

PREMIERA MIESIĄCA PSYCHONAUTS 2

# PIXEL

G R Y

U R A

PIXEL HEAVEN 2021 ■ SIR CLIVE SINCLAIR ■ DIABLO II: RESURRECTED ■ LOST JUDGMENT ■ FIFA 22  
LIFE IS STRANGE: TRUE COLORS ■ GAMEDEC ■ WARIOWARE: GET IT TOGETHER! ■ SILMARILS  
AMERICAN MCGEE'S ALICE ■ GHOSTS 'N GOBLINS ■ GRY I LITERATURA ■ WITAJCIE W METAVERSIE  
ZAK MCKRACKEN

**GRAMY**  
TEŻ BEZ PRĄDU 

# FARCRY 6

A UBISOFT ORIGINAL

08 (73) / 2021 PAŹDZIERNIK

ISSN 2391-7962 INDEKS 404098 73



9 772391 796107

GMK ALSO (dostępny w NET)  
pixel-magazine.com

# PIXEL HEAVEN 2021

Games Festival & More

## WSPÓRZEMNI SUPPORTEROM

Zbigniew „Emill” Pławecki  
Przemysław Stański  
Łukasz Maško  
Rafał Włosna  
Tomasz Marcinkowski  
Bartłomiej Gontarz  
Grzegorz Andrzejczyk-Bruno [www.ridere.pl](http://www.ridere.pl)  
Bogusław Szawara  
Przemas0r  
Jakub Smotka  
Tomasz Kolinko  
Piotr Borkowski  
Michał Pasternak  
Starygracz.pl  
eskaj  
kr4wi3c/NaPograniczu.net  
Piotr Postrożny  
Marcin Kazimierczak  
Michał Klimek  
Łukasz Kałuski  
Stefanus2021  
Marcin Traczyk  
Magda Wrona  
Michał Kaszubowski/Kaszub  
Jarosław Wójtowicz

Maciej Medyński  
Krzysztof Załęski  
Zapach-Papieru.pl  
Paweł Kublik  
Psyho  
Marek Stój  
Kamil Mrzygłód  
ORKO  
Michał Frąckowiak  
Andrzej Panasz  
Tomasz Pecko  
Grzegorz „StGreg” Latusek  
Michał Bryński  
Jim Goer  
Artur Pietruszewski  
Mateusz Guz  
Łukasz „Simplex” Drozd / [www.mkwadratpodcast.pl](http://www.mkwadratpodcast.pl)  
Greg Banas / [www.erebor.capital](http://www.erebor.capital)  
Kinga Wacławik / [www.erebor.capital](http://www.erebor.capital)  
Daniel Owsiański  
Kostiantyn Zaiets  
Sławomir Barcz  
BlueShade / Altair  
Tomasz Janiszewski  
Arkadiusz Chorąży

PARTNER STRATEGICZNY



PARTNER ZŁOTY



PARTNER SREBRNY



PARTNER TECHNOLOGICZNY



PRZYJACIELE



# OD PLUSA DO NIESKOŃCZONOŚCI

**N**ie da się w tym miesiącu pisać o kimś innym niż sir Clive. W czwartek 16 września zmarł twórca ZX Spectrum, który w latach osiemdziesiątych rozświetlił przed milionami głów komputerową enigmę.

Dla mnie zaczęło się to wszystko na ulicy Suwak 2 na warszawskim Służewcu. Ten budynek stoi do dzisiaj, aczkolwiek jego otoczenie drastycznie się zmieniło. Nie jestem w stanie odtworzyć dokładnego dnia ani miesiąca, ale najprawdopodobniej działo się to latem 1986 roku. Kiedyś myślałem, że o rok wcześniej, ale teraz sobie uświadomiłem, że wiedziałem już wówczas o Jumping Jacku i Manic Miner, a wiedzieć o tym mogłem tylko z Bajtka. Przybyłem do pracowni kreslarskiej firmy, w której pracował ojciec, żeby dotknąć pierwszego w życiu komputera. Wtedy nie byłem jeszcze na giełdzie na Grzybowskiej, gry znałem tylko z automatów, gdzie zajeżdżałem już Vastara, Vanguarda i Centipede, nie widząc chwilowo żadnych perspektyw. Na stole w budynku na Suwaku zobaczyłem tymczasem czarne ZX Spectrum+, kupione niby do obliczeń, ale wykorzystywane wraz z podłączonym magnetofonem kasetowym do potajemnej rozpusty i to w godzinach pracy. Zacni konstruktorzy obrabiarek zapodali mi na początek Jumping Jacka, będącego kopią Froggera, emitującego dziwaczne dźwięki, jakże inne od tych automatowych. Potem uruchomiliśmy jeszcze

# P.

Manic Miner i Chuckie Egg, wszystkie monstrualnie trudne, wymagające sterowania z klawiatury, a nie salonową wajchę. Powlokłem się do tramwaju na pętli na Marynarskiej i pomyślałem, że komputery nie są jednak dla mnie. Dobrze przynajmniej, że gra się za darmo, ale grafika i muzyka nie dorównują czemukolwiek z salonu na Centralnym. Wiem, że to zabrzmi jak bluźnierstwo, ale ZX Spectrum w pierwszym kontakcie mnie nie porwało, tak samo jak Space Invaders nie przekonało do gier wideo. Dopiero później uświadomiłem sobie, co niosła ze sobą tęcza fala Sinclair Research.

Grałem na C64 czy Atari 800XL w rzeczy, które w dużej części powstały najpierw na ZX Spectrum. Przy Starquake'u, Jet Set Willy, Spellboundzie czy Universal Hero spędziłem setki godzin. Lata osiemdziesiąte na komputerach oznaczały oddawanie hołdu programistycznej potędze Albionu. Mógłbym wymieniać dziesiątki genialnych tytułów wywodzących się z tamtych rejonów. Grałem przeważnie w angielskie gry, mimo że wtedy nie zdawałem sobie sprawy, co skąd pochodzi. I nie ma tutaj wątpliwości, że u źródeł tej zabawowej rewolucji stał sir Clive, nobliwy geniusz, który na komputerowej arenie był aktywny tylko przez kilka lat, a mimo to on uruchomił lawinę. Nie miał handlowych nawyków Alana Sugara, marketingowej smykałki Steve'a Jobsa ani beczelności Jacka Tramiela i może dlatego wydawał się zawsze najsympatyczniejszy z nich wszystkich. Teraz, gdy go żegnamy, w głębi ducha myślę o jego sprawczej misji. Mimo że nigdy nie stałem się fanem czarnego komputera z ciasno upakowanymi klawiszami, to on był pierwszy w moim życiu i to w skórze Jumping Jacka wkroczyłem do wirtualnych światów. Nigdy tego nie zapomnę.

W tym Pixelu znajdziecie duży artykuł o Clivie Sinclairze, a w kolejnych numerach będziemy regularnie pisać o różnych Spectrumowych dokonaniach. Spotkamy się ponownie 4 listopada w kolejnej podróży przez zakamarki elektronicznej rozrywki. ■



MICZ

# PIXEL

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

**REDAKCJA PIXELA  
KŁANIA SIĘ NISKO PATRONOM.**

Dzięki Wam i dla Was działamy  
ze zdwojoną mocą!



narysował Simon Butler

**PATRONITE.PL/PIXEL**

Wojciech Klicki  
Bartosz Korczyński  
Rafał Mazurek  
Marcin Pa  
Daniel Bieńkowski  
Łukasz Maśko  
Robert Łapiński  
Szymon Mencwal  
Marcin Molak  
Marcin Łabeński  
Jakub Smołka  
Michał Kowalczyk  
Krystian Limiera  
Oskar W.  
Marcin Sztanderski  
Patrik Matuszewski  
Łukasz Rewerenda  
Marcin Frystacki  
Paput  
Sławomir Essmalinowy  
Bogusław Szawara  
Mirosław Pleśniak  
Xenor  
Paweł Lampe  
Piotr Pawłowski  
Michał Bodek  
Jakub Abramczuk  
Geekweb  
Dariusz ZX Freeq  
Rodrick  
Przemysław Endzel  
Adam Oksiuta  
Marcin Spławski  
Izabela Durma  
Maciej Dubiel  
Paweł Jermolonek  
Piotr Lewandowski  
Koyomi Blog  
Jakub Kraszewski  
Paweł Szczeciński  
Dawid Kucharski  
Witold Szczerba  
Jakub Konewka  
Paweł Marucha  
Konrad Rawiński  
Marcin Lewicki  
Arkadiusz Neubauer  
Piotr Michniewski  
Robert Czato  
Tomasz Mazur  
Marcin Raubo  
Maciej Segiet

Łukasz Gratkowski  
Kamil Kłosek  
Błażej Bacia  
Ma BI  
Wojciech Jakóbczyk  
Jaromir33  
Łukasz Czernal  
Grzegorz Stanek  
Zbigniew Wojtynek  
Sebastian Frączkiewicz  
Rafał Szychowski  
Luken RetroFan  
Tomasz Machnik  
Bartek Czartoryski  
Piotr Rybałtowski  
Michał Karkuciński  
Tomasz Kuc  
Bartłomiej Feruś  
Michał Pisarewicz  
Dominik Witczak  
Iwona Karmowska  
Tomasz Mularczyk  
Daniel Skalski  
Tomek Ratajczak  
Rozpad Eternitu  
Mateusz Kreft  
Jarosław Wójtowicz  
Marcin Nowak  
Michał Mirecki  
Mateusz Czerwiński  
Mike M  
Michał Dziwniel  
Ewa Maria  
Szczepanowska  
Cezar Pokorski  
Mantis Kozłowski  
Tomasz „Ciacho”  
Wojciech Żółkiewicz  
Grzegorz Surma  
Aleksy Uchanski  
Michał Klimek  
Don  
Michał Kołodziejski  
Michał Nowakowski  
Kamil Pietrzyk  
Pagan Baby  
Daniel Kołakowski  
Radek Sobiecki  
Paweł Ludew  
Łukasz Markiewicz  
Maciej Szewczyk  
Maciek Łangowski

s3quel  
Jarosław Rybacki  
Dariusz Bieniek  
Tom Zet  
Paweł Sobotka  
Szymon Górąj  
Marcin Wichrowski  
Karol Wawryszuk  
Igor Orwat  
Marek Ołdak  
Maciej Pallborek  
Michał Miler  
Artur Więckowski  
zax  
Tomasz Merda  
Tomasz Dybizbański  
Grzegorz Kaluzny  
Yu Andriichuk  
Arkadiusz Dorszyk  
Radosław Kołodziej  
Tomasz Zyrek  
Kajetan Kałużyński  
Andrzej Bazylczuk  
Wiktor Jurdeczka  
Piotr Gaszewski  
Krz Grz  
Radosław Nałęcz  
Paweł Syczewski  
Artur Isbaner  
Jarosław Mitoński  
Filip Motyczka  
Rafał Michno  
Michał Sobczak  
Maciej Czop  
Bartek Bogaczewicz  
R. G. Mazur  
Scisle Tajne  
Łukasz Woliński  
Sebastian Duchnicki  
Krzysiek Augustyn  
Black Order  
TraP\_zyx  
Astronomia  
Paweł Pawlak  
Leszek Wroński  
askonecz  
R. Syre  
Jakub Jakubowski  
Paweł Karwat  
Sebastian Szade  
Piotr Cichocki  
Marcin Spoczynski

Mateusz  
Krzysztof Zimorski  
Krzysztof Mjk  
Bartosz Dąbrowski  
Paweł Awdejuk  
Dead RAM  
Bartosz Nakielski  
Piotr Czerpa  
Marta Hetman  
Bartosz Lisek  
Michał Boruta  
Jakub Wójcik  
Marcin Bors  
Tomasz Wiśniewski  
Grzegorz Koniec  
Michał Turowicz  
Krooger  
Andrzej Rajfura  
Tomasz Jagiełło  
Jakub Duda  
Marcin Skierski  
Jacek Wolnicki  
Przemysław Michalak  
kryształ  
Dawid Krakowczyk  
Dariusz AXL Aksamit  
Krystian Hikiert  
Łukasz Grzelak  
Tomasz Porębski  
Grzegorz Kobierowski  
Michał Marcysiak  
Tomasz Motyka  
Michał Staroszczyk  
Piotr Kopniak  
widi999  
Piotr Wdowka  
Jan Prociak  
Vicek83  
Pożar  
Piotr Nazaruk  
Wojciech Kompała  
Adam Klimaszewski  
Arkadiusz Bis

Dziękujemy!



**PIXEL**  
CULTURAL MEDIA

**Redaktor naczelny**

Piotr Mańkowski  
piotr@pixel-magazine.com

**Autorzy**

Andrzej Bazylczuk, Marcin Borkowski, Bartosz Czartoryski, Marek Czerniak, Marcin M. Drews, Paweł Gawlikowski, Piotr Gawrysiak, Szymon Górąj, Marcin M. Granat, Bartłomiej Kluska, Jacek Marczewski, Michał Marek, Dariusz J. Michalski, Piotr Pierikowski, Piotr Pocztarek, Paweł Schreiber, Michał Śledziński, Aleksy Uchański, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdancewicz, Piotr Żymelka

**Oficer dyżurny**

Wolf  
**Opieka graficzna**

Łukasz Szczepanowski  
**Korekta i redakcja**

Marek Kowalik  
**Prenumerata**

Marlena Kwiatkowska  
hello@pixel-magazine.com

**Wydawca**



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.

Dziękujemy sir Clive! Za magiczną czarną skrzyżeczkę z gumowymi klawiszami, za dźwięki bzyczka, za Sinclair Basic i niezapomniane odgłosy gier wgranych z taśmy.



08-28

**LOADING**

- 08. Autofire • 12. Indykarium
- 16. Vive VR Corner • 18. RetroExpress
- 20. Pixel Kids • 22. Pixel Heaven 2021
- 26. Wywiad z Ewą Marią Szczepanowską z Warszawskiej Szkoły Filmowej

29-52

**PLAY THE GAME**

- 30. Far Cry 6 • 34. Dice Legacy • 35. Diablo II: Resurrected
- 36. Aliens: Fireteam Elite • 37. WarioWare: Get It Together!
- 38. No More Heroes III • 39. Encased • 40. Tales of Arise
- 42. Lake • 43. Life is Strange: True Colors • 44. Lost in Random
- 45. NBA 2K22 • 46. Gamedec • 47. Lost Judgment
- 48. Psychonauts • 50. FIFA 22 • 51. Tormented Souls
- 52. Cloud Gardens

53-84

**HALL OF FAME**

- 54. Najlepsza Gra na Świecie: Ghosts 'n Goblins
- 62. Największe wynalazki sir Clive'a Sinclaira
- 70. Historia Silmarils
- 78. American McGee's Alice

85-102

**SECRET LEVEL**

- 86. Metaverse – nowa rzeczywistość
- 92. Husaria w grach wideo
- 94. Big Box: Seven Cities of Gold
- 96. Sidequest • 102. Felieton Śledzia

103-122

**CREDITS**

- 104. Gry i literatura
- 111. Felieton Łukasza Orbitowskiego
- 112. 21 klatek: Zak McKracken
- 118. Felieton Gawrona • 119. Hardware miesiąca
- 120. Felieton Alexa • 122. Felieton Borka

Wydawnictwa Movie Games i Idea Ahead przepraszają Rafała Szłape, autora okładowych ilustracji wrześniowych numerów magazynów PIXEL i PSX Extreme za brak podpisu autora.

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

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

**MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI**



**MARCIN M. DREWS**



**PAWEŁ SCHREIBER**



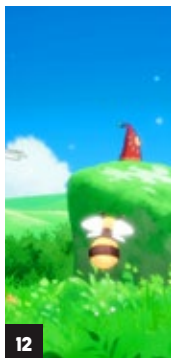
Kiedy nie było Elona Muska, był sir Clive Sinclair. Prezentacja jego wynalazków (kieszonkowy telewizor!) nie przypominały spektakli Steve'a Jobsa – opowiadał o nich rzeczowo, ubrany w gamitur. Wciąż pragnę Sinclaira CS, którego widziałem w Niemieckim Muzeum Techniki w Berlinie.

Dla wielu ZX Spectrum to życiowa przygoda, która trwa do dziś. Moją miłość do tej platformy najlepiej opisuje ostatni odcinek „Calvina i Hobbesa”: „It's a magical world, Hobbes, ol' buddy... let's go exploring!”. Nie żegnam cię więc, Clive, bo żyć będziesz wiecznie!

ZX Spectrum – pierwsza miłość. Miałem pięć lat i grałem w Horace Goes Skiing. Zawsze miałem nadzieję, że przejeżdżając przez ekran samochody rzeczywiście dokądś jadą. Dzisiaj wiem, że poza ekranem monitora nic nie ma. Ale za czasów Spectruma było inaczej. Ekran był mniejszy, ale świat za nim – większy.

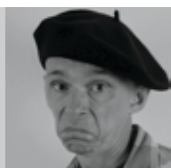
# LOADING

NASZ BOHATER – POCZCIWIE WYGLĄDAJĄCY  
CZARNO-BIAŁY LUDZIK – DOSTAJE APARAT  
FOTOGRAFICZNY I RUSZA W ŚWIAT,  
ŻEBY Z NIEGO KORZYSTAĆ.



**DARIUSZ  
MICHALSKI**

ZX Spectrum+ nie był pierwszym komputerem, na którym grałem, ale pierwszym moim własnym. Joye padały jak muchy przez Decathlona czy Summer Games, a relaks podczas sesji egzaminacyjnych zapewniały Defender of the Crown, Knight Lore i Bruce Lee. Było ustawianie głowicy magnetofonu i uczenie się BASIC. Za to wszystko dzięki, sir Clive!



**MARCIN  
BORKOWSKI**

Steve Jobs – 1955-2011, Jack Tramiel – 1928-2012, Clive Sinclair – 1940-2021. Z wolna odchodzi pokolenie wizjonerów, którzy czterdzieści lat temu tworzyli podstawy rynku komputerów osobistych. Z oczywistych powodów ten ostatni był mi najbliższy.

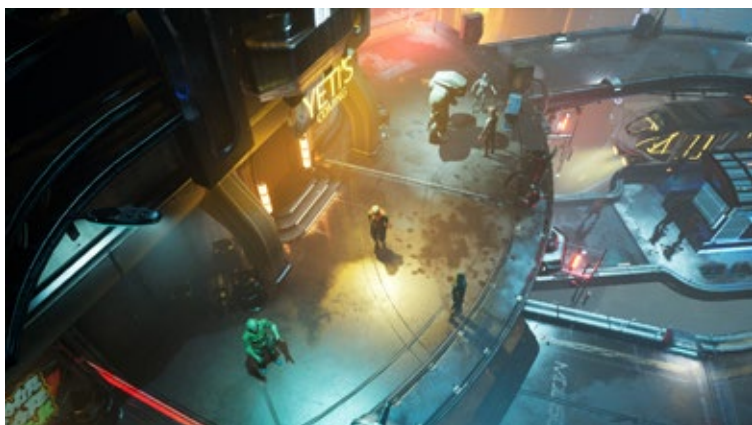


**ROBERT  
ŁAPIŃSKI**

Z lat osiemdziesiątych wryły mi się w pamięć mundial w Meksyku oraz wspaniałe chwile spędzone przy ZX Spectrum+. W wyniku tych wydarzeń piłka nożna oraz świat mikrokomputerów i gier wideo stały się moimi życiowymi pasjami. Pożegnaliśmy Diego Maradone, a teraz dołączył do niego Clive Sinclair. Inni ludzie, obaj genialni.



## Posttranshumanizm



Sztuczna inteligencja, cybernetyka czy wirtualna rzeczywistość są nie tyle codziennością, co wręcz sferą stopniowo wypierającą życie, jakie znamy. Gry to immersyjne mikrouniversa potrzebujące specjalistycznych detektywów, czyli gamedeców. Tak wygląda niedaleka przyszłość w prozie Marcina Przybyłka.

**GRA ANSHAR STUDIOS JEST OPARTA NA DWÓCH PIERWSZYCH POWIEŚCIACH SAGI PISARZA, ALE TWORZY ZUPEŁNIE ODRĘBNĄ HISTORIĘ. W TRAKCIE PREZENTACJI, NA KTÓREJ REDAKCJĘ REPREZENTOWAŁ SZYMON GÓRAJ, ZADANO KILKA PYTAŃ DEWELOPEROM. PUBLIKUJEMY CO CIEKAWSZE FRAGMENTY ROZMOWY Z CEO ANSHAR, ŁUKASZEM HACURĄ.**

**P** Czy w grze pojawi się jakiś system walki?

O ile nie mamy jako takiego systemu walki, o tyle warto mieć na uwadze, że to nie jest gra non-violent, tylko non-combat. Głównym celem tego zabiegu jest pozwolenie graczowi na skupienie się na odgrywaniu postaci. Pojawiają się jednak możliwości interakcji - bardzo nie lubię tego porównania, ale trochę przypomina to mechanikę przygodówek, gdzie mamy dany przedmiot, na przykład pistolet, który uruchamia pewne akcje.

**P** Ile czasu potrzeba na przejście gry?

Pierwsze przejście zajmuje około dziesięciu-dwunastu godzin, choć to nie jest w pełni miarodajne. Sam mam nabite siedemdziesiąt godzin i wciąż mnie coś zaskakuje.



**P** Czy Gamedeca można porównać do Disco Elysium?

To jest bardzo skomplikowana sprawa. Kiedy tworzyliśmy grę, wydawało nam się, że jesteśmy megaoryginalni... ale Disco Elysium pojawiło się wcześniej. Z jednej strony to fajnie, bo możemy przestać udowadniać, że nie jesteśmy wielbłądem, przetarto dla nas szlaki. Z drugiej - łączy nas strasznie dużo, na czele z izometryczną perspektywą. Ale są też spore różnice, jak sposób narracji czy mnogość konsekwencji wyborów, bardziej zbliżająca nas do Pathologic 2.

**P** Wiemy już, że historia nie będzie fabularnie związana z prozą Przybyłka...

Nie wykorzystaliśmy w grze żadnej postaci z serii, jednak znajdzie się w niej cała masa easter eggów, o które postarał się sam Marcin Przybyłek.

**P** Są szanse na DLC i sequel?

Dwa DLC zostały już w zasadzie obiecane podczas naszej kampanii Kickstarterowej i można się ich spodziewać w przyszłym roku. Jedno będzie osadzone w świecie Cthulhu, a drugie oparte na grze naszych przyjaciół z Fool's Theory, czyli Seven: The Days Long Gone. Na drugą część bym się nie nastawiał, ponieważ z doświadczenia wiemy, jak małe są szanse na osiągnięcie sprzedaży na poziomie pierwszej odsłony, o ile to nie jest oszałamiający sukces rangi Divinity: Original Sin. Ale jeżeli teraz nie poniesiemy totalnej klęski, chcemy kontynuować tworzenie oryginalnych RPG. ■■■■

✚ Anshar Studios zanotowało romans z VR, wypuszczając w 2016 roku grę Detached. Jednak przez lata główną gałęzią jego działalności było wsparcie różnych firm przy tworzeniu ich projektów, takich jak Outriders, Observer czy Baldur's Gate III.

**PIXEL  
WYWIAD**

# Dawn of Dukes

**POLSKA ROŚNIE W SIĘ I ZAJMUJE KOLEJNE PRZYCZÓŁKI. NAJPIERW DOSTALIŚMY SWOJĄ POSTAĆ W TEKKENIE, A TERAZ MOŻEMY POSŁAĆ DO BOJU NASZYCH PRASZCZURÓW W AGE OF EMPIRES II.**

Age of Empires II Definitive Edition to odświeżona wersja klasyka, która cały czas otrzymuje nową zawartość. We wrześniu do graczy trafił dodatek Dawn of Dukes dodający do rozgrywki Polaków i Czechów. Dorzucono także trzy nowe kampanie rozgrywane w Europie Wschodniej. Oповідаją one dzieje Olgierda i Kiejstuta, Jana Žižki oraz Jadwigi. Zapewne najbardziej interesuje was ta ostatnia, więc spieszę z wyjaśnieniem, że obejmuje ona sześć misji rozciągniętych na przestrzeni ponad dwudziestu lat – od przybycia córki Ludwika Węgierskiego do Polski do bitwy pod Grunwaldem. Trzeba przyznać, że



zaprojektowano je bardzo pomysłowo i nie ma mowy o katowaniu schematu: zbierz surowce – zbuduj armię – zniszcz bazę przeciwnika. Czasem więc mamy do dyspozycji tylko ograniczone siły lub musimy skupiać się na odcinaniu wroga od dostaw, zamiast bezpośrednio atakować jego siedzibę. Misje mają też cele opcjonalne, których wykonanie zapewnia spore korzyści. Unikalne jednostki Polaków to Obuch, czyli walczący nadziakiem piechur, oraz Skrzydlaty Husarz. Co zaskakujące, nasza eksportowa konnica powstaje z ulepszenia lekkiej jazdy. Jeśli ktoś w związku z tym zapragnie ciskać

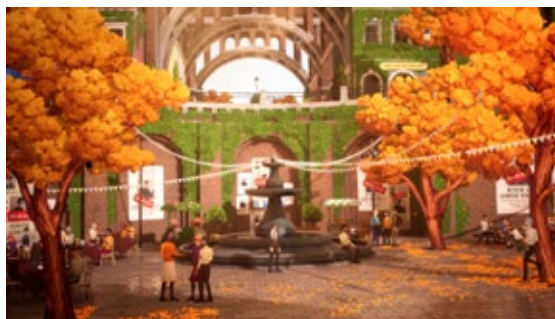
w deweloperów egzemplarzami „Trylogii” Sienkiewicza przy akompaniamencie „Dumki na dwa serca”, to niech pamięta, że seria Age of Empires od początku starała się pobudzać zainteresowanie historią, a nie jej uczyć. Zresztą ewentualne nieścisłości z nawiązką wynagradzają teksty naszych jednostek, które czasami częstują nas staropolszczyzną. Nie zdziwicie się więc, gdy robotnik oświadczy, że jest sprawiaczem lub rybitwem. Niestety nowy dodatek nie przyniósł magicznego leku na brak umiejętności znajdowania drogi przez jednostki. Wprawdzie w AoE II DE poprawiono ten aspekt, ale wciąż może się zdarzyć, że połowa armii utknie na jakimś drzewie. Niemniej Dawn of Dukes to – szczególnie dla polskich graczy – idealna okazja, by powrócić do jednego z najlepszych RTS w dziejach. Zajmowanie Rusi Halickiej i dziesiątkowanie Krzyżaków z pewnością umili wam oczekiwanie na premierę Age of Empires IV. (AB)

# THE ARTFUL ESCAPE

**TWÓRCY GIER CZĘSTO DOBROWOLNIE WPADAJĄ W GATUNKOWE KOLEINY, ROBIĄC PEWNE RZECZY TAK, JAK WYPADA JE ROBIĆ. NIEZALEŻNE AUSTRALIJSKIE STUDIO BEETHOVEN & DINOSAUR POSTANOWIŁO NATOMIAST ZABAWIĆ SIĘ KONWENCJAMI. POWSTAŁA ŚWINKA MORSKA – ANI ŚWINKA, ANI MORSKA, ZA TO ŚLICZNA I SYMPATYCZNA.**

Z początku gra wydaje się ładnie narysowaną przygodówką. Chodzimy bohaterem po ekranie, zagadujemy inne osoby, wszystkie dialogi mają aktorski podkład głosowy, możemy wybierać odpowiedzi. Za dużo tu treści i narracji, żeby to nie była przygodówka. A jednak szybko odkrywamy, że choć świat w tle sprawia trójwymiarowe wrażenie, widać różne odgałęzienia ścieżek czy interesujące miejsca w oddali, to my możemy poruszać się w większości jedynie w lewo i w prawo. Na dodatek nie ma tu żadnych zagadek, przedmiotów i głowienia się, które jest nieodłączną cechą przygodówek.

W grze są za to dłuższe sekwencje, gdzie niczym jeźdźca Sonic pędzimy w jedną stronę, ślizgając się w dół po górskich zboczach, skacząc nad dziurami i podwijając skacząc nad przepaściami. Może jest to jednak platformówka?

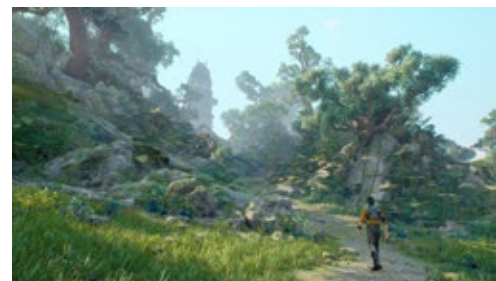


**FRANCIS**

Tyle że nie zbiera się tu żadnego złota ani power-upów, nie ma żadnych przeciwników, którzy chcieliby nas zniszczyć. Istotną rolę odgrywa tu muzyka gitarowa – mamy sekwencje, w których trzeba powtarzać wyświetlane akordy, wciskając w odpowiedniej kolejności klawisze lub przyciski na padzie, ale nie jest to współczesny odpowiednik niegdyś popularnej elektronicznej gry Simon. The Artful Escape stanowi mieszankę wszystkich tych elementów, które napędzają opowieść o przełamywaniu swojego lęku i wychodzenia z cienia. Główny bohater Francis jest zakładnikiem legendy zmarłego wujka, znanego gitarzysty folkowego. Choć w głębi duszy chciałby grać inną muzykę, poddaje się oczekiwaniu otoczenia, by na festiwalu wykonywać

jego utwory. Dzięki przypadkowemu spotkaniu Francis wyrusza w muzyczną podróż na krańce wszechświata, po to żeby odkryć coś o sobie samym. Historia jest kosmicznie odjechana, a po drodze zaskakuje żonglowaniem konwencjami. Przykładowo w pewnym momencie stajemy się gościem telewizyjnego talk show, którego prowadzącym jest kosmita wyglądający jak brat cioteczny Cthulhu. Jest to jednak przede wszystkim interaktywna opowieść czy film, a nie w ścisłym znaczeniu gra. Niemniej potrafi sprawić dużo satysfakcji i pozytywnych emocji, szczególnie gdy ktoś lubi tropić popkulturowe inspiracje. Lekarzy z pewnością zaleciłby ten tytuł profilaktycznie na coraz krótsze jesienne dni oraz coraz chłodniejsze wieczory. (JM)

## Nowe tytuły THQ Nordic



**NIE MA OBECNIE GAMESCOMU ANI WYJAZDÓW NA STACJONARNE EVENTY PRASOWE. ZAMIAST TEGO SIEDZI SIĘ PRZY KOMPUTERZE I ZA POMOCĄ SWEGO DZIWNIE NAZYWAJĄCEGO SIĘ KONTA NA DISCORDZIE BIERZE UDZIAŁ W WIRTUALNYM SPOTKANIU. OSTATNIO SKANDYNAWSKA FIRMA THQ NORDIC, ŚWIĘTUJĄC SWOJE DZIESIĘCIOLECIE, URZĄDZIŁA TAKI WŁAŚNIE WIRTUALNY PRESS JUNKET.**

Najpierw pokazywano Destroy All Humans 2: Reprobed i miałem wrażenie, że to odgrzewany kotlet w jeszcze większym stopniu niż zaprezentowany w zeszłym roku remake pierwszej części. Teraz mamy z grubsza to samo, tyle podane w nieco brutalniejszy sposób. Więcej wybuchów i dezintegracji organizmów żywych plus szybka akcja mają zapewnić emocje. Być może zapewnią, ale to akurat nie wydaje się czymś, co tygrysy lubią najbardziej.

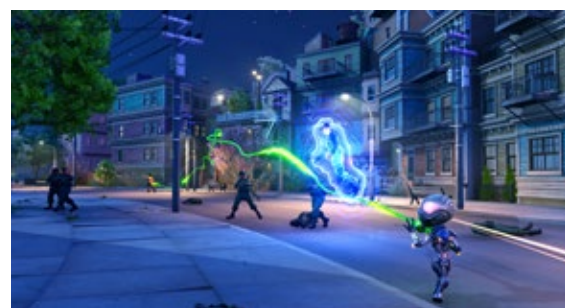
Podczas prezentacji pojawiło się także Jagged Alliance 3 o podtytule Back in Action. To faktycznie niezły powrót do akcji, wzięwszy pod uwagę, że część druga ukazała się... dwadzieścia dwa lata temu. Ale spokojnie, bo podział na tury został zachowany i nadal są to szachy, tyle że okraszono nowymi szatami. Poza tym warto mieć w pamięci dramatyczny okres na początku nowego milenium, gdy próbowano stworzyć trzecią część i cały czas wydawało się, że już się uda, ale kolejne prototypy upadały. Tutaj okres karencji był tak długi, że można się spodziewać, że fani oryginałów wyjdą z jaskiń zaciekawieni tym, co ma do przekazania ekipa odpowiedzialna wcześniej za produkcję Tropico czy Surviving Mars.

Creme de la creme prezentacji stanowił oczywiście Outcast 2. Kolejny nieziszczony projekt, produkowany nieskutecznie jeszcze w czasach,

✦ Outcast 2 może być konkurencją dla nowego Beyond Good & Evil.

✦ W dostępnych obecnie materiałach prasowych ufole grasują w dużej mierze po San Francisco.

gdy Infogrames trząśł Bruno Bonnell. Teraz już nie Francuzi, lecz Belgowie z Appeal Studios zabrali się do roboty i pod skrzydłami THQ Nordic działają, jak należy. Środowiska w nowej odsłonie przygód Cuttera Slade'a są bajeczne, natomiast on sam równie bezbarwny jak w oryginale. Gdy robi rozwałkę, a następnie gładkim głosem powiada „Nowa planeta, te same problemy”, wiemy, że to najlepszy one-liner, jaki ma w zanadru, ale jednocześnie kolejny popis odhumanizowanego show. Czy to może się udać? Może, bo potencjał tkwiący w uniwersum Outcasta jest tak wielki, przyroda tak piękna, że nawet z kulawym emocjonalnie bohaterem przygoda rysuje się ciekawie. Data premiery przeźornie nie została podana, natomiast wiadomo, że gra ukaże się na PC i konsole nowej generacji. (PM)



✦ Powstanie w bananowej republice, korporacja przeprowadzająca mordercze eksperymenty, agresor rozszerzający swe granice - w Jagged Alliance 3 będzie się działo!

# AKIBA'S TRIP POWRACA

**Z PODTYTUŁEM HELLBOUND & DEBRIEFED  
POWRACA PIERWSZA GRA Z KULTOWEJ SERII  
AKIBA'S TRIP.**

Tytuł był do tej pory dostępny jedynie na PSP i tylko w japońskiej wersji językowej (nie powstało tłumaczenie fanowskie). Ukazał się w maju 2011 roku, rok później wyszła jego poprawiona wersja Akiba's Trip Plus. Teraz z okazji dziesięciolecia trafił na współczesne konsole. Widać po nim upływ czasu, ale to nadal całkiem sympatyczna pozycja.

Tytułowa Akiba to oczywiście Akihabara, tokijski raj otaku, która została opanowana przez wampiry (zwane tu kageyashi). Chodzą wśród ludzi, nie-możliwi do odróżnienia od zwykłych mieszkańców i gości Akiby. Główny bohater gry, młody otaku



Nanashi („bezimienny”), w ciemnej alejce zostaje zaatakowany przez Yuu Abeno, wampira, i uratowany przez jego siostrę, Rui Fumitsuki. Przemieniony Nanashi zostaje zwerbowany przez rządową organizację NIRO i zmuszony do walki z wampirami. Aby pokonać krwiopijącę, wystarczy ściągnąć mu ubranie (z Akiba's Trip robi się Akiba Strip) – resztę załatwią promienie słoneczne. Typowa logika rodem z anime: jak znaleźć dobry powód, żeby pokazać animowane postacie w samej bieliźnie? Gra to szereg misji zleczanych przez NIRO (reprezentowaną przez noszącą garnitur Satoko Midou).

Gracz współpracuje też ze zorganizowaną przez otaku strażą sąsiedzką. Wraz z rozwojem fabuły można wybrać, w którą stronę pójść – trzymać się z NIRO, kageyashi czy znaleźć sposób na współżycie (jak wiadomo od pierwszej sceny i postaci Rui, nie wszystkie wampiry są złe!). To pierwsza gra z (krótkiej) serii – brak jej rozbudowanego scenariusza sequeła (Akiba's Trip: Undead & Undressed) czy słodkiej melancholii Akiba's Beat, jest za to bardziej spójna od strony mitologicznej. To ataki wysysających energię wampirów mają odpowiadać za dręczącą japońskie społeczeństwo plagę hikikomori (młodzieży zamykających się w swoich pokojach), a liga obrońców Akiby składa się z przedstawicieli różnych akihabarskich typów – starszego otaku, miłośnika idolek, fana anime i pokojówki z kawiarni. (MRW)

# METAL SLUG COMMANDER

**NAJNOWSZA ODSŁONA METAL SLUG WNIOSI TROCHĘ ŚWIEŻOŚCI DO  
MOBILNYCH TAKTYCZNYCH POTYCZEK.**

Piękne sprite'y i inne zasoby to największe dziedzictwo arkadowej serii Metal Slug – ostatnia „prawdziwa” odsłona to Metal Slug XX, która ukazała się na PSP i w późniejszej reedycji na PS4. Od kilku lat SNK używa tych zasobów, produkując smartfonowe gry z gatunku tower defense, które polegają generalnie na tym, że zbiera się znane jednostki (postacie, NPC, pojazdy, bossów), organizuje w oddziały i wypuszcza falami na oddziały wroga. Raczej bezmyślna, acz uzależniająca zabawa dla zabicia czasu. Najnowsza odsłona, Metal Slug Commander, wydaje się znacznie ambitniejsza – potyczki oparte są na kartach postaci, które należy umieścić na planszy. Spory nacisk położono na fabułę, tym razem pretekstem starcia Regular Army z siłami Rebel Army pod wodzą generała Mordena jest odkrycie złóż cennego źródła energii. Do walki staną też inne frakcje inspirowane mitologią klasycznych Metal Slug – złożona z mitycznych istot Desert Army (mumie, wampiry), Ptolemaic Army, kosmiczno-superbohatera Space Army oraz wschodnia Revolution Army. Do postaci żołnierzy i żołnerek z arkadowej odsłony doszło dużo nowych postaci wyróżniających się designem, zdolnościami i charakterem. Od przynależności do danej armii zależą modyfikatory każdej z kart – na przykład Regular Army jest efektywna przeciwko Rebel Army, która z kolei bije Desert Army itd. Karty postaci (i jednostek) można rozwijać. Kolejne karty zdobywa się zgodnie z mechanizmami znanymi z gier typu gatcha. Tytuł jest bogaty w dopracowane detale,



urozmaicone misje poboczne i warianty rozgrywek, co z początku nieco oszałamia. Metal Slug Commander to kolejny porządnie smartfonowy zabijacz czasu; po sobie widzę, że coraz trudniej się zdecydować, na którą z tego typu gier poświęcić te kilkanaście minut dziennie. Gdy zacząłem grać w Nier Reincarnation, odstawiłem Sinoalice, zaniedbuję też Animal Crossing Pocket Camp. Na razie MSC wzbudził we mnie wielką nostalgię za serią, ale może lepiej zdjąć z półki DVD z Metal Slug Anniversary Collection? (MRW)



# INDYKARIUM

Borek

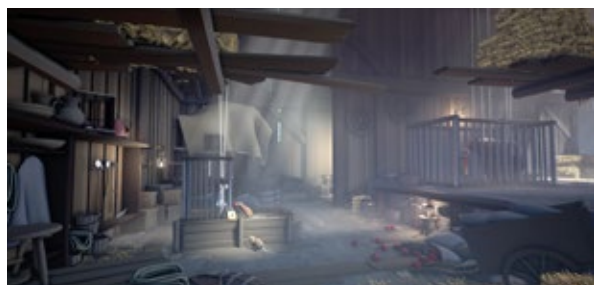
**W zeszłym miesiącu wspominałem, że można zacząć testować Unreal Engine 5, ale to nie znaczy, że Epic zaprzestał prac nad czwórką – 20 sierpnia wyszła 4.27. Zastanawiam się, czy w pewnym momencie skończą wsparcie, czy przez kilka lat będzie bałagan z dwiema wersjami.**



**Czwarta fala wzbiera, ale w przedostatni weekend sierpnia nie było źle, więc GameDev Evening odbyło się bez problemów. Poprosiłem Mantis o kilka słów:**

„GDE to impreza zamknięta dla deweloperów. Jest kilka paneli, na których dyskutuje się o zmianach na rynku, są specjalistyczne wykłady prowadzone między innymi przez muzyków, twórców roguelike’ów, producentów, pisarzy, ale głównie to spotkanie dawno niewidzianych znajomych w safe space, gdzie nikt nikomu nie próbuje niczego sprzedać, nikt nie uśmiecha się do klientów etc. Miejsce, gdzie można znaleźć czas na pogadanie bez żadnego ciśnienia o dowolnej pierdołce związanej z branżą bądź o życiu osobistym podobnych tobie ludzi. Można pograć w nogę czy w kosza, poskakać do muzyki i zjeść kiełbchy przy ognisku, słuchając ciekawych historii. To była nasza pierwsza taka postcovidowa impreza i fajnie było znowu zobaczyć się twarzą w twarz”.

Tyle Mantis o GDE, pozostaje mić nadzieję, że pozabranżowo też się uda spotkać na Pixel Heaven i pogadać bez żadnego ciśnienia o życiu osobistym kosza, skacząc do kiełbchy. Czy jakoś tak, w końcu jesteśmy spragnieni spotkań jak kania dżdżu.



**Też pod koniec sierpnia odbył się gamescom (ponownie wyłącznie online), ale dla indyków najważniejsza była wersja skondensowana, czyli Indie Arena Booth.** Dema, wyprzedaż, nominacje do IAB AWARDS, wszystko, co zwykle oferuje Steam event, z możliwością oglądania w przeglądarce i tak dalej. Było kilka dem do ogrania, w tym rzeczy już nam dobrze znane – Gamedec, Rift Breaker, Dorfromantik, Relicta czy Road 96. Spróbowałem A Jugglers Tale, na które czekam od czasu, kiedy w 2019 roku na gamescomie zdobyli garść nagród (pisałem o tym w Pixelu #53) – dalej zapowiada się dobrze. Tyle że ewidentnie się spóźnią z premierą, miało być już w 2020 roku, teraz jest mowa o jesieni bieżącego roku.



## HORROR OF '21

**Gdyby nie otczka, raczej bym o tej grze nie napisał. Unikam małych horrorów z tego samego powodu, dla którego nie przepadam za wczesnym dostępem: za dużo razy się sparzyłem.** Temat jest bardzo popularny i częsty wśród początkujących indyków, niestety brak doświadczenia zwykle oznacza nudne powielanie tych samych kilku klisz: opuszczone budynki (najlepiej stary szpital psychiatryczny), ciemności, plamy krwi i przebiegające gdzieś w tle niezidentyfikowane sylwetki. Ile można, zwłaszcza że na koniec będzie ta sama przerażająca tajemnica co zawsze, czyli ktoś tu kiedyś kogoś krzywdził długo i ze szczególnym okrucieństwem. Raz i drugi się złapałem, teraz mi szkoda czasu.

Horror zwykle usiłują opowiedzieć coś o mrocznej stronie ludzkiej duszy. Temat oklepany, więc rzadko im się udaje powiedzieć coś nowego. Tym razem o dziwo wyszło, chociaż zapewne nie w sposób, o który chodziło indykowi: Emika Games. Summer of '58 stało się głośne po tym, jak jego autor ogłosił, że na razie rezygnuje z prac nad kolejnymi tytułami, bo ludzie kończą jego grę, po czym ją zwracają (korzystając ze steamowego limitu pozwalającego na oddanie tytułu, w który grało się krócej niż dwie godziny). Coś jest zdecydowanie nie tak, chyba nie do końca z systemem, bardziej z ludźmi, których takie działania nie swędzą. Tak, Summer of '58 jest grą krótką, z wybitnością wiele wspólnego nie ma, ale jest to kawałek uczciwej roboty kosztujący około 10 dolarów, czyli mniej więcej tyle, co bilet do kina – co jest porównaniem o tyle istotnym, że dwie godziny to już film pełnometrażowy. Nie wstydzę się oddać gry, na której się zawiodłem, ale wstydziłbym się po ograniu zwracać tylko dlatego, że system daje taką możliwość. Bywam mrocznie wredny, ale w tej kwestii stoję po jasnej stronie.

## GAYNOR GONE HOME

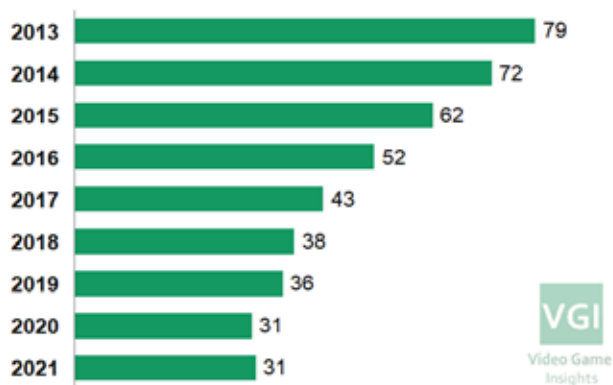
**W pewnym sensie zafascynowała mnie ta historia. Pamiętacie Gone Home? Jeden z kanonicznych symulatorów spaceru, wymieniany często jednym tchem z Dear Esther i What Remains of Edith Finch, grę z bardzo empatyczną historią o rodzinie i kobietach? Głównym twórcą i równocześnie jednym z trzech założycieli studia Fullbright, w którym ten tytuł powstał, był Steve Gaynor.** Zdawać by się mogło, że człowiek umiejący zaprojektować i stworzyć taką historię powinien znać się na ludziach i rozumieć niuanse ich traktowania, jakąś podstawową psychologię i socjologię małych grup. Tymczasem nie, okazał się być beznadziejnym, toksycznym i agresywnym szefem. Paradoksalnie najgorzej traktował kobiety, przyciągane do studia przez legendę Gone Home (dla ścisłości: nie ma mowy o molestowaniu, bardziej chodziło o mobbing). W dodatku ze względu na swoją pozycję w studiu (założyciel) i pozycję w środowisku (autor świetnej gry) wydawał się współpracownikom nietykalny, co utrudniało sensowne



rozwiązanie problemu. Większość osób nie chciała kopać się z koniem i po prostu odchodziła, bez prania brudów, żeby nie dostać wilczego biletu w branży. I nie mówimy o jednym czy dwóch pracownikach: w ciągu dwóch lat odeszło piętnaście osób – biorąc pod uwagę, że w pracującym pod kierownictwem Gaynora nad kolejnym tytułem zespole zostało raptem sześć, to hekatomba. Open Roads (zapowiadane na 2021 rok) prawie na pewno nie ukaże się w terminie (jeśli w ogóle). Niewiele jest rzeczy, które ciągle jeszcze potrafią mnie zdziwić, nieprzystawalność dzieła i twórcy ciągle jeszcze do nich należy.

## INDYK LICZY (NA) PIENIĄDZE

Opublikowana przez Video Games Insights analiza pokazuje, że aktualny stosunek liczby sprzedanych sztuk do liczby recenzji na Steamie wynosi **trzydzieści jeden (oczywiście średnio, w poszczególnych branżach pod uwagę przypadkach mieści się w okienku 20-55)**. Nie jest to liczba, która specjalnie odbiegałaby od raportowanych poprzednio, ale wpisuje się w obserwowany od lat trend malejący (co roku mniej egzemplarzy gier na recenzję). Co więcej, szacunki są coraz pewniejsze, bo widełki robią się coraz węższe.



**Simon Carless na swoim blogu ponownie przyjrzał się przewidywaniu dochodów z gry. Można to robić – po premierze – na podstawie wishlist, danych z pierwszych dni sprzedaży i kilku innych czynników.** Ale moje rozmowy o finansach z indykami, zwłaszcza tymi najmniejszymi, sugerują, że to wszystko jest wróżenie z fusów. Oczywiście, że każdy chciałby wiedzieć, ile zarobi, to bardzo pomaga w planowaniu budżetu, ale system jest tak chaotyczny i tak zależny od drobiazgow, że jakiegokolwiek predykcje są z góry skazane na niepowodzenie. Zwłaszcza w przypadku małych produkcji i małych studiów dzienna sprzedaż liczona w sztukach czy dziesiątkach sztuk potrafi być katastrofalnie zmienna (z wyraźną tendencją do dążenia do zera i żałośnie niską tendencją do odbijania się z powrotem w górę). Im więcej sztuk, tym przynajmniej krótkoterminowe prognozy stają się bliższe rzeczywistości.

### W GRUPIE RAŻNIEJ



Kilka tygodni temu siedmiu niedużych, niezależnych wydawców (Akupara Games, Fellow Traveller, Neon Doctrine, Raw Fury, Those Awesome Guys, Toge Productions i Whitethorn Games) skrzyknęło się i powołało do życia międzynarodowy kolektyw **The Indie Houses**. Oprócz współpracy przy marketingu (wspólne wydarzenie steamowe na początku września) ogłosili powstanie Underrepresented Devs Fund, funduszu dla wspierania niedoreprezentowanych indyków. Wiecie, wszystkie te grupy, które z jakichś powodów (politycznych, organizacyjnych, finansowych) nie mają szansy się przebić i marnują swój potencjał. Pierwszy rok to wspieranie twórców z krajów afrykańskich. Na razie zbierane są zgłoszenia, decyzje o przyznaniu grantów podejmować będzie jury. Pamięć nie ta, ale chyba grałem tylko w jedną grę pochodzącą z Afryki, i to tej bogatszej (Beautiful Desolation, południowoafrykański indyk: THE BROTHERHOOD).

# INDYKARIUM



MAGISTRATE SENTIUS  
The real enemy in this place is not The Golden Rule, but human failings; the temptation to slide into degeneracy, greed, and hubris.

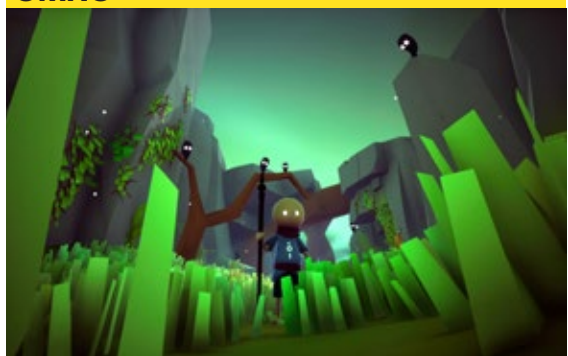
## THE FORGOTTEN CITY

To jest bardzo niedobra historia sukcesu – niedobra, bo jeszcze ktoś uwierzy, że takie rzeczy się zdarzają. Nick Pearce pracował w korpo jako doradca prawny i strategiczny, a po godzinach pracował nad modem do Skyrima. Tak, najpierw był mod pod dokładnie tym samym tytułem. Kosztował 1700 godzin pracy, został pobrany 1,7 miliona razy – i nie przyniósł praktycznie żadnych pieniędzy, bo na dobrowolne datki zdecydowało się 0,01 procent graczy. Jeden na dziesięć tysięcy (w świetle historii o odbiorcach zwracających grę, bo reguła dwóch godzin, nie czują się specjalnie zaskoczony). Nick zastanawiał się, co dalej – praca nad grami kończyła, ale w Australii nie było sensownych możliwości, wyjeżdżać nie chciał, założenie własnego studia to jednak gigantyczne ryzyko, a w końcu miał porządną

pracę. Rozmawiał z deweloperami, konsultował, nie mógł się zdecydować. Tak minął prawie rok, po którym mod zdobył nagrodę Australian Writers' Guild. To był ostateczny bodziec. Nick założył studio (indyk: Modern Storyteller), zdobył finansowanie (nagroda i mod to świetne podkładki), zatrudnił kilku doświadczonych fachowców – i tak powstała gra (zgarbiając po drodze jeszcze kilka nagród). Dwuletni poślizg premiery (pierwotnie zapowiadanej na 2019 rok) zignorujemy, grunt, że skończyli. Naprawdę kawał solidnej roboty, chociaż oczywiście, jak to ja, mam uwagi, ale recenzowałem w zeszłym numerze User Jama, nie będę mu wchodził w paradę. No i pamiętajcie: taki sukces to absolutny wyjątek, takie historie się nie zdarzają. Wintel.



## OMNO



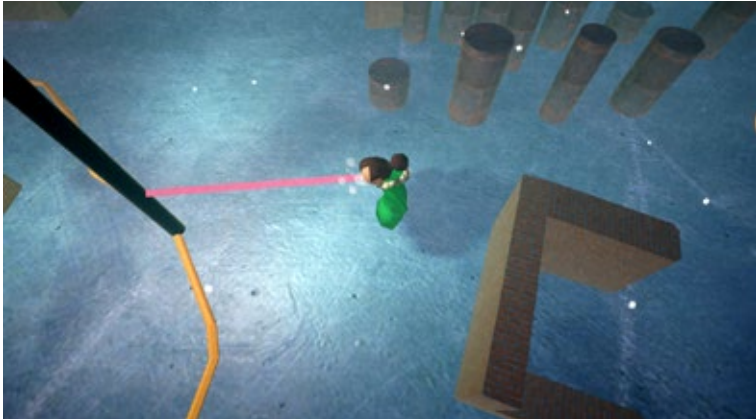
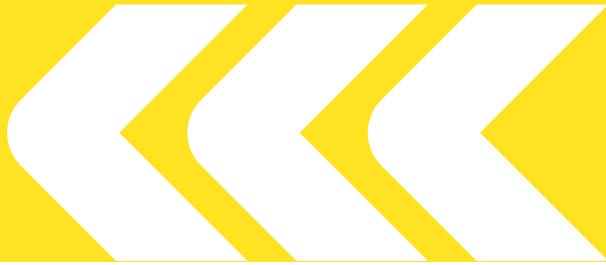
Podobnie jak wymienione obok HOA też piękne, więc też dla miłośników wrażeń estetycznych, ale szczęśliwie z dużo lepszą grywalnością. Coś jak Journey albo Abzû – co można traktować jako rekomendację (bo jeśli lubicie tamte dwa tytuły, Omno też wam podejdzie) albo jako obciążenie (jeśli ten typ gry wam nie leży, nawet nie próbujcie). Jedyny problem to cena – jak na grę na dwie godziny moim zdaniem nieco za wysoka. A jak już obejrzyście, to nie będziecie chcieli uwierzyć, że zrobił to jednoosobowo indyk: Jonas Manke, Wintel.



## DREAMSCAPER

Zabawna koincydencja: jak na poprzedniej rozkładówce napisałem, zagrałem w demo A Jugglers Tale. Pamiętałem, że już o tej grze w Indykarium wspominałem, chciałem sprawdzić, w którym numerze, okazało się, że w materiałach do tamtej notki mam screeny zrzucone z jakiejś wczesnej wersji Dreamscapera – który właśnie wyszedł. Nie załapałem się wtedy do numeru, w kwietniu ubiegłego roku wyszedł Prolog, potem był Early Access, wreszcie doczekaliśmy premiery – i według wszelkich znaków na niebie warto było czekać. Rzecz dzieje się w dwóch światach – takim jak nasz, za oknem, i alternatywnym. Spotkania w pierwszym rzutują na to, czym dysponujemy w drugim, przy czym tu u nas jest normalnie, z dnia na dzień, a tam, za ścianą snu, jest rogalik. Podobała mi się wtedy, podoba mi się dzisiaj, chociaż, jak wiecie, zręcznościówki to nie do końca moja ulubiona kategoria. Indyk: Afterburner Studios, Wintel.





## TONGUE-TIED

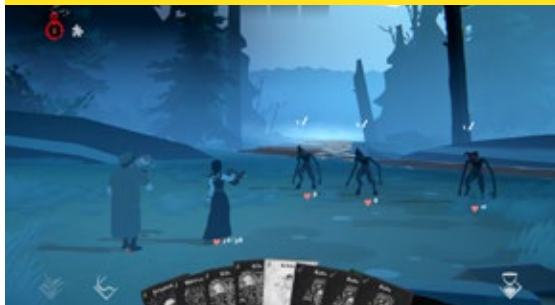
**Było o kilku poważnych grach, to teraz coś kompletnie od czapy. Przymarzło wam coś kiedyś? Wiecie, zima, drzwi w samochodzie, kluczyk, próbujecie na niego chuchnąć i bam, przymarzę język albo wargę?** Albo dziecinny koszmar, że chcecie polizać pręt w płocie (nie pytajcie dlaczego, kto jako dziecko nie miał głupich pomysłów, niech pierwszy) i już przy nim zostajecie do odwilży? No więc Tongue-Tied (napisana na GMTK Game Jam) buduje właśnie na tym. W pierwszej chwili myślałem, że to będzie coś zrzynającego z Filamentu, który recenzowałem do Pixela #59, ale nie, TT zupełnie nie stara się być na serio. Wprost przeciwnie. Starcza na całe pięć minut, ale dają za darmo, nie ma co wybrzydzać. Indyk: Nathan Powleee-Lynes, Wintel. Znajdziecie na itch.io.

## HOA



**Piękne, więc jeśli ktoś szuka wrażeń estetycznych, powinien obejrzeć. Tyle że strasznie zmarnowany potencjał.** Mam silne skojarzenia z GRIS – robiącym znakomite wrażenie wizualne, ale rozczarowującym rozgrywką i słabością przyklejonego na siłę przekazu. Szkoda, bo fantastyczna praca włożona w grafikę zasługuje na znacznie lepszą grę jako taką, z bardziej angażującą rozgrywką i historią idącą dalej niż gimnazjalna etiuda na zakończenie semestru zajęć pozalekcyjnych z polskiego (tak, wiem, gimnazjów już nie ma, ale licealiści tworzą bardziej rozbudowane i wyrafinowane historie). Kolejny przykład na to, że ciągle znacznie łatwiej o dobrego grafika niż o dobrego narratora albo specja od planowania rozgrywki. Indyk: Scrollcat Studio, Wintel, Mac. Chyba pierwsza gra z Wietnamu w Indykarium.

## BLACK BOOK



**Co jakiś czas wspominam o Rosjanach i ich próbach tworzenia gier. Kiedyś narzekałem, że zamiast sięgać do własnych tradycji i kultury, próbują na siłę powtarzać pomysły i standardy kultury Zachodu.** Na Black Book – skrzyżowanie karcianki z przygodówką, z elementami rozwoju postaci rodem z RPG – nie da się w tym kontekście powiedzieć złego słowa: czerpie z rosyjskiej tradycji, folkloru i mitologii pełnymi garściami. Za mało o nich wiem, żeby umieć ocenić, co jest zaczerpnięte, a co wymyślone na potrzeby gry, ale zaludniony przez czorty i demony świat, w którym się poruszamy, jest zupełnie nowy i niepodobny do niczego, z czym miałem kiedykolwiek do czynienia. Gra ma swoje wady, niektóre decyzje projektowe i rozwiązania użyte w rozgrywce wydają mi się chybione, całość nie potrafiła mnie przekonać do swojego klimatu i chwilami sprawia wrażenie dość przypadkowo zebranych do kupy pomysłów – ale nawet jeśli nie wszystko się udało, to jest krok w bardzo ciekawym kierunku. Indyk: Morteshka, Wintel.



## FATE OF KAI

**Właściwie komiks do obejrzenia, ale taki, w którym można częściowo zmieniać narrację, swobodnie kartkując go do przodu i do tyłu i przemieszczając pojawiające się napisy (nie są to klasyczne dymki, historia opowiedziana jest bez słów).** Jak się nic nie zmienia, historia kończy się momentalnie, jedyny sposób, żeby ją poznać i pociągnąć dalej, to rozwiązywanie zagadek modyfikujących zakończenia poszczególnych części. Proste i króciutkie, ale wdzięczne i zgrabne, a i pomysł świeży, a przynajmniej nie pamiętam, żebym coś takiego widział wcześniej (bo gry komiksowe znamy, choćby nasz Liberated). Polecam nie tyle jako solidną grę, co jako solidny przykład, że coś nowego ciągle jeszcze daje się wymyślić – oczywiście zakładając, że gracze nie mają kłapek na oczach i są gotowi docenić nieortodoksyjne podejście do użycia komputera w rozrywce. Indyk: Trylight Game Studio, Wintel.

## LOST IN BLINDNESS



**To taka zaszłość, bo gra wyszła już w maju, klucz dostałem przed wakacjami, ale okoliczności, spóźnienia i dopiero teraz do niej wracam.** Trochę eksperyment – próba stworzenia opartej wyłącznie na ścieżce dźwiękowej przygodówki dla graczy niewidzących. Można (a właściwie powinno się) grać z przepaską na oczach, bo na ekranie i tak nic nie widać. Takie interaktywne słuchowisko, dość skromne w realizacji, właściwie wszystko polega na ustalaniu kierunku, z którego dochodzi dźwięk. To o tyle mało, że możliwości przekazywania informacji dźwiękiem są dużo większe, o czym niejednokrotnie na różnych spotkaniach opowiadał Tomek Tworek (zresztą można się przekonać, zaglądając na jego kanał na Twitchu, Lirin11111, ostatnio grywał w The Last of Us 2 i Hadesa). Indyk: Unseen Interactive ma u mnie duży plus za próbę i kierunek, ale liczę na więcej. Wintel, Mac, SteamOS.

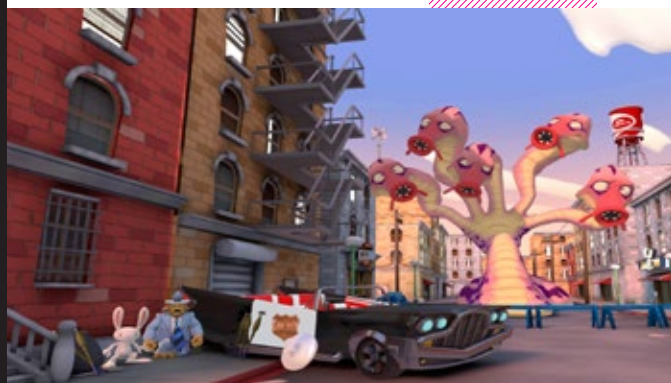
**HISTORIA ZATACZA WIELKIE KOŁO. BOHATEROWIE GIER CZY WRĘCZ ŻYWCEM CAŁE GRY SPRZED TRZYDZIESTU LAT POWRACAJĄ DO NAS W ODŚWIEŻONYM WYDANIU, WŁAŚNIE W WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI.**

User Jarna



## **SAM & MAX THIS TIME IT'S VIRTUAL!**

Sam i Max to bohaterowie komiksów oraz gier przygodowych, z których pierwszą stworzył LucasArts w 1993 roku, a następne studio Telltale Games w latach 2007–2010. Sam jest wielkim psem w stroju prywatnego szpicla, Max jest „wyszczekany” królikiem, obaj tworzą zwiariowaną parę detektywów, których znakiem firmowym są humorystyczne dialogi. A w związku z dynamicznym rozwojem swojego biznesu rekrutują akurat pomocnika. Oczywiście najpierw musisz wykazać, że się nadajesz. Zaczynasz od ustrzelenia pięciu głów kosmicznego potwora, potem drobne zadania biurowe typu zastrzelenie karaluchów sześciopalcowym coltem, dalej wszechstronne testy na refleks, celność i pomyślunek, wszystko okraszone celnym komentarzem. Kiedy rzucając siekierą do tarczy, trafisz przez pomyłkę Sama, ten spokojnie stwierdzi, że na szczęście założył dzisiaj kewlarową bieliznę. Sterowanie jest proste i intuicyjne. Jest kilka patentów takich jak przy wejściu do biura. Szarpiesz klamkę jak dziki, żeby otworzyć drzwi i wejść do środka. Ktoś ze środka się pyta, czy się w stodole wychowałeś. Otóż trzeba rękę zwinąć w pięść i najpierw grzecznie zapukać. Jest w tej grze dużo frajdy, a wyśmienite dialogi są w pełnym aktorskim podkładzie. Powrót zdecydowanie należy do udanych. Życzyć sobie można, żeby w ten sposób odżyły więcej klasyki ze złotej ery przygodówek.





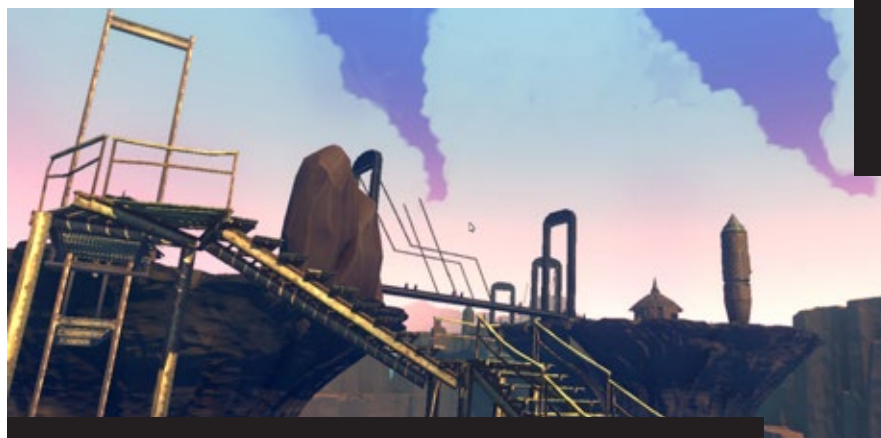
## EVERSLAUGHT

Rzecz jest dostępna w sklepie Viveport, choć formalnie jest to jeszcze produkt Early Access, natomiast wygląda tak świetnie, że zbrodnią byłoby o nim nie wspomnieć. Zasady gry są brutalnie proste – bierzesz w łapę miecz i musisz nim usieć wszystkich przeciwników, zombiaków, umarłaków i innych truposzy. Z kolei świat, po którym wędrujemy, to jest po prostu graficzna poezja. Rozległe widoki, wielkie kamienne posągi, wspaniała architektura, mająca w oddali gigantyczna wieża, imponujące ruiny. Klimat jest tak niesamowity, że właściwie można by po tej krainie powłóczyć się turystycznie. Oprócz broni siecznej mamy też do dyspozycji zmyslną rękawicę, która karmi się krwią zabitych przeciwników, a potrafi zarówno leczyć, jak i strzelać na odległość. Powiedzmy sobie wprost, że walki w VR nie są tak przerysowane jak w tradycyjnych grach. Nie zabijemy tabunów przeciwników, kiedy fizycznie machamy mieczem. Trzeba raczej łąpać ich na solówki, bo gdzie przeciwników kupa, tam i Herkules nie da rady. Wycofanie się na z góry upatrzonej pozycji też nikomu nie przyniesie ujmy. Tym bardziej że wrogowie czasem wytrącają nam broń z ręki, a wtedy po prostu trzeba wykazać się szybkimi nogami, żeby gdzieś na boku wyciągnąć z plecaka zapasową broń.



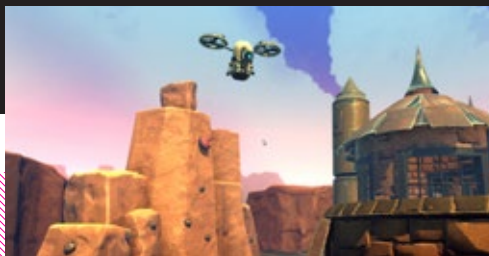
## MYST

Oryginalnie wydana również w 1993 roku przygodówka, która przecierała szlaki na wielu frontach, z trójwymiarową grafiką i pionierską edycją na płycie CD, stała się na długie lata bestsellerem. Historia wyspy, na której trzeba rozwiązywać zagadki logiczne, doczekała się kilku remake'ów, a ten najnowszy przynosi tytuł do świata VR. Fani rozpoznają tu wszystkie lokacje znane z oryginału, oczywiście w unowocześnionej wizualnie wersji. Ceglany mur z zaprawą, marmurowe kolumny czy zaśniedziałe płyty metalowe wyglądają jak prawdziwe, ale już po drzewach widać, że są modelami 3D, a nie roślinami. Mechanika gry bazuje na wciskaniu różnorakich guzików, pociąganiu wajch, obracaniu kołami, słowem motywy, które wprost idealnie nadają się do zastosowania wirtualnej rzeczywistości, dzięki czemu immersja nowego Mysta jest jeszcze lepsza. Na swoim Vive Cosmos musiałem dorobić mapowanie kontrolera, kopiując ustawienia tego z Vive, ponieważ producent gry o nich niestety zapomniał. Wyspę przemierzamy krótkimi teleportami, wskazując miejsce następnego hopka. W większości miejsc sprawdza się to idealnie, czasem tylko miałem kłopot, na przykład wracając z podziemi po bardzo stromych schodach. Niezależnie od tego, czy będzie to nostalgiczna podróż w czasie, czy odkrycie Mysta na nowo, warto zanurzyć się w tym świecie, zasmakować tej tajemnicy.



## FALCON AGE

Ciekawa gra przygodowa, która rozgrywa się na jakiejś zapomnianej przez ludzi planecie. Zaczynasz w więzieniu, codzienna rutyna z żarciem z dyspensera, spotkanie indoktrynacyjne z robotem prowadzącym, a potem praca przy pozyskiwaniu rudy z pobliskich skał. Monotonia jak w „Matriksie”. Ten zakłęty krąg pomaga przerwać mały sokół, z którym się zaprzyjaźniasz. Mimo umownej, rysunkowej grafiki wraz z postępami w grze mamy wrażenie, że sokół staje się naszym towarzyszem i pomocnikiem. Wprowadza to też ciekawe możliwości do mechaniki, ponieważ ptaszek potrafi pozyskać dla nas znajdujące się wysoko przedmioty, przecinać dziobem odległe liny, polować na drobne zwierzęta, a także na fruujące roboty strażnicze. Przynajmniej na tyle, by je na chwilę uziemić, co pozwoli nam dokończyć pałkę. W Falcon Age jest też przyjemny smaczek w sterowaniu. Otóż opcje dialogowe wyświetlane są jakby na niewidocznym walcu. Przewijamy go, przekręcając nadgarstek w lewo i prawo. Jest to naprawdę genialne rozwiązanie. Żal, że twórcy Fallout 4 w wersji na VR nie poszli podobnym tropem z obsługą Pip-Boya.





# RETRO EXPRESS

Sędziwy redaktor tej rubryki w swym długim życiu widział już wiele gier i niewiele go obecnie w tej dziedzinie zaskakuje. Szybsze bicie serca – fakt, że w tym wieku może być to już objaw niewskazany – wciąż jednak wywołują u niego produkcje wyciskające z ośmio- i szesnastobitowych komputerów efekty, o jakich nie śniło się konstruktorom tych maszyn.

Bartłomiej Kluska

## Turbo Tomato!

NIVRIG GAMES / BITMAP SOFT

AMIGA

WARZYWA I OWOCE NIE ZAWSZE MUSZĄ BYĆ SMACZNE I ZDROWE, CZASEM MUTUJĄ, SZALEJĄ, NIOSĄ ZAGROŻENIE. WTEDY DO AKCJI WKRACZA TURBO POMIDOR!

A niekiedy również jego partnerka Nitra, jako że nowa amigowa produkcja oferuje tryb kooperacji. Nieważne jednak, czy solo, czy w duecie, jest to wciągająca, dynamiczna gra walki, w której na kolejnych planszach-etapach trzeba za pomocą bomb, refleksu, sprytu oraz zbieranych po drodze power-upów eliminować zastępy zmutowanych i agresywnych przeciwników. Ci zaś występują w różnych odmianach (ponad



czterdzieści rodzajów + bossowie), a ich likwidacja umożliwia graczom zwiedzanie czterech intrygujących światów. Jest kolorowo, wybuchowo, skocznie (zabawę umiła wpadająca w ucho muzyka) i bardzo przyjemnie. Do czasu. Później na planszach robi się zbyt tłoczno, zbyt szybko

i w ogólnym chaosie częściej to szczęście niż umiejętności decydują, czy przejdzie się do kolejnego etapu. Przynajmniej tak to odczuwa growy weteran z kiepskim czasem reakcji, bardziej uzdolnieni lub młodszy operatorzy joysticka mogą uznać, że marudzę.



✦ Fizyczne wydanie gry, za które odpowiada lubiany przez kolekcjonerów Bitmap Soft, oprócz dyskietki 3,5 cala zawiera między innymi magnes na lodówkę, klimatyczny plakat i zestaw naklejek.

## Tardigrade

DAVE HUGHES

ZX SPECTRUM

DOBRA WIADOMOŚĆ DLA UŻYTKOWNIKÓW SŁABSZYCH MODELI „SPECTRUMNY”. NIE POTRZEBA 128 KILOBAJTÓW PAMIĘCI RAM, ŚWIETNA GRA ZMIEŚCI SIĘ I W SZESNASTU.

W Tardigrade gracz przemierza labirynty w poszukiwaniu słodczy. Jeśli zbierze wszystkie na planszy, przechodzi do następnego etapu. Częściej jednak nie przechodzi, jako że plansze pełne są zabójczych przeszkadzajek: wędrujących



✦ Grafika w grze jak taka, jak widać, ale przecież gdybyśmy oczekiwali wizualnych fajerwerków, nie szukalibyśmy ich w nowościach na ZX Spectrum.

korytarzami w sobie tylko znanych kierunkach, wyskakujących znieńca ze ścian albo (i te są najgroźniejsze) uparcie goniących bohatera. Dodatkowym utrudnieniem jest bezlitośnie uciekający czas – na dotarcie do wyjścia autor dał go określoną (i zazwyczaj zbyt małą jak na potrzeby gracza) ilość! Swoje robi też grawitacja: bohater musi ciągle włączać silnik, by unosić się o milimetry i milisekundy omijać kolejne przeszkody. Dobra wiadomość: Tardigrade oferuje nieskończoną liczbę żyć, co eliminuje jeden z najbardziej frustrujących elementów ośmiobitowego grania. I tylko szkoda, że zabawa kończy się już po dwudziestu etapach.



## Leilei Relay

DR. TERRORZ

COMMODORE 64

PODOBNO KAŻDY MAŁY KOSMITA, ZANIM WYRUSZY W MIĘDZYGWIEZDNE PODRÓŻE, MUSI PRZEJŚĆ SWOISTY EGZAMIN (PRAWO JAZDY?) POŚWIADCZAJĄCY JEGO KOMPETENCJE W PILOTOWANIU NIEZIDENTYFIKOWANYCH LATAJĄCYCH SPODKÓW. NA TYM OWIANYM ZŁĄ SŁAWĄ TORZE PRZESZKÓD KOSMICIE MUSI POMÓC GRACZ. Leiley Relay oparte jest na podobnym co Tardigrade pomysłu walki z grawitacją i omijania przeszkód terenowych. Tu jednak najwięcej emocji dostarczają nie przeciwnicy, lecz manewrowanie w wąskich korytarzach, uruchamianie silnika na ułamek sekundy, by o włos minąć ścianę i dotrzeć do wyjścia.



Czasem się uda, częściej nie - gra jest frustrująco wręcz trudna. Mimo to kolejne porażki rodzą w graczu-pilocie chęć, by spróbować jeszcze raz. Przydałyby się tylko dodatkowe atrakcje na trasie labiryntu, ale z nimi - znając złośliwość autora - byłoby pewnie jeszcze trudniej.



## The Last Squadron

SIKOR SOFT

ATARI XL/XE

LEPIEJ PÓŹNO NIŻ WCAŁE. LAUREAT UBIEGŁOROCZNEJ EDYCJI PRESTIŻOWEGO KONKURSU ABBUC DOCZekał się UDOSKONALONEJ WERSJI I FIZYCZNEGO WYDANIA NA KARTRIDŻU. WARTO BYŁO CZEKAĆ, PRZYNAJMNIEJ JEŚLI LUBI SIĘ STRZELANKI. The Last Squadron to wertykalny shmup, w którym pilot uzbrojonego po zęby (po dziób?) pojazdu latającego rozprawia się z tysiącami wrogo nastawionych obcych. Plusy: płynny scroll ekranu, ciekawi



przeciwnicy, których eliminacja wymaga rozpoznania wzorców, według jakich się poruszają, pojedynki z bossami, zróżnicowane wizualnie etapy, profesjonalne wykonanie (grafika, muzyka, sterowanie). Minusy: w podobne gry graliśmy już wiele razy...

Ale na automatach, konsolach i Commodore 64, bo na ośmiobitowym Atari raczej nie. No cóż, miłośnicy atarynek przez ostatnie czterdzieści lat nie mieli zbyt wielu okazji, by sobie satysfakcjonująco postrzelać. Polska produkcja wypełnia tę lukę.

✦ Na papierze tego nie możemy pokazać, ale The Last Squadron to gra nie tylko ładnie narysowana, lecz również piekielnie dynamiczna!

# PIXEL KIDS

ZIMNO. WIATR ZRYWA LIŚCIE Z DRZEW. PODOBNO ZBLIŻAJĄ SIĘ TAK ZWANE DŁUGIE ZIMOWE WIECZORY. KIEDY CZŁOWIEK SIEDZI W DOMU, NUDZI SIĘ I SZUKA ROZRYWEK. WSZYSTKIM CZYTELNIKOM ŻYCZYMY, ŻEBY TAKIEGO CZASU NA SZUKANIE ROZRYWEK MIELI JAK NAJWIĘCEJ. I ŻEBY MOGLI GO SPĘDZAĆ, GRAJĄC Z DZIECIAKAMI.

## Metamorphabet

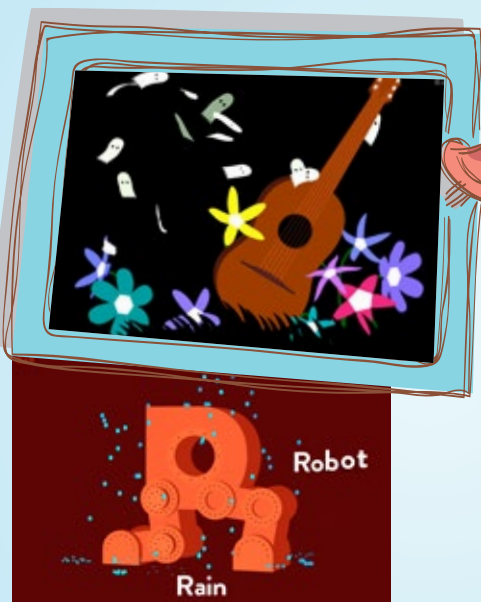
Vectorpark, 2015. PC, Mac, iOS, Android

WIEK: 3+

Moja ulubiona literka to chyba O. Najpierw z dziurki w O wyskakuje pomarańcza (Orange). Można ją sobie przetrzucać po ekranie – pięknie się toczy. Potem O zaczyna się obracać, a pomarańcza zamienia się w jedną z krążących po Orbicie planet.

A potem na ekran wchodzi struś (Ostrich), który trąca pomarańczę dziobem. Kiedy ją podrzucam, struś wychyla się raz tę, raz w tamtą stronę, żeby jej dosięgnąć. Porusza się z taką gracją i tak płynnie dostosowuje się do moich ruchów, że zamiast iść dalej, bawię się jeszcze dłuższą chwilę tym jego tańcem. Metamorphabet to interaktywny alfabet dla dzieci, w którym litery przechodzą płynnie w najdziwniejsze kształty. Zobaczymy roje motyli (każdego da się chwycić i obejrzeć), wstęgi

Moebiusa, po której spacerują jaszczurki, słonia balansującego na kuli ziemskiej i węża ze skarpetek. Wszystkiego można dotknąć, wszystko przesunąć, a ruch na ekranie jest zawsze niesamowicie płynny, sprężysty i przyjemny. A do tego wyobraźnia twórców jest zawsze szalona i działa tak, że grający czuje się współtwórcą tego, co widać na ekranie – bo udało mu się znaleźć piękną konfigurację elementów albo nauczył się podrzucać którąś z postaci. Nie ma, po prostu nie ma lepszej cyfrowej zabawki od Metamorphabetu. Można w niego zagrać właściwie na wszystkim, ale szczególnie polecam urządzenia mobilne, bo dotyk działa tu cuda. A potem warto sobie obejrzeć inne dzieła studia Vectorpark, takie jak Windosill czy Feed the Head. Każde z nich jest małą perełką. (PS



## Hoa

Scrollcat Studio, 2021. PC, PS4, PS5, Xbox One, XSX, Switch

WIEK: 5+

**Czasami można odnieść wrażenie, że co druga urocza gra wideo na rynku reklamuje się tym, że została „zainspirowana filmami Studia Ghibli”.** Najczęściej szybko się okazuje, że Studia Ghibli po prostu nie da się podrobić, a to, że w grze jest trochę zieleni i ładna, spokojna muzyczka, niekoniecznie oznacza, że czuć w niej ducha Hayao Miyazakiego. Dla odmiany – Hoa to tytuł, który nie musi trąbić na prawo i lewo, że inspirowany jest filmami słynnego studia, bo wystarczy spojrzeć nawet na jeden obrazek, żeby się od razu zorientować. W tym naśladownictwie nie ma nic z amatorszczyzny – wszystko się zgadza, od kształtów stworzonek zaludniających świat gry po paletę barw. Ten sam urok, to samo dopieszczanie szczegółów, ta sama miłość do tego, co się pokazuje. Muzyka doskonale imituje utwory

Joe Hisashiego, a czasem wprost się z nami bawi, zaczynając jakiś rozpoznawalny motyw, a następnie prowadząc go w innym kierunku. Jeżeli naśladownictwo jest formą hołdu, to Hoa składa Ghibli hołd najwyższej klasy. Sama gra – opowiadająca o wróźce, która wraca w rodzinne strony pomóc owadom w walce z mechaniczną inwazją – nie ma już takiego polotu jak oprawa, ale i tak jest całkiem sympatyczna. To prosta metroidvania, w której pokonujemy dość proste i powtarzalne wyzwania, a potem zdobywamy nowe umiejętności, pozwalające na dotarcie w niedostępne wcześniej obszary mapy. Weteranów, jak parę stron wcześniej zauważył Borek, nie porywa, ale jeżeli chcemy w miarę bezboleśnie zapoznać dziecię z tym gatunkiem – jest jak znalazł. Dorosłemu graczowi też nie zaszkodzi – oprawa jest na tyle niesamowita, że choćby i dla niej warto zagrać. (PS



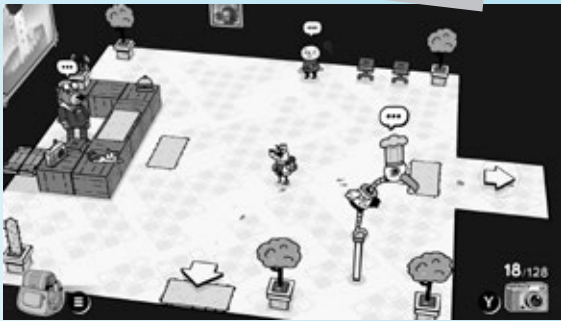
## TOEM

**Something We Made, 2021. PC, PS5, Switch**

**WIEK: 5+**

**Nasz bohater – poczciwie wyglądający czarno-biały ludzik – dostaje aparat fotograficzny i rusza w świat, żeby z niego korzystać.** Świat składa się ze słicznych (oczywiście czarno-białych!) dioramek, pełnych ręcznie rysowanych szczegółów i drobnych animacji. Aż przyjemnie je obracać, powiększać i przyglądać się wszystkim drobiazgom. Widać, że w ich projektowanie ktoś włożył mnóstwo serca. Mały fotograf dostaje od napotykanymi postaci zlecenia. Kiedy znajdzie już to, czego szuka, wyciąga aparat, przełącza się w tryb widoku pierwszoosobowego, znajduje dobre ujęcie i pstryka. Czasem zadania są oczywiste (zrób zdjęcie takiego a takiego budynku), czasem zabawne (gap się przez obiektyw na tego a tego, aż się zdenerwuje), a czasem enigmatyczne (stań się kwiatem). Wypełniając kolejne prośby, zbieramy pieczątki do naszego notesu. Odpowiednia liczba pieczątek oznacza, że możemy pojechać

pociągiem do kolejnego zestawu lokacji. Gra jest prosta, ale nie trywialna – czasem trzeba się trochę napocić przy interpretacji poleceń, a czasem znaleźć to jedno, jedyne miejsce, z którego da się uchwycić to, co mamy sfotografować. Wszystkiemu warto się bliżej przyjrzeć – czasem dlatego, że wymaga tego zadanie, czasem dla śmiechu (bo świat jest pełen drobnych, zabawnych szczegółów), a czasem, żeby po prostu podziwiać kunszt twórców. Poczuć spokojnej, relaksującej eksploracji jest tu prawie tak dobre jak we wspomniałym A Short Hike – po prostu idziemy, chłonimy świat i na każdym kroku odkrywamy coś fajnego. Tutaj naprawdę warto się zatrzymać i wachać kwiatki, bo gra wprost pęka od nadmiaru uroczych szczegółów, niezależnie od tego, czy poszukujemy ukrytych za rogiem sekretów, czy wsluchujemy się w odgłos kroków naszej postaci po znalezieniu kolejnej pary butów. Można też chodzić w jednej skarpetce. Taka to jest fajna gra. Jedynym minusem z punktu widzenia młodszych graczy jest brak polskiej wersji językowej – wszystkie polecenia są przekazywane za pomocą napisów w wielu językach, wśród których niestety brak naszego. Trzeba więc grać z rodzicami. Ale TOEM jest na tyle sympatyczną grą, że rodzice się na pewno nie obrażą. (PS)



## Sonic Colors

**Sonic Team, 2021. PC, PS4, Xbox One, Switch**

**WIEK: 7+**

**Niebieskiego jeża Sonica i jego lisiego kolegi Tailsa nie trzeba nikomu przedstawiać. Tym razem przeżyją przygodę w kosmosie, gdzie spotkają rasę kolorowych duszków.**

Sonic Colors Ultimate to powrót gry z 2010 roku – ukazała się wtedy jedynie na Nintendo Wii, dziś mogą zagrać w nią gracze na wszystkich platformach. To bardzo ciekawa karta w historii gier o Sonicu – wspaniałe połączenie trójwymiarowej rozgrywki (przypominającej nieco smartfonowe endless runners) i platformówki przeznaczone ewidentnie dla młodszego odbiorcy (i fanów Super Mario).



Fabuła jest prościutka i przedstawiona z typowym dla Sonica dziecięcym humorem (wymyślanie głupich przezwisk dla Eggmana) i ślapstickiem – oto zły doktor w ramach swojego najnowszego planu porwał i uwięził kolorowe kosmiczne duszki (Wisp) i użył ich mocy do swoich niecznych celów; Sonic i Tails oczywiście postanawiają im pomóc. Gra wraca do korzeni serii – zamiast kilku postaci do wyboru skupia się na sterowaniu niebieskim turbojeżem. Akcja ma miejsce w kosmosie – na pełnych kolorów planetach, rozświetlonych stacjach kosmicznych (Eggman zbudował tam swój park rozrywki) i krążownikach. Jak przystało na grę o Sonicu, plansze są pełne ramp, dopalaczy, platform (czasem ruchomych, czasem znikających), wrogich robotów i oczywiście kolców. Dużą zmianę wprowadziła obecność kosmicznych duszków. Niebieski jeż zyska dzięki nim nowe kolory i moce – będzie mógł zamienić się w laser i podróżować światłowodem, wwiercać się pod ziemię, zamienić w raketę albo przenikającego ściany ducha i nie tylko. To wszystko sprawia, że w zasadzie każdy poziom można przejść na wiele sposobów, odkrywając przy tym nowe sekrety i zbierając znajdźki. Chociaż gra jest dość krótka (przebieżenie całości sprawnemu graczowi zajmie



kilka godzin), sprawia to, że chce się do niej wracać. Miłośnicy wyzwania ucieszą się też z systemu ocen – każdy poziom można przejść szybciej i lepiej. Gra jest kolorowa i dynamiczna – zwłaszcza przełączanie się między trybami 3D i 2D; często pędzi na złamanie karku, że trudno połapać się, co się dzieje (jak to w Sonicu), ale czasem wymaga pewnego namysłu nad kolejnymi krokami, co dla młodszych graczy może stanowić duże wyzwanie i powodować frustrację, warto więc na wszelki wypadek dyżurować w pobliżu z pomocną dłońią. Szkoda też, że polska wersja pozbawiona jest dubbingu (są jedynie napisy); z drugiej strony fabuła nie jest tu najważniejsza i nie wpływa to na zabawę. (MRW)



## CRISPIN SINCLAIR

**W TYM ROKU GŁÓWNYM GOŚCIEM IMPREZY BĘDZIE CRISPIN SINCLAIR, SYN SIR CLIVE'A, PRZEDSIĘBIORCA I INNOWATOR.**

Zapytamy go o wydarzenia i wspomnienia z życia legendarnego brytyjskiego wynalazcy.



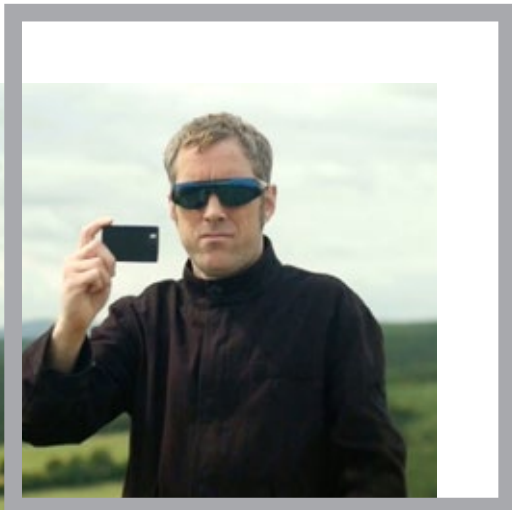
■ Szymon Góraj

# PIXEL HEAVEN

# 2021

## Games Festival & More

- ■ ■ ■ Ubiegły rok kalendarzowy rzucił na kolana kolosa niejednej branży
- ■ ■ ■ – a przynajmniej znacząco utrudnił mu utrzymanie równowagi.
- ■ ■ ■ A jako że wszechobecne restrykcje w zasadzie zamknęły drogę większym
- ■ ■ ■ eventom, Pixel Heaven nie mógł się wtedy odbyć w innej formie niż wirtualna.
- ■ ■ ■ Kończymy jednak z prowizorką, czas na powrót do normalności! Atrakcji nie
- ■ ■ ■ brakuje – w końcu mówimy o kompaktowym wydarzeniu obejmującym
- ■ ■ ■ między innymi wystawy, konferencje i konkursy – dlatego też uznaliśmy
- ■ ■ ■ za stosowne naświetlić najważniejsze punkty programu.



## GRANT SINCLAIR

**PIXEL HEAVEN 2021 ODWIEDZI RÓWNIEŻ KUZYN SIR CLIVE'A, KTÓRY PRZEZ LATA ŚCIŚLE Z NIM WSPÓŁPRACOWAŁ.**

Rozpoczął karierę jako dziewięciolatek w 1981 roku, prezentując oprogramowanie na ZX81 podczas targów komputerowych w Londynie. Obecnie kontynuuje dziedzictwo rodziny Sinclairów, produkując kolejne prototypy zarówno kamer i aparatów pod szyldem POCO, jak i wehikułów miejskich. Prowadzi swoją stronę, na której można zapoznać się z pełną historią wynalazków: [//www.grantsinclair.com/](http://www.grantsinclair.com/)



## PIĄTEK

### FENOMEN: POLSKA GRAFIKA CYFROWA

Zacznijmy od zarówno ważnej, jak i ciekawej tematyki, czyli pierwszej pokazanej w ramach Pixel Heaven wystawy polskiej grafiki cyfrowej. Sam projekt ma na celu wypromowanie różnego rodzaju artystów komputerowych, których nazwiska nie cieszą się współmierną do ich prac renomą.

### COLORCRASHFOREVER

Następnie Marcin Rusinowski ze speccy.pl poprowadzi specjalną prezentację otwierającą kilka punktów programu związanych z sir Clive'em Sinclair'em - wybitnym brytyjskim wynalazcą, któremu w branży elektronicznej zawdzięczamy tak wiele.

### APPLE - 45 LAT NIEZWYKŁEJ HISTORII

Przyjdzie też czas na opowiadkę poświęconą molochowi z kalifornijskiego Cupertino i jego drodze na szczyt - od skromnych początków aż po wejście na salony. Tę część poprowadzi będący właścicielem Apple Muzeum Polska Jacek Łupina.

### NA ZDARTYCH KASETAH VHS I Z AMATORSKIM LEKTOREM

Technologia VHS pozwoliła fanom SF&F w Polsce poznać największe filmowe „hity” gatunku. Oglądane w fatalnej jakości, bez szans na rozkoszowanie się obrazem czy dźwiękiem. Na VHS-ach oglądaliśmy filmy wspaniałe i żenujące. Zachwycaliśmy się dziełami przetomowymi i odkrywaliśmy niespodziewane cudowności.

### PREMIERA: POKAZ FILMU „GRA O WSZYSTKO”

Pilot serialu „Siostry czasu” - oryginalnego mockumentu, w którym tropione są różnego rodzaju zjawiska paranormalne. „Gra o wszystko” jest nam szczególnie bliska, ponieważ kręci się wokół „najstarszego polskiego pinballa”, znajdującego się obecnie w Interaktywnym Muzeum Flipperów Pinball Station. Trochę faktów, trochę fikcji - mnóstwo zabawy.

## ZX HALL

**W TRAKCIE CAŁEGO FESTIWALU OTWARTA BĘDZIE SALA POŚWIĘCONA ZBIOROM KOMPUTERÓW MARKI SINCLAIR, CZYLI ZX HALL.**

W pomieszczeniu znajdzie się też cała gama pamiątek, gier czy nawet literatury związanej z dorobkiem wynalazcy, ponadto będzie ono stanowić miejsce do wypoczynku pomiędzy punktami programu. Będzie w nim też można złożyć podpis pod petycją o przyznanie imienia sir Clive'a Sinclaira jednej z warszawskich ulic bądź skwerów, która później powędruje w ręce władz stolicy.





**PODZAS FESTIWALU ODBYWAĆ SIĘ BĘDĄ TARGI GAMEDEV & CREATIVE CAREERS EXPO 2021.** Równoległe przez cały czas będzie działać strefa 8/16BIT, na której odbędą się liczne turnieje. Zorganizowana również zostanie branżowa wystawa Pixel Expo.

### **DYSKUSJA: ORIGIN VS. SSI, CZYLI NARODZINY KOMPUTEROWEGO RPG**

Nieco później Micz porozmawia z Pawłem Gawlikowskim o gigantach tworzących podwaliny rzeźzonego gatunku.

### **KLAN ZX SPECTRUM, CZYLI CO WUJEK CLIVE ZROBIŁ DLA POLAKÓW**

I ponownie wracamy do tematu sir Clive'a Sinclaira. Na naszym panelu Marcin Borkowski, Adrian Chmielarz, Marcin M. Drews, Krystian Włosek i Robert Łapiński omówią dzieje ZX Spectrum, czyli sprzętu stworzonego przez wynalazcę, który w szczególności zapisał się złotymi zgłoskami w polskiej branży. Rozmowę będzie moderował Bartek Kluska.

### **CRISPIN I GRANT SINCLAIRÓWIE**

Na scenę wkroczą ludzie, którzy nie tylko znali sir Clive'a, ale ściśle z nim współpracowali. Po raz pierwszy w historii o dziełach wielkiego wynalazcy opowiedzą wspólnie jego syn oraz bratanek.

### **SPOTKANIE Z REDAKCJĄ PSX EXTREME**

Niespełna ćwierć wieku nieprzerwanego funkcjonowania na rynku to nielichy powód do zebrania całej załogi - zwłaszcza jeśli mówimy o jedynym w tej chwili polskim magazynie poświęconym wyłącznie grom konsolowym. Zapraszamy zatem na wyjątkowe spotkanie naszych kolegów z PSX Extreme!

### **ROZMOWA MARCINA M. DREWSA Z ADRIANEM CHMIELARZEM**

Świecką tradycją imprezy jest rozmowa dwóch ludzi z Lubina o grach, gamedevie i wszystkim, co łączy miłośników interaktywnej rozrywki, literatury i filmu.

### **FAUX PAS LIVE**

Radek Natęcz i Tadeusz Zieliński to prowadzący „Faux Paux”, czyli programu nadawanego w studiu Polsat Games. Tym razem jednak wraz ze swoim gościem pojawiają się popołudniową porą na Pixel Heaven!

### **LOADING... LIVE! ŚLADEM KULTOWYCH SERIAŁI TELEWIZYJNYCH**

Znajdzie się także miejsce na wspominki seriali, z którymi wielu z nas dorastało. „Miami Vice”, „M\*A\*S\*H” i wiele innych szlagierowych produkcji, o których pogadają Marek Pańczyk, Marcin Kiendra, Michał Labocha oraz Ryszard Chojnowski.

## **GIEŁDA PIXELA**

### **PO RAZ PIERWSZY W RAMACH FESTIWALU ODBĘDZIE SIĘ TARG SPRZEDAŻY ORAZ WYMIANY AKCESORÓW I GIER.**

Na kilkunastu stoiskach rozstawione zostaną artefakty związane z historią elektronicznej rozrywki. Podczas poprzednich edycji Giełdy Pixela, jak widać na zamieszczonym zdjęciu, można było kupić big box z Indiana Jones and the Fate of Atlantis za 190 złotych i z pewnością teraz także nie zabraknie okazji. Giełda będzie także okazją do wymiany gier, a także spotkań zbieraczy i kolekcjonerów.



### **PREMIERA: POKAZ FILMU „MICRO MEN”**

No i wreszcie pojawi się okazja do obejrzenia brytyjskiego dramatu biograficznego z 2009 roku, przedstawiającego datowane na lata osiemdziesiąte ubiegłego wieku zmagania Clive'a Sinclaira z Chrisem Currym (w tej roli sam Martin Freeman), założycielem Acorn Computers. Dostaniemy też wgląd w kulisy boomu na komputery domowe w Wielkiej Brytanii.

### **SOBOTA**

### **OFICJALNE OTWARCIE FESTIWALU PIXEL HEAVEN 2021**

Sobotnią, zdecydowanie najdłuższą część wydarzenia rozpoczniemy od oficjalnego przywitania się z uczestnikami Festiwalu. Równo o 11:00 będziemy zaś mogli się zapoznać z kluczowymi punktami w umowach dla twórców gier wideo na przykładzie umowy portowania.

### **ALEX MEETS...**

No i zgodnie z naturalną kolejną rzeczą na drugi dzień Pixel Heaven Aleksy „Alex” Uchański rozmawia z wybranymi przez siebie gośćmi. Któż pojawi się tym razem?

### **GAMES & BEYOND**

Trzecim punktem najdłuższego dnia Festiwalu będzie spotkanie z reprezentującymi Czyżewscy Kancelaria Adwokacka Krzysztofem Czyżewskim i Kamilem Rzeczkowskim. Powiedzą co nieco o pozyskiwaniu, ochronie i komercjalizacji praw zależnych do gier i ich elementów.



## CEREMONIA PRYZNANIA NAGRÓD PIXEL AWARDS EUROPE 2021

Pod wieczór z kolei przyjdzie czas na jeden z najważniejszych punktów programu, czyli zwieńczenie IX edycji największego nad Wisłą konkursu dla niezależnych twórców gier wideo.

## AFTERPARTY

A po tak wyczerpującym dniu nie może zabraknąć wspólnej integracji przy dobrej muzyce i świetnie przygotowanym zapleczu. W klubie Riviera Remont odbędzie się koncert grupy Automaty. Powstał on z inicjatywy Jacka Kępkę - jego zamiarem było uczczenie i zachowanie pamięci legendarnego zespołu Klan, do którego należał sam zainteresowany w schyłkowym okresie jego istnienia. Afterparty nie kończy się jednak na samym koncertowaniu, gdyż nieco później możemy liczyć na Speccy.pl Demoscene Night w hołdzie dla sir Clive'a Sinclara. Ukazane produkcje demoscenowe okraszane zostaną komentarzami twórców oraz publiczności.

## NIEDZIELA

### WOJCIECH ZIENTARA SPOTYKA KLAUDIUSZA DYBOWSKIEGO

A tych dwóch panów, związanych kolejno z markami Atari i Commodore, zobaczyć można na naszej scenie z okazji trzydziestopięciolecia Amigi i Atari ST.

## SHITY - NAJGORSZE GRY NA ŚWIECIE

Choć na co dzień staramy się raczej unikać tego typu rejonów, od czasu do czasu warto poruszyć temat gier, w których nie powiodło się... nic (albo prawie nic). I dla tego typu tytułów przygotowano to wydarzenie. Przyjrzyjmy się więc pozycjom tak słabym, że aż w pewien sposób fascynującym!

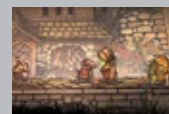
## NAJWIĘKSZE GRY NA ZX SPECTRUM

Na krótko przed finiszem powrócimy jeszcze na trochę do sir Clive'a Sinclara - a konkretnie jego kultowego dziecka. Ośmiobitowy spadkobierca ZX-80 oraz ZX-81 był w pierwszej połowie lat osiemdziesiątych absolutnym standardem w wielu krajach Europy. Wobec wielu różnych modeli, niezwykle barwnej historii komputera i jego ogromnego wpływu na branżę deweloperską to oczywiście temat rzeka, który trudno byłoby całkowicie wyczerpać nawet na takim wydarzeniu jak Pixel Heaven. Dlatego nieco zawężymy temat i lekko po południu przyjrzymy się najbardziej znaczącym tytułom, które kiedykolwiek pojawiły się na ZX Spectrum. Z uwagi na nieprawdopodobną ich liczbę, jaka zdążyła się przewinąć przez te wszystkie lata, nie jest to łatwe zadanie, ale spróbujemy. ■

### BEST ART



*Papetura Petums*



*Tails of Iron*  
Odd Bug Studio /  
United Label



*The Medium*  
Bloober Team

### BEST AUDIO



*Papetura Petums*



*Sniper: Ghost Warrior Contracts 2*  
CI Games



*The Medium*  
Bloober Team

### BEST GAMEPLAY



*Against the Storm*  
Eremite Games



*Orbital Bullet*  
SmokeStab



*Sniper: Ghost Warrior Contracts 2*  
CI Games

### BEST STORY



*The Medium*  
Bloober Team



*The Tale of Bistun*  
Black Cube Games



*Lacuna*  
DigiTales

### RETRO ROOTS



*Eldest Souls*  
Fallen Flag Studio /  
United Label



*Lacuna*  
DigiTales



*Okinawa Rush*  
Sokaikan Ltd.

### BIG FISH GRAND PRIX



*Lust from Beyond: M Edition Movie*  
Games Lunarium



*Sniper: Ghost Warrior Contracts 2*  
CI Games



*The Medium*  
Bloober Team

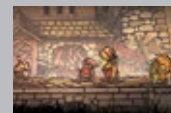
### INDIE GRAND PRIX



*Against the Storm*  
Eremite Games



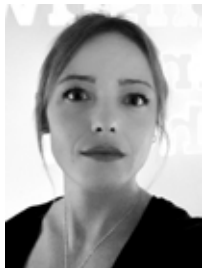
*Papetura Petums*



*Tails of Iron*  
Odd Bug Studio /  
United Label

# SZKOŁA FILMOWA I GRY W WIDEO

Z **Ewą Marią Szczepanowską**, producentką, prorektorem ds. komunikacji i nowych mediów oraz rzecznikiem prasowym Warszawskiej Szkoły Filmowej, rozmawia Marcin M. Granat.



✚ Ewa Maria Szczepanowska to rzadko spotykany typ prorektora, który ma bezpośredni kontakt ze swoimi studentami.

**P** Jak doszło do tego, że oferta Warszawskiej Szkoły Filmowej wzbogaciła się o kierunek dotyczący gier wideo?

Na naszej uczelni grom poświęcony jest cały pion. W 2013 roku z inicjatywy Maćka Miąsika powstał kierunek studiów o nazwie reżyseria gier wideo. Współtwórcą jego programu i opiekunem został Maciej Szcześniak, który zaangażował wspaniałych wykładowców, pasjonatów i zawodowych twórców gier. Ta ekipa praktyków opracowała program zajęć na podstawie potrzeb rynku i uczy dokładnie takich kompetencji, jakich potrzebuje gamedev.

**P** Jak wygląda wasz proces kształcenia?

Kierunek tworzenie gier wideo był pierwszym w Polsce, który kształcił dewów. Założenie było takie, aby wszechstronnie edukować designerów, by potrafili stworzyć grę od początku do końca. Program obejmuje takie przedmioty jak między innymi programowanie, silniki Unreal i Unity, narracja, produkcja, modelowanie 3D czy animacja. Studenci mają również zajęcia z historii gier, ich analizy, Q&A, prawa autorskiego i aspektów prawnych rynku, a także biorą udział w warsztatach pracy z kamerą, oświetleniu i nagrywania animacji z użyciem mocap. Studia są prowadzone w trybie dziennym i zaocznym. Część zajęć odbywa się hybrydowo, ponieważ niektóre z naszych przedmiotów łatwiej trafiają do studentów w formie online. Przykładem może tu być wstęp do programowania, z kolei warsztat produkcji gier to przykład zajęć, które powinny odbywać się stacjonarnie. Szkoła kształci także reprezentantów zawodów filmowych, prowadząc między innymi studia z reżyserii, montażu, realizacji obrazu filmowego, aktorstwa

nowych mediów, produkcji czy kreacji dźwięku. Studenci wszystkich kierunków już od pierwszego roku współpracują przy projektach audiowizualnych, w związku z czym dźwiękowcy pomagają przy grach studentów kreacji gier wideo, aktorzy uczestniczą w sesjach mocap, a kierownicy produkcji wszystko to organizują.

**P** Wasza działalność z pewnością przez lata ewoluowała.

Tak, stale się rozwijamy, rozbudowujemy program i podejmujemy nowe inicjatywy. W 2015 roku kanclerz Warszawskiej Szkoły Filmowej Maciej Ślesicki rozbudował kompleks szkół o pierwsze w Polsce Liceum Kreacji Gier Wideo. Jest to liceum ogólnokształcące, więc uczniowie zapoznają się w nim z podstawą programową, a dodatkowo mają szereg zajęć z tworzenia gier. Zaczynają na przykład od planszówek, co jest doskonałym wstępem do projektowania gier wideo. Program liceum również stworzył Maciej Szcześniak i dobrał fantastyczną kadrę, między innymi absolwentów naszych studiów.

Warto zaznaczyć, że zarówno w przypadku liceum, jak i studiów nasz program jest na bieżąco modyfikowany. Śledzimy branżę, zmiany na rynku, nasi wykładowcy przekazują dzieciakom własne, unikalne doświadczenie i prowadzą swoje zajęcia zgodnie z aktualnym zapotrzebowaniem rynku na kompetencje. Nasi studenci często już na pierwszym roku pracują w gamedevie.

**P** Prowadzenie zajęć dla studentów i uczniów licealnych to niemałe wyzwanie.

A to jeszcze nie wszystko. W ramach kompleksu szkół działa studio produkujące gry, w którym pracują nasi najzdolniejsi absolwenci. Mamy na koncie już jedną



✦ Każdy game jam to połączenie przyjemnego z pożytecznym. Zwłaszcza dla jury.

**PIXEL  
WYWIAD**



✦ Ewa Maria Szczepanowska w kadrze Piotra Szymańskiego.

✦ Podczas game jamu prowadzonego przez Warszawską Szkołę Filmową powstaje średnio od dwudziestu pięciu do trzydziestu gier.



✦ Nieważne, czy się zdobywa laur zwycięstwa, czy nie. Podczas tworzenia gier podstawą jest frajda.



**WARSZAWSKA SZKOŁA FILMOWA UDZIELI NAM  
SWOJEJ PRZESTRZENI PRZY OKAZJI NAJBLIŻSZEGO  
PIXEL HEAVEN. NA JEJ TERENIE ODBĘDĄ SIĘ PRELEKCJE,  
PROJEKCJE KINOWE ORAZ EVENT TARGOWY.**



## W SKŁAD JURY NA GAME JAMACH WCHODZĄ OSOBY ZARÓWNO TWORZĄCE GRY, JAK I PISZĄCY O NICH DZIENNIKARZE.

produkcję, której wydawcą jest Klabater. Nie mogę na razie powiedzieć, kiedy będzie premiera, ale o grze można już poczytać w sieci - jej tytuł to Best Month Ever. Obecnie pracujemy także nad drugą grą, jest na etapie alfy, ale szczegółów tego projektu nie mogę na razie zdradzić. Jedno powiem - będzie grubo.

**P** Jest to fajna kariera dla absolwenta. Zatrudni się u was albo pójdzie sobie na własną rękę w świat. Niekoniecznie musi iść w świat na własną rękę. Osobom, które ukończyły studia, bardzo często załatwiamy praktyki, co później przeradza się w konkretne stanowisko pracy. Co więcej, nasi wykładowcy, jako osoby pracujące w gamedevie, wyłapują najzdolniejszych i szybko ściągają ich do swoich studiów. Każdym studentem czy absolwentem staram się zaopiekować, pomóc znaleźć pracę, staż czy nawiązać znajomości. Bo gamedev działa dokładnie tak samo jak branża filmowa - networking jest kluczowy.

**P** Kim jest absolwent Warszawskiej Szkoły Filmowej? Student, który kończy naszą uczelnię, jest wszechstronnie wykształcony. Wie, że światy gier i filmu się przenikają. Wszyscy studenci pierwszego roku, bez względu na kierunek, mają obowiązek współpracowania ze sobą, co uczy ich tego, że powstawanie gier wideo to proces interdyscyplinarny. Gra jest pełnowartościowym dziełem sztuki łączącym w sobie wiele dziedzin, dlatego studentów uczymy również scenariopisarstwa, historii sztuki i filmu. To zajęcia, na które



✚ Jury game jamu z 2019 roku. Bystre oko wypatrzy naszego naczelnego Micza.

z początku narzekają, a potem bardzo doceniają. A propos działania na wielu płaszczyznach nie wspominałam o tym, że organizujemy też game jamy. To wspólne dziecko moje i Maćka Szczęśnika. Na początku było to szkolne mikroprzedsięwzięcie, a obecnie jest to wydarzenie o dużym zasięgu. Jam trwa trzydzieści sześć godzin, odbywa się w budynku szkoły i bierze w nim udział stu trzydziestu uczestników. Zawsze towarzyszą mu dwie tradycje. Pierwsza to indywidualizowane starter packi, które staram się przygotowywać osobiście i w skład których wchodzi między innymi koszulka i dżem o ulubionym smaku, jaki uczestnik wpisuje podczas rejestracji. Niektórzy wymyślają naprawdę szalone smaki, wiedząc, że potem muszę się nieźle nakombinować w poszukiwaniu kreatywnego rozwiązania. Uważam jednak, że właśnie indywidualne podejście do każdego uczestnika jest jednym z najważniejszych elementów naszego jamu. Drugą tradycją jest z kolei before party z obowiązkowym darmowym piwem. Uczestnicy poznają się, dobierają w zespoły, wzajemnie inspirują. Efektem są fantastycznie projekty. Podczas game jamu powstaje średnio od dwudziestu pięciu do trzydziestu gier. Do jury zawsze zapraszam profesjonalistów z różnych dziedzin, aby daną grę oceniali z różnych perspektyw, wszechstronnie i kompleksowo. Co ważne, twórcy prezentują swoje projekty w sali naszego Kina Elektronicznego, co daje unikatową szansę na zobaczenie rozgrywki na gigantycznym ekranie.

**P** Jak zachęciłabyś młodych ludzi do studiowania w Warszawskiej Szkole Filmowej?

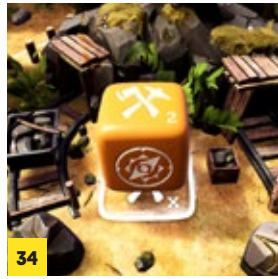
To, co najcenniejsze w tej szkole, to ludzie, którzy ją współtworzą. Ludzie, którym zależy na tym, nad czym pracują, dla których praca jest pasją. Skupiamy tu wspaniałych twórców, będących jednocześnie zawodowcami, i to oni tworzą tę nieco szaloną, artystyczną atmosferę. To miejsce dla ludzi kreatywnych, gdzie każdy może znaleźć dla siebie twórczą przestrzeń, realizować swoje najbardziej szalone pomysły. ■

✚ Choć nie widać tego w kadrze, każdemu game jamowi towarzyszy darmowe piwo.





30



34



35



36



37



38



39



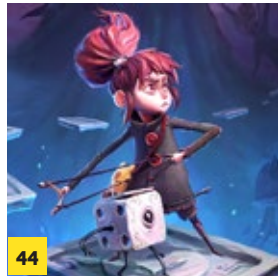
40



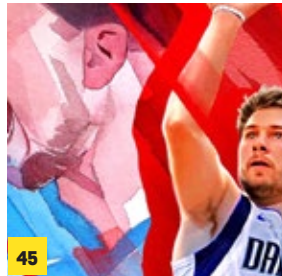
42



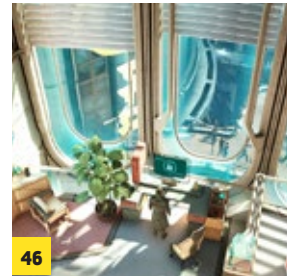
43



44

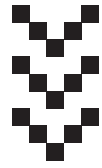


45



46

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



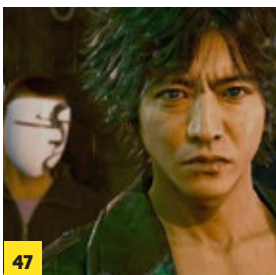
# PLAY THE GAME

JUDGMENT BYŁ JEDNĄ Z NIEWIELU GIER, GDZIE POCZUŁEM, ŻE JEST NAPRAWDĘ DLA DOROSŁYCH – NIE DLATEGO ŻE BYŁY W NIEJ „MOMENTY”, ALE ZE WZGLĘDU NA TEMATYKĘ.

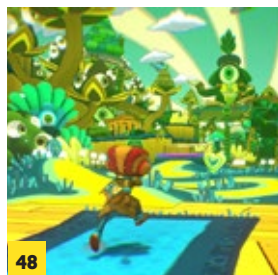


DYSKUTUJ NA

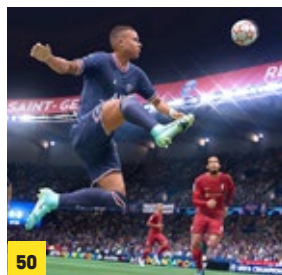
FB.COM/GROUPS/  
SECRETLEVEL



47



48



50



51



52



# FARCRY6

A UBISOFT ORIGINAL

■ PC ■ PS4 ■ PS5 ■ XONE ■ XSX

PRODUCENT Rockstar Games **Wersja PL:** tak

■ User Jama

**W** ciemno wiadomo było, że szósta część wysoko-budżetowej serii będzie świetna, jeszcze większa, lepiej dopracowana i napakowana akcją. Można się było jedynie zastanawiać, jakie nowe pomysły wprowadzono, co się zmieniło oraz czy gra dalej będzie jak magnes przyciągała na kilkadziesiąt godzin do ekranu.

Przed wszystkim mamy zupełnie nową historię. Wydarzenia rozgrywają się na wyspie Yara, rządzonej przez dyktatora Antona Castillo.

Sceneria i realia są wzorowane na Kubie. Odziany na biało Castillo sprawia wrażenie anioła dla swojego ludu, zachęca do patriotyzmu, podpowiada, jak odróżnić prawdziwych obywateli od szkodników. Jednocześnie z dala od kamer trzyma wszystko żelazną ręką, krwawo tłumi wszelki opór i nierzadko osobiście wykonuje najwyższy wymiar kary. W tej roli Giancarlo Esposito, czyli Moff Gideon z serialu „The Mandalorian”, sprawdza się doskonale. Szczególnie w sekwencjach, kiedy uczy sprawowania władzy absolutnej swojego przestraszonego, małego syna Diego. Jest mistrzem manipulacji, wyrachowania, kreuje postać wielowymiarową, która obnaża kulisy wielkiej polityki.

Po rewelacyjnym, nawiedzonym Josephie Seedzie w Far Cry 5 taki godny przeciwnik nam się po prostu należał.

Nasza postać to Dani Rojas, sierota, wyrzutek z wojska, który przypadkiem staje się bojownikiem o wolność w organizacji Libertad. Na początku gry możemy wybrać, czy chcemy grać kobietą, czy mężczyzną. Nie ma w związku z tym różnic fabularnych, ponieważ wszystkie dialogi





## KTO LUBI POSTRZELAĆ, POCZUJE SIĘ TU JAK DZIECKO W SKLEPIE Z CUKIERKAMI. WYBÓR SPRZĘTU I SATYSFAKCJA – OGROMNE.

i zadania są takie same dla obu płci. Natomiast ma to znaczenie o tyle, że w tym Far Cry po raz pierwszy widzimy i słyszymy bohatera zarówno w przerywnikach filmowych, jak i w niektórych miejscach w grze. W poprzedniej części mogliśmy rekrutować spluwy do wynajęcia, tutaj też mamy podobną możliwość zwaną amigos, ale dotyczy ona nie ludzi, tylko zwierząt. Jest krokodyl w koszulce z krótkim rękawkiem o imieniu Guapo, piesek inwalida na wózku Chorizo, kogucik Chicharron z obrożą nabitą ćwiekami i inne, każde z unikalnymi umiejętnościami bojowymi. Z amigos jest też oczywiście różnie w ogniu walki. W czasie wolnym od strzelania współpracujemy z całą galerią oryginalnych postaci, które pomogą nam zwyciężyć Castillo. Poza obozami komunikujemy się z nimi za pomocą telefonu komórkowego, który służy też do rekonesansu obozów przeciwnika. Wystarczy wdrapać się na jakąś wieżę albo inne wzniesienie, by wy badać drogi dościa, liczebność i słabe strony przeciwnika.

Choć Far Cry 6 jest mocny fabularnie, to w samym swoim sednie pozostaje rozbudowaną strzelanką. Do zdobycia jest szeroki wachlarz broni, które możemy modyfikować metodą partyzancką za pomocą zwykłych przedmiotów zbieranych po okolicy. Trzeba tylko mieć na uwadze, że nie mają takiej jakości jak fabryczne modyfikacje, na przykład tłumik po paru strzałach się przegrzewa, przestaje wygłuszać strzały i trzeba odczekać, aż się schłodzi.

Najfajniejszą nową kategorią broni jest supremo. Wyglądają jak plecaki szalonego naukowca i dają

dużego kopa, tyle że raz na dłuższy czas. Do ich zbudowania nie wystarcza już recykling, niezbędny jest zubożony uran. Pierwszym supremo jest Eksterminator, coś w rodzaju przenośnej katuszy. Świątyni na namolne helikoptery albo czołgi. Inny to Furioso, który działa jak plecak odrzutowy, tyle że zostawia na ziemi krąg ognia, który wykańcza pobliskich przeciwników.

Nowością jest też możliwość schowania broni i wtapiania się w tłum. Jeśli nie będziemy rozrabiać, to w wiele miejsc możemy wejść niczym turysta. Co innego, kiedy zaczniemy palić, niszczyć i wysadzać, co – nie ukrywamy – jest najbardziej widowiskowe i sprawia największą przyjemność. Wtedy zamiast zwykłych wojskowych posiłków zostają wezwane siły specjalne Yary, smutni panowie w mocnym opancerzeniu z RPG i wsparciem powietrznym.

Otwarty świat w Far Cry 6 jest największy w całej serii. Wyspa jest podzielona na trzy strefy wpływów, których szefów Dani będzie musiał/ musiała pozyskać dla sprawy, aby obalić Castillo. Są tu nie tylko lasy czy dżungla, posterunki i bazy, ale również większe miasteczka, w których ludzie załatwiają swoje interesy. Podczas misji zmieniają się pora dnia i warunki pogodowe. W przerwach między zadaniami możemy łowić ryby, zapolować na zwierza albo po prostu pogapić się





na zachód słońca na plaży. Mamy też okazję zabawić się w narodowy sport Yary, czyli walki kogutów.

Znakiem rozpoznawczym serii Far Cry jest swobodne korzystanie z wielorakich pojazdów. W szóstce jest podobnie, tylko bardziej. Oprócz tradycyjnych samochodów, ciężarówek i quadów mamy do dyspozycji również czołgi, traktory oraz konie. Możemy w każdej chwili przywołać swój wóz, piękny

beaumont valentina z 1956 roku, a także wyposażyc go w sprawniejszy karabin maszynowy na dachu, który przyda się w trybie co-op, czy skuteczniejszy taran z przodu maski. Kiedy samochód utknie, bo - dajmy na to - taranując inny wóz, wjedziemy na betonowy murek, możemy wyjść na zewnątrz i zepchnąć go z przeskody. Możemy też jak na filmach rozpędzić auto na posterunek żolnierzy i wyskoczyć w trakcie jazdy przed uderzeniem.

Konie sprawdzą się w trudniejszym terenie i na bezdrożach, ale mają swój rozum. Jeśli zechcemy przykładowo zeskokczyć z wysokiego klifu do rzeki,

stanowczo odmówią z urażonym rzeniem. Konie są również płochliwe - jeśli w pobliżu atakuje dzikie zwierzę, to po prostu uciekają. Oczywiście do wykorzystania są również różnego rodzaju łodzie motorowe, od pontonów z silnikiem po całkiem sporo łajb, oraz maszyny latające, samoloty i helikoptery. Przestrzeń powietrzna nad wyspą jest oficjalnie zamknięta, a zakaz ten egzekwowany jest za pomocą rozmieszczonych wokół wyspy stanowisk baterii przeciwlotniczych. Jeśli zechcemy polatać, musimy najpierw wysadzić pobliskie wielkie lufy.

Far Cry 6 wiele czerpie z udanych poprzedników, więc fani serii poczują się jak w domu, będą mieć też jednak sporo przyjemności z wielu nowinek. Brak powiązań fabularnych z innymi odsłonami sprawia, że spokojnie możemy tu zacząć swoją przygodę z serią, a dopiero potem sięgnąć po części wcześniejsze. Gra trzyma poziom, ma rozmach i cojones. ▀

## PRZEMIESZCZANIE SIĘ PO TEJ KARAIBSKIEJ WYSPIE JEST CZYSTĄ PRZYJEMNOŚCIĄ: PIESZO, WIERZCHEM, AUTEM, SAMOLOTEM, ŁODZIĄ CZY NA SPADOCHRONIE.



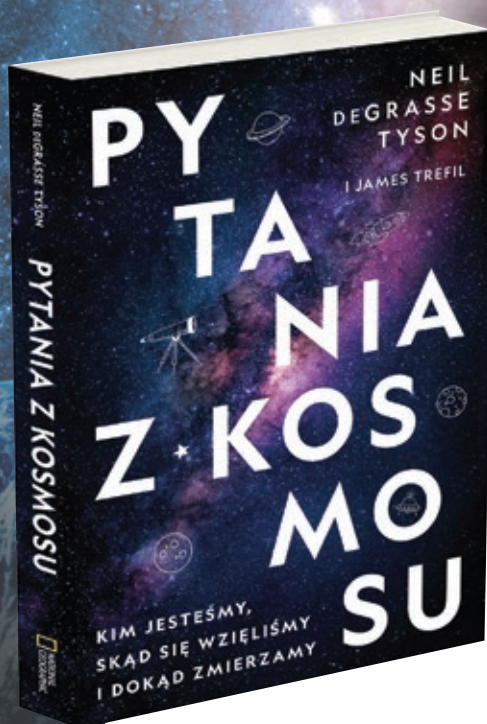
**P 95**

- Wzorec dla fabularnych gier akcji z otwartym światem. Możemy robić wszystko na wiele sposobów, w dowolnej kolejności, tudzież po prostu chłonąć ten wspaniały świat, łowiąc ryby.

# PRENUMERATA



RABAT:  
**-45%**  
od ceny w kioskach!



**89,00zł**

~~164,80zł\*~~

KOD OFERTY: **FOCKOSMOS**

## PREZENT

Książką: „PYTANIA Z KOSMOSU. Kim jesteśmy, skąd się wzięliśmy, dokąd zmierzamy?”

Zamów na: [www.kultowy.pl](http://www.kultowy.pl)

Lub przelewem: Burda Media Polska, **04 1050 0086 1000 0090 3172 2706**  
(W tytule przelewu podaj koniecznie imię, nazwisko oraz KOD OFERTY **FOCKOSMOS**)

Masz pytania? Jesteśmy do Twojej dyspozycji!



+48 22 360 37 77



bok@burdamedia.pl



Do burzenia miasta Onych znakomicie nadaje się katapulta. Wystarczy ją załadować surowcami.

zasobów i zwiększać wydajność kości oraz odkrywamy nieznaną kontynent, który przypomina plasterki prosciutto (w końcu grę zrobili Włosi).

Im głębiej się zapuszczamy, tym częściej jesteśmy atakowani przez Onych. Zdarzają się także pożary budynków. Do odparcia ataków i gaszenia pożarów trzeba wystawić kościanych podopiecznych z pokazaną właściwą czynnością na górnej ściance.

(UWAGA, spoiler!) Dość szybko okazuje się, że w grze nie chodzi o budowę, eksplorację, produkcję i uchwalanie praw dla społeczności kolonistów, ale o obronę przed hordami obcych i walkę z pożarami. Po zbliżeniu się do miasta Onych odpieramy prawdziwe fale najeźdźców, a trzeba jeszcze myśleć o jego zniszczeniu!

Wtedy przychodzi myśl, że twórcy przegli ze standardowym poziomem trudności. Jeśli jakimś cudem uda nam się grę ukończyć, udowodnią, że stać ich na więcej: każdy z odblokowanych scenariuszy ma ten sam cel, ale zmodyfikowane zasady. Trudniejsze!

Na szczęście dla budowniczych miast istnieje najłatwiejszy poziom trudności, gdzie element militarnej jest nienacalny. To na razie jedyne sensowne wyjście. Czuję to w kościach. ■

# Dice Legacy

PC SWITCH

PRODUCENT DESTINYbit Wersja PL: tak (napisy)

Sir Haszak

Grupa osadników ląduje na nieznanym lądzie, by go zagospodarować. Szybko okazuje się, że musi walczyć z Onymi. To o tej grze Juliusz Cezar powiedział: „Kości zostały rzucone”.

Dice Legacy wygląda z początku ciekawie i intrygująco dla każdego miłośnika gier o budowaniu miast, ale nie dajmy się zwieść pozorom. Otóż autorzy wymyślili, że naszymi kolonistami są kości. Zależnie od klasy (chłopi, obywatele, żołnierze, kupcy, mnisi) mogą wykonywać inne czynności zapisane na ściankach.

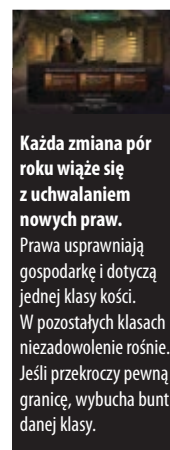
Chłopi są najbardziej uniwersalni, ponieważ wydobywają, produkują, walczą, odkrywają i budują. Pozostałe klasy są bardziej wyspecjalizowane.

Kość zużywa się podczas wykonywania każdej akcji. By ją przywrócić do pełnej siły, należy wykorzystać zasoby. Jeśli tego nie zrobimy, kość umrze. Kości mogą też zamarznąć (bo zimy są srogie!), chorować lub być ranne. Możemy je rozmnażać i przekształcać jedne klasy w drugie, ale maksymalnie powinniśmy mieć ich dwanaście. Przynajmniej teoretycznie, bo da się oszukać i mieć więcej. Fajne? Bardzo! Przynajmniej z początku.

Jak w każdej grze o budowaniu miast wnosimy budowle, odkrywamy nowe technologie pozwalające stawiać bardziej zaawansowane budynki, pozyskiwać więcej

Budowa kolonii wymaga surowców, których zasoby bezpowrotnie się kurczą. Dostęp do nich wymusza ekspansję.

## Prawa



Każda zmiana pór roku wiąże się z uchwalaniem nowych praw. Prawa usprawniają gospodarkę i dotyczą jednej klasy kości. W pozostałych klasach niezadowolone rośnie. Jeśli przekroczy pewną granicę, wybucha bunt danej klasy.



Początkowo najazdy Onych nie są częste, ale i tak warto trzymać w pogotowiu kości zapewniające obronę.

Mechanikę budowania talii z kartianek wrzucono do gry opartej na kościach opowiadającej o budowaniu miast, z elementami roguelike'a, która na koniec okazuje się rzeźnią. Intrygujące, ładne, ale standardowy poziom trudności okazuje się ponurym żartem.



# Diablo II: Resurrected

■ PC ■ PS4 ■ PS5 ■ XONE ■ XSX ■ SWITCH

PRODUCENT Vicarious Visions Wersja PL: tak

■ Szymon Góraj

Choć większość zainteresowanych piała z zachwytem po ogłoszeniu remastera najwybitniejszego hack'n'slasha w historii, co jakiś czas jednak przypomniano sobie o losie niefortunnego Warcraft III: Reforged. Niejeden gracz zastanawiał się zatem, czy odrestaurowanie arcygry było mądrym ruchem, czy bardziej desperacką próbą odsunięcia kontrowersji na bok.

Za wskrzeszenie Diablo II wzięła się tym razem ekipa z Vicarious Visions, odpowiadająca między innymi za znakomite odkurzenie kultowych dwóch pierwszych części Tony Hawk's Pro Skater.



✚ Wadliwe połączenia online niejednego gracza doprowadziły już do białej gorączki.

✚ Paleta barw, jeśli chodzi o wybór potencjalnych zdolności każdej postaci, robi wrażenie do dziś.

Zdążyli więc wstawić się już tym, że potrafią przenosić dawne hity, jednocześnie zachowując ich esencję. Nie inaczej podeszli do tego projektu.

Owszem, grafika jest piękna, optymalizacja to pierwsza klasa i w zasadzie osoba, która jakimś sposobem nie wiedziałaby, czym w ogóle jest Diablo, miałaby pełne prawo uznać to, co widzi na ekranie, nawet za tytuł z ostatnich lat. Kosmetycznym zmianom poddano też same modele postaci. Jednak te drobne subtelnosci przy znajomej mechanice czy kompletnie niezmięnionej (bo cóż tu zmieniać?) ścieżce dźwiękowej pozwalają bez bólu na nowo zabijać demony. W razie czego jest też specjalny tryb Legacy, w którym możemy ogrywać tytuł w klasycznej formie, a save'y

✚ O braku innowacji i nieco przegiętej cenie można by sporo napisać, ale unowocześniona oprawa robi wrażenie, szczególnie przy większych zakłękach i scenkach pomiędzy aktami. Efekt warto porównać z oryginałem.

z oryginału da się łatwo przenieść. Jechanie na nostalgii? Pewnie - ale w jakim stylu!

Rzecz jasna w gorszej sytuacji są ci nieco młodszy gracze, pamiętający co najwyżej Diablo III. W ich przypadku zasada „po pierwsze, nie przeszkadzaj” nie musi wcale wypalić, a za niespełna 200 złotych z pewnością mogą woleć pobawić się w coś bardziej współczesnego. Ale wydaje się, że cała ta operacja Resurrected miała przede wszystkim na celu ocieplić wizerunek firmy, której grunt pali się pod nogami, a nie łowić nowy target. Niemniej choćby efekty zakłęk wyglądają znakomicie, a takie drzewko rozwoju postaci ponad dwadzieścia lat temu było na tyle wizjonerskie, że i dziś przytłacza możliwościami.

Ale jak to Blizzard, coś musiano schrząnić. O ile wobec samej gry trudno wystosować jakiegokolwiek twardsze zarzuty poza drobnymi bugami, o tyle serwery świeżo po premierze musiały dostać ataku padaczki (sam poczułem to dość słabo, ale wiele osób musiało grać w trybie offline). To tłumaczy, dlaczego wszyscy - łącznie z recenzentami - otrzymali dostęp do gry równo na premierę... 📌



# 84

Resurrected nie jest może remasterem perfekcyjnym, swoje kosztuje, nie przeciera również żadnych szlaków, ale dzięki temu tytułowi miałem pretekst, by zarywać noce w Tristramie, momentami tracąc przy tym poczucie czasu. A za to zawsze przyznaję dodatkowe punkty.





➤ Choć Fireteam Elite pod względem klimatu wypada błędnie w porównaniu z Alien: Isolation, są pewne lokacje, które dość wymownie wskazują na to, w jakim uniwersum gry.



➤ Jeśli chodzi o różnorodność scenarii, rewolucji nie ma, ale i nie ma na co narzekać. Powluczmy w opuszczonych laboratoriach czy centrach dowodzenia, na powietrzu, ale i w obmierzłych grotach.

# ALIENS FIRETEAM ELITE

■ PC ■ PS4 ■ PS5 ■ XONE ■ XSX

PRODUCENT Cold Iron Studios **Wersja PL:** tak

■ Szymon Górąj

**W** 2014 roku na rynek wszedł Alien: Isolation od Creative Assembly. Tytuł wspaniale oddawał klimat pierwszego „Obcego”, jednocześnie zgrabnie wplatając historię córki Ellen Ripley piętnaście lat po „Ósmym pasażerze Nostromo”. Druga część zmienia ogólną koncepcję niczym filmowy sequel od Jamesa Camerona.

A nawet trochę bardziej, bo Aliens: Fireteam Elite to kompletny gatunkowy fikolek, jako że z survival horroru przechodzimy do kooperacyjnego shootera spod znaku Left 4 Dead. Akcja ma miejsce dwie dekady po „Decydującym starciu”, a zbiorowym bohaterem także jest zespół komandosów. O fabule nie ma co się rozpisywać, bo stosunkowo krótka kampania ma sztamkowy scenariusz. Jedyny pozytyw jest taki, że w jej trakcie odblokujemy tryb hordy, czyli totalną rozwałkę bez choćby pretekstowej historii.

Kto zatem oczekuje niepokojącej atmosfery rodem z Isolation, musi natychmiastowo zmienić albo podejście, albo grę. Choć pewien nastrój z uniwersum został zachowany (przede wszystkim poczucie, że znajdujemy się w świecie „Obcego”), zapomnijcie o dreszczyku emocji tuż przed atakiem potworów. Nawet pierwszy kontakt w grze następuje tak szybko, że automatycznie i bez trwogi szyjemy do celu. A biorąc pod uwagę bodaj największą bolączkę Fireteam Elite - bezczelnie wręcz schematyczne misje - napięcie w zasadzie nie istnieje. Już lepiej

➤ Większa część zadań jest wykonana na jedno kopyto, ale czasem zdarzają się małe odstępstwa. Tutaj na przykład musimy w porę się wycofać, by powietrzne wsparcie bez problemu straciło szarżującą na nas hordę.

➤ Odpieranie kolejnych fal Obcych szybko powodzi się. Grunt, że przynajmniej nieco później trafiamy na miłą odmianę w postaci szyjących w naszą stronę humanoidalnych robotów.

wypadają starcia z syntetycznymi przeciwnikami, których napotykamy na późniejszym etapie.

W grze dostajemy cztery klasy postaci: uniwersalnego Strzelca, ciężkozbrojnego Niszczyciela, eksperta od rozkładania wieżyczek Technika oraz Medyka. Muszę przyznać, że nie poczułem gigantycznej różnicy pomiędzy tymi specjalizacjami - zapewne dlatego, że część tego, co mogą zaoferować (jak wieżyczki), można znaleźć na mapach. Sytuację nieco poprawia spora liczba ulepszeń związanych z rozwojem postaci, ale to też niczym się nie wyróżnia.

Znacznie lepiej jest, gdy przejdziemy do dostępnego arsenału. Możemy liczyć na sporo odmian pukawek - od strzelb aż po miotacze ognia. Deweloperzy z Cold Iron traktują nas też poważnie pod względem poziomu trudności. Już oznaczony jako standardowy potrafi nieźle przywalić, a do wyższych lepiej nawet nie podchodzić, jeśli mamy do pomocy boty zamiast żywych partnerów. ■



**65**

➤ Tytuł przede wszystkim dla fanów co-op shooterów, którzy przy tym mają ochotę na cokolwiek z uniwersum „Obcego” i nie są wybredni. To w większości solidny projekt, ale jednocześnie wykonany bardzo bezpiecznie i niczym się nie wyróżnia spośród dziesiątek innych przedstawicieli gatunku.





✦ Travis Touchdown to człowiek o wysokiej kulturze osobistej, wspaniałej fryzurze i zdolności transformacji w superbohatera.

# No More Heroes III



SWITCH

PRODUCENT Grasshopper Manufacture **Wersja PL:** nie

Michał R. Wiśniewski

**T**ravis Touchdown powraca, żeby tym razem zrobić porządek w galaktyce.

Ach, Goichi Suda, znany również jako SUDA51, w tym miejscu w zasadzie mógłbym skończyć recenzję, bo kto dał się wciągnąć do magicznego świata japońskiego autora, pewnie dawno ma już No More Heroes III na swoim Switchu.

Gra zaczyna się niewinnie – pięknie animowana sekwencja pokazuje małego chłopca, Damona Ricotello, który znajduje w lesie małego kosmitę o imieniu FU. W fabule ściągniętej z „E.T.” chłopiec pomaga obcemu przyjacielowi wrócić na jego planetę. FU obiecuje, że wróci za dwadzieścia lat – i faktycznie wraca, na czele armii potworaków. Jess-Baptiste VI, bo tak brzmi pełne nazwisko FU, okazuje się kosmicznym księciem, równie znudzonym, co brutalnym; „E.T.” zamieniło się więc w „Dragon Ball Z”, a sam FU wygląda, jakby uciekł z castingu na standy w „JoJo’s Bizarre Adventure”.

Tymczasem Travis Touchdown, zawodowy otaku i asasin, spędza miło dni, grając na konsoli (wątek był głębiej eksplorowany w prequela

NMH3, No More Heroes: Travis Strikes Again), ale spokojne życie zakłóca mu pojawienie się obcych najeźdźców. Cóż mu pozostaje, wyciąga swoją elektryczną katanę, zamienia w bojowego robota i rusza do walki. I w ten właśnie sposób trafia do Galaktycznego Rankingu Superbohaterów.

Po odchodzącej od formatu pierwszej części No More Heroes 2 i Travis Strikes Again najnowsza odsłona franczyzy wraca do korzeni. Aby brać udział w kolejnych potyczkach z napakowanymi kosmitami, Travis musi zbierać pieniądze, wykonując różne czynności w otwartym świecie Santa Destroy (i sąsiednich wysp), po którym porusza się na swoim wielkim motorze (skrzyżowaniu pojazdu Kanedy z „Akiry” ze statkiem kosmicznym). Minigry i minipotyczki z pomniejszych kosmitami

Obcy



**Obok Jess Baptiste VI w galaktycznym rankingu znajdują się:** Paradox Bandit, Sonic Juice, Sniping Lee, Midori Midorikawa, Velvet Chair Girl, Vanishing Point, Black Night Direction, Gold Joe i Mr. Black Hole – ale nie z każdym stoczmy walkę!

✦ Miło jest spotkać starych znajomych – gry SUDA51 są robione ewidentnie z myślą o jego zagorzałych fanach.



wypełniają czas między głównymi starciami. Walka to typowy hack’n’slash, wykorzystujący czujnik ruchu Joy-Cona (zupenie jak Wiimote w oryginale) – trzeba nim potrząsać, żeby ładować katanę, a także machać, by wykonać ruchy specjalne (możliwa jest również gra bez tej zabawy). Noszona na dłoni konsola Death Drive (znana z innych gier SUDA51) pozwala na transformację (HENSHIN) w wielkiego robota, a z czasem uzyskanie równie innych zdolności.

To, co jest w tym wszystkim najważniejsze, to styl opowieści. SUDA51 znany jest z łączenia popkulturowych tropów w zabójczy koktajl, ale tu wspina się na wyżyny sudowatości, sięgając po wszelkie możliwe wizualne środki wyrazu; to nie Killer Is Dead ani Bubblegum Chainsaw, tylko kontynuacja szaleństwa z Ranko Tsukigime’s Longest Day i Travis Strikes Back. ■

85

■ Arcygratka dla fanów SUDA51 – ale co z normalnymi graczami?  
 ■ Czy są gotowi wejść wprost w ramiona obłądu, w którym gadające basem kotki prowadzą bohatera przez samoświadome czarne dziury? Dlaczego nie – NMH3 to nasz kolektywny, popkulturowy sen, wspólna jungowska przestrzeń.



# Encased



PRODUCENT Dark Crystal Games Wersja PL: nie

■ Szymon Góraj

Choć złoty wiek izometrycznych gier RPG już bezpowrotnie minął, obecnie doświadczamy jego renesansu.

W ciągu ostatniej dekady powstało całkiem sporo tego typu odskoczni od wielkich tytułów AAA i całkiem sporo – od serii Shadowrun aż po wskrzeszonego Wastelanda – odniosło wcale niemały sukces. Debiutanci z Dark Crystal Games porwali się



zaś na jeden z większych powrotów do przeszłości.

Encased jest bowiem tak bliski pierwszym Falloutom jak to chyba tylko możliwe. Co więcej, twórcy całkiem otwarcie inspirowali się wątkami z „Pikniku na skraju drogi” braci Strugackich. Akcja gry ma miejsce w alternatywnych latach siedemdziesiątych ubiegłego wieku. Na pustyni

■ To sterylne pomieszczenie jest raczej wyjątkiem od reguły. W Encased występuje znacząca przewaga jednego wielkiego bałaganu w środowisku, które wymknęło się człowiekowi spod kontroli.



■ Gdy wydaje nam się, że dość szybko trafiliśmy w największe oko cyklonu, szybko okazuje się, że to zaledwie wstęp do właściwej narracji i prawdziwa zabawa postacią.

zostaje odkryty artefakt – The Dome. Staje się on jednym z najbardziej przetołmowych odkryć ludzkości, ujawniając niespotykaną dotąd technologię, której odkrywanie wiąże się jednak z wieloma śmiertelnymi niebezpieczeństwami.

Pierwszą kluczową decyzję podejmujemy jeszcze podczas tworzenia postaci, decydując o jej przynależności. The Dome zamieszkują bowiem osoby o pięciu różnych specjalizacjach, zwanych Skrzydłami. W zależności od tego, czy będziemy inżynierem, naukowcem, ochroniarzem, czy byłym skazańcem, nasza ścieżka okaże się mocno odmieniana. Otoczenie będzie na nas reagować w inny sposób, a my otrzymamy inny zestaw dialogów i zdolności.

Osoby, które miały znikomy kontakt z klasykami sprzed dwóch dekad i wcześniej, mogą być nieco skołowane, ale po wczuciu się w surową mechanikę wsiąkną w ten świat na dłużej. Mało który współczesny tytuł daje taką swobodę jak ten stworzony przez rosyjskich deweloperów. To otwarty świat z elementami survivalu, w którym mamy niemal absolutnie wolną rękę zarówno jeśli chodzi o rozwój bohatera, jak i kierunek, w którym chcemy podążać.

Z czasem odkrywamy też kolejne niuanse rozgrywki. Na przykład turowa walka na pozór może wydawać się prymitywną namiastką gatunkowych rozwiązań. Jednak wraz z rozwojem danej postaci pojawi się coraz więcej możliwości na rozłożenie na łopatki przeciwnika – czy to poprzez wykorzystanie otoczenia, czy w ogóle uniknięcia konfrontacji. To samo dotyczy różnych sposobów eksploracji, prowadzenia dialogów i tworzenia przedmiotów. W kwestiach technicznych również nie mam zbyt wielu zarzutów, może poza takimi rzeczami jak ważne powiadomienia przykrywane liniami dialogowymi. ■

# 86

■ Encased nie przeciera nowych szlaków, ale przeciwnie – odgruzowuje to, co najlepsze w old-schoolowych RPG. Choć na pierwszy rzut oka jest szorstki, oswojenie się z nim gwarantuje dziesiątki godzin świetnej rozrywki.



# TALES of ARISE™

PC PS4 PS5 XONE XSX

WYDAWCA Bandai Namco Entertainment Wersja PL: nie

Zdan

Lubicie pizzę? No pewnie, że lubicie, bo kto nie lubi pizzy. Pomyślcie jednak, co by było, gdybyście musieli jeść ją ileś tam dni z rzędu albo za jednym posiedzeniem zjeść placek rozmiaru mega-turbo-XL.

Mielibyście dość, i słusznie. No właśnie - z tymi japońskimi RPG jest trochę jak z pizzą. Kocham je totalnie, ale czasem mam ochotę się przesiąść na coś innego, bo wiele z nich to jednak wielogodzinnne kobyły, w których narracja niestety nie jest zbyt dynamiczna, a postacie są bardziej płaskie niż wycinanka młodego przedszkolaka. Osobiście mam też problem, by

## Momenty

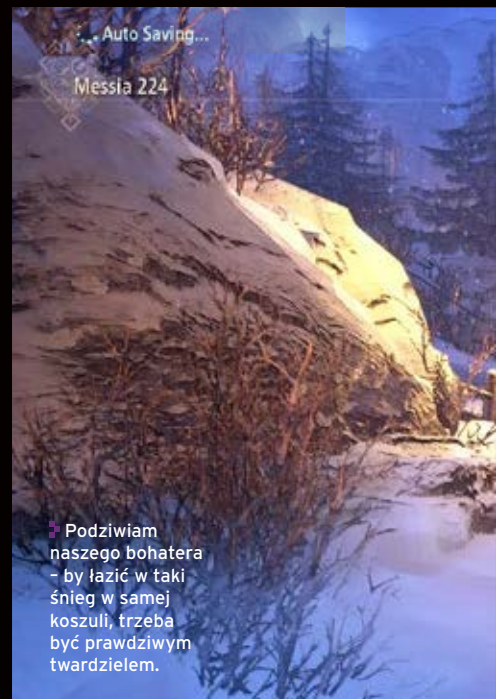


Choć gra nie powala pod względem wyglądu poszczególnych krain, to niektóre momenty robią wrażenie. Ot, choćby oświetlona wieża w jednym z regionów świata.

„konsumować” te gry w kawałkach (jak pizzę!). Muszę siedzieć przy nich praktycznie codziennie, by dać się porwać fabule i nie zapomnieć, co, gdzie było i jak w to się gra. Dlatego Tales of Arise było jednocześnie przyjemnością i lekkim biczowaniem.

Od razu powiedzmy sobie jedno - to duża gra. Spore obszary, naprawdę dużo walki i powoli odkrywana fabuła. Dlatego trzeba się przygotować na co najmniej kilkadziesiąt godzin rozgrywki, jeśli chce się czegokolwiek dowiedzieć o postaciach, ich motywacjach i świecie. Zastosowano też prostą sztuczkę (to nie żaden spoiler), która ma swoje plusy i minusy. Otóż nasz główny bohater ma amnezję. Można powiedzieć, że to stara zagrywka. Fakt - niezbyt to oryginalne i traci myszką, ale plusem jest to, że razem z bohaterem

❖ Cóż, bycie wielkim zielonkawym ptaszyskiem w krainie, gdzie króluje śnieg, lód i ogólnie kolor biały, to dość kiepski kamuflaż, nieprawdaż?



❖ Podziwiam naszego bohatera - by łączyć w taki śnieg w samej koszuli, trzeba być prawdziwym twardzielem.



■ Posadzki wyczyszczone przez anonimowych sprzątaczy, kwiatki wsadzone w żyzną ziemię przez równie anonimowych ogrodników, lampiony rozświetlające korytarze - i wszystko to zaraz zostanie zroszone krwią.

## Choć od strony fabularnej gra nie porywa, warto po nią sięgnąć. Rzadko się zdarzają RPG, w których sama walka sprawia aż taką przyjemność.

zanurzamy się w świat i jest to dobrym pretekstem do wszelkiego rodzaju wyjaśnień, opisów czy dywagacji w wykonaniu tych, których napotykamy na swojej drodze. A same postacie? Tutaj niestety wychodzi japońszczyzna - to bohaterowie jRPG jakich mnóstwo

■ Walka o przyszłość świata, machanie mieczem i inne takie - to wszystko jasne. Jedno jednak w grze musi robić wrażenie - urocze sówki i ich własny kawałek lasu!

w tym gatunku. Niestety niczym się specjalnie nie wyróżniają, a ma się wręcz wrażenie, że napisani są tak, by być jak najbardziej nijacy. Niby mają jakieś przeżycia wewnątrz, jakieś motywacje, jakieś tam cele, ale to wszystko nie jest podane w sposób przekonujący czy ciekawy. Sztampowość objawia się też w tym, jak - przynajmniej po części - wygląda świat, po którym się poruszamy. Mamy kilka krain zrobionych według prostego klucza - jedna jest ognista, następna mroźna i tak dalej. Nie brzmi to ciekawie, nieprawdaż? Bo takie nie jest.

Czyli co? Lipa i gra do kosza. Otóż nie! Na szczęście wszystko ratuje moje ulubione growe „mięsko”, czyli mechaniki. To dalej gra z serii Tales, więc walka jest w czasie rzeczywistym i mocno zręcznościowa. Przypomina to wręcz miejscami produkcje w stylu Devil May Cry i piszę to jako komplement. Walki są szybkie, dynamiczne, co chwila coś się dzieje, przeciwnicy dostają ciosami, odpalają się zaklęcia, ciosy specjalne są bardzo widowiskowe. Powiem tak - gdyby nie pełna frajda, jaką miałem z walki z oponentami, to rzuciłbym grę

w kąt. Na szczęście ta walka jest, to dużo. Rozwój postaci także jest bardzo sprytnie pomyślany. Mamy poziomy, ale też odblokowujemy podczas gry drzewka umiejętności dla naszych bohaterów. Na plus zasługuje też oprawa audiowizualna. Może nie powala na kolana, ale jest kolorowo i zwyczajnie ładnie. Warto dodać, że gra jest wręcz naładowana zawartością - obok fabuły mamy zadania poboczne, łowienie ryb, dbanie o naszą farmę czy szukanie poukrywanych ślicznych sówek.

Jak będzie z tą pizzą o nazwie Tales of Arise? Zjedzą ją tylko maniacy japońskich RPG czy inni też mogą dosiąść do uczyty? Paradoksalnie poleciłbym ją mocno ludziom, którzy nawet za japońskimi RPG nie przepadają. Wszystko z powodu rewelacyjnej mechaniki walki i świetnego rozwoju postaci. To powinno przyciągnąć nawet największych malkontentów. ■



**70**

■ Gra z niezbyt porywającą fabułą i postaciami, ale z absolutnie rewelacyjną mechaniką walki, która ratuje cały tytuł.

# L A K E

PC XONE XSX

PRODUCENT Gamious **Wersja PL:** nie

Bartek Czartoryski

**A** może by tak rzucić wszystko i wyjechać w Bieszczady? Bohaterka gry, programistka komputerowa, decyduje się na podobny krok i od nas zależy, czy owego postanowienia dotrzyma.

Meredith Weiss jest po czterdziestce i stoi na życiowych rozstajach. Jest niby połowa lat osiemdziesiątych i branża dopiero rozkwita, lecz kobieta nie jest przekonana, czy chce do emerytury klepać w klawiaturę. Aby przemyśleć życie, udaje się na dwa tygodnie urlopu do rodzinnej miejscowości, którą opuściła przed laty, aby tymczasowo zastąpić ojca, planującego zasłużone wakacje, jako miejscowa listonoszka.

Wszystko, co wydarzy się przez kolejne dni, prowadzi do momentu, kiedy Meredith będzie musiała odpowiedzieć sobie na pytanie wyśpiewane niegdyś przez punkowców z The Clash: powinna zostać czy może raczej wyjechać?

Nie ma tu żadnej intrygi per se, żadnego morderstwa, porwania czy tajemnicy skrywanej przez sielankowe, leżące nad urokliwym jeziorem miasteczko Providence Oaks, gdzie każdy dzień wygląda tak samo. Lake to klasyczna opowieść obyczajowa, wycinek z życia, i to niekoniecznie interesującego, raczej toczącego się powoli i ospale. Ma to swój urok



✚ Lake to pierwsza w pełni trójwymiarowa gra holenderskiego studia z Haarlem. Od premiery ich poprzedniego, zrzędnociowego przeboju Team Racing League minęły cztery lata.

✚ Model jazdy jest całkowicie bezkolizyjny, czyli rozpierducha odpada.

i pewne kojące oddziaływanie, ale niezupełnie sprawdza się jako zajmująca gra.

Meredith bowiem ma ograniczony repertuar zadań. Co rano rozwodzi listy i paczki. Przy tych okazjach rozmawia z ludźmi, zadzierzguje przyjaźnie, cieszy się lub, jeśli zechcemy wybrać taką opcję dialogu, irytuje powolnym, małomiasteczkowym żywotem. Dla gracza częściej to nieznośna rutyna niż prawdziwa radocha, bo model jazdy jest sztywny, Meredith chodzi, jakby poślęła kij, a postaci są zwykle nieznośnie stereotypowe (starsza pani z kotami), choć zdarzają się i autentycznie zajmujące konwersacje, jak chociażby te z najlepszą przyjaciółką bohaterki z dzieciństwa, która wybrała zupełnie inną drogę niż nasza zastępczyni listonosza. Czasem wyświadczy komuś przysługę, ale mechaniki są bardzo ograniczone i nie idzie za tym rewolucja w rozgrywce.

Lake zdobywa punkty klimatem, samą atmosferą sennego miasteczka, prowadząc gracza do refleksji nad własnymi życiowymi wyborami, co jest małym osiągnięciem.



✚ Wybrane kwestie dialogowe mają wpływ jedynie na nasze samopoczucie.



Niestety sama rozgrywka nie ma dużo do zaoferowania, lecz w osobliwy sposób potrafi zrelaksować po ciężkim dniu pracy niczym piątkowy film, który możemy oglądać jednym okiem, leżąc na sofie. Nie ma tu spiny, nie ma pośpiechu, dlatego może to być pewien sposób na spuszczenie pary. ▀



55

✚ Nie jest to Life is Strange, ale i nie miało nim być. Trudno się o to obrażać, lecz Lake nie ma do zaoferowania sensownej alternatywy poza niemalże medytacyjnym klimatem.

# LIFE IS STRANGE: TRUE COLORS

PC PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT Deck Nine Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

Wszystko zaczęło się od gry w pięciu odcinkach - przygodówka Life is Strange ze studia Dontnod opowiada historię rodem z „Twin Peaks”. Małe miasteczko, pełne mrocznych tajemnic, zaginiona dziewczyna i wątki paranormalne, które były splecione z mechaniką gry - oto w niewytłumaczalny sposób główna bohaterka potrafiła cofać czas. Gra okazała się sukcesem, wydawca Square Enix poszedł więc za ciosem. Dontnod rozpoczęło pracę nad sequelem, Life is Strange II, a studiu Deck Nine zlecono prequel (trzy odcinki) opowiadający o bohaterkach pierwszej części, z podtytułem Before the Storm.

LiS II okazało się „filmem drogi”, historią dwóch uciekających braci, z których jeden władał telekinezą, co kontynuowało wątek „dziwności życia”, ale nie było zbyt



Wspaniałe widoki za oknem, własny i rodzinny kąt w środku - Alex ma naprawdę nadzieję na nowe i lepsze życie.



Majestatyczne góry skrywają niejedną tajemnicę - cóż, życie jest przedziwne nawet w pozornie spokojnych górniczych miasteczkach.



zgrane z mechaniką przygodówki. BtS miało inny problem - konieczność oparcia fabuły na pierwszej części. Mimo kilku wzruszających scen scenariusz całości wydawał się dość sztuczny, brakowało też wątku paranormalnego.

Nowa odsłona serii, Life is Strange: True Colors, również jest produkcją Deck Nine. Pozbawiona jest wspomnianych wad - to zupełnie nowa, nieskrępowana żadnymi zależnościami historia; również „supermoc” (czy też przekleństwo) nowej bohaterki wydaje się wręcz idealne dla gry przygodowej. Alex Chen jest empatką, czyli wyczuwa emocje innych (widząc ich aurę), czyta w myślach i czasem ulega ich silnym wzburzeniom, co w przeszłości sprowadzało na nią różne kłopoty. Poznajemy ją, gdy ma zacząć nowy rozdział życia - po latach tułaczki po rodzinach zastępczych wreszcie odnajduje ją starszy brat, żyjący w przepięknym górniczym miasteczku w stanie Colorado.

Jak można się spodziewać po grze o emocjach, scenariusz obfituje w emocjonalne zwroty akcji. Smutek, wściekłość, strach - pod wpływem stanów emocjonalnych



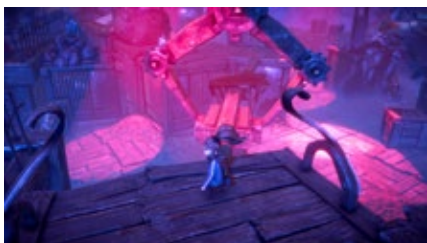
innych osób zmienia się sposób, w jaki Alex postrzega świat. Czasem może wykonać tak zwane emocjonalne śledztwo, sprawdzając „pamięć przedmiotów”, by odkryć jakąś tajemnicę lub rozwikłać zagadkę czyjegoś zachowania. Gry z serii zawsze bawiły się popkulturowymi stereotypami - skoro jest górnicze miasteczko w USA, musi być i trzęsąca wszystkim firma wydobywająca uran, która... ale nie sprzedajmy faktów.

Niektórzy gracze narzekali na serię Life is Strange, zaliczając ją złośliwie do „symulatorów chodzenia”. W tej odsłonie nie można narzekać na brak elementów przygodowych, a gdyby tego było mało - można sobie pograć na automatach (oprócz autorskiej gry, której bohaterem jest górnik, również w prawdziwego Arkanoida). ■

85

- Są tu wszystkie główne elementy Life is Strange: muzyka indie, piękne i relaksujące widoczki amerykańskiej prowincji, a także melodramat i emocje. A jednocześnie fabularnie to zupełnie coś nowego. Nie ma rozmachu Detroit, stanowiąc raczej intymne przeżycie.

✚ Poza walką i interakcją z mieszkańcami Random czasem musimy przechodzić przez różne sekwencje zręcznościowo-skradankowe.



# Lost in Random

PC PS4 PS5 XONE XSX SWITCH

PRODUCENT Zoink Games **Wersja PL:** nie

✚ Szymon Góraj

**W**yobraźcie sobie, że zamieszkujecie świat, w którym o wszystkim decyduje rzut kością do gry. W wieku dwunastu lat wedle jej wskazań wybieramy się do jednej z sześciu odrębnych krain rządzonej przez tajemniczą i despotyczną Królową, pilną zastalego (nie)porządku. **Random rules!**

Tak właśnie wygląda fascynujące uniwersum stworzone przez Szwedów z Zoink Games. Wcielamy się w zamieszkującą One Town (swoiste slumsy tego świata) dziewczynkę o imieniu Even, której bunt rozpoczął się w momencie, gdy jej siostra na dwunaste urodziny losuje szóstkę, co przenosi ją do Sixtopii, oficjalnie raju Random. Po brawurowej ucieczce z domu Even znajduje jedną z niewielu ocalałych żywych kości, która okazuje się kluczem do podróży między dystryktami i nie tylko.

Rozgrywka to mieszanka zawierająca elementy platformówek, karcianek, a nawet gier planszowych.

Głównym narzędziem mechaniki jest oczywiście Dicey. Jako że Królowa zabroniła używania żywych kości wszystkim oprócz siebie, to główny atut Even. Napędzany jest zdobywanymi po drodze kartami o pięciu różnych rodzajach. Generują nam między innymi broń, substancje leczące i wybuchającą broń obosieczną, a kolejne zdobywamy, wykonując questy oraz kupując je za znajduwane monety.

Kluczem w starciach ze sługami Królowej jest rzucanie naładowaną kryształami kością. Czas staje wtedy w miejscu, a my możemy dobrać wylosowaną kartę i uruchomić jej zdolność, jeżeli wyrzucimy cyfrę odpowiadającą jej cenie. To wszystko daje nam całkiem spore pole manewru w doborze preferowanej

✚ Starcia z bossami, podobnie jak reszta gry, nie są zbyt wymagające, ale za to nadrabiają kreatywnością.



✚ Lokacje w grze są doprawdy pokrecone. We Threedom chociażby księżęce rodzeństwo toczy w nieskończoność wojnę domową za pomocą... gargantuicznych figur.

taktyki. Szkoda, że nie stworzono więcej zestawów, bo na pewnym etapie gry część potyczek staje się powtarzalna, a zdolności niektórych kart - mało skuteczne.

Zarówno muzyka, jak i groteskowa kreska przywodzą na myśl animacje Tima Burtona. To samo tyczy się dialogów i humoru, z pozoru dziecinnych, ale zazwyczaj mających drugie dno. No i oczywiście mamy także galerię fascynujących, pomysłowo nakreślonych postaci - od burmistrza ze swoim złym alter ego w kapeluszu aż po naszego dostawcy kart będącego żywą szafą, do tego towarzyszy nam zabawny narrator. Poza walkami Lost in Random oferuje sporo eksploracji i misji polegających na pomocy okolicznym mieszkańcom. Znajdziemy w nich pewne schematy, ale i dozę kreatywności, która nie powinna pozwolić nam się nudzić. **L**

**81**

✚ Lost in Random ma swoje grzeszki, takie jak niedobory w mechanice, powtarzające się modele NPC czy mnóstwo niewidzialnych ścian. Niemniej to wciąż niezwykle urokliwa i stworzona z pasją gra akcji z prostą, acz wciągającą historią.

🏆 Sekwencja z otwieraniem skarbca po wygraniu meczu w Triple Threat została żywcem wyjęta z NBA 2K21.



🏆 Tryb MyCareer to prawdziwy pożeracz czasu. A jeśli zechcemy przyspieszyć rozwój naszego koszykarskiego herosa, to także pieniądze.



🏆 W grze oglądamy niemal całą ekipę znaną z „NBA on TNT”, w tym była Miss Teen USA – Allie LaForce. Niestety Charlesa Barkleya wciąż nie ma.

# NBA 2K22

PC PS4 PS5 XONE XSX SWITCH

PRODUCENT Visual Concepts **Wersja PL:** nie

🏆 Bazyl

**P**rzez moment miałem pomysł, żeby zrobić metażart i jako recenzję NBA 2K22 oddać swój tekst o zeszłorocznej edycji, zmieniając tylko kilka zdań. Oczywiście szybko uznałem, że byłoby to nie w porządku wobec Łapusza, Micza, reszty redakcji oraz przede wszystkim was – czytelników. W Take-Two Interactive raczej nikt nie miałby podobnych skrupułów.

Dowcip oczywiście brałby się stąd, że NBA 2K22 to niemal wierna kopia swojej poprzedniczki i skoro deweloper nie tworzy nowej gry, to i ja mogę odświeżyć starą recenzję, zamiast głowić się nad artykułem pisanym od podstaw. Od dawna złośliwi twierdzą, że kolejne odsłony serii to nie nowe produkcje, lecz remastery poprzednich części. Dochodzę do wniosku, że to nie tyle uszczypliwość, co przyznanie gorzkiej prawdy. Pisząc o NBA 2K, mam dokładnie te same dylematy, co przy ocenie odświeżonych wersji dawnych przebojów.

Czy powinienem traktować je jak coś całkowicie nowego i wnikliwie opisywać najważniejsze cechy, czy może uznać, że wszyscy już świetnie je znamy i skupić się tylko na ewentualnych nowościach?

Jeśli bowiem o NBA 2K22 zapyta mnie ktoś, kto w elektroniczną koszykówkę nie grał od lat, to zdecydowanie mu ją polecę. W końcu gra oferuje zatrzęsienie trybów, w których możemy poprowadzić do boju zarówno aktualne drużyny NBA i WNBA, jak i klasyczne zespoły pełne legend z przeszłości z Michałem Jordanem na czele. Oczywiście mamy też opcję poprowadzenia kariery własnego koszykarza oraz tryb dla graczy z zacięciem menadżerskim. Do tego grafika jest świetna, sterowanie dopracowane, a oprawa meczów niemal dorównuje tej znanej ze stacji TNT. Problem w tym, że to model oszlifowany już kilka ładnych lat temu. Pewne zmiany, oprócz nowej ścieżki dźwiękowej i okładki, jednak są.

Na przykład Neighborhood z MyCareer osadzono na jachtach, a w trybie MyTeam pojawił się Draft pozwalający zagrać w sieci drużyną złożoną z losowych zawodników. Dozła też opcja oceniania kart, ale jak dotąd nie udało mi się znaleźć dla niej żadnego logicznego uzasadnienia. Pochwalić za to muszę fakt, że w każdej z hal NBA usłyszymy głos spikera, który na co dzień rozgrzewa tam publikę. Dorzucono także drugą ekipę komentatorską, chociaż nie jest to całkowita nowość, tylko pomysł przeniesiony z NBA 2K21 na next-geny. Generalnie jest więc kilka drobnych elementów sprawiających, że NBA 2K22 wypada ciekawiej niż edycja sprzed roku. Tyle że żaden z nich nie jest na tyle znaczący, by było warto sięgać do portfela, jeśli ma się już edycję z numerkami 21 lub 20. ▀

**76**

🏆 Najnowsza część serii poświęconej NBA jest wciągająca i ogromna, ale od poprzedniczek różni się tylko nieznacznie. Jeśli więc macie NBA 2K wydane w ciągu ostatnich lat, to spokojnie możecie sobie odpuścić ten zakup.



🏆 Posiadacze next-genów dostają do dyspozycji całe miasto. Reszta musi zadowolić się jachtem, na którym umiejscowiono Neighborhood.



➤ Oto wnętrze naszego apartamentu i zarazem swojego rodzaju hub. To tutaj przeglądamy wiadomości i planujemy następane ruchy.

uproszczeniu można powiedzieć, że to bardziej uporządkowana wersja Gabinetu Myśli z Disco Elysium) będziemy robić postępy w naszym dochodzeniu, po nitce do kłębka. Misje zaś powolutku posuwają nas do przodu w długofalowej historii, aż do znakomitego plot twistu.

Mechanika rozwoju postaci powiązana jest z kolejnymi wyborami. Za część z nich są bowiem przyznawane punkty do jednej z czterech pul. Za konkretne kombinacje wydajemy ten dorobek na odpowiednie zdolności w drabince umiejętności. I ponownie mamy do czynienia z wielką różnorodnością opcji. Zdolności te są następnym czynnikiem wpływającym na sposób przejścia gry. W końcu wpływowi dziennikarz ze znajomością cheatów inaczej będzie omijał przeszkody niż specjalizujący się w medycynie doświadczony programista. Daje to tyle możliwości, że aby w pełni poznać Gamedeca, potrzeba dobrych kilku podejść.

Nie da się także nie wspomnieć o całej gamie wirtualiów zaczerpniętych prosto z literackiej sagi Przybyłki. Od zepsutego, skąpanego w mroku miasta w stylu noir, poprzez imitację Dzikiego Zachodu, aż po klimaty feudalnej Japonii. Każda gra ma rzecz jasna własną mechanikę i zasady, więc to już czysta inercja. Oczywiście pomiędzy zabawami w nich jest miejsce na futurystyczną Warszawę w realnym świecie. ▬

# Gamedec

PC SWITCH

PRODUCENT Anshar Studios **Wersja PL:** tak

■ Szymon Górąj

**H**istoria cyberdetektywa wyłapującego przestępstwa w wirtualnej rzeczywistości to koncept, który w końcu musiał zostać przeniesiony do gier wideo. Wzięła się za to ekipa z Anshar Studios, mająca w swoim dorobku chociażby udane *Detached*.

Po stworzeniu postaci i dobraniu jej preferencji od razu wchodzimy do świata naszego gamedeca (bądź gamedekini), przyjmując pierwsze zlecenie. Struktura gry pozbawiona jest tradycyjnego podziału na misję główną i poboczne. Aż do finalnych

aktów dominują pozornie odseparowane od siebie zlecenia. A to przyjdzie nam przywrócić do „realium” zatopionego w grze młodego chłopaka, innym razem wejdziemy do gry w celu trafienia na ślad szmeranego procederu. W trakcie misji możemy też przyjmować zlecenia od losowo napotykanym graczy, dodając swojego rodzaju sidequesty w sidequestach.

Należy zwrócić uwagę na niesamowitą i bardzo rzadko spotykaną kompaktowość i mnogość opcji w scenariuszu każdej rozwiązywanej zagadki. Nie ma czegoś takiego jak dobra czy zła decyzja, bo wszystko prowadzi do innego sposobu rozwiązania sprawy. Za pomocą specjalnego okienka dedukcyjnego (w pewnym



➤ W Gamedecu znajdziemy nieco błędów od strony czysto technicznej - takich jak drobne bugi czy nie zawsze sprawnie działające audio - ale w ogólnym rozrachunku lokacje wyglądają znakomicie.

➤ Zasadniczo każda wizyta w danej grze wirtualnej to znacząco inne doświadczenie. Wtapiamy się w tytuły o odrębnych mechanikach, gdzie tylko od nas - i naszych zdolności - zależy, czy i na ile chcemy nagiąć wewnętrzne zasady. A gamedec myśli nieszablonowo, więc nawet napotkany glitch może się przydać.



89

■ Tak ambitnego izometrycznego RPG nie było od czasów *Disco Elysium*. Gamedec to bez wątpienia jedna z najlepszych gier 2021 roku ze świetnymi i wyjściowymi pomysłami i niemal perfekcyjną realizacją.



➤ Powróć na stare śmiecie – to właśnie tutaj na dobre rozkręcała się akcja Yakuza: Like a Dragon, ale gry nie współdziała fabuły.

# Lost Judgment

PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT Ryu Ga Gotoku Studio **Wersja PL:** nie

Michał R. Wiśniewski

**K**amurocho i Jokohama ponownie otwierają się przed miłośnikami kryminalnych zagadek, mordobicia i miłego spędzania czasu.

Seria Yakuza w swojej ostatniej odsłonie (wydanej na Zachodzie z podtytułem Like a Dragon) przeszła poważne zmiany – pojawiła się nie tylko zupełnie nowa główna postać, ale i gra stała się niemalże klasycznym JRPG (jak Dragon Quest). Kto stęsknił się za klasyczną mechaniką rozgrywki, czyli arkadową bijatyką, odnajdzie ją w sequele spin-offa Lost Judgment. Pierwsza część, czyli Judgment, wprowadziła na scenę nowego bohatera. Takayuki Yagami, prawnik, który został prywatnym detektywem (odwrotnie niż Perry Mason z serialu HBO), wraz z galerią mniej i bardziej kolorowych postaci wracają, by zająć się nową sprawą. Gra jest nadal połączeniem starej Yakuzy i Ace Attorney. Nieco zmieniono i poprawiono na



## Szkoła



**Seiryu High School, w której toczy się większość śledztwa** – i specjalne poboczne misje School Stories – została bardzo dokładnie odwzorowana. Klasy, pokój nauczycielski, sala gimnastyczna – wszystko ma wzbudzać w japońskim graczach nostalgię za szkolnymi czasami. Albo za anime.

przykład system śledzenia podejrzanych, bohater dostał też deskorolkę, żeby mu się przyjemniej podróżowało po ulicach Jokohamy.

Judgment był jedną z niewielu gier, gdzie poczułem, że jest naprawdę dla dorosłych – nie dlatego że były w niej „momenty” (jak na swoją tematykę gry z serii Yakuza są dość grzeczne), ale ze względu na poruszaną tematykę. Ile produkcji łączy wątki o skorpupowanej polityce ze społecznym problemem starzejącego się społeczeństwa i ubiera to jeszcze w kostium atrakcyjnego chodzonego mordobicia w otwartym świecie pełnym misji pobocznych i nie zawsze poważnych atrakcji? Lost Judgment idzie tą samą drogą: zaczyna się od tajemniczego, brutalnego morderstwa i pozornie niepowiązanej sprawy pociągowego molestatora, by szybko stać się historią o przemocy w szkole, z którą Japonia zdaje się nie radzić sobie na własne życzenie. To jeden z paradoksów japońskiej popkultury, która od lat ma rozpoznane rozmaite problemy i o nich trąbi, ale w praktyce mało co się zmienia, jakby fantazje o naprawie świata zastępowały prawdziwe działania. Ponieważ to gra dla dorosłych, poczułem dorosłą frustrację.



Jednak przede wszystkim to przekraczający (jak zwykle) sztywne ramy gatunku kryminał. Jest główna sprawa, zagadkowa i zakręcona, pełna kłamców, tchórzy i przemocowców (i twistów), choć nie ma ich więcej niż w przeciętnym serialu z gatunku „procedural”. Znacznie ciekawsze są aktywności poboczne. Infiltrując szkołę średnią, Yagami zostaje doradcą w kilku klubach zainteresowań – uczy tańca (wykorzystując swoje zdolności kung-fu), pomaga budować roboty, ale przede wszystkim – doradza szkolnemu kółku detektywistycznemu, rozwiązując szkolne sprawy, znacznie poważniejsze niż u Niziurskiego. ■



- Nowej odsłonie cyklu Judgment udaje się zachować świeżość mimo powtarzania wątków z pierwszej części. Poważnej fabule towarzyszą komiczne przerywniki, jak zwykle jest też dużo zabawy – takich jak zbieranie kartridżów na Master System, w które można potem zagrać.



# PSYCHONAUTS 2



Obszar otaczający siedzibę Psychonautów jest piękny i baśniowy. Słońce nad nim nie zachodzi, a magiczny wodospad płynie do góry.

Jeden z mentalnych poziomów rozgrywa się w głowie listonosza. Moja podświadomość z kolei kazała mi zaadresować przesyłkę do Pixela.



PC ■ MAC ■ PS4 ■ XONE ■ XSX

PRODUCENT Double Fine **Wersja PL:** nie

■ Marcin M. Granat



**T**o, jak druga osoba widzi świat, jest starym, filozoficznym pytaniem. Psychonauts 2, idąc w ślady dwóch poprzednich części serii, przedstawia artystyczną próbę odpowiedzi na nie.

Sednem gry są bowiem wędrówki w głąb umysłów, przez co więcej czasu spędzamy w światach wymyślonych niż w tym rzeczywistym. Ma to uzasadnienie fabularne. Psychonauts 2 opowiada historię tuż po zakończeniu ostatniej części i dotyczy śmiertelnego zagrożenia, jakie zawisa nad psychonautami - osobami o paranormalnych zdolnościach, do których należy nasz dziesięcioletni protagonista, Razputin Aquato.

Choć tytuł wypełniony jest mnóstwem odniesień do poprzednich odston (obowiązkowa obecność kanapki z krabem!), scenariusz

jest napisany na tyle zgrabnie, że ich niezajomość nie przeszkadza w zabawie. Przygodę zaczynamy w siedzibie psychonautów, która pełni rolę swoistego huba, a klimatem przypomina przyjazną korporację lub szkołę średnią. Prawdziwe wrażenia zaczynają się jednak dopiero wtedy, gdy rozpoczynamy zwiedzanie umysłów postaci niezależnych.

Każda z nich postrzega otaczającą ją rzeczywistość inaczej. Wszystko zależy od jej kondycji psychicznej, wydarzeń z przeszłości i skrywanych pragnień. Taka koncepcja świata przedstawionego sprawia, że nigdy się nie nudzimy. Zajrzemy do umysłu skupionego wyłącznie na fryzjerstwie, gdzie będziemy przemierzać rzeki falujących włosów, a przeszkadzać nam będą chmary wszy. Postawimy kroki w niesamowitym świecie łączącym kasyno i szpital,

❖ Niesamowity etap z umysłu byłego stomatologa, a obecnie szalonego naukowca Dr. Loboto, którego poziomy wiją się jak labirynt.



## Psychonauts 2 to nie tylko kolorowa kontynuacja serii. Przekaz gry jest głęboki i traktuje o ludzkich różnicach i tolerancji.



❖ Gdy w wyniku naszych akcji rozum jednej z bohaterek zaczyna kojarzyć ryzyko z pieniędzmi, jej mentalny poziom zamienia się w nietypowe kasyno.

z przełomu lat dziewięćdziesiątych i dwutysięcznych. Tak jak w przypadku oryginału w grze widać inspiracje serią Rayman. Etap, w którym biegamy po wielkim torcie, przypomina poziom Candy Château z jedyńki, a fragment z bagnami nasuwa zaś skojarzenia z drugą częścią tej serii.

Podobnie jest pod względem oprawy dźwiękowej. Część kompozycji, jak muzyka cyrkowa, jest żywcem wyjęta z pierwowzoru. Inne utwory tylko delikatnie inspirowane poprzednimi odstonami: od czasu do czasu zdarzało mi się słyszeć motyw muzyczny obecny pierwotnie na poziomie Milkman Conspiracy. Oczywiście większość melodii w Psychonauts 2 jest oryginalna. Za przykład niech posłuży big bandowa kompozycja przygrywająca nam na etapie wzorowanym na Ameryce lat trzydziestych.

Tytuł od Double Fine to gratka nie tylko dla fanów cyklu. Produkcja z gracją rozwija markę, tłumaczy kilka wątków z jedyńki i poszerza uniwersum. Niewykluczone, że zdobędzie laur najlepszej gry platformowej tego roku. ▀

# 94

❖ Niesamowity platformowy rollercoaster po szalonych poziomach ludzkich umysłów. Wielka marka powróciła w swojej najlepszej formie. Psychonauts 2 to tytuł ponadczasowy i silny kandydat do miana gry roku.



jak również na malutkiej wyspie w stylu „Małego Księcia” de Saint-Exupéry’ego, na której pokonanie kilku metrów powoduje zmianę pory dnia. Zwiedzimy też genialny poziom wzorowany na programach kulinarnych i będziemy gotować posiłki, które ostatecznie... zostaną zwimiotowane przez zmarkotniałe jury.

Widać, że każdy etap został przez twórców gruntownie przemyślany. Dotyczy to także obecnych na nich przeciwników. Pojawiają się znani fanom cyklu cenzorzy, atakujący nas jako element niepasujący

do mentalnej rzeczywistości. Wrogowie zwani Wątpliwościami dostownie powstrzymują nas przed działaniem, sprawiając, że grzeźniemy w lepkiej substancji. Złe Pomysły wybuchają nam prosto w twarz, a Ataki Paniki pojawiają się znikąd i są naprawdę zabójcze.

W warstwie graficznej nie próbowano iść w kierunku realizmu, lecz postawiono na kontynuację charakterystycznej dla serii „krzywej” kreski. Tytuł sprawia przez to wrażenie bycia retro 2.0, które nie nawiązuje do początków naszej branży, lecz raczej do gier

❖ Psychodeliczne szaleństwo jest w tym przypadku niechybnie inspirowane filmem „Żółta łódź podwodna”.

❖ Na poziomach nierozgrywających się w umysłach wspomagamy się niesamowitymi urządzeniami, które potrafią na przykład wykrywać zbłąkane myśli.





✚ Niby piłka minęła bramkarza, ale często na linii znajdzie się jakiś nadgorliwy obrońca.

ale tryb Volta z piłką uliczną zyskał na zmianach w fizyce. Gra, zwłaszcza na boiskach z bandami, stała się jeszcze bardziej dynamiczna, a efektowna była już w ubiegłym roku. Do tego mamy tryb FUT, czyli budowę drużyny przez zbieranie kart piłkarzy, w którym teraz można podglądać zawartość jednej paczki na dobę. Niby pozwala to zaspokoić ciekawość i nieco lepiej zainwestować zarobioną walutę, ale w przypadku kiepskiego, podejrzanego zestawu aż świerzbi ręka, by kupić kolejny w ciemno.

Tegoroczna edycja Fify jest mocno udoskonalona, co podobno najbardziej odczuwają właściciele konsol najnowszej generacji. Mimo że grałem na PS4, nie mogę narzekać. Tryb FUT uzależnia, a wielość trybów pozwala znaleźć coś dla siebie i miłośnikom klasycznego futbolu, i fanom najbardziej zakręconego kopania futbolówki. W tym roku fani gry dostają kawał dobrej i świeżej piłki! ■

**84**

- Szereg zmian zarówno na boisku, jak i w trybach rozgrywki powoduje, że ta edycja jest zauważalnie lepsza od poprzedniej. Zmiany dotyczą każdego aspektu gry, poprawiając symulację zachowania
- piłkarzy oraz wprowadzając tak pożądaną świeżość.

# FIFA 22

■ PC ■ PS4 ■ PS5 ■ XONE ■ XSX ■ SWITCH

PRODUCENT EA Sports **Wersja PL:** tak

■ Sir Haszak

**O** ile poprzedni sezon Fify przegraliśmy bez większych zaskoczeń, o tyle nowa edycja dostarcza wielu zmian. Choć trzeba przyznać, że elementy tradycji pozostały.

Oczywiście najważniejsze jest to, co na boisku. I w tym segmencie jest sporo zmian. Przede wszystkim większe znaczenie ma gra w powietrzu. Crossy na drugie skrzydło w celu przeniesienia gry, prostopadłe przerzucanie piłki za plecy obrońców do wychodzącego na czystą pozycję napastnika czy dośrodkowania ze stałych fragmentów gry wykończone głową są nie tylko efektowne, ale i praktyczne. Zauważa to także SI.

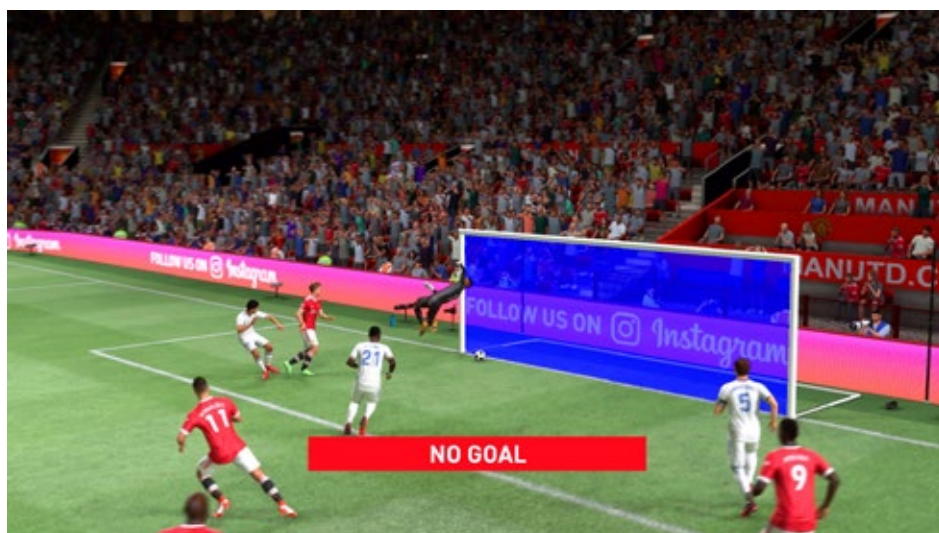
Zawodnicy w obronie stali się nieco bardziej bezwładni, co daje przewagę napastnikom w pojedynkach jeden na jeden, ale z drugiej strony można ją niwelować poprzez ustawienie bardziej zwartej formacji defensywnej. Granie crossami nie wyklucza popisów tych, którzy urodzili się z padem w ręku i lubią zakiwać przeciwnika na śmierć. Doprowadzanie obrońców do szwskiej pasji przepuszczaniem piłki między nogami obecne już rok temu pozostało.



✚ Technologia w służbie człowieka. System Goal-Line wyłapał to, co umknęło sędziemu.

O ile PES (ubiegłoroczny i poprzednie) można podsumować hasłem „Jaka piękna bramka!”, o tyle przy tegorocznej edycji dzieła EA Sports najczęściej myślałem „Jak to nie weszło!”. Niby strzelałem na pustaka, ale albo obrońca przerośniętym palcem nogi w ostatniej chwili blokuje strzał, albo bramkarz szóstym palcem trzeciej ręki sięga piłki, której sięgnąć w zasadzie nie powinien. Co nie oznacza, że w Fifie nie padają piękne bramki! Kto puścił banana (Finesse Shots), ten wie.

Oczywiście samo dobro jest w różnorodności trybów gry. Zrezygnowano z trybu fabularnego,





✚ Pełzaczki mają tę paskudną cechę, że po paru celnych strzałach padają, ale chwilę potem podnoszą się do ostatniego ataku.

# Tormented Souls

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Dual Effect **Wersja PL:** nie

User Jama

Ten tytuł powstał w jakże odległym geograficznie Chile, natomiast pod względem charakteru i narzuconych kątów kamery okaże się bardzo bliski każdemu, kogo swojego czasu zauroczył protoplasta survivalowych horrorów, *Alone in the Dark*.

Główna bohaterka, Caroline, dostaje pocztą tajemnicze zdjęcie dwóch bliźniaczek i postanawia wyjaśnić zagadkę. W tym celu udaje się do opuszczonego, mrocznego szpitala, który jak się szybko okaże, wcale

taki pusty nie jest. Choć dowiemy się więcej z porzucanych tu i ówdzie pamiętników oraz innych zapisków, powiedzmy wprost, że fabuła nie jest tu kluczowa. Niemniej trzeba wszystko czytać, bo tam znajdują się wskazówki do rozwiązania zagadek.

A te są różnego rodzaju, najczęściej trzeba wykombinować, jak otworzyć jakieś drzwi – domyślić się kombinacji do zamka szyfrowego, odszukać narzędzie do obrócenia trzpienia bez klamki czy ustawić odpowiednie ciśnienie gazu, by uruchomić generator prądu. Ponieważ znacznik przedmiotu do wzięcia pokazuje się dopiero, gdy staniemy tuż przy nim, to Caroline musi ocierać się

o wszystkie ściany, biurka i szafki. Natomiast same zagadki są o tyle fajne, że często nie wystarczy znaleźć potrzebny przedmiot, trzeba coś z nim jeszcze zrobić, odczytać grawerunek, otworzyć klapkę za pomocą ukrytego przycisku, połączyć z innym elementem ekwipunku itp. Wszystko w logiczny sposób, bez długich przestojów.

Siłą gry jest też niewątpliwie gęsta atmosfera. Stare pomieszczenia, tonące w ciemnościach, rozświetlanych jedynie przez świece i zapalniczkę Caroline. Dziwne odgłosy w tle. Zakrwawione ochłapy przykryte szpitalnymi prześcierałkami. Nagłe spotkania z zasiedzającymi lokatorami szpitala, zapewne jeszcze czekającymi na zaplanowane operacje, takimi jak nożycoręki wózkarz czy truposze-pełzaczki. Od tych stworów można uciec, a po znalezieniu pistoletu na gwoździe ubić, jednak te walki nie są najszcześliwiej rozwiązane. Czasem utrudnia je kąt kamery, kiedy nie widać przeciwnika, a unosząc pistolet do strzału, tracimy możliwość poruszania się w różnych kierunkach, zostaje tylko unik do tyłu.

Samo w sobie może nie byłoby to takie złe, natomiast w połączeniu z mechaniką nagrywania stanu gry jest trochę irytujące. Save możemy zrobić tylko wtedy, kiedy znajdziemy taśmę szpulową i zaniesiemy ją do magnetofonu, ale uwaga, jedna taśma, jedno nagranie. W praktyce nagrywamy bardzo rzadko, a po nieudanych pojedynkach ze stworami trzeba powtarzać spory kawałek rozgrywki, co już takie fajne nie jest. Twórcy regularnie wypuszczają usprawnienia do gry, więc jest nadzieja, że za którymś razem rozrzuca trochę dodatkowych szpul po okolicy. ■

✚ Po uruchomieniu generatora nie tylko więcej widać, mamy też wolne ręce, żeby celować z pistoletu na gwoździe.



79

- Choć gra ma szcążkową fabułę i nie jest pozbawiona mankamentów w mechanice walki czy w ergonomii interfejsu, to udatnie je kompensuje dopracowaną
- grafiką, sensownymi zagadkami i nastrojową atmosferą.

# Cloud Gardens

PC MAC XONE XSX

PRODUCENT Noio Wersja PL: nie

Bartek Czarторыcki

oto postapokaliipsa, jakiej chyba jeszcze nie było, a podobne słowa nie przychodzą przecież łatwo, bo wydaje się, że przerobiliśmy już wszystko. Ale nawet i skute poatomowym lodem pustkowie, piaszczyste łachy ciągnące się po horyzont i inne wizje końca znanej nam cywilizacji miały wspólny mianownik – człowieka. A tutaj miejsca dla niego zabrakło. Świat wzięła we władanie przyroda, flora i fauna, rozwijająca się bez przeszkód na gruzach upadłej ludzkości.

Lecz nie jest to wizja przesycona skrajnym pesymizmem, bynajmniej, jest coś kojącego w świadomości, że Ziemia poradzi sobie i bez nas, a może nawet i będzie jej lepiej. Twórcom Cloud Gardens jakimś sposobem, który trudno uchwycić i opisać, udało się sztuka odzwierciedlenia ulotnego stanu ducha. Niekoniecznie jest to doświadczenie medytacyjne, bo sama rozgrywka wymaga od nas jednak skupienia i zaangażowania, ale przynosi ono pewien sielankowy spokój.

Zawieszane w próżni dioramy przedstawiają wycinki miejskich scenografii, których elementy, jak splekane chodniki czy rdzewiejące auta, powoli niszczej, ale z drugiej strony zostają zaanektowane



Studio Noio odpowiedzialne jest także za serię strategii Kingdom.

Z czasem gra ma trafić również na iOS. Przypominając nieco stylem Monument Valley, może osiągnąć na platformie mobilnej gigantyczny sukces.

przez piękne rośliny, oczywiście nie bez naszego pośrednictwa. Gracz jest tutaj bowiem kimś na kształt demiurga, który zdolny jest manipulować rozwojem wszystkiego, co zielone, choć odbywa się to w niestandardowy sposób. Otóż dostajemy ziarno, które sadzimy w wybranym przez nas miejscu – przy czym niektóre rośliny muszą wypuścić korzenie, a inne świetnie przyjmują się na stelażach – a żeby mogło rosnąć, zasypujemy planszę podsuwanymi nam śmieciami. Rozwiązanie to na początku wydaje się bzdurne, ale ma jednak głębszy sens, bo symbolizuje, jak przynajmniej sędzę, przeciwności, z którymi musi poradzić sobie przyroda.

Z czasem otrzymujemy też narzędzia, jak chociażby odkurzacz ułatwiający nam zbieranie tego, co wyhodujemy, a co przerobimy na kolejne nasiona, odblokowujemy przedmioty, z których możemy korzystać poza kampanią dla jednego gracza, w trybie „twórczym”, oraz uzyskujemy dostęp do coraz bardziej złożonych plansz. Cloud Gardens nie lubi tłumaczyć, co, jak i dlaczego, zwykle sami musimy dojść, metodą prób i błędów, jak, na



Odkurzaczem wyssimy nasze zbiory, a piła oczyści nam teren.



Niektóre plansze zaskakują swoją etapowością. Nowe wyzwania wyskakują niczym króliki z kapelusza.

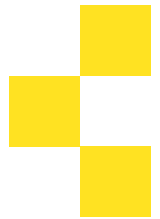
przykład, rozwija się dany gatunek. Muszę jednak przyznać, że niekiedy nie miałem pojęcia, co robię źle, co dobrze, nie zaliczało mi etapu, gdy wyhodowałem wszystko, co miałem, a puszczało dalej, gdy klikałem na pałę. Może to kolejna płaszczyzna tej gry, gdzie działa nasza podświadomość? Czasem może lepiej nie rozumieć. ■



80

Cloud Gardens to coś więcej niż wirtualne ogrodnictwo: gra logiczna, gdzie nie zawsze rozum podpowie dobre rozwiązanie, i zabawa w artystę, który musi posłuchać nie tylko głosu serca.

# HALL OF FAME



PODOBNO JUŻ W DZIECIŃSTWIE W CHWILACH WOLNYCH OD NAUKI, ZAMIAST BIEGAĆ Z KOLEGAMI ZA PIŁKĄ, DOSKONALIŁ PROJEKT JEDNOOSOBOWEJ ŁODZI PODWODNEJ.



Już pierwsze dźwięki po uruchomieniu Ghosts 'n Goblins na komputerze sugerowały, jak ważna i potężna będzie to rzecz. Gdy zaraz potem rozpoczęła się rozwalka na cmentarzu, było jasne, że mamy do czynienia z grą, jakiej jeszcze nie było.



Geniusz, innowator, rewolucjonista, współczesny Leonardo da Vinci. Z pewnością nie Tomasz Edison, który większość wynalazków podkradał innym i szybko je opatentowywał. Sir Clive'a Sinclair'a otacza tylko i wyłącznie jasna strona legendy.



Amigowcom i szesnastobitowym atarowcom Silmarils dostarczało chleb powszedni – najbardziej kolorowe RPG oraz nastrojowe zręcznościówki z krajobrazami, o których można śnić po nocach.




Gdy American McGee, człowiek stanowiący część ekipy id Software, zabrał się za własną edycję „Alicji w krainie czarów”, wiele wskazywało, że nie będzie to grzeszna adaptacja...



## **Ghosts 'n Goblins**

# NA POHYBEL DEMONOM!

Ku czarnemu firmamentowi rozpościerają swe gałęzie bezlistne drzewa. W oddali majaczą nadgryzione zębem czasu nagrobki. Ziemia, na której stoję, zaczyna drżeć, a po chwili wygrzebuje się z niej zombie. Rzucam w niego lancą, lecz za moment nadchodzi drugi, trzeci i czwarty... Jeszcze nie wiem, że te maskary stanowią zaledwie przedsiónek horroru, z którym będę musiał się zmierzyć.

 Marcin M. Granat



**G**hosts 'n Goblins ocieka gotycką atmosferą na każdej płaszczyźnie: w przedstawionym scenariuszu, oprawie graficznej, muzyce, a nawet w stylu użytej czcionki. Grę wydał w 1985 roku Capcom, a pójście w tym kierunku było dla firmy nowością. Producent miał bowiem na koncie hazardowe automaty na monety, kosmiczny tytuł Vulgus, kolorową platformówkę SonSon, bukanierski Pirate Ship Higemaru oraz bardzo udane wojenne gry, czyli 1942 oraz Commando. Mimo to dopiero uderzenie w mroczne tony okazało się dla młodego studia strzałem w dziesiątkę.

## Kręgi piekła

Pierwotnie tytuł ukazał się w wersji na automaty i choć Ghosts 'n Goblins doczekało się konwersji na liczne platformy do użytku domowego, to właśnie oryginalna


**W Ghosts 'n Goblins do dyspozycji gracza oddano kilka różnych broni: lancę, topór, sztylet, tarczę oraz pochodnię. Bardzo zróżnicowany garnitur jak na swoje czasy.**

edycja jest z oczywistych przyczyn tą najładniejszą. Gra każe odbiorcy biec w prawo, a przedstawiane na ekranie sceny zmieniają się równie szybko, co uciekający czas odliczany w rogu ekranu. Wspólnym mianownikiem wszystkich poziomów jest ponury, niepokojący anturaż.

Raz przedzieramy się przez spowity mrokiem nocy starodrzew, by za chwilę trafić do opuszczonego miasteczka pełnego zrujnowanych budynków o powybijanych szybach i odpadających okiennicach. Innym razem przemierzamy wielkie jaskinie, w których ze stropu narastają stalaktyty, a pod naszymi stopami płyną strumienie lawy. Zaliczanie kolejnych etapów zostaje zwieńczone spektakularną

walką z bossem w sali tronowej złowrogiego zamczyska. Wszystko po to, aby poinformować gracza, że pomieszczenie to jest iluzją, pułapką opracowaną przez szatana. Gra przenosi więc bohatera do pierwszego poziomu (na szczęście zachowuje on liczbę punktów i zdobyte dodatkowe życia), zmuszając go do morderczego wysiłku ponownego przejścia zaliczonych uprzednio etapów.

Takie posunięcie może wydawać się niesprawiedliwe, a ze względu na ogromny poziom trudności Ghosts 'n Goblins – jawić się jako wręcz sadystyczne. Jest to jednak ciekawy zabieg narracyjny polegający na powtórce z podróży protagonisty. To niesamowite, że

 Astaroth jest w Ghosts 'n Goblins władcą świata demonów. Posiada dwie twarze, które zioną ogniem.





W wersji na C64 nie jest to zbyt widoczne, lecz przesuwane się platformy zbudowane są z galek ocznych.

taki motyw, spotykany przecież również we współczesnych superprodukcjach z Death Stranding na czele, pojawił się w branży elektronicznej rozrywki już u jej zarania.

Ghosts 'n Goblins okazało się automatowym hitem i zawędrowało na sprzęt domowy, gdzie dalej odnosiło sukcesy. Konwersje na przeróżne platformy znacząco różniły się od oryginału, tylko odstony przeznaczone na konsole Nintendo, czyli na NES i Game Boy Color, zawierały wspomnianą powtórkę z rozrywki. Happy end bez przechodzenia poziomów na nowo umożliwiały pozostałe porty, lecz niektóre przedstawiały odmiennych bossów końcowych. O ile wersje na Amigę, Atari ST i IBM PC wieńczyły przygodę tak jak oryginał z automatu, czyli prezentując walkę z królem Świata Demonów, Astarothem, o tyle Ghosts 'n Goblins wydane na Amstrada CPC, Commodore 64 i 16 kończyły starania protagonisty na pokonaniu smoka, co odpowiadało czwartemu z sześciu poziomów obecnych w pozostałych odsłonach.

Jeszcze inne doświadczenia czekały posiadaczy ZX Spectrum i MSX, na których dwa ostatnie etapy wycięto razem ze smokiem. Nie przeszkodziło to grze w otrzymaniu pozytywnych recenzji nawet w tych okrojonych wersjach. Sinclair User podsumował Ghosts 'n Goblins słowami: „Bardzo grywalna i wywołująca syndrom jeszcze jednego etapu”, a The Games Machine określiło wersję na Commodore 64 jako „szczególnie dobrą, jedną z najbardziej grywalnych i uzależniających automatowych konwersji, jakie kiedykolwiek powstały”.



Jedna z niezapomnianych scen pierwszego poziomu. Po pokonaniu przeszkody z wodą w naszym kierunku zaczynają lecieć ponurzy rycerze.



Dla odmiany jest też jaskinia lodowa. Powietrze wypełniają w niej małe, fruwające demony. Jest mroźno i strasznie!

Grę można z łatwością uruchomić za pomocą emulatora. Wersja na C64 pozwala na przejście Ghosts 'n Goblins na joysticku, gamepadzie oraz klawiaturze.



W niektórych wersjach walka ze smokiem jest tą finalną. Wirujący w powietrzu jaszczur jest arcytrudnym przeciwnikiem.




## Rycerz kontra szatan

Tokuro Fujiwara, człowiek pełniący przy Ghosts 'n Goblins funkcję szefa projektu, przyznał w jedynym wywiadzie, że produkcja ta powstawała równoległe z jego innym hitem - wydanym trzy miesiące wcześniej Commando. Powiedział też, że jednoczesna praca nad dwiema grami jest łatwiejsza w sytuacji, gdy obie się od siebie różnią, ponieważ ryzyko pomieszczenia poszczególnych elementów jest wtedy mniejsze. Nie da się ukryć, że tak właśnie było w tym przypadku. Za przykład można podać warstwę fabularną, która w Commando sprowadzała się

do lakonicznego „Zniszczyć armię wroga!”, a w Ghosts 'n Goblins była romantyczną historią ratowania księżniczki Prin-Prin z demonicznych szponów wspomnianego Astarotha.

Główny bohater jest rycerzem w lśniącej zbroi, tytułuje się jako Sir Arthur i jest idealnym kandydatem do walki z diabelskimi mocami. Retro Gamer umieścił go swego czasu na szczytnej liście „Top 10 sił dobra”. Tylko Sir Arthur może dać sobie radę w miejscu zwanym Makaimura - japońskim tytule Ghosts 'n Goblins i jednocześnie uniwersum oznaczającym Wioskę Świata Demonów. Środowisko gry jest zabójcze i pełne wrogów.

To nie Super Mario Bros., w którym pokonanie przeciwnika odbywa się poprzez skoczenie mu na głowę. W Ghosts 'n Goblins konieczne jest zachowywanie dystansu, rzucanie w oponentów bronią i jak najszybszy bieg do kolejnego punktu kontrolnego. Aby zostać zabitym, wystarczą dwa trafienia. Co ciekawe, odzwierciedla je widowiskowa zmiana wyglądu naszego rycerza. Po pierwszym obrażeniu zostaje on pozbawiony swojej zbroi i biega po mapie w samej bieliźnie, a gdy nieprzyjaciel dosięgnie go w takiej postaci, widzimy jego spektakularną przemianę w szkielet rozsypujący się następnie w stertę kości.

 Piękna, rozpoczynająca grę na Amstradzie grafika. Szkoda, że w tej wersji, podobnie jak na C64, nie zmierzmy się twarzą w twarz z demonem pośrodku, który trzyma w łapie naszą księżniczkę.

Choć świat przedstawiony w Ghosts'n Goblins jest wyjątkowy, nie mamy czasu na jego podziwianie. Na każdym etapie pogania nas tykający zegar.



## Księżniczka

Bez względu na wersję historia Ghosts 'n Goblins opiera się na ratowaniu damy w opresji. Niebieskowiedza Księżniczka Prin-Prin jest nie tylko szlachcianką, ale również wybranką serca naszego bohatera. Zjednoczeniu postaci towarzyszy bowiem szereg rozpikselowanych serduszek.



Stynna sala tronowa w wersji na automaty i okupione krwią zwycięstwo. Było warto.

jednego z członków zespołu pracującego nad grą. Na podobieństwie fizycznym się nie skończyło i przeciwnik otrzymał nawet nawiązujący do nazwiska twórcy przydomek. Brzmi on Red Arremer, a w wersji japońskiej jest jeszcze bardziej dosadny: Reddo Arîmâ.

## Architekci horroru

Od przeróbki nazwiska ważniejsze są jednak te prawdziwe, należące do osób, które przyczyniły się do sukcesu gry. Niesamowity triumf Ghosts 'n Goblins umocnił bowiem pozycję nie tylko samego Capcomu, ale i wyniósł na branżowy piedestał osoby pracujące bezpośrednio nad tą grą. Gdyby tytuł okazał się porażką, niewykluczone, że kariery swej nie kontynuowałiby

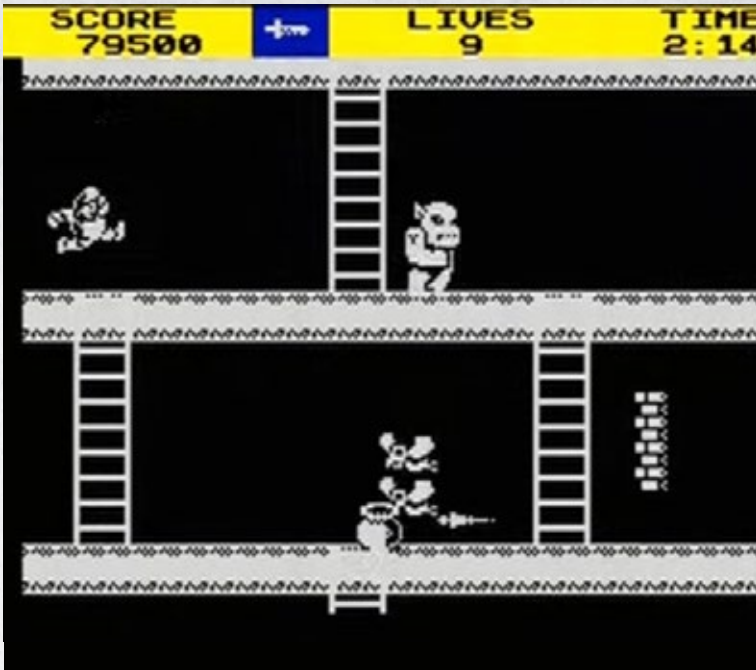
Ghosts 'n Goblins jest chyba jedyną grą, w której możemy pokonać szatana, będąc w samej białiznie. Na screenie wersja na NES.

Przeciwnicy w Ghosts 'n Goblins są nie tylko śmiertelnie groźni, ale też zróżnicowani. Poza zombie spotykamy przypominających ogry olbrzymów, latające duchy słoń uzbrowione w dwuzęby czy ożywione skały z twarzami potworów. Złowrogie są również rośliny pod postacią przerośniętych muchotłówek oraz zwierzęta, jak kruki i nietoperze. Nieprzyjaciele często biorą nas z zaskoczenia - niewinnie leżące na ziemi czaszki przekształcają się w skaczące szkielety, a z otworów w ścianach niespodziewanie wylatują małe, niebieskie demony. Zróżnicowanie widać też w projektach bossów, którzy zawsze przerastają nas swoimi rozmiarami. Pokonanie latającego nad naszą głową japońskiego smoka, którego falujący ogon zmniejsza się wraz z zadawanymi mu obrażeniami, lub zabicie Astarotha mającego drugą twarz w miejscu brzucha są nie lada przeżyciem.

Ciekawostką jest to, że przy projektowaniu przeciwników twórcy znaleźli czas na mały żart. Jak wspomina Tokuro Fujiwara, wyglądający jak gargulec czerwonoskóry demon został zaprojektowany tak, że przypominał Toshio Arimę,

## Niektórym portom zabrakło rozpoczynającej grę animacji porwania księżniczki. Wersje na platformy Nintendo nie miały tego problemu.





Port na ZX Spectrum i ogropodobny wróg na środku screena. Uwaga: przeciwnicy tego typu atakują także od góry.

Próba ataku pochodnią: leci ona na niewielki dystans i jest najmniej poręczną bronią w grze.



Tokuro Fujiwara, Masahiko Kurokawa (często błędnie nazywany Masayoshi Kurokawa) czy Ayako Mori.

Po sukcesie Ghosts 'n Goblins Fujiwara stworzył między innymi rewelacyjną platformówkę Bionic Commando, której rozgrywka ewidentnie wzorowana jest na gotyckim pierwowzorze. Kreowanie atmosfery grozy przydało mu się z kolei, gdy pracował nad Sweet Home, survival horrorem wydanym w 1989 roku. Produkcja ta jest niezwykle ważna, bo położyła podwaliny pod późniejszy megahit Fujiwary - Resident Evil. Przy grze przedstawiającej nieczne plany Korporacji Umbrella maczał też palce Masahiko Kurokawa, choć i on nie ograniczył się w swojej pracy zawodowej do horrorów. Wśród jego wielu projektów wymienić można chociażby udział w powstaniu Mega Mana 3.

Inne obowiązki przypadły Ayako Mori. Japonka była jedną z pierwszych kompozytorek zatrudnionych przez Capcom. Zastąpiła szczególnie ścieżką dźwiękową przeznaczoną na automaty. Zdecydowała się postawić na barokowy styl i wywiązała się ze swojego zadania wzorowo. Choć jej muzyka nie może się oczywiście równać

## Mimo że Ayako Mori nie jest wymieniana jako kompozytorka Ghosts 'n Goblins Resurrection, melodie zawarte w grze garściami czerpią z jej dorobku.

z patetycznymi utworami wykonywanymi przez orkiestrę, Mori udało się zawrzeć w swoich kompozycjach akordy z ozdobnikami przypominającymi organowe utwory Bacha. Rewelacyjna jest melodia przygrywająca nam w jaskiniach, czyli na trzecim i czwartym etapie gry. Jest oryginalna, łatwo wpada w ucho, a jej mroczny charakter w niczym nie ustępuje słynnej „Toccacie i fudze d-moll (BWV 565)”.

Muzyka w Ghosts 'n Goblins różniła się w zależności od platformy, na którą przygotowano grę. Wersje na Amigę, Atari ST i MSX zgrabnie naśladowały edycję automatową, lecz nie wszystkie porty poszły tym śladem. O ile Ghosts 'n Goblins na Game Boy Color oddawało jeszcze ponurą atmosferę tytułu, o tyle już wersja na NES przekształcała melodię w coś radosnego. Port na Amstrada CPC nie był lepszy i prezentował odbiorcy kompozycję przypominającą techno, co wyją-

kowo nie pasowało do klimatu gry. To zresztą i tak lepiej niż wersje na ZX Spectrum oraz IBM PC, które zawierały tylko efekty dźwiękowe.

Zupełnie inna od oryginału, ale doskonale wpisująca się w gotycką atmosferę tytułu była z kolei ścieżka dźwiękowa na Commodore 64. Odpowiadał za nią Mark Cooksey, który później kontynuował karierę jako autor muzyki do Dragon's



Red Arremer jest naprawdę wymagającym przeciwnikiem. Z błyskawiczną prędkością porusza się po niebie i jest trudny do trafienia.

Lair czy Commander Keen. I w tym przypadku nie obeszło się bez inspiracji klasyką, a dokładnie „Preludium c-moll op. 28 nr 20” Chopina, zwanego potocznie „Marszem żałobnym”. O ile we wspomnianym dziele romantycznego kompozytora dynamika stopniowo opada, o tyle w wersji na C64 od pewnego momentu gwałtownie rośnie, co wraz z koniecznością likwidowania przeciwników stanowi genialny zabieg artystyczny. Dodając do tego fakt, że w ścieżce dźwiękowej od czasu do czasu pojawiają się wysokie, przypominające zawodzenie dźwięki, otrzymujemy ośmiobitowe muzyczne arcydzieło.

## Mroczne dziedzictwo

Ghosts 'n Goblins może być przedstawiane jako sztandarowy tytuł, który cieszył się powodzeniem

zarówno na automatach, jak i na platformach domowych. Dzieło Capcomu może być bez przesady wymieniane obok takich gier jak Donkey Kong, Pac-Man czy Space Invaders. Sukces Ghosts 'n Goblins staje się jeszcze bardziej imponujący, gdy uświadomimy sobie, że miał on miejsce pod koniec wielkiego branżowego krachu z lat 1983-1985, czyli czasu, w którym wielu sceptycznie patrzyło na gry wideo.

Ogromny sukces produkcji udowodnił, że Japończycy potrafią tworzyć arcytrudne gry, które doskonale oddają gotycki klimat. Myślę, że nie będzie przesadą stwierdzenie, że duch Ghosts 'n Goblins obecny jest w takich tytułach jak Castlevania: Symphony of the Night, Bloodborne czy w cyklu Dark Souls. Co jednak ważniejsze: dzięki sukcesowi gry w zawrotnym tempie wyrosła cała seria.

☞ Ghosts 'n Goblins Resurrection zawiera wiele zmian, lecz przede wszystkim czerpie z oryginału. Pierwszy etap jest więc obowiązkowym cmentarzem.

☞ Gra prezentuje miły dla oka, rysowany wstęp. Trudno uwierzyć, ale w wersji dla C64 zabrakło animacji przedstawiającej zarys fabuły.

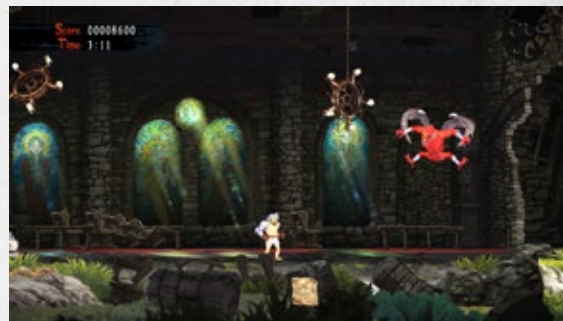


**Legenda głosi, że przed porwaniem księżniczka Prin-Prin opatrywała rany naszego bohatera, który jako jedyny wyszedł żywy z pojedynku z siłami zła.**





**⚔** Brutalne porwanie. W Ghosts 'n Goblins Resurrection nie miało już ono miejsca na cmentarzu, lecz odbyło się na sielskiej łące z widokiem na królestwo.



Dość szybko, bo w 1988 roku, wydano Ghouls 'n Ghosts, sequel bardzo podobny do oryginału, z akcją rozgrywaną się trzy lata po przedstawionych w nim wydarzeniach. Sir Arthur znów ruszał na ratunek księżniczce Prin-Prin, aby tym razem wyzwolić ją z rąk Lucyfera. Gra w niczym nie ustępowała Ghosts 'n Goblins. Ba, w warstwie graficznej była nawet ładniejsza. Pomimo niepokojącego klimatu twórcy znów pozwolili sobie na odrobinę humoru. Gdy znajdowaliśmy skrzynię i ją zniszczyliśmy, w rezultacie zdobywaliśmy złotą zbroję, nowe bronie lub... obserwowaliśmy magika zamieniającego nas w staruszkę lub kaczkę.

Bardzo podobna pod względem mechaniki, jak i fabuły jest trzecia część cyklu, wydana w 1991 roku Super Ghouls 'n Ghosts. To pierwsza gra w serii, która nie wyszła na automaty i była jednocześnie dostępna na większości popularnych wówczas platform. Kolejne części Ghosts 'n Goblins poszły w innym kierunku i powstawały jako gry mobilne. Zarówno Ultimate Ghosts 'n Goblins, Makaimura for

WonderSwan czy dwie części Ghosts 'n Goblins: Gold Knights pojawiły się na PlayStation Portable, iOS oraz stworzoną tylko na japoński rynek konsolę WonderSwan.

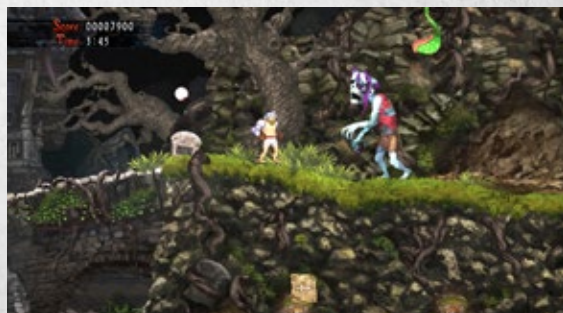
Z czasem powstawały lepsze i gorsze, większe i mniejsze odsłony serii. Oddalanie się od oryginału widać było w dwuczęściowym Gargoyle's Quest oraz w jawnie spin-offowej serii Maximo. Twórcy szli z duchem czasu, planowali nawet wydać na PlayStation wersję trójwymiarową, lecz projekt ten został ostatecznie skasowany. Okazało się, że marka wcale nie potrzebuje pogoni za nowoczesnością, a jej niepowtarzalny urok polega właśnie na szeroko pojmowanym byciu retro. Wydaje się, że Capcom jest już tego świadomy, o czym świadczy wydanie w tym roku Ghosts 'n Goblins Resurrection. Gra w pewnym sensie oddaje hołd oryginałowi, choć wiele mechanizmów uwspółcześnia. Zmodyfikowano chociażby walki z bossami, którzy zyskując na gabarytach, przypominają teraz tych z Shadow of the Beast z 1989 roku. Ghosts 'n Goblins Resurrection z pewnością warto przejść, lecz

aberracją byłoby stwierdzenie, że jest to tytuł lepszy od oryginału.

Bo choć najnowsza odsłona serii jest łatwo dostępna na PC i konsole, ogromnie grywalna i łatwiejsza od pierwowzoru, to wciąż warto uruchomić stare, dobre Ghosts 'n Goblins. Warto w nie zagrać bez względu na to, czy w momencie premiery gry miało się wystarczającą liczbę lat, by samodzielnie przejść ten tytuł, czy nie stać nas na nostalgii, bo w 1985 roku nie zdążyliśmy się jeszcze urodzić. Z Ghosts 'n Goblins, Najlepszą Grą na Świecie, jest trochę jak z twórczością Edgara Allana Poeo: co z tego, że powstała lata temu, skoro swoim ponurym klimatem zachwyca do dzisiaj? **■**

**⚔** Najnowsza odsłona pozwala sobie od czasu do czasu na popis kreatywności. Przykładem na to jest budynek zniszczonej świątyni.

**⚔** W ostatniej części zmodyfikowano niektórych wrogów. Poza standardowymi zombie pojawiły się również ich większe odpowiedniki.



# SIEDEM ŚWIETNYCH POMYSŁÓW WUJKA *Clive'a* I TRZY GORSZE

16 września, w wieku osiemdziesięciu jeden lat, zmarł *Clive Sinclair*. O tym, że dał światu mikrokomputer ZX Spectrum, wiedzą wszyscy. Zdecydowanie mniej osób zdaje sobie sprawę, że nie było to jego jedyne życiowe osiągnięcie.

■ Bartłomiej Kluska





■ Narysowa Sledziu

\$29

BREAK  
SPACE

**R**odzinna anegdota głosi, że już jako nastolatek Sinclair zbudował maszynę liczącą, którą dało się programować za pomocą kart perforowanych. Młody wynalazca wpadł na pomysł, że aby maksymalnie uprościć urządzenie, powinno ono korzystać tylko z zer i jedynek. Zachwycony nowatorskim rozwiązaniem i w marzeniach już liczący krociowe zyski generowane przez własne odkrycie, był bardzo rozczarowany, gdy wkrótce przeczytał, że „jego” pomysł od wielu lat jest znany w matematyce jako system binarny. Droga do fortuny miała okazać się dłuższa i bardziej wyboista.

Urodzony w 1940 roku w podlondyńskim Surrey, od najmłodszych lat wyróżniał się z grona rówieśników. Podobno już w dzieciństwie, w chwilach wolnych od nauki, zamiast biegać z kolegami za piłką, doskonalił swój projekt jednoosobowej łodzi podwodnej. W szkole średniej skupił się na elektronice – zaczął konstruować pierwsze wzmacniacze, radiodiodniki i krótkofalówki. Nie poszedł na studia, wołał pisać artykuły do magazynu dla radioamatorów Practical Wireless oraz książki takie jak „Nowoczesne obwody tranzystorowe dla początkujących”. Karierę człowieka pióra porzucił, gdy tylko zebrał fundusze na założenie własnej firmy. Chciał tworzyć niedrogie urządzenia elektroniczne i sprzedawać je z dużym zyskiem.

Sinclair Radionics wkroczyło na rynek w 1962 roku, oferując miniaturowy wzmacniacz – Micro-amplifier. Mimo że firma składała się



✦ Sinclair już w latach sześćdziesiątych rozumiał wagę dobrego marketingu. Duże reklamy z chwytliwymi hasłami i zdjęciami stały się dla jego firmy przepustką do sukcesu.

✦ Wynalazca szybko pojął też, że by zachęcić klientów do świata technologii, potrzebny jest czynnik „ludzki”. Sam nim został, firmując swoje produkty własną twarzą.



tylko z Clive'a – prezesa, sprzedawcy i pracownika fizycznego w tej samej osobie – całostronicowe reklamy w Practical Wireless sprawiały wrażenie, że potencjalny klient ma do czynienia z dużym przedsiębiorstwem. I z absolutnie przełomowym wynalazkiem (na zdjęciu w gazecie mikrowzmacniacz położony był na monecie), który trzeba jednak było samodzielnie złożyć, kupić zaś dało się tylko wysyłkowo.

**POMYSŁ NR 1: NAJMNIEJSZE RADIO ŚWIATA**

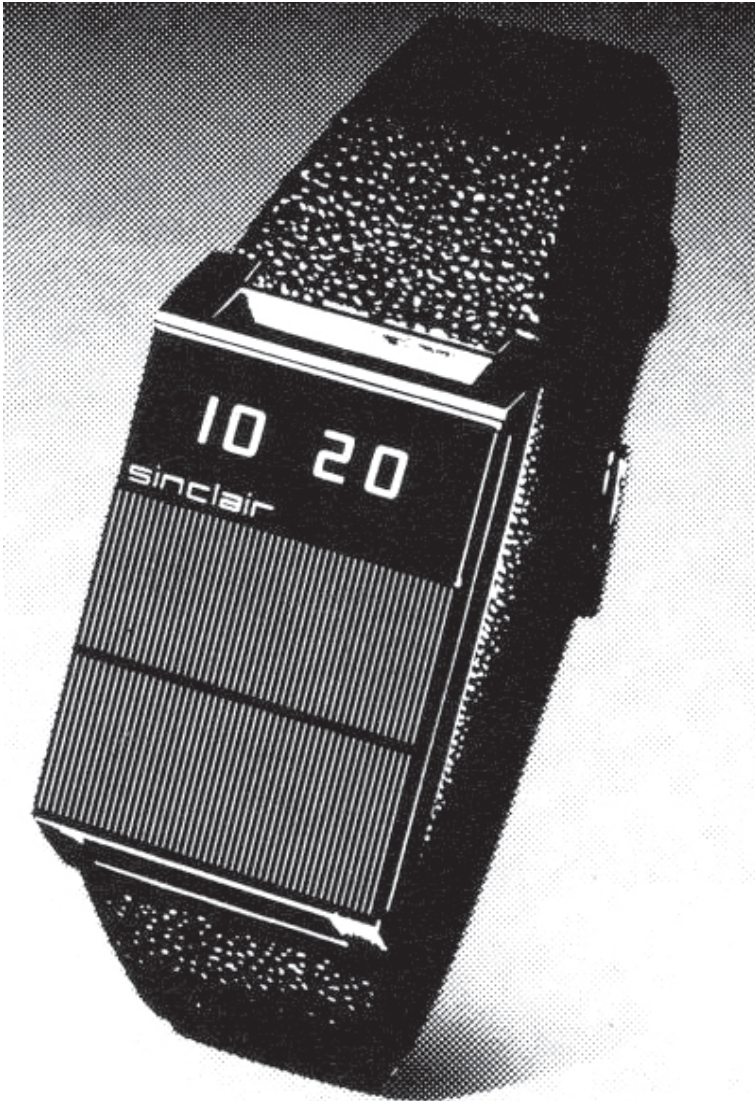
Rok później Sinclair wprowadził na rynek miniaturowy radiodiodnik Slimline; kupujący przed jego użyciem musiał sam go zmontować z dostarczonych (oczywiście wysyłkowo) części. Podobno zresztą – jak zachwalały reklamy radia – jego

samodzielny montaż „to połowa przyjemności”. Zdjęcia w prasie prezentowały radjiko obok pudełka zapatek, ale Clive'a to nie usatysfakcjonowało. Micro-6, następane radio jego produkcji, było już wielkością zegarka na rękę i tak też powinno się je nosić – na nadgarstku. Oprócz marketingu produktom Sinclaira pomagała również cena niższa niż u konkurencji. Aby ją uzyskać, wykorzystywał między innymi tranzystory z odzysku – kupując je tanio od firm, których wyśrubowane normy nie pozwalały na użycie niepełnowartościowych elementów. Pełnowartościowe czy nie – do radiodiodników nadawały się w zupełności. Wkrótce Clive znalazł kolejną rynkową niszę – melomanów, których nie interesowały samodzielnie lutowane miniaturowe radjyka,

✦ Kalkulatory, obok sprzętu muzycznego, przez długie lata stanowiły podstawę oferty firm Clive'a Sinclaira.

**EDUKACJĘ PRZERWAŁ PO SZKOLE ŚREDNIEJ, SZYBKO TEŻ PORZUCIŁ KARIERĘ DZIENNIKARSKĄ. CHCIAŁ PRODUKOWAĆ TANI SPRZĘT ELEKTRONICZNY I SPRZEDAWAĆ GO BRYTYJCZYKOM.**





❖ Pięknie wyglądał i miał świetne reklamy, ale nie działał. Black Watch sprawił, że Clive Sinclair poznał smak porażki.

przynosząc Sinclairowi stabilny dochód.

### **POMYŚL NR 3: WYBUCHAJĄCY ZEGAREK**

Firmie Clive'a nie udało się natomiast Black Watch (1975) – piękny, ascetycznie prosty i całkowicie czarny zegarek (tu kolejna atrakcyjna technologiczna nowinka) kwarcowy. Nie zastosowano w nim żadnych wystających przycisków ani niepotrzebnie zużywającego energię stałego wyświetlacza. By sprawdzić godzinę, należało dotknąć obudowy – w efekcie zapalały się czerwone diody, prezentując aktualny czas. Choć jednak w reklamach pisano o nim: „zegarek, w którym nic nie może się popsuć”, Black Watch... źle odmierzał czas. Kryształ kwarcu był czuły na wahania temperatury otoczenia, zegarek liczył zatem inaczej zimą i latem! Co gorsza, mimo że wyświetlacz działał tylko wtedy, gdy zażyczył sobie tego właściciel, baterie wytrzymały maksymalnie dziesięć dni, a ich wymiana stanowiła duże wyzwanie nawet dla uzdolnionych manualnie użytkowników. Lista mankamentów

tylko gotowy do użytku wysokiej klasy (aczkolwiek w rozsądnej cenie) sprzęt hi-fi. Stereofoniczne przedwzmacniacze, wzmacniacze, głośniki – wszystko to wzbogaciło ofertę Sinclair Radionics, a na przełomie lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych firma stała się rozpoznawalną marką w kręgach brytyjskich miłośników muzyki.

### **POMYŚL NR 2: PRZENOŚNY KALKULATOR**

Kalkulatory w owych latach były urządzeniami biurkowymi, ciężkimi

i nieporęcznymi, a przy tym często wymagającymi sieciowego zasilania. Tymczasem wypuszczony na rynek w 1972 roku Sinclair Executive był lekki i tylko nieco większy od paczki papierosów, a biznesmeni mogli nosić go na przykład w kieszeni marynarki. Co więcej – był ładny (trafił nawet na wystawę w nowojorskim Muzeum Sztuki Nowoczesnej). Pomysł na małe, tanie i efektywnie zaprojektowane kalkulatory okazał się strzałem w dziesiątkę, a kolejne modele trafiały do sprzedaży niemal do końca lat siedemdziesiątych,

❖ Sinclair zdawał sobie sprawę, że konsumenci kupują wzrokiem. Jego produkty wyróżniały się atrakcyjnym, nowoczesnym designem. Można było bez wstydu pokazać się z nimi publicznie.



✚ Sinclair długo marzył o popularyzacji miniaturowych telewizorów. Jednak w owych czasach ludzie nie chcieli jeszcze oglądać filmów na mikroskopijnych ekranikach.

urządzenia była niestety dłuższa: rozpadały się obudowy, baterie wybuchaly, a panel czasem nie chciał się włączać lub wyłączać. Niemal wszystkie sprzedane egzemplarze wróciły do Sinclair Radionics, przynosząc firmie niewyobrażalne wręcz straty, które tylko trochę zredukował dotykowy zegarek samochodowy Microquartz, mocowany do deski rozdzielczej. Tymczasem sprawny Black Watch jest dziś kolekcjonerskim rarytasem.

### POMYSŁ NR 4: MINIATUROWY TELEWIZOR

W 1977 roku do sprzedaży trafił telewizorek TV1A z wbudowanymi anteną oraz głośnikiem, zasilany bateriami i - jak go reklamował producent - z „dwucalowym ekranem dającym obraz tak wyraźny jak ekran dwudziestocalowy”. Choć jednak Clive wcześniej przekonał Brytyjczyków, że radiodbiorniki i kalkulatory można nosić w kieszeni, z oglądaniem programów telewizyjnych w formacie pudełka zapalek się nie udało. Firma Sinclair Radionics, w której w międzyczasie rząd wykupił większość udziałów, nie podniosła się już po tej klęsce. W 1979 roku sprzedano ją, pozbywając się przy okazji założyciela, jednak dla Clive'a nie oznaczało to bynajmniej końca gry. Już wcześniej zaczął realizować swój plan B.

### POMYSŁ NR 5: KALKULATOR NA NADGARSTEK

Od początku dekady Sinclair rozwijał swoją drugą firmę: Science of Cambridge, która w 1977 roku zadebiutowała na rynku miniaturowym kalkulatorem, zaprojektowanym tak, by nosić go... na nadgarstku. Ciekawostka: jak w pierwszych projektach Sinclaira również to urządzenie przeznaczone było do samodzielnego montażu. Niestety drobniutki, często niestarannie przygotowane elementy czyniły złożenie kalkulatora niemalże niemożliwym, a najmniejsza nawet niedokładność powodowała, że nie dawał się on uruchomić. Teoretycznie zatem Wrist Calculator powinien powtórzyć historię czarnego zegarka,



lecz - o dziwo - znalazł ponad 10 tysięcy nabywców (ilu z nich naprawdę zdołało zmontować urządzenie - tego, niestety, nie wiemy) i zapewnił raczkującej firmie solidne podstawy finansowe.

### POMYSŁ NR 6: KOMPUTER SKŁADAK

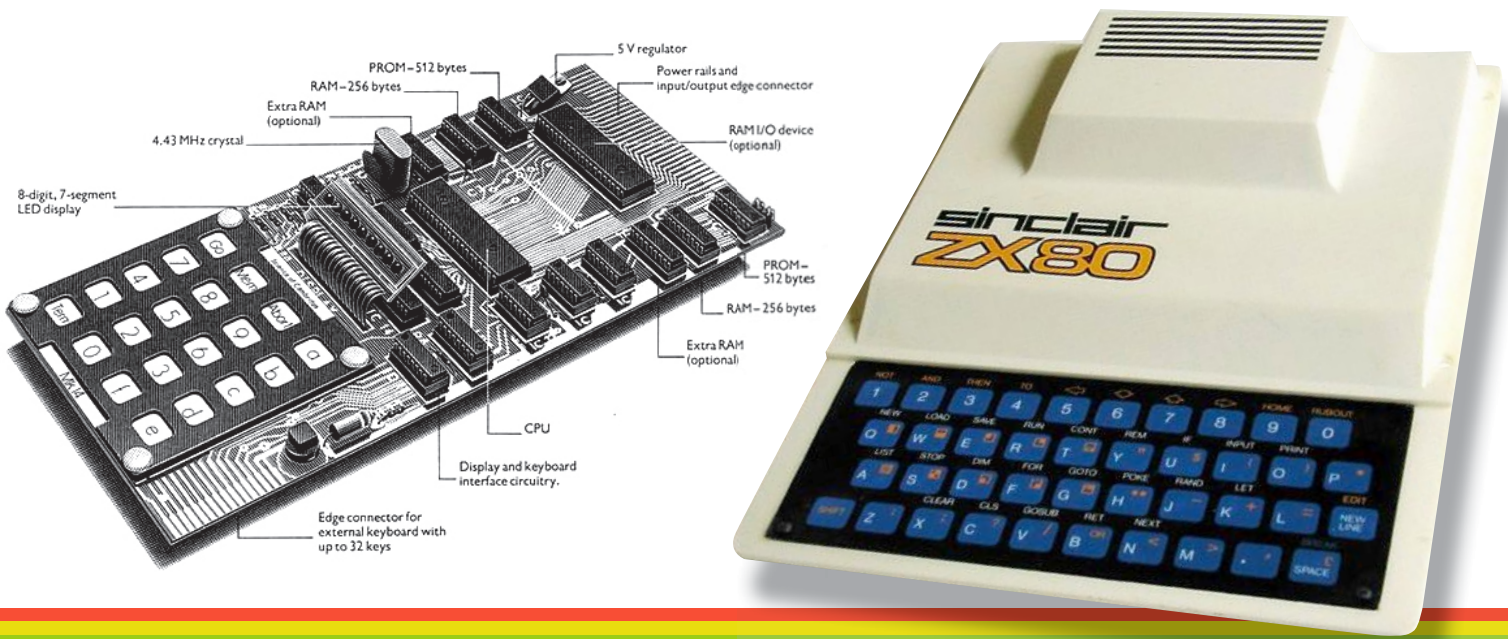
W międzyczasie Clive z wynalazcy stał się przedsiębiorcą poszukującym środków na działalność, a sprawami Science of Cambridge zajmował się Chris Curry - wieloletni współpracownik Sinclaira. To właśnie do niego w 1977 roku zgłosił się Ian Williamson, zafascynowany miniaturyzacją i nowoczesnymi technologiami młody człowiek (jakże podobny do Sinclaira sprzed dwudziestu lat!), który miał do pokazania pewien projekt. Williamson dostrzegł, że brytyjscy miłośnicy elektroniki znużdzi się już samodzielnie składanymi radiodbiornikami oraz kalkulatorami, obecnie zaś interesuje ich zupełnie nowe zjawisko: przeznaczone do

własnoręcznego montażu mikrokomputery (jak Altair 8800 w USA). Młody konstruktor zaprojektował komputer składak o połowę tańszy niż amerykański model, a następnie, za namową Curry'ego, zbudował pierwszy prototyp, wykorzystując klawiaturę z kalkulatora Sinclaira do wpisywania komend w kodzie szesnastkowym oraz mikroprocesor amerykańskiej firmy National Semiconductors. Niespodziewanie Amerykanie zaproponowali Science of Cambridge dostarczenie nie tylko mikroprocesorów, ale też wszystkich elementów potrzebnych do budowy komputera. Curry i Sinclair bez większych wyrzutów sumienia podpisali zatem umowę nie z Williamsonem, lecz z National Semiconductors i już latem 1978 roku pierwsze przeznaczone do samodzielnego montażu zestawy zawierające mikrokomputer MK14 trafiły do sprzedaży.

Urządzenie nawet wówczas nie imponowało parametrami (takimi jak 256 bajtów pamięci RAM), lecz jego szokująco niska cena (40 funtów!) sprawiła, że znalazło ponad 20 tysięcy nabywców. Dzięki MK14 mogli oni poznać zasady działania mikroprocesora, budowę komputera czy

✚ Konstruktor wierzył w zdolności manualne swoich klientów. Sprzęt elektroniczny - nawet tak precyzyjny jak kalkulator na nadgarstek czy mikrokomputer - oferował w wersji do samodzielnego montażu.





podstawy komunikowania się z maszyną. Sukces tej prostej w gruncie rzeczy konstrukcji spowodował długofalowe zmiany w nastawieniu Brytyjczyków do informatyki i zaowocował między innymi pojawieniem się na rynku prasowym pierwszego w Wielkiej Brytanii czasopisma poświęconego komputeryzacji w wydaniu domowym - Personal Computer World. Sam MK14 szybko doczekał się rozszerzeń - interfejsów wzbogacających jego możliwości o zapisywanie i odczyt programów z taśm magnetofonowych oraz wyświetlanie danych na ekranie telewizora w przyzwoitej rozdzielczości trzydziestu dwóch znaków w szesnastu liniach.

#### **POMYSŁ NR 7: KOMPUTER Z PUDEŁKA**

Ciekawostka: Sinclair nie od razu dostrzegł tkwiący w mikrokomputerach potencjał, zbierał fundusze, by stworzyć telewizor o płaskim ekranie oraz elektryczny samochód (Curry, który

chciał skupić się na informatyce, opuścić wówczas szefa i założył firmę Acorn Computers). Gdy jednak inne plany wzięły w łeb, Clive postanowił stworzyć następcę MK14. Oczywiście nie osobiście, robili to fachowcy, a Sinclair narzucał im wytyczne. Nowy komputer miał być zatem skierowany do jak najszerszego grona odbiorców: gotowy do pracy po wyjęciu z pudełka, wyposażony w klawiaturę QWERTY i komunikujący się z użytkownikiem w języku BASIC. Inne założenie - cena poniżej 100 funtów - zdeterminowała resztę wyposażenia: klawiatura membrana nadrukowana na folii zamiast prawdziwej, kaseeta magnetofonowa jako nośnik danych, odbiornik telewizyjny w roli monitora. Nowe urządzenie nazwano, dodając do nazwy wykorzystanego procesora Z80 tajemniczo brzmiącą literkę „X” - tak narodził się ZX80. Sam Sinclair, by pozyskać fundusze na produkcję, sprzedał dom i swojego ukochanego

■ MK14 (po lewej) i ZX80 zmieniły historię brytyjskiej informatyki, a także losy samego Sinclaira. Jego firma największe sukcesy odniosła właśnie jako producent mikrokomputerów, co zapewne zaskoczyło nawet wujka Clive'a.

rolls-royce'a. Dobrze wiedział, że nie może sobie pozwolić na kolejną porażkę.

W 1980 roku urządzenie trafiło do sprzedaży. Cena: 79,95 funtów za zestaw do samodzielnego montażu, 20 funtów więcej za gotowy do użycia komplet. Za amerykańskie TRS-80 lub Commodore PET trzeba było zapłacić niemal pięć razy więcej, nic więc dziwnego, że ZX80 szybko znalazł wielu nabywców, wśród nich zaś grono klientów, którzy po raz pierwszy zetknęli się z komputerem i nawet nie przypuszczali, że mogą go w ogóle potrzebować. Dzięki sprytnemu marketingowi Sinclair przekonał Brytyjczyków, że informatyka nie jest dziedziną wiedzy dostępną wyłącznie dla specjalistów i że każdy może korzystać z komputera. Niewątpliwie pomógł też fakt, że ludzie tak naprawdę nie wiedzieli, do czego może on służyć. ZX80 był właściwie prostą zabawką edukacyjną, nienadającą się ani do pisania tekstów (klawiatura!), ani do obliczeń (bo umiał korzystać wyłącznie z liczb całkowitych), ani do programowania (1 kilobajt pamięci RAM). Ograniczenia takie jak brak koloru, brak dźwięku czy miganie obrazu za każdym razem, gdy urządzenie wykonywało jakąś operację (czyli na przykład po naciśnięciu klawisza) nikomu nie przeszkadzały, mało kto

**CHOĆ SINCLAIR SAM NIE SKONSTRUOWAŁ ŻADNEGO MIKROKOMPUTERA, PRZESZEDŁ DO HISTORII JAKO TEN, KTÓRY DAŁ ŚWIATU ZX SPECTRUM.**

bowiem zdawał sobie sprawę, że mogą istnieć komputery bez takich mankamentów.

Pomógł też genialny marketingowo pomysł, by nowoczesnej, odpychającej laików niedostępnością technologii dać twarz i nazwisko – w tym przypadku „wujka Clive’a”, którego podobizna zaczęła pojawiać się na okładkach czasopism komputerowych. Inni przedstawiciele branży tacy jak wspomniany Chris Curry czy szef i założyciel Amstrada, Alan Sugar, pozostawali w cieniu, tymczasem kampania medialna wokół ZX80 oraz samego Sinclaira tworzyła wrażenie bliskości między producentem i konsumentem, tak jakby to „wujek Clive” osobiście składał komputery dla Brytyjczyków gdzieś w małym warsztacie na przedmieściach Londynu (w rzeczywistości montowano je w Szkocji, w fabryce Timeksa). Clive zmienił też nazwę firmy ze Science of Cambridge na Sinclair Computers.

**POMYSŁ NR 8: LEPSZY KOMPUTER Z PUDELKA**

Firma Sinclaira szybko rozpoczęła pracę nad kolejnym mikrokomputerem, który miał być nie tylko nowocześniejszy, ale i tańszy. Osiągnięto to, redukując liczbę układów scalonych: ZX80 używał ich dwadzieścia jeden, TRS-80 – czterdzieści cztery, a nowy komputer Sinclaira – tylko czterech! Oprócz sprawdzonego procesora Z80, 1 kilobajta pamięci RAM i 8 kilobajtów pamięci ROM tym

czwartym, przetomowym był specjalizowany układ ULA odpowiadający za szereg czynności takich jak generowanie obrazu i dźwięku czy obsługa magnetofonu i klawiatury. Jeden układ wykonujący zadania osiemnastu nie tylko uprościł całą konstrukcję, ale również pozwolił drastycznie obniżyć koszty produkcji. Nowy komputer nazwano, dodając „jeden” do nazwy poprzednika – ZX81. Przy okazji Clive zmienił również – jak się okazało, już po raz ostatni – nazwę swojej firmy. Od tej pory wszystkie nowe produkty „wujka” miały być sygnowane znakiem Sinclair Research.

ZX81 zadebiutował rok po swoim starszym bracie i kosztował

49,95 funtów w zestawie do samodzielnego montażu oraz 20 funtów w droższej wersji gotowej do użycia. Cena była szokująco niska. Dla porównania za Commodore VIC-20 trzeba było zapłacić 300, a za Atari 400 – jakby zgodnie z nazwą – prawie 400 funtów. Nic zatem dziwnego, że choć wyżej wymienione modele dysponowały prawdziwymi klawiaturami, trybami graficznymi i zdolnością generowania dźwięku, dla większości Brytyjczyków wybór był oczywisty – komputer od wujka Clive’a. O ile ZX80 znalazł około stu tysięcy nabywców, o tyle jego następcę w ciągu trzech lat został kupiony przez ponad półtora miliona osób! Co ważne, Sinclair nie musiał już zajmować się mało prestiżowym handlem wysyłkowym, nadszedł bowiem czas, gdy jego komputer sprzedawano w dużych sklepach na terenie całego kraju. I nie tylko, bo ZX81 trafił do USA, Japonii i Europy Zachodniej, a nawet do Chin.

Sam Sinclair kroczył od sukcesu do sukcesu. Jeszcze w 1981 roku trafiła do sprzedaży drukarka ZX Printer. Kosztowała niecałe 50 funtów, cztery lub pięć razy mniej niż produkty konkurencji,



Clive Sinclair był zapewne pierwszym branżowym celebrytą. O ile mało kto wiedział, jak wyglądają twórcy maszyn spod znaku na przykład Commodore czy Amstrada, o tyle tę twarz w latach osiemdziesiątych znała większość miłośników domowej informatyki!

Obchodzący w tym roku czterdzieste urodziny ZX81, choć pozostaje nieco w cieniu legendy młodszego brata, zapisał się złotymi zgłoskami w historii branży.




➤ C5, choć okazał się rynkową katastrofą, do dziś imponuje nie tylko designem, ale i śmiałością wizji Sinclaira, który dostrzegł problem, jakim może stać się sprawne, tanie i ekologiczne przemieszczanie się po mieście.

➤ Sinclair QL, zapomniany, niekompatybilny z ZX Spectrum mikrokomputer do profesjonalnych zastosowań.



z miejskich ulic samochody. Nowy wynalazek Clive'a był stosunkowo tani w zakupie i eksploatacji, dysponował schowkiem na bagaż, a do tego miał... pedały pozwalające kontynuować podróż nawet wtedy, gdy wyczerpała się bateria. Niestety potencjalnych użytkowników zniechęciły niewielki zasięg, niesatysfakcjonująca prędkość wehikułu oraz (szczególnie dokuczliwy w brytyjskim klimacie) brak ochrony przed warunkami atmosferycznymi. W promocji C5 na pewno nie pomógł też termin premiery - środek zimy. Co gorsza, małe gabaryty pojazdu, mające stanowić jego główny atut, sprawiły, że użytkownik podczas podróży miał twarz dokładnie na wysokości rur wydechowych samochodów, a kierowcy tych ostatnich praktycznie nie mogli zauważyć C5 poruszającego się drogą, co czyniło przejażdżki wynalazkiem Sinclaira zajęciem raczej ryzykownym. Clive znow się pomylił, ale jako że wyprodukowano zaledwie kilkanaście tysięcy egzemplarzy C5, wehikuł ów stanowi dziś nie lada gratkę dla kolekcjonerów.

Ta bolesna porażka praktycznie wyrzuciła Sinclaira z interesów, a jego komputerowy biznes przejął Amstrad. Ostatnią próbą zrewolucjonizowania świata domowej informatyki był dla wujka Clive'a przenośny, wyposażony w proste aplikacje biurowe i mały wyświetlacz mikrokomputer Z88 (1987), który - choć zdobył grono sympatyków - chyba jednak wyprzedził swoje czasy. W późniejszych latach Sinclair powracał już tylko do pomysłu pojazdu miejskiego: przenośny elektryczny rower Zike, miniaturowy, tym razem napędzany siłą mięśni A-Bike czy wrzeszczący rozwijający ideę C5 wehikuł X-1 - żaden z nich nie przekonał jednak konsumentów. Magia „nowego Leonarda” przygasła, ostatecznie zaś Clive Sinclair przegrał walkę z rakiem. Natomiast w latach osiemdziesiątych pozwolił milionom na całym świecie - w tym i wielu redaktorom Pixela - wejść do fascynującego świata informatyki. Za to na pewno trafi na karty historii. Dziękujemy ci, wujku. 

w efekcie czego dopiero „wujek Clive” umożliwił Brytyjczykom komputerowe drukowanie (choć oczywiście ZX81 ze swoją membranową klawiaturą i 1 kilobajtem pamięci RAM niespecjalnie nadawał się do edycji tekstów). Sinclair zaś był już wówczas osobą publiczną i mimo że nie zaprojektował żadnego z firmowanych własnym nazwiskiem i twarzą komputerów, przedstawiany był przez prasę jako wybitny umysł, wizjoner i geniusz, a magazyn The Sun pisał o nim jako o „największym wynalazcy od czasów Leonarda”. I tylko nieliczni malkontenci po cichu szepotali, że jeśli zaproponować ZX81 wyciągnięcie pierwiastka kwadratowego z liczby 0,25, ten w odpowiedzi wyświetli wynik: 1,3591409...

#### POMYSŁ NR 9: REWOLUCJA

Gdy w kwietniu 1982 roku pokazany światu został kolejny komputer Sinclaira, liczba chętnych do zakupu przekroczyła możliwości produkcyjne fabryki Timeksa (wielu zamawiających otrzymało swoje egzemplarze dopiero na gwiazdkę). ZX Spectrum był niedopracowany (wujek Clive spieszył się, by zdążyć przed premierą konkurencyjnej maszyny Acorna

BBC Micro), ale zawierał sporo nowości: prawdziwą, choć gumową klawiaturę (i tak, niestety, bardzo awaryjną), wbudowany głośnik, umiejętność wyświetlania na ekranie piętnastu kolorów, a także estetyczną obudowę, dzięki której mikrokomputer można było z dumą postawić w salonie. Niebagatelne znaczenie miała również cena urządzenia: wersja wyposażona w 16 kilobajów pamięci RAM kosztowała 125 funtów, a wersja z 48 kilobajów - 175 funtów. Za najtańszego BBC Micro z 16 kilobajów pamięci trzeba było zapłacić prawie 300 funtów, za Commodore 64 - jeszcze 50 funtów drożej. Na Wyspach Brytyjskich, i nie tylko tam, rozpoczęła się rewolucja, o której opowiemy szerzej już niedługo - wszak ZX Spectrum wkrótce obchodzić będzie czterdzieste urodziny!



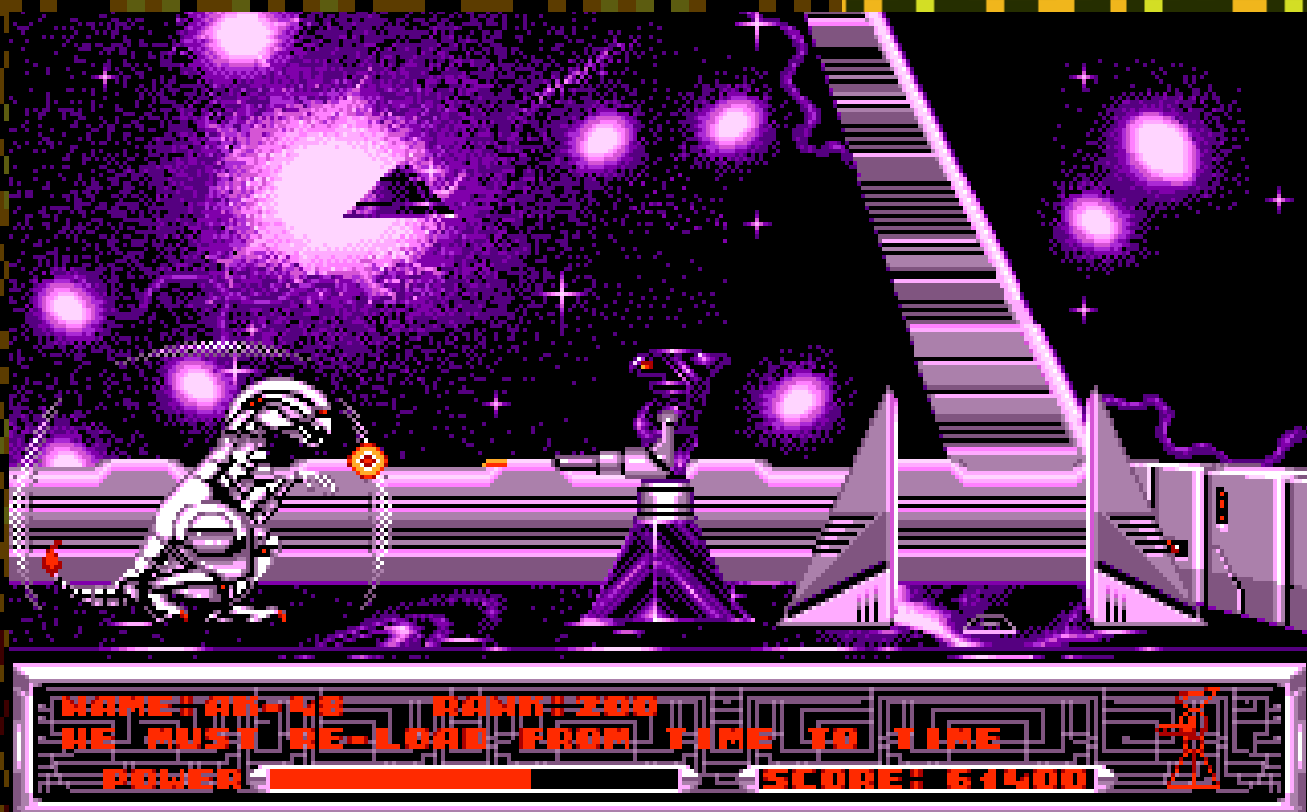
#### W ruchu

**Porażka C5 nie zniechęciła Clive'a do idei pojazdów miejskich.**

Do końca zawodowej aktywności oferował światu coraz bardziej wymyślne wehikuły. Na tym polu nie odniósł jednak sukcesów.

#### POMYSŁ NR 10: POJAZD NA PRĄD I PEDAŁY

Niespodziewanie Sinclairowi, który zmienił świat mikrokomputerów, zamarzyła się kolejna rewolucja, tym razem w transporcie miejskim. W 1985 roku z dumą pokazał światu C5 - trójkołowy, jednoosobowy pojazd elektryczny, który miał wyprzeć



♣ Chodzą słuchy, że Metal Mutant miał się nazywać Clash of the Tin Cans, a inspiracji do powstania gry należy szukać w planszówce „BattleTech”.

♥ Saga Ishar to kwintesencja starszokolnego RPG z najwyższej półki. Tetralogię można dzisiaj bez problemu znaleźć na przykład na GOG.





# Silmarils

**Twórcy pochodzący znaną z Sekwany zajmują poczesne miejsce w historii elektronicznej rozrywki. Delphine Software, Infogrames, Coktel Vision zapisały się złotymi zgłoskami w kronikach ewolucji gier komputerowych i wideo. Stworzone przez nie tytuły nie tylko inspirują kolejne pokolenia graczy i programistów, ale często są nadal ogrywane i doceniane. Sporządzając listę interaktywnego dziedzictwa, nie sposób pominąć hitów powstałych w Silmarils, firmie założonej w 1987 roku przez Louisa-Marie Rocquesa, jego brata André oraz Philippe'a Plasa.**

■ Piotr Żymelka

**J**ak to zwykle bywa, zanim Silmarils otworzyło swoje podwoje, w umysłach André oraz Louisa-Marie Rocquesów dopiero dojrzywała idea, by zainteresować się grami komputerowymi. Bracia spędzali czas na pochłanianiu książek i filmów spod znaku fantasy i science fiction oraz pełnych wrażeń sesjach z planszówkami.

Przy czym już wtedy ujawniła się w ich działaniach iskierka kreatywności – grając w znane i lubiane „Risk” czy „Monopoly”, nie byli niewolnikami ułożonych przez twórców tych gier zasad. Wzbogacali je, wymyślając dodatkowe, lub pomijali te reguły,

które powodowały frustrację. Jednocześnie bracia regularnie ocierali się o raczkującą branżę gier wideo, głównie za sprawą Ponga i jego klonów lub elektronicznych szachów. Często odwiedzali też salony arcade oraz ogrywali pierwsze, tekstowe przygodówki. To wszystko podsunęło im pomysł, by spróbować własnych sił na tym polu. Nim jednak idea skryształizowała się w konkretne działania, minęło jeszcze kilka lat.

Czas ten Louis-Marie Rocques spędził produktywnie. Najważniejszym z jego zainteresowań była elektronika, która wkrótce przerodziła się w pasję związaną z mikroelektroniką, skąd już tylko krok do informatyki i zgłębiania tajników budowy procesorów.



**PLANSZÓWKI BYŁY JEDNĄ Z GŁÓWNYCH INSPIRACJI DO ZAŁOŻENIA SILMARILS. BRACIA ROCQUESOWIE SPĘDZALI NAD NIMI NIEZLICZONE GODZINY, NIERZADKO DODAJĄC SPORO OD SIEBIE.**



W SERII ISHAR, JEŚLI GRACZ CHCIAŁ WYKONAĆ SAVE'A, UBYWAŁO PIENIĘDZY Z SAKIEWKI GŁÓWNEGO BOHATERA. W ZAMYŚLE TWÓRCÓW MIAŁO TO PRZYBLIŻAĆ GRY DO „PRAWDZIWEGO” ŻYCIA.

Młody Francuz szybko połknął również bakcyła programowania. Zaczął od kart perforowanych, by następnie przeczucić się na popularny BASIC oraz na assembler, język niskiego

poziomu, ściśle związany z architekturą danego procesora. Później Rocques zdobył wykształcenie inżynierskie i zapoznał się z kilkoma językami programowania stosowanymi

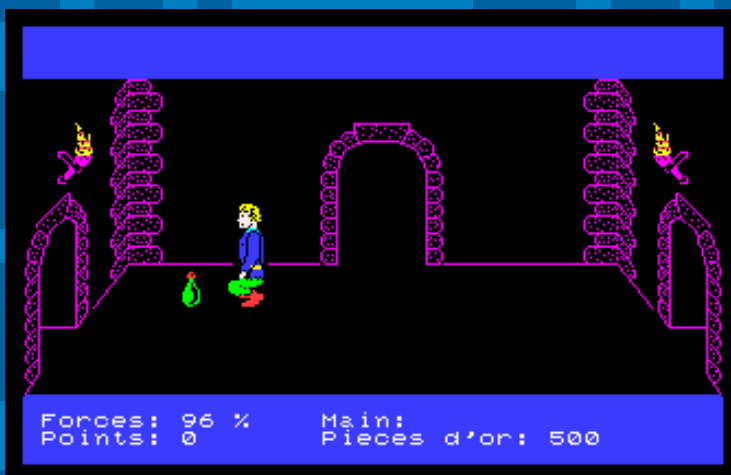
w przemyśle (jak COBOL). André, miał grzebać w kodach źródłowych, wolał realizować się w grafice, co jednak świetnie dopełniało zainteresowania Louisa-Marie. W połowie lat osiemdziesiątych bracia Rocquesowie mieli zatem pasję, rozsądzała ich chęć tworzenia oraz posiadali niezbędne umiejętności techniczne. Wydały one wkrótce obfite plony.

✚ Fabularnie Starblade to klasyczna niemalże space opera, w której bohater walczy z najeźdźcami, by ocalić ludzkość.

### PIERWSZE KROKI W ŚWIECIE GIER

Poligonem testowym była, wydana w 1984 roku przez Loriciel, gra arcade adventure zatytułowana L'Aigle d'Or. Louis-Marie, zainspirowany utworami fantasy (głównie spod znaku D&D) oraz tekstowymi przygodówkami, stworzył prostą historię o zamku pełnym pułapek i śmiałku zwiedzającym ponure korytarze. Rocques chciał, by gracze wynieśli z obcowania z nią igrzysko filmowe wrażenia, dlatego położył ogromny nacisk na grafikę i prostotę interfejsu. Duża, animowana postać bohatera oraz wciągająca rozgrywka przypadły odbiorcom do gustu. Wystarczy powiedzieć, że gra jest we Francji

✚ Widoczna tu L'Aigle d'Or zyskała w 1992 roku kontynuację pod tytułem L'Aigle d'Or, le Retour, stworzoną jednak bez udziału Louisa-Marie Rocquesa (i Silmarils).



postrzegana tak jak Knight Lore w krajach anglojęzycznych. L'Aigle d'Or docenili również dziennikarze francuskiego pisma Tilt, przyznając jej nagrodę Tilt d'Or dla najlepszej gry przygodowej roku 1984. W Pixelu #12 znalazł się obszerny artykuł na jej temat, do którego odsyłam zainteresowanych.

Mając za sobą pierwszy udany tytuł, Rocques zaczął się zastanawiać, co dalej. Pragnął tworzyć i wydawać gry, ale na własnych warunkach. Uskrzydłony sukcesem, zaczął romansować z ideą założenia własnej firmy. Razem z bratem, obserwując raczkującą branżę, dostrzegli, że stosunkowo młody, ale prężnie rozwijający się rynek komputerowej rozrywki może zapewnić im źródło utrzymania. Wkrótce dołączył do nich Philippe Plas, który wniósł znajomość handlu. Pozostało tylko wybrać właściwą nazwę.

### ODYSEJA TOLKIENA

Pierwotnie trójka młodych twórców planowała ochrzcić swoje biznesowe dziecko mianem Project Odysee, ponieważ „odyseja” od razu wywołuje właściwe skojarzenia, przywodzi na myśl wyprawę na krańce świata, czyli po prostu przygodę. Jednak gdy zbadali sprawę nieco dokładniej, okazało się, że wiele innych firm (i to z różnych branż) już skorzystało z kulturowego dziedzictwa tego słowa. W końcu ktoś wpadł na pomysł, by sięgnąć do kolebki fantasy, czyli po Tolkiena, a dokładniej do „Silmarillionu”, w którym występują trzy klejnoty wielkiej mocy i piękności, określane mianem The Silmarils. Słowo to spodobało się całej trójce i tak firma zyskała nazwę

▼ Targhan był jednym z największych przebojów Silmarils. Widać w nim wyraźną inspirację przygodami Conana Barbarzyńcy.

### Targhan



Okladki gier Silmarils miały swój znak rozpoznawczy – czarny pasek oraz złote nazwę firmy i logo, dzięki czemu od razu rzucały się w oczy na półkach sklepowych. Szefowie firmy słusznie twierdzili, że „kupuje się oczami” i ich produkty mają się wyróżniać.

▼ Poszukiwacz zaginionego posążka, czyli Le Fétiche Maya w pełnej krasie.



i logo, mające niebawem przyprawić graczy o szybsze bicie serc.

### PRZEDSTONEK SUKCESU

Przygotowując się do zaistnienia na polu komputerowej rozrywki, bracia Rocquesowie oraz Plas zauważyli, że wielu wydawców publikuje gry napisane przez niezależnych twórców, działając na podobnej zasadzie jak wydawnictwa książkowe. Problemem jednak było to, że nie znali oni właściwie żadnych utalentowanych programistów zajmujących się rozrywką. Dlatego postanowili stworzyć narzędzie, coś w rodzaju współczesnych silników gier, którego będzie się można szybko nauczyć bez konieczności posiadania tytułu inżyniera. Później chcieli przeszkolić (za darmo) ludzi do jego obsługi i... czekać na wysyp nowych tytułów, by następnie rozpocząć ofensywę na portfele graczy. Słowo stało się ciałem – powstał ALIS (Actor Language Integrated System), uproszczony język programowania, który umożliwiał pisanie programów w sposób intuicyjny, z częściowo gotowych klocków, oraz wygodną pracę z kodem źródłowym i grafiką. Dodatkowo, co miało niebagatelne znaczenie, ALIS oferował łatwe i szybkie przenoszenie gier między platformami.

Mając gotowy silnik, trzeba było jako go wypróbować. Bracia Rocquesowie oraz Plas zaczęli więc szukać pomysłu na pierwszą grę pod szyldem Silmarils. Rozważali różne możliwości, ale ograniczała ich czas. Musieli wkrótce wypuścić produkt

na rynek, by zachować płynność finansową i zgromadzić fundusze na kolejne tytuły. Dlatego od razu odrzucili przygodówki i RPG (mimo że twórczo pociągały ich najbardziej), w których szczególnie etap testowania był żmudny i czasochłonny. Przez chwilę zastanawiali się nad wyścigami (symulacją rajdu Paryż – Dakar), ale w końcu dostrzegli niszę na rynku chodzonych bijatyk. I tak, w 1987 roku, powstało Manhattan Dealers. Gracz wcielał się w niego w policjanta rzucającego wyzwanie zalewającym Nowy Jork gangom. Odwiedzał kolejne dzielnice, takie jak Bronx, Harlem czy Chinatown, wymierzając sprawiedliwość typom spod ciemnej gwiazdy. Całość przywodziła na myśl filmy sensacyjne klasy B oraz przygody komiksowego Punishera. Gra zebrała generalnie pochwalne noty, choć recenzentom daleko było do ochów i achów.

Niemniej jednak nawet ten umiarkowany sukces wystarczył, by (dzięki kontaktom w Loriciel) zainteresować tytułem Brøderbund Software i rok później wydać Manhattan Dealers w Stanach Zjednoczonych pod zmienionym tytułem Operation: Cleanstreets. Amerykańscy dziennikarze chwalili grafikę, ale utyskiwali na jakość rozgrywki.

W 1988 roku Silmarils wypuściło Mad Show. Był to zestaw różnorodnych minigierek prezentowanych graczowi w formie futurystycznego programu telewizyjnego. Rok później ukazał się natomiast Windsurf Willy, czyli symulator windsurfingu.

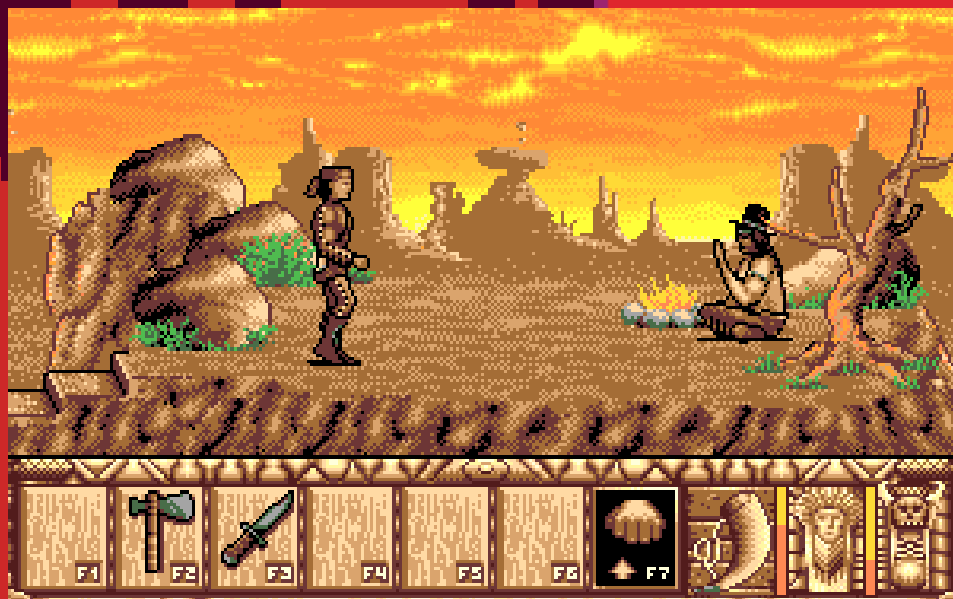


Gry te nie zawojuwały ani rynku, ani serc graczy, ale zawierały już tę kroplę innowacyjności tak charakterystyczną dla późniejszych, bardziej znanych tytułów francuskiego studia. Dawały przedsmak tego, czym Silmarils wkrótce się stanie - firmą, która zawsze starała się szukać nowej drogi, zamiast korzystać z przetartych ścieżek.

### WCZESNE KULTOWCE

ALIS pozytywnie przeszedł chrzest bojowy, jednak rynek szybko zweryfikował plany szefów Silmarils. Ich model wydawniczy (publikowanie gier innych twórców) sprawdzały się tylko w sytuacji, gdyby produkcja nowego tytułu zajmowała trzy, cztery miesiące. Niestety okazało się, że czas ten wynosi co najmniej pół roku, a często nawet ponad dwanaście miesięcy. Nie było zatem innego wyjścia - Silmarils musiało zająć się nie tylko wydawaniem, ale również programowaniem.

Zakasano więc rękawy i zabrano się do roboty. Bossowie Silmarils postawili na różnorodność tematyczną. Osadzili nadchodzące gry w stylizacjach, jakimi karmiona była ich młodzieńcza wyobraźnia: przygodowej, fantasy oraz science fiction. W ciągu dwóch lat powstały cztery tytuły gatunkowo plasujące się między zręcznościówką a przygodówką, które, choć rozgrywały się w różnych światach i realiach, a fabularnie nie miały ze sobą nic wspólnego, zawierały niemalże identyczną mechanikę.



Mowa o Le Fétiche Maya, Targhanie, Starblade oraz, przede wszystkim, Colorado. Osobiście mam największy sentyment do zainspirowanej przygodami Tintina oraz Indiany Jonesa, a także czerpiącej nieco z L'Aigle d'Or - Le Fétiche Maya. Gracz kierował w niej poczynaniami awanturnika poszukującego w środkowoamerykańskiej dżungli tytułowego posążka Majów. Rozgrywkę można podzielić na dwie części - 2D, w której wcielaliśmy się w zawiadacza zwiedzającego różne miejsca rozrzucone po tropikalnym lesie, oraz pseudo-3D, w której jeździliśmy jeepem. Klimat wielkiej przygody wylewał się z monitora i przykuwał do ekranu żądnych egzotycznych perypetii graczy.

➤ Grafika w Colorado zestarzała się niezwykle godnie. Rozgrywka już nieco bardziej, ale i tak warto wrócić do tego klasyka.

### Brat nr 1



**André Rocques, jeden z założycieli Silmarils.** Od zawsze rozmiłowany w popkulturze. Choć wolał zajmować się grafiką, brał udział w programowaniu wielu gier studia. Do dzisiaj jest aktywny w branży.

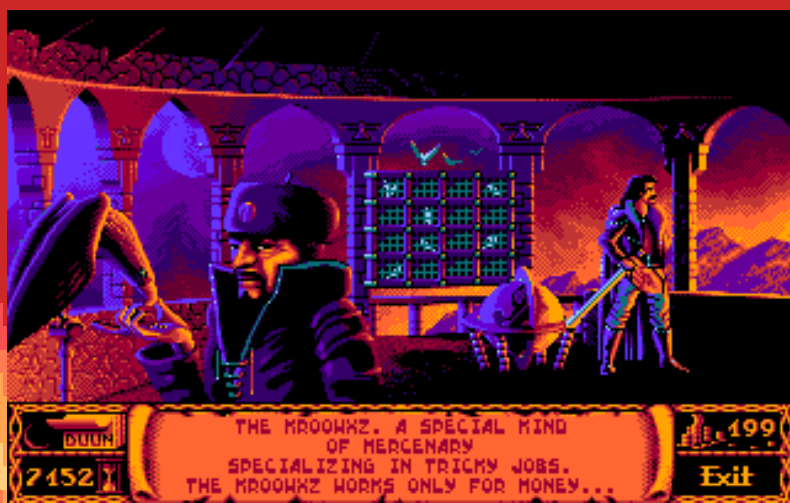
Targhan oferował podobne wrażenia, aczkolwiek w klimacie wojaży Conana Barbarzyńcy, natomiast Starblade emanował atmosferą science fiction.

Polscy gracze największą estymą darzą jednak Colorado, grę przedstawiającą losy dziewiętnastowiecznego trapera w dzikich rejonach tytułowego stanu USA. Ta specyficzna mieszanka przygody i akcji podbiła serca miłośników komputerowej rozrywki klimatem i wykonaniem. Poszukiwania zaginionej kopalni złota, starcia z niedźwiedziami, Indianami, zakupy w obwoźnym sklepiku czy wreszcie spływ rzeką w kanoe (odpowiednik jazdy jeepem w Le Fétiche Maya) poruszają te same struny w wyobraźni, co najlepsze kinowe westerny lub książki Karola Maya i Jamesa Olivera Curwooda. Pamiętam, że od zwiedzania amerykańskich lasów nie odrzucał mnie nawet duży poziom trudności.

### AMBICJA W MARIARZU Z NOWATORSTWEM

Za sprawą tych czterech tytułów (oraz Ishara, o którym niżej) Silmarils wykształciło swój własny styl, a gracze zaczęli łączyć nazwę firmy z prawdą udanymi i, przede wszystkim, ciekawymi gramami. Sukcesy sprawiły, że studio urosło w siłę. Otwarto biuro w Nancy oraz w Londynie, by kontrolować sprzedaż w krajach europejskich (głównie w Niemczech).

➤ Storm Master. Niezwykle ciekawy pomysł zyskał również interesującą oprawę graficzną.





W tym czasie na pierwszy plan u pracowników Silmarils wysunęła się chęć tworzenia ambitnych projektów, motywowana - oprócz naturalnej, wewnętrznej potrzeby rozwoju - działaniami konkurencji.

Mając dobrą pozycję i graczy po swojej stronie, autorzy z Silmarils postawili na kreatywność. Obmyślając nowe tytuły, założyli sobie, że osadzą je w fantastycznych światach, z których każdy będzie miał łatwo rozpoznawalną, charakterystyczną cechę, wokół której zostanie obudowana cała reszta elementów wirtualnej krainy. Coś na wzór filmowego „Mad Maksa”, gdzie mieliśmy postapokaliptyczną rzeczywistość, a najcenniejszy surowiec stanowiła benzyna.

Pierwszym efektem tego podejścia była strategiczna gra Storm Master

z 1991 roku. Silmarils przedstawiło w niej cywilizację opartą na wietrze. Gracz wciela się w zarządcę jednej z dwóch wysp i ma za zadanie podbić sąsiednią krainę. Wszystkie elementy świata i czynności przeprowadzane przez mieszkańców są zależne od wiatru. W grze toczyły ze sobą również walki powietrzne maszyny wyglądające, jakby zostały żywcem wyciągnięte z notatek Leonarda da Vinci (gracz mógł je częściowo budować samemu), a do komunikacji używano gołębi pocztowych. Nawet religia była związana z wiatrami - kapłani odprawiali nabożeństwa, w efekcie których uzyskiwało się na przykład czary wywołujące burze, bardzo pomocne w ofensywie na miasta przeciwnika.

Równie ciekawie prezentowała się wydana w 1992 roku Transarctica

✦ Ceremonia przyzywania burz w Storm Master. Gracz musiał brać w niej czynny udział i kierować ruchami kapłana i uczestników.



✦ Louis-Marie Rocques, podobnie jak jego brat, nadal tworzy gry, choć nie tak znane jak te z czasów Silmarils.

(znana również pod tytułem Arctic Baron), podejmująca wątki zmiany klimatu na długo, zanim zaczął to być medialny temat. Na skutek nieudanego eksperymentu naukowego świat pokryła warstwa śniegu, a jedyną formą komunikacji między rozszalanymi skupiskami ludności jest wielki stalowy pociąg. Za główny surowiec służy węgiel. Gracz przejmuje kontrolę nad lokomotywą i musi sprawić, by na niebie znów ukazało się słońce. Do tego konieczne są pieniądze, które można zarobić, podróżując między miastami. Jednak w tym niebezpiecznym świecie co rusz czyha jakieś niebezpieczeństwo - czy to pod postacią hord wilków lub stad mamutów atakujących pociąg, czy to rozszardzonych, pierwotnych właścicieli tytułowego środka transportu.

Jeszcze innym przykładem innowacyjności francuskich magików jest Robinson's Requiem z 1994 roku, czyli praprzodek komputerowych survivali. Został on zainspirowany grą Wilderness z połowy lat

**PIERWOTNIE OKŁADKI GIER SILMARILS BYŁY ROBIONE NA ZAMÓWIENIE I ZAWIERAŁY ELEMENTY ZWIĄZANE Z DANYM TYTUŁEM. PÓŹNIEJ ZACZĘTO KUPOWAĆ PRACĘ ZNANYCH ARTYSTÓW. NA PRZYKŁAD GRAFIKA TIMA HILDEBRANDTA (AUTORA PLAKATU DO „GWIEZDNYCH WOJEN”) WIDNIEJE NA OKŁADCE ISHARA 2.**



Studio próbowało następnie zdyskontować sukces Tomb Raider, najpierw za sprawą sequela jednego ze swoich pierwszych hitów, czyli Targhana, zatytułowanego Asghan: The Dragon Slayer, a następnie osadzonego w orientalnych klimatach Arabian Nights. Jednak żaden z nich nie stał się przebojem, choć ten drugi wyprzedził swoje czasy, ponieważ ukazał się w formie epizodycznej, co stało się standardem dopiero kilka lat później.

Ostatnie produkcje Silmarils, oparte tym razem na popularnych markach - Les Visiteurs : La Relique de Sainte Rolande (osadzone w świecie filmowej serii „Goście, goście”) oraz Inspecteur Gadget : L’Invasion des Robots Mad (na motywach popularnej również w Polsce kreskówki) - są dzisiaj właściwie zapomniane. Do tego doszło kilka niewydanych projektów, w rodzaju Asghan 2 (który zarzucono, ponieważ pierwsza część nie przyniosła aż tak dużych zysków, by poważnie myśleć o sequelu), Little Job Bob stanowiącego wariację na temat leciwego Paperboya, symulatora parkouru Project Climber czy skrzyżowania „Pogromców duchów”

✦ Zarówno Time Warriors, jak i Asghan nawiązują do wczesnych produkcji Silmarils: Manhattan Dealers (również bijatyka) oraz Targhana (bezpośrednia kontynuacja).



✦ Okładka do Le Fétiche Maya obiecuje Klimaty Kina Nowej Przygody. Gra jak najbardziej spełnia tę obietnicę.

✦ Arabian Nights wygląda niemalże jak sequel Prince of Persia. Inspirację stanowiły „Baśnie z tysiąca i jednej nocy”.




**NAJWIĘKSZE PRZEBJOJE SILMARILS WYDAŁO NA AMIGĘ I ATARI ST. SZEFOWIE STUDIA POSTANOWILI SKONCENTROWAĆ SIĘ NA TYCH MASZYNACH ZE WZGLĘDU NA ICH DUŻĄ POPULARNOŚĆ W EUROPIE. BYLI IM TEŻ BARDZO DŁUGO WIERNI.**

z „Facetami w czerni”, zatytułowanego Project XT. Silmarils zamknięto w 2003 roku, po szesnastu latach i wydaniu ponad dwudziestu różnorodnych tytułów.

#### REQUIEM

Bracia Rocquesowie wraz z kilkoma innymi pracownikami Silmarils założyli w 2004 roku firmę Ever-sim, która zajmuje się produkcją gier traktujących o geopolityce. Louis-Marie Rocques zapytany,

czy chciałby jeszcze stworzyć coś na kształt Ishara, stwierdził, że obecnie panuje za duża konkurencja i po prostu nie widzi możliwości, by napisać RPG zdolne przebić się przez zalew innych tytułów. Pozostaje jednak nadzieja, że skoro obecnie retro jest w modzie, to może magicy z niegdysiejszego Silmarils spróbują jeszcze przypomnieć o sobie światu. W końcu dobre pomysły i kreatywność zawsze będą w cenie i liczą się bardziej od audiowizualnych wodotrysków. 



AMERICAN MCGEE'S ALICE I ALICE: MADNESS RETURNS



# ALICJA

W KRAJINIE KOSZMARÓW

KIEDY JEDEN Z LEVEL DESIGNERÓW DOOMA POSTANOWIŁ DAĆ UPUST SWEJ WYOBRAŹNI I W 2000 ROKU ZAPREZENTOWAŁ ŚWIATU WŁASNĄ, MROCNĄ KONTYNUACJĘ „ALICJI W KRAJINIE CZARÓW”, NIKT NIE PRZYPUSZCZAŁ, ŻE TO POCZĄTEK OPOWIEŚCI PORUSZAJĄCEJ JEDEN Z NAJBARDZIEJ BOLESNYCH PROBLEMÓW SPOŁECZEŃSTWA. PODRÓŻ W GŁĄB KRÓLICZEJ NORY OKAZAŁA SIĘ BOWIEM LEDWIE WSTĘPEM DO PONUREJ PEREGRYNACJI ZAKAMARKAMI UMYSŁU SKRZYWDZONEGO DZIECKA. I KIEDY RECENZENCI SKUPIALI SIĘ NA WARSTWIE GRAFICZNO-DŹWIĘKOWEJ, NA EKRANIE ROZGRYWAŁ SIĘ CICHY DRAMAT OFIAR BESTIALSTWA, OD KTÓREGO ŚWIAT ODWRACAŁ WZROK...

■ Marcin M. Drews


”

**BYŁO SMASZNO, A JASZMIJE SMUKWIJNE  
ŚWIDROKRĘTNIE NA ZEGWNIKU WĘŻAŁY,  
PELICZAPLE STAŁY SMUTCHOLIJNE  
I ZBŁĄKINIE RYKOŚWISTAŁAŁY.**

**T**en zabawny tetrastych to początek wiersza o Dżabber-smoku (Jabberwocky) w tłumaczeniu Macieja Słomczyńskiego. Przekładów na rodzimy język funkcjonuje aż dziesięć i wszystkie skrajnie się od siebie różnią, co w fascynujący sposób zaświadcza, jak trudno jest oddać niezwykłą, pełną neologizmów poezję Lewisa Carrolla.

Powieść „Alicja w Krainie Czarów” (1865) i jej kontynuacja, „Po drugiej

stronie lustra” (1871), do dziś wymykają się wszelkim próbom klasyfikacji, a i nastroczają niemałych trudów przy interpretacji. „Minęło wiele dziesiątków lat od chwili ukazania się «Przygód Alicji» w druku, nim zaczęto rozumieć, że jest to nie tylko wspaniała bajka dla dzieci, ale także arcydzieło opisu działania ludzkiej podświadomości” - napisał Słomczyński w przedmowie do wydania z 1965 roku. „Jest to zapewne jedyny wypadek w dziejach piśmiennictwa, gdzie jeden tekst zawiera dwie zupełnie



*„Twoje włosy aż proszą się o przycięcie — powiedział Kapelusznik. Od pewnego czasu wpatrywał się w Alicję z ogromnym zainteresowaniem i były to pierwsze słowa, które wypowiedział. — Powinieneś się nauczyć, że nie należy robić osobistych wycieczek — powiedziała Alicja z przyganą w głosie”.*

różne książki: jedną dla dzieci i drugą dla bardzo dorosłych”.

Nic dziwnego, że dzieła te stały się inspiracją dla całej rzeszy twórców, którzy postanowili je zinterpretować na własny sposób. Dość powiedzieć, że za bodaj najbardziej znaną ekranizację odpowiadał sam Tim Burton, na kanwie wiersza o Dżabbersmoku film nakręcił Terry Gilliam, a jeden z komiksowych przeciwników Batmana popadł w obsesję na punkcie powieści Carrolla i przybrał postać Szalonego Kapelusznika. Po „Alicję” sięgali też tacy giganci jak James Joyce, Roland Topor, Vladimir Nabokov czy Roger Zelazny. Przeszło dwie dekady temu w tym okazałym panteonie postcarrollowskich twórców zapragnął znaleźć się też pewien nie do końca wówczas znany game designer - niejaki American McGee...

#### **MROCZNY DISNEY**

Podobno życie go nie rozpieszczało, a początki jego kariery do najłatwiejszych nie należały. Los odmienić miała znajomość z Johnem Carmackiem, który zaoferował mu pracę w id Software. McGee rozpoczął od pomocy technicznej, ale szybko awansował, zostając level designerem i menedżerem do spraw muzyki. Po paru latach podziękowano mu jednak, choć do dziś nie jest jasne, dlaczego, a wiele opracowań ten wątek po prostu zbywa milczeniem. Sam McGee stwierdził jedynie, że po części była to jego wina, ale wypowiedzenie stało się dlań nowym początkiem.

„Przeżyliśmy wiele szczęśliwych chwil” - wspominał w jednym z wywiadów. „Było dużo śmiechu, a także wiele chwil intensywnego bólu. Prawdopodobnie najbardziej znaczącym dniem dla mnie był ten, w którym zostałem zwolniony. Poczułem mieszkankę terroru i wolności, znaczącą i potężną - połączyła wszystkie dobre i złe lata, które spędziłem, pracując z Carmackiem, Romero i innymi... I wykopala mnie w świat, abym radził sobie sam. Możliwość pracy w id w tych wczesnych latach była niesamowita - ale ścieżka, na którą mnie rzuciła w momencie zwolnienia, była jeszcze bardziej fantastyczna”.

Z id trafił prosto do Electronic Arts, gdzie wspólnie z Rogue Entertainment rozpoczął prace nad autorskim projektem - American McGee's Alice. Autor bardzo chciał udowodnić światu, że jego wyobraźnia to atrakcyjna waluta. „Chcę być kolejnym Waltem Disneyem, tylko trochę bardziej pojechanym” - powiedział nieskromnie, ale oddać mu trzeba, że doskonale znał swoją wartość.

Gra ujrzała światło dzienne pod koniec 2000 roku i z marszu zebrała szereg pozytywnych recenzji, choć wśród braci dziennikarskiej nie brakowało malkontentów - jeden z polskich portali dał jej tylko 60 procent. Co jednak ważne, tytuł zdobył uznanie graczy, a nazwisko McGee trafiło na świecznik. American zyskał status wizjonera, a media okrzyknęły go nadzieją światowego gamedevu, choć, jak się z czasem okazało, nieco apriorycznie...

### KRAJNA BÓLU

Zaskakujące, ale wbrew zarówno pierwotnym, jak i funkcjonującym do dziś opiniom gra nie była mroczną, pokręconą adaptacją książki Carrolla, lecz jej... ciągiem dalszym! Choć na polskiej scenie naukowej pojawiły się opracowania mówiące o „wirtualnym rewritingu” i komputerowych „wariacjach dzieł Carrolla”, trzeba to powiedzieć jasno - McGee nie przepisał Alicji na nowo i nie stworzył żadnej własnej wersji Carrollowskiej historii. Jego gra to pełnoprawny sequel - interaktywna część trzecia!

Wkrótce po wydarzeniach ukazanych w „Po drugiej stronie lustra” Alicję Liddell spotyka prawdziwa tragedia. W rodzinnym domu wybucha pożar, w którym ginie rodzina bohaterki - matka, ojciec i starsza siostra. Dziewczynce udaje się przeżyć, ale cierpi na zespół stresu pourazowego i stopniowo popada w napędzane poczuciem winy szaleństwo. Kiedy traci kontakt z rzeczywistością, zostaje odesłana do londyńskiego szpitala psychiatrycznego Rutledge. Tam pozostaje w stanie katatonii przez całą dekadę.

W sierpniu 1874 roku Alicja odzyskuje przytomność i... natychmiast zostaje przeniesiona do Krainy Czarów, tak dobrze jej znanej z poprzednich wizyt. To niezwykle miejsce, obojętnie, czy stanowi inny wymiar, czy też projekcję podświadomości głównej bohaterki, jest dziś jednak dramatycznie odmienione, okrutne, spalone i plugawe, a jego mieszkańcy



*„Królowa miała tylko jeden sposób zwalczania wszelkich przeciwności, wielkich i małych: — Uciąć mu głowę! — powiedziała nie raczywszy nawet rzucić okiem. — Sam sprowadzę kąt — powiedział Król ochotczo i odszedł pospiesznie.”*



Lalkarz, demoniczne alter ego doktora Angusa Bumby'ego. Trudno powiedzieć, kto jest większym potworem, lekarz czy jego odpowiednik. Obaj mają na sumieniu życie niewinnych dzieci.



Dominium Szalonego Kapelusznika to zbudowana z zegarów, kół zębatach, machin parowych i złowrogich czajników mroczna, steampunkowa kraina lewitująca w chmurnej przestrzeni.



Szalony Kapelusznik pozostaje postacią wybitnie niejednoznaczną. Kiedyś nieszkodliwy dziwak, dziś groźny psychopata i bezlitosny oprawca z quasi-transhumanistyczną obsesją.

cierpią pod jarzmem krwawych rządów Królowej Kier.

Alicja rusza przez krainę bólu, incydentalnie wspierana przez Kota z Cheshire. Gdy z czasem dociera do Pana Gąsienicy, ten wyjawia, że to jej własne szaleństwo i poczucie winy zdeformowały świat, a sprowadzono ją tu po to, by naprawić szkody, stając do walki z Królową Kier. Kim jest ta okrutna władczyni? Jeśli Kraina Czarów żyje w podświadomości Alicji i jest wytworem jej freudowskiego id, to Królowa może być wypaczonym lustrzanym odbiciem cierpiącej traumę bohaterki - personifikacją jej lęków, awatarem jej wewnętrznych demonów...

To prawda, podróż Alicji naznaczona jest cierpieniem i śmiercią, ale gdy dziewczynka decyduje się stanąć do walki z Królową, wygrywa, przywracając Krainie Czarów należny ład





☛ Potężny Kat to przeciwnik tak groźny, że Alicja może przed nim tylko uciekać. Role odwróca się, gdy dziewczyna sama przerośnie giganta.



Gotycka katedra pod niebem koloru krwi to tak naprawdę pokład Piekielnego Pociągu, którym podróżuje Lalkarz przez spaczoną i umierającą Krainę Czarów.

i zmartwychwzbudzając poległych przyjaciół. W świecie rzeczywistym tymczasem budzi się, odzyskuje zdrowie psychiczne i w listopadzie 1874 roku zostaje wypuszczona z Rutledge.

### SZALEŃSTWO POWRACA

„Mój osobisty ton narracji utrwalił się w dość młodym wieku” – wyznał McGee. „Dzieciństwo miałem dziwne, a czasem trudne. Dużo bawiłem się ogniem. Otoczyłem się dziwnymi zabawkami, przyjaciółmi i książkami. Zaowocowało to szczególnym zainteresowaniem mrocznymi i surrealistycznymi sprawami”.

McGee wychował się w rodzinie dysfunkcyjnej, gdzie już w młodym wieku poznał smak przemocy i... być może czegoś więcej. Tego nie wiemy, jednak powrót do Krainy Czarów, na jaki zdecydował się twórca w 2011 roku, ujawnił graczom, że pierwsza część była ledwie wierzchołkiem góry lodowej. W Alice: Madness Returns McGee rozwinął wątki równie dobrze, jak uczynił to Sam Lake w kontynuacji Maxa Payne'a, a makabryczny ton historii oparł ponoć na traumatycznych wspomnieniach... Akcja rozpoczyna się w roku 1875. Alicja skończyła dziewiętnaście lat i pracuje w przytułku dla sierot Houndsditch prowadzonym przez dziecięcego



*„Kat wyraził pogląd, że nie można uciąć głowy, jeśli brak ciała, od którego można by ją odrabiać, że nigdy dotąd nie kazano mu robić niczego podobnego i nie ma zamiaru rozpoczynac tego w tym wieku, w jakim sie znajduje”.*



☛ Lajkonik (Hobby Horse), w realnym świecie dziecięca zabawka, w Krainie Czarów zamienia się w potężną broń o sile dwuręcznego młota.

psychiatrę, doktora Angus Bumby'ego. Jednocześnie pozostaje jego pacjentką, biorąc udział w sesjach psycho- i hipnoterapii. Dziewczyna nadal cierpi bowiem na zespół stresu pourazowego, a jej fragmentaryczne wspomnienia mieszają się z niepokojącymi wizjami Krainy Czarów ponownie ulegającej rozkładowi i toczonej przez enigmatyczne Zniszczenie (Ruin) - czarną, oleistą substancję pełną potwornych abominacji.

Doktor Bumby twierdzi, że to tylko sny zniekształcone przez traumę, i stara się, by Alicja puściła je w niepamięć. Bohaterka upiera się jednak, że to wizje i realne wspomnienia, a nie jedynie wytwory jej wyobraźni. W końcu załamuje się i przenosi na powrót do Krainy Czarów, lądując w onieśmielającej pięknej Dolinie Łez. Dowiaduje się, że panują tu nowe zasady i czai się kolejne zagrożenie. Alicja szybko przekonuje się, że wszystkie dominia wchodzące w skład Krainy Czarów zostały skażone Zniszczeniem rozsiewanym przez potężną piekielną maszynę przywodzącą na myśl mroczne wizje Stefana Grabińskiego...

### KOSZMAR KOLEJOWY

Piekielny Pociąg (Infernal Train) to istny steampunkowy potwór przemierzający światy w głowie Alicji. Jego geneza przez długi czas pozostaje tajemnicą. Zawiaduje nim groteskowy





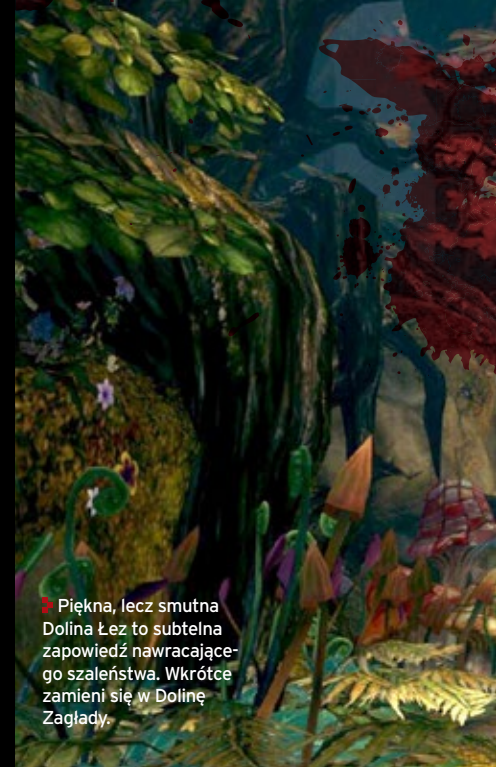
3 W pierwszej części komputerowych przygód Alicja trafia w środek wojny między poddanyymi Białej i Czerwonej Królowej.

Lalkarz (Dollmaker), a sterowana przez niego machina sięje śmierć i zniszczenie wszędzie tam, gdzie tylko się pojawi. Ten gigantyczny, kolejowy skład rodem z szalonych snów gotyckiego architekta, okazuje się być skarbnicą i wcieleniem wszystkich lęków Alicji. To źródło jej rosnącego szaleństwa i przyczyna rozpadu Krainy Czarów.

Kiedy dziewczyna próbuje się dowiedzieć, kto wprawił w ruch Piekielny Pociąg, otrzymuje szereg wskazówek, które prowadzą ją do źródła. Niestety zarówno

jej własna ignorancja, jak i blokady stworzone przez doktora Bumby'ego w czasie hipnoterapii początkowo prowadzą ją na manowce. Powoli, krok po kroku, kolekcjonuje roztrąskane wspomnienia, mozolnie odtwarzając wydarzenia z feralnej nocy, gdy wybuchł pożar. Jednak dopiero gdy ponownie spotyka Królową Kier, odrodzoną w ciele Lizzie, zmarłej siostry Alicji, uświadomi sobie, iż śmierć jej rodziny nie była efektem wypadku, lecz zaplanowanym, okrutnym zabójstwem.

Przez lata Alicja była przekonana, że jej kotka Dinah potrafiła nocą lampę naftową, wywołując pożar. Teraz uświadamia sobie, że zwierzątko nie tylko było niewinne, ale wręcz uratowało jej życie, wskazując drogę ucieczki



3 Piękna, lecz smutna Dolina Łez to subtelna zapowiedź nawracającego szaleństwa. Wkrótce zamieni się w Dolinę Zagłady.



Karciany Most (Cardbridge) to jedno z najwspanialszych dominiów Krainy Czarów – miejsce pozbawione jakiegokolwiek wrogiej obecności.



*„Na te słowa cała talia uniosła się w powietrze i pofrunęła w jej kierunku. krzyknęła cicho, na pół lekwinie, na pół gniewnie, starając się odpedzić je...”*

przez okno. Ogień tymczasem podłożony został przez człowieka, który tej samej nocy zgwałcił i zabił Lizzie. Jakim cudem morderca trafił do ich domu? Był jego częstym bywalcem jako przyjaciel rodziny...

#### DOBRY PAN DOKTOR

Arthur Liddell, ojciec Lizzie i Alicji, był szanowanym profesorem i dziekanem na Uniwersytecie Oksfordzkim. Często zapraszał do domu na herbatę co zdolniejszych studentów. Jeden z nich zapalał żądzą do starszej córki swego mentora. Seksualną obsesję usprawiedliwiał twierdzeniem, jakoby Lizzie świadomie go kusila. Gdy z czasem przełamała kolejne tabu, dotykając dziewczynkę wbrew jej woli, ta poprosiła ojca, by przestał zapraszać go do domu. Rozwścieczony odrzuceniem student zaczął prześladować Lizzie poza domem, molestując ją nawet w publicznej toalecie dworca kolejowego Waterloo. Dziewczyna zagroziła jednak, że wyjawia prawdę rodzicom.

Przerażony i targany obsesją zbrodnicę włamał się do rezydencji Liddellów nocą 5 listopada 1863 roku. Napadł i zgwałcił Lizzie, następnie zamordował ją i zamknął od zewnątrz jej pokój, zabierając klucz jako trofeum.

Aby ukryć swą zbrodnię, zbił lampę naftową, wywołał pożar i zbiegł z miejsca zbrodni, skrywając się w pobliskim lesie. Tam przez moment dostrzegła go Alicja po tym, gdy wyskoczyła przez okno, ratując się przed ogniem. Niestety tożsamość sprawcy ukryta została w najgłębszych pokładach jej podświadomości. Dziewczyna nie mogła więc już pamiętać, iż mordercą był... Angus Bumby.

Kiedyś zdolny student, dziś szanowany doktor zarządzający przytułkiem dla sierot Houndsditch, nigdy nie odpowiedział za swoje zbrodnie. Gdy po dziesięciu latach Alicja opuściła szpital psychiatryczny, Bumby w obawie, że dziewczyna mogłaby odzyskać pamięć, rozpoczął z nią sesje terapeutyczne. Hipnotyzował ją, używając do tego klucza zabranego z domu Liddellów. Jak twierdził, chciał jej pomóc zapomnieć o pożarze, by mogła odzyskać równowagę psychiczną.



się tam przed Lalkarzem, który zamienia je w bezwolne kukielki i używa jako paliwa dla Piekelnego Pociągu. I choć analogia do świata rzeczywistego jest nad wyraz czytelna, Alicja długo broni się przed tą rozdzierającą serce świadomością, przekonana, że po śmierci Królowej Kier nikt nie może już dzieciom w Krainie Czarów zagrażać. Co więcej, na drodze do prawdy sama musi dokonać symbolicznego gwałtu, wdzierając się w krocza lalek...

„Kulminacją historii Alicji jest konfrontacja z Lalkarzem, doktorem Bumbym” – pisze Christina Fawcett, adiunktka na Wydziale Anglistyki Uniwersytetu w Winnipeg. „Jest pedofilem i gwałcicielem, alfonsem i psychiatrą, który wymazuje umysły dzieci, aby używać ich ciał”. Dziewczyna w końcu rozpoznaje oprawcę, uświadamiając sobie, jakie zbrodnie popełnił, ale też w końcu zdaje sobie sprawę z własnej dotychczasowej ślepoty i wynikającej z niej winy. Niestety, przegrywa walkę z oprawcą i sama staje się bezwonną lalką.

Udaje się jej jednak uwolnić i staje do ostatecznej walki z Lalkarzem w Krainie Czarów, a w rzeczywistym świecie konfrontuje się z Bumbym na peronie



Londerland – dziwaczne połączenie wiktoriańskiego Londynu z Krainą Czarów. Prawdopodobnie nigdy nie dowiemy się już, jakie tajemnice skrywa ta niezwykła kraina.



Gdy Alicja trafia na skraj pocztytalności, popada w krwawą histerię, zyskując na krótki czas nadludzką siłę i nietykalność.



Orientalny Gaj zwany też Tajemniczym Wschodem to oniryczne odbicie pełnego japońskich artefaktów domu prawnika Liddellów.

W rzeczywistości badał, ile dziewczyna wie, i próbował permanentnie wymazać jej wspomnienia. Jego sesje miały destrukcyjny wpływ na umysł Alicji, a zatem również i na Krainę Czarów, którą niszczyć począł Lalkarz – potworne alter ego seksualnego drapieżcy, doktora Angusa Bumbym'ego.

#### DOMEK DLA LALEK

Jednym z najbardziej wstrząsających momentów Madness Returns jest wizyta w Domku dla Lalek (Dollhouse). McGee rzuca tu świadomym graczem o ścianę, wywołując w nim szok, odrazę i ból. Kto wie, rozumie lub choć przeczuwa, z czym tak naprawdę ma do czynienia w tym szczególnym dominium Krainy Czarów, ten nie otrząśnie się jeszcze przez długi czas po zakończeniu gry.

Miejsce to, niewątpliwie inspirowane niepokojącym, surrealistycznym malar-

stwem Marka Rydena, zestawiającym dziecięcą niewinność z mrocznymi zakamarkami ludzkiej duszy, stanowi punkt przełomowy w podróży Alicji przez jej własne szaleństwo. Tu też dziewczyna przekonuje się, że skupiając się na własnym bólu, stała się współwinną cierpienia innych dzieci. Jak to możliwe?

Domek dla Lalek okazuje się być odbiciem londyńskiego przytułku dla sierot. Ten z kolei stanowi przykrywkę dla przestępczej działalności Angusa Bumbym'ego, który w diaboliczny sposób reedukuje dzieci, a czasem nawet poddaje je lobotomii, zamieniając je w seksualnych niewolników, w czym nieświadomie pomaga mu sama Alicja.

Wiktoriański Londyn nie zna przyzwoitości, a prostytucja dzieci jest tu na porządku dziennym. I choć bohaterka stanowczo sprzeciwia się takiemu procederowi, kompletnie nie zdaje sobie sprawy, że Houndsditch, w którym pracuje, jest miejscem kaźni. Próbuje jej to uświadomić Obląkane Dzieci – mieszkańcy Domku dla Lalek chroniący się w formie o wiele mówiącej nazwie Resistance.

Potwornie zniekształcone, okaleczone, groteskowe istoty skrywają



dworca Moorgate. Pierwszego pokonuje w trudnej walce, drugiego spycha z peronu wprost pod koła nadjeżdżającego pociągu. W ten sposób ratuje Krainę Czarów, ale jednocześnie staje się zabójczynią w realnym świecie... Tyle że realny świat właśnie przestał istnieć, a zastąpił go Londerland – tajemniczy i piękny mariaż wiktoriańskiego Londynu z magicznym dominium Doliny Łez. Po raz kolejny objawia się też Kot z Cheshire, który oznajmia Alicji, że ta nie może już wrócić do domu, ale Kraina Czarów, choć uszkodzona, pozostaje bezpieczna w pamięci... na razie.

### GENIUSZ Z TRUPEM W SZAFIE

McGee prawdopodobnie rozlicza się tu w pewnym, choć, jak sam twierdzi, niewielkim stopniu z własną przeszłością. Przede wszystkim jednak bierze na cel pedofilskie lobby i... po troszę samego Lewisa Carrolla. Choć oznajmił, że nie zamierza ani o tym dyskutować, ani oceniać teorii na temat dewiacji, jakimi charakteryzować się miał autor „Alicji w Krainie Czarów”, pozostaje faktem, że fabułę oparł na najbardziej kontrowersyjnych wątkach w życiorysie pisarza.

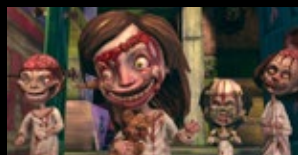
Carroll (naprawdę Charles Lutwidge Dodgson), angielski matematyk, profesor Uniwersytetu Oksfordzkiego, był geniuszem i stroniącym od ludzi dziwakiem. Niezwykłą atencją darzył natomiast dzieci i uwielbiał je fotografować... nago.

25 kwietnia 1856 roku spotkał on prawdziwą Alicję Liddell, córkę oksfordzkiego dziekana, po raz pierwszy. Miał wówczas dwadzieścia cztery lata, a jego nowa znajoma ledwie cztery. To właśnie dla niej stworzył potem opowiadanie, która stała się kanwą „Alicji w Krainie Czarów”. Uwielbiał z nią przebywać, fotografował ją w dość kontrowersyjnych pozach, a gdy skończyła jedenaście lat, podobno się jej oświadczył. Choć trzeba pamiętać, że w wiktoriańskiej Anglii nie było to zachowanie wykraczające poza ówczesne normy, a dziecięca nagość stanowiła symbol czystości, zainteresowanie Carrolla zdawało się graniczyć z obsesją.

Relacje między Liddellami i Dodgsonem uległy nagłemu zerwaniu w czerwcu 1863 roku. Nie wiadomo, co było przyczyną, a strona z pamiętnika Carrolla, która mogła opisywać tę sytuację, została wyrwana i najpewniej zniszczona. Jednak teorie na temat jego pedofilii pojawiły się dopiero pod koniec



Trudno jednoznacznie stwierdzić, który świat spaczony jest bardziej – rzeczywisty Londyn schyłku XIX wieku czy umierająca Kraina Czarów.



Obląkane Dzieci – krzywdzone przez ludzkie bestie i... przez samą Alicję, która nieświadomie przyczynia się do ich cierpienia.



Domek dla Lalek. To, co winno być czyste i piękne, okazuje się zbrukane i szkaradne. Gdy to zrozumiesz i poczujesz, uronisz niejedną łzę...



Alicja i jej towarzysz, Kot z Cheshire, na początku drogi przez krainę bólu, kiedy to nic nie zapowiadało jeszcze, jakiemu bestialstwu będą musieli stawić czoła.

XX wieku i oparte były na wątplych poszlakach.

To jednak nie koniec! Również wspólnie zaczęto sugerować, że to Carroll był słynnym Kubą Rozpruwaczem! Dodgson miał ponoć ukryć w jednym ze swych dzieł anagram mówiący „Jeśli znajdę na ulicy prostytutkę, wiecie, co się stanie! Obetnę jej głowę”. Poza tym był właścicielem imponującej kolekcji przeszło stu dwudziestu książek poświęconych anatomii. Z kolei jego matka charakteryzowała się dużym nosem, a właśnie tę część ciała miał obcinać Rozpruwacz. O ile jednak teorie o dewiacjach seksualnych Carrolla zdają się mieć podstawy, o tyle sugestia, iż był on słynnym mordercą z Whitechapel, wydaje się wyjątkowo mało prawdopodobna.

Gdziekolwiek leży prawda, kimkolwiek był Carroll i jakiegokolwiek demony

kierowały jego życiem, problem pedofilii pozostaje ze wszech miar aktualny. McGee poświęcił mu ogromne pokłady swego talentu i być może też dlatego się wypalił. Madness Returns było jego opus magnum. Po wydaniu tej gry już nigdy nie zdołał wspiąć się na równie wysoki poziom kreacji. Być może nie miał już nic więcej do powiedzenia...

### GRAJ, MYŚL, CZUJ

Smutny jest fakt, że miażdżąca większość recenzji, jakich doczekały się dalsze losy Alicji Liddell, pominęła wątek Domku dla Lalek i jego przesłanie. Łatwiej jest pisać o grafice i rozgrywce. Znacznie trudniej już dostrzec wnikliwie, subtelności fabuły i narracji, kulturowe tło i odniesienia czy genezę historii i jej postaci.

Jak przeżyć przygody Alicji, pozostaje wyborem każdego gracza z osobna. Można biegać, skakać, pływać i zabijać, narzekając na za małą lub zbyt dużą trudność rozgrywki w platformerze 3D. Można też jednak zanurzyć się w tę niezwykłą historię, uwolnić skrywane pokłady empatii i przeżyć prawdziwe katharsis. Zwłaszcza że opowieść o Alicji niesie ze sobą potężne przesłanie. Dlatego graj, myśl, czuj. I nie zamykaj nigdy oczu na cudze cierpienie... ■



# SECRET



# LEVEL

**TO, CO OJCIEC CYBERPUNKA, WILLIAM GIBSON, NAZYWAŁ  
„CYBERPRZESTRZENIA”, OPISAŁ JEDNOCZEŚNIE JAKO SIĘĆ  
I WIRTUALNĄ RZECZYWISTOŚĆ.**



# KONIEC RZECZYWISTOŚCI

## CZYLI WITAJCIE W METAVERŚIE

Metaverse – stare cyfrowe marzenie i nowa cyfrowa granica. Obietnica lepszej, ciekawszej przyszłości czy marketingowy bełkot?

■ Michał R. Wiśniewski

**K**iedy w połowie lat dziewięćdziesiątych po raz pierwszy podłączyłem się do sieci, z jednej strony strasznie się ucieszyłem – miałem nagle dostęp do tych wszystkich obrazków i informacji, o których wcześniej nawet mi się nie śniło, ale z drugiej było to nieco rozczarowujące.

Różdżki między wizjami sieci w dziełach SF i jej faktyczną realizacją przypominał przepaść między „Star Trekiem” i Sojuzem – zamiast luksusowego zautomatyzowanego komunizmu była latająca, eksplodująca kapsuła, ciasna niczym kibel w pociągu dalekobieżnym PKP. Tak samo internet nie dostarczał doznań wprost do mózgu, tylko był brzydkimi literkami na brzydkich tłach i obrazkami łądującymi się na ekran z prędkością telefaksu. Tyle że w kolorze.

Te oczekiwania wynikały z pewnego zamętu, który brał się z prozy Williama Gibsona. To, co ojciec cyberpunka nazywał „cyberprzestrzenią”, opisał jednocześnie jako sieć i wirtualną rzeczywistość. Dwie zupełnie różne rzeczy – o róż-

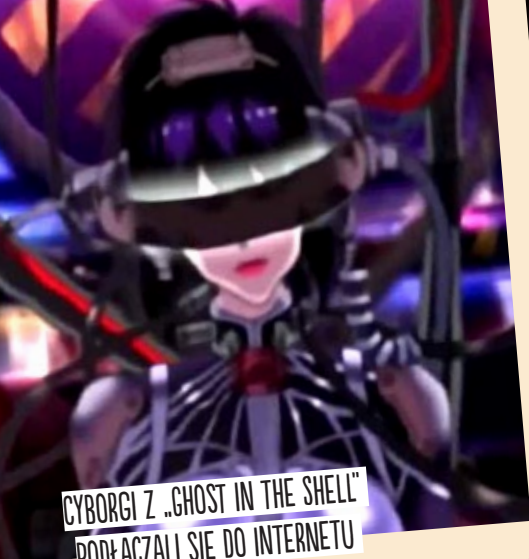
nym rodowodzie (sieć miała łączyć komputery wojskowe i naukowe, VR był kolejnym etapem rozwoju symulatorów) i przeznaczeniu – w jego wizji złączyły się w jedno. Obraz sieci podłączonej wprost do mózgu hakera był tak sugestywny, że przez lata nie można się było od niego uwolnić. Wynikało to z pewnego nieporozumienia – Gibsonowi nie chodziło o techniczną dokładność, ale o metaforę; nie opisywał gadżetów, tylko ich wpływ na społeczeństwo, cyborgi widział przecież choćby w ludziach żyjących z telewizją.

### USENET VR

To, co w masowej wyobraźni nabroili twórcy cyberpunków w latach osiemdziesiątych, stało się obiektem prac polemicznych autorów postcyberpunka w kolejnej dekadzie. To zderzenie widać dobrze, gdy obejrzymy pochodzące z 1995 roku filmy – amerykańską adaptację opowiadania „Johnny Mnemonic” Williama Gibsona i „Ghost in the Shell” Mamoru Oshiego. „Mnemonic” mentalnie tkwił w poprzedniej dekadzie (kino było opóźnione względem literatury) – internet, który przemierza tytułowy Johnny (wspañiała rola Keanu Reevesa), uzbrojony w kask i rękawice sensoryczne, przypominał niemieckie teledyski techno – przedziwną, abstrakcyjną przestrzeń zbudowaną z danych. I tylko nie wiadomo po co? Kto by chciał zakładać kask VR, żeby wysłać maila? W postcyberpunkowym „Ghost in the Shell” wirtualna rzeczywistość spełniała już konkretne funkcje – połączeni przez przystawki cybermózgowe agencji futurystycznej służby bezpieczeństwa mieli dzięki niej bezpośredni dostęp do mapy miasta i na przykład pozycji śledzonych pojazdów czy elementów infrastruktury.

Warto przypomnieć też opowiadanie Antoniny Liedtke „CyberJoly Drim” z 1997 roku. Wizja sieci i przestrzeni VR przedstawiona w nim była dość naiwna, ale ówczesni bywalcy sieci szybko odkrywali zamysł, który się za nią

ARIANA GRANDE WYSTĄPIŁA NA  
WIRTUALNYM KONCERCIE  
W SPOŁECZNEJ PRZESTRZENI  
GRY FORTNITE.



CYBORGI Z „GHOST IN THE SHELL”  
PODŁĄCZALI SIĘ DO INTERNETU  
ZA POMOCĄ INTERFEJSU CYBER-  
MÓZGOWEGO.



„JOHNNY MNEMONIC”, CZYLI KEANU REEVES JAKO ZBUNTOWANY  
KURIER SERFUJE PO SIECI W PRZODKU OCULUS RIFT?

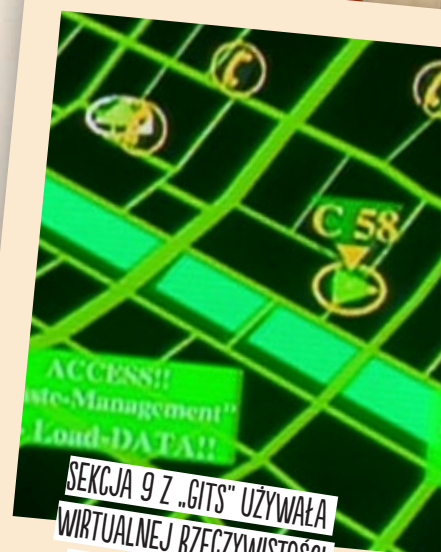
krył - były to po prostu przeniesione w cyberpunkowe dekoracje usługi IRC i Usenet (komunikatora i listy dyskusyjnej). Sprawilo to, że świat Lidke trzymał się kupy, czego nie można było powiedzieć o utworach jej kolegów po piórze. „Pieprzony los kataryniarza” Rafała Ziemkiewicza przedstawiał sieć jako przedziwny metaverse wyglądający jak labirynt, strukturą przypominający uczelnianą sieć albo węzły FIDO w Polsce połowy lat dziewięćdziesiątych, dostępne dla elity i nieistniejące poza wielkimi miastami. Dużo tam niezamierzonych śmieszności, na przykład sposób, w jaki autor używał słowa „hiper-tekst”, którego chyba nie rozumiał („Przerzucając hipertekstem archiwa wojewódzkie, trafił na kilka decyzji lokalizacyjnych, wydanych na spółki Banku Europejskiego inwestujące w sieć energetyczną”).

#### DRUGIE ŻYCIA

O ile Gibsonowska cyberprzestrzeń opisana w latach osiemdziesiątych w trylogii Ciągu była dość abstrakcyjnym konstruktem, o tyle Neal Stephenson w postcyberpunkowej

„Zamieci” z 1992 roku przedstawił bardziej konkretną wizję. W owej powieści opisał właśnie Metaverse - trójwymiarową, internetową, wirtualną rzeczywistość, w której można było miło spędzać czas. Na przykład włączając się ze znajomymi po cyfrowych barach czy - co jest hobby głównego bohatera, Hiro Protagonisty - tocząc pojedynki na samurajskie miecze z przeciwnikami z całego świata. Metaświat zbudowany był wzdłuż wirtualnej Ulicy o długości 65 536 kilometrów, opłatającej doskonale czarną planetę. Użytkownicy, łączący się z nim za pomocą wirtualnych gogli, mogli kupować cyfrowe działki sprzedawane przez Global Multimedia Protocol Group. Jeśli brzmi to znajomo, to dlatego, że wizja Stephensona stała się bezpośrednią inspiracją wielu wirtualnych światów. Pierwsze próby implementacji były oparte na silnikach tekstowych gier online dla wielu użytkowników - już w 1993 roku można było podłączyć się do wirtualnego świata zwanego The Metaverse, który, używając słów doktora Sheldona Coopera, wymagał do działania najlepszej karty graficznej znanej ludzkości - wyobraźni. Ale to były dawne, proste czasy.

Kolejne implementacje pomysłu opisanego w „Zamieci” używały już trójwymiarowej grafiki, takie jak Active Worlds z 1997 roku czy rok późniejsze There. Wtedy też okazało się, że handel cyfrowymi fantami i trójwymiarowymi obiektami wymaga płacenia w wirtualnej walucie, którą trzeba było kupić jednak za prawdziwe dolce. Powstałe w 2003



SEKCJA 9 Z „GITS” UŻYWAŁA  
WIRTUALNEJ RZECZYWISTOŚCI  
DO ORIENTACJI W TERENIE  
I STRUKTURZE MIASTA ORAZ SIECI.

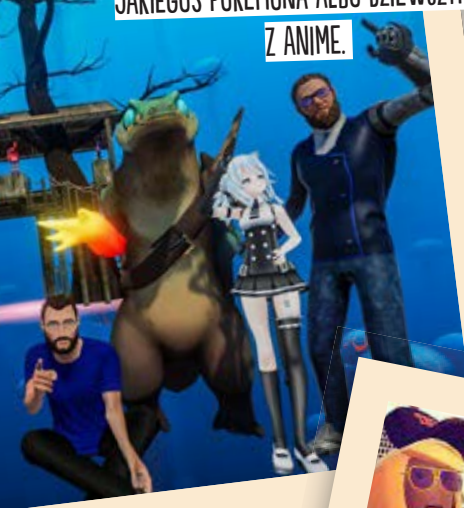


W REKLAMACH FACEBOOK HORIZON WIRTUALNI LUDZIE SKŁADAJĄ SIĘ JEDYNIĘ Z RĄK, TUŁOWIA I GŁOWY – NA TYLE POZWALA KONSUMENCKI HARDWARE.



WIRTUALNE KONCERTY TO NIE NOWY POMYSŁ – SWEGO CZASU ZESPÓŁ UZ POJAWIŁ SIĘ W METAVERŚIE SECOND LIFE.

VR CHAT – MIEJSCE, GDZIE MOŻNA PRZEBRĄC SIĘ, ZA KOGO SIĘ CHCE, NA PRZYKŁAD ZA JAKIEGOŚ POKEMONA ALBO DZIEWCZYNKĘ Z ANIME.



PLAYSTATION HOME POZWALAŁ NA CYFROWE SPOTKANIA Z INNYMI UŻYTKOWNIKAMI – NA ZDJĘCIU ŚWIĘTUJEMY Z KOLEŻANKĄ KYA, PONOWNIE OTWARCIE PSN.



BEZPIECZNA PRZESTRZEŃ REC ROOM – AWATARY PRZYPOMINAJĄ LUDZIKI Z NINTENDOWSKIEGO MII, LEGO ALBO ROBLOKSA, CO NA DŁUŻSZĄ METĘ WYDAJE MI SIĘ DOŚĆ DYSTOPIJNE.

roku Second Life, przez długi czas najszlachetniejsza realizacja idei metaverse'u, było wprawdzie darmowe, ale również miało cyfrowe pieniądze - dolary Linden (wymienne na prawdziwe), którymi płacono za konto ze wsparciem technicznym i handlowało z innymi użytkownikami stworzonymi przez nich wirtualnymi obiektami. I był to główny powód, dla którego po krótkim spacerze po Second Life nie zdecydowałem się w nim zamieszkać (drugi był taki, że dość słabo chodził na laptopie). Było to w czasach jego największej świetności, kiedy wydawało się, że cały świat zaraz przeniesie się na SL. Emocje opadły, gdy okazało się, że wszyscy wybrali Facebooka - gdzie zamiast zmyślonych awatarów nosiło się własną, lekko dopucowaną tożsamość z reala.

### WIECZNY SUPERMARKET

Metaverse'em, z którego korzystałem najdłużej, była usługa PlayStation Home. Okazała się bardzo ciekawym przedsięwzięciem - za darmo dołączała do każdego PlayStation 3, pozwalała na zarządzanie małym mieszkanką, przebieranie trójwymiarowego awatara i zwiedzanie wirtualnego świata, w którym można było spotkać innych użytkowników PlayStation Network i grać w minigrę.

Najbardziej podobało mi się w niej to, że nie ukrywała, czym jest naprawdę - ogromnym centrum handlowym, malleem w amerykańskim stylu, w którym chodzi o spędzanie czasu w otoczeniu komercji. Głównym zajęciem w Home było oglądanie reklam. Owszem, całkiem przyjemne - możliwość odwiedzenia muzeum kosmicznych wyścigówek z gry Wipe-out czy poziedzania trójwymiarowej planszy ze Street Fighter IV była całkiem fajna, ale wyjście prowadziło przez sklep z pamiątkami - aby wyróżnić się z tłumu, można było kupić dla swojego awatara na przykład ciuchy karateki Ryu (dekadę temu kosztowały 12 złotych, tyle co prawdziwa sukienka dla prawdziwej lalki Barbie). I o małe się nie skusiłem na wirtualne trampki Converse. Ładnie pasowałyby mi do koszulki, którą dostałem - gratis!



NEONOWY KOWBOY LIL NAS X PRZYCIĄGNĄŁ TĘLUMY W FORTNITE. WIRTUALNE WYSTĘPY NIE SĄ NICZYM OGRANICZONE, JEŚLI CHODZI O DEKORACJE.

- za wysokie wyniki w grze karaoke SingStar, ale trzeba mieć, kurde, jakieś zasady. Nie będę przecież płacił za oglądanie reklam.

PlayStation Home zostało zamknięte - wpływy od reklamodawców i mikropłatności najwyraźniej nie wystarczały na opłacalne utrzymywanie infrastruktury, ale zanim to się stało, wziąłem tam udział w premierze teledysku zespołu Kasabian. Z dzisiejszej perspektywy był to zupełny paździerz - grupa pojawiła się na wirtualnym ekranie kinowym, po którym kręciły się roztańczone awatary. W ramach promocji rozdawano koszulki i gitary do noszenia na plecach jako ozdoba. Zagrać się na niej nie dało. Szkoda mi tego metaverse'u o tyle, że mógł świetnie się sprawdzić jako dodatek do PSVR. Kto dziś chce spotkać się w wirtualnej przestrzeni z innymi i posiada kask Sony, może użyć grzecznej, multiplatformowej przestrzeni Rec Room. Bardziej otwarty - i przez to potencjalnie niebezpieczny - VR Chat jest na tej platformie niedostępny.

### KULTURA I SZTUKA

Wspomniany VR Chat nie jest poważną aplikacją, wręcz przeciwnie - to środowisko wyjątkowo niepoważne. Wchodzi się do niego, żeby przebierać się w skórki dziewczynek z anime czy postaci z gier komputerowych - do czego innego może służyć wirtualny klub w czasach popkultury? Tymczasem w 2020 roku - z powodu Covidu - miał tam miejsce całkiem poważny festiwal filmowy w Wenecji.

Odwiedziłem go - doświadczyłem wirtualnej wycieczki gondolą, a potem z niej wysiadłem na przystani, z której czerwony dywan prowadził do hali wystawienniczej - na lewo od wejścia na ścianie wisiał spis ekspozycji, a po prawej ciągnęły się portale do poszczególnych prezentacji. Przedziwne doświadczenie - odziany w głupawy awatar oglądałem trójwymiarowe dokumenty o prawdziwych ludzkich dramatach.

W czasach pandemii do wirtualnego świata przeniosło się wiele dziedzin życia. Muzycy dają wirtualne koncerty, a piłkarze i kierowcy wyścigowi przerzucili się na zmagania e-sportowe. Nową normalnością może stać się to, co kiedyś było domeną młodych eskapistów, na przykład graczy w powstałym w 2017 roku Fortnite. To sieciowa gra, w której liczą się zarówno komiksowe bitwy, jak i aspekt społecznościowy: młodzież gra nie tylko dlatego, że lubi właśnie tę grę, ale też dlatego, że ma w niej znajomych. Jest tu niezbędny dla potencjalnego metaverse'u element biznesowy. Sama gra jest darmowa - ale podobnie jak w innych produkcjach tego typu zawiera mechanizmy zachęcające do wydawania pieniędzy. Nowe stroje czy warianty broni można kupować dzięki walucie zwanej V-Bucks. Aby ją zdobyć, trzeba wykonać zadanie w grze (co oznacza żmudną pracę) albo po prostu kupić ją za prawdziwe pieniądze, o co zresztą Epic Games, właściciel Fortnite'a, pokłóciło się z Apple'em, które chciało

pobierać procent od realizowanej na jabłkowej platformie transakcji. Nie można mieć cyberpunka bez wojen korporacji.

W 2019 roku w Fortnicie odbył się wirtualny koncert amerykańskiego producenta i DJ Marshmello - obejrzało go 10 milionów użytkowników. Rok później występ rapera Trvisa Scotta zgromadził widownię większą o dwa miliony. W tym roku w fortnite'owym metaverse wystąpiła Ariana Grande, artystka z samego środka popowego głównego nurtu, przyciągając 78 milionów graczy. Konkurencyjny metaverse, wirtualny świat Roblox, w grudniu 2020 roku gościł rapera Lil Nas X, którego słuchało 33 miliony odbiorców. To już poważny biznes - za występami poszła sprzedaż wirtualnych pamiątek - i rekordowy streaming piosenek. Metaverse'y mogą odmienić oblicze show-biznesu - koncerty w wirtualnych przestrzeniach to prawdziwe, dopracowane we wszystkich szczegółach widowiska. Warto zwrócić uwagę, że chociaż suma widzów była wielka, to tak naprawdę zajmowali oni podzieloną przestrzeń - sceny z występem zostały sklonowane.

#### WITAJCIE W ZUCKERPUNKU

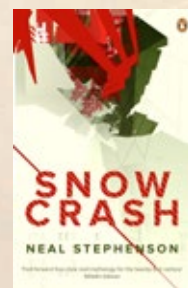
Sytuacja pandemiczna pokazała, że komputerowo wspomaganą rzeczywistość może przynosić korzyści dla użytkowników w różnych kryzysach. Wirtualne przestrzenie (VRChat, ale i Animal Crossing na Nintendo Switch) stały się miejscami bezpiecznego eskapizmu, gdzie można poczuć brakującą w izolacji obecność innego człowieka. Taką przestrzeń społeczną chce zbudować Mark Zuckerberg, założyciel Facebooka, do którego należy Oculus Rift. W noworocznym poście napisał również innymi: „Rzeczywistość rozszerzona i wirtualna polega na zapewnieniu poczucia obecności - poczucia, że jesteś tam z inną osobą lub w innym miejscu. Zamiast urządzeń, które odciągają nas od otaczających nas ludzi, następna platforma pomoże nam być bardziej obecnymi ze sobą i pomoże technologii usunąć się z drogi.



Chociaż niektóre z pierwszych urządzeń wydają się niezgrabne, myślę, że będą to najbardziej ludzkie i społecznościowe platformy technologiczne, jakie kiedykolwiek zbudowano". Zuckerberg próbuje wyprzedzić przyszłość i właśnie w metaverse widzi kolejną, po internecie i smartfonach, rewolucję techniczną.

Jaka będzie ta przyszłość? Rozważyć trzeba kilka kwestii. Kto pierwszy zbuduje przestrzeń, która przekona do siebie użytkowników? Tych Zuckerberg już ma, ale nie wydaje mi się, żeby starsi z nich, którzy ledwo co nauczyli się wysyłać wideo w mobajlu, nagle mieli wskoczyć w kaski VR. Opcja dwuwymiarowa wydaje mi się niezbędną - pełne zanurzenie powinno być tylko dla chętnych (tak zresztą działa VRChat). Wychowanych do życia w wirtualu posiada Fortnite'a, ale ich wiek sprawia, że nie muszą być wcale wiernymi poddanymi Epica (magnezem może być sklep z software'em). Innymi graczami rynkowymi posiadającymi bazę użytkowników są Valve i jego Steam Store oraz oczywiście Apple. Ten ostatni wyraźnie planuje wejść w branżę VR, ale czy jego zamknięte podejście nie stanie się przeszkodą w budowie światowego metaverse'u? Raczej tak, ale już jakiś mniejszy, ekskluzywny świat, takie Elizjum wiszące nad Planetą Facebook - czemu nie? Nie można też zapominać o kluczowej kwestii, jaką jest infrastruktura, a tę posiada akurat Amazon. Może dojdzie do współpracy między korporacjami, może pojawi się mniej lub bardziej otwarty protokół, który pozwoli łączyć ze sobą sztuczne światy, tak jak kiedyś połączył się internet?

Cóż, doświadczenia z epoki appek, cyfrowej dystrybucji czy usług w abonamencie raczej każą wątpić w tak optymistyczny scenariusz. Darmowy i otwarty internet pochodził z zupełnie innych czasów, gdy nie był produktem, tylko narzędziem mającym zmienić świat na lepsze. Nieco naiwna wizja, której echa można było znaleźć w książce Ernesta Cline'a „Ready Player One”. Film na jej podstawie, wyprodukowany przed Warner Bros., paradoksalnie pokazał prawdziwe oblicze Metaverse'u. O ile w książce pisarz mógł fantazjować o tym, ile ikonicznych postaci i pojazdów znanych z popkultury można było spotkać w metaverse zwanym Oasis, o tyle już w filmie wyobraźnię ograniczały prawa autorskie i licencje - pojawiły się więc głównie rzeczy należące do Warnerów, zupełnie jak w „The Lego Movie” czy „Kosmicznym meczu 2”. ■



„Snow Crash”, czyli „Zamiec” - postcyberpunkowa powieść Neala Stephensona, w której upadła Ameryka została sprywatyzowana przez sieć francyz, a życie przeniosło się do Metaverse'u. Tytułowa zamiec to wirus umysłu, niebezpieczny dla hakerów - zmilitaryzowane memy. Satyryczna wizja społeczeństwa łączy się tu z ciekawymi przewidywaniami rozwoju internetu.



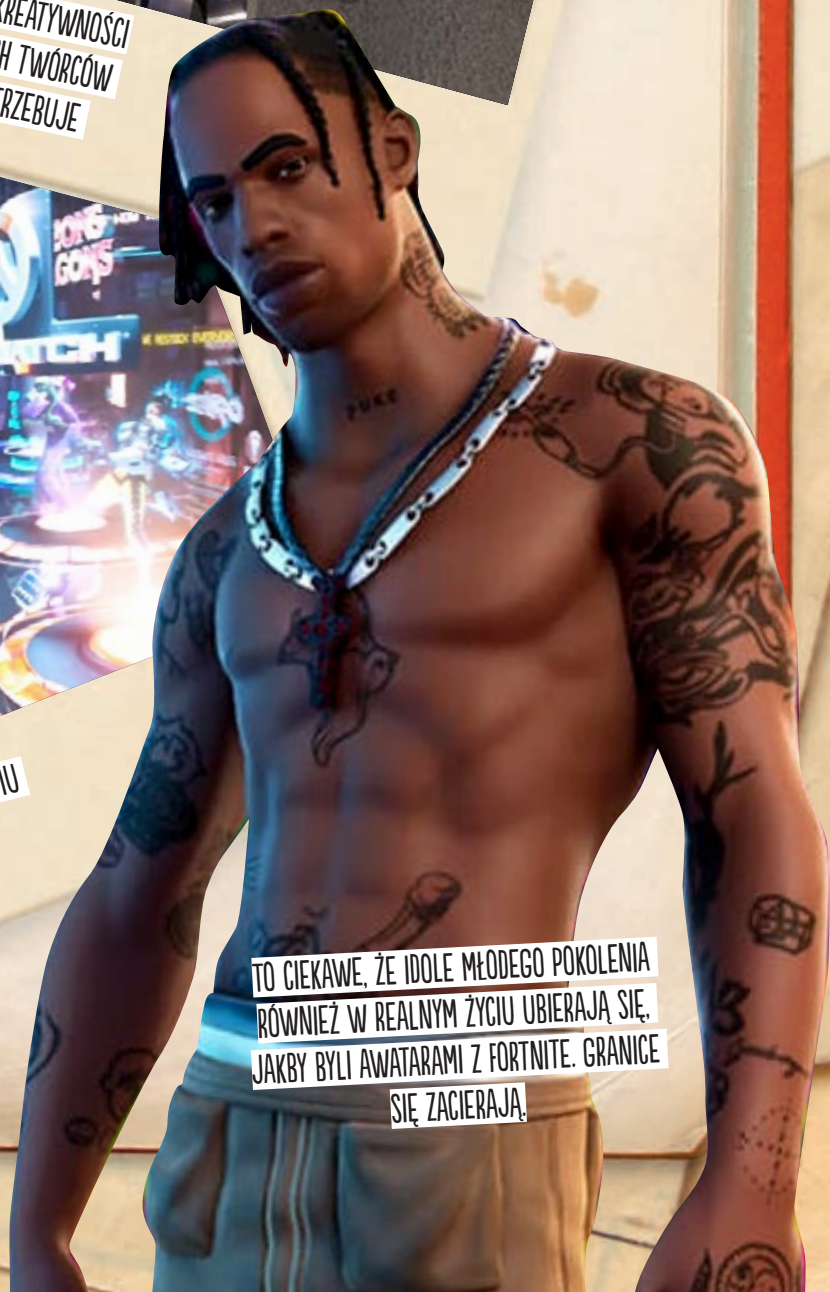
CZY PRZYSZŁOŚĆ, JAK  
W FILMIE „READY PLAYER  
ONE”, PRZYNIESIE PEŁNE  
CIELESNE ZANURZENIE  
W WIRTUALNEJ  
RZECZYWISTOŚCI?



ROBLOX – PLATFORMA ZABAWY, KREATYWNOŚCI  
I WYŻYSKU NIERAZ MŁODOCIANYCH TWÓRCÓW  
– METAVERSE EWIDENTNIE POTRZEBUJE  
REGULACJI PRAWNYCH.



ŻYJEMY W CZASACH, KTÓRE ZOSTAŁY WYOBRAŻONE W LATACH  
OSIEMDZIESIĄTYCH – TECHNICZNE OGRANICZENIA ANIMACJI Z FILMU  
„TRON” ZBUDOWAŁY DZISIEJSZĄ ESTETYKĘ.



TO CIEKAWIE, ŻE IDOLE MŁODEGO POKOLENIA  
RÓWNIEŻ W REALNYM ŻYCIU UBIERAJĄ SIĘ,  
JAKBY BYLI AWATARAMI Z FORTNITE. GRANICE  
SIĘ ZACIERAJĄ.



■ Era nowożytna rozpoczęła! Husaria w Humankind - nie tylko na okładce.

# H u s a r i a

H I S T O R I A

Humankind to najnowsza gra strategiczna nawiązująca do słynnej Cywilizacji Sida Meiera. Już kilka miesięcy przed premierą polscy gracze byli bombardowani okładką polskiego wydania, w której centrum znajduje się charakterystyczny oddział skrzydlatych jeźdźców.

■ Krzysztof Pilch

**G**dy w trakcie rozgrywki wejdziemy w erę nowożytną, będziemy mogli wybrać grę Polską i w pewnym momencie przekształcić jazdę, którą dysponujemy, w husarię. W Humankind jest ona ciężką jazdą, o dużej mobilności i sile. Jeśli atakuje jednostkę, która znajduje się w większej odległości niż sąsiadujące pole, dostaje premię do ataku.

A jak to z husarią było w rzeczywistości? To formacja bardzo charakterystyczna z uwagi na swój wygląd i tym samym pobudzająca wyobraźnię. Najnowsze badania pokazują, że narosło wokół niej sporo mitów, które do dziś są przez część osób uznawane za fakty. Zaczniemy jednak od początku.

## Wiederń



Do dziś pobudza wyobraźnię członków grup rekonstrukcyjnych. Parada z okazji kolejnej rocznicy odsieczy wiedeńskiej, w której polska husaria rozgromiła armię Imperium Osmańskiego.

### JAZDA CIĘŻKA CZY LEKKA?

Husaria powstała w Polsce w XVI wieku, a najstynniejsze zwycięstwa odnosiła w wieku XVII, kiedy to niejednokrotnie pokonywała kilkakrotnie liczniejsze oddziały wroga. Na samym początku husarze byli jazdą lekką i nie nosili żadnych pancerzy. Pojawili się one później, ale i wówczas nie były ciężkie, ważyły bowiem od 12 do 16 kilogramów. Składały się z obojczyka, napierśnika o grubości 3 milimetrów i nieco cieńszego naplecznika. Pod pancerzem noszono rękawy kolcze zamiast całej kolczugi, właśnie po to, by zmniejszyć ciężar rynsztunku husarza. Całość połączona była ze sobą za pomocą pasków. Na głowie członka tej formacji znajdował się szyszak

z ostonami na szyję, policzki i nos. Husaria nie była więc nigdy ciężko opancerzoną jazdą.

### SKRZYDŁA I SKÓRY

Jednym z mitów na temat husarskich skrzydeł jest twierdzenie, że ich szum miał płoszyć konie przeciwników. Tyle że zgiełk bitwy sprawiał, że ten dźwięk nie był słyszalny. Co ciekawe mogły one być przytwierdzone zarówno do zbroi, jak i do siodła. Do ich wykonania używano różnych piór, niekoniecznie orlich, również bardziej pospolitych, jak na przykład kruczych czy gęsich.

Skrzydła i noszone przez husarię skóry drapieźników miały wywoływać efekt wizualny. Z jednej strony sprawiać wrażenie, że oddziały są liczniejsze niż w rzeczywistości,



z drugiej – płoszyć konie nieznanym widokiem (skrzydła) i znanym, wywołującym strach (futra drapieżników). Wystarczyło, że część koni wpadła w popłoch, by udzieliło się to pozostałym.

### **BRÓŃ JEDNORAZOWEGO UŻYTKU**

Najbardziej charakterystyczną, aczkolwiek niejedyną bronią husarzy była specjalnie wykonana kopia. To najdłuższa znana ówczesnie w Europie broń drzewcowa, mierząca około sześciu metrów. Jej długość pozwalała na pokonanie oddziałów pikinierów, których uważano za najskuteczniejszą formację przeciwko kawalerii. Husarskie kopie były dłuższe od pik i pierwsze dosięgały dzierzążą ją piechotę. Grając w Humankind, możemy doświadczyć skuteczności obu formacji w walce przeciw sobie. Kawalerzyści mogli używać tak długiej broni tylko dzięki jej specyficznej budowie. Kopie były drażone w środku, ich środek ciężkości przesunięto w tył dzięki metalowej kuli, a specjalne mocowanie odciążało ramię husarza. Na jej końcu znajdował się metalowy grot. Po trafieniu w przeciwnika kopia pękała, a husarzowi do dalszej walki służyła głównie szabla, choć



wyposażony był również w broń palną o dość niskiej skuteczności.

### **GDY JEDNA SZARŻA NIE WYSTARCZY**

W dziełach kultury popularnej zwyczaj atak husarii wchodzi w oddziały przeciwnika jak nóż w masło, ale w rzeczywistości nie zawsze tak było. Początek szarży odbywał się w luźniejszej formacji, by utrudnić trafienie piechocie strzelającej z muszkietów. Kiedy konie zbliżały się do linii wroga, stopniowo ją zacieśniano. Kawaleria atakowała w kilku liniach. Gdy szarża pierwszego oddziału nie przedarła się przez linie wroga (lub nie spowodowała jego ucieczki), jeźdźcy zawracali, by uzbroić się w nowe kopie i przygotować do kolejnego ataku. W tym czasie na wroga szarżowała kolejna linia husarii. Tę taktykę zazwyczaj powtarzano do skutku.

### **FORMACJA (NIE)DOSKONAŁA**

To, że w XVII wieku polska husaria była uważana za najgroźniejszą jazdę, nie znaczy, że nie można się

było przed nią skutecznie bronić. Każda formacja wojskowa ma swoje wady i zalety, więc ta również. Do obrony przed husarią starano się wykorzystywać ukształtowanie terenu. Pomocne były więc rowy, wąwozy na tyle szerokie, że niemożliwe do przeskoczenia przez konia. Stosowano też kobylice, czyli wykonane z drewna, najeżone kolcami przeszkody. Były one dość skuteczne przeciwko jeździe, choć na przykład w bitwie pod Kłuszyńcem polscy husarze pokazali, że są w stanie się przez nie przebić. To właśnie tam 2700 naszych jeźdźców pokonało 15 tysięcy żołnierzy Wielkiego Księstwa Moskiewskiego wspomaganymi przez trzytysięczną armię szwedzką.

Husaria zazwyczaj jako ciężka jazda obecna była również we wcześniejszych grach strategicznych. W DLC do Civilization VI mamy możliwość grania Polską i używania skrzydlatej kawalerii. Podobnie jak w starszych tytułach takich jak Empire Total War, Kozacy 3 czy Mount & Blade: Ogniem i mieczem. ■

■ DLC Poland Civilization VI dodało husarzy do Cywilizacji VI.



■ „Atak husarii” według osiemnastowiecznego malarza Aleksandra Orłowskiego.

REKLAMA

## SEVEN CITIES OF GOLD

■ Micz

**T**o nie będzie odcinek o klasycznym big boksie, lecz o czymś, co fachowo nazywa się „folio edition” i powstało w epoce świetności Electronic Arts.

Trip Hawkins, z którym przeprowadziłem wywiad podczas wirtualnej edycji Pixel Heaven 2020, zaczynał karierę w Apple’u, by w 1982 roku, jak sam przypominał, samodzielnie założyć Electronic Arts. Historie o spotkaniu założycielskim, w którym miało uczestniczyć kilka osób – o czym opowiadał nam kilka lat temu Jeff Burton – kazał włożyć między bajki. Niech więc i tak będzie.

Przyjmujemy za to z całą pewnością, że Trip wniósł do firmy niepomowaną fascynację przemysłem fonograficznym i pragnął to czym prędzej przenieść na raczkującą, siemiężną branżę gier. Atari co prawda już u zarania lat osiemdziesiątych wydawało swoje edycje na komputery serii 400/800 w cienkich pudełkach formatu A4, zaś gry na Atari 2600 wychodziły w kolorowych, małych pudełkach, natomiast młode, niezależne siły na rynku, takie jak Origin Systems czy Sierra On-Line, cały czas wypuszczały swoje tytuły w woreczkach strunowych, ewentualnie w papierowych folderkach, ale cały czas nie wyglądało to nadzwyczajnie. Trip na tym polu miał wiele do zrobienia i nie zamierzał się zatrzymywać.

■ Kwadratowy format jak w okładkach winyli, zaś w środku historia jakże inna od typowej marketingowej gadki Atari.



Electronic Arts od początku istnienia lansowało filozofię poszanowania twórców, chciało być w tej kwestii antytezą Atari, gdzie autorzy byli traktowani jak pracownicy fabryki dywanów. Począwszy od M.U.L.E. Dana Buntena, znanego później jako Danielle Bunten Berry (pisaaliśmy o tym genialnym twórcy w Pixelu #21), gry firmy z San Mateo zaczęły być wydawane w tekturowych okładkach przypominających formatem winyle. Taka rozkładanka – w środku tekst o grze i kieszonka na dyskietkę. Do tego luzem dołączana była instrukcja do gry, wyjaśniająca zwykle, jak ją uruchomić.

Tak właśnie wydano Seven Cities of Gold, czyli opus magnum Buntena z 1984 roku, mające w sobie dużo z późniejszej Cywilizacji. W środku

■ Tytułowe siedem złotych miast to mityczne miejsca takie jak El Dorado czy City of the Caesars.

■ Ekipa Ozark Softscape pracowała w miejscowości Little Rock w stanie Arkansas.

znajduje się krótka notka o Ozark Softscape, czyli firmie Buntena będącej deweloperem tytułu dystrybuowanego przez Electronic Arts. Działo się to jeszcze przed nadejściem Larry’ego Probst, który zmienił filozofię rosnącego w siłę giganta, przedstawiając się z luźnej współpracy na przejmowanie innych podmiotów. Jednak większą część okładki zajmuje krótka historia podbojów obu Ameryk, wraz z datami i najważniejszymi wydarzeniami, co podkreślało, że Seven Cities of Gold opiera się na faktach historycznych.

To zarazem historyczne wydanie gry, której przekazem było słynne hasło z reklamy „We see Farther”. Tak, Dan Bunten, jego brat i reszta Ozark Softscape widzieli przyszłość, domyślali się, jak powinny wyglądać gry wideo jutra. Tym bardziej chce się szlochać, że oni sami tak bezlitośnie zostali pogrzebani w przeszłości przez piaski czasu. ■



■ Dyskietki Electronic Arts umieszczone były w firmowych kopertkach zdobionych kulturowym logo.

Od 10 lat prowadzimy  
kampanie w digitalu.

**Zagraj z nami.**

**START**



Nasze skille 

- Programmatic • SEM • Display
- Social Media • Mobile
- Big Data & Data Management Platform

team@oan.pl | [www.oan.pl](http://www.oan.pl)



**SERIAL ANIME  
BEASTARS**

**Animowane antropomorficzne zwierzęta są tak stare jak animacja. Coraz częściej motywy zwierzęcy wykorzystywany jest do opowiadania ciekawych historii.**

Najbardziej znaną próbą nowoczesnej opowieści o furrysach była disneyowska „Zootopia”, odniosłem jednak wrażenie, że twórcy nie do końca zapanowali nad metaforami i ogólnym przekazem. Trudność funkcjonowania społeczeństwa złożonego z drapieżników i ich niedawnych ofiar nie wydaje się zresztą tematem, który można dobrze przedstawić w kinie familijnym; zamiast grozy jest slapstick, a zamiast pogłębionej eksploracji konceptu – historia z morałem o tym, że uprzedzenia są złe.

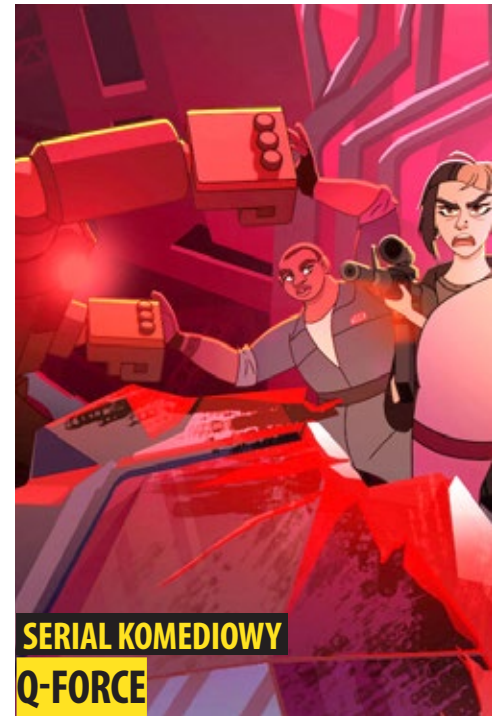
**AUTORZY**

AB	Andrzej Bazylczuk
BC	Bartek Czartoryski
BK	Bartłomiej Kluska
KP	Krzysztof Pilch
MRW	Michał R. Wiśniewski
PM	Piotr Mańkowski

Alie od czego jest anime? Japoński serial animowany „Beastars” dostępny na platformie Netflix wyciąga poważne konsekwencje z użycia antropomorficznych zwierząt. Przedstawia społeczeństwo, w którym nie zatraciły swoich instynktów, chociaż są one pod kontrolą umowy społecznej. Akcja serialu toczy się w liceum z internatem, w kółku teatralnym. Dochodzi do zbrodni – jeden z uczniów zostaje pożarty przez nieznanego sprawcę.

Głównym bohaterem jest nastoletni wilk Legoshi, który mimo przymusowego weganizmu (z dodatkiem jajek) wciąż odczuwa głód mięsa. Pewnego dnia na jego drodze staje starsza koleżanka Haru, królik miniaturka. Serial rozgrywa wątek drapieżcy i ofiary, nakładając je na motywy znane ze zwyczajnych anime o nastoletnim zadurzeniu. Całość jest dość niepokojąca, zwłaszcza przez nieuchronne skojarzenia drapieżnictwa z przemocą seksualną.

Serial powstał na podstawie mangi wydawanej w Polsce przez Studio JG. Jej autorką jest niejaka Paru Itagaki (żeby było ciekawiej, jej ojciec to Keisuke Itagaki, autor mangi „Baki”), która na zdjęciach pokazuje się w przebraniu kury (jeden z najzabawniejszych odcinków serialu opowiada właśnie o kurze, która z dumą znosi jajka, dzięki którym społeczeństwo zwierząt może funkcjonować we względnie spokojnym). Ten ptasi image to zupełna zmyłka – chociaż „Beastars” są pełne humoru, to w konstrukcji swojego świata autorka nie uciekała od żadnych mrocznych tematów czy tabu. Eksploruje nieuniknioną hipokryzję i mroczne wątki, zabierając bohaterów (i widzów) na nielegalny targ mięsny. Pierwszy sezon krążył dookoła pokusy i pożądania, z którymi musiał poradzić sobie Legoshi; pozornie szczęśliwe zakończenie wcale nie rozwiązało wszystkich problemów. Druga seria zgłębia wątek wychodzenia z roli ofiary i poświęcenia, jakie za tym idą. (MRW)



**SERIAL KOMEDIOWY  
Q-FORCE**

**James Bond przez lata doczekał się licznych pastiszy. Był już agent fajtlapa („Johnny English”), agent alkoholik („Archer”) – przyszedł czas na szpiega spod tęczęwej flagi.**

Pierwszy zwiastun animowanego serialu „Q-Force” zwiastował koszmarną grę stereotypami, ale okazało się, że to po prostu kolejny clickbaitowy trailer, jaki wyprodukował Netflix. Tymczasem dziesięcioodcinkowy serial okazał się całkiem solidną produkcją.

Głównym bohaterem jest Steve Maryweather z agencji AIA. Dziesięć lat temu ukończył szkolenie na szpiega z najlepszym wynikiem, ale gdy



**FILM DOKUMENTALNY  
W CENTRUM KOMIKSU**

**Dokumentalna opowieść o kultowym warszawskim sklepie z komiksami, ale też o historii komiksu w Polsce, czytelnikach, kolekcjonerach, twórcach, wydawcach...**

Może i trochę za dużo grzybków pływa w tym barszczu: ślizganie się po wątkach, które aż proszą się o pogłębienie; setki wystrzelanych z prędkością karabinu maszynowego anegdotek i refleksji, nad którymi widz nawet nie zdąży się zastanowić, bo już lecą następne; mrowie bohaterów, z których wielu ledwie przemyka przez ekran, choć mają przecież wiele do powiedzenia... A jednak z tego chaosu wyłania się opowieść o świetnym miejscu, o pasji, która łączy pokolenia i środowiska, i o tym, że komiks są bardzo fajne. Komiksarze też są, dlatego dobrze, że dostali ten film – robiony z serca, z wpadającą w ucho muzyką, ładnymi animowanymi przerywnikami i sporą dawką humoru. Oglądajcie, a potem zapraszamy do naszej rubryki, gdzie co miesiąc z gęszczu wydawniczej oferty wylawiamy dla was komiksowe perełki. (BK)

**FILM ANIMOWANY  
MORTAL KOMBAT  
LEGENDS: BATTLE  
OF THE REALMS**

**Jeszcze dobrze nie wyschła krew po premierze nowego kinowego wcielenia Mortal Kombat, a już mamy kolejną produkcję o perypetiach fanów naruszania integralności cielesnej. Animacja „Mortal Kombat Legends: Battle of the Realms” to bezpośrednia kontynuacja zeszlórocznego „Scorpion’s Revenge”.**

Jeśli podobała się wam pierwsza część, to sequel was nie zawiedzie, gdyż ponownie jest krwawo i dynamicznie, a pełne ciosów znanych z gier walki prezentują się spektakularnie. Historia zaczyna się



„wyszedł z szafy” przed kolegami, z powodu homofobii zarządu agencji został zesłany do komórki w West Hollywood. Wraz ze swoją ekipą – złożoną z mistrza przebrań (i drag queen) Twinka, wyśmienitej mechaniczki Deb (która pracując w agencji ukrywa przed swoją żoną), a także zdolnej hakerki Stat – czekają na poważną misję, która nigdy nie nadchodzi. Gdy przypadkiem trafiają na trop handlarzy bronią masowej zagłady, postanawiają działać na własną rękę i kroczą tam, dokąd nie poszedł żaden heteryk.

Dużo humoru w serialu będzie zrozumiałego dla osób obeznanych w memach społeczności LGBT (lesbijki zakładające wspólne konto bankowe na drugiej randce), znajdzie się tu miejsce na żarty z celebrytów i Eurowizji, a także sporo ryzykownego slapsticku. Co ciekawe, „Q-Force” jest bardzo szczere emocjonalnie, bohaterowie potrafią ze sobą rozmawiać bez wpadania w cynizm jak Rick i Morty czy męczącego uzalania się nad sobą jak Koń Bojack. (MRW)

## FILM DOKUMENTALNY CANNON ARM. KRÓL ZREĆZNOŚCÍÓWEK



**Starzejący się, małomówny Duńczyk postanawia grać sto godzin na automacie z zapomnianym klonem Tempesta, wykorzystując tylko jedną monetę. Czy można sobie wyobrazić bardziej filmową historię?**

OK, zapewne można, ale to na jej podstawie powstał fantastyczny dokument. W filmie oprócz tytułowego bohatera występuje cała plejada jego ekscentrycznych znajomych (i przypadkiem również bywalców lokalnego salonu z automatami), w tle przemycają branżowi celebryci (Shigeru Miyamoto, Walter Day, Billy Mitchell), ale najważniejsze są one – wciąż cudowne, wciąż rozpalające emocje stare, arkadowe gry wideo: Donkey Kong, Puzzle Bobble czy Gyruss, który stanie się obiektem niesamowitego wyzwania. Twórca filmu na szczęście unika łzawej melancholii z gatunku

„kiedyś to były czasy, teraz nie ma czasów”, ale jednak tęsknota za latami potęgi automatów jest tutaj wyczuwalna. Przy czym „Cannon Arm”, choć to film o grach, wiele mówi też o przyjaźni, upływie czasu, ludzkiej pamięci, marzeniach, ucieczce od rzeczywistości i próbie zostawienia po sobie śladu. Interesująco jest również od strony formy: muzyka poważna i Iron Maiden jako tło do zmagania graczy, akcja nagle zmieniająca czas i miejsce, komputerowe wizualizacje, narrator popadający w dygresje... – zachwyca taka dojrzałość twórcy, a to przecież jego debiut.

Czy bohater przetrwa ponad cztery dni, likwidując kolejne fale przeciwników i zdobywając dodatkowe życie, by zyskać czas na krótki sen lub toaletę? Zakończenia nie zdradzę, ale to nie bicie rekordu jest najważniejsze w tej opowieści. (BK)

mniej więcej tam, gdzie zostawiła nas poprzednia odsłona – zastajemy bohaterów w momencie inwazji sił Shao Kahna. Walka nie trwa zbyt długo, gdyż imperator Pozaświata i Raiden postanawiają pobawić się działaczami i organizują turniej Mortal Kombat. Ten ma być jednak ostateczny, a jego wynik raz na zawsze zdecyduje o losie Ziemi. Najpotężniejsi wojownicy znów muszą stoczyć krwawe pojedynki, których stawką jest los całego wymiaru. Prócz tego mamy też ciąg dalszy konfliktu Scorpiona i Sub-Zero oraz knowania Shinnoka, który kręci własne lody. Wątki te dobrze się uzupełniają, tworząc spójną opowieść. Pod tym względem jest więc lepiej niż w „Scorpion's Revenge”, gdzie turniej wydawał się ciałem obcym w historii Hanzo Hasashiego.

„Battle of the Realms” miesza elementy fabuły i postaci, które pojawiały się na przestrzeni niemal wszystkich odsłon smoczego cyklu. Fani serii dostrzegą więc dobrze znane motywy, chociaż przebieg części



## RAIDEN

wydarzeń został nieco zmieniony. I to właśnie może być zarówno główna zaleta, jak i wada filmu. Sam nie jestem fanem opowiadania w kółko niemal tej samej historii. Wolę, gdy pojawiają się oryginalne pomysły, nawet jeśli nie zawsze okażą się trafione. Dlatego recykling znanych tropów trochę mnie rozczarował. Jeśli jednak komuś „podobają się melodie, które już

raz słyszał”, to nie będzie miał powodów do narzekania. „Battle of the Realms” to bowiem ciekawe zwieńczenie wydarzeń rozpoczętych w „Scorpion's Revenge”. Mam tylko nadzieję, że kolejne odsłony serii „Mortal Kombat Legends” (o ile będą) pozwolą sobie na nieco więcej i opowiedzą o mortalowym świecie coś, czego jeszcze nie wiemy. (AB)



## KOMIKS SUPERBOHATERSKI WOLVERINE: CZERNŃ, BIEL, KREW

**Od razu podkreślam, że nie wszyscy autorzy trzymają się mantry z tytułu i potrafią czerwienią po prostu pociągnąć dany kadr, aby było nie tyle krwawiej, co ładniej. I jest. Bo nawet jeśli scenariusze nie przypadną nam do gustu (bywa), to całość narysowana jest wymiennie.**

Tom o Rosomaku rozpoczął swojego czasu całą serię wydawniczą, która i u nas doczeka się kontynuacji, a której wyróżnikiem jest nie tylko monochromatyczna paleta kolorystyczna przetkana krwistą czerwienią. Każdy album to bowiem zbiór króciutkich, parostronicowych opowiadań z danym bohaterem lub draniem (następni w kolejce są między innymi Deadpool i Carnage). Antologie mają ten urok, że choćby autorzy stawiali na głowie, to i tak nie spodobają się czytelnikowi absolutnie wszystkie kawałki. Lecz trzeba przyznać, że zespół skompletowano tu imponujący, bo są tu obok siebie Donny Cates, Chris Claremont czy Adam Kubert. Każde opowiadanie pokazuje epizod z życia Logana, czasem zamalowując białe plamy i dopowiadając, co trzeba, do jego biografii, a czasem będąc czystą scenariuszową zabawą. Ogromną zaletą „Wolverine’a: Czerni, bieli, krwi” jest oderwanie tego komiksu od tasiecowych crossoverów i eventów Marvela, to rzecz do poczytania przy porannym espresso albo na pięć minut przed pójściem spać, bo wystarczy kilka stron, aby poznać nieliczną historię. A to dużo. (BC)

## KOMIKS SF KOSMICZNA ODYSEJA

**Nie ma chyba większego specja od kosmicznych opowieści niż Jim Starlin, którego monumentalna, napisana dla Marvela epopeja o rękawicy i Wojnie Nieskończoności zajmuje sporo miejsca na półce niejednego komiksiarza.**

„Kosmiczna odyseja” to co prawda znacznie mniej znane dzieło stworzone parę lat wcześniej dla konkurencyjnego wydawnictwa DC, lecz po lekturze trudno dociec, czemu tak się stało, bo to porządny, solidny album czerpiący garściami z uniwersum Nowych Bogów wymyślonego przez Jacka Kirby’ego. Starlin kreśli tutaj kolejny rychły koniec świata, lecz tym razem wróg, czyli zawzięcie zgłębiania przez Darkseida materia Antyżycia, jest na tyle niebezpieczny, że zagraża wszystkiemu, co istnieje. Stąd bogowie z obu stron barykady, ci dobrzy i ci źli, muszą się sprzymierzyć, aby zapobiec kryzysowi. Jako oddział posiłkowy sprowadzają do siebie trykociarzy z Ziemi.

Owszem, znowu zaczyna się wyścig z czasem, znowu mamy kosmiczne bitwy, ale Starlin mądrze rozbija fabułę na liczne wątki, które splatają się ze sobą w kulminacyjnych momentach i same w sobie tkają uludę pewnej kameralności. Innymi słowy, nie chodzi tu wcale o naporowanie się



laserami i pięściami, lecz o relacje między pozornie niedopasowanymi do siebie postaciami. Komiks narysował Mike Mignola, wtedy będący jeszcze przed trzydziestką, szukający swojego stylu, i są to poszukiwania szalenie ciekawe. Fajnie, że przypomniano o tym komiksie. (BC)

DC

## KOMIKS SUPERBOHATERSKI BATMAN/FORTNITE: PUNKT ZEROWY

**Ukazał się właśnie komiks osadzony w uniwersum Horizon Zero Dawn, lecz to nie Aloy gra w nim główne skrzypce. W „Batmanie: Świecie” mamy za to nietoperza w Warszawie, spacerującego po Starym Mieście i naparżającego lokalnych gangusów.**

Natomiast największe jaja znajdziemy w „Punkcie zerowym”, komiksie wyznaczającym nowe granice dla crossoverów. Oto Batman trafia tutaj na planszę Fortnite’a i musi naparzać się z postaciami z gry! Nie warto mówić nic więcej o fabule czy stylu rysowania, bo liczy się tylko sam szalony pomysł. Czekam teraz, aż Robert De Niro trafi do GTA V, a Clint Eastwood odwiedzi Marstonów w Red Dead Redemption. Przenikanie się obu uniwersów nigdy nie było tak sprawne i trudno powiedzieć, czy należy się z tego cieszyć, czy martwić. W każdym razie trzeba obserwować to zdziwiałe zjawisko. (PM)



## KOMIKS SF DIUNA: RÓD ATRYDÓW



Lepszego timingu dla tego komiksu być nie mogło. Kiedy piszę te słowa, docierają do nas pierwsze recenzje z festiwalu weneckiego, gdzie, na to wychodzi, film Dennisa Villeneuve'a został przyjęty ciepło, acz nie entuzjastycznie, lecz lada tydzień przekonamy się sami, co z tego wyszło.

Tak czy siak komiksowy prequel słynnej powieści Franka Herberta, zresztą również wywiedziony z jego prozy, tylko pośrednio przygotowuje nas do seansu, bo z miejsca jesteśmy rzućni na głębokie wody. Nie ma tutaj taryfy ulgowej, co strona, to nowe postacie, dymki wypchane tekstem, spiski na wysokich szczytach i boje na niskich. Ba, nic dziwnego, bo przecież saga Herberta dotyka w dużej mierze problematyki politycznych intryg, ale można mieć wątpliwości, czy dobrze przełożyło się to na komiks. Nie zawsze. „Diuna: Ród Atrydów” ma, jak mi się przynajmniej wydaje, bo z powieściami styczność miałem lata temu, dość wysoki próg wejścia dla niezaznajomionych z uniwersum stworzonym piórem Herberta. Autorzy niby próbują z tego wybrnąć, posługując się aż nazbyt deskryptywnymi dialogami, ale chyba o niebo lepiej byłoby wymyślić oryginalny scenariusz, niż babrać się z wielowątkową intrygą wyjętą z książki, bo efektem są uproszczenia i mętność. To powiedziawszy, nie wątpię, że fani kosmicznej sagi połączą tę opowieść bez marudzenia. (BC)

## KSIĄŻKA HORROR DOM STU SZEPTÓW



Graham Masterton jawi się trochę jak widmo z lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku, kiedy to księgarnie zalewane były literackim chłamem najpodlejszego sortu. Wtedy czytało się bowiem z wypiekami na twarzy o gigantycznych krabach i innych niestworzonych rzeczach, a trzeciogłowi pisarze sprzedawali miliony (nie jest to pomyłka) egzemplarzy.

Ale Masterton wyróżniał się spośród szeregowych wyrobników. Sprawny literacko i konsekwentnie piszący zgodnie z zasadami rzemiosła, przy tym bezkompromisowy i nieszczęśliwy scen przemocy i seksu, został naszym pupilkiem i wydaje po polsku do dziś. Lecz nie wyrzucajcie sobie, jeśli od lat nie mieliście kontaktu z jego książkami, traktując autora jak relikwiarz czasu (słusznie) minionego, bo nic się u Mastertona nie zmieniło. I bardzo dobrze!

Będący swoistą tawestacją opowieści o nawiedzaniach „Dom stu szeptów” osadzony jest na dewońskich wrzosowiskach, po których niegdyś biegał pies Baskerville’ów, i umyślnie wykorzystuje wszystkie kalki gatunkowe.

Czego tu nie ma: architektoniczne tajemnice starej posiadłości, salonowy kryminał, autentyczne (i wstydlive) epizody z historii Anglii, ludowe podania przecinające się z subtelną historią o, z braku lepszego słowa, duchach, no i finał napisany na pełnym Mastertonie. Książkę wciągnąłem na dwa posiedzenia i, mało tego, chciałem więcej. (BC)

## KSIĄŻKA ANTOLOGIA OD NERWOSOLKA DO YANSA



Pełny tytuł brzmi „50 komiksów z czasów PRL-u, które musisz przeczytać przed śmiercią” i nawiązuje do anglojęzycznych kolubryn zawierających zwykle po tysiąc produktów z danej dziedziny, które należałoby według autorów pochłonąć przed swoim końcem.

Dwaj autorzy dostarczają dwadzieścia razy mniej tytułów, ich książka jest dość małych rozmiarów, no i nie odkrywa Ameryki, bo o wszystkich

opisywanych tytułach słyszałem, a mimo to pozostaje cennym leksykonem. Spośród kilku stron poświęconych na każdy tytuł wyławiamy mnóstwo ciekawostek opisujących kulisy pracy Janusza Christy czy Grzegorza Rosińskiego. Lecą zwykle na koniec notki, gdy już padną wszystkie komunały na temat danego tytułu. Niemniej jednak dzięki zamieszczonym w książce tekstom ożywają czasy magazynu Relax, Świata Młodych i tych niesamowitych dni, gdy komiksy były ważniejsze od gier wideo, a wizyta w kiosku znaczyła tyle co odwiedzenie Peweksu. „Od Nervosolka do Yansa” działa jak pobudzacz pamięci uruchamiający dawno nieaktywne zapadki. (PM)

50

# GRAMY

## TEŻ BEZ PRĄDU



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

### PLANSZÓWKA

## NAJEŹDZCY ZE SCYTII



**Scytowie to wojownicze plemię koczowników. O ich walce podjazdowej z Persami wspomina już Herodot, opisując ich waleczność i zuchwałość.** W grze „Najeźdźcy ze Scytii” wcielamy się w tych legendarnych wojowników i prowadzimy łupieżcze wyprawę na bliższe i dalsze terytoria. Do podbicia mamy Cymerię, Asyrię, Persję i Grecję. Im więcej łupów zdobędziemy, im bogatsze i mocniejsze miasta splądrujemy, tym większa szansa na zwycięstwo. Jeśli chcemy, by nasza wyprawa zakończyła się sukcesem, musimy ją dobrze przygotować. W naszym obozowisku rekrutujemy członków wyprawy, o ile mamy im czym zapłacić, kupujemy konie i bojowe orły, które uczynią nasze uderzenie mocniejszym. Bardzo fajnym smaczkiem jest możliwość zabrania na wyprawę kumysu, czyli sfermentowanego mleka

klaczy, który Scytowie rzeczywiście pili. Jeśli z niego skorzystamy, siła naszego ataku będzie większa. „Najeźdźcy ze Scytii” to następcą innej gry Shema Phillipsa – „Najeźdźców z Północy”. To, co sprawdziło się w tamtej, zastosowano i tu oraz dodatkowo rozwinięto. Ogromną zaletą tego tytułu jest prostota zasad. Podstawową mechanikę jesteśmy w stanie wytłumaczyć, nawet osobom grającym sporadycznie w planszówkę, w dosłownie pięć minut. Drugim ważnym atutem jest czas rozgrywki, który zamyka się w godzinę. A jako że tura gracza trwa krótko, nie ma tu długiego oczekiwania na swoją kolejkę. Podoba mi się klimat przygotowywania do wyprawy, zastanawiania się, czy lepiej jeszcze poczekać i zgromadzić silniejszą drużynę, czy może zaryzykować i ruszyć, aby inny gracz nie złupił upatrzonego miasta przede mną. Ciekawe jest też zróżnicowanie członków wyprawy, których możemy zrekrutować. Mamy wśród nich nie tylko typowych wojowników. Pomocą służyć nam mogą również piwowarka (dla zmłynki wytwarza ona kumys zamiast piwa), zbieraczka, łowczyni czy grabarz. Podobnie było zresztą w „Najeźdźcach z Północy”. Nie jest więc tak, że kluczem do zwycięstwa jest rekrutowanie wyłącznie najmocniejszych wojowników. Poboczne postacie mogą nam zapewnić zasoby potrzebne do tego, by wyruszać na coraz dalsze wyprawy. „Najeźdźcy ze Scytii” to prosta gra, w której mamy do podjęcia trochę decyzji, by wygrać wyciąg o to, kto zdobędzie więcej łupów i podbije bogatsze miasta. (KP)

### PLANSZÓWKA

## REAVERS OF MIDGARD



# N

**Wychodzi na to, że dział planszówkowy w tym numerze sponsorują literki „L” jak łupienie i „N” jak następca. „Reavers of Midgard” to gra, która jest kontynuacją „Champions of Midgard”, różni się jednak bardziej od swojej poprzedniczki niż opisywani wyżej „Najeźdźcy ze Scytii” od „Najeźdźców z Północy”.**

W grze wcielamy się w wikingów dowodzących własnymi statkami, szukającymi bogactwa, sławy i bohaterskich czynów, godnych uwiecznienia w pieśniach skal-dów. Mimo angielskiego tytułu została ona wydana w języku polskim, a ciężkie pudło zawiera w sobie solidnie wykonane elementy: od dużej planszy począwszy, na customowych kościach skończywszy. Nazwa użyta na określenie wojowników, których rekrutujemy – łupieżcy – wskazuje, że głównym naszym zajęciem będzie łupienie. Do wyboru mamy najeźdy na farmy (w końcu musimy coś jeść), wioski, w których mieszkają rzemieślnicy wytwarzający przydatną broń, oraz twierdze, gdzie znajdziemy sporo wartościowych przedmiotów. Oprócz tego możemy toczyć bitwy morskie i za zwycięstwo zyskiwać chwałę oraz zdobywać nowe terytoria. Oczywiście w wyniku tych działań nasi wikingowie będą ginąć, więc co jakiś czas konieczne jest rekrutowanie nowych łupieżców. Mimo tego malowniczego opisu trzeba pamiętać, że klimat w „Reavers of Midgard” jest dość umowny. Budują go głównie ilustracje i cała oprawa graficzna, a niekoniecznie mechanika. Jeśli pozbawić grę całej otoczki fabularnej, to mamy tu po prostu wykonywanie różnych akcji, które przyniosą nam punkty na koniec rozgrywki.

Innymi słowy to, czy będziemy czuć się jak wikingowie napadający na okoliczne ziemie i dokonujący bohaterskich czynów, zależy przede wszystkim od naszej wyobraźni.

Mimo to polecam tę grę, nie tylko dlatego że uwielbiam customowe kostki, którymi oznaczamy tu załogę, i mam świetnie wyglądającą planszatkę mojego statku, który mogę ulepszać. „Reavers of Midgard” cieszy oko, a umiarkowana losowość sprawia, że oprócz kalkulacji, co opłaca mi się teraz zrobić, jest też miejsce na pewną dozę niepewności i związane z nią emocje. (KP)



## KARCIANKA ROCKETMEN

**Podbój kosmosu od lat pobudza do działania naukowców, wynalazców, przedsiębiorców, rozbudza wyobraźnię pisarzy SF i twórców gier wideo. W grze „Rocketmen” bierzemy udział w wyścigu o dominację w nim.**

To, czy nam się uda, zależy od realizacji powierzonych misji, a są one bardzo zróżnicowane pod względem potrzebnych do nich zasobów oraz stopnia trudności. Wystrzelenie satelity na orbitę okołozemską będzie stosunkowo proste, a zbudowanie bazy na Marsie bardzo trudne, a dokładniej – bardziej ryzykowne. Im trudniejsza misja, tym większa szansa niepowodzenia. Przy części celów możemy wybrać, jakie ryzyko chcemy podjąć, realizując je na orbicie okołozemskiej, na Księżycu lub na Marsie. Oczywiście sukcesy w trudniejszych misjach szybciej przybliżają nas do zwycięstwa, więc musimy wybrać swój styl rozgrywki. Żeby jednak zbudować stocznnię orbitalną albo wysłać statek kosmiczny na Marsa, potrzebujemy zasobów (sprzętu, części zapasowych, wyników badań) oraz odpowiedniego napędu. To wszystko możemy kupić, o ile inny gracz nie sprzątnie nam czegoś potrzebnego sprzed nosa. Liczba zasobów jest ograniczona, więc walka o nie jest istotna. Wraz z realizacją kolejnych misji zwiększa się postęp technologiczny, a nas stać na coraz bardziej zaawansowane technologie.



Mimo że „Rocketmen” to gra o wyścigu technologicznym w celu zdominowania przestrzeni kosmicznej, to do wygranej zbliżyć może nas jeszcze inny typ działań. Co jakiś czas będą pojawiały się karty zagrożeń, takie jak zmiany klimatyczne czy zbliżająca się do Ziemi asteroida. Możemy poświęcić swoje zasoby, by zażegnać te niebezpieczeństwa, dzięki czemu zdobędziemy potrzebne nam punkty zwycięstwa.

Wprawdzie stoimy na czele wielkich korporacji, ale jesteśmy tylko ludźmi i mamy własne ambicje i marzenia. Ostatnim elementem w „Rocketmenach” są cele osobiste, które otrzymujemy na początku rozgrywki. Wtedy dowiadujemy się, co jest naszym pragnieniem – dotrzeć jako pierwszy na Księżyc?

A może uruchomić turystykę kosmiczną? Ich realizacja nie jest obowiązkowa, to my decyduje-



my, co nam się bardziej opłaca. „Rocketmen” to gra, w której jednym z kluczowych elementów jest zarządzanie ryzykiem, dzięki czemu próby realizacji szczególnie tych trudniejszych misji są bardzo emocjonujące. (KP)

## KARCIANKA PANDEMIC: GORĄCA STREFA – EUROPA

**Trochę ryzykowne jest polecenie tej gry w czasie, gdy wszyscy mają dość koronawirusa, ale pierwszy „Pandemic” powstał dużo wcześniej niż epidemia COVID-19, bo w 2008 roku. „Pandemic: Gorąca Strefa Europa” to nowa odsłona tamtej gry. Różni się tak naprawdę kilkoma niewielkimi rzeczami, które sprawiają, że rozgrywka jest o połowę krótsza i może zamknąć się w trzydziestu minutach.**

W grze wcielamy się w specjalistów ze sztabu kryzysowego, którzy próbują pokonać epidemię trzech chorób szalejących w Europie. Aby tego dokonać, musimy wynaleźć skuteczniejsze lekarstwa na każdą z nich. Nie możemy jednak całej swojej uwagi poświęcić temu procesowi, bo w trakcie rozgrywki w poszczególnych miastach będzie zwiększała się liczba zachorowań. Musimy więc likwidować kolejne ogniska, by nie

spowodowały one wybuchu pandemii. Jeśli to zaniedbamy - przegramy. „Pandemic” to gra kooperacyjna, nie da się jej wygrać bez współdziałania, tym bardziej że każdy z graczy wciela się w inną postać mającą swoją specjalną zdolność. Wirusolog potrzebuje mniej kart do wynalezienia lekarstwa, pilot szybciej przemieszcza się między miastami, specjalista do spraw kwarantanny zapobiega pojawianiu się nowych znaczników choroby. Im dłużej gramy, tym zagrożenie pandemią się zwiększa, na plany mamy coraz więcej ognisk chorobowych, napięcie narasta i zaczynamy ostrożniej podejmować decyzje. Mimo że gra jest trochę łatwiejsza niż jej pierwowzór, to na pewno część rozgrywek skończy się przegraną. A jeśli będziemy chcieli, możemy utrudnić sobie zabawę, wybierając wariant z mutacjami choroby, które powodują dodatkowe, negatywne efekty. „Pandemic: Gorąca Strefa Europa” różni się od tradycyjnego „Pandemica” rozmiarami. Nowa wersja jest dużo mniejsza. Dla jednych będzie to zaleta, dla innych wada. Mamy mniejsze karty, plansze i oczywiście pudełko, jednak mimo tych zmian to ciągle stary, dobry „Pandemic”, do którego chętnie siadają zarówno początkujący gracze, jak i ci bardziej zaawansowani, dla których ta wersja może być świetnym przerwaniem między trudniejszymi tytułami. (KP)



EU

PONOĆ Z WIEKIEM CZŁOWIEK ROBI SIĘ W MÓZGU CORAZ BARDZIEJ SKOSTNIAŁY, KONSERWATYWNY, ZASTĄBY I INNE PRZYMIOTNIKI W TEMACIE.

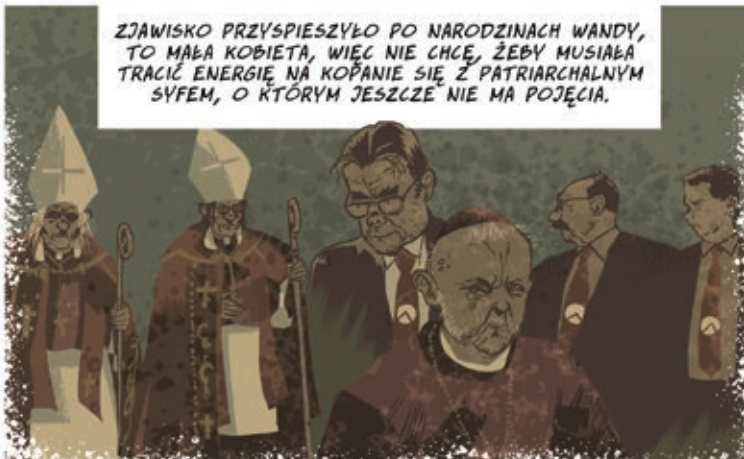
TYMCZASEM U MNIE - ZWYCZAJOWO - NA ODWRÓT.



IM WIĘCEJ KRZYŻYKÓW NA KAŃKU, TYM WIĘKSZA U MNIE ŚWIADOMOŚĆ, ŻE ZASTANY PORZĄDEK TRZEBA I NALEŻY SKOPAĆ PO PYSKU.



ZJAWISKO PRZYSPIESZYŁO PO NARODZINACH WANDY, TO MAŁA KOBIETA, WIĘC NIE CHCĘ, ŻEBY MUSIAŁA TRACIĆ ENERGIĘ NA KOPIANIE SIĘ Z PATRIARCHALNYM SYFEM, O KTÓRYM JESZCZE NIE MA POJĘCIA.



NO I WARCZE W TYCH INTERNETACH! WARCZE, JAK KAŻDY OJCIEC, KTÓREMU DOBRÓ DZIECIĄKA SZCZERZE LEŻY NA SERCU, POWINIEN.



POLUŻENIE GORSETU NASTĄPIŁO RÓWNIEM W KWESTII SPRZĘTU DO GIERCOWANIA. KIEDYS NIE WYOBRAŻAŁEM SOBIE PYKANIA NA KOMPUTERZE. TEJ ROZBUDOWANEJ MASZYNY DO PISANIA.



DZIŚ ODPALAM CHMURKĘ NA DESKTOPIE I SRU - LECI.

KIEDYS NIE WYOBRAŻAŁEM SOBIE ŻYCIA BEZ NAJNOWSZEJ KONSOLI POD PUDEŁEM, A TERAZ... W GRUDNIU SCHOWAŁEM CZWÓRKĘ DO KARTONU I NIC NOWEGO POD TV SIĘ NIE POJAWIŁO.



CHOCIAŻ... NIE! TO NIE DO KOŃCA PRAWDA.

TRZY LATA TEMU ZACZĄŁEM WYMIANĘ SPRZĘTU. PRZY OKAZJI PRZESIĄDŁEM SIĘ Z OKIENEK I ANDKA NA iOS. BYŁA TO DECYZJA Z TYCH DOBRYCH DLA ZDROWIA PSYCHICZNEGO.



STACJONARNY, TABLET, TELEFON, WSZYSTKO WYMIENIONE POD KĄTEM PRZYSPIESZENIA ROBOTY. TRANŻYJCJE ZAKOŃCZYŁ ZAKUP APPLE TV. PUDEŁO WIEKOWE JEST, KUPIONE ZA HAJSY WYGRANE JESZCZE W FAMILIADZIE, WIĘC TO CAŁE SMART MA SLOW.



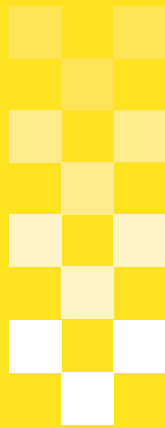
SKRZYNECZKA DAJE TEŻ POGRAĆ. PYKAŁEM NA NIEJ M.IN. W FANTASIAN, CZYLI NAPRAWDĘ SPOKO POZYCJĘ OD MISTWALKER Z MUZĄ NOBUO UEMATSU. COŚ W SAM RAZ DLA FANÓW STAROSZKOLNEGO JRPG.



KIEDY ZACZĄŁEM ANALIZOWAĆ, CO MI SIĘ STAŁO, SKĄD TEN NÓWY POMYSŁ NA GRANKO, DÓSZEDŁEM DO WNIOSKU OCZWISTEGO! TO BYŁA WYŁĄCZNIE KWESTIA KONTROLERA!



JEŚLI MOGE DO CZEGOŚ PODPIĄĆ PAD OD KONSOLI, TO BĘDE NA TYM GRAŁ! TAKI TO TAK PROSTE!



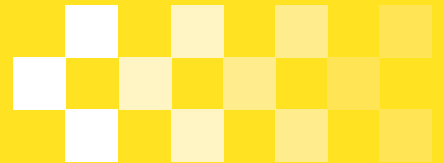
104



112

## F E L I E T O N Y

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



**COLOSSAL CAVE ADVENTURE JAKO PIERWSZE  
POKAZAŁO, JAK WIELKI JEST W GRACH WIDEO  
POTENCJAŁ WYOBRAŹNI.**





Ciemno wszędzie, głucho wszędzie. Co to będzie, co to będzie?

# GRY I LITERATURA

Mogłoby się wydawać, że w dziedzinie kultury gry osiągnęły już tyle, ile się da – mają sławę, pieniądze, własne festiwale i własne skandale. Ale czasem, kiedy mają gorszy dzień, przed zaśnięciem chlipią przez chwilę w poduszkę, bo wciąż zazdroszczą prestiżu starszemu rodzeństwu – kinu i literaturze. To zjawisko sięgające bardzo wczesnych etapów historii interaktywnej rozrywki.

■ Paweł Schreiber

**W** latach osiemdziesiątych, kiedy rozwijały się gry tekstowe, ich twórcy starali się za wszelką cenę budować w umysłach odbiorców skojarzenie między swoimi produkcjami a „poważną” literaturą, uciekając od powszechnego wówczas poglądu, że istotę gier wideo najlepiej widać w salonach arcade.

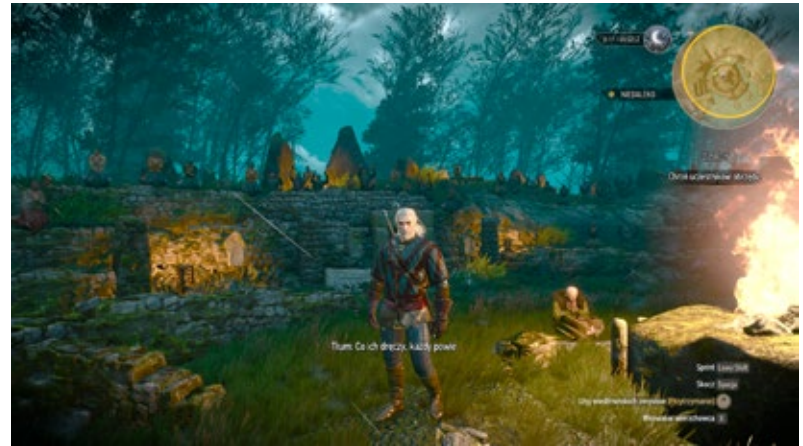
Firma Infocom sprzedawała swoje gry w księgarniach, w pudełkach, które miały kształtem i rozmiarem przypominać książki. W promocji tekstówek pojawiały się kolejne terminy nawiązujące do literatury – od funkcjonującego do dziś „interactive fiction” po dość łopatologiczne „compunovel”. Do tworzenia gier wynajmowano mniej i bardziej znanych pisarzy – karierę

✚ Uroczystość ta początkiem swoim zasięga czasów pogańskich i zwała się niegdyś uczta kozła, na której przewodniczył Kozłar, Huslar, Guślarz, razem kapłan i poeta (gęślarz).

pisarską dla Infocomu porzucił Michael Berlyn, również w Infocomie powstały dwa tytuły współtworzone przez Douglasa Adamsa (The Hitchhiker's Guide to the Galaxy oraz Bureaucracy), EA wydało grę Amnesia napisaną przez zasłużonego pisarza ambitnego SF, Thomasa M. Discha, a Synapse Software wynajęło Roberta Pinsky'ego (w roku 1985 dobrze zapowiadającego się poeetę, a dzisiaj jedną z ważniejszych postaci poezji amerykańskiej i świetnego tłumacza, któremu niestraszny był ani Dante, ani Czesław Miłosz).

Kompleks literacki gier był zawsze nieco mniejszy niż kompleks filmowy, który do dziś ma się bardzo dobrze (dodanie przymiotnika „cinematic” to wciąż jedno z podstawowych zagrań w promocji nadchodzących tytułów), ale właśnie do niego mam szczególną słabość – jest sympatyczniejszy i przynosi ciekawsze, bardziej nietypowe efekty. Dzisiaj zajmiemy się jego najprostszym przejawem, czyli umieszczaniu w grach aluzji lub cytatów odwołujących się do klasyki literatury. Od razu ostrzegam, że w większości opisywanych przypadków będę musiał się odwoływać do konkretnych elementów fabuły, więc od czasu do czasu będą się pojawiać spoilery.

Gry z serii Wiedźmin to prawdziwe kopalnie nawiązań do najróżniejszych dzieł literackich, skupię się więc na jednym wątku – na tym, jak radzą sobie z klasycznymi tekstami polskich romantyków. W czwartym akcie



pierwszej części trylogii Geralt trafia na wieś pod Wyzimą, gdzie poznaje dwie siostry – Alinę i Celinę. Alina ma wyjść za mąż za niejakiego Juliana, ale problem w tym, że Celina również jest nim zainteresowana. Siostry kłócą się ze sobą, Celina w pewnym momencie popycha Alinę, która upada, uderzając głową w kamień. Sprawa nabiera tempa, kiedy nieszczęśliwie zakochany w Alinie Adam informuje Geralta, że jego ukochana wybrała się po maliny i nie wróciła do wioski. Zanim trup w opowieści z Wiedźmina znacznie się ścielić jeszcze gęściej, przypomnijmy parę oczywistości. Nie trzeba być znawcą historii literatury, żeby od razu zauważyć, że Alina, która ginie przy zbieraniu malin, została



✚ Mówcie, komu czego braknie, Kto z was pragnie, kto z was łaknie.

## Asimov

**Swój udział w poszukiwaniu literackich wzorców mieli też giganci z Epyksa.**

W 1984 roku wypuścili tekstówkę Robots of Dawn opartą na powieści mistrza gatunku SF, Isaaca Asimova.

## Czwarty akt pierwszego Wiedźmina to trawestacja „Balladyny”, choć nie wszystko przebiega tam tak jak u Słowackiego.

✚ Jak kość na polu wybladły; / Patrzenie patrzcie, jakie lice! / W gębie dym i błykawice, / Oczy na głowę wysiadły, / Świecą jak węgle w popiele.



# CREDITS

wypożyczona od Juliusza Słowackiego. Celina jest Balladyną, Julian Kirkorem, a Adam – zakochującym się w Alinie (u Słowackiego już w tym momencie martwej), egzaltowanym Filonem. Dalej historia rozwija się zupełnie inaczej niż w „Balladynie”, ale punkt wyjścia jest do niej tak zbliżony, jak się tylko da.

Tak się jednak składa, że najciekawszy literacki smaczek czwartego aktu Wiedźmina dotyczy nie Słowackiego, ale Mickiewicza. Jednym z problemów, które stoją przed Geraltem, jest fakt, że chociaż Alina jako żywo nie żyje i szwenda się po polach jako południca (stanowiąc poważne zagrożenie dla wydajności miejscowej produkcji rolnej), to nie dotarło jeszcze do niej, że jest martwa, i dość agresywnie odrzuca tego rodzaju sugestie. Geralt dowiaduje się, że w takich sytuacjach może pomóc poezja, więc prosi o pomoc Jaskra, ale ten stwierdza, że nie jest w stanie napisać poruszającego wiersza od ręki. Coś jednak wymyśli. Kiedy wiedźmin i bard wreszcie spotykają południcę, rozgrywa się scena, która działa bardzo różnie w zależności od tego, czy gracz jest zaznajomiony z polską kulturą. Ktoś, kto nie zna polskiego romantyzmu,



■ **Balladyna III: Mroki Gopla.** Goplana została zamordowana. Podstarzały, zgorzkniały Skierka postanawia odnaleźć sprawcę.

■ **Dzień tu; ale inne zorze** Zapadłyby znowu w morze, Niżby mój głos wyrzekł wszystkie Wieśne wczasy i pożytki.

ale zwraca uwagę na szczegóły, po prostu się zdziwi. Jaskier zastrzegł się, że nie będzie w stanie stworzyć nowego wiersza, a teraz recytuje bardzo dobrze napisany tekst. Sytuacja się wyjaśnia, kiedy się zorientujemy, co to za tekst – „Serce ustało, pierś już lodowata...”. Jaskier rzeczywiście nic nie napisał, więc w odruchu bezradności wyciągnął wiersz „Upiór” z Mickiewiczowskich „Dziadów”, które w świecie Wiedźmina najwyraźniej istnieją.

Takie podejście jest jak najbardziej zgodne z filozofią stojącą za opowieściami tworzonymi przez Sapkowskiego – jego światy składają się przecież ze strzępków pożyczanych z najróżniejszych źródeł,

od baśni, przez mit arturiański, po amerykański czarny kryminał. Cykl wiedźmiński jest już w swoich założeniach wielokulturowy. Słowacki – a szczególnie „Balladyna” – świetnie pasuje do takiego miszmaszu. Historia o dwóch siostrach i zbrodni przy zbieraniu malin to przecież szalony koktajl historii Polski, lokalnych legend (wypędzony Popiel nad Gopłem, ale żeby było dziwniej i weselej, to Popiel III), Szekspira (Goplana, Chochlik i Skierka są wypożyczeni ze „Snu nocy letniej”, chorobliwie ambitna Balladyna to Makbet, a wątek odtrącenia matki przez niewdzięczne dziecko pochodzi z „Króla Leara”), różnych konwencji literackich (wciąż wzdychający Filon to pasterz z sielanki, przefiltrowany przez resztki osiemnastowiecznego sentymentalizmu), a wszystko to jest ze sobą sklezione tak, żeby od razu było widać, że trochę zgrzyta. I właśnie w tym zgrzycie urok – Słowacki uwielbia beztrudnie rozbijać nastrój, który jeszcze chwilę temu pieczołowicie budował. Na przykład kiedy zapłakany Filon zaczyna pałać cokolwiek nekrofilnym uczuciem do zwłok Aliny i może nawet wyciska łzy wśród części widowni, nagle nieopatrznie opiera się o drzewo, które mówi do niego „Nie trącaj, bom pijany” (to przemieniony w wierzbę Grabiec – rzeczywiście mocno wstawiony). Słowacki nie oszczędził nawet finału.





Trzymanie superkomputera w jaskini to niezbyt dobry pomysł, ale jak się go już tam wstawi, to potem trudno go wyciągnąć.

Po dramatycznej śmierci Balladyny na scenę wychodzi niezbyt rozgarnięty historyk, Dziejopis Wawel, który próbuje tłumaczyć, co w sztuce było prawdą, a co nie; w trakcie tych wyjaśnień zostaje przepędzony przez publiczność. W „Balladynie” baśniowa historia Polski staje się zlepkiem tekstów i motywów, mieszaniną powagi i wygłupu, wizją już na pierwszy rzut oka nieprawdziwą, ale może właśnie przez to tym bardziej wciągającą.

W trzecim Wiedźminie takie zamiłowanie do pomieszania z poplątaniem też ma się bardzo dobrze – ba, mamy tam nawet Gopło z wieżą Popiela wprowadzone tak jak znajome motywy w „Balladynie”, bo z jednej strony są wyraźnie rozpoznawalne, a z drugiej służą opowiadaniu zupełnie nowych historii. Mamy też oczywiście drugą część „Dziadów” Mickiewicza w scenie rytuału prowadzonego przez Guślarza na Kłomnicy. Na pierwszy rzut oka mamy tu do czynienia z bardzo do-



### Marquez

**Coleridge nie jest oczywiście jedynym pisarzem, do którego nawiązuje Kentucky Route Zero.** Jednym z literackich patronów gry jest Gabriel García Márquez, czołowa postać nurtu realizmu magicznego, w który KRZ się świetnie wpisuje.

słownym cytatem, ale kiedy przyjrzeć się bliżej, okazuje się, że tak naprawdę Mickiewicza tu nie za dużo. Jest tylko kilka wersów zaczerpniętych z „Dziadów” – cała reszta została napisana od nowa, w podobnym stylu i metrum. Nic dziwnego, bo przecież rytuał jest umieszczony w zupełnie innym kontekście – zamiast białoruskiej kaplicy, w której wierni stają dookoła trumny, mamy kamienny krąg, który w naszym zakątku Europy jest kojarzony raczej z wpływami ludów germańskich. Dodatkowo zmiany widać w angielskiej lokalizacji – palona w ogniu kądziel (zapożyczona od Mickiewicza) zmienia się tu w kadzidło, które jest dla zagranicznego odbiorcy dużo naturalniejszym elementem tajemniczego rytuału (podobna zmiana dokonuje się w angielskim tłumaczeniu „Dziadów” autorstwa Charlesa Kraszewskiego – być może właśnie to wpłynęło na ekipę lokalizującą).

Rytuał dziadów w takiej formie, jaką można zobaczyć u Mickiewicza,

nigdy nie istniał – jest poetycką wariacją na temat pewnych lokalnych obyczajów, skrojoną tak, żeby przemawiać do gustów nieco szerszej publiczności. Widać tu jednak wciąż fascynację ludowością. Słowackiego ludowość ekscytowała nieco mniej – wolał raczej łączyć, czasem dość dowolnie, doświadczenie polskie z najróżniejszymi obszarami kultury europejskiej. W „Lilli Wenedzie” oglądamy wczesne dzieje Polski, w których prześladowane przez najeźdźców-Lechitów plemię Wenedów (ewidentne echo powstania listopadowego) to nie Słowianie, ale Celtowie, którzy siadają sobie przy menhirach i brzdąkają rzewnie na lutniach, bo właśnie tak wyobrażał sobie Celtów James MacPherson, autor niesamowicie wtedy popularnego (i uznawanego za autentyczny tekst z dawnych czasów) poematu „Pieśni Osjana”. Trzeba od razu zaznaczyć, że wrzucenie Celtów do pradziejów Polski nie było do końca wynalazkiem

**I „Balladyna”, i Wiedźmin budują swoje historie z nawiązań i zapożyczeń, klejąc materiały z bardzo różnych źródeł.**

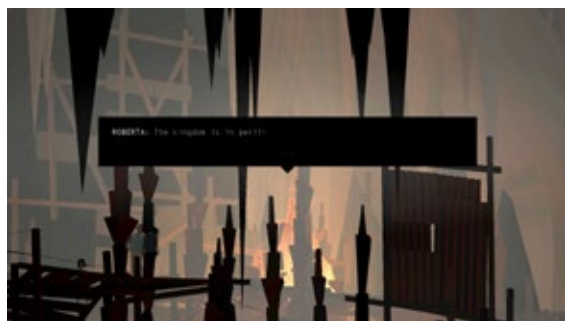
# CREDITS



☛ Cytat z Coleridge'a trochę zmodyfikowany i zmieniony w amerykańską piosenkę ludową, ale i tak rozpoznawalny.

Słowackiego, tylko jego przyjaciela Fryderyka Henryka Lewestama, który w swoich dziełach historycznych tłumaczył między innymi, że Krak to imię pochodzenia celtyckiego. Tak czy inaczej, fantastyczna historia Europy Wschodniej jest w Słowackiego opowiadana językiem „Pieśni Osjana”, który znała wtedy cała Europa. Podobnie dzieje się z dziadami

☛ Zagadka z tych prostszych: jakie nazwisko powinna nosić Roberta z obrazka?



z trzeciego Wiedźmina, odprawianymi nie na cmentarzu czy w kaplicy, tylko w malowniczym kamiennym kręgu. Wschodnioeuropejskie ludowe zwyczaje zaduszkowe zostały tu przetworzone dwukrotnie – najpierw Mickiewicz wykorzystał je w dramacie przeznaczonym dla miejskiej widowni (a raczej – wzięwszy pod uwagę ówczesną sytuację polityczną – miejskiego czytelnika), a później twórcy Wiedźmina przerobili tę Mickiewiczowską przeróbkę tak, żeby była zrozumiała dla jak najszerzego grona odbiorców. Gracze spoza Polski nie mają pojęcia, że pojawia się tu aluzja literacka, i w sumie w niczym to nie przeszkadza. Te dziady nie są już nasze, lokalne – zaproszeni są wszyscy.

Czy zastanawialiście się kiedyś, skąd wziął się tytuł cudownej gry Sunless Sea? Oczywiście po trochu stąd, że

jej akcja rzeczywiście rozgrywa się w miejscu, gdzie słońce nie sięga – na morzu w podziemnych jaskiniach, do których nietoperze przeniosły dziewiętnastowieczny Londyn. Ale jeszcze głębszy powód jest inny. Wszystko zaczyna się od niedyspozycji angielskiego poety Samuela Taylora Coleridge'a w październiku 1797 roku. Za najskuteczniejsze remedium na najróżniejsze cierpienia uznawano wtedy laudanum, czyli nalewkę z opium, którą chory Coleridge chciał uśmierzyć ból. Przysiadł potem nad książką – siedemnastowiecznym opisem historii i cudów świata autorstwa niejakiego Samuela Purchasa – i przysnął, czytając o wspaniałym pałacu, jaki chan Kubiłaj zbudował w Xanadu (o którym Europie opowiedział Marco Polo). W napędzonym opium śnie niepozorne zdanie z Purchasa („Tu chan Kubiłaj kazał wybudować pałac i wystawny ogród”) zaczęło żyć własnym życiem, więc się i rozrastać, aż powstał z niego jeden z najważniejszych (i najdziwniejszych) wierszy w historii literatury brytyjskiej. Jego pierwsze wersy to:

**Wiersz Coleridge'a jest jednym z przykładów tego, jaki wpływ na historię literatury miało opium.**



Chan Kubla kazał w Xanadu  
Pałac rozkoszy wznieść wysoki  
– Gdzie Alf, najświętsza rzeka, płynie  
W bezmierne kryjąc się jaskinie,  
Nim runie w morza mroki  
(przeł. Stanisław Barańczak)

Trochę mylące „morza mroki” Barańczaka to w oryginale właśnie „sunless sea”, morze, które nie zaznało słońca, bo kryje się pod ziemią, za jaskiniami tak wielkimi, że człowiek nie jest w stanie ich zmierzyć. Pałac Xanadu wznosi się nad rzeką, która łączy powierzchnię ziemi z tajemniczym podziemnym światem. Jego piękne, złote kopuły odbijające blask słońca stoją tuż nad wypełnionymi lodem jaskiniami. Wiersz Coleridge’a płynie chaotycznie, zakolami, może trochę jak opisywana przez niego rzeka, bo najpierw mówi o budowie pałacu, chwilę później zmienia wątek, żeby opowiedzieć o tym, jak rzeka wytrysnęła spod ziemi, wyrzucając w powietrze grad skał, a potem przeskakuje do obrazu abisyńskiej dziewczyny, która śpiewała przepiękną pieśń, ale cały problem w tym, że pojawiła się tylko we śnie, więc po przebudzeniu nie dawało się już tej pieśni sobie przypomnieć. To zresztą sytuacja znamienne dla całego wiersza, bo Coleridge wspomina, że w narkotycznym śnie stworzył kilkaset wersów, ale kiedy zaczął je po przebudzeniu zapisywać, nagle do drzwi zapukał jakiś gość, który przyszedł w interesach z pobliskiej wsi Porlock. Kiedy sobie poszedł, okazało się, że z wiersza pozostały tylko mgliste, oderwane od siebie obrazy. Coleridge zapisał więc, co miał, i wyszła z tego dzika, chaotyczna pochwała wyobraźni, która nie zna ładu i składu, tylko buduje coraz dziwniejsze przedstawienia nieistniejącego świata.



## Fallen London

**Seria Fallen London/Sunless Sea/Sunless Skies przedstawia jeden z najdziwniejszych światów w historii gier.** Stworzona najpierw przez Alexisa Kennedy’ego, a później rozwijana przez Failbetter Games opowieść o alternatywnej historii Londynu, który trafia pod ziemię, a potem w przestworza, to coś, przy czym większość tego, co uchodzi za weird fiction, wygląda jak proza życia.

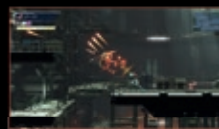
  
NINTENDO  
SWITCH.

Nintendo



# METROID DREAD

12  
www.pegi.info



ŁOWCA STAJE SIĘ  
CELEM...

KONSOLA Z RODZINY NINTENDO SWITCH



ZAPROJEKTOWANE DO GRANIA W DOMU I W PODRÓŻY



Nintendo Switch Lite  
WYŁĄCZNIE  
TRYB PRZENOŚNY

© Nintendo

8 PAŹDZIERNIKA

CONQUEST

www.nintendo.pl



Zatem – zupełnie jak gry z uniwersum Fallen London, czyli FL, Sunless Sea i Sunless Skies, albo ich bliski krewniak, A House of Many Doors. W nich też świat rządzi się logiką niespójnego snu, a kiedy wracamy z jakiegoś dziwnego miejsca, nie zawsze umiemy je opisać. Oszczędny tekst pokazuje nam tylko migawki ze świata gry, a wyobraźnia musi sama te puzzle układać (do skrajności doprowadził tę technikę założyciel Failabletter, Alexis Kennedy, w swojej grze Cultist Simulator, stworzonej już po odejściu z firmy).

Wiersz Coleridge'a odbija się echem również w innej grze skupionej na podziemnych krajobrazach. Kentucky Route Zero wraca do źródeł gier przygodowych, umiejscawiając akcję w jaskiniach stanu Kentucky – w tej samej okolicy, która natchnęła programistę i grotolazę Willa Crowthera do stworzenia pod koniec lat siedemdziesiątych pierwszej przygodówki tekstowej, Colossal Cave Adventure. CCA jako pierwsza pokazała, jak wielki jest w grach wideo

■ Znudzeni uczniowie, niedouczony nauczyciel, dużo komputerów, czyli nowoczesna edukacja w pełnej krasie.

**Pleasuredromes of Kubla Khan to kilka minut rozgrywki, ale śmiechu jest przy tym więcej niż przy niejednej komedii.**

potencjał wyobraźni. Gracze zwiedzali tu nie prostą przestrzeń, w której trzeba pokonać kilku przeciwników na krzyż, tylko odzwierciedlony w tekście labirynt autentycznej jaskini Bedquilt, którą Crowther kiedyś mapował, gdzie stykają się z szeregiem fantastycznych zjawisk i postaci. W KRZ groty Kentucky stają się miejscem magicznym, w którym przebiega cała ukryta autostrada – tytułowy numer 0. Prawa rządzące naszą rzeczywistością albo przestają na niej obowiązywać, albo zaczynają kompletnie wariować. Jednym z miejsc, które odwiedzimy w KRZ, jest wielka jaskinia, w której ukryto potężny, choć już archaiczny superkomputer. Jeden z jego budowniczych, Donald, wciąż trwa na posterunku i próbuje go naprawiać przy pomocy swoich asystentów, ale komputer żyje własnym życiem, zarasta pleśnią, generuje wciąż nowe błędy i nowe rozwiązania, których jego opiekunowie już nie rozumieją. Możemy do niego przysiąść i zobaczyć, co się w nim dzieje. Jest wyposażony w ekran wzorowany na wyświetlaczu PDP-1 (czyli komputera, na którym powstała legendarna gra Spacewar!). Z początku widzimy na nim wyłącznie niezrozumiałe bełkot, ale już po chwili pojawia się rozpoznawalny tekst – pierwsze słowa Colossal Cave Adventure. Donald wita nas fragmentem wiersza:

■ Za ścianami szkoły wznoszą się wulkany dawnej Mongolii, w której skalistych stepach siał postrach chan Kubłaj.

*Gdzie stara modra rzeka płynie  
Przez obce wzgórza i jaskinie  
Nim runie w morza mroki.*

Oczywiście komputer nazywa się Xanadu. Dzisiaj najświętsza rzeka Alf, wokół której rosną dziwne i piękne sny, przepływa również przez nasze komputery. Rozciągają się w nich jaskinie, jakich człowiek nie zmierzy, całe światy, które można zwiedzać, ale i tak na wszystkie życia nie starczy (stąd nasze rosnące kupki wstydu).

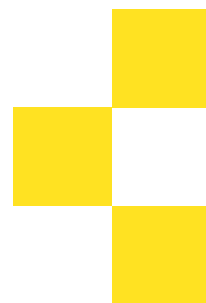
Kusi mnie, żeby na koniec wspomnieć o jeszcze jednej grze opartej na wierszu Coleridge'a. Pleasuredromes of Kubla Khan to tytuł innego kalibru niż Sunless Sea czy Kentucky Route Zero – dający się ukończyć w kilka minut drobiazgiem z itch.io, autorstwa jednego z najciekawszych twórców gier świadomie obciachowych, Stephena Murphy'ego, znanego też jako thecatamites. Murphy zrobił wiele świetnych rzeczy – posępnego RPG o posępnym tytule Space Funeral, przygodówkę o Billym the Kidzie zrobioną z kartonu i waty, dramat sądowy o psie-mordercy zatytułowany Murder Dog, antologię pięćdziesięciu krótkich gier zatytułowaną 50 Short Games... Pleasuredromes of Kubla Khan to gra, w której po świecie Kubłaj oprowadza nas niedouczony nauczyciel historii z pasją do stosowania nowoczesnych technologii w edukacji. Więcej nie powiem, poza tym że to jedna z najśmieszniejszych produkcji, w jakie w życiu grałem. ■





**Łukasz Orbitowski**

Autor ośmiu powieści (między innymi „Kultu” i „Innej duszy”).  
Laureat Nagrody Zajdla i Paszportu Polityki. Słucha metalu.  
Podnosi ciężary. Zbiera nosorożce.



## TE POTWORNE CUDA

**P**rzeszedłem Blasphemous, grę stworzoną specjalnie dla mnie. Było to już drugie podejście. Pierwsze, nieudane, zaliczyłem parę lat temu, kiedy słabo radziłem sobie ze Pstrykiem. Jestem fatalnym graczem, który kocha wyzwania. Tak właśnie wygląda moje życie. Nawet w zabawie ściągam na siebie trudności.

Pokonał mnie ostatni boss. Ten akurat okazał się papieżem. Nie każdy dostaje łomot od samego ojca świętego. Zarobiłem w łeb i umknąłem z podkulonym ogonem. Ale gra wołała, myślałem o niej i własnej nieudolności. To też jest moja ułomność. Krzyczą za mną rzeczy niedokończone.

Blasphemous mam za grę piękną, nieoczywistą i niespokojną. Powinno być o niej głośniejsze, moim skromnym zdaniem. Wszystko tutaj się zgadza: opowieść pokawałkowana w dialogach i opisach przedmiotów, bezimienny bohater na swojej straceńczej pielgrzymce, poziom trudności, tempo, projekty poziomów, wreszcie cudacznymi wrogowie i sojusznicy – dzieci wyjątkowo popieprzonej wyobraźni.

Mowa o siłaczach przykrytych kopytami dzwonów, o nieszczęśliwych przytroczonych do krzyży i narzędzi tortur, o monstualnym dziecku z twarzą starca na piersi i olbrzymach podziurawionych przez miecze na wzór średniowiecznych męczenników. Przywołuję te obrazy i zaczynam rozumieć, czemu Blasphemous nie odniósł takiego powodzenia, jakiego mu życzę.

Twórcy wspominali, że inspirował ich hiszpański katolicyzm późnego średniowiecza, stąd te miasta w piaskowcu, klasztory i katedry, a także morderczy różaniec w dłoni mojego pielgrzyma. Jego droga łączy w sobie pokutę i zemstę. Porusza się niemal na oślep, w nieludzkim wysiłku oczyszczenia się z grzechu, poprzez świat, który pozostaje na zmianę morderczy i przepełniony smutkiem.

Tu pozwolę sobie na krótką dygresję. Religię katolicką, jak i Kościół mam za zjawisko głęboko szkodliwe zwłaszcza z punktu widzenia naszego nieszczęsnego kraju. Z przerażeniem obserwuję wzrost znaczenia chrześcijańskiego fundamentalizmu nad Wisłą i boję się o własne dzieci, którym, być może, przyjdzie żyć w świecie stworzonym przez fanatyków.

Jednocześnie pozostaję absolutnie bezbronny wobec katolickiej estetyki, zwłaszcza tej zakorzenionej w średniowieczu. Nie znam, na przykład, niczego piękniejszego od katedry. Zawsze, gdy jestem w jakimś nowym miejscu, rozpytyuję o taką i ku niej drałużę. Potem syć oczy jej nierzeczywistym pięknem. To samo mam zresztą z romańskimi kościółkami. Cenię nawet wiejskie, przydrożne kapliczki. Tak mam i już nic z tym nie zrobię.

Być może zło ma najlepszą, najbardziej fascynującą estetykę. Porównajmy choćby eleganckich oficerów Imperium z obdartymi zwolennikami Republiki. Wiadomo, kim Lucas się inspirował. Zło nie ma treści, kusi mirażami i wiedzie na zgubę. Wobec własnej moralnej nędzy operuje, czym może, czyli estetyką.

Także dlatego Blasphemous jest wspaniałą, wyjątkową grą. Mistrzowsko wykorzystuje piękno średniowiecznej Hiszpanii, aby opowiedzieć o religijnym szaleństwie. Czerpie ze średniowiecznego malarstwa, z ikonografii i architektury, będąc jednocześnie dziełem wściekle zwróconym przeciwko religii. Bywało, że gry oskarżano o kpinę z wiary czy satanizm. Blasphemous naprawdę jest bluźnierczy, zgodnie z tytułem.

Nie chodzi nawet o ten ponury świat wyzuty z wszelkiej nadziei, gdzie Bóg jawi się potworem, a cud aktem okrucieństwa. Zajmowałem się zawodowo cudami, więc coś o tym wiem. Większość tego typu wydarzeń ma przerażające konsekwencje, zwłaszcza dla tych nieszczęsnych świętych. Skazują ich na cierpienie i śmierć. Bóg oślepił Szawła z Tarsu i posłał na tułaczkę, która kosztowała go życie.

Blasphemous ze swoim niepokojącym zakończeniem przypomina też, że od grzechu, którym straszy Kościół, nie ma żadnej ucieczki. W tej optyce zawsze będziemy stłamszeni poczuciem winy i nieszczęśliwi jak alkoholik na kacu. Na szczęście to tylko gra. W prawdziwym życiu możemy darować sobie pielgrzymki, msze i pokuty. Szczęśliwe życie jest gdzie indziej. ■

CREDITS

1

Jakże pięknie nakreślony początek przygody. Zak musi znaleźć sposób na wydostanie się z mieszkania, a za oknem czeka już wielki świat.



2 1 K L A T E K :

# ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS

W 1988 roku Steve Jobs próbował podbić świat nieudaną linią komputerów NeXT, a Tim Berners-Lee dyskutował w macierzystym CERN o założeniach czegoś, co miało stać się znane jako World Wide Web. W elektronicznej rozrywce także się działo – David Fox zrealizował grę przez wielu użytkowników C64 uznawaną za kontynuację Maniac Mansion, choć w rzeczywistości nią nie była. Była czymś więcej.

Dzisiaj Zaka McKrackena można skończyć w pięknej wersji przygotowanej niegdyś dla japońskich komputerów osobistych FM Towns. Jest zadziwiająco współczesny, o wiele mniej się zestarzał niż Maniac Mansion. Pozwała poczuć, na jaki szczyt gry wideo wzniosły się w 1988 roku.

■ Micz



2

Teraz widzę, w jakim jestem mieście.  
Kierowcę trzeba obudzić stuknięciem  
noża w karoserię, żeby zawiózł  
samotnego pasażera na lotnisko.



3

Niełatwo opisać szok, jakim było  
zorientowanie się, że w tej grze  
można fruwać po całym globie  
ziemskim!



4

Barwne szczyty nieopodal Limy.  
Gdzieś w okolicy żeruje ptak  
i to on zaprowadzi mnie do  
tajemnej jaskini, gdzie natrafie  
na pierwsze ślady po Nich.



Walk to  
Push  
Pull  
Give  
kazoo  
remote control  
small key  
hat  
open tool kit

Open  
Close  
Read

Walk to  
Pick up  
What is

Put on  
Take off  
Use  
torn wallpaper  
yellow crayon  
CashCard  
golf club  
monkey wrench

Turn on  
Turn off  
Switch



Z Katmandu nie widać niestety Mount Everestu, ale jest rogacz, którego aż się chce jakoś zaczepić.



W tej lokacji nie ma już wątpliwości, że w scenariuszu gry maczał palce „praktyczny mistyk” David Spangler.



Zak McKracken powstał całe dwa lata przed Secret of Monkey Island, gdzie motyw wałęsania się po podobnym lesie został doprowadzony do perfekcji.



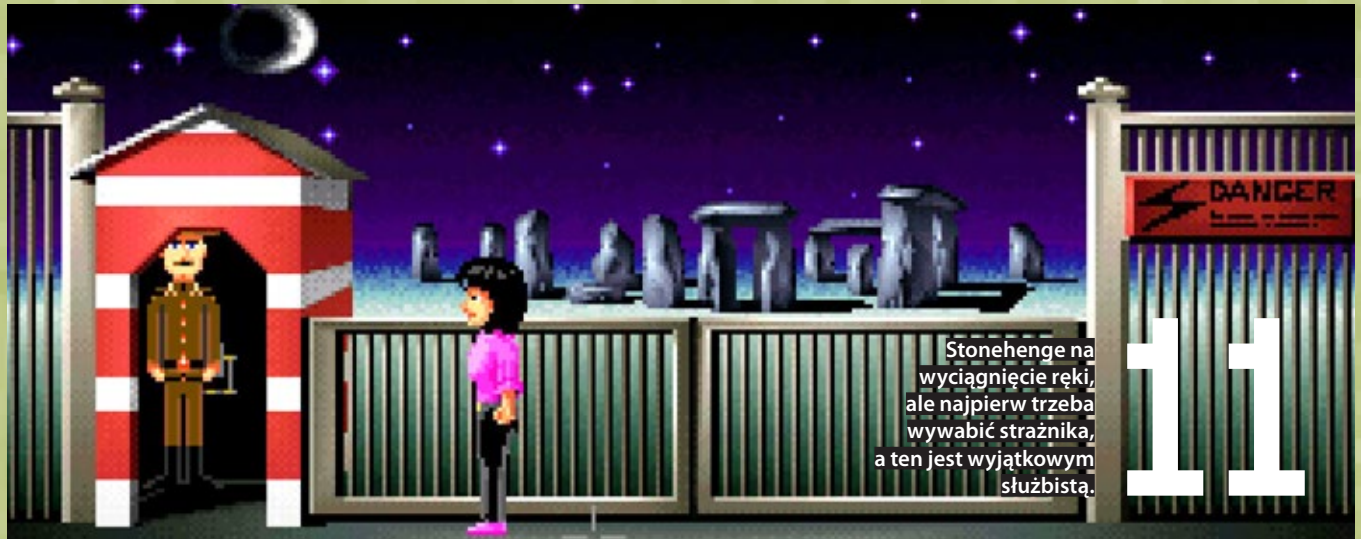
Zaraz przybędą autochtoni, wraz z otoczeniem znów kojarzący się z Małpą Wyspą. Momencik, przecież Ron Gilbert pracował w tym samym pokoju co David Fox.



Jajogłowi już całkiem otwarcie snują swe niecie plany wobec planety Ziemia.



Nie da się ukryć, że w tajemnych mechanizmach z czasów, gdy człowieka jeszcze nie było na Ziemi, David Fox zawarł jakąś kpinę.



Stonehenge na wyciągnięcie ręki, ale najpierw trzeba wywabić strażnika, a ten jest wyjątkowym służbista.



Pierwszy taki przypadek w grze wideo – bohater nagle staje się punkcikiem i przemieszcza się po wielkiej pustyni.

# CREDITS



# 13

W takim osprzęcie można wreszcie swobodnie poruszać się po Marsie.



# 14

Troje drzwi i trzeba wybrać te właściwe. Tym razem kłania się Forteca LeChucka.



# 15

Pięćdziesiąt wieków temu opuścili Ziemię – Zecharia Sitchin pewnie nie do końca by się z tym zgodził.



# 16

W tym miejscu rozpoczyna się bogata tradycja nawiązań i mieszania motywów u Lucasfilm Games. Na ścianie salonu lotto, gdzie trzeba wygrać grube pieniądze, wisi plakat wystawiany obecnie na aukcjach internetowych za kilka tysięcy dolarów.

# 17

Przybyliśmy w pokoju na Czerwoną Planetę i po wykonaniu niezbędnych czynności czym prędzej się stąd wycofamy.



CREDITS

18

I znów David Fox wymyślił patent, jakiego świat gier nie znał. Zak wchodzi do kolejki, po czym widać, jak pociąg rusza i przemieszcza się przez marsjańskie krajobrazy.



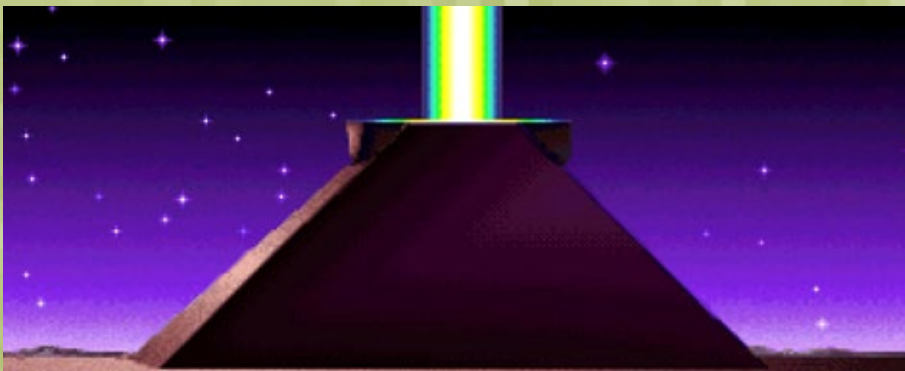
19

Grobowiec dla trzymetrowego Onego, kto wie, czy nie mieszkańca Atlantydy.



20

Nad nocnym niebem Las Vegas dominuje promień światła emitowany przez czubek kasyna Luxor w kształcie piramidy. W finale gry motyw światłości zmierzającej ku niebiosom odżywa.



21

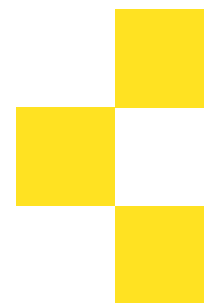
Zak i jego ukochana Annie, dziwnie przypominająca Annie Fox, prawdziwą żonę Davida.





**Piotr Gawrysiak**

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



## GRY BEZ...

**S**wego czasu pewna znajoma, obejrawszy zdjęcia zrobione w mej kuchni, skonstatowała ze zdumieniem: „to ty mieszkasz w lesie?!”. Cóż, musiałem wyprowadzić ją z błędu. Obfitość roślinności, tak dobrze widoczna z moich okien, wynika głównie z braku czasu – i chęci – do pielęgnowania przydomowego ogródka, nie zaś z jego umiejscowienia w głębi puszczy. Mieszkam bowiem w Warszawie, a przynajmniej tak należałoby sądzić na podstawie mojego adresu, kodu pocztowego i wszelkich innych danych znajdujących się w oficjalnych bazach, takich jak TERYT. Innymi słowy, nominalnie jestem mieszczuchem. Dzielnica, w której znajduje się moje skromne domostwo, nawet nie tak dawno temu świętowała siedemdziesiątą rocznicę przyłączenia do stolicy. Czasy, gdy była tu wieś, są już zatem naprawdę odległe.

Cóż jednak z tego, skoro wciąż okoliczna infrastruktura techniczna bardziej przypomina tę wiejską, nie zaś miejską, o „stołecznej” już nawet nie wspominając. Ot choćby taka kanalizacja jest rozwiązaniem technologicznym, z dobrodziejstw którego nie korzystają wszyscy sąsiedzi, zaś co większe burze powodują nieodmiennie wyłączenia dostaw energii elektrycznej. Są to jednak drobniutki jedynie uprzykrzające życie. To, czego najbardziej brakuje, to dobrego dostępu do internetu. Co ciekawe, na pozór nie powinienem narzekać. Wzdłuż ulicy, przy której mieszkam, przebiega bowiem napowietrzna sieć światłowodowa dwóch, hmmm, wiodących operatorów telekomunikacyjnych. Niestety żaden z nich nie jest w stanie pokonać bariery ostatnich kilkudziesięciu metrów dzielących słupek telekomunikacyjny (który stoi naprzeciw mojej furtki) od ściany mojego domu. Rozmowy z przedstawicielami i instalatorami tychże firm nieodmiennie przebiegają

według podobnego scenariusza – od początkowego etapu entuzjazmu („Jutro panu internet założymy, będzie pan zadowolony”), poprzez etap zwątpienia („Oj trudno tu u pana będzie, w nieszczęśliwym miejscu ten słup postawiony”), aż po nieuchronnie następujący etap wyparcia i porażki („No nie da się po prostu”). I nic nie pomaga, ani prośby („Litości, pandemia, czwórka dzieci na zdalnym nauczaniu mam”), ani sugestie konstruktywnych rozwiązań („A może bym sam te paręnaście metrów światłowodu położył?” „Nie, panu nie wolno”). Do grózb się jeszcze nie posunąłem. Całe szczęście łącze radiowe, z którego korzystam, do owego zdalnego nauczania wystarcza. Do pracy także od biedy się nadaje, umożliwia wszak nawet uczestniczenie w spotkaniach wykonywanych Najbardziej Niechlujnie Napisaną Aplikacją Początku XXI wieku (zwaną także Microsoft Teams).

Czemu zatem narzekam? Niestety parametry owego łącza okazują się niewystarczające do oddawania się temu, co nas wszystkich – to jest czytelników, autorów i współpracowników Pixela – łączy. Czyli do grania. Nie mam tu jednak na myśli gier sieciowych, w ich przypadku bowiem wymagania szerokopasmowego dostępu do sieci jest rzeczą oczywistą. Coraz częściej jednak nawet gry dla pojedynczego gracza, bez trybu multiplayer (nieważne, czy „massive”, czy nie), wymagają setek megabajtów – a czasem nawet i wielu gigabajtów – które muszą zostać pobrane na lokalny dysk, zanim będzie można w nie zagrać, i to nawet gdy zostały zakupione na fizycznym nośniku. Uaktualnienia, poprawki, aktywacje i tak dalej.

Możecie oczywiście mówić, że to wszystko są bezsensowne narzekania starego zgreba. W końcu kto dziś (właśnie, w czasach zdalnej, pandemicznej pracy) nie posiada dobrego łącza internetowego? Cóż, ja tam nie wiem, ale podejrzewam, że gdyby z tym dostępem do sieci było tak dobrze, to mój ulubiony przedsiębiorca (Elon Musk) raczej nie budowałby systemu Starlink...

Kto wie, może z racji indolencji rodzimych przedsiębiorców to właśnie Starlink ostatecznie okaże się rozwiązaniem moich problemów z infrastrukturą sieciową. Z pewnością zaś może nim być dla osób – a nie jest ich wcale tak mało – które mieszkają w naprawdę dzikich miejscach. Takich jak niektóre obszary Afryki. Albo Stanów Zjednoczonych. Albo też wreszcie i bezludnych wysp. Wszak dawno, dawno temu rozważałem na tych łamach, jakie gry warto by zabrać na taką wyspę, i byłoby raczej niefortunne, gdyby najlepsze tytuły trzeba by odrzucić tylko z tego powodu, że na takich wyspach „Panie, no, nie da się...”. ■



## Recenzja MSI Stealth 15M

PODOBNO NAJBARDZIEJ LICZY SIĘ PIERWSZE WRAŻENIE – W TYM KONKRETNYM PRZYPADKU DOTYCZY ONO WAGI SPRZĘTU, KTÓRA JAK NA ZASTOSOWANE KOMPONENTY, A W SZCZEGÓLNOŚCI NAJNOWSZEJ GENERACJI KARTĘ GRAFICZNĄ, JEST WYJĄTKOWO NIEWIELKA. 1,69 KILOGRAMA PRZY TEJ SPECYFIKACJI TO TYLKO, ILE WAŻĄ ZAZWYCZAJ STANDARDOWE, BIUROWE LAPTOPY. TUTAJ MAMY JEDNAK DO CZYNNIENIA Z TWARDYSZYM ZAWODNIKIEM – CZTERORDZENIOWY INTEL CORE I7-11375H 3,3 GHZ, 16 GB DDR4, NO I OCZYWIŚCIE TO, CO NAJWAŻNIEJSZE, CZYLI GEFORCE RTX 3060 6 GB GDDR6. JEDYNYM SKŁADNIKIEM, KTÓRY W TESTOWANYM EGZEMPLARZU MÓGĘBY BYĆ TROCHĘ WIĘKSZY, JEST DYSK 512 GB NVME – W DOBIE GIER MOGĄCYCH POŻREĆ 150 GIGABAJTÓW PRZYDAŁOBY SIĘ TROCHĘ WIĘCEJ MIEJSCA. NA SZCZĘŚCIE DOSTĘPNY JEST RÓWNIEŻ MODEL Z DYSKIEM O POJEMNOŚCI 1 TERABAJTA.

Obudowa wykonana z aluminium sprawia, że całość wygląda bardzo elegancko, natomiast najbardziej w oczy rzuca się niewielka grubość całej maszyny – 16 milimetrów to niska wartość, jeżeli chodzi o zwykłe sprzęty, ale rzadko zdarzają się laptopy gamingowe o tak niewielkim profilu. Dość ciekawie została rozwiązana kwestia chłodzenia – połowę powierzchni spodniej pokrywy zajmują otwory wentylacyjne, a grube, gumowe separatory zapewniają odpowiednio wysoką pozycję nad biurkiem.

Klawiatura nie wygląda na zbyt wyszukaną, jednak pozory mylą – skok jest jednym z lepszych, z jakimi miałem do czynienia, palce nie męczą się przy pisaniu. Jednocześnie odpowiedniej wielkości odstęp między klawiszami ułatwiają grę, podobnie jak bardzo dobre podświetlenie.

- **Procesor:** i7-11375H (cztery rdzenie)
- **Pamięć RAM:** 16 GB DDR4
- **Dysk twardy:** SSD M.2 PCIe 512 GB
- **Przekątna ekranu:** 15,6"
- **Typ ekranu:** LED, IPS
- **Rozdzielczość:** 1920 x 1080 (Full HD) 144 Hz
- **Karta graficzna:** NVIDIA GeForce RTX 3060 6 GB GDDR6
- **Łączność:** Wi-Fi 6, Bluetooth 5.1
- **Złącza:** USB 3.2 x 2, USB-C 3.2 x 1 (Display Port)
- **Thunderbolt 4, mini jack, 1 x HDMI 2.0 4K@60 Hz**
- **microSD**
- **Waga:** 1,69 kg
- **Wymiary:** 358 mm x 248 mm x 16 mm



Sprawnie działa również touchpad, nie ma tutaj często spotykanego „podwójnego dotyku” i gubienia kursora.

Matowa matryca 15,6" FHD 1920 x 1080 świetnie radzi sobie z wyświetlaniem dynamicznych scen dzięki odświeżaniu 144 Hz – w żadnym z uruchamianych tytułów nie występowało smużenie obrazu, co jest istotne w przypadku trochę starszych produkcji uzyskujących powyżej stu klatek.

Nikt raczej nie powinien być zawiedziony liczbą portów – dwa USB 3.2, jeden USB-C 3.2 z obsługą Display Port, jeden Thunderbolt 4, jeden mini jack, jeden HDMI 2.0 4K@60 Hz i dodatkowo czytnik kart microSD, Wi-Fi 6 i Bluetooth 5.1 plus możliwość podłączenia dodatkowych dwóch zewnętrznych monitorów.

A jak to wszystko działa? Na pierwszy ogień poszedł Doom Eternal, który mimo dość dobrej optymalizacji potrafił lecieć w dół nawet na lepszych maszynach. Tutaj twardo trzymał się sześćdziesięciu klatek, nawet w dość zatłoczonym środowisku i na większości ustawień na poziomie ultra.

Grand Theft Auto V – mimo swojego wieku – potrafi dać w kość nawet najnowszym układom graficznym. Ultra i siedemdziesiąt pięć klatek to niezły wynik.



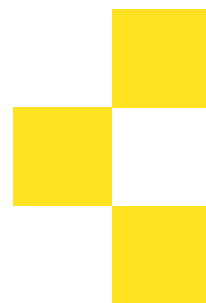
Red Dead Redemption 2 – pięćdziesiąt siedem klatek na najwyższych ustawieniach trzeba uznać za sukces. Czasami framerate potrafił spaść do czterdziestu pięciu–pięćdziesięciu, ale tylko w przypadku naprawdę ostrej akcji. Horizon Zero Dawn – mocne 65 FPS i Gears of War: Ultimate na 90 FPS dopełniają obrazu. Jak widać, dobry procesor jedenastej generacji sparowany z najnowszą kartą graficzną (z dużą ilością RAM), nawet zamknięty w minimalistycznej obudowie, jest w stanie uciągnąć największe tytuły bez specjalnych problemów. Jedynym mankamentem, jednak spotykanym we wszystkich laptopach gamingowych, są wentylatory, które w momentach większego obciążenia potrafią pracować z całą mocą. W tym wypadku warto użyć dobrych słuchawek, najlepiej z funkcją tłumienia hałasu.





**Aleksy Uchariski**

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.



## DZIEWIĘĆ – JEDENAŚCIE – DWADZIEŚCIA

**P**rzeleciała dwudziesta rocznica ataków na World Trade Center. Nie mam nic mądrego do powiedzenia na jej temat, ale mam wspomnienia. Nie są ciekawe, ale są moje.

Rocznica w niezwykle sposób złączyła się z bieżącymi wydarzeniami w Afganistanie, którego „demokratyczne władze” napasione miliardami dolarów pękły jak purchawka, kiedy tylko wyjechali zachodni żołnierze. Zostawiło mnie to z ogromnym filozoficznym pytaniem „po co to wszystko było?”, pytaniem nierozstrzygniętym, szkoda czasu na domniemania. Sama rocznica daje wiele powodów do wspomnień.

W gruncie rzeczy w historii rzadko zdarzają się pojedyncze doniosłe zdarzenia, choć często je do tej rangi podnosimy, bo potrzebujemy takich wyraźnych symboli. Obalenie muru berlińskiego było efektem procesów i przemian idących przez długie miesiące, a w pewnym ujęciu – całe lata. Tymczasem atak na WTC rzeczywiście był wydarzeniem samym w sobie. Jak już będziemy starszkami, czyli niebawem, będziemy opowiadać wnukom, że pamiętamy, jak upadły wieże WTC, że pamiętamy, jak upadał komunizm, no i o pandemii COVID-19. Raczej niewiele więcej, w każdym razie mam taką nadzieję, podobnie jak mam nadzieję, że będziemy mieć wnuki i że będą chciały słuchać starych ludzi gadających o starych czasach. Posługuję się liczbą mnogą, bo chodzi mi o kwestię pokoleniową.

Moje wspomnienie 11 września 2001 roku jest następujące: siedzieliśmy w redakcji magazynów Komputer Świat GRY i PLAY, gdy w pewnym momencie Ania Gidyńska, dziś uznana twórczyni internetowa, powiedziała „W Nowym Jorku samolot uderzył w wieżowiec”; Ania dowiedziała się o tym z internetu, co wtedy jeszcze nie było takie oczywiste. Po paru chwilach pod naporem użytkowników upadły wszystkie serwisy informacyjne za granicą i w Polsce, no a naszej własnej pracy redakcyjnej

nikt nie miał głowy wykonywać. Odpaliliśmy jakiś telewizor, radio i próbowaliśmy się zorientować, co się dzieje. Zapamiętałem głównie podawane informacje o wybuchach samochodów pułapek w Waszyngtonie i atakach samobójczych już nie pamiętam gdzie.

Gdy w ramach odsłaniania kulis spisku ustalono, że zamachowcy ćwiczyli latanie między innymi na symulatorach (tych specjalistycznych i hobbystycznych), tu i tam pojawiły się niemrawe próby podłączenia tego faktu pod ogólną debatę o szkodliwości gier komputerowych. Zwróćcie uwagę, jak ta debata ostatnio osłabła. Oczywiście wciąż żywe są próby ograniczenia korzystania z gier, ale argumentami stają się głównie elementy uzależnienia – zbyt długi czas grania czy wyciąganie z odbiorców kasy za pomocą różnych mikro- i makropłatnościowych sztuczek. Samo rozprawianie o wypaczających umysły szkodliwych treściach wyraźnie przestało być modne.

Jako osoba biznesowo uczestnicząca w rynku tworzenia gier wyznam wam, że zrobienie „naprawdę kontrowersyjnej” gry jest obecnie technicznie możliwe, ale komercyjnie raczej nieopłacalne. Tytuły megakontrowersyjne są usuwane nawet z libertariańskiego swobodnego sklepu Steam (przykład niesławnego Active Shooter pozwalającego uczestniczyć w strzelaniu w szkole), gry nieco mniej kontrowersyjne, ale nazbyt odważne na przykład w kontekście erotycznym, ten sklep toleruje, ale tak doskonale ogranicza ich widoczność, że w większości przypadków twórcy nie mają żadnych nadziei na sprzedaż. A aby się z nimi przebić, trzeba mieć aktywną społeczność i realne, wykraczające poza kontrowersje auty, jak w wypadku sławnego polskiego Lust from Beyond. Kontrowersyjnych gier opublikowanych na Steamie bardzo często nie akceptują do wydania właściciele platform konsolowych – sito ich selekcji jest o wiele gęstsze. Wreszcie takich gier nie da się promować w globalnych sieciach reklamowych (Google, Facebook), które odmawiają ich reklam. O takich grach boją się też opowiadać twórcy internetowi, gdyż platformy potrafią usuwać ich materiały na ten temat. W całości tworzy to silną i w zasadzie nieprzekraczalną barierę, choć oczywiście kryteria kontrowersyjności są niesprecyzowane, możliwości odwoławcze praktycznie zerowe, a w granicznych przypadkach nie sposób z góry przewidzieć, czy gra jest już niestosowna, czy jeszcze nie.

Taką to mam dla was refleksję w dwadzieścia lat od czasu ataku na WTC. Było to dwadzieścia lat mojego „dojrzałego” życia. W 2001 roku byłem raczej u początków tej dojrzałości, teraz rzecz jasna zbliżam się do jej końca, za którym czeka mnie kolejny etap życia. Prawdopodobnie jest w tym wszystkim jakieś znaczenie i przesłanie, ja jednak wciąż nie umiem ich znaleźć. ■

ALEX

 [maginarium.pl](http://maginarium.pl)

# KUP NASZ MYSTERY BOX

WYBIERZ TEMAT

WYBIERZ  
ROZMIAR BOXA

CIESZ SIĘ GADŻETAMI,  
KTÓRYCH WARTOŚĆ  
ZNACZNIE PRZEKRACZA  
CENĘ BOXA



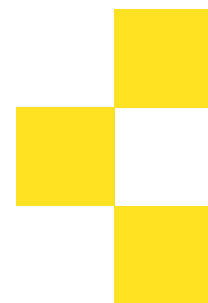
# MYSTERY BOX?

 [magi](http://maginarium.pl)



**Marcin Borkowski**

Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny Top Secretu, komentator spraw bieżących, postać znana i lubiana.



## ILE BITÓW MIAŁO RETRO

**Z**wykle kiedy rozmawiam o starych komputerach i mówię „ośmiobitowce” albo „szesnastobitowce”, moi interlokutorzy doskonale wiedzą, co mam na myśli. Te pierwsze to choćby Amstrad, Atari, Commodore, Spectrum, te drugie to Amiga, Atari ST, Macintosh i pierwsze IBM PC. Pewnie gdybym zaczął mówić o „trzydziestodwubitowcach”, też zostałbym bez problemu zrozumiany – pecety od 386 w górę albo komputery z Motorolą 68020 i późniejszymi.

Nigdy w tym jakoś głęboko nie siedziałem, więc z góry przeproszam za nieścisłości, jeśli się wkradną, ale z tego, co wiem, to potoczne rozumienie „bitowości” potrafi się zaskakująco rozjeżdżać z tym, co miały w środku procesory i jak się komunikowały z otoczeniem.

Zacznijmy od ośmiobitowców. Niby wykonują większość operacji na bajtach, czyli ośmiu bitach, ale szesnastobitowe jest adresowanie pamięci i niektóre operacje – na przykład ADD HL,BC w Z80 (o pokażnym zestawie operujących na słowach instrukcji do adresowania pamięci w tym procesorze nie wspominając). Oczywiście uznawanie na tej podstawie Z80 za procesor szesnastobitowy byłoby nonsensem, ale nie są to cechy, które intuicyjnie przypisałbym do ortodoksyjnie rozumianego ośmiobitowca.

Z następną generacją nie jest lepiej. Bo tak: wykorzystany w pierwszych pecetach 8088 (i jego brat 8086) są formalnie uznawane za szesnastobitowe, ale potrafią zaadresować jeden megabajt pamięci, korzystając w tym celu z dwudziestu czterech bitów. 8088 ma wąską, ośmiobitową szynę danych, jak Z80, większość operacji wykonuje na szesnastobitowych rejestrach – ale mnożenie może dać umieszczony w dwóch rejestrach rezultat

trzydziestodwubitowy. Motorola 68000 ma rejestry i instrukcje trzydziestodwubitowe (co umieszcza ją w następnej generacji procesorów), ale gmatwa rzeczywistość, posiadając szesnastobitową szynę danych, a adresową – dwudziestoczwierobitową.

Przy czym żeby nie było, że to akurat te dwie generacje były kłopotliwe. Jeśli cofniemy się w czasie do Intela 4004, to rejestry były, owszem, czterobitowe (za to żeby zagmatwać sytuację, korzystały z kodu BCD), szyna danych też, ale instrukcje ośmio- i szesnastobitowe, a adresowanie pamięci dwunastobitowe. Skok do współczesności też nie poprawia sytuacji, bo dzisiejsze procesory sześćdziesięcioczwierobitowe oszukują na adresowaniu pamięci, wykorzystując do tego celu tylko czterdzieści osiem bitów (AMD, Intel jeszcze mniej), czyli w grę wchodzi „raptem” terabajty RAM zamiast teoretycznie adresowalnych eksabajtów. Na razie nie boli, jeszcze nie słyszałem o płytach głównych, w które można by było włożyć więcej niż 128 gigabajtów – ale bałagan był i jest.

I będzie, bo większość tych niespójności ma swoje logiczne i techniczne uzasadnienie. Projektowanie procesorów zawsze było próbą znalezienia jakiegoś kompromisu między potrzebami a możliwościami i ceną (szybciej i więcej zawsze znaczy drożej i trudniej), co powodowało swoiste „rozmazanie” procesorów po całym spektrum dostępnych bitów. Chyba jedyny moment, kiedy sytuacja była w miarę prosta, to czasy kilku kolejnych generacji procesorów trzydziestodwubitowych, kiedy to i architektura wewnętrzna, i szyna adresowa, i szyna danych wszystkie miały dokładnie tę samą szerokość. Oczywiście o ile pominiemy tańsze modele procesorów, na przykład 386SX albo 68EC020, oszczędzające na bitach w komunikacji ze światem zewnętrznym.

A do pogrzebani w temacie skłoniła mnie informacja, na którą niedawno trafiłem: archetypiczne dla mnie w swojej ośmiobitowości Z80 miało czterobitową jednostkę arytmetyczno-logiczną, czyli ALU. Nawet dodanie dwóch bajtów było w nim wykonywane jako dwie następujące po sobie operacje czterobitowe, co zresztą podobno było przyczyną, dla której wymagało czterech cykli procesora (po dwa na każdy półbajt).

Nie ma świętości na tym świecie, od góry do dołu zgniłe kompromisy. ■

BOREK

Prezentacje gier planszowych

# PoGramy

## POGRAJMY BEZ PRĄDU

- RECENZJE NOWOCZESNYCH GIER PLANSZOWYCH I KARCJANYCH,
- GAMEPLAY SHOW CZYLI PEŁNE ROZGRYWKI Z GWIAZDAMI,
- TEMATYCZNE PODCASTY DOTYCZĄCE PLANSZÓWKOWEGO ŚWIATA.

### #POGRAMY.TV





HELLO  
my name is  
**BOGA**

HELLO  
my name is  
**BOGA!**

HELLO  
my name is  
**BOGA**

HELLO  
my name is  
**BOGA**

NYB VBO  
SPOACHY FUN  
NERAIESI  
LL. O BIAŁYCH  
MYLEGI  
SOBIE TRZY  
CUND! POLSON  
VIRAZI

SERIALS  
CLEANERS



POZNAJ SPRZĄTACZY

BRUD  
WIAZANCE

@DRAWDISTANCEDEV



