynuacją „Dark Nights: Death Metal”, na której wydanie jeszcze w Polsce czekamy. „Wojna totalna. Rok łotrów” jest natomiast pomostem pomiędzy tymi dwoma wydarzeniami.**

Amerkański scenarzysta kreśli wydarzenia na kosmiczną wężącą skalę, w wyniku których zagrożone jest oczywiście całe uniwersum. Do życia budzi się groźna Perpetua, matka tzw. Monitorów odpowiedzialnych za największe „Kryzysy”, czyli wydarzenia kompletnie zmieniające oblicze świata DC Comics, do tego okrutna hybryda Batmana i Jokera szczerzy swe kły i manipuluje wydarzeniami zza kulis, a Lex Luthor zdobywa moce, o których nigdy nawet nie marzył, stając się praktycznie bogiem. Na prawie sześćdziesiąt pięćdziesięciu stronach Snyder zadbał o wszystko, co dobry komiks superbohaterski mieć powinien:



DC

akcję, humor, napięcie, a także liczne nawiązania do trwającej od wielu dekad historii uniwersum, które wylapią tylko najwięksi fani. Kontynuuje też historię stworzonej wspólnie z rysownikiem Gregiem Capullo postaci – Batman, Który Się Śmieje to jeden z najodważniejszych konceptów ostatnich lat i chociaż niezbyt pasuje do przyziemnych opowieści, mam wrażenie, że zagości w świecie DC na dłuższy czas.

Ponieważ na album składa się kilka serii i miniserii, a także pojedynczych zeszytów, mamy do czynienia z różnorodną warstwą graficzną, a i Snyderowi pomocnego pióra udzielił James Tynion IV czy Tom Taylor, a także, co ciekawe, twórca horrorów i filmowiec John Carpenter. Mimo takiej mieszanki całość jest spójna i czytelna i sprawdza się zarówno jako przygotowanie gruntu pod większy event, jak i pewna konkluzja rozpoczętej na łamach serii o Lidze walki dobra z kosmicznym złem. Warto mieć tę cegłę na półce. (PP)

## KOMIKS AUTORSKI HISTORIE PRAWDOPODOBNE

**Neila Gaimana zawsze miałem za pisarza ze świetnymi pomysłami, którym z rzadka dorównywało wykonanie. Nie chodzi bynajmniej o braki warsztatowe, bo Brytyjczyk pisze znakomicie, lecz często brakowało mu pary na całą powieść. Dlatego cenię sobie bardziej jego opowiadania, te szybkie strzały, które bywają niczym niegasnące supernowy.**

Stąd świeżutkie „Historie prawdopodobne” polecam jako znakomity punkt startowy do zapoznania się z Gaimanem, bo to nic innego jak komiksowe adaptacje jego krótszych dzieł. Polskie tomiście to kompilacja aż czterech różnych wydań zbiorczych, czyli jest to wersja znacznie grubsza niż jego angielszczyzny odpowiednik wydany pod tym samym tytułem, zawierający jedynie adaptacje autorstwa Marka Buckingham. Sporo tu dobra, a translacja z literackiego na komiksowy ani trochę nie zaszkodziła prozie Gaimana. Zakres tematyczny upchniętych tu historii jest ogromny, mamy przecież opowieści wyjęte żywcem z czarno-białych horrorów Universalu, historię kanibalistyczną, podróż do Narnii i, nareszcie, chyba moją ulubioną zabawę postacią Sherlocka Holmesa. Rzecz jasna nie wszystko jest tu przejawem



geniuszu, czasem mamy do czynienia ze zwyczajnymi literackimi chałturkami, niekoniecznie mądrymi i ambitnymi, ale hej, nie można być prorokiem na pełny etat. (BC)

## KOMIKS SUPERBOHATERSKI THANOS, TOM 2

Zacząłem lekturę od tomu drugiego, pierwsze rozdziały były znakomite, jakże inne od tubudubu oferowanego zwykle przez Marvela.

Pachnący nieco kosmicznym Conanem koleś robi, co chce, pojawia się, obraca w perzynę planety, niszczy bossów, zupełnie bez powodu i bezkarnie. Przy okazji ten fioletowy, okuty w zbroję zakapior rzuca megalomańskimi one-linerami i pyszni się swoją władzą. I oto nagle okazuje się, że do jego pałacu zmierza przez głębinę Wszechświata ktoś, kto może się okazać równym przeciwnikiem. Oczekiwanie w promieniach zachodzącego słońca na tę konfrontację to kulminacyjny, najlepszy moment całego komiksu.

Potem jest nieco gorzej, bo zaczynają się gadanina i przechwałki superbohaterów, przez co na koniec rewelacyjne wrażenie z początku zostaje przygaszone. Od razu potem sięgnąłem po pierwszy tom „Thanosa” ze scenariuszem Jeffa Lemire’a, żeby poznać kulisy konszachtów arcyłotra ze śmiercią i jego relację z synem.



Mam wrażenie, że lejce krepujące autorów przed zbyt dużą ucieczką z marvelowskiego uniwersum w pewnym momencie zadziały, ale i tak jest to oryginalny jak na powszechnie znane standardy komiks. Drugi album, który właśnie się ukazał, wydał mi się bardziej czadowy od poprzedniego. (PM)

MARVEL

## KOMIKS SUPERBOHATERSKI NEW X-MEN: PLANETA X, TOM 4



„Planeta X” to finałowy rozdział opowieści Granta Morrisona o mutantach, o której pisałem jakiś czas temu w recenzji poprzedniego tomu.

Szkocki scenarzysta starał się tu pokazać ambitną i dojrzałą szkołę pisania przygód komiksowych superbohaterów i udało mu się to na tyle, że w niniejszym tomie zawarto nawet posłowie biorące pod lupę pewne kunsztowne rozwiązania.

I faktycznie, niektóre nawiązania mogły umknąć przed nawet najbardziej wprawnym okiem, a przywiązanie do pewnych detali czy chociażby koncepcji naukowych może wprawiać w osłupienie.

W ostatnim tomie dzieje się sporo – poznamy prawdziwą tożsamość Xorna, na scenie pojawia się dawno uważany za martwego arcyłotra, a i tak nadwyrażone relacje pomiędzy ludźmi a homo superior wydają się wisieć na włosku, kiedy w ruch wprawiany jest kolejny plan zagłady godny nazistowskich zbrodniarzy. Morrison serwuje nam też wycieczkę w odległą o sto pięćdziesiąt lat przyszłość, która nie wygląda zbyt różowo, i chociaż jest to najsłabszy element komiksu, to pełni istotną rolę dla całości fabuły.

Scenarzysta zadbał o idealną strukturę krótszych opowieści składających się na nowoczesną wizję komiksu o mutantach, zaplanował szokujące zwroty akcji, a także postawił na istotne wątki, które od zawsze definiowały serię, ale z czasem się wyswiecwały i poszły w zapomnienie. Rasizm, tolerancja, dążenie do dominacji nad światem kosztem słabszych istnień – to wszystko tu jest i promieniuje nową energią płynącą ze świetnych dialogów i dynamicznych rysunków (duet Marc Silvestri i Phil Jimenez). To niezwykle ważny rozdział historii mutantów, ukazujący się przez kilka lat i liczący ponad czterdzieści zeszytów. Stanowi dowód, że nawet ograni na wszystkie sposoby trykociarze w rękach zdolnego i ambitnego scenarzysty mogą odżyć na nowo i zachwycać jak w latach największej świetności. (PP)

GRANT

## KOMIKS FANTASY MOONSHADOW

Komiks otoczony nimbem legendy. Pierwotne plany wydania go u nas przed mniej więcej dekadą niestety spaliły na panewce.

Szczęśliwie teraz doczekały się realizacji.

Szczęśliwie, bo chyba bez dzieła J.M. DeMatteis (scenariusz) i Jona J. Mutha (ilustracje) krajobraz polskiego rynku komiksowego byłby decczo smutnawy i niepełny.

Mimo ponad trzydziestu lat na karku ta opowieść, czerpiąca po równo ze space opery, jak i młodzieżowych powieści przygodowych i inicjacyjnych, wydaje się, uwaga, będzie banał, ponadczasowa. DeMatteis rozpisuje tutaj bowiem monumentalną narrację o dziecku zrodzonym ze związku ludzkiej kobiety i tajemniczego kosmicznego bytu, tka historię życia tytułowego Moonshadowa obfitującą w wykwyty wyobraźni nasiąkniętej nieprzeciętnymi obrazami i słowami.

Umyslnie zarysowuję jedynie punkt wyjścia dla fabuły, bo, po prostu, na tych kilkuset stronach dzieje się zbyt dużo, a narracja napisana jest pięknym, potoczystym językiem, w czym zasługa też tłumacza, Jacka Drewnowskiego. Malowane ilustracje Mutha znakomicie oddają oniryczny styl DeMatteis, zderzając portretowy realizm z kolorowaną dla dzieci. Ale nie jest to w żadnym razie komiks dla najmłodszych i to nie tylko z uwagi na nagość czy okazjonalną dosadność. Tę opasłą cegłę uniesie, dosłownie i metaforycznie, tylko dojrzały czytelnik. (BC)



## KSIĄŻKA O GRACH HISTORIA AMIGI PIXEL PO PIXELU

**W serwisie Wspieram.to ruszyła kampania zbierająca fundusze potrzebne na przetłumaczenie i przygotowanie do druku kulturowej książki „The Story of Commodore Amiga in Pixels” wydanej pierwotnie w 2017 roku przez Brytyjczyków z Fusion Retro Books.**

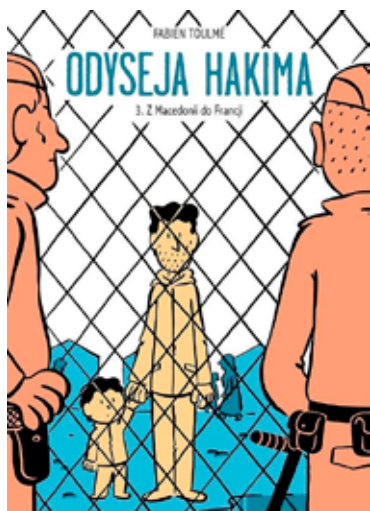
Autorami publikacji są legendy: założyciel magazynu CRASH Roger Kean oraz właściciel Fusion Retro Books Chris Wilkins. Rzecz pod względem layoutu przypomina nieco wypuszczoną przez to samo

wydawnictwo biografię braci Oliverów. Jest sporo zdjęć, ale też sporo tekstu – to nie są albumowe wydania Bitmap Books, tylko oczekujące informacjami leksykony opisujące burzliwe dzieje elektronicznej rozrywki.

Najważniejsze w tym wszystkim jest to, że „Historia Amigi pixel po pixelu” ma zostać opublikowana po polsku przez Idea Ahead, starannie przetłumaczona i wypuszczona w twardej oprawie. Zostanie także uzupełniona o teksty o polskich twórcach i przedstawicielach demosceny oraz materiały dodatkowe. Dzięki tej książce będzie można przeżyć raz jeszcze historię, która rozpoczęła się trzydzieści sześć lat temu i dla wielu trwa do dzisiaj. „Najpierw ekran wypełniły czerwone, żółte i niebieskie trójkąty, które skręcając się i wirując, tworzyły plamy cieniowanych barw. Następnie pojawił się wykres kołowy z seledynem, fioletem, fukcją, zielenią, żółcią i bielą”. (PB)



## KOMIKS AUTORSKI ODYSEJA HAKIMA: Z MACEDONII DO FRANCJI, TOM 3



**Kwestia przyjmowania uchodźców z krajów objętych militarnymi konfliktami i udzielenie im pomocy rozpała do czerwoności dyskusję już od wielu lat, nie tylko w Polsce, ale i na świecie.**

Z jednej strony poruszane są w niej zagadnienia humanitaryzmu i moralności, z drugiej narodowego bezpieczeństwa i zagrożonej tożsamości. Obie strony mają swoje racje, a przekrzykiwanie się i wzajemne obrażanie prowadzi donikąd. W tym wszystkim potrzebne są głosy takie jak „Odyseja Hakima”, oparta na faktach komiksowa opowieść o wędrowce pewnego Syryjczyka z ojczyzny do

Francji, spisana i rozrysowana przez francuskiego autora Fabiena Toulmé na podstawie kilkudziesięciu godzin wywiadów.

Wędrowka głównego bohatera w poszukiwaniu godnego życia jest przesiąknięta optymizmem i nadzieją, ale nietrudno znaleźć w niej też dramatyczne, chwytające za serce momenty. Z pozycji wygodnej kanapy czy sprzed komputera łatwo nam zabierać głos w temacie, ale czy tak naprawdę wiemy, kim są i przez co muszą przejść migranci podróżujący przez Azję i Europę? Czy zdajemy sobie sprawę, że niekoniecznie są to leniwi nędzarze marzący o zabranii Europejczykom pracy zarobkowej lub chcący skorzystać z darmowej pomocy, a raczej pełni godności, pracowici i uczciwi ludzie, których wojna pozbawiła dobytku, oszczędności, dachu nad głową, a na końcu rozdzieliła z rodzinami? Główny bohater szczerze opowiedział o swoich przeżyciach z trwającej kilka lat tułaczki: zarówno o napotkanych życzliwych ludziach i zrzędzeniach losu, jak i chociażby o skrajnie ciężkich warunkach panujących w obozach dla uchodźców w takich krajach jak Węgry.

„Odyseja Hakima” otwiera oczy, uczy empatii i nawet człowiek o raczej konserwatywnych poglądach, jak ja, nie potrafił po skończonej lekturze opowiedzieć komuś o tym albumie bez łez napływających do oczu. Takie komiksy robią więcej dobrego niż niejedna gadająca w telewizji głowa, artykuł czy reportaż. To opowieść życiowa, dramatyczna, ale i do ostatniej strony przesiąknięta wiarą w to, że człowiek może zrobić absolutnie wszystko dla swojej rodziny. Piękna rzecz, którą polecam dosłownie każdemu. (PP)

## KOMIKS PIXELA FRANKO



**Komiksowa kolekcja Pixela wystartowała w ubiegłym roku, by dopieścić naszych prenumeratorów, którzy wraz z magazynem zupełnie za darmo dostawali dodatkowe – niezbyt może obszerne, ale robione z sercem – wydawnictwa.**

Przy okazji chcieliśmy sprawdzić, czy da się w formule komiksu opowiadać o historii gier i graczy. Zamiast pełnego dat i tytułów wykładu – szczypta osobistej refleksji. Zamiast rozpixselowanych screenshotów – kolorowe ilustracje. Do tego trochę fikcji, ale jednak opartej na faktach. Wyszło chyba nie najgorzej, a do dwóch pierwszych tomów niedawno dołączyły dwa kolejne (wszystkie dostępne dla posiadaczy łączonych prenumerator Pixela i PSX Extreme oraz w naszym internetowym sklepiku).

Już teraz możemy zdradzić, iż duet autorski w składzie niżej podpisany jako scenarzysta plus rysownik Tomasz Kleszcz w pocie czoła pracuje nad komiksem nr 5. Tym razem wracamy do Polski początku lat dziewięćdziesiątych, nie ma tu jednak mowy o nostalgicznej podróży w czasie. Była to bowiem w naszym kraju epoka przemocy, ulice zaś spływały krwią z rozbitych nosów i łzami młodzieży pozbawianej kieszonek przez łobuzów. Podobno najgorzej sytuacja wyglądała w Szczecinie, terroryzowanym przez gang niejakiego Klocka. Przynajmniej do czasu, gdy do miasta czerwonym Fiatem 126p przybył tajemniczy mściciel... Weterani gier wideo wiedzą, co było dalej, reszta dowie się za miesiąc. Wszyscy przekonamy się też, czy nieprzesadnie skomplikowana fabuła gry beat'em up to wystarczający materiał na komiksową adaptację (BK).

## KSIĄŻKA SF RÓJ HELLSTROMA

**Frank Herbert znany jest przede wszystkim z kultowego i przecierającego literackie szlaki cyklu „Diuny”. Przysłania to nieco jego pozostały dorobek, dlatego cieszy mnie, że postanowiono wreszcie zabrać się za pierwsze polskie wydanie „Roju Hellstroma”.**

W roku 1972 głośny film dokumentalny pod tytułem „Kroniki Hellstroma” sięgnął po nagrodę w Cannes, BAFTA oraz przede wszystkim Oscara. Produkcja wprowadza fikcyjnego naukowca, doktora Nilsa Hellstroma, który wykłada nietypową tezę, jakoby owady – między innymi przez wzgląd na swoją odporność i adaptacyjne atuty – miały ostatecznie zostać zwycięzcami w boju o przetrwanie na Ziemi. Już w 1973 roku zainspirowany opowieścią Frank Herbert napisał książkę, która rozwija postać Hellstroma. Staje się on światowej sławy wykładowcą, ekologiem, entomologiem oraz twórcą filmów dokumentalnych mającym wpływ w rządzie, ale także kimś, kto skrywa pewną groźną tajemnicę. Na tyle groźną,



że zainteresował się tym Tajny Wywiad po tym, jak jeden z agentów zaginął na jego farmie. Powieść rozkręca się dość niewinnie, a chwilami wręcz sennie, ale naprawdę warto dać jej szansę. Mamy rozgrywki wewnętrznego państwa policyjnego, kilka ciekawych postaci, ale nade wszystko tytułowy rój, fascynujący i zarazem odrażający

koncept podziemnej, owadziej cywilizacji. Zadowoleni powinni być nie tylko fani twórczości Herberta, ale po prostu osoby mające ochotę na świetnie napisaną, mocną fantastykę, w której w zasadzie brakuje czarno-białych podziałów. Ot, kolejna perełka serii wydawniczej Wehikuł Czasu. (SG)

1 9 7 2

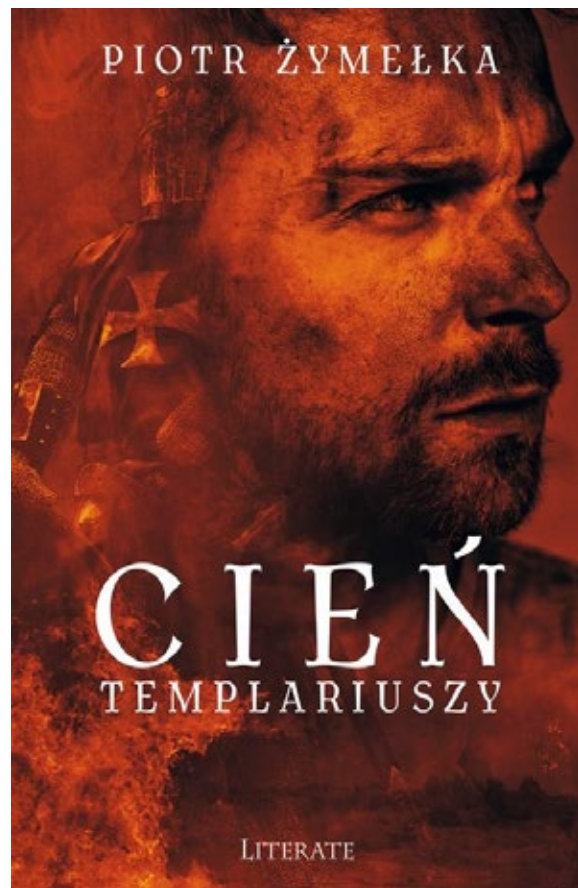
## KSIĄŻKA PRZYGODOWA CIEŃ TEMPLARIUSZY

**Jan Flis (1912–1993) istniał naprawdę, był kieszonkowym Indianą Jonesem, a może po prostu ziemskim, prawdziwym, nieprzebarwionym poszukiwaczem przygód, żołnierzem i kartografem. Dobrym pomysłem było nazwanie bohatera właśnie takim imieniem i nazwiskiem, co wskazuje, że nie będzie co prawda używał bicia i rabował świątyń, ale pod jego pazuchą znajdzie się kilka niespodzianek.**

Wgryzając się w to, co napisał Piotr, nie mogłem wyjść z podziwu, jak bardzo obszerną opowieść, łączącą tyle wątków i dziejącą się na kilku płaszczyznach czasowych, udało mu się stworzyć. Toż tam nawet pojawia się znany z kart historii szef zakonu templariuszy Jacques de Molay z odpowiednią dawką dialogów, uczestniczący w czternastowiecznych perypetiach. Dialogach, właśnie... Gdy na przykład pada trup, a Jan Flis po chwili smali cholewki do swojej francuskiej damy i sypią się kolejne dialogi, zaczynam myśleć, że to jednak nie dla mnie. Wyrośłem już z powieści przygodowych, nudzą mnie pozbawione rys jak wypławek biały Roberty Langdony, nie chce mi się czytać dwóch stron wypelnionych samymi rozmowami.

Być może długoletnie obcowanie z horrorami mnie tego nauczyło, że uwielbiam tarzać się w oczekiwaniu na nadejście Tajemnicy i jak najdłużej utrzymywać wrażenie, że nie wiem, co ma nadejść. Gdy już pojawiają się złoczyńcy z krwi i kości, jakiś cyniczny bogacz czy ambitna panienska, mimowolnie przyspięszam lekturę... Ale wyobrażam sobie, że ktoś żyjący mitami zaginionej Arki albo Iosem Atlantydy może podejść do tego znacznie bardziej entuzjastycznie. Mówiłem Piotrowi, że moim zdaniem błędem było użycie w tytule słowa „cień”, bo tak nazywająca się historyczna książka o templariuszach ukazała się na polskim rynku, a na dodatek był też „Cień templariusza”. Nie wydawało się to tak oryginalne jak pomysł Zafona z „Cieniem wiatru”. No bo właśnie – wiatr nie może mieć cienia, co już samo w sobie budzi ciekawość – to tak na marginesie rozmyślał nad odpowiednim tytułem dla mojej własnej książki.

Literacki debiut naszego autora jest godzien polecenia ze względu na staranność formy, zamiłowanie do klasycznej przygody i unikanie epatowania skrajnościami. Nie ma wielu podobnych książek napisanych przez polskich autorów. Popularności na miarę Pana Samochodzika Jan Flis raczej nie uzyska, ale warto ugryźć „Cień templariuszy” podczas wakacyjnych wyjazdów. Pojawia się w nim Guybrush, no i przede wszystkim te ponad pięćset stron może zainspirować do poszukiwania tajemnic także w naszym własnym otoczeniu. (PM)



# GRAMY

## TEŻ BEZ PRĄDU



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

### PLANSZÓWKA

## KRONIKI ZBRODNI 1900



**Paryż, rok 1900, trwa Wystawa Światowa, prezentowane są nowe wynalazki, wszędzie mnóstwo wydarzeń kulturalnych, tłumy przybywają do stolicy Francji.** W tym reporter „Les Nouvelles de Paris” Victor Lavel, szukający ciekawych tematów i rozwiązujący przy okazji zagadki kryminalne. To właśnie w niego wcielamy się w „Kronikach Zbrodni 1900”, drugiej po „Kronikach Zbrodni 1400” części cyklu Millennium. To gra kooperacyjna wspierana przez aplikację niezbędną do rozgrywki. Jej współpraca z fizycznymi komponentami opiera się na skanowaniu kodów QR obecnych na kartach. Gdy chcemy z kimś porozmawiać, skanujemy kartę tej osoby, podobnie gdy chcemy udać się do jakiegoś miejsca, przyjrzyć się dowodom czy obejrzeć pomieszczenie, w którym przebywamy. Każdy scenariusz to śledztwo, w którym pomagamy naszemu stryjowi – komisarzowi. W „Kronikach” znajdziemy pięć scenariuszy, w tym jeden wprowadzający w zasady. Każdy z nich jest jednorazowy, chyba że popełnimy błąd w dedukcji i źle rozwiążemy sprawę. Tylko w takiej sytuacji jest

sens rozgrywać ją ponownie. Nowe scenariusze do każdej gry z serii pojawiają się do dokupienia w aplikacji. Dość emocjonujące jest badanie miejsc zbrodni – aplikacja wyświetla nam trójwymiarowy obraz pomieszczenia, który oglądamy, poruszając smartfonem albo przesuwając na nim obraz. W ciągu czterdziestu sekund staramy się zauważyć jak najwięcej przydatnych szczegółów, po czym skanujemy karty dostreżonych dowodów, by dowiedzieć się o nich czegoś

więcej. Do gry możemy też dokupić proste okulary VR, które zakładamy na smartfon podczas lustrwania wspomnianych pomieszczeń – dzięki nim oględziny są jeszcze bardziej realistyczne, ale i bez nich można się świetnie bawić. Oprócz badania dowodów śledztwa opierają się na rozmowach z różnymi osobami – czasami musimy odkryć miejsce przebywania jakiegoś świadka, by móc z nim porozmawiać. Wszystko to zajmuje określoną liczbę minut w grze, a upływ czasu jest tu bardzo ważny. Przez to, że na przeprowadzenie śledztwa mamy skończoną ilość czasu, nie zdążymy porozmawiać ze wszystkimi, nie obejrzymy wszystkich przedmiotów z miejsca zbrodni ani nie możemy biegać w kółko po wszystkich dostępnych lokacjach. Musimy wyciągać wnioski, łącząc fakty, zastanawiać się, kto mówi prawdę, a kto nas okłamuje, wybierać, które przedmioty zeskanować, a które opuścić. W każdym momencie rozgrywki możemy zakończyć śledztwo i podać jego wynik, czyli na przykład odpowiedzieć na pytanie, kto zabił. Początkowo byłem sceptyczny wobec łączenia planszówki z aplikacją, ale w „Kronikach Zbrodni” działa to niesamowicie. Dźwięki i obrazy, które generuje, budują klimat, sprawiają, że czujemy się, jakbyśmy rzeczywiście byli uczestnikami opisywanych wydarzeń. (KP) ■

### BITEWNIAK

## WORLD OF TANKS: GRA FIGURKOWA



90 CM

**„World of Tanks: Gra figurkowa” jest następcą „Tanks”. Główna różnica między nimi polega na tym, że w WoT modele czołgów są już skleione i gotowe do zabawy. Dzięki temu gra jest bardziej dostępna również dla tych, którzy nie przepadają za majsterkowaniem.**

W opisywanym zestawie podstawowym mamy do dyspozycji cztery czołgi; jako że to gra dwuosobowa, każdy dowodzi dwoma z nich. Różnią się statystykami, a do tego na początku zabawy możemy każdy z nich zmodyfikować. Jak w większości bitewniaków gryamy na określonej liczbie punktów, w ramach których dodajemy do czołgu karty załogi, wyposażenie i amunicję. Grać możemy na dowolnej powierzchni, musimy tylko zaznaczyć granice pola rozgrywki (90x90 cm) i umieścić na nim znalezione w pudełku płaskie elementy scenarii. Zabawa jest bardzo szybka i dynamiczna, a zasady proste. To takie wprowadzenie w świat bitewniaków dla osób, które w żaden tytuł tego typu nie grały. Poruszamy się naszymi czołgami, starając się wykorzystać specyfikę terenu, ustawić się w sposób optymalny do strzału oraz przewidzieć ruchy przeciwnika. Oczywiście nie wszystko zależy od nas – obrona i atak to rzut kośćmi, choć możemy mieć na nie wpływ przez dobranie odpowiedniego wyposażenia do naszego czołgu i wykorzystaniu osłon. Wpływ terenu na atak i obronę jest bardzo ciekawym rozwiązaniem. Dzięki temu możemy próbować ukryć się za wzgórzem, budynkiem lub w lesie. Podobnie jak to, że zniszczone czołgi nie znikają z pola bitwy, lecz mogą być wykorzystane jako osłony. Figurkowa „World of Tanks” to gra dużo prostsza niż „X-Wing”, choć jest tu sporo podobieństw. Obie to skirmishe, czyli bitewniaki, w których gryamy niewielką liczbą modeli. Cztery czołgi w zestawie podstawowym to niedużo, ale spokojnie można rozegrać nimi wiele bitew, choć jeśli gra nam pójdzie, to na pewno, tak jak u mnie, pojawi się apetyt na kolejne modele. Wraz z podstawką wyszły cztery dodatki, każdy zawierający jedną maszynę dla Niemców, ZSRR, USA i Wielkiej Brytanii. Co kilka miesięcy będą wydawane kolejne fale składające się z takiej samej liczby modeli. (KP) ■



## KARCIANKA DZIECI ŻMIJOWEGO LASU



**Karcianych, planszowych i książkowych escape roomów jest na rynku sporo. Tym, co odróżnia od nich „Dzieci Żmijowego Lasu”, jest bardzo duży nacisk na fabułę oraz element z RPG w formie rozwoju postaci, w którą się wcielamy.**

Jesteśmy wyrzutkiem w mieście otoczonym tajemniczymi wężopnączkami, których dotknięcie sprowadza na ludzi szaleństwo. Przekonali się o tym nasi rodzice, którzy zginęli, gdy byliśmy dzieckiem. Te informacje i kilka innych



przeczytamy we wprowadzeniu do gry. Zachęcam do samodzielnego odkrycia dalszych szczegółów fabuły, bo nie ma sensu psuć sobie zabawy. Świat, w którym toczy się rozgrywka, to dark fantasy, czyli ciężka atmosfera, przynębnienie i mroczne tajemnice. Podczas rozgrywki rozwiązujemy zagadki, które popychają historię do przodu, badamy lokację, otwieramy drzwi i dokonujemy wyborów. Każda z łamigłówek umieszczona jest na jednej lub kilku kartach. Są one zróżnicowane, zarówno jeśli chodzi o ich rodzaj, jak i stopień trudności. Ich rozwiązania podajemy w specjalnej aplikacji, z której korzystamy za pomocą przeglądarki internetowej. W niej znajdziemy też podpowiedzi, z których możemy skorzystać, gdy nasze szare

R P G



komórki nie będą w stanie sprostać któremuś z wyzwań, oraz rozwiązywanie ostatecznie – odpowiedź do każdej z zagadek. Bardzo podoba mi się mechanika łączenia kart, dzięki której możemy sprawdzić, co nasz bohater myśli o danej zagadce, lub połączyć ze sobą dwa przedmioty, coś jak w klasycznych, cyfrowych przygodówkach. Mimo że w „Dzieci Żmijowego Lasu” można grać solo, ja preferuję rozgrywki dwuosobowe – rzadziej wtedy wykorzystamy z podpowiedzi. Odkrywana historia niejednokrotnie nas zaskoczy, podobnie jak jedno z wielu zakończeń. Finał naszej przygody zależy od dokonywanych w trakcie rozgrywki wyborów, dlatego, mimo że escape roomy oferują zazwyczaj jednorazową rozgrywkę, Żmijowy Las warto odwiedzić dwukrotnie, by przekonać się, jak inaczej może potoczyć się opowieść. (KP)

## KARCIANKA MYSTIC VALE

**W „Mystic Vale” wcielamy się w druidów, a ja mam do nich sentyment – od razu przypominają mi się Jaheira i Cernid z Baldur's Gate. Naszym zadaniem jest odrodzenie Doliny Życia zniszczonej przez klątwę złego króla.**

Ale tak naprawdę moglibyśmy być kimś zupełnie innym i robić coś innego, bo fabuła w tej grze nie ma znaczenia. Co najwyżej tłumaczy, dlaczego wszystkie arty na kartach są związane z przyrodą i wariacjami na jej temat rodem z fantasy.

Dużo ważniejsze i wyjątkowe są tu karty, w większości wydrukowane na przezroczystych



foliach podobnych do tych, których używamy do laminowania. Sednem rozgrywki jest tworzenie własnych kart przez ich nakładanie na siebie. Dzięki temu w każdej partii generujemy unikalne combosy, dodając do nich kolejne właściwości. Wszystko po to, by zdobyć jak najwięcej punktów zwycięstwa.

Jeśli mam wybierać między grą, w której klimat i opowieść są integralną częścią rozgrywki, a taką, gdzie są one jedynie nieistotnym dodatkiem, wybiorę tę pierwszą. Co więc spodobało mi się w „Mystic Vale”? Przede wszystkim zaintrygowały

FANTASY



mnie oryginalne, foliowe karty i możliwość ich łączenia ze sobą. Satysfakcja z udanych combosów jest ogromna. Dzięki nim możemy zgarnąć więcej punktów zwycięstwa albo kupić więcej dobrych rozwinięć naszych kart. Podoba mi się też to, że ze słabej karty możemy stworzyć kombajn do koszenia punktów – nie można im odmówić druidzkiego klimatu. W grze nie znajdziemy negatywnej interakcji, ścigamy się z innymi graczami i co najwyżej możemy czasami podkupić im jakąś kartę, która mogłaby się im przydać. Nie ma tu też miejsca na planowanie, bo układ dostępnych kart co chwilę się zmienia. Dzięki temu, że nigdy nie wiemy jakie będą dostępne, każda rozgrywka jest inna. Regrywalność zwiększają też trzy dodatki zawarte w pudełku. (KP)





MOŻE ZACZĄĆ OD 50 GODZIN NABITYCH W NOWEGO MON-HUNA? ALE PEWNIĘ BOWCY JUŻ ODCZULI TĄPNICIE MOCY, CZYLI ZNAK, ŻE WRÓCIĘM DO POŁOWAŃ.

OCZYWIŚTY TEKST O TYM, ŻE MONSTER HUNTER TO NAJLEPSZA SERIA GIER W TEJ CZĘŚCI DROGI MLECZNEJ.

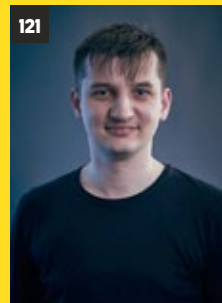
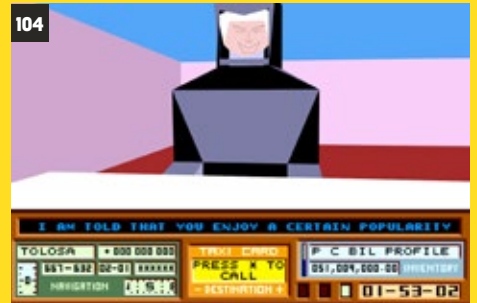
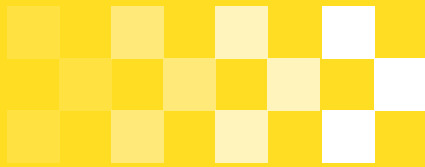
A MOŻE OD TEGO, JAK SOUNDTRACK Z WIPEOUTA 2099 TRAFIĆ W SWÓJ CZAS TAK HARDO, ŻE PRZEGRYWANE KASETOWE KOPIE KOPII ZNAJDYWAŁEM POD KONIEC XX WIEKU NA PÓBKACH LUDZI TAK ODLEGŁYCH OD GRANIA W COKOLWIEK NA CZYMKOLWIEK JAK TO TYLKO MOŻLIWE?



A MOŻE OD TEGO, ŻE NA JEDNYM Z PIERWSZYCH POZIOMÓW APOCALYPSE, GRY NEVERSOFT NA PIERWSZE PLAYSTATION, WYŚWIETLANO NA TELEBIMIE ZAPĘTLONY FRAGMENT PIERWSZEGO TELEDYSKU ZESPOŁU SYSTEM OF A DOWN?

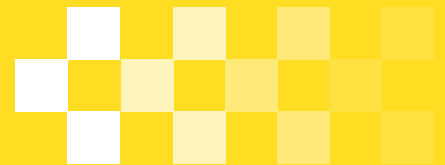
PRZY OKAZJI, TO DOŚĆ ZAPOMNIANA GRA, W KTÓREJ NAPARZALIŚMY WRAZYM BOHATEREM ZAGRANYM PRZEZ BRUCE'A WILLISA. SĄDZIŁEM WTEDY, ŻE TO ZAPOWIĘDZ MASYWEGO UDZIAŁU ROZPOZNAWALNYCH AKTORÓW W PRODUKCJI GIER. TO SIĘ, OCZYWIŚCIE, WYDARZYŁO, ALE NIE NA TAKĄ SKALĘ, O JAKIEJ MYŚLAŁEM.





## F E L I E T O N Y

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



**JEDNYM Z NAJLEPSZYCH STATKÓW  
POWIETRZNYCH W MERCENARY OKAZUJE SIĘ  
PRZEROŚNIĘTY KAWAŁ SERA.**



## POLACY NIE GĘSI...

## CZYLI AMIGOWE

## PRZYGODY ART4

■ Piotr Żymelka

**P**olska. Pierwsza połowa lat dziewięćdziesiątych. Pod strzechami królują Amigi. Również pecety pomału zyskują coraz większą popularność jako maszyny do cyfrowej rozrywki. Gdzieś tam mającą konsole, głównie pod postacią Pegasusa. Dystrybutorzy próbują toczyć nierówną walkę z piratami.

Na monitorach rządzą przygodówki, z wolną już wypierane przez postdoomowe FPS. Jednocześnie raczkuje polski rynek gier i programów, a ambitni młodzi twórcy zaczynają mierzyć się z programistyczno-graficznymi wyzwaniem i często chałupniczymi metodami pragną podbić świat, zarówno ten prawdziwy, jak i wirtualny.



■ Gdy spojrzymy na okolicę, w której Romek dorastał, nie dziwi fakt, że chce się stamtąd wyrwać.

MENTOR

#### WALCZĄC Z WIATRAKAMI

I właśnie w takiej niemalże partyzanckiej atmosferze członkowie łódzkiego zespołu heavymetalowego Mentor – Marcin Szumiela, jego brat Piotr oraz Jarosław Kaczmarek (wkrótce dołączył do nich jeszcze Krzysztof Burzyński) – postanowili uszczknąć kawałek tego cyfrowego tortu i napisać grę. Przyszli twórcy mieli za sobą setki ogranych tytułów, więc z pomysłem stworzenia własnego nosili się już od od kilku lat (co najmniej od początku dekady). Jak wspomina Krzysztof Burzyński, odpowiedzialny za muzykę do ich debiutanckiej produkcji, razem z braćmi Szumielami spędzali przed komputerami niemalże cały wolny czas. Założyli więc studio ART4 i zabrali się do pracy.

Ówczesne zachodnie gry wkraczały już pomału w erę multimedialną. Na horyzoncie majaczył Under a Killing Moon, Wing Commander 3 Chrisa Robertsa z gwiazdorską obsadą podbiła kosmos, a Star Wars: Rebel Assault razem z Mystem, 7th Guest

■ Członkowie zespołów rockowych zazwyczaj mają szalone perypetie. Nie inaczej jest i w tym przypadku.





1994

✚ Jak widać, nawet na obcych planetach pewne przybytki są nieodzowne dla funkcjonowania lokalnej społeczności.

i Mad Dog „sprzedawały” napędy CD. Jednak w nadwiślańskim kraju mało kto dysponował sprzętem, który pozwalał na uciągnięcie tych praprzodków dzisiejszych gier AAA. Dlatego członkowie ART4 od razu podjęli decyzję, by nawet nie próbować rzucać wyzwania wysokobudżetowym produkcjom i zamiast tego skupić się na znacznie skromniejszym tytule. Jego zaletami miały być możliwość uruchomienia na Amidze, rozgrywka po polsku (angielski nie należał jeszcze wtedy do powszechnie znanych nad Wisłą języków) oraz znajome realia. Autorzy nie musieli długo dumać nad wyborem gatunku i szybko zdecydowali się na przygodówkę. Całość została zaprogramowana w AMOS (popularnym wśród amigowców języku opartym na BASIC). Później pozostało jeszcze tylko znaleźć dystrybutora, który dostarczy graczom gotowy produkt. Twórcy udało się porozumieć z firmą MarkSoft i to właśnie ona,

w jesienią 1994 roku, wprowadziła grę na rynek. Powstał Mentor, reklamowany (niezgodnie z prawdą) jako „pierwsza prawdziwie polska przygodówka”.

#### NARODZINY GWIAZDY

Mentor, z zachęcającym podtytułem Wyprawy Romka, jest, jak twierdzą sami autorzy, „prawdziwą historią o nieprawdziwym chłopcu albo też nieprawdziwą historią o prawdziwym chłopcu. Wszystko tu może być zmyślane, oprócz jednego – niepokromionej i czystej miłości do gitary”. Gra rozpoczyna się w momencie, gdy pewna dziennikarka w programie

„Wywiad tygodnia” gości członków znanego zespołu rockowego, „który na pewno wszyscy znają”, i wypytuje ich o początki kariery. Muzycy sięgają pamięcią wstecz i zagłębiają się we wspomnieniach, a stery przejmują gracze.

**MENTOR NIE BYŁ GRĄ  
SZUMNIE ZAPOWIADANĄ  
W BRANŻOWYCH CZASO-  
PISMACH, CO ODRÓŻNIA-  
ŁO GO OD NA PRZYKŁAD  
KAJKA I KOKOSZA.**



Wcielamy się w Romana, który postanawia zebrać kapelę i koncertując, zdobyć sławę, pieniądze oraz kobiety. Spotykamy go gdzieś w Polsce, przed jedną z odrapanych kamienic, na zabłoconej, dziurawej ulicy. Pierwsze zadanie czekające naszego bohatera z fryzurą, której nie powstydziliby się Brian May, to... wytrzepanie dywanu. Oczywiście, ponieważ mamy do czynienia z przygodówką, sprawa okazuje się znacznie bardziej skomplikowana, niż mogłoby się z początku wydawać. Lecz gdy już się z tym uporamy, świat stanie otworem i czeka nas mnóstwo atrakcji, by wymienić tu tylko spotkanie z kosmitami, wycieczkę na obcą planetę, zwiedzanie tropikalnej wyspy oraz koncert w tubylczej wiosce.

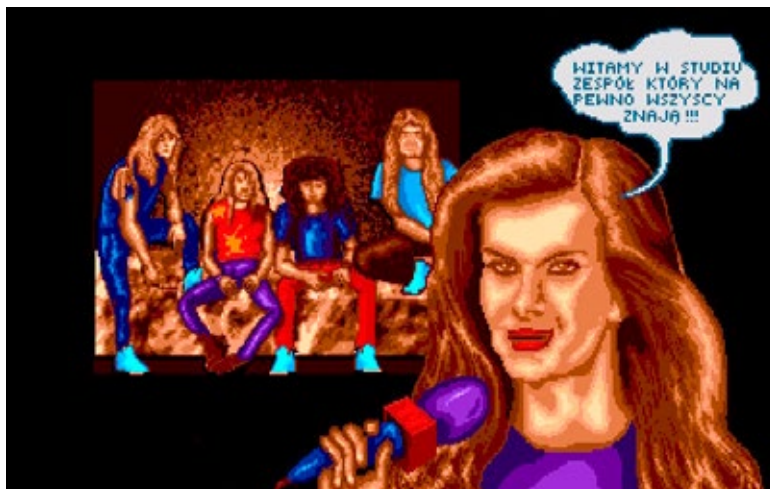
Mentor to klasyczna przygodówka point & click. Oprawa graficzna już na ówczesne standardy była przestarzała, choć pobrzmiwało w niej dalekie echo francuskich Gobliiinsów od Koktel Vision. Gracze jednak dawali tytułowi spory kredyt zaufania, co zresztą cechowało większość polskich produkcji z tamtego okresu. Wytykano słabą animację, ubogie efekty dźwiękowe i skromną oprawę muzyczną. Szczególnie to ostatnie stanowi znaczący mankament (zważywszy na fakt, że mamy do czynienia z historią o formowaniu zespołu rockowego), nawet biorąc pod uwagę ograniczenia, z jakimi musieli mierzyć się twórcy. Ponadto dobiegające z głośników melodie nie mają zbyt wiele wspólnego ani z metalem, ani z rockiem.

Udzękowienia gry podjął się Krzysztof Burzyński. Co ciekawe, w odróżnieniu od pozostałych członków ART4, którzy preferowali heavy metal, gustował raczej w muzyce elektronicznej w stylu Jeana-Michela Jarre'a. Mimo to wszyscy bardzo dobrze się dogadywali. Nagrywanie dźwięków do Mentora

odbywało się garażowymi (czy też może sypialnianymi) metodami – na przykład odgłos sprężyny to w rzeczywistości dźwięk odginanych figur piłkarzyków z popularnej niegdyś zabawki.

Gra, zapakowana w sztywne kartonowe pudełko z okładką stylizowaną na graffiti przedstawiające sylwetkę gitarzysty,

✚ Strefa amigowa na Pixel Heaven jest zawsze gwarna i oblegana.



**TWÓRCY LUBILI NAJWYRAŹNIEJ  
BRAZOWĄ BARWĘ. DWIE PIERWSZE  
GRY STUDIA SĄ NIĄ PRZESYCONE.**



ukazała się tylko na Amigę i zajmowała pięć dyskietek. Za anegdotę niech posłużą moje osobiste wspomnienie – rodzice zamówili mi oryginał i ostatni dysk był wadliwy, więc nie mogłem ukończyć rozgrywki (nie przyszło mi wtedy do głowy, by skontaktować się z MarkSoftem). Twórcy planowali przenieść Mentora na blaszaki (miała za to odpowiadać firma Seven Stars), ale okazało się, że pliki graficzne są w za niskiej rozdzielczości i pomysł został zarzucony.

Mimo wspomnianych problemów Mentor zebrał bardzo pozytywne recenzje w polskiej prasie – Świat Gier Komputerowych wystawił mu 90 procent (a także uhonorował nagrodą Złoty Dysk w kategorii Najlepszej Gry Polskiej roku 1994), a Secret Service dał 80 procent w kategorii „miodność”. Docenił go również Top Secret, przyznając tytuł Najlepszej Gry Roku... 1995. Sukces sprawił, że twórcy zakasali rękawy i szybko wzięli się za kolejną produkcję.



✚ Amigowa okładka gry nie daje absolutnie żadnych wskazówek co do treści.

### POWRÓT DO PRZYSZŁOŚCI

Ta ukazała się dość szybko, bo już w pierwszej połowie 1995 roku, i nosiła tytuł Eksperyment Delfin. Tym razem członkowie grupy (uszczuplonej o Krzysztofa Burzyńskiego, który nie brał udziału w produkcji żadnej kolejnej gry studia ART4) postanowili sięgnąć po motyw podróży w czasie. Podobnie jak w przypadku Mentora tak i tutaj mamy do czynienia z przygodówką point & click. W oczy od razu rzuca się nieco

bardziej estetyczna grafika, utrzymana w brązowych barwach, a fabuła wprawdzie dość mocno zahacza o science fiction, ale wydaje się bardziej spójna niż w przypadku pierwszej produkcji studia, w której członkowie zespołu zmyślali niesamowite historie podczas wywiadu z dziennikarką.

Jak twierdzili sami autorzy: „Gracz wciela się tu w agenta poszukującego przestępców czasu. Wyposażony jest on w zegarek, na którym ustawia

✚ Grafika jest nieco bardziej sterylna niż w Mentorze, ale jednocześnie czytelniejsza.

**EKSPERYMENT DELFIN JEST GRĄ EKSTREMALNIE WRĘCZ KRÓTKĄ, CHOĆ Z CIEKAWSZĄ NIŻ W PRZYPADKU MENTORA FABUŁĄ.**

1995

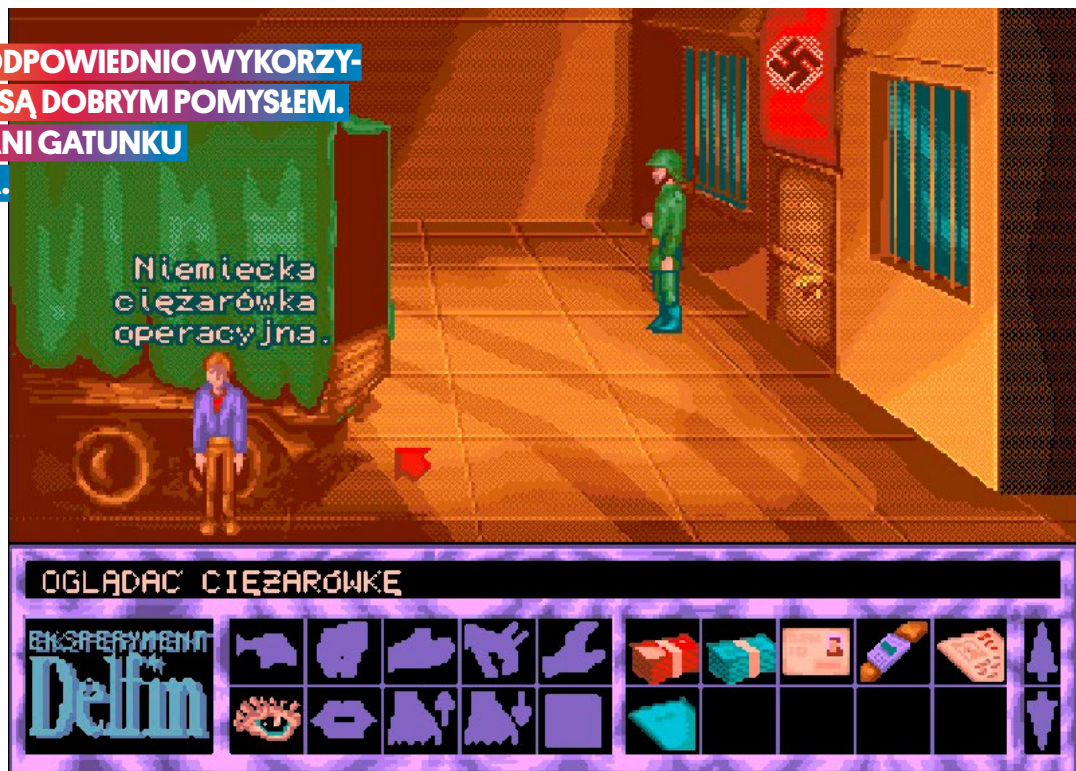
# CREDITS

**PODRÓŻE W CZASIE, JEŚLI ODPOWIEDNIO WYKORZYSTAC JE W FABULE, ZAWSZE SĄ DOBRYM POMYSŁEM. SIĘGALI PO NIE NAWET TYTANI GATUNKU – LUCASARTS ORAZ SIERRA.**

➤ Od razu widać, że gra była przewidziana tylko na polski rynek. W Niemczech swastyka nie przeszłaby przez sito cenzorów.

odpowiednie daty, aby przenieść się w przeszłość i przyszłość. Po kolei wyświetla całą skomplikowaną intrygę, która sięga korzeniami okupacji hitlerowskiej i tajnych eksperymentów nazistowskich naukowców”. Czyli mamy do czynienia z fabułą, którą już nieraz widzieliśmy czy to w postaci hollywoodzkich filmów, czy też w powieściach popularnych autorów science fiction.

Niestety autorzy nie pokusili się o zrobienie intra z prawdziwego zdarzenia – w zabawę wprowadza statyczny tekst, z którego dowiadujemy się, że gracz wciela się w Dino Szmita ścigającego przestępców podróżujących po meandrach czasoprzestrzeni. Na skutek wypadku agent trafia do „dziury czasowej”. W pierwszej scenie budzi się w jakiejś jaskini, nic nie pamięta i naszym zadaniem jest pomóc mu



wy dostać się z tarapatów i dowiedzieć się, o co w tym wszystkim chodzi... Podobnie jak w Mentorze można tu było wybierać opcje dialogowe, ale należy wyraźnie powiedzieć, że nie umywały się one do rozbudowanych, wielowątkowych konwersacji znanych z zachodnich produkcji.

➤ Gra zaczyna się niczym „Tożsamość Bourne’a” – główny bohater budzi się, nie pamiętając, kim jest ani co się stało.

Eksperyment Delfin, choć nie został przyjęty aż tak ciepło jak debiutancka produkcja ART4, również zebrał pozytywne oceny w polskiej prasie branżowej: 75 procent w Świecie Gier Komputerowych, 85 procent za „miodność” w Secret Service. Najsurowsze noty przyznały Gambler – 60 procent oraz Top Secret – 6/10. Recenzenci wytykali przede wszystkim bardzo krótki czas rozgrywki, ale chwalili interesujący scenariusz.

Gra, o czym niewiele pamięta, ukazała się również na PC. Za przeniesienie na Amigę odpowiadała firma Seven Stars, najbardziej znana z przygodówek Kajko i Kokosz (patrz Pixel #68) oraz Wacków: Kosmicznej Rozgrywki. Co ciekawe, w reklamach zamieszczonych w czasopiśmie (a także na samym pudełku!) wspomniano wersję CD, która nigdy nie powstała. W porównaniu do amigowego oryginału nieco poprawiono grafikę, wzbogacono niektóre dialogi (jednocześnie usuwając w pewnych miejscach możliwość wyboru tematów do rozmowy), dodano kilka lokacji, a także, co stanowiło największy plus, przygotowano więcej niż jedno zakończenie. W 2018 roku Eksperyment Delfin został za zgodą autorów umieszczony w sieci. Można go więc dzisiaj ściągnąć i samemu się przekonać, jak to drzewiej bywało.



**DINO SZMIT, GŁÓWNY BOHATER EKSPERYMENTU DELFIN, PRZYWODZI NA MYŚL CONRADA B. HARTA Z FLASHBACKA, KTÓRY TEŻ MIAŁ PROBLEMY Z PAMIĘCIĄ.**



**AUTORZY WYCIĄGNĘLI WNIOSKI Z ZARZUTÓW STAWIANYCH ICH POPRZEDNIEJ GRZE. MISJA HAROLDA NA JEJ TLE JAWI SIĘ PRODUKCJĄ WRĘCZ EPICKĄ.**

✚ Jeden z pierwszych ekranów Misji Harolda. Główny bohater wygląda jak skrzyżowanie rewolwerowca z pudełkiem zapalek (co zresztą zauważali recenzenci).

✚ Antagoniści są czerwoni, a główny bohater zielony, co od razu wywołuje u gracza właściwe skojarzenia.

### WOJĄŻE PO SYSTEMIE OPERACYJNYM

Trzecia produkcja studia, Misja Harolda z nieco przydługim podtytułem Zaginiony w systemie, czyli przygody sławnego najemnika w systemie pikseli i nie tylko..., ukazała się w drugiej połowie 1995 roku, oczywiście na Amigę. Twórcy podeszli do sprawy z dużym rozmachem i stworzyli tytuł zajmujący dziesięć dyskiecik, co stanowiło ówczesny rekord, jeśli chodzi o rodzime gry na „przyjaciółkę”. Tym razem autorzy zabierają nas na wycieczkę do wnętrza systemu operacyjnego (czyżby luźna inspiracja filmem „TRON”?).

Jest rok 54fc3 p.s.s. (po stworzeniu sieci). W krainie Pikseli życie toczy się spokojnie i dostatnio. Jednak w pewnym momencie władzę przejmuje Wielki Wirus, osiedla się w pałacu IFF i zaprowadza okrutne, totalitarne rządy. Zdesperowani Piksele formują ruch oporu, a w przyływie desperacji wynajmują płatnego zabójcę Harolda, który ma zlikwidować satrapę i przywrócić stary porządek rzeczy.

Jak nietrudno się domyślić, gracz steruje poczynaniami Harolda i musi doprowadzić do końca jego trudną i niebezpieczną misję. Twórcy ponownie zaserwowali nam przygodówkę point & click, jednak tym razem proponując kilka istotnych niespodzianek. Przede wszystkim wprowadzili rozbudowane drzewa dialogowe. Podczas rozmowy następowało zbliżenie na twarze

interlokutorów i gracz strzałkami wybierał poszczególne kwestie. Niewłaściwe pokierowanie konwersacją (złośliwe, agresywne komentarze) mogło skończyć się zgonem Harolda, co oczywiście wiązało się z koniecznością wczytania zapisanego stanu gry. Wyciągnięto również wnioski z głównego zarzutu odnośnie do poprzedniej gry studia ART4 i znacznie wydłużono czas rozgrywki, oferując tym razem kilkadziesiąt lokacji. Pod względem długości Misja Harolda spokojnie mogła więc konkurować z wielkimi zachodnimi produkcjami. Ciekawostką stanowiły natomiast digitalizowane zdjęcia, które autorzy umieścili w niektórych pomieszczeniach (głównie w formie obrazów na ścianach).



Niestety znów nie stworzono intrza z prawdziwego zdarzenia, prezentując jedynie statyczny tekst okraszony obrazkami. W 1995 roku gracze oczekiwali już bardziej dopracowanego wprowadzenia. Wiadomo, że polscy programiści nie mogli mieć takiego rozmachu jak autorzy znanego na przykład Full Throttle, ale jak pokazał chociażby Teenagent,



✚ W Polsce śmierć Commodore w 1994 roku nie przeszkodziła popularności Amig.



# CREDITS

dało się relatywnie małym nakładem środków zrobić całkiem niezłe intro. Zresztą nawet w Mentorze wprowadzała gracza krótka animacja przedstawiająca wywiad z zespołem.

Misję Harolda, podobnie jak dwie poprzednie produkcje, wydał MarkSoft. Gra spotkała się z niezłym przyjęciem i zebrała całkiem pozytywne recenzje (ŚGK – 7/10, SS – 85 procent, TS – 7/10, Gambler – 75 procent). Oceniający zauważali wprawdzie, że należy na nią patrzeć przez pryzmat polskich gier (czyli dawać pewne fory już na starcie), ale byli zgodni, że ART4 stworzyło solidny tytuł i nie ma się czego wstydzić. Przynajmniej w wersji amigowej.

Gra otrzymała bowiem wersję na pecety i w tym przypadku głosów krytyki nie dało się już zagłuszyć. Nie działał nawet sztandarowy argument „jak na polską produkcję jest OK”. Nie pomagał też fakt, że, poza mniejszą liczbą dyskietek, pecetowa Misja Harolda niczym nie różniła się od oryginału. Wytykano brzydką grafikę, słabe udźwiękowanie (choć generalnie muzyka stanowiła jedną z niewielu mocnych stron), niewygodny system drzew dialogowych i ogólnie nieciekawą rozgrywkę. Zabrakło chociażby nagranych głosów postaci, co ówczesnie stanowiło już standard, szczególnie w przygodówkach. Gambler wystawił tej wersji surową notę 30 procent. W 1996 roku, gdy ukazała się edycja pecetowa, gracze oczekiwali już w pełni trójwymiarowego Quake'a, a przygodówki znajdowały się w odwrocie. Co prawda wciąż wypuszczano na rynek dobre tytuły (na przykład Gabriel Knight 2), jednak Misję Harolda dzieliła od nich przepaść. O ile więc amigowcy chętnie sięgali po trzeci tytuł od ART4, o tyle pecetowcy omijali go szerokim łukiem. Taryfa ulgowa dla rodzimych programistów przestawała obowiązywać.

## KONIEC MARZEŃ

Członkowie ART4 zrozumieli, że muszą pójść z duchem czasu, by utrzymać się na coraz bardziej wymagającym rynku. Zapragnęli spróbować swych sił w innych gatunkach. Postanowili również zmienić grono odbiorców swoich gier i przeskoczyć z Amigi na PC, co jawiło się nad wyraz słuszną decyzją. W 1996 roku na swojej stronie internetowej szumnie zapowiadali nowy tytuł. Miało to być

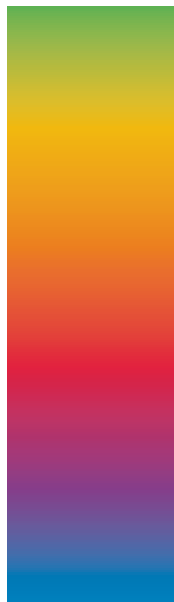


➤ To podły bar. Ale zaglądamy tu najlepsi. Albo najgorsi, zależy, jak na to spojrzeć.

połączenie przygodówki (nie opuszczali więc do końca znajomego terytorium), strategii i gry handlowej. Akcja miała być umieszczona w kosmosie, a gracz rozwijałby cywilizację, tocząc wojny i zasiedlając nowe planety. Ponadto planowano zaimplementować multiplayer (do czterech graczy). Całość przywodziła na myśl Privateera, ale niestety gra nigdy się nie ukazała, a ART4 przestało istnieć.

Trzy wydane przez firmę tytuły stanowią interesujące świadectwo swoich czasów – gdy świat zapomniał już pomału o Amidze, nad Wisłą komputer ten wciąż posiadał duże grono zwolenników, a rodzime firmy

regularnie odpowiadały na potrzeby lokalnego rynku, dostarczając kolejne produkty (nieco wcześniej analogicznie miała się sprawa z małym Atari). Członkowie ART4 dobrze odnaleźli się w tej niszy i odnieśli w niej spory sukces. Dzisiaj wielu graczy nadal pamięta o Mentorze, Eksperymentach Delfin oraz Misji Harolda i wspomina je z rozrzewaniem. Wszystkie trzy gwarantowały bowiem całkiem solidne, przygodówkowe łamanie głowy, a dodatkowo pomogły przedłużyć żywot „przyjaciółki”. No i z ekranu uśmiechały się do grających teksty w języku polskim, co pozwalało naprawdę dużo wybaczyć. ■



➤ Kwaterna główna bossa. Prosty, ale efektywny design. Oczywiście na przeszkodzie do wejścia stoi czujny, uzbrojony po zęby strażnik.

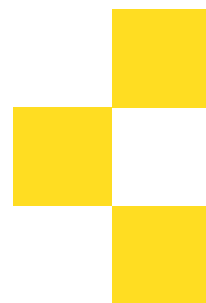


STYL GRAFICZNY MISJI HAROLDA  
ZNACZNIE BARDZIEJ PRZYPOMINA  
CHAOTYCZNEGO MENTORA NIŻ  
STERYLNY EKSPERYMENT DELFIN.



**Łukasz Orbitowski**

Autor ośmiu powieści (między innymi „Kult”, „Inna dusza”).  
Laureat Nagrody Zajdla i Paszportu Polityki. Słucha metalu.  
Podnosi ciężary. Zbiera nosorożce.



## POCHWAŁA POWTARZALNOŚCI

**S**kończyłem najnowszy dodatek do *Dead Cells* na Switchu. Szybko poszło, swoją drogą, a szkoda. Przeleciałem przez dwa poziomy, uporałem się z bossem i było po krzyku. Taki mistrz roguelike'ów ze mnie.

*Dead Cells*, skromna produkcja z niezależnego studia, dołączyła do grona moich ukochanych gier. Ich lista jest krótka: *Dark Souls* i pociotki, dwie pierwsze części *Diablo*, nieśmiertelni „hirołsi”, produkcje z Rockstara oraz *Journey*, które traktuję w kategoriach medytacyjnych. Odpalam raz do roku, leżę przez tę pustynię i rozmyślam nad tym, jak zmieniłem się ja i moje życie.

Początkowo wszystko odrzucało mnie od *Dead Cells*. Nie lubię grafiki stylizowanej na tę sprzed lat, bo nie od tego mamy postęp technologiczny, aby wracać do tego, co minione. Sam próg wejścia w grę jest dosyć trudny. Gram jakimś glutem włączającym w trupy, rąbię mieczem, ciskam jakieś czary, a potem ginę i trzeba zaczynać od początku. System rozwoju wydawał mi się dziwny, bronie umiarkowanie funkcjonalne, w ogóle wszystko było źle. Odłożyłem, zapomniałem, przeszło mi. Życie gracza – jak wiemy – składa się głównie z rozczarowań.

A potem napisał do mnie przyjaciel z pytaniem, czy mi rozum odjęło, bo *Dead Cells* – miks *Dark Souls* i starej platformówki – stworzono właśnie dla mnie. Rzecz polegała na prawdzie. Taki właśnie jestem. Gdy słucham samego siebie, błędę w ciemności, i dopiero mądrość przyjaciół oświetla mi drogę.

Cisnąłem w to cudo przez parę miesięcy. Całymi dniami myślałem o granii, na czym boleśnie ucierpiała praca twórcza. Wyszukiwałem wolne kwadransy w naszpikowanym obowiązkami dniu

i zapieprzałem po tych lochach, jakby mi rozum odjęło. Skończeniu gry towarzyszyło poczucie pustki. Jak to tak, mam nagle opuścić świat, w którym spędziłem tyle czasu?

Grając, poznaję siebie lepiej i przypominam sobie prawdy o sobie. W *Dead Cells* urzekło mnie coś, co razi wielu graczy, a mianowicie powtarzalność. Większość ludzi, których znam, łaknie nowości: nowych poziomów, wrogów, broni i tak dalej. W *Dead Cells* zawsze zaczyna się od tego samego, początkowego punktu, droga wiedzie przez kilka stałych poziomów i zaczyna rozdwajać się dopiero potem. Za każdym razem muszę budować moją postać na nowo (z pewnymi wyjątkami), dobrać broń, pułapki, czary i tym podobne.

Z mojego punktu widzenia jest to wspianiałe, albowiem najbardziej na świecie kocham powtarzalność, gardząc niespodzianką. Budzę się i kładę o tych samych godzinach. Mój poranek przebiega zawsze w ten sam sposób, a jeśli zapytacie mnie, co będę robił za dwa tygodnie, w czwartek o siedemnastej dziesiątej, natychmiast wam odpowiem. Nawet na wódkę umawiam się z dwutygodniowym wyprzedzeniem i nigdy w życiu nie poszedłem do knajpy, bo ktoś akurat zadzwonił, bo miał czas i łaknął spotkania. Za punkt honoru wzięłem sobie stanie się najbardziej nudnym i przewidywalnym człowiekiem na Ziemi. Walczę przy tym z etosem artysty jako osoby barwnej i ekscytującej. Mam go za głęboko szkodliwy.

Ta powtarzalność jest tarczą, która chroni mnie przed światem i sobą samym. Mówię o ciemności na zewnątrz i wewnątrz mnie. Wmówiłem sobie, że jeśli poukładam sobie każdy kolejny dzień, to ta konstrukcja zmieni się w mur, który ochroni mnie i moją rodzinę przed niebezpieczeństwem. I chyba tak jest, bo nie oszalałem tylko dzięki temu. ■

# CREDITS



✚ Stolica planety Eris, nad którą sobie długo polatamy, żeby w pełni docenić pracę twórców gry.



✚ Pałac prezydencki i zaparkowana przed nim fura. Tak Mercenary 2 wyglądał w latach dziewięćdziesiątych - dzisiaj, dzięki remasterowi Mercenary Reloaded, hula w rozdzierzościach, jakich tylko dusza zapagnie.

# KOSMICZNY NAJEMNIK

Na początek – pędzące wprost na mnie gwiazdy [tak działa Novadrive, napęd mojego statku]. Potem – informacja, że coś się popsło. Zwalniam. Jedna z odległych kropek zaczyna rosnąć, zmienia się w zielone kółko – to planeta Targ. Zbliża się coraz bardziej, próbuję się ratować wstecznym ciągiem. Pomaga, ale tylko trochę.

■ Paweł Schreiber

**P**laneta jest już na tyle blisko, że widzę rosnący stopniowo punkcik – jakieś miasto. Po chwili rozpoznaję już poszczególne ulice. W ostatnim momencie przed uderzeniem – pas startowy i budynek portu kosmicznego, a nawet stojący obok niewielki statek kosmiczny. Wszystko w 3D, wszystko generowane w czasie rzeczywistym. Ten płynny przelot od przestrzeni międzygwiazdowej do konkretnego miejsca na powierzchni konkretnej planety po prostu musi robić duże wrażenie...

...zwłaszcza że gra, w której się znajduje, ukazała się w roku 1985. Mercenary (i jego dwa sequele – Damocles i The Dion Crisis) należy do tych przebojów, o których istnieniu dowiedziałem się po latach. Może i całe szczęście, bo nie wiem, co bym zrobił, gdybym zobaczył go jako dzieciak na naszym Amstradzie. Pewnie śniłby mi się nie tylko po nocach, ale też na jawie. Bo na widowiskowym lądowaniu uroki Mercenary wcale się nie kończą. Kiedy już wylądujemy, możemy od

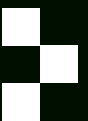
razu kupić sobie nowy pojazd i trochę nim pojeździć. Albo polatać nad ulicami miasta i budynkami, które się (co prawda z rzadka) przy nich wznoszą. Kiedy wylądujemy, możemy nie tylko podziwiać miejscową architekturę, składającą się z pięknych kresek prostej grafiki wektorowej, ale też często wchodzić do środka – wtedy najpierw zjeżdżamy windą, a później znajdujemy się w labiryncie kolorowych korytarzy i pomieszczeń. W tych drugich można znaleźć sporo przydatnych (i trochę nieprzydatnych) przedmiotów. Planetę, na której znajduje się miasto Targ, zamieszkują dwie frakcje – sympatyczni Palyarowie i atakujące ich agresywne roboty – Mechanoidzi, którym możemy pomagać albo przeszkadzać. Oczywiście milej pomagać Palyarom, ale w końcu pieniądze nie śmierdzi. Możemy więc – kto nam zabroni – latać po Targu i niszczyć należące do nich budynki, które po

trafieniu walą się jak domki z kart. Albo niszczyć budynki Mechanoidów. Albo dowozić na unoszący się wysoko nad miastem statek kolonizatorski Palyarów niezbędne zaopatrzenie. Albo... Tylko od nas zależy, kto ostatecznie zdobędzie dominację nad Targiem i czy po naszym przejściu miasto będzie kwitnącą oazą dostatku i spokoju, czy stertą gruzów. Wybory czekają nas od samego początku – kiedy wychodzimy z rozbitego statku, dostajemy wiadomość, że stojący niedaleko pojazd jest na sprzedaż.

Można za niego zapłacić, ale można też po prostu wsiąść, sprowadzając w ten sposób na siebie gniew jego właściciela, szwagra dowódcy Palyarów (o którym będzie jeszcze mowa). Poczucie swobody w Mercenary robi wrażenie do dziś.

Wrażenie robi też absurdalne brytyjskie poczucie humoru, którym przesycona jest cała gra. Jednym z najlepszych statków powietrznych okazuje się w niej przerośnięty kawał sera. W czasie lotów

**W SERII MERCENARY ZAWSZE NAJBARDZIEJ LICZYŁA SIĘ SWOBODA DZIAŁANIA – KAŻDĄ GRĘ MOŻNA WYGRAĆ NA CO NAJMNIEJ KILKA SPOSOBÓW.**



# CREDITS

nad miastem możemy napotkać billboard reklamujący wcześniejszą grę autora Mercenary, sympatyczną strzelankę pod tytułem Encounter. Kiedy go zniszczymy, dowiadujemy się, że zdenerwowaliśmy autora i poniesiemy tego konsekwencje.

Za tym jedynym w swoim rodzaju tytułem stoi brytyjska firma Novagen, ale należałoby też dodać, że za tą nazwą kryła się przede wszystkim jedna osoba – Paul Woakes. Był on jednym z cudotwórców, jakimi obrodziła w latach osiemdziesiątych brytyjska branża gier. Zaczął od zachwyty nad automatem Battlezone i postanowił zrobić coś podobnego na osmiobitowe Atari – w ten sposób powstała sympatyczna strzelanka zatytułowana Encounter. Woakes próbował nią zainteresować Bruce'a Jordana, właściciela sklepu Atari Center w Birmingham (do którego doprowadzili go znajomi z Birmingham User Group, znanej też jako BUG grupy miłośników komputerów). Ten nie był zainteresowany – szczerze mówiąc, nie znał się wtedy zbyt dobrze na grach. Atari Center założył dlatego, że chciał przyszłościowo zainwestować pieniądze, które zarobił na handlu oknami, a sprzęt wideo, który wolałby sprzedawać, było trudniej zdobyć niż komputery. Potencjał Encounter zrozumiał dopiero, kiedy zainteresowała się nim inna postać z komputerowej sceny w Birmingham – niejaki Geoff Brown, na razie jeszcze znany tylko z tego, że przywoził fajne gry na Atari z wycieczek do Stanów; później tworzył historię, zakładając firmę U.S. Gold.



✦ Zaśnieżony krajobraz i wschodzące nad horyzontem inne planety układu. To za takie widoczki gracze pokochali Damoclesa.

✦ Choć NPC w trzeciej części serii mają mimikę z kilku kresek na krzyż, ekspresji im nie brakuje.

✦ Okładka pierwszej części zamiast silić się na realizm, pięknie naśladuje prostą grafikę wektorową gry.

**FIRMA NOVAGEN TO W GŁÓWNEJ MIERZE JEDEN CZŁOWIEK – TROCHĘ SZALONY WIZJONER PAUL WOAKES, OBDARZONY NIE TYLKO TALENTEM PROGRAMISTYCZNYM I PASJĄ DO GIER, ALE RÓWNIEŻ ŚWIETNYM POCZUCIEM HUMORU.**



Skontaktował Woakesa z amerykańskim dystrybutorem, który wydał grę w Stanach. Kiedy więc twórca Encounter ponownie zwrócił się do Jordana z prośbą o pomoc w jego dystrybucji w krajach innych niż USA, od razu się dogadali. Tak powstały zręby firmy Novagen, w której Woakes zajmował się programistycznymi cudami, a Bruce, poza współtworzeniem gier, pilnował warstwy biznesowej i tego, żeby partner nie wygadał innym zbyt wiele, jak tych cudów dokonywał (bo uwielbiał się taką wiedzą dzielić – nie

dlatego żeby się chwalić, tylko dlatego że lubił rozmawiać o sprawach, które go pasjonowały). Stopniowo do ekipy dołączało więcej ludzi. Chyba najbardziej malownicza jest historia Neila Toulouse'a i Nicka Bacchusa, którzy pewnego dnia, jeszcze w mundurkach szkolnych, stanęli przed siedzibą firmy, żeby zapytać, czy to rzeczywiście tutaj i kiedy wreszcie wyjdzie Mercenary II. To, że ktoś był w stanie ją samodzielnie wytropić, zrobiło wrażenie na jednym z pracowników, który zatrudnił chłopaków do pomocy

przy pakowaniu. Później przeszli również do projektowania, a w drugiej części serii Mercenary, grze Damocles, zostali nawet uwiecznieni w nazwach planet – Bacchus i Tolosa.

Takie aluzje do nazwisk twórców to w grach Novagenu rzecz dość powszechna. Duża część nazw ulic czy budynków w Mercenary odnosi się do członków ekipy. Bruce Jordan dostał własną aleję prowadzącą do lotniska o nazwie, a jakże, Jordan Airport. Łuk Moorby'ego, poświęcony wielkim palyarskim artystom, jest nazwany na cześć Jacka Moorby'ego, współpracującego z Novagenem grafika. W sequele Mercenary, zatytułowanym Damocles, pojawi się Szkoła Lotnicza Moorby'ego, bo jej patron podobno bardzo kiepsko sobie radził z pilotowaniem pojazdów w pierwszej części. Podczas gdy amerykańskie gry z lat osiemdziesiątych najczęściej starały się jak najbardziej widowiskowo uciekać od rzeczywistości w fantastyczne krainy, Brytyjczycy lubili przynajmniej troszkę odnosić

## **BRYTYJCZYCY ROBILI GRY O SWOJEJ RZECZYWISTOŚCI** **– STĄD STRAJK GÓRNIKÓW W MONTY MOLE CZY** **KRYTYKA KONSUMPCJONIZMU ERY MARGARET** **THATCHER W JET SET WILLY.**

się do swojego tu i teraz – Monty Mole walczył z organizatorami wielkiego strajku brytyjskich górników przeciwko polityce Margaret Thatcher, w Jet Set Willy górnik Willy poznawał na własnej skórze pustkę promowanego przez premier Wielkiej Brytanii kapitalizmu, Wally Week pracował w warsztacie samochodowym (Automania) i uwalniał z łap banku zaległą wypłatę (Everyone's a Wally)... Choć Mercenary rozgrywa się w dalekiej przyszłości i na odległej planecie, zachował sporo tej prząsnej swojskości i w ciągłych odwołaniach do życia w firmie, i w żarcikach odnoszących się bezpośrednio do brytyjskich realiów. Znalazło się nawet miejsce na politykę – obdarzona dość trudnym charakterem prezydentka planety

✦ Kanapa w pałacu prezydenckim na Eris. Może i elegancka, ale na miękką nie wygląda.

Eris ma na imię Margaret, oczywiście na cześć Żelaznej Damy.

Sukces Mercenary doprowadził do powstania kolejnych gier studia. Najpierw Woakes poszedł po linii najmniejszego oporu i stworzył dodatek do gry, zatytułowany The Second City, który od oryginału różnił się kolorem ziemi (rozgrywał się po drugiej stronie planety) i rozkładem budynków, ale istota rozgrywki pozostawała taka sama. Na sequel z prawdziwego zdarzenia trzeba było poczekać jednak pół dekady, do premiery Damoclesa. Ale było warto. Na pierwszy rzut oka widać zmianę graficzną – złożone z linii szkielety budynków zastąpiono porządnymi, różnokolorowymi wielokątami. Przy drogach stoją z rzadka latarnie i drzewka.



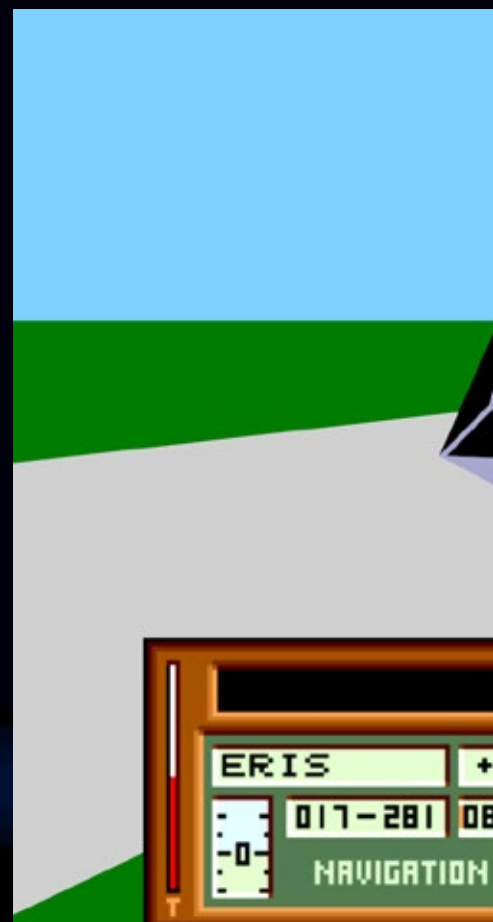


Wnętrza budynków to już nie wielkie monotonne labirynty, tylko funkcjonalne zbiory pomieszczeń, i chociaż obiektów 3D wciąż w nich niedużo, to łatwo można odróżnić magazyn od biura, a do tego od czasu do czasu można wyrzucić przez okno i podziwiać krajobraz. Ale najważniejszą zmianą jest skala świata. W intrze Mercenary zbliżaliśmy się do jednej planety, a tu wlatujemy w cały układ gwiazdny, który w czasie gry porusza się tak, jak powinien, więc na różnych planetach doświadczymy porządnego cykli dnia i nocy, patrząc, jak wszystkie ważniejsze ciała niebieskie przesuwają się stopniowo po niebie. W Mercenary zwiedzaliśmy jedno miasto, a tutaj na samej planecie Eris możemy zwiedzić kilka wysepek, po czym przenieść się na którąś z innych (licznych) planet lub księżyców układu.

Główne zadanie, jakie przed nami stoi, wykorzystuje potencjał astronomicznego skomplikowania gry

▲ W odległych zakątkach galaktyki na pewno jest inaczej niż u nas, ale taksówkarz to zawsze taksówkarz – lubi porozmawiać.

– tytułowy Damocles to kometa, która zagraża Eris. Nasz najemnik trafia tam z ogromnym opóźnieniem i ma tylko trzy godziny na zneutralizowanie zagrożenia. Tak jak w Mercenary dróg do zwycięstwa jest sporo. Pierwsza jest dość oczywista – kolejne zapiski mieszkańców Eris (którzy na wszelki wypadek chcieli się ewakuowali) prowadzą nas przez kolejne miejsca na kolejnych planetach. Musimy znaleźć specjalną bombę i niezbędne do jej użycia detonatory, które miejscowy szalony naukowiec, profesor Hantzen, przekazał ważnym osobistościom, po czym zniknął, wściekły z powodu porażki w partyjce szachów z prezydentką Margaret. Następnie musimy przyczepić superbombę do lecącej w stronę Eris komety i poczekać na fajerwerki. Kiedy już wiemy, jak to zrobić, możemy poszukać innych sposobów – albo niszczyć kometa inaczej, albo w ogóle zostawiając ją w spokoju.



**JEDNĄ Z WAŻNYCH PRZYCZYŃ KATASTROFY JEST TO, ŻE MAJĄCY URATOWAĆ ERIS PRZED NADLATUJĄCĄ KOMETĄ PROFESOR HANTZEN PRZEGRZAŁ W SZACHY Z PREZYDENTKĄ PLANETY, OBRAZIŁ SIĘ I ZNIKNAŁ.**

W Mercenary mogliśmy zmiatać z powierzchni ziemi budynki – w Damoclesie możemy niszczyć całe planety. W Mercenary dawało się zdenerwować autora – tu możemy włamać się do jego domu i grzebać w jego komputerze. Zawarto tu też dużo więcej informacji o świecie gry, bohaterowie od czasu do czasu się z nami kontaktują, żeby nam coś przekazać, jest też sporo długich dokumentów do przeczytania. Krótko mówiąc, świat jest dużo bardziej wiarygodny, różnorodny i zwariowany niż w oryginale. Jeszcze więcej wariactwa i zabawy pojawia się w wydanych chwilę później zestawie dodatkowych misji bawiących się scenariuszami alternatywnymi, w których profesor Hantzen aktywnie przeszkadza nam w wykonaniu misji, przepuściliśmy wszystkie pieniądze w kasynach na Bacchusie albo szyki pomieszał nam konkurencyjny najemnik.



✚ Kurcząca się w oddali kropeczka to autobus. Cholera, znowu nie zdążyłem.



✚ Sekretarka wrednego PC Billa jest zaskakująco sympatyczna. Każdy czarny charakter powinien kogoś takiego zatrudniać.

Właściwy sequel Damoclesa pojawił się w roku 1992. Mercenary III: The Dion Crisis na pierwszy rzut oka do złudzenia przypomina poprzednika, ale szybko orientujemy się, że jednak trochę się zmieniło. Po pierwsze – miasta dużo bardziej tętnią życiem. Po ulicach jeżdżą (rzadko, ale jednak) nie tylko samochody, ale też miejskie autobusy, i to z różnymi numerami w zależności od trasy. W budynkach i pojazdach spotykamy NPC. Kierowcy taksówek rozmawiają

z naszym bohaterem, grzecznie się do niego odwracając i poruszając swoimi wektorowymi ustami. Otwarcie gry jeszcze lepiej niż Damocles pokazuje skalę świata – najpierw wychodzimy na Eris z więzienia (gdzie nasz najemnik odsiadywał czas do premiery Mercenary III), a następnie zmierzamy na spotkanie z tajemniczym zleceniodawcą, najpierw zamawiając taksówkę na lotnisko, następnie przelatując statkiem kosmicznym na sąsiednią planetę, a potem wsiadając w kolejną

✚ Autobus numer 29. Nie mam pojęcia, dokąd jedzie, ale i tak zaraz wsiadam.





✚ Na horyzoncie mój cel – kasyno. Czy taksówkarz właśnie sobie ze mnie drwi?

taksówkę, która dowozi nas na miejsce. Przy każdej z tych przejażdżek nie tylko podziwiamy widoki, ale też słuchamy kierowców/pilotów, którzy objaśniają nam, co i jak, i ostrzegają przed panem PC BIL-em, do którego właśnie jedziemy.

PC BIL to w rzeczywistości Palyar Commander's Brother-In-Law, czyli szwagier dowódcy Palyarów, który może się na nas mścić za kradzież statku w pierwszej części serii. Okazuje się, że kiedy czekaliśmy na Mercenary III, prezydentka Margaret, ku swojemu zaskoczeniu i oburzeniu, dotarła do końca kadencji i została wysłana na emeryturę (w rzeczywistości w okresie między Damoclesem a The Dion Crisis Margaret Thatcher musiała odstąpić swoje lokum na Downing Street Johnowi Majorowi). Zbliżają się wybory, a w ich centrum będą ważne kompleksy górnicze na planecie Dion. PC BIL wiąże z nimi pewne nieciekawe plany, a naszym zadaniem będzie

✚ A oto podejrzanie szybko zbliżające się lotnisko w pierwszej części Mercenary z lotu ptaka...

## CZĘSTO NIE UŚWIADAMIAMY SOBIE, ŻE ZŁOŻONE ŚWIATY 3D ZACZĘŁY POWSTAWAĆ W POŁOWIE LAT OSIEMDZIESIĄTYCH, A NIE JAKO POTOMSTWO ULTIMA UNDERWORLD CZY DOOMA.

przeszkodzenie mu w ich realizacji. Sposoby na popsucie mu krwi są jeszcze ciekawsze i bardziej różnorodne niż drogi, jakimi można przejść Damoclesa – można więc powiedzieć, że trylogia kończy się solidnie.

Kiedy gram w starsze tytuły, często wyobrażam sobie, jak mogłyby wyglądać, gdyby powstały dzisiaj. Przy trylogii Mercenary to trudny orzech do zgrzyzienia, bo gdyby szczegółowo odwzorowano tak ogromne terytorium, z powierzchniami planet, miastami, ulicami, domami, postaciami i przedmiotami, twórcy dostaliby hopla, a gracz łatwo by się w tym wszystkim gubił. Siłą serii Mercenary jest jej oszczędność i umowność – jeżeli na planecie jest zaledwie kilka miast, a na każdej ulicy zaledwie kilka domów, to łatwo je znajdziemy, a przy okazji można jeszcze na ich poszukiwaniu oprzeć kilka prostych zagadek. Kluczem do uciechy w tych grach jest szukanie drogi w przejrzystości skonstruowanych i ukazanych środowiskach – i kiedy nam się to uda, rzeczywiście czujemy, że odbyliśmy długą podróż.

Świat pełen pięknych, ale z konieczności powtarzalnych szczegółów już by tak nie działał. Świat Mercenary jest szkicem, którego luki uzupełnia wyobraźnia. Bez wyobraźni po prostu nie działa. A z nią – działa zaskakująco dobrze. Można się o tym przekonać za darmo, korzystając z dostępnych w sieci wersji na PC. MDDClone, starsza z nich, ma jedną przewagę – zawiera pierwszą część. Nowszą, Mercenary Reloaded, to remaki Damoclesa i Dion Crisis w wysokiej rozdzielczości, z płynniejszą animacją, a nawet z opcją VR (Oculus Rift). ▀

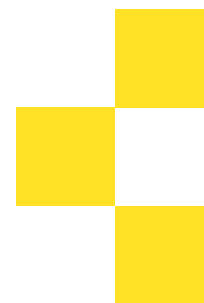
✚ ...i to samo lotnisko z lotu ptaka, który właśnie rozkwaślił się o ziemię i niewiele z niego zostało.





**Piotr Gawrysiak**

Obecnie podwójny profesor nadzwyczajny, dawniej 50 procent spółki autorskiej Alex & Gawron. Miłośnik starych gier i komputerów, nowych technologii oraz swojej rodziny.



## NIESTETY NIE JESTEM MRÓWKA...

**Wakacje tuż za progiem! Każdego lata ta myśl łączyła się u mnie zwykle z rozważaniem rozlicznych, możliwie egzotycznych destynacji, które można będzie odwiedzić, korzystając z wolnego czasu i dobrej pogody. Tym razem jednak znowu chyba nic z tego nie wyjdzie – wiadomo, pandemia. Co gorsza, wiele wskazuje na to, że nawet jeśli ta aktualna zaraza się – oby niedługo – skończy, to w niedalekiej przyszłości pewnie czai się już kolejna. Szczepionki nie sprzedadzą się przecież same!**

W tym miejscu pewnie wypadałoby skończyć, aby pograć się w rozpacz. Tego jednak nie uczynię, albowiem upatruję ratunku w rozwoju technologii. Wcześniej czy później bowiem będziemy mogli w takiej sytuacji uczynić to, co zrobiliby każdy załogant USS Enterprise – udać się na wakacje do holodecku. Powiadacie, że to naiwny optymizm? Cóż, dla każdego miłośnika SF technologia wyświetlaczy wolumetrycznych, a tym przede wszystkim jest startrekowy holodeck, jest czymś zupełnie oczywistym. Występuje co chwila i to zarówno we wspomnianej powyżej wersji makro, ale też i mikro. Dość tu wspomnieć choćby sagę Endera Orsona Scotta Carda czy słynne intro Another World.

No dobrze, już wracam do rzeczywistości. Holodecku prędko się nie doczekamy, a współczesne wyświetlacze wolumetryczne są wyjątkowo prymitywne. Co nie znaczy oczywiście, że nic się w tej dziedzinie nauki i technologii nie dzieje. Ot, choćby ostatnio uczonym z mormońskiego Brigham Young University udało się stworzyć wyświetlacz tego typu o pojemności jednego centymetra sześciennego. Złośliwi dziennikarze natychmiast ochrzcili ten wynalazek mianem holodecku dla mrówek, niemniej jednak udało się w nim wyświetlić zarówno starcie (miniaturowych oczywiście) statków Federacji i klingońskich, jak też i pojedynk Jedi walczących na miecze świetlne.

No tak. Powinienem wiedzieć, że jeśli zaczynam pisanie od odniesień do „Star Treka”, to nieuniknione jest to, iż w tym samym tekście musi pojawić się także wzmianka o „Gwiezdnym wojnach”. Te dwa wymyślone światy są przecież jak dwa filary, na których wspiera się cała współczesna kultura popularna – a przynajmniej ta jej część, która jest istotna dla osób z mojego pokolenia i środowiska. Niestety akurat „Gwiezdne wojny” przez ostatnie lata spisały niemiłosiernie. Właściwie wszystkie nowe produkcje umiejscowione w tym uniwersum nie nadają się do duchowej konsumpcji, zupełnie tak jakby Imperium Myszki Miki zostało przytłoczone przez produkt (o ile to odpowiednie określenie na „intellectual property”), który nabyło. Na szczęście jednak ostatnie wysiłki Disneya pozwalają przynajmniej mieć nadzieję, że tak nie będzie zawsze...

Mam tu na myśli serial „The Mandalorian”, który nie dość, że da się oglądać, to na dodatek kręcony jest przy wykorzystaniu technologii nieco przypominającej holodeck. Otóż plan, na którym znajdują się aktorzy, obudowany jest gigantycznymi ekranami LED, na których wyświetlana jest sceneria renderowana w czasie rzeczywistym przez Unreal Engine! To nie oznacza, że to, co jest tam wyświetlane, znajdzie się w ostatecznej wersji materiału filmowego – jakość jest niewystarczająca i w dalszym ciągu sceneria musi być obrabiana tradycyjnymi metodami w postprodukcji. Niemniej jednak aktorzy mają wokół siebie już nie puste, zielone czy niebieskie ściany, ale prawdziwy krajobraz, którego wreszcie nie muszą sobie wyobrażać.

Powyższe to zresztą dowód na to, że historia lubi zataczać koło. Realizacja współczesnych filmów wspomagana jest technologiami wymyślonymi na potrzeby gier komputerowych, do tej pory zaś to najczęściej techniki filmowe wspierały tworzenie gier. Zresztą nie zawsze wychodziło im to na dobre. Pamiętacie epokę full motion video? Tytuły takie jak Wing Commander, Loadstar czy druga część Gabriel Knight – czas nie był dla nich zbyt łaskawy. Zapewne także dlatego, że aktorom trudno grać „do zielonej ściany”...

No, chyba że są to aktorzy pierwszej próby. Christophera Walkena w Ripperze w dalszym ciągu bowiem warto oglądać! ■



21 KLATEK

# Eye of the Beholder II

## The Legend of Darkmoon



# 1



Widok zamyślonego Khelbena, arcymaga Waterdeep, połączony z MID-ami genialnego Franka Klepackiego, tworzącego ścieżkę dźwiękową równie dobrą jak w Dune 2, zostaje w głowie na wieczność.

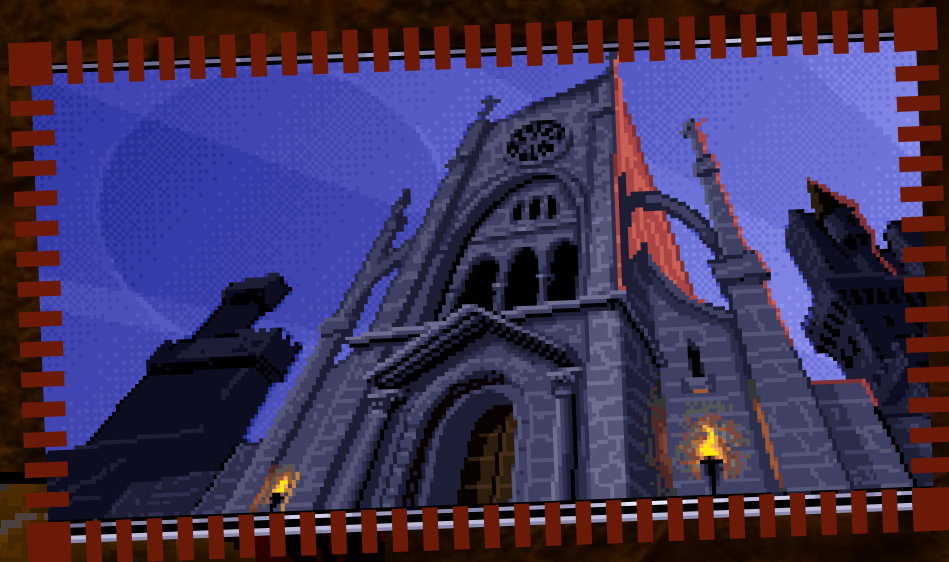
Ponad ćwierć wieku temu przygotowałem opis gry, który zaowocował największą liczbą listów od czytelników Secret Service spośród wszystkich rozwiązań, jakie tam zamieściłem. Dotyczył gry RPG, a zaczynał się słowami wprowadzenia nakreślającymi sytuację drużyny. „Wieczorem na ulicach Waterdeep w kałużach migocą gwiazdy. Przyjeżdżaliśmy tu zwykle, by zobaczyć znajome twarze, powłóczyć się po knajpach i pić do białego rana. Nigdzie nie znajdziesz takich miejsc jak w Waterdeep, takich ogrodów, cichych brukowanych uliczek. Tego dnia padał deszcz. Wraz z nim przybył posłaniec z listem od starego przyjaciela. Khelben potrzebował nas...”



# 2



Oto kipiące odorem zła mury Darkmoon. Khelben wysłał tam zwiada, ale ów nie powrócił. Z rozkazu pana świątyni, Drana Draggore'a, kości śmiałków wyrzucane były na postrach do okolicznych kniei. Ale teraz sytuacja się zmieniła, bo w te nikczemne progi wkracza drużyna...



# 3

Na drodze staje wzburzony kapłan: „Drogie dzieci, to są nasze prywatne pokoje. Musicie odejść”. Agent albo prowokator.



# 4



W katakumbach schronił się przed wilkami Insal Szybki. Wyglądał na chromego, ale okazał się dzielnym wojownikiem.



# CREDITS

# 5

Niestety nie obejdzie się bez usmażenia personelu Darkmoon. Drużyna ma swoje zadania, a takie osobniki przeszkadzają w rekonesansie.



# 6

Szkieletory... nie mogło ich zabraknąć. Pojawiają się na każdej okładce trylogii Eye of the Beholder, stanowią sól tej czarnej ziemi, brakujące ogniwo, bez którego nie ma porządnej rozwałki.

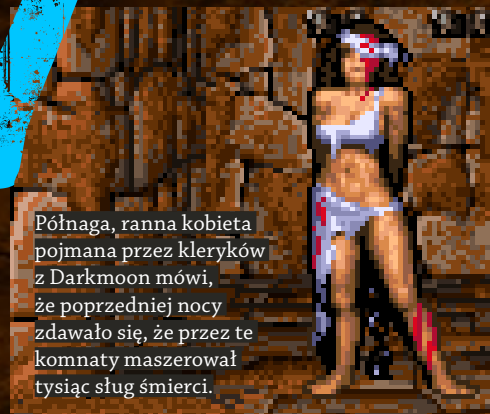


Najpierw trzeba znaleźć kościelny elfa San-Raala. Używszy go w odpowiednim miejscu, da się wskrzesić długouchego maga. Sam złoty znak wygląda dość znajomo, zupełnie jakby przypalał się z równoległego wszechświata Ultimy.

# 8

# 7

Półmaga, ranna kobieta pojmana przez kleryków z Darkmoon mówi, że poprzedniej nocy zdawało się, że przez te komnaty maszerował tysiąc sług śmierci.



# 9



Nie da się rozbić obozu w niewłaściwym miejscu. Drużynę nawiedzają ponure zwidy i nie sposób przysnąć.



# 10



Krasnolud niby siedzi zrezygnowany, ale w istocie tylko czeka na skinienie dłoni kogoś z drużyny, by spakować sprzęt i ruszyć do wspólnego siekania.



# 11

Ostrzegałem was, żebyście tu nie wchodzili... Podzielcie mój los, jeśli szybko się stąd nie wycofacie.



# 12

W jedyne beholder Xanathar czekał w finale, podczas tej przygody jego kuzyn nie gra już pierwszych skrzypiec, ale soczyście zaznacza swą obecność.



# CREDITS



# 13



Piedestał z gładkiego marmuru ze szczeliną dokładnie odpowiadającą ręce lidera drużyny. Co teraz może pójść nie tak?

# 14



Drogie dzieci, pozwólcie, że dotknę waszych ciał. Uwolnię tkwiącą we mnie magię i mój duch zerwie pętające go sidła. Umrę wówczas w pokoju. Możecie mi pomóc, moje dzieci?



W labiryntach gier firmowanych przez SSI często można było znaleźć nietypowe stworzenia w stylu agresywnych glutów, szczurołaków czy nawet niedźwiedziolaków. Przy nich ta krzyżówka nie wydaje się niczym niezwykłym. „Zdziczałe psy spotkają się z hienami i kozły będą się przyzywać wzajemnie”...

# 15



W lochach Darkmoon przebywają zgrabne panie, którym wszakże coś złego stało się z głowami.

# 16



Jam jest Dran Draggore, najwyższy kapłan i władca tego królestwa. Jestem pełen podziwu dla waszej wytrwałości. Uśmierciliście wiele moich sług i zbezczesziliście progi tej świątyni! Nie zapraszałem was. Ale teraz zabrnęliście już zbyt daleko, by wyjść stąd żywymi. Drzwi za wami zostały zapieczętowane, tak więc zostaniecie tu... na zawsze.

# 17





# 18

Delikwent nie wygląda na krasnoluda, lecz megaluda, dla którego nawet przeznaczone dla wysokich elfów lochy okazują się zbyt ciasne.



– Powinniście przyjąć moją ofertę miłosiernej śmierci, gdy była ona jeszcze aktualna, teraz jest już za późno – rzekł Dran, po czym przeistoczył się w smoka, a drużyna sięgnęła po zimną stal i gorące czary.



# 19

I spotkasz tam bestie pochodzące z głębi oceanów, dostojnych Pradawnych, którzy najpierw biesili się u tego szalonego samotnika z Providence, a teraz przenieśli się do matczynika Darkmoon.

# 20



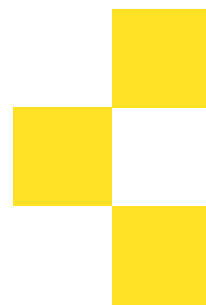
# 21

Gdy wycieraliśmy miecze z krwi, nagle zadrżała ziemia. Wszyscy piorunem opuścili progi świątyni, gdyż trzech magów zaczęło właśnie jednoczyć swe moce. Świątynia zabłysła od snopu skierowanej na nią energii. Darkmoon runął, a Khelben z uśmiechem rzekł, że zasłużyliśmy na jego szacunek. Tak zakończyła się nasza przygoda, która kolejną odsłonę miała dopiero odnaleźć w ruinach Myth Drannor!



**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.



## NASZE POWODY DO WSTYDU

**G**eneralnie dobrze wspominam czasy, w których tworzyłem pisma o grach. Zarazem uważam, że powinniśmy rozmawiać również o ich błędach i grzechach.

W otchłani Facebooka wpadłem na post, którego autorka pokazywała wycinek ze starego magazynu PLAY przedstawiający jako minus gry fakt, że „główna bohaterka jest brzydka”. Dało to asumpt do dyskusji o tym, że w starych pismach o elektronicznej rozrywce ukazywały się seksistowskie albo w inny sposób niedopuszczalne teksty, co przyczyniło się do ukształtowania postaw pokolenia dzisiejszych inceli, kuców czy – jak to się zowie – sfrustrowanych pravicowych mężczyzn. Oczywiście część dyskutantów dawała tej tezie odpór. Całej dyskusji nie przeczytałem – coraz gorzej znoszę rozpalone dyskusje w internecie. Nie chcę przez to obrażać czy zrównywać ze sobą zwolenników różnych poglądów, co do zasady uważam, że każdy ma prawo walczyć o swoje przekonania, uważam również, że prawda zazwyczaj jest jedna i często nie leży pośrodku. Proszę tylko o uszanowanie, że ja, stary Alex, już nie mogę na to wszystko patrzeć.

Przyznam też, że ten post skłonił mnie do długiego namysłu. Zagadnienie jest ogromne, a mój pogląd zniuansowany, czyli zapewne niezadowolający nikogo. Może jednak zechcecie się z nim zapoznać.

W starych magazynach o grach na pewno ukazało się sporo rzeczy żenujących, zwyczajnie głupich, a czasem wręcz skandalicznych. Do tej drugiej kategorii zaliczam kilkakrotnie wzmiankowany przeze mnie niesławny tekst w Gamblerze o rodzajach kupy. Oczywiście można powiedzieć, że wyprzedziliśmy epokę, na karku wiadomej emotki kupa triumfalnie wjechała do popkultury. A jednak do dziś się wstydzę, że ten tekst się ukazał.

Inna historia, o której do dziś nikomu nie opowiadałem, to żart w starym Top Secret. Na mój osobisty wniosek daliśmy koło spisu treści screenshot z jakiejś bijatyki 2D pokazujący starego mistrza kung-fu głaskającego się po długiej brodzie, a do tego dymek z napisem „Kozioł, powiadasz?”. Było to nawiązanie do okropnego dowcipu o pedofilii i pamiętam, że mądrzejsze ode mnie osoby w redakcji nie były zadowolone z tego pomysłu. Ja jednak uważałem, że to bardzo zabawne. Bardzo się wstydzę.

Przejrzenie starych wydań ujawniłoby wiele więcej podobnych kwiatków o różnej tematyce i kalibrze. Nie widzę powodu, by udawać, że ich nie było. Gdybym wiedząc to, co wiem, i myśląc tak, jak myślę, wrócił do tamtych czasów, wielu tekstów bym nie puścił. Z drugiej strony – nie umiem się zadręczać tym, że wtedy je puściłem. Żyliśmy w tamtych czasach i byliśmy produktami tamtej epoki, to, co wtedy uchodziło za zabawne albo oryginalne, teraz często jest skandaliczne albo obciachowe.

Nic nowego pod słońcem. George Orwell w reportersko-eseistycznej „Drodze na molo w Wigan” (1937) posługuje się pojęciem „pedałkowatego poety”, dziś już niedopuszczalnym; co ciekawe, w niektórych światowych wydaniach książki to słowo jest po prostu usuwane bez przypisu czy komentarza (praktyka sensu stricte orwellowska w najpopularniejszym znaczeniu tego słowa). W filmie „Operacja Piorun” (1965) agent 007 zaciąga niechętą pielęgniarkę do łóżka, szantażując ją, że w przeciwnym razie wyjawí jakieś niewygodne dla niej fakty. To wydarzenie, wedle współczesnych już nie tyle ocen, co wprost przepisów prawa – jest po prostu gwałtem.

Powyższy akapit nie ma na celu niczego rozmiękczać ani bronić. Każda epoka modyfikuje standardy poprawności i moralności, zazwyczaj też odnosi je do poprzedników i ocenia ich surowo. To jest dobre prawo oceniających, a może wręcz obowiązek, postęp bowiem może się brać tylko z zakwestionowania status quo. (Mimo wszystko wierzę w postęp; wierzę też w heglowską triadę dialektyczną: teza – antyteza – synteza). My, jako oceniani, możemy się bronić, możemy przeproszać albo możemy się zamknąć. Każdorazowo jednak powinniśmy najpierw pomyśleć.

I tylko nie mówcie dzisiejszym młodym, że za trzydzieści–czterdzieści lat oni zaczną odbierać swoje baty. Zostawmy im jakąś niespodziankę. ▀

ALEX

Publishing retro-gaming books and magazines since 2006



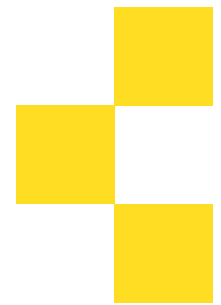
# FUSION

Subscribe to ensure  
you don't miss an issue!

Purchase current and back issues at:  
[www.fusiongamemag.com](http://www.fusiongamemag.com)



**Marcin Borkowski**  
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny  
Top Secretu, komentator spraw bieżących,  
postać znana i lubiana.



## ROZWAŻANIA Z POZYCJI ODWROTNEJ

**T**emat co jakiś czas wraca. Pół biedy, kiedy w normalnej rozmowie ze znajomymi, gorzej, kiedy wylewa się w internecie ze wszystkimi możliwymi skutkami (z rzucaaniem wyzwiskami i rozliczaniem koligacji rodzinnych i zawodów, którym oddawały się wstępnie interlokutora trzy pokolenia wstecz, włącznie). Niektórzy (znakomita większość) wolą, kiedy ruch kontrolera do góry (myszy, joysticka na padzie) powoduje ruch obrazu do góry, jak przy zadzieraniu głowy, niektórzy (sądząc po losowym internetowym głosowaniu, jakie znalazłem, około 7 procent) wprost odwrotnie, wolą tym samym ruchem powodować przeniesienie obrazu w dół. Kombinacji jest zresztą bardzo dużo, niektórzy przełączają w różnych typach gier (FPS vs. symulator), jeszcze inni inaczej grają myszą, a inaczej padem, a jeszcze inni siadają i grają, ignorując konfigurację i swobodnie przełączając się między obydwojema wariantami.

Nie ma jasnej odpowiedzi na pytanie, skąd takie różnice w preferencjach, albo raczej: pytani neuropsycholodzy mówią, że temat nie był badany wystarczająco precyzyjnie, żebyśmy taką odpowiedzią dysponowali. Nie da się z góry wykluczyć, że są jakieś biologiczne przesłanki mogące powodować takie, a nie inne wybory, ale generalnie kiedy chodzi o stosowanie narzędzi (a przez narzędzia należy tu rozumieć wszystko, co poszerza nasze możliwości, od patyka po samolot), nasze mózgi są niezwykle plastyczne.

Najbardziej podstawowe wyjaśnienie mówi, że to kwestia przyzwyczajenia, nawyku, że jak ktoś kiedyś zaczął, tak mu już zostało. Dane są wyłącznie

anegdotyczne, ale mnóstwo ludzi przyznaje się, że ich preferencje mają źródło w pierwszych tytułach, w które grali, czy w jakichś szczególnych cechach platformy, od której zaczęli.

Widziałem też próby wyjaśnienia, według których to kwestia tego, czy gracz „jest awatarem”, czy „steruje awatarem”. Bardzo mi się w pierwszej chwili spodobały, ale nie wytrzymały zderzenia z rzeczywistością – bo niby czemu sterowanie awatarem miałoby wymagać inwersji osi? W samochodzie czy na rowerze kręcenie kierownicą w lewo powoduje skręcenie w lewo, ale na łódce ster w lewo oznacza skręcenie w prawo. Bez problemu jeżdżę i pływam, dokonując odruchowej zmiany w osi X, więc steruję dwoma różnymi „awataremi” na dwa różne sposoby, nie ma tu żadnej narzuconej logiki innej niż techniczna budowa układu sterowania. Zresztą kto widział filmy z ludźmi jeżdżącymi na rowerze z odwrotnym sterowaniem (są na YouTube), wie, że i tego można się nauczyć. Podobnie jest z ruchem w osi pionowej w samolocie: ster wysokości do drążka można bez problemu podłączyć na dwa sposoby, podejrzewam, że bez większych problemów dałbym radę opanować odwrócone sterowanie (choć za ze względu na potencjalne koszty nauki chyba nie przeprowadzę tego eksperymentu na modelu samolotu, którym latam, może kiedyś kupię symulator, żeby sprawdzić).

Ale tak naprawdę to napisałem o tym, bo chodzi za mną od kilku dni pytanie: czy istnieje jakaś zależność geograficzna w preferencjach graczy? Wiadomo, że różnice kulturowe potrafią wpływać w bardzo zaskakujących i nieoczywistych miejscach w grach. Zupełnie inaczej odbierają podejmowane we Frostpunku decyzje gracze z kręgu kultury zachodniej (ważniejszy indywidualizm i jednostka) niż ci z Chin (prymat grupy i jej interesu nad losem indywidualnym). A z roku temu dowiedziałem się, że większość azjatyckich graczy na serwerach PUBG preferuje grę w TPP (ponad 90 procent), podczas gdy w Europie i Ameryce Północnej dominują gracze FPP (różnica mniej znacząca, około 60 procent). Dlaczego? Nie mam pojęcia, ale zapewne stoją za tym właśnie jakieś różnice kulturowe. I zupełnie bym się nie zdziwił, gdyby podobne zależności dotyczyły odwracania osi, niestety nie udało mi się znaleźć żadnej odpowiedzi. ■

BOREK

# CYRK DAWNEJ Ameryki

■ Marcin M. Granat

**M**enedżer z przypadku – tak można określić protagonistę *The Amazing American Circus*, produkcji przygotowywanej przez Klabatera. Podróż bohatera w rodzinne strony na pogrzeb ojca kończy się bowiem odczytaniem spadku, zgodnie z którym dziedziczy cyrk.

Jest on niestety w mocno podupałym stanie, a nowo upieczony dyrektor niespecjalnie czuje powołanie do prowadzenia tego typu biznesu. Postanawia jednak spróbować swoich sił i choć początkowo zachęca go do tego konkurs na najlepsze cyrkowe widowisko z wielką nagrodą, to z czasem odnajduje w sobie rodzinną smykałkę do dostarczania rozrywki szerokiemu gronu odbiorców.

Fabula gry jest opowieścią drogi. Naszym celem jest szczęśliwe przemierzenie całego kontynentu od Zachodniego do Wschodniego Wybrzeża USA. Za pośrednictwem mapy podróżujemy więc skokowo pomiędzy miastami. W każdym rozbijamy obóz, stawiamy cyrk, zapraszamy widzów i wystawiamy spektakl. Poza ustaleniem ceny biletów planujemy również, jacy artyści wystąpią w danym przedstawieniu. Ciekawe jest to, że poza trójką głównych wykonawców decydujemy



❖ Cyrkowy obóz z wozami, które można rozwijać w miarę postępów w rozgrywce.

również o wyborze postaci należącej do grupy określonej jako „misfits”, reprezentującej ludzkie osobliwości. To właśnie od niej rozpoczyna się widowisko, a towarzyszą temu odpowiednie bonusy. Gracz wybiera też, jakim efektem specjalnym zakończy się

❖ Po lewej jeden z przedstawicieli „misfits”, czyli grupy wzorowanej na „freak show”. Po prawej P.T. Barnum, główny konkurent w grze.

nasz pokaz. Wszystkie decyzje są przedstawione graficznie na cyrkowym plakacie, co jest fajnym zabiegiem stylistycznym.

Same występy są skonstruowane w formie karcianych potyczek pomiędzy cyrkowcami a publicznością. Ze względu na tematykę widowiska nie zadaje naszym bohaterom obrażeń fizycznych, a jej ataki (na przykład obrzucenie pomidorami) objawiają się u występujących wzrostem poziomu tremy. Podobnie jest w drugiej stronie – przedstawiając sztuczki z kart, artyści starają się zwyciężyć, imponując swoim widzom. Gra nie jest łatwa. Inaczej walczy się z poszukiwaczami złota, a inaczej z czarownicą voodoo przyzywającą zombie. Beta jest mile grywalna, a całości dopełnia sącząca się z głosińców westernowe country. ■

❖ Im dalej na wschód, tym trudniej. Bez rozwoju cyrku w pewnych miastach nie uda nam się zwyciężyć.



# TWORZĄC

## ATRAKCJE I OSOBLIWOŚCI

Z *Michałem Gembickim* oraz *Łukaszem Janozukiem*, pełniącymi funkcje odpowiednio Joint CEO firmy Klabater oraz Lead Designera firmy Juggler Games, o grze The Amazing American Circus rozmawia Marcin M. Granat.



Wagon kuchenny widoczny w prawym dolnym rogu będzie niezwykle ważny. Twórcy planują nawet wydać książkę kucharską z przepisami z gry jako dodatek do wersji kolekcjonerskiej.

**Wasza gra ma rysunkową grafikę przypominającą inną produkcję niezależną, a mianowicie *Where the Water Tastes Like Wine*. Czy była ona inspiracją?**

M.G.: Tak, jest jedną z trzech naszych głównych inspiracji. Zainteresował nas w niej motyw drogi. Tytuł ten jest nieco inny niż nasza gra, ponieważ tam fabułę napędzają napotkani przez gracza wędrowcy, lecz podróż przez Stany Zjednoczone można uznać za wspólny mianownik obu produkcji. W jednej i drugiej przenikają się też dwa światy: realny oraz magiczny mający swoje korzenie w amerykańskim folklorze. Stany Zjednoczone podzieliłiśmy na cztery regiony. Podróż zaczynamy od Kalifornii, a kończymy na Wschodnim Wybrzeżu w okolicach Nowego Jorku. Przemierzamy się więc w odwrotnym kierunku, niż wędrowali osadnicy, ale wynika to z tego, że grę zaczynamy, kierując ubogim, podupadłym cyrkiem, który z prowincji chce trafić do amerykańskiego centrum rozrywki.

**Co z pozostałymi dwiema inspiracjami?**

M.G.: Z racji toczenia pojedynków karcianych możemy wymienić *Slay the Spire*. Mechanika zabawy opiera się na rozgrywaniu kart, a te są ściśle związane z postaciami. Będziemy klasycznie zadawać obrażenia, atakować przeciwnika i modyfikować potyczki otrzymanymi efektami. W *Slay the Spire* zresztą też był motyw podróży. Trzecia nasza inspiracja to z kolei retro, a dokładnie *The Oregon Trail*. Podczas przemierzania bezdroży Stanów Zjednoczonych produkcja ta oferowała zdarzenia losowe i w *The Amazing American Circus* też się one pojawiają.

**Wspomnieliście o elementach amerykańskiego folkloru, czy możecie zdradzić coś więcej o ich roli w grze?**

M.G.: Folklor będzie elementem charakterystycznym dla danego regionu. Wielką Stopę spotkamy na przykład tylko w górach. Pojawi się również Wendigo, czyli istota wywodząca

się z wierzeń Indian, a także Chupacabra. Na południu USA spotkamy się z kolei z ezoteryką voodoo. Trochę odbiegające od folkloru, ale równie nietypowe będą postacie takie jak człowiek-krokodyl, duch czy bliźnięta syjamskie.

**■ Jeszcze w latach czterdziestych popularne były tak zwane freak show. Jakkolwiek kontrowersyjne, oddawały jednak ducha epoki.**

M.G.: Jest to element historii, a jako przykład można wymienić cyrk braci Ringlingów. Spektakle wykorzystujące osoby z wadami genetycznymi, niskiego wzrostu lub o wielkich rozmiarach ciała napędzały widownię. Po otrzymaniu feedbacku od społeczności zdecydowaliśmy się, aby nie używać terminu „freak show”, gdyż może być ono postrzegane jako pejoratywne. Nie chcemy nikogo obrażać i choć chcieliśmy ten element w grze zawrzeć, zrobiliśmy to w łagodnej i komiksowej formie. W ogóle jeśli chodzi o współczesne opowiadanie o historii, świat zmierza w kierunku, aby korygować przekaz historyczny do norm społecznych, jakie znamy dziś. Za przykład może posłużyć słowo „midget”, oznaczające karła, które jest dzisiaj obraźliwe, ale w XIX wieku określało po prostu osobę cierpiącą na tę chorobę. Chcemy tak skonstruować grę, aby zachować ducha epoki, a jednocześnie nie obrazić żadnej z grup społecznych.

Ł.J.: Ten problem rozciąga się też poza ludzi i podobną sytuację mamy w przypadku zwierząt. W The Amazing American Circus ich obecność jest pokazana w sposób symboliczny i śladowy w porównaniu z tym, co miało miejsce w XIX wieku. Mamy tylko jedną postać związaną ze zwierzętami, a mianowicie przywołującą je trenerkę.

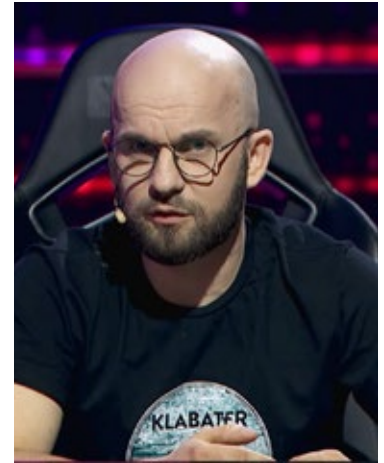
**■ Jak przygotowujecie ścieżkę dźwiękową?**

M.G.: Naszym kompozytorem jest Patryk Scelina. Oprawa muzyczna jest ściśle związana z tematyką gry, dlatego mamy dużo utworów inspirowanych tradycyjną muzyką cyrkową, która jest osobnym nurtem obfitującym w szlagiery, jak chociażby „Wejście gladiatorów”. W celu urozmaicenia warstwy audio część kompozycji jest wzorowana na amerykańskiej muzyce folkowej. Jedną z naszych głównych inspiracji jest ścieżka dźwiękowa stworzona na potrzeby serialu „Carnivale”, dlatego gracz usłyszy dużo harmonijki, banjo czy gitary.

Ł.J.: Po raz drugi mamy przyjemność współpracować z Aliną Lesnik. Można było ją usłyszeć na ścieżce dźwiękowej innej



■ Rozmówcy Pixela stojący za The Amazing American Circus. Od lewej: Łukasz Janczuk i Michał Gembicki.



naszej gry, Crossroads Inn, do której wykonała ciekawą średnio-wieczno-folkową piosenkę. Artystka ta specjalizuje się w muzyce gotyckiej oraz tworzeniu metalowych coverów, dlatego praca nad lżejszymi utworami na potrzeby The Amazing American Circus była dla niej miłą odskocznią.

**■ Widownię cyrku z pewnością będzie trzeba zainteresować występami. Jak dużo ekonomii można spodziewać się w waszej produkcji?**

Ł.J.: Bardzo mocno rozbudowaliśmy system zarządzania cyrkowym obozem. Z poszczególnymi artystami związane są konkretne wozy, które będzie można rozwijać, co pozwoli z kolei na zakup nowych umiejętności postaci. Drugi ważny system, który obecnie jeszcze doskonalimy, dotyczy sprzedaży biletów. Nie chcemy, aby rozgrywka skupiała się wyłącznie na organizowaniu występów, ale by był w niej też element ekonomiczny. Zarządzać będziemy też zasobami: bez jedzenia nie ruszymy w dalszą drogę. Posiłki są ważne, ponieważ każdy z nich zwiększa lub zmniejsza parametry bohatera. Dieta będzie więc miała realny wpływ na występ, a ponieważ potrawy będziemy kupować za pieniądze ze sprzedaży biletów, udało nam się stworzyć działający zamknięty mechanizm ekonomiczny. Pomimo że nasz tytuł może wydawać się prosty ze względu na symboliczną grafikę, ma duży poziom złożoności, jest mieszanką ekonomii i występów.

**■ Jak wygląda proces tworzenia gry od strony technicznej?**

M.G.: The Amazing American Circus tworzymy na silniku Unity. Oprawa graficzna jest dwuwymiarowa, mamy sporo cutscenek, a część animacji to klasyczna animacja poklatkowa. Od początku pracujemy też nad pięcioma wersjami językowymi, a wszystkie dialogi będą udźwiękowione w języku angielskim, do czego zatrudniliśmy osiemnastu amerykańskich lektorów.

**■ Czy nad grą pracuje duży zespół?**

M.G.: W sumie, łącznie z testerami, jest to około dwudziestu pięciu osób. Współpracujemy też z wykonawcami zewnętrznymi. W przypadku sprzedaży biletów opieraliśmy się na metodzie automatycznego wyliczania popytu, w czym pomagał nam dr Marcin Wardaszko z Akademii Leona Koźmińskiego. Nasz zespół skupia fachowców z wielu dziedzin. ■



S H O W M U S T G O O N !

# PRIME TIME

G R A Y U L T U R A



## THE Amazing AMERICAN CIRCUS

Zapowiedź: strona 121



### INSIDE

- PAPERURA ■ MASS EFFECT: EDYCJA LEGENDARNA ■ FAMILICOM DETECTIVE CLUB ■ FROZENHEIM
- REALPOLITIKS II ■ SILENT HILL 2 ■ CLIVE BARKER'S UNDYING ■ LASEROWE SNY ■ DC COMICS
- 21 KLATEK: EYE OF THE BEHOLDER 2 ■ AMIGOWE ART4 ■ MERCENARY ■ INTERNET I PRASA

