

PREMIERA MIESIĄCA WARTALES

PIXEL

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



P O D S U M O W A N I E R O K U



INSIDE

- HALO INFINITE ■ ELEX II ■ DRAGON BALL: THE BREAKERS ■ SAM & MAX: BEYOND TIME AND SPACE
- BIG BRAIN ACADEMY ■ GTFO ■ LET'S SING 2022 ■ BJÖRN PANKRATZ ■ MEN OF WAR II
- CAPTAIN BLOOD ■ SIMPSONOWIE ■ DZIEDZICTWO STEAMPUNKA ■ MÓZGPCESOR ■ DISCIPLES



CENA 19,90 zł (w tym 8% VAT) **76**

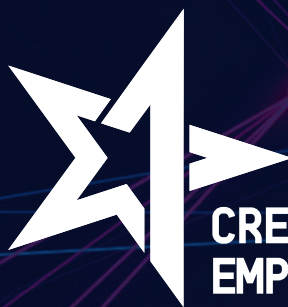
ISSN 2391-7942 JANEK 40/098 0 1 > 1 (76) / 2022 / STYCZEN



GAMEDEV & CREATIVE
CAREERS EXPO 2022

23 - 24 / 04 / 2022

WARSAW FILM SCHOOL / ELEKTRONIK CINEMA



CREATIVE
EMPLOYER
AWARDS2022

PIXEL

PSX
EXTREME

Warsaw
Film
School

GCCE.EU

PRZEMKNEŁO JAK METEOR

Świat tak bardzo przyspieszył, że ubiegły rok zlewa mi się z 2020 rokiem i muszę wysilić pamięć, żeby oddzielić starsze wydarzenia od nowych. Jedno wiem na pewno – ostatnich dwanaście miesięcy upłynęło na podbudowanym niepokojem oczekiwaniu, co się ma wkrótce wydarzyć. Tylko to „wkrótce” cały czas nie nadchodziło.

To był rok, gdy nowe konsole od Sony i Microsoftu rozpoczęły ze sobą wyścig naznaczony okresowymi brakami dostępności towaru, co tyczyło się głównie białego sprzętu. Obecnie te kłopoty praktycznie zniknęły, Japończycy mają na koncie 15 milionów sprzedanych egzemplarzy, Redmond – 10 milionów, co dla Sony nie jest najgorszym wynikiem, zważywszy, że PlayStation 4 miało po podobnym okresie startowym 18 milionów na koncie.

Pewien problem stanowią gry. Pierwszy wielki hit na Xbox Series X, Forza Horizon 5, choć też nie exclusive, bo przecież jest wersja na Steamie, ukazał się dopiero we wrześniu. Microsoft postawił po prostu na inny model sprzedaży z wykorzystaniem Game Passa, w którym nie ma miejsca dla wyłącznych tytułów na konsolę. Inną filozofię proponuje Sony, od lat dowożąc przynajmniej kilka dużych tytułów rocznie dostępnych tylko na PlayStation. Ratchet & Clank byli tym, czym zwykle bywają, ale najważniejszym, najbardziej wpływowym tytułem na „piątkę” okazał się Returnal ze studia Housemarque. Finowie jeszcze w 2018 roku, po słabym przyjęciu ich Matterfalla, deklarowali, że „arcade is dead”, i właściwie sugerowali, że za chwilę może nastąpić koniec ich działalności. Aż tu nagle cud, przemiana, wsparcie Sony i niesamowity, masakrycznie trudny rogaliak na PS5, który doprowadzał graczy do rozpacz i dopiero po kilku aktualizacjach stał się bardziej ludzki w obsłudze.

Z tych zmaganiń nic nie robi sobie Nintendo, Switch nadal sprzedaje się rewelacyjnie,



MICZ

P.

w cotygodniowych zestawieniach wyprzedzając w cuglach konkurencję, dobijając właśnie do 100 milionów sprzedanych egzemplarzy. Niesamowity sukces, większy niż Wii. Ale co nowego ukazało się w powodzi premier na Pstryczka? Shin Megami Tensei V, ale to trzeba być fanem jRPG. Zabawowe Mario Party Superstars, no i jest Metroid Dread, którego ciągle nie udało mi się odzyskać od MRW, przez co znam grę jedynie z filmików. Nowa Zelda dopiero w przyszłym roku, skończyłem więc wreszcie Luigi's Mansion 3 i powiem tylko tyle, że z podobnie stresującą i powtarzalną grą dawno nie obcowalem.

Far Cry 6 zaskoczył mnie słabą techniczną jakością scenek przerywnikowych, no ale ciągle jednak twarz Gusa Fringa z „Breaking Bad” wywołuje ciarki na plecach. Dość szokujące było więc dla mnie, że taki gigant jak Giancarlo Esposito przegrał w Game Awards z aktorką podkładającą głos wampirzycy w Resident Evil Village, przy czym nie używała ona nawet owej postaci swojej twarzy, bo ta należała do aktorki... Heleny Mańkowskiej. Sam Resident mocno mnie zmęczył, bo ogólnie po latach obcowania z horrorami, wnikania w detale typu długość noża Michaela Myersa czy maczety Jasona Voorheesa, jestem wyczerpany sytuacjami, gdy przez drzwi czy okna wpadają do mnie dyszące trupy, którym muszę urządzić grilla. To już naprawdę było, panowie, szarganie nerwów nagłymi akcjami nie jest tym, w czym uwielbiają się pławić miłośnicy Nieznanego.

Natomiast grą, która znieckała rozbiła system, okazało się It Takes Two. Josef Fares cały czas rozwija podobny pomysł kooperacji, poczynając od Brothers: Tale of Two Sons, poprzez A Way Out, aż po zeszłoroczne arcydzieło. It Takes Two skończyłem z synem, przemierzaliśmy zróżnicowane, wspaniałe światy, a gra zachęcała do szukania rozwiązań i nie stresowała koniecznością uporczywego powtarzania długich sekwencji. No po prostu czysta przyjemność, dowcip, fantazja i brak tego wszystkiego, czym epatują komputerowe mordownie. Naprawdę bym chciał, żeby więcej gier szło tym tropem.

Wchodzimy powoli w nowy rok, nowy Pixel ukaże się 3 lutego, a już niedługo rozpocznie się bonanza na niesamowite, oczekiwane od miesiący tytuły. Kto nie chce zagrać w Elden Ring, Dying Light 2 albo sprawdzić Horizon Forbidden West? **■**

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!

PATRONITE.PL/PIXEL

Jakub Abramczuk
Sławomir Essmalinowy
Piotr Cichocki
Mateusz
Michał Kaszubowski
Krzysztof Zimorski
Paweł Awdejuk
Paput
Dead RAM
Piotr Czerpa
Lukasz Gratkowski
Bartosz Lisek
Sebastian Andrzejczak
Rafał Mazurek
Michał Boruta
Marcin Bors
Tomasz Wiśniewski
Sławomir Jagiełło
Bartosz Korczyński
Krooger
Andrzej Rajfura
Tomasz Jagiełło
Daniel Bieńkowski
Lukasz Kowalczyk
Przemysław Michalak
Lukasz Rewerenda

Mr Boomer
Robert Łapiński
Marcin Łabeński
Marcin Molak
Jakub Smółka
Zbigniew Wojtynek
Marcin Szanderski
Krystian Limiera
Oskar Wojciechowski
Grzegorz Koniec
Tomasz Motyka
Patryk Matuszewski
Adam Świętek
Marcin Frystacki
Bogusław Szawara
Miroslaw Pleśniak
Xenor
Paweł Lampe
Maciej Szewczyk
Przemysław Endzel
Michał Bodek
Geekweb
Dariusz ZX Freeq
Rodrick
Piotr Lewandowski
Izabela Durma

Jakub Kraszewski
Marcin Spławski
Paweł Jermolonek
Maciej Dubiel
Adam Oksiuta
Paweł Szczeciński
Dawid Kucharski
Witold Szczerba
Jakub Konewka
Paweł Marucha
Michał Zając
Konrad Rawiński
Marcin Raubo
Tomasz Mazur
Arkadiusz Neubauer
Robert Czato
Marcin Lewicki
Piotr Michniewski
Luken RetroFan
Kamil Kłosek (Deveel)
Błażej Bacia
Ma BI
Wojciech Jakóbczyk
Grzegorz Stanek
Jacek Sklepowicz
Rafał Szychowski

Tomasz Machnik
Bartek Czartoryski
Tomasz Dybizbański
Bartłomiej Feruś
Iwona Karmowska
Artur Isbaner
Tomasz Kuc
Tomasz Mularczyk
Piotr Rybałtowski
Rozpad Eternitu
Michał Pisarewicz
Michał Karkuciński
Dominik Witczak
Sulik
Tomek Ratajczak
Mateusz Kreft
Jarosław Wójtowicz
Marcin Nowak (marcowy)
Michał Mirecki
Michał Dziwniel
Ewa Maria Szczepanowska
Igor Orwat
Don
Tomasz 'Ciacho'
Cezar Pokorski
Kamil Pietrzyk

Piotr Japko Jabłoński
Daniel Kołakowski
Radek Sobiecki
Grzegorz Surma
Wojciech Żółkiewicz
Michał Kołodziejski
Mantis Kozłowski
Aleksy Uchanski
Maciej Segiet
Pagan Baby
Michał Nowakowski
Paweł Ludew
Łukasz Markiewicz
s3quel
Jarosław Rybacki
Dariusz Bieniek
Tom Zet
Paweł Sobotka
Szymon Górąj
Marcin Wichrowski
Karol Wawryszuk
Marek Ołdak
Szymon Mencwal
Maciej Paliborek
Black Order
Michał Miler
Grzegorz Radziejewski
zax
Tomasz Merda
Grzegorz Kaluzny
Arkadiusz Dorszyk
Yu Andriichuk
Radosław Kołodziej
Tomasz Zyrek
Andrzej Bazylczuk
Kajetan Kałużyński
Wiktor Jurdeczka
Radosław Nałęcz
Paweł Syczewski
Jakub Wójcik
Jarosław Mitoński
Koyomi Blog
Michał Klimek
Jan Prociak

Rafał Michno
Michał Sobczak
Maciej Czop
Bartek Bogaczewicz
Scisle Tajne
Marcin Skierski
Sebastian Duchnicki
Łukasz Woliński
R. Syre
Jaromir33
Wojciech Kulesz
Paweł Pawlak
Łukasz Maśko
Leszek Wroński
Łukasz Chmielewski
Jakub Jakubowski
Paweł Karwat
Krzysztof Urbaniec
Michał Staroszczyk
Andrzej Przemysław
Paweł Cyckiewicz
Vicek83
Łukasz Grzelak
Dariusz AXL Aksamit
Michał Marcysiak
Jerzy Szczepkowski
Pożar
Marcin Stępnicki
Piotr Pawłowski
Artur Więckowski
TraP_zyx
Bartosz Nakielski
kryształ
Tomasz Porębski
Piotr Kopniak
widi999
Piotr Wdowka
Piotr Nazaruk
Wojciech Kompała
Adam Klimaszewski
Arkadiusz Bis

Dziękujemy!





PIXEL
MULTIMEDIA ŚWIATA

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



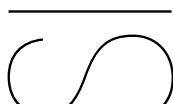
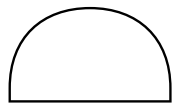
AL. KEN 36A lok. 93A
02-797 Warszawa (PL)
+48 (22) 855 10 35
idea-ahead.com

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.

Zachęcamy do wpisania już dziś w kalendarze dwóch weekendów: 23 i 24 kwietnia to organizowane przez nas Iargi i Konferencja Gamedev & Creative Careers Expo 2022, a w dniach 10-12 czerwca odbędzie się 10. edycja Festiwalu Gier Pixel Heaven. Do zobaczenia!

P.
check it out
PIXELPOST.pl

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



08-34

LOADING

08. Autofire • 14. Indykarium
18. Vive VR Corner • 20. RetroExpress
22. Pixel Kids • 24. Podsumowanie 2021 roku

35-56

PLAY THE GAME

36. Halo Infinite • 38. Sam & Max Beyond Time and Space
39. Chorus • 40. Sherlock Holmes: Chapter One
41. Thunder Tier One • 42. This Is the President
44. Icarus • 46. Wytchwood • 48. GTF0 • 49. Let's Sing 2022
50. White Shadows • 52. Big Brain Academy • 54. Wartales
56. Monopoly Madness

57-80

HALL OF FAME

58. Najlepsza Gra na Świecie: Grim Fandango
64. Wywiad z Björnem i Jennifer Pankratzami
68. Historia Simpsonów
74. Dziwne dzieje Captain Blood

81-102

SECRET LEVEL

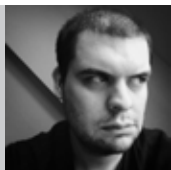
82. Steampunk w grach wideo
88. Ci, którzy odeszli w 2021 roku
90. Big Box: Xenoblade Chronicles 2
92. Kosmiczne półśrodki
94. Sidequest • 102. Felieton Śledzia

103-122

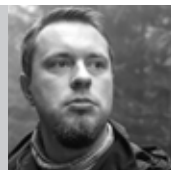
CREDITS

104. Seria Disciples
111. Felieton Łukasza Orbitowskiego
112. 21 klatek: Mózgprocesor
118. Felieton Gawrona • 120. Felieton Alexa
122. Felieton Borka

MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI



ANDRZEJ BAZYLCZUK



BARTEK CZARTORYSKI



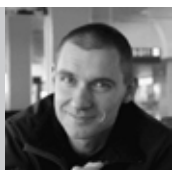
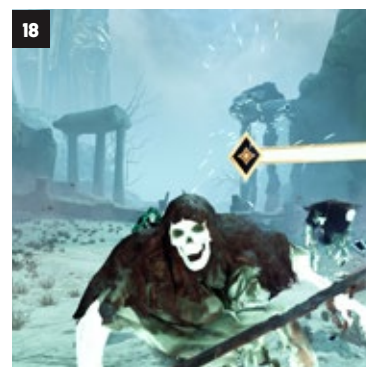
Każdy seans kinowy poprzedza reklama z Ridleyem Scottem wyjaśniającym zalety oglądania filmu w kinie, a nie na smartfonie czy laptopie. Tymczasem siedzący obok mnie typek co pięć minut sprawdzał powiadomienia na komórce; spoiler – można je wyłączyć nie tylko w kinie.

Skoro czytałem „Wiedźmina”, to – zdaniem sporej części polskiego internetu – mam obowiązek nienawidzić serialu i żądać pociągnięcia do odpowiedzialności jego twórców. Tymczasem dla mnie odstępstwa od oryginału to zaleta, a nie wada. Gdybym chciał jeszcze raz przeżyć tę samą historię, to ponownie przeczytałbym dzieła Sapkowskiego.

Natrafiłem ostatnio na dyskusję o tytułach wstytu, czyli klasykach, których nie udało nam się ograć. FOMO to sprawa poważna, niemalże cywilizacyjna choroba, dlatego dla własnej higieny psychicznej nie dajmy sobie wmówić, że POWINNIŚMY coś zagrać, choć nie mamy ochoty.

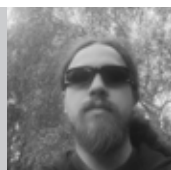
LOADING

**NIE ZAPOMINAJMY O TYM, ŻE PIRANIE NIGDY
NIE MIAŁY PERFEKCYJNYCH TYTUŁÓW
– NIEWAŻNE JAK CHĘTNIE PATRZYMY NA NIE PRZEZ
NOSTALGICZNE OKULARY.**



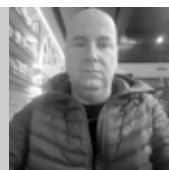
**BARTŁOMIEJ
KLUSKA**

Wyciągam z szafy Pegasusa, by pokazać córce (lat osiem) Mario. Ojciec-autorytet demonstruje, jak skakać na żółwie, gdzie skrót, gdzie grzybki... Młoda łapie bakcyła, ale przy piątym świecie robi się ciężko. „Tato, pomożesz przejść ten kawałek?”. Gdy tracę ostatnie życie, kątem oka widzę rozczarowane spojrzenie. I tyle z bycia autorytetem.



**SZYMON
GÓRAJ**

Kroniki Myrtany: Archolos to moje największe zaskoczenie końcówki roku. Nie tylko nostalgiczny chwyt, ale i całkiem niezłe skrojona historia. Z drugiej strony trochę smuci, że darmowy mod ogrywa się lepiej od każdej gry Piranha Bytes po Gothicu II, z Eleksem na czele...



**PIOTR
MAŃKOWSKI**

Zarządzający literacką nagrodą Hugo z World Science Fiction Society wiedzieli już od ponad dekady, że są komiksy, a teraz zorientowali się, że istnieją gry wideo. W pierwszym rozdaniu wygrał Hades (Pixel #45) od Supergiant Games (Pixel #68).



Tradycyjnie drugi Elex wymownie ukaże nam relikty dawnych czasów. Ale by się pojeździło po tych polach...



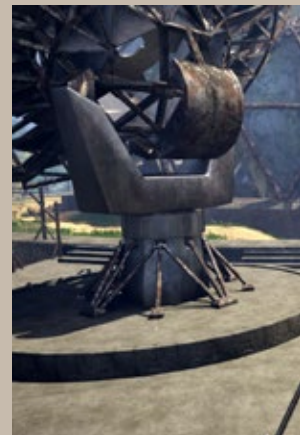
ZŁO POWSTAJE Z KOLAN NA MAGALANIE – ZNOWU...

PONAD CZTERY LATA MINĘŁY, ODKĄD JAX – GŁÓWNY BOHATER NOWEJ SERII PIRANHA BYTES – ZMIERZYŁ SIĘ Z OSTATNIM WYZWANIEM NA MAGALANIE. JUŻ W PRZYSZŁYM ROKU PIRANHA BYTES WYPUŚCI NOWY ROZDZIAŁ TEJ HISTORII. MNIE TYMCZASEM DANE BYŁO UJRZEĆ WCZESNĄ WERSJĘ GRY TWÓRCÓW GOTHICA.

Jeżeli ktokolwiek się spodziewał, że Elex II będzie dowodem ewolucji założeń studia, niech lepiej o tym czym prędzej zapomni. W targanej wojną krainie – gdzie jeszcze przed pierwszą częścią układ sił został całkowicie zmieniony przez spadek meteorytu z potężnym i groźnym surowcem – wszystkie stronnictwa wzięły się za łby, zapominając o wcześniejszych kłopotach. Tymczasem gdzieś tam czai się nowe zagrożenie, dojrzewające do ataku. Na ratunek idzie oczywiście Jax. Nasz wiecznie ponury oswojony w ciągu kilku lat zaszył się na odludziu, odkładając sprzęt w diabły. Szybko przechodzimy do etapu, w którym nasz bohater przypadkiem trafia na pierwsze oznaki nowej inwazji. Nieprzygotowany, oczywiście dostaje w skórę, co daje twórcom pretekst do – a jakże! – wyzerowania jego zdolności. Nie wchodząc w dalsze szczegóły – usprawiedliwienie jego skrajnego osłabienia jest równie głupie i nienaturalne, co w przypadku Bezimiennego po wyjściu ze statku na początku Gothica 3.

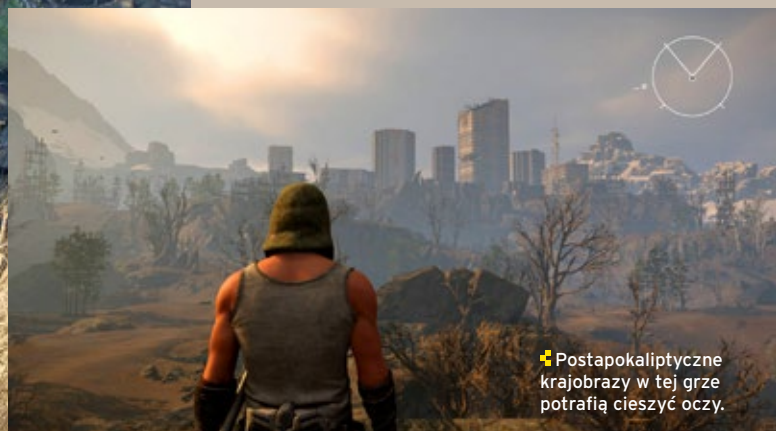
Na początku za daleko nie zalecimy na tym jetpacku, ale po paru upgrade'ach jest już inna rozmowa.

Jax, bohater wydarzeń z pierwszej części, który oczywiście na start kontynuacji dostaje wybiórczej amnezji i znowu gnaty połamać mu może być kurczak. Cóż, taki urok gier Piranii.





➤ Graficznie to nie jest ósmy cud świata, ale widać pewną poprawę w modelach postaci.



➤ Postapokaliptyczne krajobrazy w tej grze potrafią cieszyć oczy.



➤ W starciu, które zaraz się rozpocznie, raczej nie będą dominującą siłą.



Fabule też dość szybko zacząłem ignorować. Głównie dlatego, że w pewnym przybliżeniu napotkałem ją już wielokrotnie w poprzednich grach studia. Finałowy przeciwnik z pierwszej odsłony okazał się jedynie wstępem do większej inwazji, na którą przygotowuje głównego bohatera pewien kontrowersyjny parias (pamiętacie Xardasa i nadchodzącą armię prowadzoną przez smoki w Gothic 2? No właśnie). Pod płaszczykiem nowej historii Piranha Bytes nadal powiela własne schematy, przez co

w dalszym ciągu nazywanie ich twórcami jednej serii wydaje się aż nazbyt celne. Te skrawki, które z kolei faktycznie są nowe (jak syn Jaksa), wykonano po macoszemu i na razie mogą powiedzieć, że równie dobrze mogłyby ich nie być. Ale nie zapominajmy o tym, że Piranie nigdy nie miały perfekcyjnych tytułów – nieważne jak chętnie patrzymy na nie przez nostalgiczne okulary. Powtarzalność motywów w grach niemieckiego studia do dziś dla wielu jest ich mocną stroną. Sam potrafiłem przynajmniej na jakiś czas przymknąć oko na przywary Elex II, by zatopić się w nieprzejaznym świecie, gdzie nie ma taryfy ulgowej dla herosów, a na starcie musimy się obawiać byle jaszczurki.

Elex II nadal ma pewną magię. Nawet te niedoskonałe, drewniane ruchy naszej postaci i NPC czy chaotyczne walki pozwalają zachować niepowtarzalny, acz archaiczny charakter produkcji studia. Ponownie wielką zaletą jest eksploracja. Znajdowanie przydatnych przedmiotów wymaga zagłębienia dosłownie do każdej groty – często trudnej do znalezienia bądź okupowanej przez groźnych lokatorów – a sukces niezmiennie satysfakcjonuje. Dobrymi dodatkami są też całkiem przyjemny crafting i rzecz jasna drzewko rozwoju. Szkoda, że nieumiejętny miks gatunkowy

(klasyczne fantasy plus elementy SF i postapokaliptypsy rodem z „Mad Maksą”) nadal gryzie, a system moralności jest jeszcze durniejszy niż dotąd. Ostatecznie wyszła mi relacja słodka-gorzka. Tak jak w przypadku pierwszego Eleksa jestem nieco rozdarty. Już po pierwszych godzinach w tym świecie dostrzegłem całą masę wad, które dyskwalifikowałyby w przedbiegach większość innych tytułów. Z grami od Piranha Bytes jednak nigdy nie jest tak łatwo i pewne zalety Elex II przyciągną fanów całego dorobku studia, a przynajmniej pierwszej części. Niemniej jednak ze względu na ogrom wyczekiwanych premier na przełomie zimy i wiosny 2022 roku droga do sławy może okazać się wyboista. (SG)

➤ Na pewnym etapie możemy oczywiście zyskiwać towarzyszy, co upraszcza wiele spraw. Gdyby tylko dialogi nie były tak drętwe...



Men of War II – połączenie klasyki z nowoczesnością



Do nowości, o których stosownie byłoby tutaj wspomnieć, należy technologia Direct Vision. Pozwoli nam ona zobaczyć grę z perspektywy pojedynczego żołnierza niczym w FPS. Przejęcie nad nim kontroli umożliwi między innymi spersonalizowanie jego ekwipunku, upgrade tudzież wykonanie jakiejś czynności osobiście. Do dyspozycji zaś będziemy mieli ponad trzysta pojazdów i czterdzieści pięć batalionów, wykonanych ze szczególną dbałością o odwzorowanie historycznych realiów.

Co zaś się tyczy kampanii, dostaniemy szereg misji na froncie zarówno wschodnim, jak i zachodnim, w których będziemy mogli poprowadzić przeciwko Trzeciej Rzeszy aliantów, a potem Związek Radziecki. Całość ma zostać zrealizowana w isticie filmowym rozmachem. Pokazane materiały jeszcze nie wyeksponowały konfliktu na skalę, dzięki której mógłby to poczuć obserwator, jako że pojawiły się zaledwie bardziej kameralne fragmenty potyczek. Niemniej jednak wygląda to niezwykle zachęcająco, a sam tytuł pod względem wizualnym prezentuje się po prostu świetnie.

Co więcej, przewidziano rozbudowany tryb wieloosobowy, zawierający PvP oraz kooperację do pięciu osób. Jeśli wierzyć deweloperom, gra zaoferuje zdecydowanie najbardziej zaawansowany tryb w historii serii, przebijający znacząco poprzednią część i jej rozszerzenia. Na graczy mają czekać dedykowane serwery, wprowadzone zostaną również rzecz jasna wszelakiej maści rankingi i odznaki. Bardzo ważnym dla wielu osób aspektem będzie bez wątpienia pełne wsparcie, jeżeli chodzi o modding. Od samego początku graczom zostanie udostępniony kompleksowy zestaw narzędzi do tworzenia własnych map i scenariuszy w niezliczonych kombinacjach i odmianach.

Ideą przewodnią Men of War II będzie zatem odkurzenie nieco przebrzmiałego już gatunku RTS, ale za pomocą nowych, ciekawych mechanik. Gra ma się pojawić w przyszłym roku i jeśli spełni chociaż część swoich obietnic – a na razie należy uczciwie stwierdzić, że żadnych przeciwwskazań, by tak się stało, po prostu nie ma – czeka nas prawdziwa gratka dla wielbicieli tego typu klimatów i nie tylko. (SG)

HISTORIA TEJ SERII (CZY TEŻ W ZASADZIE JEJ SWOISTYCH PRZODKÓW) SIĘGA ROKU 2004, KIEDY TO CODEMASTERS WYDAŁO SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II, NASTĘPNIE ZAŚ DWA LATA PÓŹNIEJ – JUŻ Z RAMIENIA UBISOFTU – FACES OF WAR. JEDNAK DOPIERO PRZEMIANOWANIE CYKLU NA MEN OF WAR W 2009 ROKU PRZYNIOSŁO MU WIĘKSZĄ POPULARNOŚĆ. W KOLEJNYCH LATACH WYDANO JESZCZE SPORO ROZSZERZEŃ, ALE NA PEŁNOPRAWNY SEQUEL FANI MUSIELI ZACZEKAĆ.

Jedną z pierwszych deklaracji ekipy z 1C Entertainment na oficjalnej prezentacji gry była chęć powrotu do korzeni całej serii. Men of War II ma zatem stanowić hołd dla klasyki, lecz w parze z tą obietnicą idą także zapowiedzi znaczących ulepszeń. Aby nieco przybliżyć informacje o projekcie, warto wymienić przynajmniej najciekawsze punkty programu.

Do pierwszych ogłoszonych nowinek należy wprowadzenie mechaniki Front Line. Będzie ona

stanowiła absolutną opokę, jeżeli chodzi o toczenie wszelkich bitew. Jak sama nazwa wskazuje, polega ona na dynamicznym przesuwaniu się linii frontu w trakcie danej potyczki w zależności od naszych poczynań. Tylko po naszej stronie tejże linii będziemy mogli wykonywać pewne zadania – takie jak zastawianie pułapek przez inżynierów, leczenie rannych żołnierzy, naprawianie sprzętu czy ewentualne uzupełnianie amunicji. Przesuwać linię może przede wszystkim piechota, z drobnymi wyjątkami, w postaci na przykład spadochroniarzy. Cięższe jednostki, takie jak czołgi, nie są jednak bezrobotne. Zwyczajowo podczas rozciągania naszego tymczasowego terytorium mogą pełnić rolę kluczowego wsparcia osłaniającego. Tym samym gra będzie wymagała zaawansowanego planowania i koordynacji działań różnych formacji. Co ciekawe, w Men of War II nie zostanie użyta klasyczna mgła wojny, przez co wszelkie poczynania wroga – nie licząc oczywiście ukrytych działań wywiadowczych – będą nam znane.

✦ Krajobrazy w tej grze potrafią być bardzo klimatyczne.



✦ Twórcy obiecują realistyczne i złożone bitwy, w których kluczowa będzie nasza umiejętność korzystania z atutów różnych jednostek.





✚ Ścigający nas Cell zazwyczaj oznacza koniec naszej walki – chyba że pogoni za kimś innym lub Ocalali podziałają nieco razem.

DRAGON BALL: THE BREAKERS

FRANCYZA „DRAGON BALL” JEST ZAZWYCZAJ DOŚĆ WDZIĘCZNYM MATERIAŁEM NA KOLEJNE GRY. PRZYZWYCZAJENI JESTEŚMY JEDNAK DO TRZYMANIA SIĘ KONKRETNÝCH GATUNKÓW, NA CZELE Z BIJATYKAMI. KANADYJCZYCY Z BEHAVIOUR INTERACTIVE POSTANOWILI NIECO PRZEŁAMAĆ TEN TREND I ZROBIĆ COŚ NA MODĘ DEAD BY DAYLIGHT.

Dragon Ball: The Breakers jest zatem swojego rodzaju survivaliem, w którym siły są dalekie od wyrównanych, a większość uczestników gry niemal przez cały czas jest zupełnie bezbronna. Zanim jednak rzucimy się w wir walki i ucieczki, musimy przygotować naszą postać. Po wybraniu imienia i wyglądu otrzymamy dostęp do wielu kosmetycznych opcji, w większości do odblokowania wraz z postępowaniem w specjalnym hubie – miejscu stanowiącym substytut menu bądź interfejsu – gdzie będziemy się pojawiać pomiędzy kolejnymi starciami. Oczywiście na razie nie pojawiło się zbyt wiele możliwości, ale trzeba przyznać, że koncept całkiem nieźle wpisuje się w obraną konwencję. Gdy już się odpowiednio przygotujemy i zapoznamy się z zasadami w tekstowym samouczku, dołączamy do gry. Trafiamy do pewnego rodzaju limbo – szczeliny czasowej, szybko zmieniającej się w pułapkę. Z ośmiu graczy jeden przyjmuje losowo rolę Najeźdźcy – w wersji beta jest to Cell – podczas gdy reszta staje się Ocalałymi.

Zadanie tego pierwszego jest proste: jako że jego zdolności wielokrotnie przewyższają pozostałą siódemkę, w dodatku delikwent może zyskiwać potężniejsze formy, musi po prostu w ten czy inny

CELL

sposób oczyścić mapę. Ocalali z kolei mogą zwyciężyć na dwa sposoby. Pierwszy wymaga odnalezienia porozrzucanych po całej mapie części do wehikułu czasu oraz uruchomienie go. Pozostaje jednak alternatywa w postaci zwyciężenia Najeźdźcy. Jak można się domyślić, jest to potencjalnie trudniejsza ścieżka. Co prawda oba rozwiązania wymagają dobrej synchronizacji pomiędzy graczami, ale dopiero pobicie prześladowcy o dużym pasku życia, wytrzymałości i potężnych atakach to droga przez mękę, a nieraz nawet niewykonalna misja. Aby tego dokonać, poza zgraniem niezwykle przydaje się szczęście w znajdowaniu przydatnych przedmiotów na mapie.

Eksploracja wydaje się być jednym z ciekawszych aspektów gry. W zamkniętej wersji beta dostaliśmy do dyspozycji jedną mapę, pełną grot, jaskiń

i gdzieś tam niemal opustoszałych osiedli. Jest więc gdzie się ukrywać i szukać pomocnych przedmiotów. Czasem uda się znaleźć specjalne artefakty, innym razem jakiś rodzaj broni palnej, nade wszystko jednak poszukujemy specjalnych ładunków pozwalających nam na krótko zyskać moce pozwalające powalczyc z Najeźdźcą lub od niego uciec (choć częściej i tak to drugie). Koniec końców nie mogę powiedzieć, że bym przez te kilka godzin bawił się źle, chociaż do zachwyty również mi daleko. Mimo wszystko to dość generyczna rozgrywka, która stąpa po przetartych szlakach gatunkowych, w dodatku po pewnym czasie zacząłem tracić zainteresowanie mapą. Przed Behaviour Interactive jeszcze sporo pracy, jeżeli nie chcą stworzyć zaledwie niezłego przeciętniaka. (SG)

✚ W The Breakers ważna jest też obserwacja kolejnych stref, inaczej możemy błąkać się bez celu aż do ostatecznej porażki.



Ślimak na wojennej ścieżce

MOŻNA ODNIEŚĆ WRAŻENIE, ŻE OSTATNIMI CZASY KUCHENNYMI DRZWIAMI WDAŁA SIĘ DO NAS MODA NA TWORZENIE GIER Z ANROPOMORFICZNYMI ŚWIATAMI. JEŻELI ZAŚ MIELIBYŚMY POSZUKAĆ NAJDMIWNIEJSZEJ ODMIANY, TYTUŁ OD WEIRD BELUGA STUDIO – OD TEGO LATA NA PLAYSTATION, A W GRUDNIU POJAWIĘ SIĘ NA PECETACH – MÓGŁBY GODNIE ZAWALCZYĆ O TAKIE MIANO.

Clid The Snail opowiada o pewnym nietypowym mieszkańcu Cytadeli Ślimaków w ponurym, postapokaliptycznym świecie. Tytułowy Clid to buńczuczny, arogancki przedstawiciel swojej rasy, który zamiast żyć pokojowo i pokornie wzorem reszty swoich ziomeków, woli prowadzić się jak awanturnik, konstruując nawet własną broń.

Jako że trudno być prorokiem we własnym kraju, staje się wygnańcem, by z czasem spotkać podobnych mu wyrzutków, wraz z którymi bronić będzie świata przed najazdem.

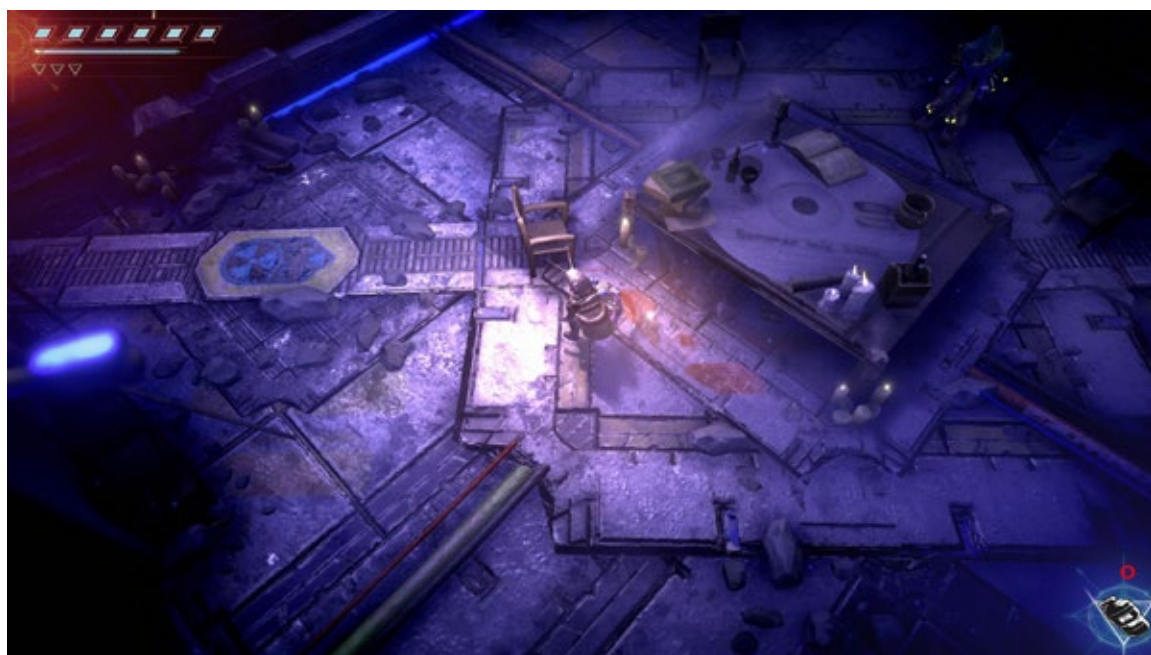
Jak na twin-stick shooter Clid The Snail jest dość stonowany. Nie zalewamy wrogów non stop pociskami, tylko raczej dbamy o precyzję ataków. Dodatkowo nasz ślimak nie należy do najwytrzymalszych, dlatego lepiej jak najszybciej nauczyć się korzystać z jego ograniczonej mobilności. Zdecydowanie najsłabiej prezentują się pierwsze etapy gry aż do początkowego bossa, gdy mamy ograniczony zestaw broni i rozgrywka jest trochę senna. Dopiero potem otwiera się przed nami masa możliwości. Trafiamy do naszego centrum operacyjnego i zarazem nowego domu Clida, służącego za bazę

wypadową i miejsce, gdzie możemy poćwiczyć i oczyścić się dobroić. Tym samym ślimak przestanie wreszcie obsługiwać jedynie laser domowej roboty i granaty, wraz z każdą misją zwiększając swój asortyment. Docenimy również piękno i różnorodność poziomów – od ponurych pustkowi aż po zimowe tereny.

Sama walka jest niezwykle efektowna, ale jednocześnie wymagająca. Na tym etapie jednak wydaje się, że twórcy nie wykorzystali w pełni potencjału Clid The Snail. Na dłuższą metę bijemy się z grubsza z tymi samymi wrogami (a nawet w ogromnej mierze bossami), do tego nazbyt często potyczka polega na strącaniu kolejnych fal napastników. Clid The Snail jest grą dziwną niemal w każdym elemencie – nie tylko jeśli chodzi o świat przedstawiony. W wielu miejscach można dostrzec niesamowitą jak na pozycję tego gatunku dbałość o szczegóły, ale przeplata się to z takim sobie przyłożeniem się do chociażby różnorodności oponentów. Niemniej jednak na dłuższą metę madryckie studio stworzyło tytuł, który jeżeli dostanie na starcie kredyt zaufania, może dać nam kilka przyjemnych posiedzeń. (SG)

Od czasu do czasu trzeba się nieco wykazać zręcznością i spostrzegawczością na specjalnych etapach z pułapkami.

Spośród gier z rzutem izometrycznym chyba tylko The Ascent w ostatnim czasie zachwylił mnie bardziej pod względem designu poziomów.



BELUGA

**DRAW
DISTANCE**

**SERIALS
CLEANERS**



DOŚCIEGO ROKU!

INDYKARTIUM



Znowu będzie trochę o narzędziach, bo się akurat nabierało. Niedawno zwrócił mi ktoś uwagę, że kiedy w kwietniu 2019 roku rozmawiałem z Mantisem, pominęliśmy całą rodzinę programów do przygotowywania efektów dźwiękowych. Fakt, była mowa tylko o Audacity, które sprawdza się przy modyfikowaniu pojedynczych sampli, ale istnieją programy pozwalające na operowanie od razu całymi bankami i tworzenie z nich dużo bardziej wyrafinowanych dźwięków niż proste szuranie nogą. Jest ich trochę, wśród nich fmod. Przez długi czas go ignorowałem – jeszcze w latach dziewięćdziesiątych pracowałem chwilę z człowiekiem, który fmoda używał i dość mocno narzekał, więc byłem nastawiony sceptycznie. Ale widzę logo w coraz większej liczbie gier, więc przyjrzałem się na nowo.

W większości silników dźwięki można obsługiwać w pewnym stopniu bezpośrednio, osobiście robiłem to w Unreal Engine, ale tak samo jak nikt przy zdrowych zmysłach nie będzie używał UE do rzeźbienia świata 3D, tylko przygotuje wszystkie potrzebne obiekty w Blenderze (albo któryś z konkurencyjnych programów), tak samo budowanie elementów ścieżki dźwiękowej reagującej na to, co dzieje się na ekranie, lepiej zrobić osobnym narzędziem. Gdzieś tu zaczyna się rola fmoda, który nie tylko potrafi kombinować kilka losowo wybieranych dźwięków w jeden (na przykład krok zbudowany ze stąpania, szelestu materiału i brzęknięcia ekwipunku, każde losowo wybierane z własnego banku), ale też może bezpośrednio odwoływać się do zmiennych eksportowanych z kodu silnika i wykorzystywać je do udźwiękawiania świata gry. Integracja jest trywialna w przypadku Unity (fmod jest ich partnerem i ma status Verified Solution) i relatywnie prosta w przypadku Unreala. W przypadku innych silników bywa różnie, może się okazać, że trzeba rzeźbić samemu. Co indyczo ważne, dla gier z przychodem poniżej 200 tysięcy dolarów rocznie można skorzystać z Free Indie License – czyli nie płacić ani grosza. Podejrzewam, że to jeden z istotnych powodów, dla których na to logo trafiam ostatnio tak często.

Wysły nowe wersje Unity (2021.2 Tech Stream) i Unreal Engine (4.27). Nowa odsłona UE trochę mać, bo o ile Epic obiecuje, że UE5 będzie wstecznie kompatybilny z projektami z 4.26, o tyle projekty z 4.27 mają być przenaszalne „kiedys później”. No i ciągle nie wiadomo, kiedy wyjdzie UE5 – „wczesny 2022” to data tyleż obiecująca, co mało precyzyjna, więc jak ktoś czuje potrzebę skończenia pracy z 4.26 i chce się przesiąść na coś nowego, ma problem decyzyjny.



Na początku grudnia wyszedł również nowy Blender, 3.0. O ile dobrze rozumiem, duży skok numeracji oznacza raczej uporządkowanie systemu oznaczania kolejnych wersji niż rewolucję, jaką zafundował 2.93.

Unity kupiło Weta Digital. Tak, większości z was nic ta nazwa nie mówi, ale każdy miłośnik kina wielokrotnie widział efekty CGI przygotowywane dzięki ich narzędziom (pamiętacie Golluma? Alite?). Szczegółów na razie brak, ale plan jest taki, żeby wykorzystać oprogramowanie pochodzące z Weta Digital do rozwinięcia możliwości Unity. Na jakich zasadach to się odbędzie, na razie nie wiadomo, wiadomo, że jest mnóstwo gotowego kodu mogącego czynić cuda.

Pandemia nie służy jamom – to zawsze była nie tylko okazja do napisania gry, ale i do spotkania towarzyskiego, więc ich atrakcyjność chwilowo spadła. Większość odbywa się online i przyciąga tylko najbardziej zagorzałych zwolenników formatu. Niby 5 grudnia wieczorem według itch.io trwało sto pięćdziesiąt pięć, ale to bogactwo jest mylące i względne – w większości brało udział zaledwie po kilku uczestników, większość to jamy bez limitów czasowych, kończące się za wiele lat. Mam nadzieję, że to się kiedyś odbije, na jamach zawsze panowała atmosfera sprzyjająca nowatorskim i kreatywnym pomysłom, których w innych warunkach nikomu nie chciałoby się przetestować.

PASZPORTY POLITYKI

Zaczynają się nominacje, nagrody i podsumowania. Paszporty Polityki: w kategorii Digital Culture w tym roku będą konkurować Gamedec, Papetura i mój Pendrive znalezione w trawie. Też tego nie rozumiem, ale nie powiem, przyjemnie.



Złoty Joystick: już są wyniki, w kategorii Best Indie Game wygrało Death's Door (indyk: Acid Nerve, Wintel, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch, PS 4, PS5). Indyjskie gry wygrywały również w innych kategoriach.

The Game Awards: wrzucam wyniki rzutem na taśmę. Indyjskie kategorie zdominowała Kena: Bridge of Spirits (Indyk: Ember Lab, Wintel, PS4, PS5), zdobywając nagrodę za najlepszą indyjską grę i najlepszy indyjski debiut. W żadnej innej kategorii nie wygrał tytuł, który umiałbym zaliczyć do indyków. Jedną z tych gier, które mają pomóc Epic Store: nie ma jej na Steamie.

Jeśli nie śledzicie blogów na Game Developerze (née Gamasutra, zmienili nazwę kilka miesięcy temu), to pewnie przegapiliście bardzo ciekawy tekst o tym, jak wiedza z zakresu nauk kognitywnych przydaje się przy projektowaniu interfejsów użytkownika.

Że są rzeczy, które warto wiedzieć choćby o fizjologii wzroku, przekonałem się osobiście wiele lat temu, pisząc prostą grę, w której zbierało się na czas identyczne symbole. Miałem lepsze wyniki na ekranach z mniejszą przekątną, bo w polu widzenia znajdowało się więcej elementów do wyboru (dlatego nie zagrałbym w PUBG na dużym ekranie, bez kręcenia głową i przenoszenia wzroku trudniej zapanować nad tym, co widać). To oczywiście tylko anegdotyczny przykład, ale o ile dość często zdarza mi się śledzić gamedevowe dyskusje o technikaliach: silnikach, o kodowaniu i algorytmach, metrykach służących bilansowaniu rozgrywki itd., mam wrażenie, że psychologia i fizjologia gracza wypytywa w nich znacznie rzadziej (czy też prawie wcale), a świadomość jej znaczenia i konieczności uwzględnienia przy projektowaniu rozgrywki i interfejsu użytkownika jest wciąż ograniczona. Oczywiście dobry spec od UI ma to wszystko intuicyjnie w małym palcu, nawet jak o tym nie wie, ale maluchy często zaczynają w pojedynkę i są właśnie dobrzy w technologii, nie w niuanse kognitywistyki.

Szczęśliwie (bądź nie) wielu indyków nie stara się wymyślać prochu i kopiuje sprawdzone rozwiązania stanowiące swoisty standard – to zwykle gwarantuje uniknięcie prostych błędów. Rzadko dzisiaj trafia się na gry popełniające podstawowe błędy uniemożliwiające (albo przynajmniej bardzo utrudniające)

rozgrywkę, to była domena lat dziewięćdziesiątych. Problem w tym, że te rozwiązania są czasem kopiowane bez zrozumienia logiki, z której wynikają, więc zdarza się, że zostają zmodyfikowane w sposób, który upośledza ich sens. Warto przeanalizować ten wpis, jak się ma odrobinę oleju w głowie, może otworzyć oczy na wiele spraw. (Szukajcie „cognitive science behind games”).

Pandemia i związane z nią zawirowania i przetasowania doprowadziły do nieoczekiwanej sytuacji, w której na rynku znalazło się sporo nadmiarowych pieniędzy. Rynek gier rośnie ostatnio błyskawicznie (to też efekt pandemii), więc jest sporo inwestorów szukających studiów do kupienia. Z punktu widzenia podaży i popytu teraz może być najlepszy moment, by się sprzedać za dobrą cenę (tak, to jest bańka, chociaż na razie jeszcze chyba nie wyszła poza normalną oscylację rynku i nie weszła w obszary zakrawające na patologię). Oczywiście na stole znajdują się raczej studia mające już za sobą jakiś sukces (co często oznacza rozrośnięcie się do rozmiarów, przy których coraz trudniej mówić o byciu indykami, nie będziemy wnikać w definicję, ale wiadomo, o co chodzi). Sprzedawanie własnego dziecka to trudny temat, ale jeżeli – to kiedy, jak nie teraz? W tym kontekście pojawia się oczywiście sporo ryzykownych tematów – na rynku są pieniądze pochodzące od dużych wydawców (którzy potrzebują sprawnie działającej fabryki produkującej kolejne hity, posiadanie kilku studiów jest elementem zapewniającej to strategii). Tu przynajmniej nie ma ryzyka, że pewnego dnia zostanie się zmuszonym do przekwalifikowania w fabrykę gipsowych krasnali. Niestety są też ludzie wprowadzicie z gotówką, ale i z zerową wiedzą o branży, którzy mogą stanowić zagrożenie – bo a) nie znają się, b) może im się wydawać, że wiedzą lepiej, c) może im się z dnia na dzień odwidzieć i zamienią deweloperkę growną na budowlaną, która daje wyższe i łatwiejsze do zrozumienia zyski. Znam taki przypadek, choć sprzed kilku lat.

INDYKARTIUM

ARTHURIAN LEGENDS



Nie do końca moje klimaty, ale hej, przecież nie będę się zamykał w getcie wyfiokowanych i wyrafinowanych artystycznie walking simów, co mi zasugerował jeden z czytelników (a i tak fajnie się rozmawiało, pozdrawiam). Retro shootery to ostatnio prawie taka sama moda jak symulatory – i gdzieś w okolicach tej kategorii widzę Arthurian Legends. Nawet jeśli o strzelaniu nie ma mowy, bo głównie latamy z bronią białą. Taki Witchaven, ale poprawiony i zrobiony z myślą o grywalności (choć – tradycja zobowiązuje – miewający kłopoty z utrzymaniem sensownej liczby klatek, co, biorąc pod uwagę grafikę i dzisiejsze komputery, jest co najmniej zaskakujące). Gra się fajnie, a i ludzie chwalą. Jest demo, więc możecie sprawdzić, czy klimat wam leży. Indyk: Scolaro Games, Wintel.

INSCRIPTION



Nie wiem, co napisać, bo Inscription jest... zaskakujące. Najbardziej karcianka, ale też kilka innych rzeczy po trochu. I to jest problem, bo właściwie każda próba dokładniejszego wprowadzenia byłaby spoilerem. Chyba najlepiej po prostu sami spróbujcie, jest demo, można podejść z zupełnie czystą głową i nie zastanawiając się, czy warto kupić, czy nie (a i tak raczej warto). Indyk: Daniel Mullins Games, Wintel.



MONCAGE

Lubię gry logiczne, lubię zabawy perspektywą, łączenie nieoczywistych kawałków rzeczywistości. Moncage właśnie to ma. Przed nosem mamy ścian z przezroczystymi ścianami, za którymi widać różne światy. Ale te światy nie są do końca niezależne, jak się znajdzie odpowiednią perspektywę, ich elementy łączą się ze sobą i pozwalają kontynuować rozgrywkę. Daleka kuzynka Gorogoy (choć trójwymiarowa i low poly, więc w zupełnie innym stylu) czy Superliminala (mógłbym wymienić jeszcze kilka tytułów, ale nie o to chodzi). Przyjemny kawałek solidnej roboty. Indyk: Optillusion, Wintel.



SNAKE FORCE

Kwintesencja indyczności: pokręcony pomysł (skrzyżowanie klasycznego węża z izometrycznym shooterelem), zaimplementowany w trakcie czterdziestoosmiodziesiętnego Ludum Dare 40 (2017) i skończony kilka lat później pod wpływem impulsu. Straszna pchełka, na pół godziny grania (a może i to nie), ale za darmo, więc nikt tu nikogo nie próbuje naciągać. Ewidentnie indyk: Team Soda dobrze się bawił, pisząc grę, a ja się dobrze bawiłem w ciągu tych kilkunastu minut, które przy niej spędziłem. Wintel, MacOS.



100 HIDDEN FROGS

Indyk: Anatolij Loginovskikh już się u nas pojawił z Geese vs. Cthulhu. Tak, tamta gra zupełnie nie miała sensu, ale była zabawna w swojej abstrakcyjności skojarzeń. Kiedy Loginovskikh nie zajmuje się rzeczami kompletnie abstrakcyjnymi, wydaje darmowe rzeczy z cyklu „znajdź sto ukrytych przedmiotów” – jest już tego cała seria, między innymi psy, ptaki, grzyby i ślimaki. Coś jak Where is Waldo czy może raczej Hidden Folks, bo rysowane czarno-białą kreską. Ale kreska fajna, a rzeczy ukryte sprawnie i uczciwie. Pierwsze dziesięć-dziesiąt pięć zwykle znakomicie odstresowuje, ostatnie pięć potrafi podnieść ciśnienie. Wintel.

Ponieważ wybierane przeze mnie i pokazywane w Indykarium gry są na jedno – moje – kopyto, postanowiłem poprosić o pomoc innych. W najbliższych kilku numerach planuję dać pole do popisu (top secret pun intended) innym. Oczywiście to będą ludzie z mojej banieczki, więc i tak należy się liczyć z wyborem dość specyficznym, ale jednak co kilka skrzywionych gustów, to nie jeden. Zaczynamy od Szwiórki, grzebiącej w indyjskich gierkach streamerki z Twitcha. Według stanu na dziś jej trzy najlepsze tytuły, niekoniecznie nowe, ale takie, do których wraca na streamie, to:



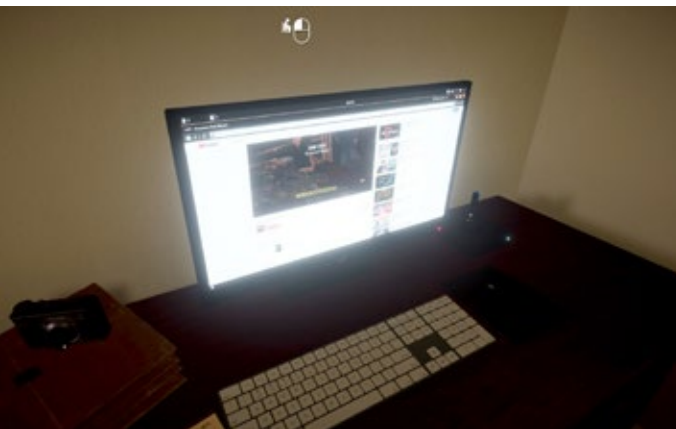
UNPACKING

(UKŁADANIE PRZEDMIOTÓW NA PÓŁKACH, DOSŁOWNIE)

Absolutnie uwielbiam Unpacking za to, że potrafi wyciągnąć to, co najlepsze z przeprowadzki – ekscytację nowym miejscem i świeżym startem, dekorowanie i aranżowanie własnej przestrzeni czy odkrywanie na nowo przedmiotów o wartości sentymalnej, a wyrzucza z tego procesu wszystkie nieprzyjemności. Daje przestrzeń do zwolnienia i zwrócenia uwagi na detale, które w bardzo dyskretny sposób przekazują wątek fabularny, niespiesznie dziejący się w sercu kolejnych przeprowadzek. Rozgrywką się w tle historia jest pełna ciepła, wzruszająca i na tyle uniwersalna, żeby się w niej odnaleźć – jeśli nie w sercowych rozterkach i rozstaniach, to chociażby w studenckim mieszkaniu ze współlokatorami bałaganiarzami.

Co dla mnie bardzo istotne, pikselowa oprawa graficzna jest wystarczająco bogata w szczegóły, żeby przedmioty wyglądały unikatowo i budziły moje zainteresowanie, ale wciąż na tyle minimalistyczna, żeby mnie nie przytłaczała i nie wywoływała chaosu. Jedyne, co mam tej grze do zarzucenia, to to, że jest zdecydowanie za krótka (za pierwszym razem zajęła mi około trzech godzin). Potrzebuję w swoim życiu więcej wirtualnego rozpakowywania pudeł.

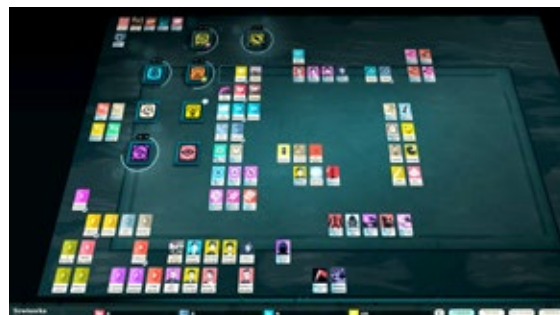
Indyk: Witch Beam, Wintel, MacOS, Linux.



WELCOME TO THE GAME II

(HORROR ŁĄCZĄCY POKÓJ, W KTÓRYM MIESZKASZ, KILKA SĄSIEDNICH POMIESZCZEŃ I MOŻLIWOŚĆ GRZEBANIA W DARKNECIE)

To, co jest dla mnie najmocniejszą stroną Welcome to the Game II, to atmosfera nieustannego bycia obserwowanym i zaszczytym. Nie ma takiego miejsca w grze, które mogłoby nam zagwarantować bezpieczeństwo, a co za tym idzie, napięcie utrzymuje się przez cały czas. Śmierć jest ostateczna i wiąże się z utratą wszystkich dotychczas zebranych danych, które w każdej rozgrywce są generowane losowo – stawka jest więc ogromna, a zgon dotkliwy. Welcome to the Game II to obecnie jedyny horror, który sprawia, że odczuwam rzeczywisty lęk i niepokój – jest dla mnie na tyle intensywnym doświadczeniem, że po skończonej rozgrywce potrzebuję obejrzeć coś przyjemnego i wyciszającego, żeby móc spokojnie zasnąć. Taka reakcja jest dla mnie bardzo nietypowa, bo grywam w horrory od lat i jestem raczej zahartowany. To jedna z moich ulubionych gier niezależnych właśnie dlatego, że potrafi we mnie wywołać mnóstwo intensywnych, skrajnych emocji. Indyk: Reflect Studios, Wintel, MacOS.



CULTIST SIMULATOR

(TROCHĘ KARCJANKA, TROCHĘ COŚ INNEGO, WYMYKA SIĘ PROSTYM DEFINICJOM, RECENZOWALIŚMY W PIXELU #39)

Cultist Simulator za pomocą kwiecistego i pełnego metafor języka maluje jeden z najbardziej intrygujących i tajemniczych światów, jakie miałam okazję poznać w grze. Regularnie wracam do tego świata i wsiąkam w niego bezpowrotnie, do tego stopnia, że spędzam całe godziny na czytaniu się w opisy kart i własne notatki. Im więcej czytam, tym więcej rozumiem, a im więcej rozumiem... tym bardziej rozbudza się moja ciekawość. Świat jest tak nasycony szczegółami, że po ponad sześćdziesięciu godzinach grania ciągle znajduję coś nowego, co wcześniej mi umknęło, a przy tym jest niesamowicie spójny i uporządkowany.

Schematyczna rozgrywka połączona z niepokojącym klimatem sprawia, że Cultist angażuje mnie na tyle, żebym zawsze chciała więcej, ale jednocześnie jest na tyle spokojny, żebym mogła się nim niespiesznie delektować, rozmawiając jednocześnie ze znajomymi albo słuchając w tle podcastu. Czasami muszę co prawda wyciszyć znajomych, żeby skupić się na rytuale, ale nikt nie musi o tym wiedzieć.

Drugą rzeczą trzymającą mnie przy tej grze jest eksploracja – bezlitosna, kapryśna przez losowość wydarzeń, ale szalenie satysfakcjonująca. Momentami bywa nieco żmudna – zwłaszcza w środku rozgrywki – ale wynagradza cierpliwość. To absolutna perełka wśród gier niezależnych i doświadczenie, które polecam wszystkim pomimo jego niezaprzeczonej hermetyczności.

Indyk: Weather Factory, Wintel, MacOS, Linux.

POD KONIEC ZESZŁEGO ROKU W WARSZAWIE ODBYŁ SIĘ PIERWSZY IMMERSION VR/AR FESTIVAL, POŚWIĘCONY W CAŁOŚCI WIRTUALNEJ ORAZ ROZSZERZONEJ RZECZYWISTOŚCI W SZTUCE, KULTURZE, ROZRYWCE, NAUCE I EDUKACJI. W TRAKCIE WYDARZENIA MOŻNA BYŁO OBEJRZEĆ KILKA PREMIEROWYCH POLSKICH FILMÓW VR, TAKICH JAK „DEEP DIVE” W REŻYSERII MIŁOSZA HERMANOWICZA, ALE TEŻ WCZEŚNIEJSZYCH PRODUKCJI TAKICH JAK „MS PIŁSUDSKI – UKRYTA HISTORIA” W REŻYSERII KONSTANTEGO KULIKA, ZYGMUNTA FITA I ANNY OSIADACZ. ŻYCZYMY ORGANIZATOROM, ŻEBY IMPREZA SIĘ ROZRASTAŁA.

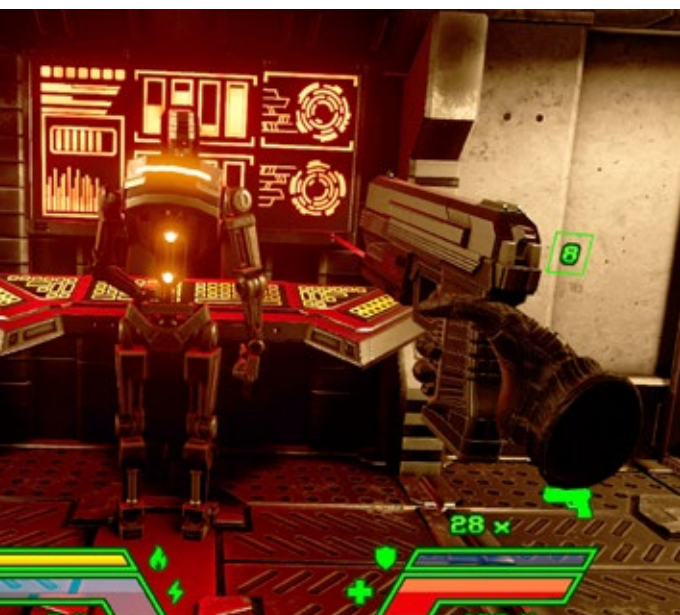
User.Jama



VIVE FOCUS 3

To już trzecia generacja gogli HTC przeznaczonych dla zastosowań biznesowych, takich jak szkolenia, symulacje czy prezentacje produktu. Gogle działają samodzielnie, bez uwięzi do komputera. Różnica pomiędzy sprzętem dla biznesu a goglami dla graczy jest taka, że są używane codziennie, przez cały dzień, często przez wiele różnych osób. Siłą rzeczy Focus 3 musi z jednej strony być solidniej wykonany, tak by zapewnić trwałość, z drugiej musi mieć wymienne elementy dla zapewnienia higieny i ciągłości działania. Mając go w rękach, czujemy, że jest wykonany z lepszych, a więc i droższych materiałów. Według producenta ten materiał jest 20 procent lżejszy oraz pięć razy mocniejszy od zwykłego plastiku. Gąbka przylegająca do twarzy jest łatwo wymienna. Podobnie bateria, która schowana jest w tylnej części gogli. Dzięki temu można w parę sekund wyjąć wyładowaną baterię, założyć naładowaną i działać dalej. Gogle mają rozdzielczość 5K (4,896 x 2,448), mają częstotliwość odświeżania 90 herców oraz pole widzenia 120 stopni.





DISTRICT STEEL

Ta strzelanka jeszcze jest w kategorii wczesnego dostępu. Na razie można ściągnąć darmowe demo, które sprawia, że momentalnie nabieramy smaka na finalną wersję. Podobało mi się tu kilka nowatorskich patentów. Pierwszy dotyczy oglądania mapy. Jesteśmy przyzwyczajeni do oglądania map jako płaskich placht, tutaj jednak widzimy trójwymiarowy plan jako szkielet modelu danej lokalizacji. Zaczynamy od siatki naturalnej wielkości, ale możemy ją wygodnie zmniejszyć, żeby ogarnąć cały teren gry. Drugi patent to czysto narracyjny zabieg polegający na tym, że roboty znajdujące się w bazie nie wyskakują na nas falami jak w większości gier o zombiakach. One zwyczajnie zajmują się swoimi sprawami. Pierwszy napotkany robot stoi do nas plecami i stuka w klawiaturę przy wielkim ekranie. Kolejnych widzimy z góry, jeden patroluje teren, łącząc tam i z powrotem, dwaj pozostali komunikują się dźwiękowo, nic z tego nie rozumiemy, ale brzmi przekonująco. Zabieg niesłychanie prosty, ale znacznie zwiększający realizm sytuacji. Trzeci patent związany jest z ergonomią sterowania. Przykładowo ten sam przycisk obsługuje dwa ruchy. Jeśli wciśniemy go, patrząc do góry, to wykonamy raketowy skok pozwalający dostać się na wyższe półki albo stopy skrzyń. Natomiast gdy wciśniemy go, patrząc przed siebie, to zrobimy dynamiczny wślizg. Chyba że dodatkowo fizycznie kucniemy, wtedy ten wślizg będzie dłuższy. Małe, a cieszy.

WARHAMMER AGE OF SIGMAR: TEMPESTFALL

Choć nie jest to tytuł, który zrewolucjonizuje rozgrywkę VR, to zawiera kilka elementów, które wskazują, w którym kierunku będzie rozwijał się gatunek uproszczonego RPG na tej platformie. Nasza przygoda odbywa się z komentarzem narratora. Jest to o wiele lepsze niż czytanie opasłych tomów w goglach na głowie. Dostajemy samą esencję w sposób, który nie rozbija rozgrywki.

Gra udatnie łączy mechanikę czarów rzucanych gestami rąk z wymachiwaniem bronią sieczną. Jest to naturalniejsze w VR niż operowanie przyciskami, przy okazji wykonamy trochę ćwiczeń aerobowych. Walkę naprawdę czuć w rękach. Oprócz niezbędnego przemieszczania się pieszo okazjonalnie mamy do czynienia ze wspinaniem się lub przechodzeniem rękami po linie. Choć jest to fajne urozmaicenie, to nie każdy gracz dobrze znosi lokomocyjnie takie patenty w VR. Dla chętnych jest bezcenna opcja pominięcia takich fragmentów rozgrywki, tak jak w tradycyjnych grach często możemy przeskoczyć przerywniki filmowe.

Grafika z jednej strony zachwyca rozmachem przestrzennym – wielkie rozpadliny, mającące w oddali posągi, ogromny zamek z ciężkimi wrotami. Z drugiej rozczarowuje oszczędnościowymi teksturami i ograniczoną liczbą polygonów. Wolałbym, żeby moja karta graficzna wyla jak potępieniec i rozpalą się do czerwoności pod obciążeniem, ale żeby wszystko było najlepszej wizualnej jakości. W końcu to jest największa zaleta grania z goglami podpiętymi do peceta. Podobnie po macoszemu potraktowani są tutaj przeciwnicy, co niestety wciąż jest bolączką większości gier w VR. Mamy tu kilka rodzajów oponentów, od kościotrupów po zjawy, ale niestety poruszają się dość schematycznie i gołym okiem widać powtarzalność animacji. Aż prosi się o zastosowanie technik motion capture oraz lepszego SI przeciwników, co – mam nadzieję – wkrótce stanie się normą w wirtualnej rzeczywistości.





RETRO EXPRESS

Zima nie należy do ulubionych pór roku redakcji Retroexpressu, ma jednak zasadniczą zaletę: długie wieczory pozwalają ograć wszystkie nowe gry na stare komputery, których właśnie zimą następuje prawdziwy wysyp. No cóż. Autorzy też prawdopodobnie korzystają z długich wieczorów...



Bartłomiej Kluska

Briley Witch Chronicles

WITCHSOFT

COMMODORE 64

TA GRA POWINNA POWSTAĆ W JAPONII I DZIAŁAĆ NA NES, ALE DZIĘKI JAKIEJS TAJEMNEJ MAGII POWSTAŁA W WIELKIEJ BRYTANII I DO JEJ URUCHOMIENIA POTRZEBABA C64. NIEZŁE CZARY!

Znana naszym czytelnikom ze świetnych shmupów Sarah Jane Avory powraca z jRPG, w którym przyjdzie nam kierować młodą adeptką wiedźmiego fachu, cieszyć się rozbudowaną fabułą (na podstawie powieści tej samej autorki), rozmawiać z wieloma wygadanyymi NPC, eksplorować rozległy świat w poszukiwaniu składników do potężnych mikstur



❖ Długie chwile spędzone przy pichcieniu w kociołku magicznych mikstur zapropentują w walce z mieszkańcami tej nieprzyjaznej krainy...

oraz toczyć zacięte walki w turach. A wszystko to pięknie animowane, narysowane i w towarzystwie ślicznych cutscenek oraz chwytliwych motywów muzycznych. Nawet NES tak nie potrafi! No i zabawy ma wystarczyć na wiele godzin (autor rubryki zarwał przy grze weekend i końca

nie widać). Ostateczny argument „za” stanowi natomiast marudny, gadający kot jako wierny towarzysz głównej bohaterki (i - jak się okazuje - niezły kozak w bitce).

Shovel Adventure

PAT MORITA TEAM

AMSTRAD CPC

JOHNNY PALAS, ARCHEOLOG AMATOR I POCZĄTKUJĄCY POSZUKIWACZ SKARBÓW, CHCE ZDOBYĆ PRECJOZA UKRYTE W EGIPSKIEJ PIRAMIDZIE. NIESTETY JAKO DEBIUTANT W TEJ BRANŻY DO DYSPOZYCJI MA TYLKO... ŁOPATĘ.

No cóż. Miłośnicy dawnych komputerów nieraz udowadniali, że spryt i zręczność mogą z powodzeniem zastąpić specjalistyczny sprzęt. A zatem łopata w dłoń i kopie my!

W dziurach można odnaleźć skarby i klucze do następnych etapów, uwięzić złowrogich lokatorów piramidy (na przykład mumie czy kobry), ale bywa też, że - w myśl zasady „kto pod kim dołki kopie...” - we własnoręcznie wydrążonym otworze życie zakończy nasz protagonista. Tylko od zręczności i wytrwałości graczy zależy, czy kolega Palas dołączy do sław takich jak Rick Dangerous, Harry Pitfall, Panama Joe, Lara Croft i Nathan Drake. Na razie Shovel Adventure wygrało tegoroczną edycję prestiżowego konkursu CPC RetroDev.

❖ Jest zagadką budowniczych tej egipskiej piramidy, czemu wszystkie pomieszczenia w jej wnętrzu są prostokątne.



Final Assault

GMD

ATARI XLXE

TEGO JESZCZE NIE GRALI. FIRST PERSON SHOOTER NA OŚMIOBI-
TOWEJ ATARYNCE!

I nie jest to tylko technologiczne demo silnika, ale pełnowartościowy przedstawiciel gatunku z obszerną mapą (którą na szczęście rysuje komputer), dużym wyborem broni (w tym także BFG!), inteligentnymi przeciwnikami (i bossem), kluczami, apteczkami, teleportami i wciągającą,



❖ FPS na ośmiobitowej Atari to kompromis pomiędzy chęciami autora a możliwościami sprzętu, ale gra się i tak lepiej, niż wygląda to na niniejszej ilustracji.

nieźle zbalansowaną rozgrywką. Są nawet wybuchające beczki! Oczywiście rozczaruje się ten, kto liczy na Doom na Atari: piksele są ogromne, a dynamika też nie ta, lecz atarowców życie nauczyło nie wybrzydać i grać w to, co jest. A Final Assault jest wystarczająco niezłe.

Survive the Week

CARLOS PÉREZGRIN

AMSTRAD CPC



PONIEDZIAŁEK, SIÓDMA RANO. DŹWIĘK BUDZIKA WYRYWA ROLANDA ZE SNU. MISJA: DOTRWAĆ DO PIĄTKU. GRA ZWANA ŻYCIEM.

Cel można osiągnąć na różne sposoby: grzecznie chodzić do pracy, odbierać telefony i unikać szefa (uwaga! wysysa energię); wyrwać się z codziennej rutyny i ruszyć na spacer po okolicy (choć lepiej nie trafić na lokalnych chuliganów i bezpańskie zwierzęta); a nawet zapuścić się w zupełnie nieznanne rejony miasta i - kto wie - może nawet odnaleźć prawdziwy skarb. Tydzień to za mało, by poznać wszystkie atrakcje, jakie przyszykowało dla Rolanda życie, lecz na szczęście w poniedziałek rano można zacząć od początku.

❖ Dom Rolanda. Przynajmniej: ładny i gustownie umeblowany, lecz ośmiobitowe życie niesie zbyt wiele możliwości, by spędzić cały dzień w jednym wnętrzu.



Westen House

SANTIAGO ONTAÑÓN

MSX

LONDYN, ROK 1898. PROFESOR KELVIN NA WIEŚĆ O ŚMIERCI SWOJEGO PRZYJACIELA ODWIEDZA DOM ZMARŁEGO. SZYBKO SIĘ PRZEKONA, ŻE ZGON GOSPODARZA NIE NASTĄPIŁ Z PRZYCZYN NATURALNYCH... Uściślijmy: dom Westen przejęły siły całkowicie nadnaturalne, zaś zadaniem poczciwego profesora będzie powstrzymanie zła. Ta mroczna przygodówka to powrót do lat świetności izometrycznych hitów takich jak Head over Heels czy Batman, przy czym Westen House nie jest kopią tych tytułów. Rozwija gatunek tak pod względem graficznych atrakcji, jak i samych zagadek. Te ostatnie zapewnią wiele wieczorów przerażającej, lecz wciągającej zabawy. Nie zdradzimy, co przydarzy się profesorowi Kelvinowi, ale dobrym pomysłem będzie trzymanie główki czosnku i osinowego kotka w pobliżu komputera...





Kroniki zamku Avel

planszówka, Rebel 2021

WIEK – 8+



„Kroniki zamku Avel” to jedna z **nie-wielu planszowych gier przygodowych przeznaczonych dla dzieci i graczy rodzinnych. Ma ona to, czego nie powinno zabraknąć: fabułę i ciekawy, dobrze opisany świat.**

Znajdziemy tu osobną broszurę z opowieścią wprowadzającą nas do gry oraz przewodnik opisujący przeciwników, z którymi przyjdzie nam walczyć. Jesteśmy bowiem bohaterami broniącymi tytułowego zamku Avel i przygotowujemy się do ostatecznego starcia z bossem zwanym Monstrum. Aby to zrobić, pokonujemy potwory, zdobywając dzięki temu ekwipunek, ulepszymy go, umacniamy mury, zastawiamy pułapki i pieczętujemy leża potworów.

Poziom trudności sprawia, że gra stanowi prawdziwe wyzwanie – nie jest łatwo pokonać Monstrum, przede wszystkim z uwagi na to, że mamy ograniczoną liczbę tur na przygotowanie do ostatecznego starcia. Nie da się więc wszystkiego przygotować, trzeba wybierać, co się nam bardziej przyda i jak rozdzielić zadania między sobą. Tym, czym ta gra ujmuje dzieci – oprócz przygody, której doświadczają

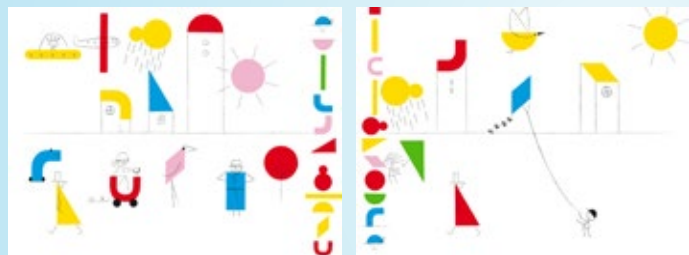
– są niewielkie rzeczy, które okazały się strzałem w dziesiątkę. Na początku rozgrywki tworzymy bohatera – wybieramy dla niego imię i kolorujemy kartę postaci, dzięki czemu jest ona naprawdę nasza. Na grubej planszeczce gracza mamy miejsce na plecak – układanie w nim przedmiotów stanowi miniłamigłówkę: od tego, jak je ułożymy, zależy to, ile rzeczy w nim zmieścimy. Wszystkie komponenty są wykonane z grubej tektury i pięknie zilustrowane. A w trakcie gry eksplorujemy tereny wokół zamku, stopniowo odsłaniając zakryte kafle terenu. Dzięki losowemu rozłożeniu ich układ różni się podczas kolejnych rozgrywek. Nie walczymy z anonimowymi potworami, każdy z nich ma swoją nazwę i opis, który sprawia, że jeszcze mocniej wchodzimy w świat Avelu. Akcje, które możemy podjąć, są zróżnicowane i każda ma wpływ na rozgrywkę. Po ulepszeniu ekwipunku namacalnie doświadczamy jego lepszej skuteczności w walce. To wszystko sprawia, że przy „Kronikach zamku Avel” dorośli bawią się na równi z dziećmi. Według mnie to jedna z najlepszych rodzinnych gier przygodowych obecnych na polskim rynku. (KP)

W TYM MIESIĄCU ŁĄCZYMY RÓŻNE TYTUŁY: ŚWIEŻUTKĄ PLANSZÓWKĘ, NIECO STARSZY TYTUŁ BĘDĄCY NIESAMOWITYM WYZWANIEM DLA MAŁYCH DZIECI, NAJNOWSZĄ PRZYGODĘ ASTERIKSA I OBELIKSA ORAZ COŚ, CO NIEKTÓRZY GRACZE WIELBIĄ PONAD MIARĘ – OSTATNI WYSTĘP POKEMONÓW!

Oh!

Louis Rigaud, Anouck Boisrobert 2016. iOS

WIEK – 3+



Zaczynamy od półkola. Dorysujemy rączkę – zamieni się w parasol. Żagielek – i już jest łódka. Dwoje oczu – i oglądamy roześmianą buzię. Zabawa stara jak świat, ale wciąż kapitalna, lubiana przez młodszych, którzy się po prostu bawią, i starszych, którzy kombinują, jak na niej zarobić. Na przykład Iwona Chmielewska stworzyła wspaniałą książeczkę zatytułowaną „Kłopot”, w której plama pozostawiona na obrusie przez rozpalone żelazko zmienia się na kolejnych stronach w najróżniejsze postaci i sytuacje. Są też Louis Rigaud i Anouck Boisrobert, autorzy jeszcze wspanialszej książki pop-up „That’s My Hat”, gdzie proste geometryczne kształty z dorysowanymi kreskami tworzą skomplikowane krajobrazy wyrastającego z kartek trójwymiarowego miasta. Rigaud lubi też komputery i gry (odpowiada między innymi za uroczego rogalika Iris and the Giant). Nic więc dziwnego, że ekipa Rigaud/Boisrobert postanowiła zrobić cyfrową zabawkę na podstawie pomysłów wizualnych z „That’s My Hat”. Gracz – dziecko młodsze (jak moja córka) lub starsze (jak ja) – przeciąga na pusty, biały ekran przecięty czarną kreską horyzontu kolejne kształty – półkola, romby, wygięte w łuk literki L. A kształty od razu zmieniają się w budynki, myszki, samochody, bałwany... najlepsze jest to, że kiedy obrócimy tablet i stojące dotąd na ziemi myszki znajdują się nad horyzontem, zmieniają się nagle w latawce. Kolejny obrót – i są już dachami budynków. Jest w tej cyfrowej zabawce tyle magii i kreatywności, że nawet taki stary byk jak ja od razu robi się weselszy. Polecam wszystkim bez wyjątku. (PS)



Pokémon Brilliant Diamond and Shining Pearl

ILCA 2021. Nintendo Switch

WIEK – 7+

Gry znane z Nintendo DS powracają po latach w nowej odsłonie.

Oryginalne Diamond i Pearl wyszły w 2006 roku na dwuekranikowej przenośnej konsolce. Ich grafika łączyła dwuwymiarowe obiekty postaci z trójwymiarowym widokiem z góry, powoli ewoluowały w stronę pełnej grafiki 3D – takiej, jaka oczywiście jest w remake'u. Uroczę sprite'y zostały zamienione na równie urocze figurki. Twórcy nowej edycji postawili na wierność i to się udało – gry zachowały klimat i treść poprzedniczek. Znacznie lepiej wyglądają same pojedynki, zrealizowane w nowoczesnej, dynamicznej formie – animowane są nie tylko atakujące pokemony, ale i ich trenerzy zagrzewający stworzonka do walki.

Główny problem adaptacji leży w braku drugiego ekraniku, na którym wyświetlał się pokémonowy smartwatch – teraz pojawia się

(i znika) w prawym górnym rogu, co nie jest tak zabawne i wygodne, ale to tylko drobna niedogodność. Najważniejsze jest to, że gry wciąż są wspaniałą przygodą, w której biorą udział dzieci. Główna postać początkowo nie ma własnego pokémona; w czasie wycieczki nad jezioro z kolegą znajduje zagubioną teczkę profesora Rowana, a w niej trzy pokékule – akurat gdy atakują ich dzikie pokémony! Po udanej obronie spotykają profesora, który podarowuje im owe potworki i dodatkowo proponuje misję – zbadanie pokémonów zamieszkujących wyspę i zapisanie ich w Pokédexsie. Tak zaczyna się wielka wyprawa, w czasie której będziemy zwiedzać kolejne miasta i labirynty, walczyć z głównymi trenerami, a także z tajemniczą organizacją Team Galactic. Czyli jak zwykle – „Najlepszym być naprawdę chcę / Jak nigdy dotąd nikt / Zdać muszę ważny test / Wyszkolić wszystkie z nich / Kraj przemierzę wzdłuż i w szerz / Znajdę w sobie moc / Świat pokémonów zrozumieć chcę / Odnajdę wszystkie, bo / pokemon – czy już wszystkie masz?”, jak mówi piosenka.

Prosta fabuła i czytelny system walki sprawiają, że to idealna zabawa dla młodych graczy. W serii Pokémon obecna jest wprawdzie przemoc, ale nikomu nie dzieje się krzywda, pokonane potworki mdleją i chowają się w kulach. Problem może stanowić bariera językowa – gra jest czysto tekstowa, w dodatku po angielsku, ale tu z pomocą mogą przyjść opiekunowie. Tak się zresztą grało w gry trzydzieści lat temu i mojemu pokoleniu wyszło to na dobre – zabawa stała się okazją do nauki angielskiego. Podobnie może być i tutaj, bo w czasie eksploracji i walki wiele fraz i słów się powtarza. (MRW)



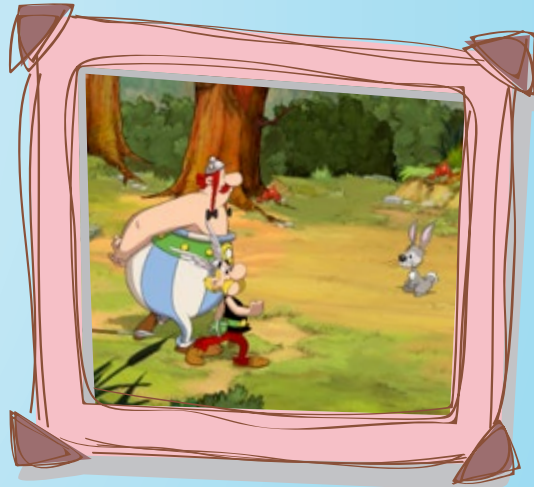
Asterix & Obelix: Slap them All!

Mr. Nutz Studio 2021. PC, MAC, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch

WIEK – 7+

Co leży u podstaw popularności serii o przygodach Asteriksa i Obeliksa? Czy są to zabawne rysunki – niewątpliwie; czy chodzi o scenariusz inspirowany – bardzo luźno – historią – być może; czy pełen gagów scenariusz – owszem, ale jeśli ktoś chciałby dotrzeć do sedna, to okaże się nim ten moment, gdy niepozorny Gal w czapeczce ze skrzydełkami łyka haust magicznego napoju, a potem robi porządek z siłami wroga. Toż przecież ten sam motyw podkradły potem „Gumisie”.

I właśnie tę esencję komiksowej (animowanej i kinowej) serii wydobywa Asterix & Obelix: Slap them All! To klasyczna gra typu „idź i bij”, jak przedpotopowe Double Dragon czy swojski Franko, oczywiście w wersji – dosłownie – ślapstickowej, chociaż liczba tłuczonych przeciwników może przywołać na myśl również serię Dynasty Warriors. Nie ma tu żadnej głębszej filozofii



w rozgrywce, ot, blok, cios, cios silny, kop z wysokości, cios z rozpędu, wreszcie – rzucenie przeciwnikiem. Żadnego rozwoju postaci, żadnych elementów RPG – czysta, bezpretensjonalna rozrywka. Punktowana jest spostrzegawczość – warto penetrować zakamarki i alternatywne drogi, które nawet jeśli okażą się ślepym zaułkiem, to zwykle pełnym skarbów. Grafika jest poprawna – tła są dość ładne, a postacie wyglądają jak zrobione we Flashu, całość przypomina przez to nieco netfliksowego „Kajka i Kokosza”. Zabawę urozmaicają etapy specjalne, takie jak wyścigi, zbieranie pieniędzy na czas czy polowanie na dziki (ważny składnik diety każdego wojownika). Grać można w pojedynkę, przełączając się między Asteriksem i Obeliksem, albo we dwójkę. Fabuła opowiadana jest w formie krótkich pokazów slajdów, z grubsza odpowiadających przygodom znanym

z komiksów i filmów; jest raczej pretekstowa i służy wysyłaniu naszych bohaterów w nowe okoliczności przyrody, gdzie mogą spotkać przeróżnych przeciwników – obok Rzymian są to zbójcy, piraci, wikingowie czy gladiatorzy. Nie brak typowego dla serii humoru – wojownicy cały czas wymieniają sarkastyczne uwagi, zupełnie jak w filmach. Na mniej i bardziej zaawansowanych w bojach graczy czekają trzy poziomy trudności.

Asterix & Obelix: Slap them All! to przykład gry, która może nie grzeszy zbyt dużą inteligencją, ale pozwala na rozładowanie emocji w bezpiecznym środowisku radosnej zabawy. Warto pamiętać, że gry dla dzieci nie muszą przecież służyć zawsze jakimś wyższym celem, rozwijać wyobraźnię przestrzenną, opowiadać o rozwodach i dręczyć wymiarem edukacyjnym – czasem można po prostu potrenować kiuciki. (MRW)





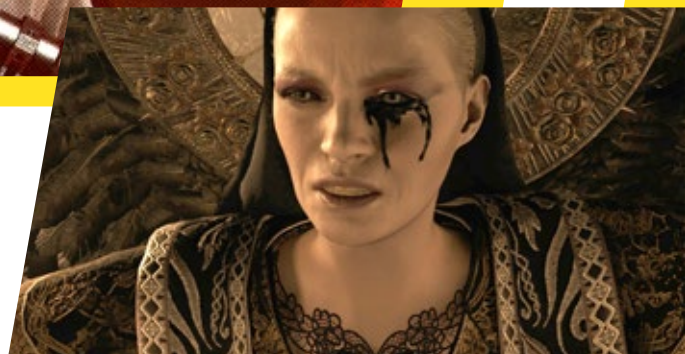
MIAJĄCY, PANDEMICZNY ROK WYDAŁ MI SIĘ ZASKAKUJĄCO CICHY I SPOKOJNY, JAKBY RÓWNIEŻ I STUDIA, TE MAŁE I TE DUŻE, POCHOWAŁY SIĘ PO DOMACH, TYLKO OD CZASU DO CZASU WYSTAWIAJĄC ŁĘB, CO BY SZEPNĄĆ NAM NA USZKO, ŻE LADA DZIEŃ BĘDZIE MOŻNA ODPALIĆ COŚ NOWEGO. A Z TYM NOWYM BYWAŁO RÓŻNIE, BO CIERPIAŁEM NA CIĄGŁY DEFICYT ŚWIEŻUTKICH PREMIER I NIE PRZESADZĘ, JEŚLI POWIEM, ŻE STARCZYŁOBY MI OBU RĄK, ŻEBY ZLICZYĆ NA PALCACH TE NAPRAWDĘ GODNE UWAGI.

Miałem jednak z tego powodu pretekst (i trochę więcej czasu) na eksplorację Game Passa, który zawitał pod mój dach razem z Xbox Series X, stąd nadrobiłem między innymi rewelacyjne Hellblade: Senua's Sacrifice, którego sequel jest bodaj najbardziej wyczekiwany przeze mnie tytułem. Także dzięki rzeczonemu abonamentowi poznałem świętego Hadesa, od którego z miejsca się uzależniłem i który, uwaga, od razu został moją grą roku, choć to, technicznie rzecz biorąc, premiera ubiegłoroczna. Mógłbym pewnie jeszcze napomknąć o niezłych remasterach trylogii Mass Effect i paru innych tytułach znanych i lubianych, które zassały mnie na długie godziny (Hotline Miami!), lecz nie ma co patrzeć przez ramię na to,

co było, bo jednak znalazło się też co najmniej kilka fajowych nowości.

Chociażby Ratchet i Clank, bodaj jedyny tegoroczny exclusive na PlayStation, który mnie zachwycił (wybaczenie, ale rozczarowujące zakończenie Deathloopa, i nie tylko to, nie pozwala mi tej gry wyróżnić) i dał mi tyle frajdy, że przeszedłem całość sprintem. Ponadto jarałem się Little Nightmares II oraz – także na łamach szacownego periodyku, którego bieżący numer dzierzycie – jako fan serii nowym Residentem i totalną niespodzianką jesieni, czyli Marvel's Guardians of the Galaxy, najwyraźniej nieświadomy swojej podskórnej potrzeby obcowania z klasycznymi, narracyjnymi tytułami prowadzącymi mnie przez fabułę jak po sznurku.

Mimo że wymieniałem wyżej bez trudu parę naprawdę udanych gier i pewnie mógłbym jeszcze kilka dorzucić, to mój tegoroczny kalendarz gracza ział niekiedy pustkami, co z jednej strony mnie zmartwiło (lubię nowe!), a z drugiej niekoniecznie, bo po raz pierwszy od dawna nie musiałem z niczym gonić i nie dokuczała mi zniecierpliwione FOMO. Lecz fakt faktem, konsolowcy, do których się zaliczam, nie doczekali się manny z nieba i gdyby nie usługi abonamentowe, a konkretniej wychwalany już przeze mnie Game Pass, to byłoby krucho. Ba, to przecież stamtąd niebawem pobiorę sobie najnowsze Halo, bodaj ostatnią dużą premierę upływającego roku.



Zdaję sobie sprawę, że to niekoniecznie popularna opinia, zwłaszcza wśród kolekcjonerów i zbieraczy, od których się w środowisku Pixela roi, ale mnie powszechna cyfryzacja niezwykle cieszy, a systemy subskrypcyjne uważam za narzędzie niemające sobie równych. Świadomy jestem, oczywiście, niedoskonałości tych rozwiązań, ale minusy przewyższają plusy i z radością pozbyłem się hurtem pudełek, razem z konsolami poprzedniej generacji. Przepraszam, jeśli ktoś dostał zawału podczas czytania poprzedniej linijki tekstu. Tak, PlayStation 5 kupiłem bez napędu.

Liczę, że te niemrawe, roczne już konsole wjadą w kolejny rok na wyższym biegu, bo jak na razie słyszę jedynie piękne obietnice i żarliwe zapewnienia, zarówno ze strony osiadającego na laurach Sony, jak i coraz bardziej drapieżnego Microsoftu. Nadal Xbox i PlayStation stoją jakby w rozkroku, będąc jedną nogą w przeszłości i nie mogąc przeciąć pepowiny łączącej je z poprzednią generacją, a drugą w przyszłości, przez co najwyraźniej zapomniano o teraźniejszości.

Czas sobie o niej przypomnieć, bo ani się nie obejrzymy, a jutro będzie dzisiaj.

Bartek Czartoryski





MOŻE TO MOJE WRAŻENIE – BO NIE PAMIĘTAM, KIEDY OSTATNIO BYŁEM TAK BARDZO NA BIEŻĄCO Z AKTUALNYMI TYTUŁAMI – ALE TEN ROK ZDAJE MI SIĘ BYĆ WYJĄTKOWO OBFITY W RÓŻNORODNE POZYCJE NA DOŚĆ WYSOKIM POZIOMIE, STĄD TEŻ TRUDNO BY MI BYŁO ZNALEZĆ JAKIŚ WSPÓLNY MIANOWNIK. I CHOĆ BEZ PROBLEMU ZNAJĘ CO NAJMNIEJ KILKA POZYCJI MNIEJ BĄDŹ BARDZIEJ ROZCZAROWUJĄCYCH (JAK HOOD: OUTLAWS & LEGENDS, NECROMUNDA: HIRED GUN, D&D: DARK ALLIANCE), TO RACZEJ MNIEJSZOŚĆ.

Co ciekawe, po raz drugi z rzędu w największy zachwyty sprawiła mi gra wykorzystująca mechanikę roguelike, jako że miejsce zeszłorocznego Hadesa zajął Returnal. To nie tylko arcywymagająca strzelanka z różnorodnymi przeciwnikami i biomami do przebycia. Housemarque roztoczyło sugestywną wizję obcego środowiska, zdającego się bronić przed intruzem. Chodzi o uniknięcie jakichkolwiek antropomorficznych znamion, dzięki czemu możemy poczuć, że nasza uwięziona na obcej planecie astronautka jest daleko od domu. Dodatkowo świetnie wykorzystano

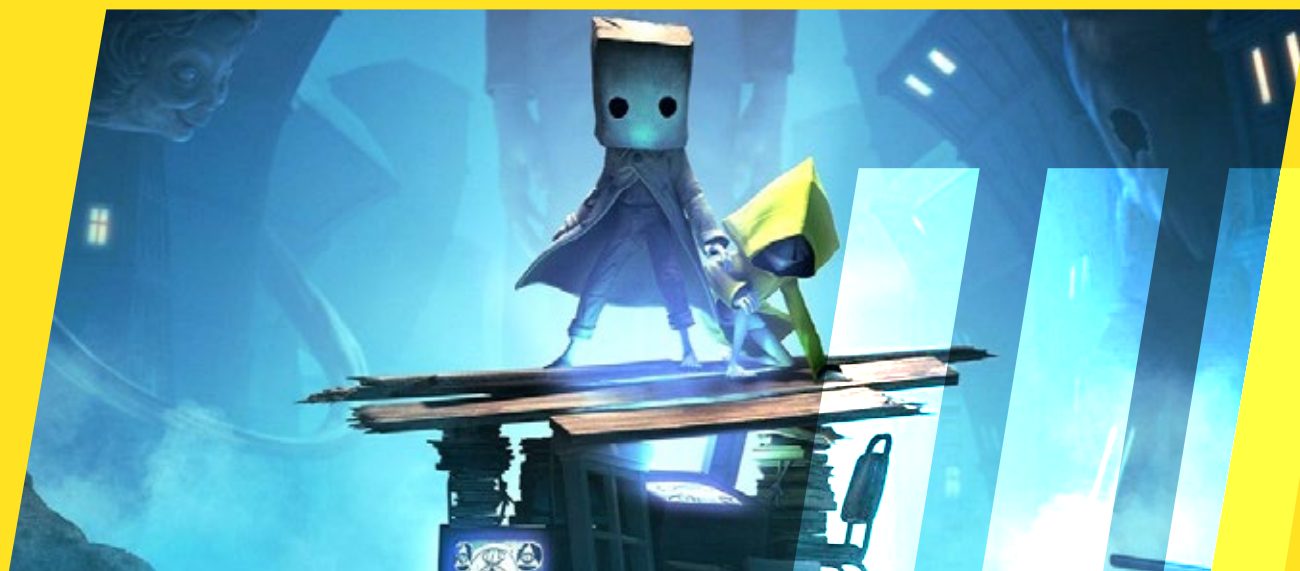
w tej grze pad DualSense. Dzięki kontrolerowi PS5 możemy poczuć każdą kropelkę deszczu skapującą na kombinezon Selene. No i oczywiście pochwały należą się za znakomity koncept pętli czasowej. Co prowadzi nas do najnowszej gry studia Arkane. Raz na jakiś czas wydają oni grę, która zazwyczaj nie jest sprzedażowym hitem, ale wyróżnia się oryginalnym podejściem i znakomitym designem. Po Prey czy serii Dishonored nadszedł czas na Deathloopa, będącego swoistym „Dniem świątaka”, tylko z zabójcami w rolach głównych. Mechanika garściami czerpiąca z dorobku poprzednich części studia, ale dodająca wiele nowego, znakomicie prowadzona narracja, perfekcyjna dynamika pomiędzy dwoma głównymi cynglami i karkołomny koncept odnalezienia sposobu na uбиćcie ósemki kolegów po fachu w ciągu czterech pór dnia, by przełamać cykl na odizolowanej wyspie Blacreef. To wszystko składa się na jeden z najciekawszych tytułów poprzednich dwunastu miesięcy. Z chęcią wyróżniam na każdym kroku Biomutanta. Zdają sobie sprawę z pewnych grzechów i grzeszków tej gry, tak jak z tego, że zdecydowanie nie każdemu ona podchodzi przez swój nietypowy charakter, jednak mnie w pełni urzekł radośny, otwarty

postapokaliptyczny świat ze zwierzakami w stanie wojny, rozwiniętym craftingiem, odmianą kung-fu i narratorem a la David Attenborough. Ogromne wrażenie zrobił na mnie także Gamedec oparty na prozie Marcina Przybyłki, krewny Disco Elysium z posttranshumanistycznym zacięciem. Ponadto w pamięci pozostał mi The Ascent – cyberpunkowy diament podlany sosem action RPG – z kolei o palpacie przypawiło Little Nightmares II, będące perfekcyjnym rozwinięciem i tak świetnego poprzednika.

Rok 2021 przyniósł kilka gier, które w ten czy inny sposób wprawiły mnie w nostalgię, przypominając godziny spędzone przy Rayman 2 w latach dzieciństwa. Kena: Bridge of Spirits to przy okazji piękna opowieść mogąca przywołać na myśl animacje Pixara, gdzie bajkowe elementy harmonijnie współgrają z wplecionymi gdzieś tam poważniejszymi treściami (na przykład motyw śmierci). Swoje zrobił Ratchet & Clank: Rift Apart, będący jedną wielką platformówkową zabawą z silnikiem, który naprawdę wykorzystuje nową konsolę Sony. Jest też Lost in Random, action adventure z nastrojem pożyczonym od Tima Burtona i mechaniką opartą na rzucie kością oraz mimo wszystko nieco zbyt mało rozwiniętymi elementami karcianki.

Przed nami zaś rok 2022, który zapowiada się jeszcze lepiej – co w zasadzie wprawia mnie w małe osłupienie, gdy pomyślę, że nawet nie licząc jeszcze takich kasków jak Resident Evil Village, It Takes Two czy Psychonauts 2...

Szymon Górąj



2021



**CZY WYSZŁY W TYM ROKU FAJNE GRY?
OWSZEM. ALE NIGDY WCZEŚNIEJ NIE MIAŁEM
TAK SILNEGO WRAŻENIA, ŻE GRANŻA BUK-
SUJE W MIEJSCU. CHYBA NIE POJAWIŁO SIĘ
ŻADNE NOWE, OBIECUJĄCE IP, ŻADEN NOWY,
WSPANIAŁY ŚWIAT.**

Przełądam sobie teraz listę najwyższej ocenianych na Metacriticu tytułów z tego roku i (pomijając rzeczy niszowe albo popłuczyny po zeszłych latach, czyli premiery znanych już dobrze tytułów na kolejnych platformach) w czołówce są Forza Horizon 5, Psychonauts 2 czy Mass Effect Legendary Edition. Wśród finalistów CEEGA (miks tytułów tego- i ubiegłorocznych) znalazły się – jakby na potwierdzenie, że ten trend nie jest niczym nowym – Factorio (po czterech latach w Early Access) i Mafia: Definitive Edition (w dziewiętnaście lat po oryginalnej premierze). To są wszystko odgrzewane kotlety. Ciągłe smaczne, ciągle mające swoich zwolenników, ale coraz bardziej wyeksploatowane i coraz częściej wtórne. To nie znaczy, że panuje jakiś kryzys na rynku, to raczej kwestia pechowego układu kalendarzy premier, czasem spiętrzy się kilka fajnych w jednym roku i następny sprawia słabe wrażenie. Na pewno wpływy studiów rok do roku rosną. Ale jak pisałem w zeszłym miesiącu w Indykarium, szkoda, kiedy

producenci i deweloperzy koncentrują się na tytułach bezpiecznie dochodowych, zamiast próbować czegoś nowego. Zbyt agresywnie hołubienie tautologicznej regule „gracze lubią grać w rzeczy, które znają i lubią” oznacza może stabilne dochody, ale również zastój i nudę.

Po stronie pozytywów widzę The Medium i Papeterę – i to nie dlatego, że jakoś specjalnie koncentrowałem się na polskim rynku. Zagrałem w kilkadziesiąt tytułów, od Sasa do Lasa, i większość zapomniałem po kilku dniach, a te dwie gry utkwiły mi w pamięci. Zresztą nie tylko na mnie zrobiły wrażenie, obie zdobywają kolejne branżowe nagrody, na razie w naszej części świata, ale najważniejsze rozstrzygnięcia i najcięższe statuetki ciągle jeszcze przed nami. Co zabawne, przy wszystkich różnicach – poczynając od typu rozgrywki, przez wielkość zaangażowanych środków i zespołów, po wymagania sprzętowe – obie daje się w zaskakujący sposób scharakteryzować niemal w ten sam sposób: gry fantastyczne graficznie, z podjętymi nie najszcześniejszymi decyzjami dotyczącymi rozgrywki, na czym nieco cierpi wrażenie ogólne.

Z rzeczy wartych wspomnienia dołożyłbym trwającą i wracającą kolejnymi falami sagę o związanym z traktowaniem pracowników konflikcie w Activision-Blizzard. Na razie wygląda to jak brazylijska telenowela, co i rusz są kolejne doniesienia o tym, kogo, dlaczego, kto się zmienił, kto się zwolnił, kto zaprotestował. Trwają śledztwa i pozwы i nie zanosi się na finał, ale masowość protestu i fakt, że trwa to tak długo, sugerują, że rzecz się łatwo po kościach nie rozejdzie i że nie uda się jej szefowi firmy, Kotickowi, zamieść pod dywan. To, że sprawa nie umarła śmiercią naturalną w ciągu kilku dni (co zdarzało się w przeszłości), może znaczyć, że idzie nowe, że coś się zmienia w branży, w której od lat nadużycia związane z mobbingiem, przemocą seksualną, rasizmem i kolejnymi crunchami uchodziły na sucho.

No i w końcu nie mogę tego roku podsumować bez napisania o sobie: to, że w końcu wydałem Pendrive'a znalezionego w trawie jako grę na Steamie, to drobiazg. Fajnie projekt doprowadzić do końca, ale tysiące ludzi szło tą ścieżką, w żaden specjalny sposób mnie to nie wyróżnia. Ale to, że zostałem nominowany do Paszportu Polityki – to zupełnie dla mnie nowa jakość.

Marcin Borkowski





**W 2021 ROKU ZNÓW NIE UDAŁO MI SIĘ USU-
NAĆ Z MOJEJ HAŁDY HAŃBY KLASYKÓW OD
LAT SPOGLĄDAJĄCYCH NA MNIE Z WYRZUTEM.
NIE MOGŁEM JEDNAK USIĄŚĆ DO FAR CRY
CZY STARCRAFT 2, PONIEWAŻ WYSZŁA MASA
ŚWIETNYCH NOWOŚCI. NUMEREM JEDEN BYŁO
DLA MNIE IT TAKES TWO, KTÓRE Z UPOREM
GODNYM TELEMARKETERÓW OD FOTOWOL-
TAIKI STARAM SIĘ WCISNĄĆ WSZYSTKIM
DOOKOŁA.**

I nie mam z tego powodu najmniejszych wyrzutów sumienia, ponieważ to fantastyczny, pomysłowy i wspaniale wykonany tytuł. Jeden z najlepszych, w jakie kiedykolwiek przyszło mi grać. Także Death-loop pokazał, że na rynku zdominowanym przez sequele, remastery i remaki wciąż jest miejsce dla oryginalnych produkcji. Zresztą odgrzany kotlet także nie musi być zły, o ile odpowiednio się go przyprawi. Przekonały o tym choćby Resident Evil Village, Life Is Strange: True Colors i Age of Empires IV. W ciągu ubiegłych dwunastu miesięcy miałem także kilka mocnych powodów, żeby wrócić do starszych gier. Odkurzyłem Tekkena 7, gdy zawitała do niego nasza swojska Lidia Sobieska. Także z patriotycznych pobudek znów prowadziłem armie do boju w Age of Empires II: Definitive Edition, które wraz z dodatkiem Dawn of the Dukes dostało Polaków jako grywalną nację z własną kampanią. A jeśli już przy wątku narodowym jesteśmy, to przez cały

rok nasłuchiwałem wieści z obozu CD Projekt Red i śledziłem walkę o polatanie Cyberpunk 2077. Batalia ta wciąż trwa i będzie ciągnąć się jeszcze w kolejnym roku. Szczególnie że ma się w nim ukazać wersja na next-geny. Mnie jednak bardziej ciekawi nowa zawartość do Wiedźmina 3, która ma pojawić się wraz z premierą przygód Geralta na PSS i Xbox Series S/X. Jej debiut przesunięto na pierwszą połowę 2022 roku, więc najwyraźniej tym razem Redzi chcą mieć pewność, że do graczy trafi dopieszczony produkt. Trzymam kciuki, by polskiemu studiu udało się odzyskać stracone zaufanie graczy. Takich złudzeń nie mam w przypadku Blizzarda. W 2021 roku nie było chyba miesiąca, w którym nie wypłynęłyby jakieś kwiatki z ich obozu. A za każdym razem, gdy wydawało się, że nic nie zdoła nas już zaskoczyć, pojawiała się kolejna wprawiająca w osłupienie rewelacja jak odejście Jen Oneal trzy miesiące po objęciu stanowiska współszefa firmy. Świąteczkiem w tunelu było ciepłe przyjęcie Diablo II: Resurrected, ale mocno przygasiły je kolejne doniesienia o odpływie graczy z World of Warcraft, którzy porzucali Azeroth na rzecz Final Fantasy XIV i New World. Swoją drogą MMORPG od Amazona to też jedna z ciekawszych historii 2021 roku. Gra miała bardzo udany debiut, a tysiące graczy czekały w kolejkach, by wkroczyć do jej świata. Tymczasem teraz serwery świecą pustkami. Może się okazać, że Jeffowi Bezowski łatwiej będzie znowu polecić



w kosmos, niż uratować sztandarowy produkt Amazon Games przed pochłonięciem przez Nicość. A jeśli już przy smutnych tematach jesteśmy, to wypada wspomnieć o niezwykłym dokonaniu Rockstara. Twórcom GTA i RDR udało się dołączyć do Blizzarda w elitarnym gronie studiów, które skopały tak bezpieczny projekt jak odświeżenie leciwego hitu. Gdy piszę te słowa, GTA Trilogy – The Definitive Edition ma na Mecacriticu user score na poziomie 0,9, a sieć zalewa fala memów i narzekani na odkurzoną wersję gangsterskich klasyków. Żeby nie kończyć tak pesymistycznie, można zauważyć, że w 2021 roku dostaliśmy kilka interesujących adaptacji gier – zarówno tych animowanych, jak i aktorskich. Świat zakochał się zwłaszcza w osadzonym w świecie LoL „Arcane”. Z kolei kinowe „Mortal Kombat” dla wielu było srogim zawodem, ale ja bawiłem się na nim świetnie, a o to przecież chodzi.

Andrzej Bazylczuk



JEŚLI CHODZI O GRY STRATEGICZNE, ROK 2021 SPORO OBIECYWAŁ, ALE NA KOŃCU DAŁ NIEWIELE. NIE MÓWIĘ, ŻE NIE UKAZAŁA SIĘ ŻADNA Dобра GRA STRATEGICZNA. AŻ TAK ŹLE NIE BYŁO. JEDNAK ZAWIÓDŁY PRODUKCJE, NA KTÓRE LICZYŁEM.

Żadna nie ma szans, by wejść do kanonu. Zresztą wiele albo odwołuje się do klasyków, albo stanowi ich nowe edycje. Dlatego nie tylko nie ma zdecydowanego lidera, jak trzy lata temu Into the Breach, ale w tym roku nie ma się nawet czym ekscytować. W końcu trudno nazwać zaskoczeniem, że Football Manager 2022 okazał się jeszcze lepszy niż znakomity Football Manager 2021. To gra mimo wszystko niszowa, na którą spora część komputerowych strategów nie będzie chciała nawet spojrzeć.

W tym roku liczyłem na trzy tytuły: Humankind jako konkurenta Civilization, King's Bounty II, które miało przenieść się w trzeci wymiar, i Age of Empires IV, nową edycję klasycznego RTS. Humankind miał mnóstwo ciekawych pomysłów, ale też sporo rozczarowujących błędów. Magia odkrywania mapy działała, a zmiana cywilizacji co epokę pozwalała na lepsze dostosowanie do sytuacji na świecie. Mimo to potencjał pomysłów nie został do końca wykorzystany. Dlatego grywam w nią, ale wracam też do Civilization VI z oboma dodatkami, ponieważ dotąd nie znalazła godnego następcy. King's Bounty II okazało się bardzo nierówne. Widoki często zachwycają, ale część RPG nie do końca się udało. Gra zalicza dziwne mielizny, kiedy nie wiadomo, co zrobić, by nie stracić całego oddziału. Fabularnie też jest daleka od perfekcji. Mimo to tkwi w niej coś, co trzyma przed monitorem. Na pewno za ukończeniem przemawiają pojedynki taktyczne rozgrywane na mapie krainy przerobionej na heksy i ciekawe rozwiązanie fabularne pozwalające na wypróbowanie walk



armiami i bohaterami zupełnie innymi od prowadzonej postaci. Mimo to w kategorii RPG z bitwami taktycznymi znacznie lepiej wypada Wildermyth, w którym oprócz wciągającej fabuły i udanych pojedynków mamy organiczne rozwijanie postaci z drużyny i decyzje wpływające na relacje między nimi.

Najlepiej z wymienionej przeze mnie trójki zaprezentowało się Age of Empires IV, choć jest to kontynuacja dość zachowawcza. Osią rozgrywki jest połączenie stanowiące o sukcesie poprzednich części: walka o kontrolę nad mapą, zastosowanie zasady kamień–papier–nożyce przy zarządzaniu konnicą, artylerią i piechotą oraz umiejętność celnego uderzenia w ekonomię przeciwnika, która bywa cenniejsza od wygrania walnej bitwy. Jednak zarówno modele jednostek, jak i wyszukiwanie drogi nie powinny nawiązywać do czasów słusznie minionych. Do tego dochodzi za mały limit jednostek.

Dlatego uważam, że w kategorii gier strategicznych należy ogłosić w tym roku bezkrólewie. Należy jednak wspomnieć o dwóch polskich produkcjach, które nie okazały się wybitne, ale z pewnością bardzo dobre. Pierwszą jest Realpolitics II, która pozwala na budowanie imperiów za pomocą polityki

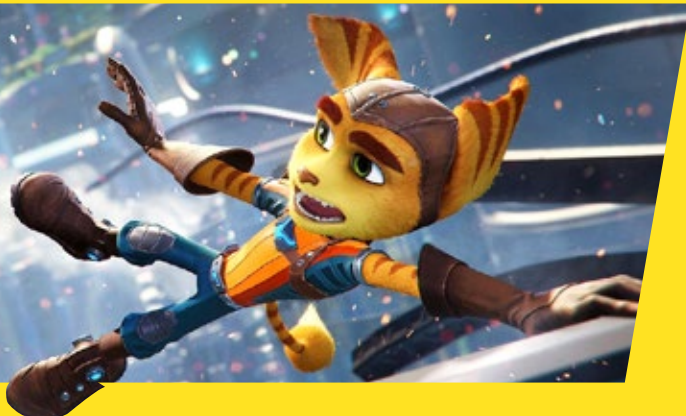


i jej przedłużenia. Złożona, głęboka gra z niezbyt efektowną grafiką i balansem do poprawy. Drugą jest War Mongrels, które przywodzi na myśl serię Commandos. Wyraziste postaci o specjalnych umiejętnościach, ogromne mapy z mnóstwem przeciwników pozwalają się wykazać zwolnikom cichej likwidacji wroga. Sam tryb walki ogniowej jest niezbyt udany. Znalazło się też kilka denerwujących momentów. Mimo to dostajemy dużą dawkę taktycznej gry czasu rzeczywistego rozgrywanej się w miejscach, które dotąd w tym gatunku się nie pojawiały.

Brak tytułów wybitnych każe czekać na przyszły rok. Trudno sobie wyobrazić, by był gorszy od tego.

Dariusz Michalski





JAKI BYŁ MIJAJĄCY 2021 ROK? TO SKOMPLIKOWANE. W ALTERNATYWNEJ RZECZYWISTOŚCI WYGLĄDAŁOBY TO MNIEJ WIĘCEJ TAK: NAJNOWSZA GENERACJA KONSOL ATAKUJE RYNEK, PRODUCENCI WALCZĄ ZE SOBĄ DO UPADŁEGO, EXCLUSIVE'Y WPADAJĄ DRZWIAMI I OKNAMI, WIELKIE N WYPUSZCZA NA RYNEK SWITCHA PRO, KTÓRY DZIELNIE WALCZY O MIANO NAJLEPSZEJ MOBILNEJ KONSOLI W DZIEJACH.

Karty graficzne osiągają niespotykaną wcześniej moc, pozwalając na wyświetlanie rozdzielczości 8K w co najmniej 144 hercach, i są dostępne cenowo jak nigdy. Samochody autonomiczne powoli pojawiają się na drogach całego świata, a te spalinyowe masowo tanieją i wyprzedawane są prawie po cenie produkcji – elektryki są przecież coraz powszechniejsze, a na co drugim rogu jest stacja ładowania, z której jak macki zwieszają się różnorakie kable...

A jak tam nasza, z lekką skrzypiącą i skrzeczącą codzienność? Ano tak se, jak mawiał znany spod sklepu całodobowego stary, osiedlowy filozof. Jeżeli chodzi o hardware, to niedobory były ogromne i w zasadzie nie wiadomo, kiedy

popyt zrówna się z podażą. Najstarsi gracze nie pamiętają czasów, gdzie może i był pieniądź na to czy na tamto, ale nie było co za niego kupić. Xbox Series X czy, szczególnie, PlayStation 5 to najczęściej wykupywane przez „scalperów” sprzęty. Zaprzęgnięte do działania boty potrafiły opróżnić dowolny magazyn w kilka minut.

O kartach Nvidii nie ma co nawet wspominać – serie 1 i 2 nadal wyceniane były prawie tak jak w dniu premiery. Nintendo, wiedząc o gigantycznych brakach półprzewodników, zamiast najnowszej wersji bestsellerowego Switcha wydało jego update, cóż z tego, że z dobrym ekranem OLED, skoro w środku znaleźć można było bebechy z 2017 roku. A i tak znalezienie najpierw białej, a potem również niebiesko-czerwonej wersji granicyło z cudem.

Gry nowej generacji? Tutaj też nie było różowo – większość, tak jak Ghost of Tsushima czy Death Stranding, to mniej lub bardziej ulepszone wersje oryginałów z PS4. Tytuły takie jak Ratchet & Clank: Rift Apart czy Returnal ratowały honor Sony, podobnie jak Halo Infinite i doskonała oferta Game Pass – honor Microsoftu. Mnie najwięcej radości zapewniły Metroid Dread i Deathloop – ten

pierwszy będący cudownym powrotem do klasycznego 2D, ten drugi – nieprawdopodobnie pomysłową grą z czasem, przypominającą najlepsze czasy Half-Life czy Portala.

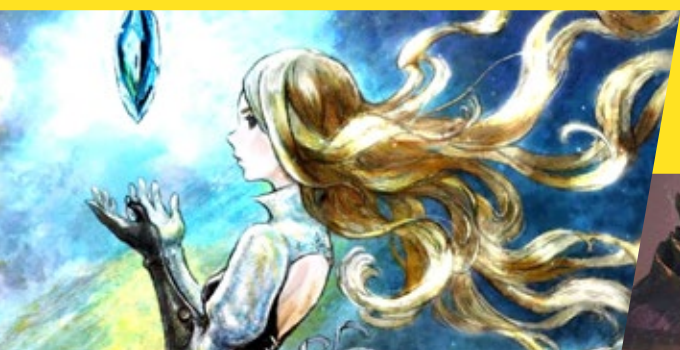
Najbardziej dopieszczona konsola mijającego roku? Switch! Monster Hunter Rise, MH Stories II, Bravely Default II, Shin Megami Tensei III i V, Pokémon Diamond/Pearl, Pokémon Snap, WarioWare – muszę dalej wymieniać?

Największa porażka? GTA: The Definitive Edition. Jak mawiają amerykańcy – nuff said. No i w Vice City w radiu Flash FM nie ma Billie Jean, a tego nie da się wybaczyć!

W tym wszystkim graniu na pecetach, pomimo braku kart graficznych, przeżywało swój renesans. Już w 2019 roku podczas gamescomu można było zauważyć, jak wiele konsolowych tytułów AAA przewidzianych było na PC – nie dziwiło to w przypadku Microsoftu, ale Sony dzielące się swoimi najlepszymi exami z Master Race wywołało niezły szok. Z czasem było to coraz bardziej widoczne, a do tego Capcom ogłaszający, że od teraz konsole będą grały drugie skrzypce – piekło, kiedy o tym usłyszało, zaczęło się zastanawiać nad zamrażnięciem.

Ale to, co uradowało mnie, was i wszystkich, którym na sercu leży rozwój sceny w Polsce, to Pixel Heaven 2021! Pomimo wszelkich przeszkód, jakie los i pandemia rzucały pod nogi organizatorom, impreza była doskonale przygotowana, a to dobrze wróży na przyszły rok, kiedy odbijemy sobie mniejsze i większe lockdowny za wszystkie czasy. Czego wam i sobie życzę!

Paweł Gawlikowski



2021



O ROKU 2021 MOGĘ POWIEDZIEĆ, ŻE BYŁ. ZAPAMIĘTAŁEM GO JAKO ROK POWROTÓW I POWTÓREK; O ILE POPRZEDNI ZAKOŃCZYŁ SIĘ CIEKAWYM CYBERPUNKIEM 2020, O TYLE Z TEGO NIE ZAPAMIĘTAŁEM ŻADNEGO RÓWNIIE GŁOŚNEGO WYDARZENIA. NOWA GENERACJA KONSOL ZAMIAST WPROWADZIĆ ROZGRYWKĘ NA NOWY POZIOM, ZAPEWNIŁA ZUPEŁNIE INNE EMOCJE – GRĘ W KUPOWANIE PLAYSTATION 5. CZATOWANIE NA PRZEDZIWNE OFERTY (KONSOLE SPRZEDAWANO W CUDACZNYCH KOMPLETACH PODBIJAJĄCYCH CENĘ), LOTERIE Z BATONÓW; W OSTATNIM KWARTALE UDAŁO MI SIĘ JĄ KUPIĆ W MIARĘ OKAZYJNIE, DZIĘKI CZEMU MOGŁEM ROZKOSZOWAĆ SIĘ WERSJĄ REŻYSERSKĄ DEATH STRANDING.

Dołączony do konsoli Astro's Playroom to gra stworzona, żeby pokazać możliwości nowego kontrolera DualSense, rozszerzającego rzeczywistość za pomocą precyzyjnych wibracji i głośniczka – tak, to jest to, czego oczekuję po PlayStation, której historię zresztą opowiada sama gra. Zbieranie starych konsol i osprzętu do wirtualnego muzeum jest jednocześnie nostalgiczną bombą, ale i strzelaniem sobie w stopę – kochane Sony, dlaczego już nie ma tych wszystkich fajnych rzeczy? Mam nadzieję, że japońska firma nas czymś jeszcze zaskoczy

– czekam zwłaszcza na drugą edycję PSVR, głównie z ciekawości, jakie wnioski wyciągnięto z kilkuletnich doświadczeń z domową wirtualną rzeczywistością. Na razie nie przesiadam się na Oculus, niezbyt podobają mi się plany Marka Zuckerberga i jego firmy Meta, który ma w planach budowę metawersum, wirtualnej rzeczywistości, w której zamknie nas wszystkich. Czwarta część „Matriksa” trafiła w dobry czas.

Zapamiętałem 2021 jako rok powtórek i powrotów, ale absolutnie nie narzekam! Wielkim wydarzeniem była dla mnie odświeżona wersja NieR: Replicant, która nie tylko przeniosła kultowy klasyk Yoko Taro w nowe czasy, ale i okazała się dziełem uzupełnionym o wątki, które wcześniej nie zostały zaimplementowane z powodów budżetowych. Uczta dla fanów, efekt popularności NieR: Automata. Na fali tej popularności powstało inne japońskie RPG akcji, Scarlet Nexus, w którym jednak mimo niezłej oprawy rodem z anime zabrakło tego szaleństwa, które cechuje gry Taro; podobało mi się, ale po kilku miesiącach przestałem o nim zupełnie myśleć. Na szczęście szaleństwa dostarczyła nowa część No More Heroes (z trójką w tytule) – może to nie jest moja ulubiona gra SUDA51, ale nie zawiodła oczekiwań.

Pomniejszą nostalgiczną wyprawę zapewniła mi kolekcja Turricana – przyjemnie było odwiedzić



stare, znane z Amigi śmieci; szkoda, że seria nie zostanie ożywiona jak Metroid Dread – wspaniały powrót nintendowskiej legendy. Nowe odsłony cyklu, w którą jestem dość zaangażowany emocjonalnie, nie zawiodły – przygodę z dziećmi z Persony 5 można było kontynuować w Persona 5 Strikers. Zamiast zwykłego sequela paranormalne przygody japońskich licealistów skrzyżowano z rozgrywką w stylu Dynasty Warriors, co okazało się znakomitym pomysłem, zwłaszcza że gra nie straciła nic ze swojego charakteru. Wysoką formę utrzymało Lost Judgment, druga część przygód detektywa w uniwersum serii Yakuza, nie zawiodły też nowe części Life is Strange (tym razem wydanej nie w odcinkach, ale od razu jako pełna gra z podtytułem True Colors) i antologii Dark Pictures (House of Ashes).

Nieustającej frajdy dostarczał mi też switchowy Animal Crossing: New Horizons, zwłaszcza płatny dodatek Animal Crossing: New Horizons – Happy Home Paradise. Gra, którą powinien zrozumieć Zuckerberg, jeśli chce powodzenia swojego metawersu.

Michał R. Wiśniewski





**TO NIE BYŁ ROK PRZEŁOMÓW I GIER
NIEZAPOMNIANYCH, TYLKO ROK SOLIDNYCH
SEQUELI. RATCHET & CLANK: RIFT APART.
METROID DREAD. FORZA HORIZON 5.
PSYCHONAUTS 2. LITTLE NIGHTMARES II...**

Wszystko to przewspaniałe gry, ale jednak powtarzające formuły, a nie tworzące nowe. Zdarzały się jednak wyjątki. Gdybym jednak miał wskazać moich tegorocznych ulubieńców, padłoby chyba na dwie gry o pętach czasowych – właściwie nieznaną miniaturkę *Overboard!* i przebojowy *Deathloop*. W czasie pandemii coraz trudniej wydawać gigantyczne projekty, w których trzeba dopieszczać każdy kamyczek na obszarze setek kilometrów kwadratowych. Łatwiej się skupić na mniejszej skali, ale wycisnąć z niej maksimum uciechy. *Overboard!* to jedna historia zabójstwa na składającym się z kilku lokacji statku, a *Deathloop* to cztery mapy (każda z kilkoma wariantami) – ale każda pętla czasowa jest inna,

a gracz wciąż chce odkrywać nowe szczegóły. Takiej uciechy przy robieniu w kółko tego samego nie miałem od czasu *Hadesa*. Zachwyciłem się też jedyną w swoim rodzaju *HighFleet*, gdzie zarządzamy flotą latających po pustyni statków w świecie, który miesza klimaty „Diuny” i carskiej Rosji. Jej twórca, Konstantin Koshutin, zapadł mi w pamięć dzięki *Hammerfight*, grze również niezwyklej, ale w *HighFleet* przeszedł sam siebie. Tyle w kwestii tytułów.

Ale w tym roku w grach działo się coś jeszcze. Dla wielu graczy kwestia losów pracowników w branży była dotąd najwyżej ciekawostką, o której można było czasem poczytać, a potem tradycyjnie pokiwać sobie smutno głową i powiedzieć, że to przecież taka branża jest i nic się nie poradzi, a poza tym skoro produkowane w strauatyzowanych zespołach gry fajnie wychodzą, to po co się tym przejmować. Dzisiaj już trudniej zachować taką beztroskę. 2021 rok to ciągnąca się saga



o poprawianiu Cyberpunka i wystawienie na światło dzienne brudów w *Activision-Blizzard*. W CDP Red okazało się, że stare, dobre sposoby zarządzania mogą doprowadzić do katastrofy, a w przypadku *Activision-Blizzard* można tylko otwierać coraz szerzej oczy, patrząc na bezmyślność i bezczelność kadr zarządzających, normalnie ukrytą przed zwykłymi śmiertelnikami. Zobaczymy, co z tego wszystkiego wyniknie, ale można mieć wrażenie, że właśnie kończy się pewna era w historii wielkich korporacji robiących wielkie gry AAA. I całe szczęście.

Paweł Schreiber



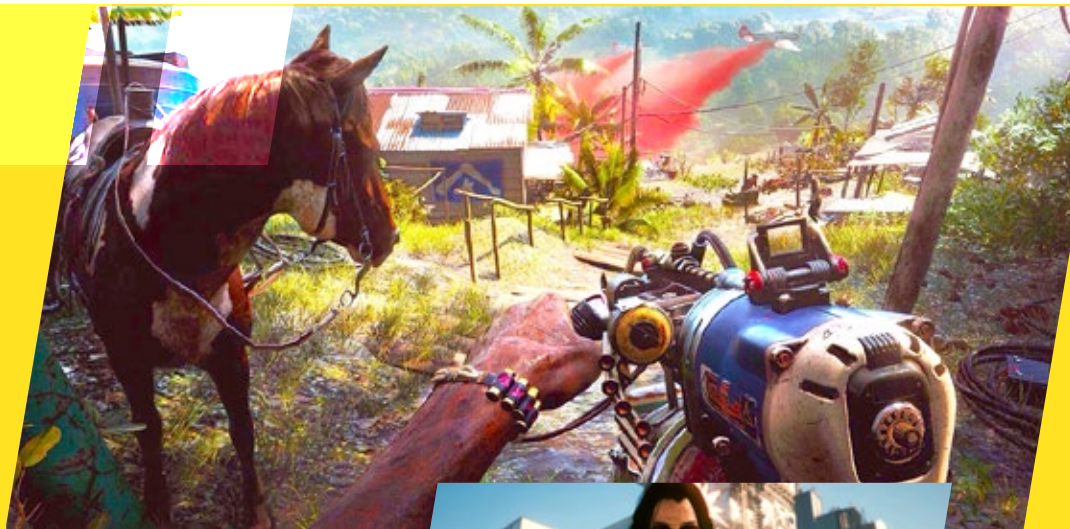
ROK 2021 NIE BYŁ WCALE TAKI ŻYŁ. W BRANŻY VR NASTĄPIŁ SKOK W KIERUNKU WIĘKSZEJ MOBILNOŚCI SPRZĘTU. LISTOPADOWA PREMIERA VIVE FLOW, ELEGANCKICH I KOMPAKTOWYCH OKULARÓW, SPRAWIŁA, ŻE ZAKŁADAJĄC SPRZĘT VR, NIE WYGLĄDAMY JAK TRAGARZ Z BAGAŻEM NA GŁOWIE.

Wcześniej, bo w czerwcu, premierę miał nowy model Vive Pro 2. Z kolei wiosną wycofany został konkurencyjny Oculus Rift S, gogle dedykowane do grania w połączeniu z pecetem. Oculus nie ogłosił następcy Rifta, więc zdaje się porzucić tę kategorię i stawiać wyłącznie na mobilny model Quest 2, gogle, które można używać samodzielnie dla prostszych gier bądź podłączyć do peceta, jeśli chcemy zagrać w coś bardziej rozbudowanego. Jeśli trend się utrzyma, to za kilka lat oczekujemy premiery sprzętu VR w postaci szkieł kontaktowych. Trochę skromniej było pod względem liczebności gier AAA na VR. Sniper Elite VR spotkał się z mieszanym przyjęciem ze względu na sposób obsługi broni. After the Fall, o ile znowu się nie opóźni, ukaze się dopiero w grudniu. Ale przecież VR to nie tylko gry. Dzięki goglom nawet w mikrokawalerce od patodewelopera możemy uruchomić gigantyczny wirtualny ekran do oglądania kinowych filmów i nikt nie zabroni nam wnoszenia na seans własnego popcornu. Częściej też niż w roku poprzednim zdarzało mi się brać udział w zdalnych spotkaniach w środowisku VR, które jest naturalniejsze, bliższe prawdziwemu spotkaniu niż zwykłe telekonferencje na Teamsach, a zamiast golić się i przebierać, wybieramy odpowiednio schludnego awatara. Pod względem tradycyjnego grania 2021 kojarzyć mi się będzie z Cyberpunkiem 2077. Ten tytuł był jak kurczak wyjęty z piekarnika o godzinę za wcześnie i chyba wszyscy, zarówno twórcy, jak i gracze, byli tego świadomi. Wystarczyło poczekać,

aż trochę się dopieczą, żeby skonsumować ze smakiem. Eksplorowanie zakamarków rozległego i oszałamiającego graficznie Night City, wizja miasta przyszłości, Keanu Reeves jako Johnny Silverhand, drobne polskie akcenty poukrywane tu i ówdzie – wszystko to sprawiło mi wielką przyjemność. Dalej trzymam kciuki za CD Projekt RED, bo mimo perturbacji w globalnej świadomości pozostaje najlepszą technologiczną wizytówką Polski. Z produkcji niezależnych najbardziej wryło mi się w pamięć The Forgotten City. Rozgrywka zaczyna się niepozornie, z cokolwiek odjechaną historią, natomiast szybko się rozkręca, ujawniając oryginalny patent narracyjny i nietuzinkowe podejście do konwencji kryminału, w którym trzeba odkryć, kto zabił. Takie perełki są dowodem na to, że do produkcji dobrych gier nie trzeba mieć wielkiej forsy, czasem wystarczy pomysłowość i prawdziwa pasja. Końcówkę 2021 roku zapamiętam zaś ze względu na fenomenalny Far Cry 6. Jestem wielkim fanem tej serii, która stanowi wzorzec otwartego świata w grach. Można sobie pomyśleć – szósta część, więc to pewnie szósta woda po kisielu. Nic bardziej błędnego, dostajemy tu wręcz superkoncentrat kisielu. Wszystko, co było świetne w poprzednich częściach, tu zostało poszerzone i ulepszone.

Świat gry jest większy, z nową, rozbudowaną scenarią miejską. Modeli broni mamy do dyspozycji więcej niż ziarenek w paczce ryżu, a do tego wprowadzono ultry nazwane tutaj supremo. Jest wspinaczka wysokogórska, wędkarstwo, skoki spadochronowe, fruwanie z wingsuitem, walki kogutów. Jeśli coś ma kółka, to możemy tym jeździć, a jeśli ma śmigła, to będziemy tym latać, również motolotniami. Dodatkowo możemy ujeżdżać konie i czołgi. A wszystko tak realistyczne, że po wyjściu z gry trudno jest opanować odruch, żeby wsiąść na ulicy do pierwszej lepszej fury i pojeździć sobie po mieście. Jeśli w siódmce nie będę mógł wybrać się na wyprawę rakieta kosmiczną, to będę mocno rozczarowany.

Jacek Marczewski





ROK 2021 – PODOBNIENIE JAK POPRZEDNI – UPŁYNAŁ MI POD ZNAKIEM COVIDOWEGO GRANIA DO UPADŁEGO. CO PRAWDA NIE BYŁO JUŻ TAK ZNACZĄCYCH OGRANICZEŃ W PRZEMIESZCZANIU SIĘ I CZŁOWIEK NIE MUSIAŁ SPĘDZAĆ CAŁYCH DNI W DOMU, ALE I TAK TO WŁAŚNIE INTERNET, A W MOIM PRZYPADKU TAKŻE GRY, BYŁY O WIELE PRAWDZIWSZYM OKNEM NA ŚWIAT NIŻ SAM ŚWIAT REALNY. ZABAWNE, ŻE DOCZEKALIŚMY TAKICH CZASÓW.

A co mnie zajmowało w 2021 roku? Przede wszystkim był to rok, w którym przesiadłem się z jednego survivala na drugi. A dokładniej z Miscreated na SCUM. Ten pierwszy po prostu z wolna dokonuje swego żywota, co nie powinno dziwić, bo grę tę zaczęto produkować w 2014 roku, a z wczesnego dostępu wyszła w 2018 roku. W dodatku bazuje na starym już CryEngine 3.5 (podciągniętym w grze do 3.8). Z kolei SCUM to survival działający na Unreal Engine 4, a więc silniku o wiele nowocześniejszym i dającym większe możliwości twórcom gry. Obecnie jesteśmy po patchu 0.6

– gdzie mamy nową wersję metabolizmu oraz powiększoną o nowe sektory i POI mapę – a lada chwila pojawi się patch 0.7, dzięki któremu w grze pojawią się między innymi punkty handlowe, nowi NPC, a także... motocykle! To znaczy, te motocrossowe już są, ale teraz mają to być także prawdziwe maszyny dla prawdziwych facetów. Wiecie, co mam na myśli. I tu ciekawostka – o dziwo do tej pory motocykle w survivalach online były jakimś tabu czy może lepiej: Świętym Graalem. Pomimo masowych próśb fanów, pomimo możliwości (bo motocrossowe maszyny przecież są) żadna tego typu gra MMO nie zaoferowała tego rozwiązania. Wyobraźcie więc sobie, jak ludzie ostrzą swoje zębiska na patch 0.7 w SCUM.

Nie wypada także nie wspomnieć o dwóch polskich produkcjach z 2021 roku, które mnie zaskoczyły i mi zaimponowały. Pierwszą jest Medieval Dynasty. Naprawdę jeszcze nigdy nie miałem takiej przyjemności z bycia... chłopem. Czy może sołtysem? Czegoś takiego brakowało mi na rynku – czyli trochę survivala, trochę strategii, a trochę paraprzygodówki z fajną fabułą.

Autentycznie przeżywałem moment, kiedy w grze porzuciła mnie żona i wróciła ze skargą do mamusi, że o nią nie dbam (bo nie dbałem). I kiedy druga żona urodziła mi potomka. I gdy moja wioseczka (dwa domy na krzyż) zamieniła się w dużą, świetnie prosperującą osadę. Drugim tytułem w tej grupie jest... Gamedec – czyli izometryczna gra cyberpunkowa. Jej twórcy, Anshar Studios, postanowili zaryzykować i bazując na cyklu książkowym pod tym samym tytułem autorstwa Marcina Przybyłka, stworzyli naprawdę fajne dzieło. I teraz może ktoś skojarzy: „Zaraz, Przybyłek, czy to nie on publikował «Tao Story» w Świecie Gier Komputerowych, w którym to magazynie naczelnym był Pieńkowski?”. Ano tak, tak właśnie było. Co nie zmienia faktu, że gra – ucciwie to piszę – jest dobra, zaskakująca w wielu rozwiązaniach, śliczna audiowizualnie i... o graczach z przyszłości. A w dodatku nie kosztuje 200–250 złotych jak pewien zaskakująco niedorobiony tytuł cyberpunkowy, a ledwie połowę tego. Mniem!

Na koniec chciałbym się do czegoś przyznać. Otóż nigdy nie skończyłem gry S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla. Wiem, wstyd straszny. Właśnie dlatego w tym roku postanowiłem to nadrobić. I jestem zachwycony tą produkcją. To stara, dobra szkoła, gdzie gry nie brały jeńców, a ja poczułem się tu jak ryba w wodzie. Kurcze, co to były za czasy, jakie pomysły (przy tych wszystkich ograniczeniach), jaka fabuła. A jeszcze znalazłem mod graficzny, który naprawdę przyjemnie podrasował oprawę wizualną. Jeśli masz tu zaległość – najwyższa pora to nadrobić. Jak ja. Polecam!

Piotr Pieńkowski



2021

TOP
2021



ROK TEN BYŁ PRZEDZIWNY DLA GAMEDEVU, ZARÓWNO POLSKIEGO, JAK I ŚWIATOWEGO. I NIE CHODZI TYLKO O CAŁĄ SERIĘ POTKNIĘĆ NAJWIĘKSZYCH (HEJ ROCKSTAR, HEJ EA DICE). NIBY WYCHODZILIŚMY JUŻ POWOLI Z OKRESU PANDEMII, ALE JAK SIĘ OKAZAŁO – NIE DO KOŃCA SIĘ UDAŁO.

Praca zdalna mieszała się z chęciami i koniecznością powrotu do biur, niestety nie udało się nadal wrócić do świata targów i konferencji. Miesiące rzeczywistości online udowodniły, że ten nowy porządek nie działa. Świat gier potrzebuje swoich wielkich świąt, spotkań, a branża rozmów i okazji do wymiany plotek... Najbliższa próba to GDC w San Francisco już w marcu, a chwilę potem PAX w Bostonie. Trzymajmy kciuki. A ponieważ okazji do nieformalnych spotkań z twórcami ze świata było w minionym roku bardzo niewiele, trudno jeszcze powiedzieć, ile tak naprawdę się zmieniło, co lepiej lub gorzej widać z różnych miejsc na świecie.

Znacznie więcej możemy dostrzec na naszym polskim podwórku. I tu też jest dziwnie. Bo z jednej strony mamy coraz więcej studiów, gier z rekordowym zainteresowaniem, czego dowodem mają być wielkości grup społecznościowych na Steamie, a nawet całkiem udanych premier. Jest jednak już jakoś inaczej. Pewnie zabrzmiał jak stary człowiek, który opowiada

„a kiedyś to było...”, ale jeszcze parę lat temu chyba bardziej interesowaliśmy się nowymi pomysłami na mechanikę, innowacyjnym podejściem do narracji, warstwy wizualnej, postępowi w produkcji różnych polskich, obiecujących eksperymentów growych, a sale, w których odbywały się kolejne game jamy, pękały w szwach (ach, ten świat przed wirusem). Ostatni czas coraz bardziej mijają nam w towarzystwie słów: IPO, kapitalizacja, ESPI, redukcja zapisów, NDA... No i najważniejsze: obietnic i zapowiedzi. Sprawniej idzie produkcja nowych spółek niż gier. Jakbyśmy w krótkim czasie pognali szeroką autostradą ze świata kapitalizmu produktowego do kapitalizmu finansowego. Tak, wiem, warszawska giełda ma najwięcej notowanych firm gamedevowych na świecie! Jest super! Dojrzałość biznesowa branży! Tylko czy na pewno kontrolujemy wszystkie elementy w tej rozgrywce? Intuicja mi mówi, że wiele osób poparzy sobie jeszcze dość poważnie palce na zbyt szybkiej, pozbawionej fundamentów zabawie...

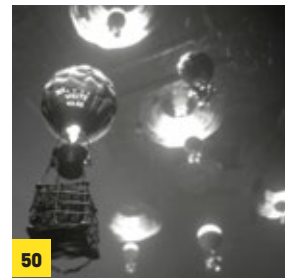
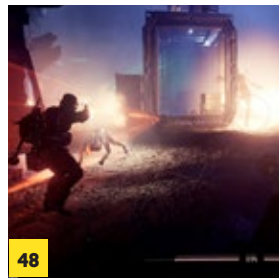
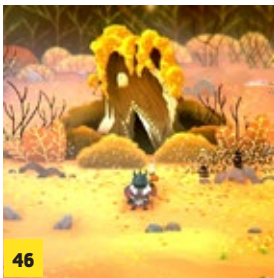
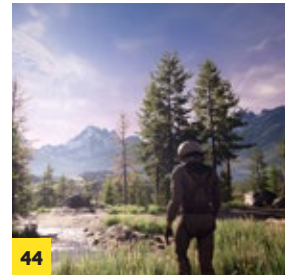
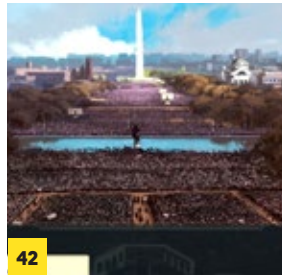
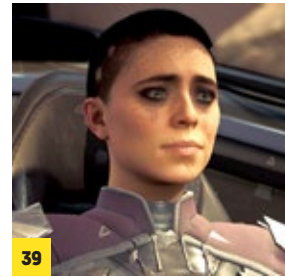
Jedno wydaje się pewne i jest to pocieszająca informacja. W dłuższej perspektywie wygra ten, kto będzie potrafił stworzyć naprawdę dobrą grę, a nie spółkę. Grę, nad którą gracze nie przejdą obojętnie. Będą chcieli ją komentować, polecać sobie wzajemnie, pragnąc mocniej poznać jej świat.

Taki tytuł nie będzie musiał korzystać ze sztuczek na skąpienie jej odrobiny widoczności ze strony głównej na Steamie, aby ku radości inwestorów podbudować listę życzeń czy grupę społecznościową. Najbliższe miesiące to bowiem dalej rozkręcający się wyścig platform. Oczywiście to już nie epoka wojny konsolowej między Segą i Nintendo. Nie ma już znaczenia, na jakim sprzęcie będziesz grał. Na nim zresztą się specjalnie nie zarabia, a ostatnio nawet trudno go wyprodukować. Teraz walka rozgrywa się o to, gdzie gracze będą płacić abonament. Do tej wojny platformy będą potrzebowały uzbroić się dobrej jakości, ekskluzywną treść. Na placu boju stoją już nie tylko Xbox ze swoim Game Passem, PlayStation z Plusem, który zaraz ma mocno się zmienić, a nawet Nintendo ze swoją na razie przedziwną usługą Online. Muskuły pręży już Amazon z Prime Gamingiem oraz niedostępną jeszcze w Polsce platformą Luna. Nie poddaje się też Google ze Stadią. O płatne subskrypcje w świecie mobile walczy Apple z usługą Arcade i Google z androidowym Play Passem. Nietrudno przewidzieć, że wkrótce pojawią się tu kolejne firmy, niekoniecznie ze świata IT. Swoje porządki w najbardziej dochodowej części przemysłu rozrywkowego spróbują wprowadzić właściciele potężnych marek świata rozrywki, wśród nich nie zabraknie zapewne Netflixu, HBO czy Disneya. Swoją drogą jakim cudem swojej własnej usługi abonamentowej nie ma jeszcze Steam?

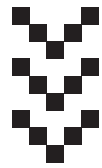
Na koniec pozostaje życzyć polskim studiom, aby robiąc wielki biznes z równie wielkimi korporacjami, dały radę zachować niezależność i prawa do swoich tytułów, czyli aby nie zostały trwale sprowadzone do roli podwykonawców. Życzymy sobie też, aby w 2022 roku nie spełniły się ponure przepowiednie o konfrontacji mocarstw, wojnach zimnych i gorących. Miejsce na nie jest w grach wideo. I tylko tam.

Marek Czerniak





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

**DOTARŁEM DO NAJBLIŻSZEGO MIASTECZKA, A TAM:
KOWAL, APTEKARZ, TARGOWISKO, A PRZEDÉ WSZYSTKIM
KARCZMA Z DOBRZE POINFORMOWANYM KARCZMA-
RZEM, Z CHĘTNYMI DO DOŁĄCZENIA SIĘ GOŚĆMI...**



DYSKUTUJ NA
FB.COM/GROUPS/
SECRETLEVEL

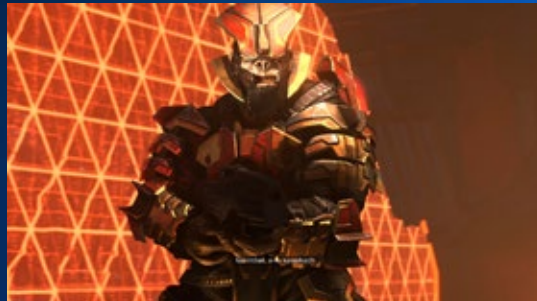


❖ Każdy typ broni korzysta z innej amunicji – jedna przebija osłony, druga unieruchamia pojazdy i tak dalej.

Tremenius zginął



❖ Master Chief spotyka na swojej drodze innych Spartan, przeważnie martwych, którzy są źródłem ulepszeń pancerza.



❖ Wygnańcom przewodzi rasa Jiralhanae, a na ich czele stoi Atriox, znany już graczom z Halo Wars 2.

❖ Odbijane przez nas Wysunięte bazy operacyjne oferują dostęp do nowego sprzętu i pozwalają werbować żołnierzy.



HALO INFINITE

■ PC ■ XONE ■ XSX

PRODUCENT: 343 Industries Wersja PL: tak

Bartek Czartoryski

Miał to być tytuł startowy na Xboksy nowej generacji, lecz życie brutalnie zweryfikowało te plany. Przedświąteczny prezent od Michałaja otrzymaliśmy rok później. Warto było czekać?

Obyło się co prawda bez niespodzianki, ale nie są to bynajmniej ani zniechęcające, ani zniechęcające za dzieciaka kolorowe skarpetki, ani, pozdrowienia dla kumatych, płyta z przebojami Joni Mitchell, choć na upartego można Halo Infinite nazwać swoistym Greatest Hits. Bo znajdziemy tu wszystko to, czym seria kusila i nudziła przez minione lata, a mocne karty przetasowano ze słabymi tak, że rzuca się nam pod nos, na zmianę, to karetę, to lichą parę. Ale, mimo że znamy te wszystkie sztuczki, mimo że rozegraliśmy już niejedną podobną partyjkę, to jednak nie sposób spasować.

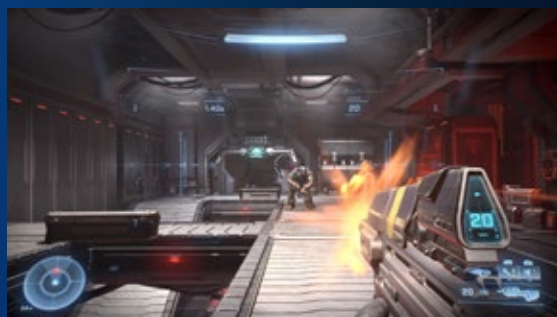
Master Chief, co zdarza się rzadko, dostał lanie. Dryfuje przez przestrzeń kosmiczną, aż zostaje znaleziony przez innego rozbitka, który przywraca zasilanie jego zbroi. Nasz dzielny gieroż z miejsca uznaje, że uciął sobie zbyt długą drzemkę i rusza do akcji, aby skopać tyłki tym, którzy skopali tyłek jemu, czyli niejakim Wygnańcom, odpryskowi Przymierza. I tak po linearnym prologu prędko trafiamy na powierzchnię kolejnej pierścieniowatej planety, z jednej strony powracając do korzeni serii, a z drugiej robiąc krok naprzód. Umyślnie nie przybliżam zagmatwanej fabuły, zwłaszcza że

na tubie można zobaczyć niejedno streszczenie tego, co działo się do tej pory, ale uspokajam: nawet jeśli to twój pierwszy kontakt z cyklem, szybko załapiesz, o co chodzi.

A chodzi o to, żeby efektywnie wszystkich wystrzelać. Pewnie, ironizuję, bo jednak jest tu kawał historii i 343 Industries dwoi się i troi, żeby krok po kroku, acz sprawnie i subtelnie, przybliżyć nam przeszłe i obecne zależności, ale kampanii dla jednego gracza daleko do szczytowego osiągnięcia storytellingu. Nie jest to zarzut, bo gra trzyma się sztywnych, oldschoolowych zasad i nad dialogi przedkłada czystą akcję, a postaci drugiego planu, czyli tchórzliwy pilot oraz nowa sztuczna inteligencja, Broń, to godni towarzysze tej przygody. Jest ona szczegółowo rozpisana od początku do końca, ale otwarcie świata gry pozwala nieco się odbić od głównej linii fabularnej.

Szczęśliwie nie zasypano całego pierścienia znacznikami. Poszczególne misje mają dość proste założenia – ot, uwolnić pojmanych żołnierzy albo wyzwolić bazę, co umożliwi nam z kolei szybką podróż do tego punktu,

Na swojej drodze spotkamy dawnych znajomych, ale i nowego wroga, którym są latający Skimmerzy.



lecz samo odetchnięcie świeżym powietrzem i spojrzenie na zalesione pagórki, zanim znowu wejdziemy do zastawionego żelastwem podziemnego kompleksu, daje poczucie urozmaicenia. Słabo rozwiązano za to kierowanie pojazdami, które są niepraktyczne i o niebo łatwiej poruszać się pieszo. Design to klasyka Halo, czyli rozległe sale, gdzie huk granatu rozchodzi się dudniącym echem, chłodna kolorystyka, funkcjonalne rozkłady pomieszczeń.

Master Chief ma więcej możliwości niż do tej pory, a nawet może je rozwijać, zbierając różne ustrojstwa. Sam pancerz ma szereg dodatkowych funkcji, lecz idę o zakład, że trzy czwarte gry spędzicie z linką z haczykiem, która umożliwi przedostanie się na wyżej położone platformy tudzież przechwycenie z dystansu wybuchającego pojemnika. Bo komu przyjdzie do głowy chować się za polem siłowym, skoro Halo Infinite oferuje rozgrywkę niezwykle dynamiczną, wymuszającą ciągły ruch i zonglerkę znajdowanym orężem, zwłaszcza jeśli odpalimy tryb multiplayer. I tu kryje się potęga omawianej gry, w owej gorączkowości, ba, chwilami dzieje się tutaj aż za dużo. A wtedy doradzam wyjść na owe zielone pola, odetchnąć i przeładować. ■

81

PIXEL

Jeśli spodziewasz się efektu „wow”, to zrewiduj oczekiwania, bo dostaniesz stare, dobre Halo. Jak zawsze temperamentne, z piękną muzyką, efekciarstwem i wszystkim tym, co lubisz lub czego nie lubisz.



Święty Mikołaj w Stacji Arktycznej Santa boryka się z pewnym, hmm, problemem. By go rozwiązać, ułożymy piosenkę o straszliwym demonie, której zwrotki zagrane w odpowiedniej kolejności pomogą w spotkaniu duchów przeszłych, obecnych i przyszłych świąt. Uważacie, że Jimmy Hoffa spoczywa w fundamentach jakiegoś budynku użyteczności publicznej? No to się mylicie - razem z Amelią Earhart i kilkoma gadającymi Moai pomoże nam odkryć kielkujący za zasłoną rzeczywistości paranormalny spiszek. Wampir Jurgen ze Stuttgartu urządzi dzięki technoparty, na którym zombiaki będą wreszcie mogły wyrazić swoje prawdziwe ja, sklepikarz Bosco zapadnie się pod ziemię, a finałowy pojedynek z szatanem, zgodnie z tradycją, odbędzie się w piekle. Jeżeli uważacie, że powyższe całkiem nieźle trzyma się kupy, a dzieła Monty Pythona, Mela Broksa i braci Zuckerów (i Jima Abrahamasa) to dla was chleb powszedni - dobrze trafiliście.

Pozostaje mi gorąco zachęcić do skończenia pierwszego sezonu (może być w odświeżonej wersji) i śledzenia dalszych wycieczek najbardziej chyba zakręconego detektywistycznego duetu w dziejach. A ja, cóż, czekam na sezon trzeci, gdzie spotkamy przodków dzielnych poszukiwaczy niebezpieczeństw - Sametha i Maksimusa. I nie będzie to zupełnie inna historia... L

84

Najwięcej dobrej roboty odwała tutaj rewelacyjny materiał źródłowy. Ale brawa należą się za ulepszoną oprawę graficzną i zdecydowanie lepiej brzmiącą muzykę. Szczególnie w wykonaniu kosmicznych mariachi i wampira ze Stuttgartu.

SAM AND MAX BEYOND TIME AND SPACE

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Big Bad Wolf Wersja PL: nie

Paweł Gawlikowski

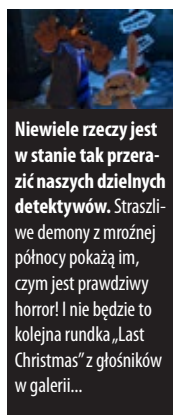
Czternaście lat to szmat czasu (a jak wiemy z klasyki polskiej literatury, 1 szmat = 10 ścier). W 2007 roku drugi sezon nowych przygód Sama i Maksa trafił najpierw na pecety, a następnie na Wii, Mac OS, iOS i PS3.

Nadszedł czas, aby dwie generacje konsol później z przygodami naszego ulubionego psa-detektywa i jego małego, białego, zębatego przyjaciela (gdzie on chowa pistolet?) zapoznaliśmy się kolejną grupą graczy, nie wspominając już o starych wyjadaczach, do których należy piszący te słowa. O ile oryginał został stworzony przez Telltale Games i brygadę byłych pracowników LucasArtsu, o tyle aktualne wydanie jest dziełem Skunkape Games (biała małpa, szef kosmicznych najeźdźców, trzeci sezon, nie pytajcie).

Nie będę ukrywał, że na punkcie chłopaków z Freelance Police mam lekkiego bzika i każdą grę z ich udziałem, chociażby był to remake/remaster, powitam z wielkim uśmiechem na twarzy. Jednakże nie oznacza to bycia zupełnie bezkrytycznym - w przypadku odświeżania klasyków szczególnie wyczulony jestem na przypadki cenzury, co ostatnimi czasy stało się plagą.



Achtung



Niewiele rzeczy jest w stanie tak przerazić naszych dzielnych detektywów. Straszliwe demony z mroźnej północy pokażą im, czym jest prawdziwy horror! I nie będzie to kolejna rundka „Last Christmas” z głośników w galerii...

Zrozumiałe jest, że wrażliwość odbiorców zmienia się i to, co kiedyś uchodziło za dobry żart, dziś bywa ciężkostrawnym sucharem, ale tym razem obyło się bez poważnych cięć.

Co się zmieniło? Na pewno grafika - jest, z braku lepszego słowa, pełniejsza. Zniknęły proste tekstury i czasami drewniane ruchy postaci, które nie blokują się już w irytujący sposób w niektórych miejscach. Dźwięk i muzyka nie zostały poddane dramatycznemu liftingowi, jednak brzmią dużo lepiej i to słychać. Nie zmieniono z kolei kompletnie absurdalnego humoru, cudownie podłożonych głosów, no i agresji Maksa, najczęściej całkowicie nieuzasadnionej, co wszystkim, rzecz jasna, podoba się najbardziej.

Pięć odcinków składających się na sezon bardzo zgrabnie dzieli przedstawioną historię. Pamiętacie jeszcze „Opowieść wigilijną”? To super, bo za bardzo wam to nie pomoże.





■ PC ■ PS4 ■ PS5 ■ XONE ■ XSX

PRODUCENT Deep Silver Fishlabs **Wersja PL:** tak

■ Bazyl

Młośnicy strzelania w kosmosie może nie są specjalnie rozpieszczani, ale nie powinni narzekać, że deweloperzy o nich zapomnieli. W końcu nie aż tak dawno debiutowało Star Wars: Squadrons, a teraz wylądował reprezentujący bardziej zręcznościowe podejście do podboju Wszechświata Chorus.

W produkcji niemieckiego studia Deep Silver Fishlabs przemierzamy kosmos, kierując poczynaniami pilotki o dźwięcznym imieniu Nara. Nasza bohaterka przez lata była przodowniczką pracy w kulcie zwanym Kręgiem. Dostrzegła jednak jego błędy i wypaczenia, gdy kazano jej się pobawić w Tarkina i zniszczyć całą planetę. Wymordowanie milionów istotnie ostatecznie uświadomiło jej, że ewidentnie nie grała w drużynie tych dobrych. Uciekła więc i próbowała zacząć nowe życie. Jak to zwykle w bajkach bywa, przeszłość w końcu ją dopadła, a Nara musi ratować świat przed byłymi kumplami z wojska, a przy okazji stawić czoła swoim demonom.

✚ Świat gry podzielony jest na kilka segmentów, z których każdy możemy swobodnie przemierzać w poszukiwaniu misji i zasobów.

Nara



Bohaterka stopniowo zdobywa wyjątkowe umiejętności. Poprawia też swoje statystyki – jeśli na przykład często strącamy wrogów, używając działka, to staje się ono coraz bardziej śmiertelne.

Jak widzicie, nie jest to odkrywczą fabuła, ale wystarczy, żeby zachęcić do wykonywania kolejnych zadań. Zresztą za misje należy się autorom pochwała. Na samym początku bałem się, że wszystkie wyglądają bliźniaczo, ale na szczęście okazało się, że im dalej w kosmos, tym robi się ciekawiej. Prosty schemat: „poleć gdzieś – zlikwiduj wszystko, co się rusza – odtańcz taniec zwycięstwa” szybko znika. Pojawiają się za to zadania, gdzie nie oddamy ani jednego strzału lub będziemy musieli skupić się na osłanianiu towarzyszy. Zresztą to, czy podejmiemy się misji, zależy od nas, ponieważ prócz questów głównych jest też sporo zadań opcjonalnych, pozwalających dowiedzieć się więcej o bohaterce, jej wrogach i sojusznikach oraz zdobyć ulepszenia statku.

A skoro już wywołaliśmy do tablicy statek, wypada wspomnieć, że jest on niczym osioł ze „Shreka” – znaczy gada i lata. Kwestia gadania zostaje wyjaśniona wraz z rozwojem fabuły, natomiast warto skupić się na lataniu. Jak już pisałem, Chorus nie ma ambicji, by być kosmicznym symulatorem. Trochę więc żałuję, że na darmo wyjmowałem joystick z szafy.

Na szczęście sterowanie za pomocą kontrolera lub myszki i klawiatury okazało się bardzo przyjemne i intuicyjne. W dodatku walkę urozmaica to, że Nara dysponuje specjalnymi mocami odblokowywanymi stopniowo w trakcie gry. Umie na przykład teleportować się na ogon wrogiej maszyny lub zakłócić działanie jej podzespołów. Szkoda tylko, że nie ma możliwości zmiany kamery. Widoku z kokpitu lub z innego kąta brakuje szczególnie, gdy nasz własny pojazd zastania znajdujący się idealnie przed dziobem cel. Po stronie wad wpisałbym też brak możliwości zapisywania w trakcie misji, co staje się uciążliwe przy dłuższych zadaniach. Poza tym jednak poważniejszych niedociągnięć nie znalazłem. Chorus to bardzo solidna produkcja, godna polecenia każdemu, kto lubi piu-piu w kosmosie. ■



- Może niezbyt odkrywczą, ale za to bardzo przyjemną kosmiczną strzelanką z niezłą fabułą i walką urozmaiconą nadnaturalnymi zdolnościami bohaterki.
- Wielbiciele symulacji pewnie będą kręcić nosem, ale jest to zręcznościówka na kilka miłych wieczorów.



✚ Portrety psychologiczne nie mają zbytniego znaczenia, raczej obrazują nasz stosunek do danej postaci.

✚ Komu nie podoba się modny garnitur Holmesa, dość prędko będzie mógł biegać po mieście w innych strojach.

Sherlock Holmes: Chapter One

PC PS5 XSX

PRODUCENT Frogwares **Wersja PL:** tak

✚ Bartek Czartoryski

Aż trudno uwierzyć, że i Sherlock Holmes był kiedyś gołowąsem.

Zwykle przedstawia się go bowiem jako statecznego angielskiego dżentelmena, ale wypada pamiętać, że kiedy sir Arthur Conan Doyle sięgnął po pióro i stworzył postać genialnego detektywa, uczynił go całkiem młodym facetem, którego od trzydziestki dzieliło jeszcze parę lat.

Ukraińskie studio Frogwares, które ma swój sprawdzony patent na przygody londyńczyka, cofa się jeszcze dalej, do, jak mówi podtytuł,

Twarz



Komputerowy Sherlock z całą pewnością nie wygląda na opiumistę, kokainistę oraz nikotynistę z kart powieści Arthura Conana Doyle'a.

✚ Ustalenie kolejności zdarzeń pomaga nam wydedukować, co zaszło na miejscu zbrodni.

pierwszego rozdziału jego kariery. Poznajemy mistrza dedukcji jako człowieka emanującego arogancją wynikającą po części z wygodniałej ciekawości świata, a po części z młodzieńczego egotyzmu. Sama obserwacja dojrzewania Holmesa, który przybywa na śródziemnomorską wyspę Cordone, chcąc odwiedzić grób matki, będzie nie lada gratką dla każdego miłośnika prozy Doyle'a.

Frogwares nie stroni od wielkanocnych jaj, zwykle jedynie pełniących funkcję ornamentu czytelnego dla starych wyjadaczy, ale nie one napędzają całkiem sprawnie skonstruowaną fabułę, dzielącą się na dwie odnogi. Holmes musi, a my do spółki z nim, krok po kroku odkryć zagmatwaną przeszłość swojej rodziny i odkryć tajemnicę otaczającą śmierć jego rodzicielki.

Sprawa ta będzie przeplatana innymi, które przyjdzie nam rozwiązać, od zuchwałych kradzieży po równie zuchwałe morderstwa. Mechanika pracy detektywistycznej jest niemalże identyczna jak poprzednio - myślę o Crimes and Punishments i The Devil's Daughter - czyli przeglądamy dostępne na miejscu zbrodni materiały dowodowe, posługując się przy tym również szóstym zmysłem, który odkrywa przed nami to, co niewidoczne

gołym okiem. A kiedy pozbieramy wszystkie dostępne wskazówki, łączymy tropy w tak zwany pałacu myśli, gdzie możemy powiązać ze sobą wnioski i wedle naszych przypuszczeń oskarżyć winowajcę. Co ciekawe, to gracz, nie Holmes, decyduje o słuszności danej konkluzji i o tym, jak Sherlock powinien postąpić.

Ponadto Frogwares po raz pierwszy eksperymentuje z otwartym światem. Choć Cordona nie oferuje może zbyt wielu atrakcji, bo poboczne aktywności są dość marne (szczególnie te wymagające od Holmesa umiejętności bojowych, bo system walki bywa strasznie toporny), to jest to odświeżające. Do tej pory gry z serii zamykały nas bowiem w ciasnych pomieszczeniach.

Fajnie, że ukraińskie studio z gry na grę dopracowuje wymyśloną przez siebie formułę, bo chyba na rynku nie ma lepszego stricte detektywistycznego tytułu. Sherlock Holmes: Chapter One dalekie jest od doskonałości chociażby z uwagi na spadki klatek tudzież powtarzalną, uproszczoną rozgrywkę, lecz nadrabia klimatem. Czuć, że Holmes to dla Frogwares nie tylko atrakcyjny znak towarowy, ale i szanowany przez nich kompan. ■



70

✚ Jaki był Sherlock, zanim stał się Holmesem? Frogwares ma gotową odpowiedź. Mimo że rozgrywka nie zawsze potrafi zassać, to takiego scenariusza nie powstydziłby się sir Doyle.

Thunder Tier One

PC PS4 XONE

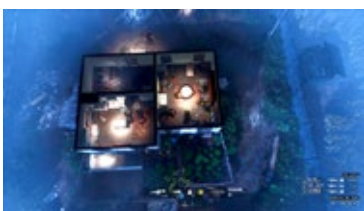
PRODUCENT Krafton Wersja PL: nie

User Jama



Gra wywołuje dwa pozytywne skojarzenia. Pierwsze – z telewizyjnym serialem „SEAL Team”, w którym amerykański oddział specjalny, dzięki ścisłej współpracy jego członków, często jest w stanie pokonać przeważającą siłę wroga. Drugie – z figurkami małych żołnierzyków, za pomocą których rozgrywało się wielkie bitwy na dywanie.

Przyzwyczailiśmy się, że taktyczna strzelanka pokazuje nam świat z perspektywy pierwszej osoby. Wtedy widzimy świat oczami bohatera, bierzemy bezpośredni udział w akcji, choć ogarniamy wzrokiem tylko najbliższe otoczenie. Liczy się refleks, szybkość i adrenalina. Thunder Tier One wykorzystuje mniej popularny, choć nie mniej angażujący widok z góry na dół. Postacie są tu jak małutkie ołowiane żołnierzyki właśnie,



które poruszają się w dopieszczonych graficznie sceneriach lasów, przedmieść, industrialnych kompleksów czy wiejskich zabudowań. Czas reakcji też jest istotny, ale ważniejszy jest plan, współdziałanie oddziału i taktyczne rozegranie sytuacji.

Tytułowy elitarny oddział komandosów ma za zadanie zlikwidować dobrze zorganizowaną i wyposażoną organizację terrorystyczną. Liczy cztery osoby i można grać zarówno z przyjaciółmi, jak również kampanię solo z podkomendnymi botami. Więcej frajdy dostarczy pierwsza opcja i łatwiej będzie osiągnąć cel misji, grając w oddziale z ludźmi. Boty, owszem, potrafią samodzielnie zaopiekować się przeciwnikami, można też im wydawać różne komendy, ale odniosłem wrażenie, że działają trochę raptownie, pchając się pod ogień przeciwnika tam, gdzie można się kryć, lub wyskakując przed szereg tam, gdzie warto byłoby chwilę poczekać. A w tej grze należy trochę pogłówkować, rozegrać temat bardziej jak partię militarnych szachów,

Wszedłszy do zabudowań, od razu widzimy cały rozkład pomieszczeń, natomiast przeciwników dojrzymy dopiero, gdy wejdemy w pole widzenia albo zaczniemy strzelać.

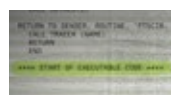
Humvee pozwala dyskretnie zmyć się z imprezy, zanim zacznie się sprzątanie pobojuwiska.

Prawdziwy terrorysta zachowuje czujność nawet w wychodku. Wystarczy oberwać drzwi, żeby zachować wgląd w teren podczas posiadzenia.

inaczej zostajemy w okamgnieniu wystrzelani jak kaczki.

Świetnie oddana jest specyfika operacji militarnych, począwszy od żargonu sił specjalnych w komunikacji z dowództwem misji, przez dobór rodzajów broni, po odprawę przed misją. Realistyczne są różne detale, przykładowo kiedy przeglądamy ekwipunek w czasie akcji, to czas się nie zatrzymuje i można wtedy oberwać. Patrząc na budynki od zewnątrz, nie widzimy, kto czai się w środku, dopiero po wejściu uzyskujemy wgląd, ale tylko jeśli przeciwnik jest w polu widzenia bohatera. Nie ma tu też wznawiania od checkpointu. Można zginąć kilka kroków od punktu ekstrakcji, wtedy całą misję zaczynamy od nowa. Na plus zdecydowanie jest to, że gra od początku otwarta jest na modyfikacje, więc możemy spodziewać się dodatkowych poziomów opracowanych przez społeczność graczy.

Credits



Fajny pomysł z listą płac w postaci wydruku stylizowanego na kod źródłowy wystukany na starej igłownicy na papierze z perforacją.

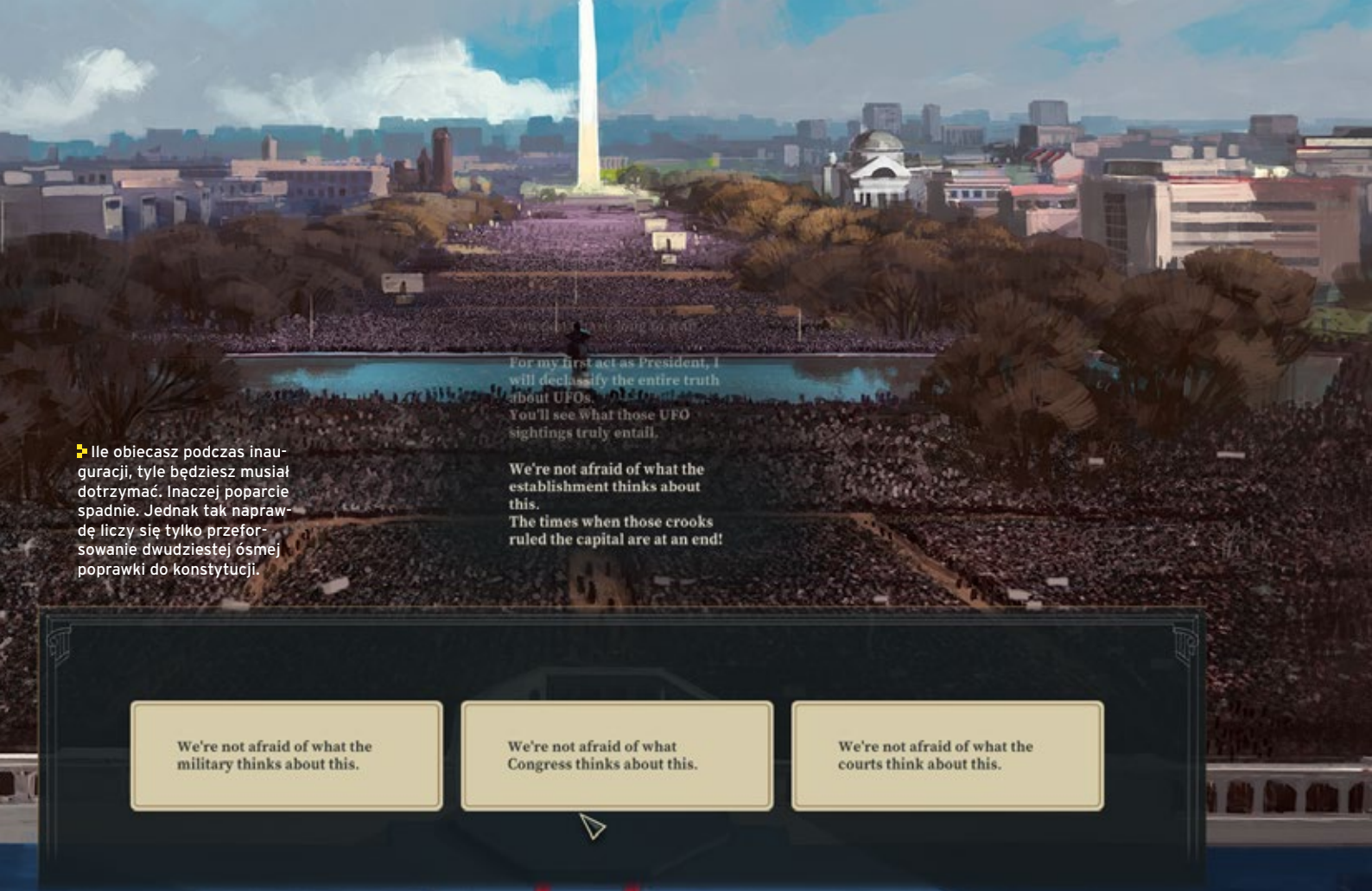
Kto pamięta te urządzenia, uszami duszy słyszy ogłuszające wręcz rżenie, jakie towarzyszyło takiemu drukowaniu.

75

- Dobra taktyczna strzelanka z widokiem od góry, misterną grafiką i oddająca specyfikę sił specjalnych. Do pełni szczęścia
- brakuje bardziej rozgarniętej SI komputerowych towarzyszy
- broni oraz drobnych zabiegów poprawiających ergonomię sterowania. Jest za to potencjał związany z modami.



W perspektywie z góry czasem ogień nie jest skuteczny, ponieważ nie zawsze dobrze widać przeszkody terenowe.



■ Ile obiecasz podczas inauguracji, tyle będziesz musiał dotrzymać. Inaczej poparcie spadnie. Jednak tak naprawdę liczy się tylko przeformowanie dwudziestej ósmej poprawki do konstytucji.

For my first act as President, I will declassify the entire truth about UFOs. You'll see what those UFO sightings truly entail.

We're not afraid of what the establishment thinks about this. The times when those crooks ruled the capital are at an end!

We're not afraid of what the military thinks about this.

We're not afraid of what Congress thinks about this.

We're not afraid of what the courts think about this.

This Is the President

■ PC ■ MAC

PRODUCENT SuperPAC Wersja PL: nie

■ Sir Haszak

Niekiedy wśród nowych tytułów można trafić na dinozaura. Bo czymże jest w dzisiejszych czasach gra tekstowa? Oczywiście ta ma dużo więcej do zaoferowania niż klasyczne tekstówki. Mimo to piastowanie stanowiska prezydenta Stanów Zjednoczonych polega głównie na czytaniu.

Gra jest dziwna z paru powodów. Pierwszym jest narracja, ponieważ fabuła należy do najważniejszych elementów rozgrywki. Akcja zaczyna się w momencie wygrania wyborów. Mamy jednak świadomość, że zanim wygraliśmy, mieliśmy coś do ukrycia. Dlatego naszym głównym,

nieoficjalnym celem kadencji jest uchwalenie dwudziestej ósmej poprawki do konstytucji, która zagwarantowałaby nam bezkarność po ustąpieniu z urzędu. Poza tym oczywiście walczyć z establishmentem, mediami, tłustymi kotami i dbamy, by kraj był szczęśliwy, a ludowi żyło się dostatniej.

Kłopot polega na tym, że nikt nas nie zdzielił w głowę ciężkim narzędziem, nie mamy alzheimera, a mimo to nie wiemy, jaką mamy przeszłość. Co nawywijaliśmy? Kogo znamy? Te z pozoru nieistotne informacje bardzo szybko się przydają. Zgłasza się do nas ktoś, kogo nazwisko nic nam nie mówi. Okazuje się, że jest to dawny znajomy, do którego się nie odzywamy. I mamy powody. W normalnych warunkach byśmy to wiedzieli, ale nie w This Is the President. Dlatego nawet niewinne wyjście do teatru

okazuje się potężną miną, którą trzeba bardzo delikatnie rozbroić. Jednak takie trupy wypadające losowo z szafy zakłócały mi odbiór gry. Nie wiemy nic o przeszłości bohatera, co ma wpływ na podejmowane wybory.

Oczywiście niebezpieczeństwa nie czyhają jedynie w przeszłości. Trzeba też radzić sobie z bieżącymi kłopotami i wyzwaniem. Do tego można zatrudnić odpowiednich ludzi: prawników, lobbystów, hakerów, specjalistów od public relations i mokrej roboty. Z niektórymi współpracujemy stale, a nawet mianujemy członkami administracji,

■ Szełowa PR była na wylocie, bo wykazała zbyt wiele niezależności. Zawsze jednak możemy jej wybaczyć.





Ekipa gotowa do realizacji zadań. Zadanie gotowe do realizacji przez ekipę.

innych wynajmujemy do konkretnych projektów. Im trudniejsze zadanie im powierzmy, tym więcej łapią punktów stresu, więc od czasu do czasu należy ich wysłać na wakacje.

O tym, kto będzie chciał z nami współpracować, decyduje poparcie społeczeństwa i pieniądze. Zawsze trzeba sobie zadać pytanie, czy warto się zaangażować w jakąś akcję. Mimo to decyzje podejmujemy spontanicznie, bez jakichkolwiek sondaży. W poważniejszych sprawach jakiś współpracownik może coś podpowiedzieć. Zawsze jednak prezydentowi towarzyszy uczucie, że stąpa po polu minowym.

Z jednej strony dostajemy miks gry strategicznej i przygodowej, z drugiej trudno w pełni wczuć się w postać, o której wiemy znacznie mniej, niż powinniśmy. Nie czułem się tym bohaterem, choć podejmowałem wybory w jego imieniu. Jednak mimo tej sztuczności twórcom znakomicie udało się zbudować wrażenie siedzenia na beczce prochu. ▬



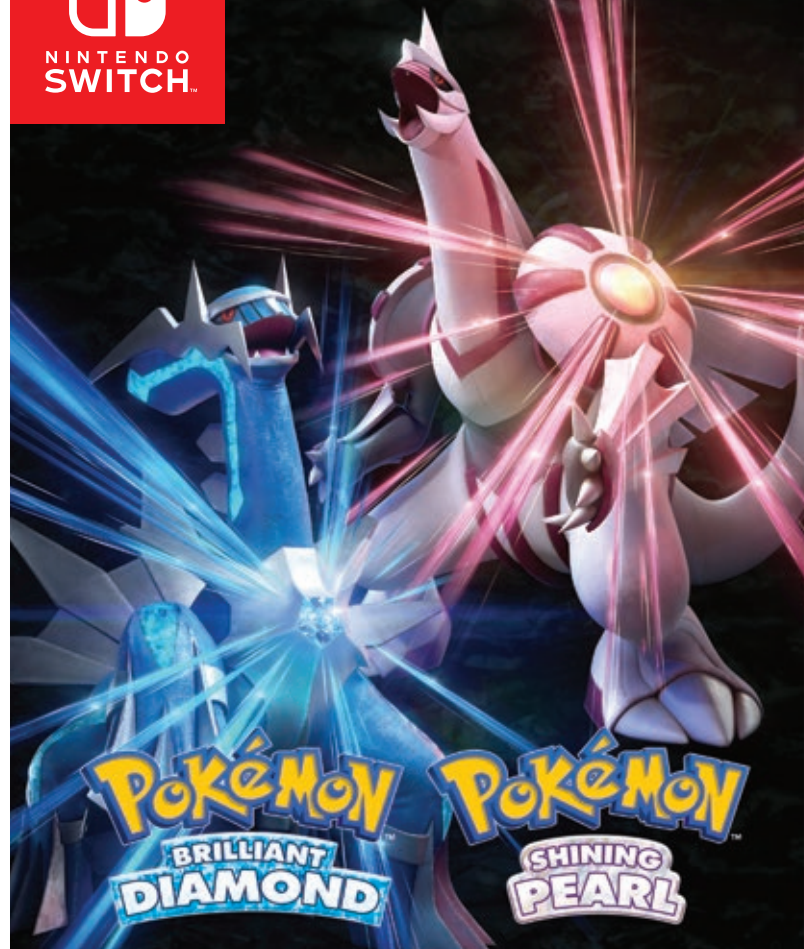
68

Dużo górolotnych słów i brudnych zagrywek z wykorzystaniem zaufanych ludzi. Piastowanie stanowiska prezydenta Stanów Zjednoczonych przez biznesmena z szemraną przeszłością jest jazdą bez trzymanki. Choć mamy do czynienia z fikcją, na chwilę można wejść w buty Donalda Trumpa.

Co z tego, że człowieka zmusiliśmy do współpracy szantażem, skoro słupki urosły.

NINTENDO SWITCH

The Pokémon Company Nintendo

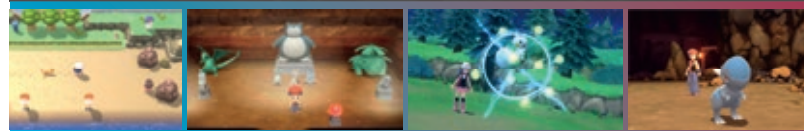


Odkryj na nowo tajemnice regionu Sinnoh!



Samodzielne gry

Podwójny pakiet



JUŻ W SPRZEDAŻY



©2021 Pokémon. ©1995-2021 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. Developed by ILCA, Inc. Pokémon and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo.



www.nintendo.pl

KONSOLA Z RODZINY NINTENDO SWITCH

Nintendo Switch OLED Model



Nintendo Switch



ZAPROJEKTOWANE DO GRANIA W DOMU I W PODRÓŻY



Nintendo Switch Lite

WYŁĄCZNIE TRYB PRZENOSNY



ICARUS



PRODUCENT RocketWerkz **Wersja PL:** nie

■ Piotr Pieńkowski

Mój lądowisk nieruchomieje, włącz się otwiera i widzę... piękny, zielony las. Gdzieś w oddali dostrzegam tafle przejrzystego jeziora, w którym – jak się później okaże – pływają całkiem dorodne ryby, a na polanie biegają jelenie i zajęce. Zaraz, ale czy Icarus przypadkiem nie miał być toksycznym światem?

OK, najpierw zajmijmy się własnym przetrwaniem, a potem będziemy kombinować, co i jak. I pal licha, że niby jestem kosmicznym pionierem, a nie mam ani miotacza, ani laserowej piły, ani nawet latarki. Bywało gorzej. Zaczynam zwiedzać okolicę, nawykowo zbierając po drodze



■ Piorun, który niszczy domostwo, to fajny pomysł – ale fajnie byłoby także móc go ugasić.

■ W grze jest sporo zwierząt i te agresywne potrafią być naprawdę zabójcze – aż do przesady.

gałęzie, liście i kamienie, aby potem wytworzyć kamienny nóż, toporek i kilof. O schronieniu mogę na razie zapomnieć, bo jak się okazuje, jeszcze nie umiem go budować. Czyżby w szkole dla kosmicznych odkrywców nic o tym nie było? Zresztą nie mam czasu na takie rozmyślenia, bo zniecka zabija mnie wilk. Po odrodzeniu się w kapsule ratunkowej (jestem klonem?) tym razem to ja zabijam owego wilka, skóruję go, piekę świeże mięso na prowizorycznym ognisku i... zjadam, popijając wodą ze stawu. Pomijając toksyczność takiej stawy, nie do końca rozumiem, jak tego dokonałem, mając na sobie skafander i hełm z opuszczoną szybą. Hm...

No i tak to właśnie jest z Icarusem. Raz za razem nie dowierzamy, co się dzieje, bo choć gra prezentuje całkiem duży i atrakcyjny wizualnie

świat z fajnymi misjami i świetną zabawą w kooperacji, to jednak co rusz wybija nas z klimatu jakiś dziwny pomysł w niej zawarty. A to zwykła burza kompletnie niszczy nasze schronienie, a to w jednym biomie atakują nas wilki, kuguary, hieny i słonie jednocześnie, to znów rąbiąc drzewo, widzimy, jak wyskakują z niego liczby pokazujące obrażenia (podobnie jest ze zwierzyną, która w dodatku cały czas biega ze znacznikami nad głową). A na końcu odkrywamy, że wszystko, cośmy zdobyli i zbudowali podczas naszej misji, przepada nam po powrocie na orbitę i w następnej przygodzie musimy zaczynać od nowa. Pozostają jedynie rozwinięte umiejętności i talenty.

Ci, którzy mnie znają, wiedzą, jak bardzo kocham survivala. Ale w tej miłości potrafię zachować dystans. Twórcy Icarusa chwalą się ponad trzydziestoma pięcioma misjami, stu czterdziestoma wytwarzanymi przedmiotami czy czterdziestoma typami broni – i to wszystko prawda, ale to żaden wyjątek w tego typu grach. Śmiem nawet twierdzić, że ścisła konkurencja, czyli Emprion, Osiris i Memories of Mars, są nie tylko tak samo dobre, ale w wielu aspektach bardziej przemyślane i konsekwentne, o lepszym klimacie nie wspominając.

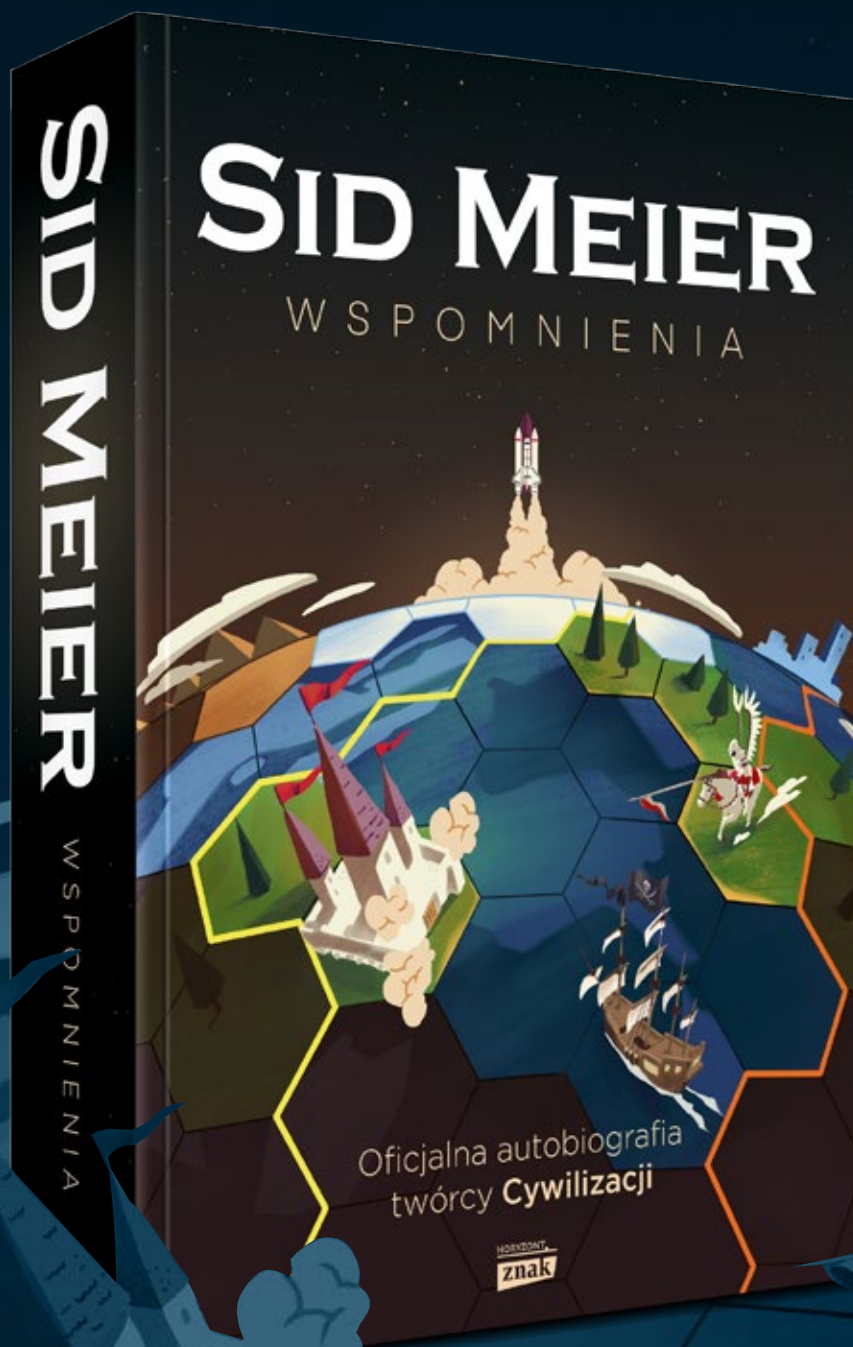
A najgorsze w tym wszystkim jest to, że było tak blisko. Że wystarczyło dać faktycznie toksyczną planetę ze zmutowaną fauną i florą ziemską, budowę porządnej bazy kosmicznej oraz eksplorację podobną do tej w S.T.A.L.K.E.R. – i nagle mielibyśmy to, co nam obiecywano. I po cichutku wciąż liczę, że tak się stanie, bo gra ma być wciąż rozwijana. Nie tylko No Man's Sky mogło zmienić się na lepsze. ■



■ Survival Deana Halla – twórcy DayZ. Miał być przełom, a tymczasem mamy przeciętną produkcję, która tak samo zachwyca, jak i irytuje.

JESZCZE TYLKO JEDNA TURA... JEST!

PIERWSZE I JEDYNE WSPOMNIENIA SIDA MEIERA, OJCA CHRZESTNEGO
GIER KOMPUTEROWYCH, TWÓRCY KULTOWEJ CYWILIZACJI!





WYTCHWOOD

➤ Baśniowa kraina pełna jest zarówno ludzi, jak i antropomorficznych oraz bardziej zwyczajnych zwierząt.

PC PS4 PS5 XONE XSX SWITCH

WYDAWCA | Alientrap Wersja PL: nie

➤ Bazyl

Nie rozumiem fenomenu craftingu. Dlaczego niemal każda współczesna produkcja chwali się tym, że każde graczom szukać po mapie szmelcu, z którego można zrobić inny szmelc? Niemniej mechanika ta musi mieć oddane grono wielbicieli, skoro powstają całe oparte na niej gry. A właśnie taką produkcją jest Wytchwood.

W dziele kanadyjskiego studia Alientrap wcielamy się w biegającą z kociołkiem na głowie wiedźmę. Nietypowy kapelusz nie jest jednak jej największym zmartwieniem. Poważniejsze sprawy to problemy z pamięcią oraz konieczność

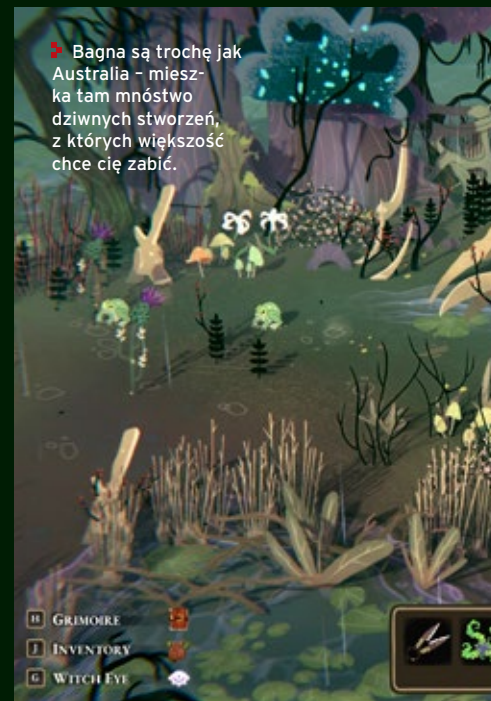
wywiązania się z umowy zawartej z pewnym kozłem. A w zasadzie z istotą zamieszkującą ciało tego wszystkożernego zwierzaka. Aby wybrnąć z kłopotliwej sytuacji, nasza zaradna bohaterka musi zebrać dusze dwunastu niezbyt sympatycznych stworzeń.

Dusze



Wiedźma ma za zadanie odnaleźć nie dusz stworzeń, które dopuściły się różnych niecznych uczynków. Dzięki temu wywiąże się z kontraktu z kozłem i rozwikła zagadkę pewnej śpiącej damy.

Jak wspominałem, większość zabawy opiera się na craftingu. Garnkogłowa protagonistka, jak na wiedźmę przystało, potrafi łączyć różne składniki, warząc w ten sposób mikstury i konstruując przydatne przedmioty. Z czasem też przypomina sobie przepisy na coraz nowsze wynalazki. Biega więc po krainie i zbiera elementy, które następnie wykorzystuje do tworzenia kolejnych rzeczy. A te przekuwa dalej, aż w końcu w jej posiadaniu jest cacko, którego potrzebuje do



➤ Bagna są trochę jak Australia - mieszka tam mnóstwo dziwnych stworzeń, z których większość chce cię zabić.



Kraina jest urzekająca, ale nawet zbierając wszystkie znalezione po drodze przedmioty, nie da się uniknąć częstych powrotów w odwiedzone już miejsca.

wykonania aktualnego zadania. I tak właśnie wygląda większość misji - śmigamy po różnych częściach krainy, polując i zbierając. Zagadek i questów innego rodzaju jest niestety jak na lekarstwo. A szkoda, ponieważ każde ich pojawienie się to niezwykle miła odmiana.

Na cmentarzu trzeba wracać zawsze, gdy w sakiewce zabraknie kości, skrzydeł nietoperza czy ekto plazmy.

Taki model rozgrywki wiąże się niestety z tym, że co chwilę musimy wracać w te same miejsca, ponieważ akurat wyprztykaliśmy się z króliczych łapek czy wróżkowego pyłku i musimy uzupełnić zapasy. To zaś powoduje, że często biegamy w tę i z powrotem, co byłoby nieznośne, gdyby nie największa zaleta gry - oprawa audiowizualna. Bajkowa grafika wypada świetnie, a każda część krainy ma unikalny styl, paletę barw oraz faunę i florę. Także część krainy ma unikalny styl, paletę barw oraz faunę i florę. Także muzyka zmienia się w zależności od tego, czy akurat hasamy sobie po lesie, czy uzupełniamy zapasy kości na cmentarzu. Minusem jest za to brak dubbingu choćby kluczowych postaci. Wiele sytuacji jest też przedstawionych za pomocą opisów, a nie animacji. Sprawia to, że czeka nas sporo czytania, co w pewnym momencie staje się nużące. Muszę uczciwie przyznać, że momentami walczyłem ze sobą, żeby nie przeskakiwać kolejnych ścian tekstu. Pomagał w tym fakt, że za misjami zazwyczaj kryją się interesujące historie, często inspirowane znanymi baśniami. Przyjdzie nam choćby zapolować na wilka ostrzącego sobie zęby na pewną dziewczynę w czerwonych fatałaszkach.



Jeśli nasza wiedźma straci wszystkie trzy „życia”, to ląduje w swojej chatce i gubi część drogocennych składników.

Po stronie plusów warto wpisać także fakt, że chociaż sposoby rozwiązywania problemów są z góry narzucone, to po krainie podróżujemy swobodnie, a misje wypełniamy w dowolnej kolejności. Można więc skupić się tylko na wybranym quście lub jednocześnie wypełniać kilka zadań.

Jak widzicie, Wytchwood to mieszanka kilku elementów, których bardzo łatwo nie lubić: craftingu, FedEx questów i backtrackingu. Jeśli któregoś z nich nie cierpicie, to raczej nie będziecie się dobrze bawić w skórze wiedźmiej kuzynki MacGyvera. Kluczem do tego, aby czerpać jak największą przyjemność z gry, jest chyba jej dawkanie. Zamiast próbować przejść całość ciurkiem, warto na przykład każdego dnia polować tylko na jedną duszę. Dzięki temu możemy cieszyć się piękną, baśniową krainą i zrelaksować bez strachu, że ciągła konieczność uzupełniania składników doprowadzi was do szału. ▮



70

Idealna produkcja dla wszystkich miłośników craftingu i zbieractwa. Baśniowa oprawa graficzna i muzyka tworzą fantastyczny klimat, ale monotonne zadania i konieczność ciągłego uzupełniania składników mogą zirytować.



✚ W grze znajdziemy kilka rodzajów sleeperów, a każdy inaczej reaguje i inaczej walczy.

✚ Maskary są niewidome, za to doskonale słyszą. Kiedy na moment „przysypiają”, można je podejść i...

G T F O



PRODUCENT 10 Chambers **Wersja PL:** tak

■ Piotr Pieńkowski

Nikt nie wie, kim jest Strażnik, który posyła nas na śmierć, ani jakie są jego cele. Nikt też nie wie, czym jest kompleks - poza tym, że leży głęboko pod ziemią i że zasiedlają go dziwne, zmutowane maskary zwane sleeperami. Jesteśmy więźniami, którym nikt niczego nie wyjaśniał i którzy mają jedynie ów kompleks zinfiltrować. I niekoniacnie przeżyć. Nie wszyscy.

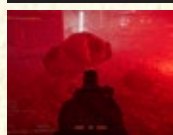
Prawdę mówiąc, przerażenie czułem od samego początku, zanim jeszcze zaczęła się jakakolwiek akcja - jadąc w dół windą wraz z trzema innymi współwięźniami. Ciemny szyb, nasze klatki, reflektory

oświetlające wejście do kompleksu jaskiń gdzieś poniżej. Brrr... Kiedy zrzucono nas przed wejściem do tunelu, nasz szef polecił, żeby nie hałasować, nie używać non stop latarek, a maskary załatwiać co najwyżej młotem. No, chyba że zaatakują nas całym mrowiem.

W głównej sali szybko znaleźliśmy terminal i jeden z nas sprawdził, wpisując cel naszej misji, gdzie znajduje się klucz otwierający wrota do kolejnego, docelowego sektora. Po drodze zebraliśmy kilka artefaktów (w przyszłości dadzą nam specjalne umiejętności) oraz opróżniliśmy kilka skrzynek i szafek. A potem otworzyliśmy pierwsze grodzie i... Ten dziwny dźwięk. Jakby kłopot. I ciemność. I coś czerwonego w tej ciemności. To sleeperzy - humanoidalne mutanty z wielkimi pyskami pełnymi zębisk. Jakoś udaje nam się kasować jednego po drugim, ale w jednej z sal źle celuję młotem i rozpętuje się chaos. Kolejni sleeperzy nadciągają nie wiadomo skąd, a moi towarzysze strzelają na oślep, padając jeden za drugim. Już wiemy, że nie zrealizujemy misji ani nawet nie wrócimy na miejsce ekstrakcji. To koniec... Eee tam, próbujemy drugi raz?

Tak właśnie wygląda przykładowa rozgrywka w GTF O - tytuł, który po dwóch latach wreszcie wyszedł z wczesnego dostępu. Strach, napięcie, skupienie. I zero litości dla błędów. To nie byle strzelanka. Tutaj trzeba planować, a potem ten plan krok po kroku realizować.

■ Broń



W grze mamy dostęp do sporego, futurystycznego arsenału - ale z powodu małej ilości amunicji oraz czasem słabej funkcjonalności młot stanowi najważniejszą broń.



I wiem, nie każdemu się spodoba, by przez godzinę lub więcej skradać się pośród maszkary, w ciemnościach, z młotem w rękę - ale taka zabawa ma swój urok w czteroosobowym teamie. Zwłaszcza że obiekty, artefakty i maskary za każdym razem rozkładane są losowo, a poza tym cały kompleks raz na jakiś czas zmienia swój układ.

Niestety jest tutaj także tyżka dziegiu. Gry nie da się przejść samemu, bo jednak boty to nie ludzie. Ludzi zaś brak, gdyż gra jest trudna, ale i droga (ponad 160 złotych), co odstrasza potencjalnych nabywców. W efekcie jeśli nie masz umówionych graczy, raczej nie doczekasz się partyjki opartej na matchmakingu. I dla mnie to prawdziwy dramat, że tak klimatyczna gra ma tak małą społeczność (około tysiąca pięciuset jednoczesnych graczy), przez co następuje sprzężenie zwrotne. W Polsce mamy aktywnie działającą grupę fanów GTF O, która wspiera nowych graczy, nie zmienia to jednak faktu, że produkcja nie przekroczy pewnego pułapu. Szkoda. Ale i tak polecam.

■



■ Mroczny, wymagający horror z doskonałą grafiką i jeszcze lepszym klimatem. Niestety specyficzna rozgrywka niemal wyklucza zabawę solo, a kooperację utrudnia źle działający matchmaking.

■ Ale i tak jest moc.

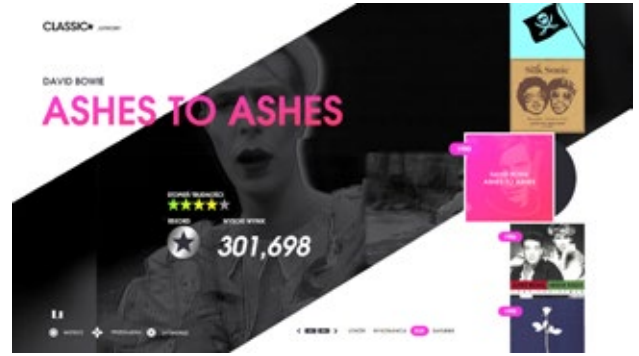
Let's Sing 2022

PS4 PS5 XONE XSX SWITCH

PRODUCENT Voxler Wersja PL: tak

Michał R. Wiśniewski

➤ Dla samej możliwości spotkania z Davidem Bowie już warto zagrać w Let's Sing 2020.



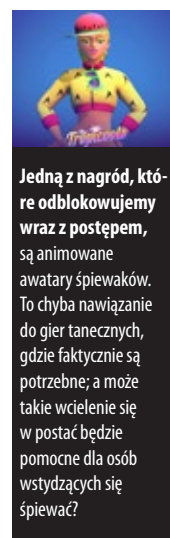
➤ Ulubione utwory można łączyć w składanki, przedstawione bardzo nostalgicznie jako taśmy magnetofonowe.

czego wstydy - wybitnego hiciora „Everybody (Backstreet's Back)” Backstreet Boys. Nie zabrakło też najważniejszej piosenki - „Last Christmas” Wham! Są też Ariana Grande, Madonna, Billie Eilish, Pink czy Bruno Mars, znani i lubiani ponad pokoleniami. Komu mało, może dokupić sobie pakiety piosenek w zwyczajowych cenach.

Gra pozwala na tradycyjne śpiewanie, jest też niezbędny tryb imprezowy, a także możliwość komponowania playlist. Fajnie, że po odblokowaniu (czyli odśpiewaniu) piosenki można dorzucić ją do szafy grającej i puszczać sobie teledysk. Śpiewać można od mikrofonów USB, smartfonów i headsetów. Wyśłużone mikrofony od Singstara działają tylko z wersją na PlayStation 4, PS5 z jakiegoś powodu je ignoruje. No cóż, nic nie może przecież wiecznie trwać. ▀



Awatary

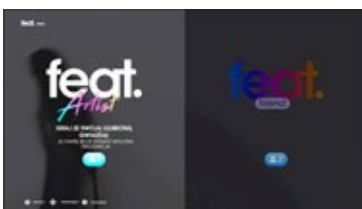


B były tańce, czas na śpiewy - w nowy rok najlepiej wkrócić z mikrofonem w dłoń!

Jestem z pokolenia Singstara - gry, która zamieniała konsolę, urządzenie nerdowskie, w zabawkę dla normików, urozmaicającą imprezy. To gra, która spełniła u mnie funkcję terapeutyczną - w szkole wstydziałem się śpiewać, przeszło jak ręką odją! Kiedy prawie dwa lata temu Sony zamknęło jej serwery - w wersji na PS3/PS4 można było kupować na nich utwory w formie cyfrowej - poczułem wielki zawód, chociaż w ostatnich latach nie grałem już tyle, co kiedyś.

Wspominam o tym, bo moje singstarowskie doświadczenia mocno wpływają na odbiór serii

➤ Kto nie ma znajomych, a chce śpiewać w zespole, o wspólny występ może poprosić sztuczną inteligencję.

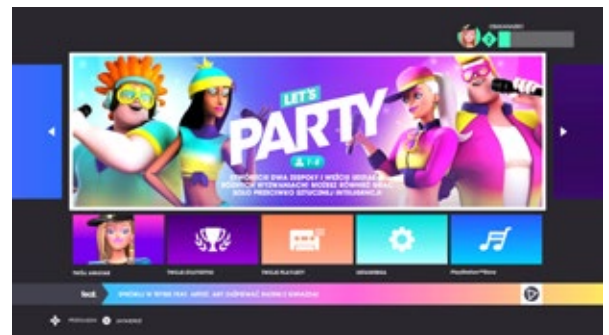


Let's Sing, która jednocześnie jest bardzo podobna, ale różni się w wielu detalach. Nowa odsłona pozwala na ich dokładne porównanie - w edycji 2022 znajduje się jedna z moich ulubionych pozycji do bicia rekordów - „Enjoy the Silence” Depeche Mode. Liczyłem na szybkie nabicie punktów (dzięki nim można odblokować kolejne awatary i inne kosmetyki) i trochę się zdziwiłem - w przeciwieństwie do Singstara cyfrowy juror Let's Sing kazał śpiewać również wokalizę. Ucieszyło mnie to nowe wyzwanie, ale w którejś piosence pojawił się ewidentny błąd w sztuce - gra chciała, żeby śpiewać i wokal, i chórki.

Zestaw piosenek ułożono na zasadzie „dla każdego coś miłego”. Poczułem się staro, bo z nowych utworów znałem pojedyncze tytuły zaplątane w tiktokowe narracje; strasznie za to uradowała mnie możliwość zmierzenia się z „Ashes to Ashes” Davida Bowie (z tego, co pamiętam, brakowało go w Singstarze), „Back to Black” Amy Winehouse, „Seven Nation Army” The White Stripes czy wesolutkiej „Pretty Fly (For a White Guy)” The Offspring, a także - po latach nie ma się już

85

Let's Sing 2022 nieźle wypełnia pustkę po Singstarze, chociaż trzeba się przyzwyczaić do jej specyfiki. Zróżnicowana lista piosenek i możliwość dokupienia pakietów sprowadzają sprawę do odpowiedzi na pytanie - czy znajdziecie tam swoje ulubione utwory?



WHITE SHADOWS

PC PS5 XSX

PRODUCENT Monokel **Wersja PL:** nie

■ Szymon Góraj

Ostatnimi czasy platformówki w 2,5D przeżywają ciekawy okres, a kolejni twórcy dorzucają nowe, kreatywne pomysły wykorzystujące tę konwencję. Wydaje się, że najbardziej udane są obie odsłony Little Nightmares, perfekcyjnie urzeczywistniając dziecięce lęki. W grudniu zaś studio Monokel wypuściło swój pierwszy projekt, który proponuje własną interpretację gatunku.

Jeżeli mielibyśmy doszukiwać się podobieństw pomiędzy wspomnianą wyżej znakomitą dylogią Tarsier

Studios a White Shadows, większość z nas w pierwszej kolejności wymieniałaby to, że pomimo mylącej oprawy to nie są do końca gry dla dzieci. Nie bez powodu twórcy na wstępie ostrzegają przed scenami ukazującymi rasizm, ksenofobię czy samobójstwa – biało-czarny tytuł (całkiem słuszne wydają się skojarzenia

■ W White Shadows bardzo często najbardziej niepokojące obrazy znajdziemy w tle naszej rozgrywki.

z Limbo) przepelniony jest mocnymi motywami podanymi nie do końca wprost. Niczym w Little Nightmares pewne akty brutalności wyeksponowano też w sposób subtelny, nieraz uderzający mocniej od krwawych obrazów z wielu innych gier.

Rzecz dzieje się bowiem w pewnym mrocznym, dystopijnym



Przy niektórych zagadkach logicznych możemy nawet chwilę pogłótkować, choć nie ma ich zbyt dużo.

WHITE SHADOWS TO MROCZNA, NIEPOKOJĄCA WIZJA BAZUJĄCA GŁÓWNIEM NA NIEPOKOJĄCYCH, UNIWERSALNYCH OBRAZACH UCISKU I PRZEMOCY, PO KTÓRYCH ZACHCE NAM SIĘ WŁĄCZYĆ ŚWIATŁO.

Bogate krajobrazy w tle w skuteczny sposób maskują też kameralność lokacji, nadając im nieco rozmachu.

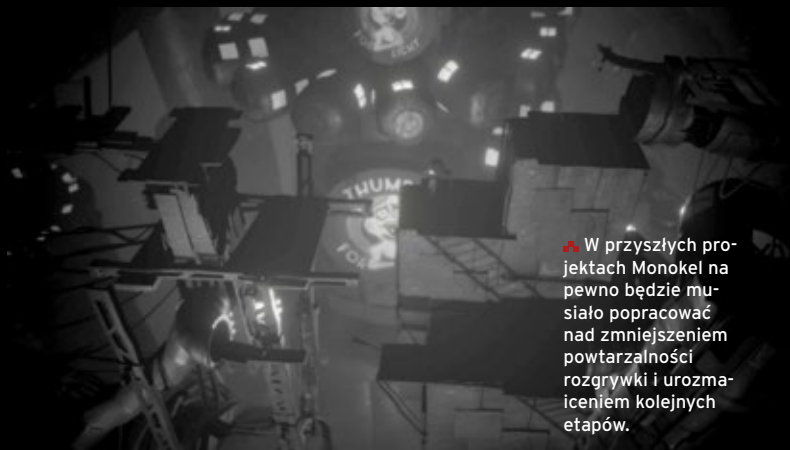


mieście z koszmarów sennych Orwella, pełnym antropomorficznych zwierzątek. Na jego czele znajdują się wilki, szczury robią za strażników, świnie stanowią klasę pracującą. Nas jednak najbardziej interesują kruki, pariasi uciskanego społeczeństwa, bowiem kierujemy Ravengirl, która rusza

Do najdynamiczniejszych sekwencji w grze należą etapy z przejeżdżającymi pociągami, gdzie jeden błąd prowadzi do powrotu do punktu kontrolnego.

w pełne niebezpieczeństw miasto, by odkryć swoje przeznaczenie.

White Shadows nie wymaga opanowania żadnej skomplikowanej mechaniki. Naszym zadaniem jest po prostu przebijanie się przez kolejne lokacje wypełnione propagandową otoczką i z każdym kolejnym etapem generujące coraz więcej niebezpieczeństw, od których Ravengirl zazwyczaj ginie natychmiast, co cofa nas do ostatniego punktu zapisu. Każdy z rozdziałów zawiera trochę inny zestaw czyhających na nas elementów zręcznościowych, nieraz musimy też pobawić się w gierki logiczne - czasem coś przesunąć, innym razem przenieść się gdzieś za pomocą danego przedmiotu.



W przyszłych projektach Monokel na pewno będzie musiało popracować nad zmniejszeniem powtarzalności rozgrywki i urozmaiceniem kolejnych etapów.

Tych ostatnich mogłoby być trochę więcej, żeby zastąpiły kilka pustych przestrzeni, przez które musimy przebiec. W grze nie brakuje też bugów, takich jak losowa utrata światła albo brak kluczowego przedmiotu do przejścia dalej. W obu tych przypadkach konieczne było nieco irytujące cofnięcie się do poprzedniego checkpointu. ■

73

Ekipa z Monokel wykonała kawał dobrej roboty, choć momentami można w ich grze dostrzec symptomy braku doświadczenia. Tym bardziej warto zaczekać na ich kolejne przedsięwzięcia. Tak czy inaczej szczególnie fani Little Nightmares powinni sprawdzić White Shadows.

Big Brain Academy: Brain vs. Brain

SWITCH

PRODUCENT Nintendo Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

Drodzy uczniowie, odłóżcie Fortnite - aby udowodnić mamie, że gry to nie tylko bezmyślna rozrywka, należy sięgnąć po pozycję z AKADEMIĄ i MÓZGIEM w tytule.

Nintendo Switch jest pełnoprawną konsolą, którą można podłączyć do telewizora i traktować jak gubiące klatki PlayStation, ale w prostej linii wywodzi się z konsoli kieszonkowych. Nie brakuje więc na niego gier, które wydają się idealne do podręcznego grania i równie dobrze sprawdziłyby się na smartfonach (ma przecież nawet ekran dotykowy). Big Brain Academy: Brain vs. Brain na początku robi właśnie takie smartfonowo-przenośne wrażenie - prosta grafika i zestaw dwudziestu łamiągłówek służących kulturystyce umysłowej. Ale ponieważ to Switch, gra oferuje coś więcej.

Owych dwadzieścia gier podzielono na pięć kategorii - Analiza, Obliczanie, Identyfikacja, Zapamiętywanie i Wizualizowanie. Trzeba stukać młotkiem krety trzymające symbole, układać brakujące tory, przebijać balony, szeregować zdjęcia, rozpoznawać

W trybie dla dwóch graczy ekran Switcha zamienia się w pole walki - kto szybciej ułoży tory?



Dla starszych graczy to szansa na zachowanie świeżości umysłu. Lepsza niż rozwiązywanie krzyżówek.

cienie i tak dalej. Przedstawiamy się wirtualnemu kulfonowi-profesorowi i tworzymy nasz awatar, który łączy prostotę ludzików z Among Us z humanoidalnymi cechami Mii. Gra pyta również o nasz wiek, profesję i pozwala wybrać motto. Od razu możemy odpalić trening i zabrać się za ćwiczenie mózgowicy.

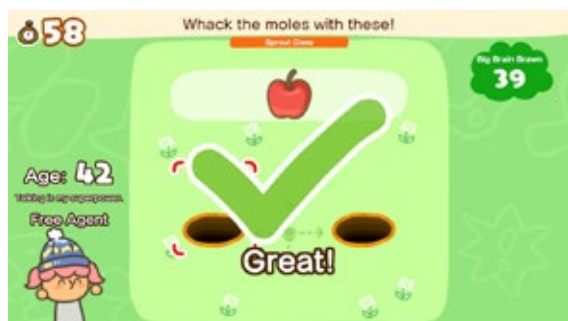
Zabawy są proste i wciągające: wraz z postępem zwiększa się ich trudność, robią się coraz bardziej podchwytliwe. Możemy grać Joy-Conami, ale to ekran dotykowy zapewnia większy refleks. Za wyniki w nauce dostajemy gwiazdki, za które możemy kupować ozdoby dla awatara, czyli koszulki, okulary i kapelusze. Gdy już uznamy, że wystarczy treningu, czas na egzamin - serię gier zakończoną oceną.

To, czym BBA różni się od gier na komórki, to tryb wieloosobowy. Strasznie fajnie wygląda pojedynek w wersji dotykowej - Switch leży na stole, prostopadle do graczy, którym zagadki wyświetlają się na poziomie ekranu. Ustalamy liczbę rund, poziom zawodników (jest nawet, co



ważne, tryb dla naszych kochanych Pixel Kids), a potem kręcimy kołem. Kto szybciej i lepiej rozwiąże zagadki, ten wygra rundę. Jest też asynchroniczny tryb online, w którym możemy bić cudze rekordy.

W zabawie może brać udział do czterech graczy, co sprawia, że Big Brain Academy: Brain vs. Brain jest wspaniałą grą imprezową - brak jej wprawdzie urody Mario Party, ale jednocześnie nie jest aż tak skomplikowana w metarozgrywce, co czasem może stanowić zaletę. Rodzi się tylko pytanie, czy chcemy mierzyć się na intelekt z naszymi znajomymi - czując tu większy potencjał dramy niż przy zwyczajowym zepchnięciu z dmuchanej kuli do wulkanu.



85

Pozorna prostota kryje wciągającą zabawę, która nie tylko pozwala w miły - i pożyteczny! - sposób spędzić wolne chwile, ale stanowi także świetny imprezowy tytuł dla graczy w każdym wieku. Treningu mózgowicy nigdy za wiele, myślenie ma przecież kolosalną przyszłość!

switchit

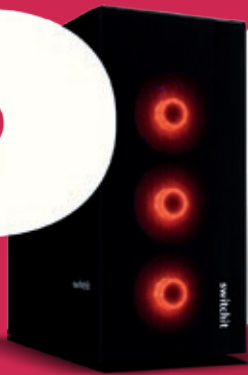
WWW.SWITCHIT.PL

POTRZEBUJESZ KOMPUTERA

szytego na miarę ?

Zbudujemy dla Ciebie idealny

CUSTOM BUILD PC



Wydajność + wygląd = PC doskonały!

Nieważne, czy szukasz sprzętu do grania czy opracowujesz załogową misję na księżyc.

W Switchit złożymy zestaw idealnie dopasowany do Twoich oczekiwań.

Projektujemy idealne maszyny do zadań specjalnych, dostosowane do indywidualnych preferencji. Używamy do ich budowy wysokiej jakości podzespołów najnowszej generacji.

Od lat wspieramy Polskie organizacje e-sportowe. Na naszych jednostkach, turnieje w CS:GO i Rainbow Six wygrywają najlepsze drużyny tj. Anonymo, czy Izako Boars.

Dodatkowo na codzień z naszych superwydanych stacjonarek korzystają nie tylko gracze, ale i firmy. Jednymi z naszych większych partnerów są: ESL, EPC oraz Techland.

współpracujemy m. in. z





✚ Potyczki rozgrywane są w trybie turowym na obrotowej mapie widzianej z lotu ptaka i tylko uderzenia krytyczne mają zbliżenie.



PRODUCENT Shiro Games Wersja PL: tak

■ Piotr Pieńkowski

7:11 ACCESS

Nasz oddział miał już powyżej uszu naszego kapitana. Nie dość, że nie potrafił dowodzić, to jeszcze potem mścił się na nas za swoje porażki. Dlatego pewnej nocy spakowaliśmy w pośpiechu kilka najważniejszych rzeczy i powiedzieliśmy sobie: „Żegnaj, sadysto, witaj, przygodo!”

Ktoś może oczekuje teraz, że pociągnę ten wątek i opowiem, jak to było z tym oddziałem. Ale jego historia jest wyjątkowo krótka. Opuszczając pierwsze obozowisko, grupa natknęła się na bandytów i... większość w tej potyczce zginęła. „No, no” – pomyślałem sobie wtedy. „To miał być tutorial? A to ciekawe!”

No właśnie, prawda bowiem jest taka, że War Tales jeńców nie bierze i tak samo łatwo tu zatrudnić



nowych członków naszej drużyny, jak i stracić ich w boju. Dlatego po raz kolejny, z namysłem już, wybrałem inny team (odpowiadając na trzy pytania i otrzymując w ten sposób grupę o odmiennych umiejętnościach i składzie). Byli to młodzi przyjaciele zaprawieni w długich marszach, choć o nieco zbyt niewinnej aparycji. Takie buty. Ale tym razem jakoś z bandytami poszło lepiej, a i potem kolejne potyczki też udawało mi się wygrać – choć czasem ledwo, ledwo. Tak dotarłem do najbliższego miasteczka, a tam wiadomo: kowal, aptekarz, targowisko, a przede wszystkim karczma z dobrze poinformowanym karczmarzem, z chętnymi do dołączenia się gośćmi, z tajemniczymi zleceniodawcami misji, a wszystko przy taktach wesolej muzyki, podlewane litrami piwa i miodu.



W Wartales znajdziemy także wiele minigier, które symulują jakieś czynności - wykucie uzbrojenia czy włamanie do skrzynek.



WARTALES W ISTOCIE JEST KRZYŻÓWKA KLASYCZNEGO RPG W STARYM STYLU, ALE BEZ GŁÓWNEGO WĄTKU, Z ELEMENTAMI SURWIVALA ORAZ STRATEGII. I TO DZIAŁA!

Czujecie to? Tak, choć Wartales reklamowane jest jako - uwaga, bo będzie ostro - Open World Mercenary Medieval Strategy RPG, to w istocie jest to po prostu rolplej w starym, dobrym stylu, w którym miłośnicy wiekowej serii Forgotten Realms i podobnych poczują się jak ryba w wodzie. I owszem, nie

ma tu tak monumentalnej fabuły głównej, a całość to raczej zbiór pomniejszych misji, które możemy wykonać lub nie (a w wielu trzeba wybrać stronę!), ale już reszta tonie w tamtych klimatach i rozwiązaniach. Dość powiedzieć, że na wyprawę musimy zaopatrzyć się w prowiant i że po drodze czeka

W grze czeka nas wiele potyczek, ale nie są one przymusowe, a często trzeba też wybierać stronę.

nas niejedno obozowisko w dzicz, że nasze postacie cały czas się rozwijają o cechy klasyczne dla RPG, ale i o specjalne umiejętności w walce i w - nazwijmy to - survivalu, a ich wyposażenie wciąż jest ulepszane za kasę uzyskaną ze sprzedaży trofeów zdobytych na pokonanym wrogu.

No i te bitwy - jako żywo wyjęte ze starych erpegów. To one stanowią potowę rozgrywki i odpowiadają w dużej mierze za wysoką jakość gry. Ile ja się napociłem z kolejnymi potyczkami. Jak starałem się sprytnie rozstawić swoich zuchów, jak stosowałem podstępny atak i szarżę na oślep, jak sprytnie zmieniłem oręż i rodzaje ataków. Tego się nie da opowiedzieć, więc niech dowodem będzie tylko to, że przy pierwszym podejściu usiadłem do Wartales ledwie na godzinę, a siedziałem prawie dziesięć godzin non stop! A to przecież dopiero gra we wczesnym dostępie - ledwie co po premierze na Steamie. ■



86

RPG w starym stylu, ale we współczesnej oprawie audio-wideo i w modnej dziś krzyżówce z survivalami i strategiami. Cud miód - a to dopiero pierwsza odsona we wczesnym dostępie.



MONOPOLY MADNESS

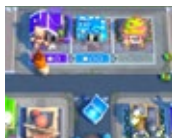
➤ Rozpoczyna się rywalizacja! Trzeba być czujnym, bo wnet budynki zostaną wystawione na sprzedaż!

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Engine Software B.V. Wersja PL: tak

■ Piotr Żymelka

Towarzysko



W rozgrywce może uczestniczyć do sześciu graczy, zarówno w zmaganiach z komputerem, jak i żywymi przeciwnikami. Jednak dopiero w starciu z ludźmi całość nabiera rumieńców.

➤ Rozgrywka jest szybka, dzieje się dużo i trzeba błyskawicznie reagować. Samoloty przeszkadzają w orientacji, co może wpłynąć na przebieg gry.

Lececie „Monopoly” od dekad utrzymuje się na liście najpopularniejszych gier planszowych. Regularnie ukazują się jej kolejne edycje i również świat elektronicznej rozrywki nieraz gościł wąsatego kapitalistę w cylindrze i z laseczką. Monopoly Madness to nowa produkcja ze znanym logo, tym razem jednak twórcy pokusili się o świeże podejście.

Oto bowiem wspomniany przedsiębiorca wybiera się na urlop i gracz ma go zastąpić. Od razu rzuca się

w oczy, że nie jest to klasyczna planszówka, w której kupujemy i rozbudowujemy nieruchomości, a później czekamy, aż spłyną do nas pieniądze od innych graczy. O nie. Tutaj liczy się refleks! Konieczność posiadania gruntów i budynków nadal stanowi sedno gry, lecz sposób ich zdobycia zależy nie od szczęścia, tylko od tego, jak bardzo wygimnastykowane mamy palce.

Gracz wybiera jedną z dostępnych postaci i zostaje rzucony na planszę, na której trzeba zbierać losowo pojawiające się pieniądze i różne dodatkowe przedmioty ułatwiające rozgrywkę (lub

przeszkadzające przeciwnikom). W pewnym momencie część nieruchomości zostaje wystawiona na sprzedaż i trzeba wtedy szybko pobiec, by dosłownie obsypać je dolarami. Jeśli zdotamy przelicytować innych graczy, staniemy się właścicielami parceli. Później można ją ulepszać, ale uwaga, bo przeciwnicy czyhają i mogą sabotażować lub nawet odebrać nam naszą własność. Zdarza się również, że na przeszkodzie staje natura (burze, po których tworzą się kałuże i postacie się ślizgają), a także cywilizacja w postaci pojazdów (pociągów, samochodów, samolotów) blokujących drogę lub zasłaniających widok na planszę.

Każda partia trwa określony czas (pięć lub dziesięć minut) i ma konkretny cel - na przykład zdobycie jak największej liczby budynków lub zakończenie meczu z największą sumą pieniędzy. Do tego mamy coś na kształt kampanii, w której mierzymy się z zadaniami w jednej charakterystycznej lokacji (w mieście, nieopodal plaży, nocą), ale generalnie rozgrywka zawsze przebiega podobnie.

Zmierzyć możemy się zarówno z komputerem, jak i z innymi graczami. I wtedy Monopoly Madness przynosi największą frajdę. Idealnie nadaje się na przyjęcia lub spotkania z przyjaciółmi, a także dobrze sprawdzi się podczas grania z młodszymi entuzjastami elektronicznej rozrywki. Jest również dobrą propozycją dla niedzielnych lub zabieganych graczy, którzy dysponują tylko krótką chwilą na relaks.

Twórcy oferują edytor plansz, w którym można konfigurować rozmiar mapy (czyli w praktyce liczbę nieruchomości), liczbę przeciwników oraz cele danej misji. To nieco wydłuża rozgrywkę, ponieważ sama gra dość szybko staje się monotonna. ■



65

■ Ciekawa wariacja na temat klasycznego „Monopoly”. Przyjemna dla oka grafika i szybka rozgrywka dają sporo frajdy, ale gra dość szybko się nudzi. Dobra na spotkania towarzyskie.

HALL OF FAME



WSZYSTKIE LUDZKIE DUSZE, POMIMO ŻE ZNAJDUJĄ SIĘ W KRAINIE ZMARŁYCH, I TAK MOGĄ SPEKTAKULARNIE ZGINĄĆ, PRZEKSZTAŁCAJĄC SIĘ W KWIATY.



58 Pierwsza gra LucasArts korzystająca z grafiki trójwymiarowej. Jednocześnie pierwsza poruszająca temat śmierci w tak... swobodny sposób. Wychowanek Rona Gilberta, Tim Schafer, zrobił w Grim Fandango coś, co każe nam uznać ją za Najlepszą Grę na Świecie.



PIXEL WYWIAD

64 Wywiad z Björnem Pankratzem przeprowadziliśmy w Pixelu #02, czyli – ciężko w to uwierzyć – prawie siedem lat temu! Tym razem przed naszymi mikrofonami twórca Gothika siadł wraz z żoną Jennifer, żeby w ekskluzywnym wywiadzie opowiedzieć o tym, co obecnie robi Piranha Bytes.



68 Jedni ich kochają, inni nie rozumieją, ale wszyscy muszą przyznać, że wyróżnia ich wyrafinowane poczucie humoru. Simpsonowie. Zebrało się kilka gier o tej niezwyklej rodzinie, a my dodatkowo po raz pierwszy próbujemy rozszyfrować korzenie fenomenu Homera i jego bliskich.



74 W Pixelu #05 zamieściliśmy artykuł „Wariaci z kościoła Exxosa” omawiający działalność francuskiej firmy ERE Informatique, która zaślęnęła grą Captain Blood. To rzecz zasługująca na osobny tekst, bo jej niezwykłość dała początek temu, co później określamy w elektronicznej rozrywce mianem „francuskiego sznytu”.

GRIM FANDANGO

N O I R W Ś W I E C I E Z M A R Ł Y C H

Tim Schafer udowodnił całemu światu, że potrafi tworzyć gry wideo, podpisując się pod takimi tytułami jak Sekrety Małpiej Wyspy, Day of the Tentacle oraz Full Throttle. Po sukcesach nie spoczął jednak na laurach i w 1998 roku dostarczył graczom kolejny hit: Grim Fandango.

■ Marcin M. Granat



■ Ponury żniwiarz, czyli jeden z zawodów naszego bohatera.

Przygodówka ta zabiera nas w oryginalny świat Krainy Zmarłych, w której mieszają się klimaty kina noir, azteckich wyobrażeń o życiu pozagrobowym oraz estetyki towarzyszącej meksykańskiemu Dniu Zmarłych.

ŻYCIE PO ŻYCIU

Wszystkie poziomy świata przedstawionego zapadają w pamięć. Za przykład można podać Rubacavę - wysoce rozwinięte miasto, które

przypomina dawny Nowy Jork nie tylko jako port, ale i dzięki stylowi art déco. Mamy tu mnóstwo klubów i restauracji, ale też bardziej surowe miejsca, jak doki czy warsztaty samochodowy. Choć z oczywistych przyczyn życie miasta z Grim Fandango nie może być porównywane do tych przedstawionych we współczesnych produkcjach, to jednak twórcy wywiązali się ze swojego zadania wzorowo. W uniwersum gry łatwo się zanurzyć: raz jesteśmy

🏆 Manny i Carla, kobieta inspirowana powieścią „Głęboki sen” Chandlera z 1939 roku.

DANGO

świadkami parady, innym razem widzimy kasyno pękające w szwach od hazardzistów lub postacie popijające w klubie.

Krainy w Grim Fandango są zróżnicowane. Magiczny świat gry zawiera między innymi Kraniec Świata, będący dosłowną wysepką na skraju wielkiego wodospadu. Są też mityczne krainy z budowlami o azteckiej architekturze, jak i zwykle, przyziemne miejsca. Te ostatnie to poziomy zarezerwowane dla świata żywych. Są one wyjątkowo niepokojące, gdyż odstają od stylu gry - są wykonane w technice kolażu, w wyniku czego zamieszkujące je postacie mają nienaturalną geometrię twarzy.

Trzeba zaznaczyć, że Grim Fandango jest mroczne tylko z pozoru, a wiele jego poziomów

zostało stworzonych dla żartu. Tak było w przypadku pewnego dachu, który znalazł się w grze tylko dlatego, że przypominał Schaferowi dawne czasy, gdy musiał czyścić dach z ptasiego guana. Humorystyczna jest też lokacja pojawiająca się pod sam koniec zabawy. Stoi tam szklarnia, w której rozgrywa się dramatyczna sytuacja, która - jak przyznali twórcy - miała żartobliwie nawiązywać do filmu dla dzieci „Śnieżny bałwanek Mroziak” z 1969 roku.

CZASZKA I KOŚCI

Zabawne są również postacie. Może i wyglądają one odrobinę niepokojąco, gdyż stworzone są na wzór meksykańskich figurek przedstawiających szkielety, ale jest to tylko powierzchownie straszne. Przykładem może być główny bohater gry, Manuel „Manny” Calavera, który co prawda przebiera się za ponurego żniwiarza, lecz w rzeczywistości jest całkiem sympatycznym pracownikiem biura podróży.

Perypetie, w jakie wplątuje się protagonista, przypominają klasyczne kino noir. Mamy więc obowiązkową femme fatale, czarne charaktery i gangsterski przekręt



🏆 Manny jako właściciel restauracji Calavera Café, w której mieszczą się także klub nocny i kasyno.



„Moja kosa; lubię ją trzymać tuż obok miejsca, gdzie było moje serce”.

w tle. Każda z postaci jest odpowiednio przerysowana. Kobieta, która wplątuje nas w kłopoty, jest atrakcyjna i ma gołębie serce, a główny przeciwnik to typ górującego nad nami wzrostem mafiosa. Wszystkiego dopełnia masowe palenie papierosów. Do tego stopnia, że gdy zostawimy Manny'ego na chwilę samego, ten od razu zaczyna palić, dozuając sobie kolejną dawkę nikotyny.

Jak przysłało na świat umarłych, niektórzy bohaterowie nie są ludźmi, lecz demonami. Są to na szczęście postacie nie tyle nieszkodliwe, co wręcz pomocne. Zesłano je do Krainy Umarłych w ściśle określonych celach. Znajduje się wśród nich Glottis - jedna z najlepiej napisanych postaci nie tylko w Grim Fandango, ale w grach wideo w ogóle. Sympatyczny demon towarzyszy nam od początku do końca gry, starając się przy okazji spełnić swój życiowy cel: naprawianie pojazdów oraz jazdę samochodem. Jest to nie tyle postać barwna, co niezwykle komediowa: potrafi przetrwać wyrwanie serca, nie musi oddychać pod wodą, lecz śmiertelny jest dla niego brak prędkości, dlatego najlepiej, aby poruszał się autem. W Grim Fandango zabawne są też



Akcja gry podzielona jest na cztery lata. Trzeci rok wita nas na statku, którego kapitanem jest Manny.



Już na samym początku gry dowiadujemy się o kiepskich wynikach pracy Manny'ego. I to od samego szefa.



Pomimo że Grim Fandango jest przygodówką, mamy w niej walkę z bossem. Pośródku morza i na kosi.



Kraniec Świata znajduje się na południowej granicy Morza Lamentu. Tuż obok jest tylko otchłań.



postacie drugoplanowe. Tylko w tej grze możemy spotkać latające pająki, bobry, które przez cały czas pływają, czy pszczoły ze skłonnościami do komunizmu, zakładające związek zawodowy.

NOIR W KOLORACH

Choć w Grim Fandango bohaterów nie brakuje, twórcy musieli uważać, aby zbyt wiele postaci nie pojawiło się na ekranie w tym samym czasie. Wynikało to z ograniczeń silnika



Samochód demona Glottisa przypomina pojazd używany w Full Throttle.

gry, GrimE. To dlatego mogliśmy stanąć pośród kilku osób w klubie, lecz wejście w tłum ludzi kibicujących wyścigom kotów (sic!) było już niemożliwe.

Grim Fandango zostało wykonane w trzech wymiarach, w czasie gdy zapanowała wielka moda na ten typ grafiki. Tim Schafer nie wszedł w 3D bezrefleksyjnie. Przyznawał, że grafika ta w latach dziewięćdziesiątych przypominała mu kartonowe pudła, na które ktoś naciągnął nylon. Zdanie zmienił dopiero, gdy zobaczył meksykańskie ludowe szkielety wykonane techniką papier mâché. Kształty, na które naniesiono wzory kości, były ładne i wykonane przy użyciu ówczesnej technologii. „Ten rodzaj sztuki ludowej wyglądałby w 3D naprawdę dobrze” – stwierdził Tim i pociągnął produkcję w kierunku trójwymiaru.

Podczas tworzenia gry wielką wagę przywiązywano do wygody gracza. Główny bohater został zaprojektowany w ten sposób, że jego głowa obracała się niezależnie od tułowia, co było wtedy ciekawym zabiegiem technologicznym. Protagonista mógł dzięki temu spoglądać na



➤ Aztecka postać strzegąca wejścia do Dziewiątego Podziemnego Świata: głównego celu gry.

➤ Płonące bobry rezydują na pogorzisku złożonego z czaszek i piszczelei. Lepiej się nie zbliżać.



Niedaleko miejsca, gdzie odbywają się wyścigi kotów, spotykamy tę niesamowitą ozdobę.



interesujący gracza obiekt, dzięki czemu nie trzeba było klikać kursorem po całym ekranie. Graczom mniej zaawansowanym w przygodówkach twórcy poszli na rękę jeszcze w jednej kwestii: zaniechano praktyki łączenia zebranych przedmiotów. Co prawda w grze jest jeden taki moment, ale musimy to zrobić w wyznaczonym do tego miejscu.

WRAŻENIE CIĘŻKOŚCI

Jak już wspominałem, Grim Fandango inspirowało się kinem noir i dotyczyło to nie tylko nadmiernego palenia papierosów. Nadawało to grze odrobinę ciężki ton, dzięki czemu równoważyło wszechobecny humor. Widać to w kreacji Manny'ego, który przypomina bohatera „Podwójnego ubezpieczenia” z 1944 roku. Zarówno w filmie, jak i w grze protagonistą jest agent ubezpieczeniowy i obydwoje zostają wplątani



➤ W wersji Remastered poprawiono tekstury i grę świateł, dzięki czemu postacie przestały być rozpikselowane.

➤ Jest ciemno i mroczno, a za chwilę rozegra się rozstrzygająca scena rodem z filmu noir.



w mroczną zagadkę. Oparta na tajemniczy fabuła nawiązywała też do „Chinatown” z 1974 roku w reżyserii Romana Polańskiego, jak i do „Glengarry Glen Ross” z 1992 roku, w którym czwórka agentów nieruchomości, podobnie jak Manny, boryka się z kiepskimi wynikami. Sięgnięto też po kultowego „Sokoła maltańskiego”.

Gra nie byłaby jednak sobą, gdyby brała to, co najlepsze tylko z mrocznych filmów. Co zabawne, Grim Fandango pozwoliło sobie na inspirację „Diuną”. W jednej ze scen Salvador „Sal” Limones

w akcie desperacji przegryza swój ząb z trucizną, który natychmiast zabija jego, jak i osoby w pobliżu. Poza hitami ze srebrnego ekranu produkcja Tima Schafera czerpała też z literatury, a dokładnie z twórczości Raymonda Chandlera oraz Dashiella Hammetta. Przykładem może być powieść „Głęboki sen” tego pierwszego, z której zaczerpnięto motywy kobiety pilnującej bramki do wykrywania metali.

Lekko niepokojące jest również to, że wszystkie ludzkie dusze, pomimo że znajdują się w Krainie Zmarłych, i tak mogą spektakularnie zginąć, przekształcając się w kwiaty. To dlatego śmiertelne niebezpieczeństwo, dające pole do popisu wszelkim czarnym charakterom, jest w grze cały czas odczuwalne. Pod względem logiki śmierć po śmierci

➤ Kto powiedział, że szkielety nie mogą być atrakcyjne. Femme fatale musi się prezentować.



Tim Schafer osiągnął dzięki Grim Fandango swoje apogeum działalności w LucasArts. Szykował jeszcze Full Throttle II, ale po tym, gdy projekt został zawieszony, stało się jasne, że będzie musiał poszukać sobie nowej drogi w życiu.



była trochę nieprzemyślana ze strony twórców, wpisywała się jednak doskonale w klimat tytułu.

SAKSOFON I TRĄBKA

Grim Fandango nie byłoby wyjątkową grą, gdyby nie towarzysząca mu ścieżka dźwiękowa. Jej autorem jest Peter McConnell, kompozytor często współpracujący z Timem Schaferem, a przez to znany też z gier takich jak Psychonauts, Brütal Legend czy Broken Age.

W oprawie muzycznej, podobnie jak w warstwie graficznej, można znaleźć wiele elementów charakterystycznych dla kultury południowoamerykańskiej. Ludowe inspiracje słychać w utworach „Bone Wagon” oraz „9th Heaven”, w których dominuje odpowiednio

mandolina oraz flet. Podobny do nich jest też „Companeros”, utwór wyraźnie czerpiący z kompozycji typowych dla meksykańskiego folkloru.

W ścieżce dźwiękowej dominuje jednak jazz z obowiązkowym saksofonem na czele. Wiele utworów jest pełnych energii i o szybkim tempie, z często zaburzoną rytmiką. Są wśród nich bigbandowe „Hector Steps Out” oraz „Trouble with Clara”. Rzadziej słyszymy melancholijne kompozycje z wysuwającymi się na pierwszy plan skrzypcami, jak w utworze „Manny & Meche”.

Grim Fandango w formie easter eggów znalazło się w produkcjach takich jak Escape from Monkey Island oraz Gibbous: A Cthulhu Adventure.




ODKURZANIE KLASYKA

Autorzy wrócili do świata Grim Fandango w 2015 roku, podczas prac nad edycją Remastered. Cała ścieżka dźwiękowa została nagrana na nowo, tym razem z udziałem Melbournskiej Orkiestry Symfonicznej. Warstwa dźwiękowa była jednak tylko jednym aspektem, który trzeba było odświeżyć. Aby stało się to możliwe, studio Double Fine przejęło w 2014 roku prawa do marki, które teraz posiadał Disney po odkupieniu ich od LucasArts. Prace nad wersją Remastered ogłoszono jeszcze tego samego roku podczas targów E3.

Dużo czasu poświęcono na doskonalenie grafiki. Przede wszystkim podniesiono rozdzielczość tekstur i modeli postaci oraz dodano oświetlenie w czasie rzeczywistym. Spora trudnością okazało się to, że wiele istotnych plików zaginęło lub znajdowało się w archaicznym formacie. Co ciekawe, Schafer zdecydował się nawiązać kontakt z fanami, którzy na własną rękę tworzyli nieoficjalne patche, co zaowocowało udaną współpracą. Nowszą wersję Grim Fandango wzbogacono ponadto o komentarze twórców, które można było wywoływać podczas rozgrywki w wyznaczonych do tego miejscach.

WIECZNIE ŻYWE

Na szczęście wszystkie postacie, lokacje i fabuła zostały w wersji Remastered przedstawione zgodnie z oryginałem. Warto sięgnąć po tę odświeżoną wersję, gdyż w praktyce pozwala ona na rozgrywkę w dwie odsłony gry: pierwotną z oryginalnym renderowaniem i tę nowszą.

Grim Fandango było kolejnym klejnotem w koronie LucasArts. Szkoda, że jednym z ostatnich. Firma zaczęła bowiem pomału odchodzić w cień. Jeszcze przez chwilę żyła i próbowała podbić rynek gier przygodowych, aczkolwiek zaczęła już kasować zapowiadane wcześniej projekty, powoli dogorywając. Artystyczny sukces Grim Fandango nie został niczym przebity. Warto wybrać się w jego magiczny świat. W jakiej innej grze mamy okazję zwiedzić tak szalone pozagrobowe uniwersum? 



Świat ludzki. Ukazany w technice kolażu i dużo bardziej przerażający niż świat zmarłych.



Palenie papierosów jest nieodłącznym elementem kina noir. Innym jest najczęściej zbrodnia, przeważnie z zazdrości.



W biurze Manny'ego jest umieszczona tuba pneumatyczna. To rozwiązanie przesyłu wiadomości zafascynowało twórców gry.

Wyjątkowa jest kompozycja „Scrimshaw”, która pojawia się tylko w jednej lokacji, a dokładnie w gabinecie artysty biegłego w tytułowej sztuce rzeźbienia w kości. Ta zapomniana technika powraca w Grim Fandango, gdyż będące szkieletami postacie wykorzystują ją do robienia sobie tatuaży. Ciekawe okoliczności, w których pojawia się ten utwór, wraz z obecnymi w nim instrumentami dętymi i smyczkowymi sprawiają, że słucha się go z przyjemnością.

Nie da się ukryć, że część kompozycji to stary, dobry, kawiarniany jazz, który przygrywa nam w tle. Twórcom zależało, aby muzyka w grze stanowiła dopełnienie produkcji, rzadziej wysuwając się na pierwszy plan, aby nie przeszkadzać w rozgrywce. Założenie to udało im się zrealizować, szczególnie w przypadku wolniejszych kompozycji.



Zagadka z płonącymi bobrami jest trochę abstrakcyjna i pierwotnie miała zostać wycięta z gry.

Muzyka z Grim Fandango spotkała się z falą pozytywnych opinii krytyków i została doceniona nawet przez osoby nigdy niegrające w ten tytuł. O jej wyjątkowości świadczy to, że w momencie premiery gry od razu została wydana jako osobny album. Wspomniane kompozycje zagrociły też w filharmoniach. Nawet w Polsce odbywały się koncerty, na których grana była muzyka z Grim Fandango – na przykład we Wrocławiu w 2018 roku.

DZIWNY

Dla wielu graczy znad Wisły Piranha Bytes jest studiem legendarnym. Przede wszystkim za sprawą trylogii Gothic, ale także Risen – serii znacznie mniej cenionej i rozpoznawalnej, acz również istotnej. Obecnie Piranie pracują nad rozwojem swojego najnowszego IP, przygotowując się do przyszłorocznej premiery Elex II. Poznamy tam dalsze losy Jaksy, który tym razem będzie musiał zapobiec na Magalanie zagrożeniu o skali większej niż kiedykolwiek. Z okazji nie tylko tej gry z **Björnem i Jennifer Pankratzami** rozmawia Szymon Góraj.

DO NAJWAŻNIEJSZYCH LUDZI W ZESPOLE - PRACUJĄCYCH MIĘDZY INNYMI NAD FABUŁĄ, ŚCIEŻKĄ DŹWIĘKOWĄ CZY OGÓLNYM PROJEKTEM GRY - NALEŻĄ WETERANI STUDIA, CZYLI BJÖRN I JENNIFER PANKRATZOWIE. UDAŁO NAM SIĘ TERAZ Z NIMI SPOTKAĆ JAKO JEDYNEJ REDAKCJI W POLSCE.

P Po serii Gothic i Risen postanowiliście stworzyć jedną wielką kombinację gatunków. W Eleksie klasyczne fantasy miesza się z science fiction czy postapokaliptycznymi motywami. Skąd w ogóle pomysł na tak drastyczny przeskok?

BJÖRN PANKRATZ: Plan zrodził się wiele lat temu, jeszcze w czasach, gdy pracowaliśmy nad Risenem. Mieliśmy ochotę na stworzenie czegoś związanego z apokalipsą, gdzie znajdzie się miejsce na karabiny maszynowe, dodatkowo chcieliśmy zahaczyć o tematy SF. Jednocześnie woleliśmy pozostać przy tym, co pokochali nasi fani. Wyszło na to, że naszkicowaliśmy obraz ewolucji ludzkości. Rozwinęliśmy nasze koncepcje w wielu kierunkach – poczynając od średniowiecznego okresu, poprzez klimaty rodem z „Mad Maksy”, by wreszcie zaimplementować nieco science fiction. W ten sposób powstało hybrydowe uniwersum łączące w sobie wszystkie wspomniane światy.

P O ile dobrze pamiętam, akcja w Elex II ma miejsce kilka lat po wydarzeniach z jedynki. Dostajemy zresztą kilka takich podpowiedzi w dotychczasowych materiałach. Możecie zdradzić coś na temat tego, co dzieje się pomiędzy tymi wydarzeniami, ewentualnie punkt wyjścia nowej części?

JENNIFER PANKRATZ: Jak wynika też z naszego fabularnego zwiastuna, Jax stara się teraz ostrzec mieszkańców Magalanu przed zagrożeniem ze strony obcych najeźdźców, które dostrzegł pod koniec Eleksa, gdy jego oczom ukazał się znak na niebie. Nikt go jednak nie słucha, zajmując się swoimi sprawami i rywalizując ze sobą. W międzyczasie Kaja rodzi dziecko Jaksy, poczęte jeszcze w pierwszej odsłonie. W Elex II to już mamy chłopiec, którego możemy spotkać, i... na tym zakończę. Najlepiej będzie, jeśli gracze sami do tych spraw dojdą.

P A jak się sprawy mają z poziomem trudności? Jax stał się kimś potężnym, inaczej niż na początku przygody w Eleksie. Rozwiążecie tę kwestię w sposób zbliżony do tego, co robiliście wcześniej – na przykład w Gothic 3, gdy wreszcie docieramy do Myrtany – a może jakoś zupełnie inaczej?

B.P.: W pierwszych minutach Elex II nasz bohater zostaje zarażony przez pewien dziwny gatunek. To sprawa,

+ Jedno jest w zasadzie pewne: szykuje się nam zdecydowanie najładniejsza gra Piranha Bytes.



KRAJOBRAZ PO ELEKSIE

**PIXEL
WYWIAD**



“

**PANKRATZOWIE TO WETERANI
ZESPOŁU. MOŻEMY LICZYĆ CO
NAJMNIEJ NA CIEKAWĄ GRĘ
PIRANII.**

66

ELEX II BĘDZIE ROZWIŃCIEM JEDYNKI ZARÓWNO POD WZGLĘDEM FABUŁY, JAK I MECHANIKI. OSOBY, KTÓRE NARZEKAŁY NA ZBYT WYGÓROWANY POZIOM TRUDNOŚCI, RÓWNIEŻ POWINNY BYĆ ZADOWOLONE.

że przez pewien czas jest nieprzytomny, co negatywnie wpływa na jego zdolności. Naszym pierwszym dużym zadaniem będzie zaś znalezienie lekarstwa na ową osobliwą chorobę. Drugim - ogarnięcie bałaganu zapoczątkowanego, gdy nas nie było. Jak zostało wspomniane, o inwazji Jax dowiedział się dużo wcześniej, jednak jego niedyspozycja zablokowała możliwość interwencji w dogodnym dla niego czasie. Wróg jest już niedaleko i Jax musi niezwłocznie działać, by ocalić swoją rodzinę. To rzecz jasna zmusza gracza do tradycyjnego w naszych grach budowania postaci od zera - doboru drzewka umiejętności, wyboru frakcji, która może pomóc nam w rozwoju, i tak dalej.

J.P.: Poziom trudności gry będzie podobny do tego w naszych poprzednich tytułach. Jednak jako że w przeszłości część osób narzekała na ten aspekt, przygotowaliśmy dodatkowe stopnie, w tym bardzo niski.

P Czy w Elex II możemy się spodziewać większej liczby nowych mechanik w stosunku do poprzednika?

B.P.: Zdecydowanie tak.

J.P.: Pierwszą dostrzegalną zmianą jest walka. O ile w Eleksie obowiązywał system combosów, o tyle w kontynuacji postawiliśmy na o wiele więcej swobody. Niektórzy gracze wolą toczyć boje w szybszym tempie,

inni w wolniejszym - i teraz wszystko to będzie możliwe, bez automatycznych manewrów. Drugim usprawnieniem jest jetpack. Teraz dodaliśmy wiele technik, których możemy się nauczyć. Tak jak pokazywał to już ostatni zwiastun rozgrywki, pojawi się opcja przelatywania na dalsze odległości. W tym celu będziemy musieli zdobyć specjalne przedmioty. Poukrywaliśmy je w przeróżnych miejscach na mapie, co stanowi motywację do eksplorowania terenu. W zamian za ten wysiłek jetpack będzie nie tylko bardziej mobilny, ale pozwoli też na skuteczną walkę w locie. Dojdzie również wiele innych ciekawych mechanik, takich jak znacznie więcej zaklęć na pododzie, dodatkowe frakcje - co zresztą zaprezentowaliśmy na jednym z materiałów - oraz masa różnorodnych zadań do przejścia.

P Skoro już zahaczyliśmy o frakcje, czy istnieje silny związek pomiędzy ostatnim etapem głównego wątku a przynależnością do którejś z nich?

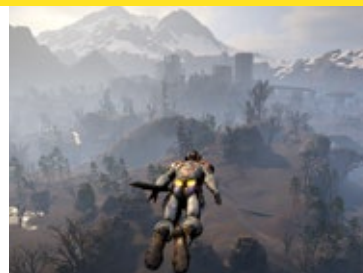
B.P.: Frakcje będą odgrywały ogromną rolę podczas całej rozgrywki. Wstąpienie do którejś otwiera przed graczem mnóstwo nowych dróg i zadań, które w innym przypadku w ogóle by się nie pojawiły. To kwestia konsekwencji, jakie ponosimy poprzez dołączanie do danego stronnictwa albo niedołączanie do żadnego. Przygotowaliśmy też ścieżkę dla osób, które wybiorą rozgrywkę w pojedynkę. Daje to znacząco różniące się od siebie fabularne drogi także w wątku głównym. To, jak zakończymy naszą przygodę, zależy od kilku czynników. Część związana jest z systemem moralnym naszej postaci, część właśnie z naszą frakcją (bądź jej brakiem), no i wreszcie wiele



✚ Przynależność do różnych frakcji wiąże się z zupełnie innymi wymaganiami czy ekwipunkiem - od parafuturystycznego po futurystyczny.



✚ Jak zwykle w grach Piranha Bytes prędzej czy później napotkamy nieliche monstra.



✚ Zwolennicy podniebnych podróży także znajdą coś dla siebie.



Walka ma być mniej sztywna, dzięki czemu jej tempo będziemy mogli lepiej dopasować do naszych preferencji.

**PIXEL
WYWIAD**

opiera się na naszych wyborach w kluczowych punktach historii. Wszystko to się liczy i wpływa na to, jak będzie wyglądać finał.

P Jedynka dała nam całkiem sporą galerię indywidualności mających wpływ na przebieg gry. Czy w Elex II pojawi się dużo nowych, istotnych postaci, z którymi zetknie się na swej drodze Jax?

B.P.: Tak. Powrócą też oczywiście pewne osoby, które już dobrze znamy - przykładowo przywoływana wcześniej Kaja. Nasi bliżsi towarzysze dostaną też więcej własnych zadań, poprzez które będziemy rozwijać naszą relację z nimi. Nowych postaci będzie mniej więcej tyle, co w pierwszym Eleksie, ale zaproponujemy znacznie więcej wątków, będą one także o wiele bardziej skomplikowane niż dotychczas. W większości będą one związane w ten czy inny sposób z wątkiem głównym. Mówiąc krótko: więcej wszystkiego.

J.P.: Co się zaś tyczy świata, uznaliśmy, że nie musimy go powiększać. Elex ma wielkie tereny do eksploracji, więc zamiast ich poszerzania skoncentrowaliśmy się na wspomnianym rozbudowywaniu różnych zadań i wątków fabularnych.

B.P.: Ale jest to zdecydowanie gęstszy świat.

J.P.: Tak. Na przykład każdy z naszych towarzyszy dostanie około dwa razy więcej zadań niż w Eleksie. Dostrzeże to bez większego problemu każdy, kto ogrywał pierwowzór.


P A co proponujecie w kwestii uzbrojenia?

J.P.: W pewnym uproszczeniu można powiedzieć, że w grze będziemy dysponować dwoma rodzajami broni.

W przypadku pierwszego przydatny będzie crafting - z dwóch takich samych typów oręża da się chociażby skrócić jeden, lepszy. Drugi rodzaj to broń specjalne o konkretnych, unikalnych funkcjach, w związku z czym nie możemy przy nich majstrować. Zachowaliśmy zwyczajowy podział na broń jedno- i dwuręczną, broń palną, jak łuki i kusze, ale też lasery czy karabiny plazmowe. Arsenał można stosować niezależnie od naszej przynależności do danej frakcji. Wszystko zależy od tego, czy mamy odpowiednie współczynniki - jak siła i zręczność - by jej używać do walki.

P Skoro już napomknęliśmy o frakcjach, na zakończenie chciałbym zapytać o techniczne kwestie przynależności. Czy po wybraniu jednej z nich w dalszym ciągu będziemy mieli możliwość zmiany?

J.P.: Po wyborze frakcji będziemy mogli zmienić decyzję jeszcze raz, jeżeli uznamy to za stosowne. Warto dodać, że w trakcie rozgrywki pojawią się etapy, których przekroczenie zamyka nam drogę do obrania pewnych ścieżek.

B.P.: Każda tego typu decyzja ma znaczenie dla kierunku potencjalnych zmian. Przykładowo, jeżeli odbędziemy trening u Albów, będziemy mogli u nich zostać albo przejść do Kleryków. To o tyle istotne, że zamknięta zostanie droga do, dajmy na to, Berserkerów. W innym przypadku nie miałoby to dla nas sensu. Trenując u danej frakcji, przyswajamy sobie jej specyficzny zestaw zdolności i drzewko umiejętności, więc nie zmienimy tego na coś zupełnie innego. Dlatego pojawiają się czytelne punkty dające nam wybór sposobu granania aż do samego końca. Nie dojdzie do tego jednak w trakcie, powiedzmy, pierwszego rozdziału. Będziesz miał czas na poznanie wszystkiego, zanim wybierzesz. 



➕ Dobór frakcji (bądź jego brak) będzie miał nierozzerwalny związek ze stylem walki Jaksy.

“

**TWÓRCY OBIECUJĄ SPORĄ KOMBINACJĘ
MOŻLIWYCH ZAKOŃCZEŃ, W ZALEŻNOŚCI
ZARÓWNO OD NASZYCH WYBORÓW MORAL-
NYCH, JAK I WYBRANEJ ŚCIEŻKI ROZWOJU.**



THE SIMPSONS

TRZYDZIESTOLETNI FENOMEN

B Bart Simpson. Dla wielu widzów szokiem było, że głos pod dziesięcioletką podkłada kobieta - Nancy Cartwright.



Piotr Żymelka

Nie wiedziałem wtedy, że patrzę na rodzący się popkulturowy fenomen, który trzydzieści lat później wciąż będzie nadawany na amerykańskiej antenie w tzw. prime time (czyli między godziną 20 a 23).

Trudno znaleźć drugi serial, który utrzymywałby się w ramówce przez tak długi czas i nadal bawił. Był jednocześnie integralną częścią popkultury oraz nieustannie ją wyśmiewał. „Simpsonom” się to udało, co więcej - podbili serca widzów na całym świecie.



Matt Groening

KAŻDA SAGA MA SWÓJ POCZĄTEK

Wymyślona przez Matta Groeninga kreskówka zadebiutowała w 1987 roku jako krótkometrażowy animowany przerywnik do komediowego programu

Urodzony w 1954 roku rysownik i ojciec Simpsonów. Nadal aktywnie uczestniczy w pracach nad serialem. Kreskówka o przygodach mieszkańców Springfield to niejedyne jego dziecko. Wymyślił również „Futuramę” (katastrofalny polski tytuł „Futurama: Przygody Frya w kosmosie”), wykpiwającą (między innymi) motywy SF, oraz serial „Disenchantment”, parodiujący wątki fantasy. Oprócz tego przez wiele lat rysował komiks „Life in Hell”.

KANAPA, NA KTÓREJ POD KONIEC CZŁOŁÓWKI SIADAJĄ SIMPSONOWIE. SEKWENCJA TA RÓŻNI SIĘ W POSZCZEGÓLNYCH ODCINKACH!

👉 Margaret Evelyn Lenny Simpson albo po prostu Maggie. Zdarzyło się jej już wypowiedzieć kilka słów, choć zazwyczaj nikt ich nie słyszał.



👉 Homer Jay Simpson. Głowa rodziny, mąż, ojciec i idiota. Ma trzydzieści dziewięć lat i nadwagę. Kocha swoją rodzinę, nie cierpi sąsiada Neda Flandersa („Głupi Flanders!”). Lubi jeść pączki i pić piwo.

„Tracey Ullman Show”. Protoplaści bohaterów wyglądali zgoła inaczej i znacznie mniej sympatycznie. Mimo to zdobyli na tyle dużą popularność, że zrealizowano czterdzieści osiem odcinków, a stacja Fox zamówiła cały sezon. Za właściwy początek serialu należy jednak uznać 17 grudnia 1989 roku, kiedy to wyemitowano „Simpsons Roasting on an Open Fire”, pierwszy (choć tak naprawdę zrealizowany jako ósmy) odcinek „The Simpsons”, skąpany w klimacie świąt Bożego Narodzenia. Świąteczną tematykę można uznać za pewną metaforę - oto bowiem w momencie premiery „Simpsonów” widzowie otrzymali prezent



HOMER JEST CZŁOWIEKIEM NIESKOMPLIKOWANYM. WYSTARCY MU PĄCZEK, PUSZKA (ALBO KILKA) PIWA DUFF ORAZ KANAPA PRZED TELEWIZOREM. NO I CZASEM MASŁO DO KAWY.

w postaci serialu, który już wkrótce zawojuje świat. Ponadto tytuł parafrazuje również popularną świąteczną piosenkę („Chestnuts Roasting on an Open Fire”), co zapowiada liczne nawiązania do popkultury, a więc jedną z cech charakterystycznych serialu.

„Simpsonowie” bardzo szybko wstąpili na piedestał i wciąż się na nim znajdują, choć dość powszechnie pojawiają się głosy, że produkcja najlepsze lata ma już za sobą. Po trzydziestu dwóch latach na antenie trudno zachować wciąż czołową formę. Jednak trzeba przy tym wyraźnie podkreślić, że nawet gorsze odcinki zawsze oferują sporo dobra. Co zatem sprawiło, że przygody rodziniki z prowincjonalnego miasteczka Springfield osiągnęły taki sukces? Złożyło się na to kilka czynników.

RODZINA JEST NAJWAŻNIEJSZA

Po pierwsze, fabuła. Serial traktuje bowiem o zwyczajnej (bo określenie „dysfunkcyjna” byłoby w tym przypadku nieco krzywdzące) amerykańskiej

rodziny złożonej z pięciu członków - Homera, Marge, Barta, Lisy oraz Maggie - posiadającej dwa samochody, domek na przedmieściach oraz psa i kota. Oprócz jej poszczególnych członków śledzimy losy ich przyjaciół, krewnych, a także innych mieszkańców Springfield. Bogata galeria charakterów gwarantuje, że każdy znajdzie kogoś, z kim może się identyfikować, albo kogoś, kogo może darzyć sympatią (lub antypatią). Do tego wszystko przedstawione jest w krzywym zwierciadle, od głowy rodziny, Homera Simpsona poczynając, na krezusie, panu Montgomerym Burnsie (często porównywanym do tytułowej postaci z „Obywatela Kane'a” Orsona Wellesa) kończąc. Homer pracuje w elektrowni atomowej jako ekspert od spraw bezpieczeństwa, podczas gdy nikt przy zdrowych zmysłach nie powinien powierzać mu nawet szorowania muszli klozetowych. Fabuła, postacie

👉 Barney Gumble. Jeden z kumpli Homera i notoryczny pijak. Niegdyś był szkolnym prymusem, ale teraz najbardziej lubi spędzać czas w knajpie Moe.





• **Protoplaści Simpsonów** z „Tracey Ullman Show”. Prawda, że mniej sympatyczni?

• **Moe Szyslak.** Właściciel i barman w podłej knajpie Moe's Tavern. Jest chamski dla wszystkich oprócz Homera i jego kumpli.



oraz ich zachowania podszyte są ironią, a twórcy upychają w dwudziestu dwóch minutach (bo tyle przeciętnie trwa odcinek) ogromną liczbę gagów, których wyłapywanie stanowi świetną zabawę, a także zwiększa tak zwany replay value, czyli chęć ponownego oglądania kolejnych epizodów.

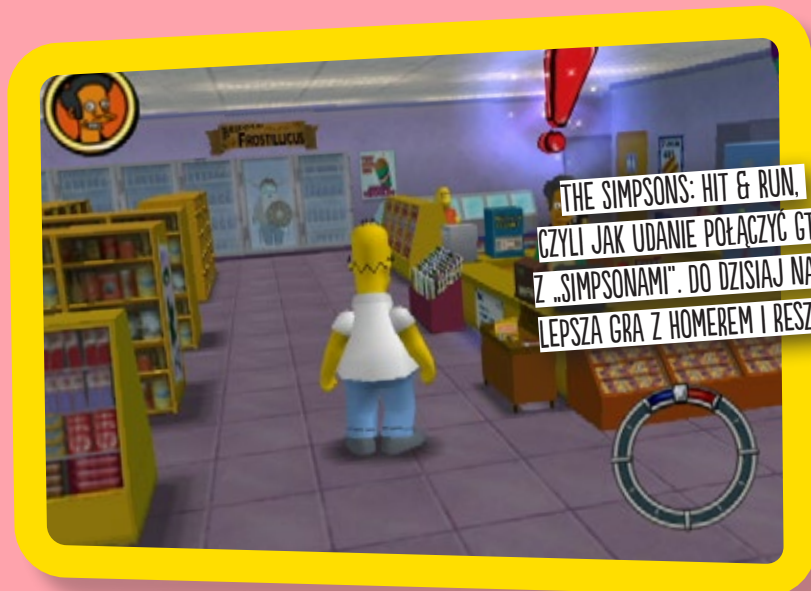
Po drugie, wraz z wcześniejszym o dwa lata „Światem według Bundych” Simpsonowie przełamali standard pokazywania rodziny w amerykańskiej telewizji (szczególnie w sitcomach). Dotychczas prawie zawsze był to podlany lukrem obrazek kochających się i wspierających w każdej sytuacji ludzi, zdolnych wspólnie przezwyciężyć największe nawet trudności. Teraz na jednym biegunie mieliśmy idealną aż do przesady rodzinę (na przykład Cosbych), a na drugim brylowali znacznie prawdziwi Bundy oraz Homer i spółka. Dzięki przedstawieniu podstawowej komórki społecznej w ten sposób twórcy sprawili, że wielu odnalazło w serialu siebie lub swoich bliskich i krewnych. A „Simpsonowie”, w gruncie rzeczy, krzewią przecież pozytywne wartości

(jak na przykład w odcinku, gdy Homer ma okazję zdradzić swoją żonę, ale zwycięża prawdziwa miłość i ostatecznie tego nie robi), osiągając ten sam efekt, co „idealne” rodziny, jednak w znacznie atrakcyjniejszy (dla widza), przepełniony satyrą sposób.

To prowadzi nas bezpośrednio do kolejnego powodu, czyli humoru. Choć serial jest klasycznym niemalże sitcomem, to twórcy zrezygnowali z podkładania śmiechu w tło (jako jedni z pierwszych). Dzisiaj fakt ten może nie wydawać się żadną rewolucją, ale w momencie premiery nie było to takie oczywiste. Sam humor natomiast jest bezsprzecznie największą zaletą „Simpsonów”. Twórcom udało się bowiem w unikalny sposób połączyć prosty żart, zrozumiały niemalże dla każdego, z dużo bardziej wysublimowanym dowcipem. Oto bowiem bardzo często w obrębie jednego odcinka (ba, jednej sceny) zdarza się gag ślapstickowy (Homer spadnie ze

schodów), by zaraz potem uraczyć widza celnym, ironicznym komentarzem na tematy społeczne lub odwołać się do klasyki literatury. Skojarzenia z „Monty Pythonem” są jak najbardziej na miejscu. Nawet same fabuły poszczególnych odcinków wydają się być pewnego rodzaju grą z odbiorcami. Zazwyczaj historia zmierza, zdawałoby się, w określonym kierunku, by w pewnym momencie skrócić w całkowicie nieoczekiwanej stronie - niech za przykład posłuży epizod ósmy w dziesiątym sezonie, gdy Homer zabiera rodzinę do parku rozrywki, ale na skutek zbiegu kuriozalnych wydarzeń zaciąga się na okręt marynarki wojennej. Nie sposób też nie wspomnieć, że niektóre żarty z serialu stały się rzeczywistością

• **Lisa Simpson.** Młodsza siostra Barta, wrażliwa i inteligentna dziewczynka, która marzy o kucyku.



THE SIMPSONS: HIT & RUN. CZYLI JAK UDANIE POŁĄCZYĆ GTA Z „SIMPSONAMI”. DO DZISIAJ NAJLEPSZA GRA Z HOMEREM I RESZTĄ.



Krusty's Super Fun House – sympatyczna platformówka, w której gracz, sterując klaunem Krustym, musi eksterminować szcztury.



Itchy & Scratchy in Miniature Golf Madness – teoretycznie symulator minigolfa, w praktyce szalona jazda bez trzymanki z golfem gdzieś w tle.



W The Simpsons: Cartoon Studio można tworzyć (oczywiście w ograniczonym zakresie) własne sekwencje z Simpsonami. Aż prosi się o jakiś współczesny remaster z obecnymi możliwościami programowo-sprzętowymi.



Abraham Simpson II. Ojciec Homera i senior rodu. Weteran wojenny. Mieszka w domu spokojnej starości, czasem krzyczy na chmury.

(na przykład słynne uczynienie z Donalda Trumpa prezydenta USA, co w kreskówce miało miejsce kilkanaście lat przed faktycznym objęciem przez miliardera funkcji głowy państwa). Na szczęście fakt, że Związek Radziecki jest tylko zahibernowany, nadal pozostaje fikcją.

No i sprawa być może najważniejsza – „Simpsonowie” zmienili oblicze telewizji, będąc pierwszą tak popularną kreskówką dla dorosłych. Oczywiście i przed „Simpsonami” pojawiały się filmy animowane dla dojrzałego widza, jednak nigdy wcześniej nie osiągnęły one porównywalnego sukcesu. Homer i spółka przetarli tym samym drogę dla innych, znanych dzisiaj seriali – „Family Guya”, „South Park”, „Ricka i Morty’ego” czy „Paradise PD”. Obecnie animowane sitcomy dla pełnoletnich odbiorców nikogo już nie dziwią, a to właśnie zasługa żółtoskórych mieszkańców Springfield.

Nie bez znaczenia pozostaje też fakt, że w serialu animowanym postaci się nie starzeją, więc nie trzeba tego uwzględniać w scenariuszu, a Bart od trzech dekad może liczyć dziesięć lat.

POPKULTUROWY KOCIOŁ

Tym, z czego „Simpsonowie” słyną najbardziej, jest jednak ogrom nawiązań do popkultury (i to dosłownie ogrom – wymienienie wszystkich zajęłoby więcej stron, niż mieści siedemdziesiąt pięć numerów Pixela). Dość powiedzieć, że w każdym odcinku znajdzie się ich co najmniej kilka, od niemalże niezauważalnych (jak na przykład obrazek wiszący gdzieś na

ścianie czy skomponowany w określony sposób kadr) aż do oczywistych (zaadaptowana i sparodiowana w jednym z epizodów fabuła „Przylądka strachu”, Hitchcockowskiego „Okna na podwórze” czy formuła doskonałego serialu „24”). Do tego w ciągu tych ponad trzydziestu lat oglądaliśmy setki gościnnych występów ludzi ze świata kultury, polityki oraz nauki, zazwyczaj mówiących własnym głosem. O ile w przypadku aktorów nie powinno to w zasadzie dziwić, o tyle już na przykład obecność Tony’ego Blaira może zaskoczyć (ponoć negocjacje w sprawie jego udziału trwały kilka miesięcy). Wiele z chwytliwych powiedzonek z serialu na stałe weszło do języka potocznego lub wręcz pojawiło się w słownikach, ze sztandarowym „D’oh!” Homera na czele. Nawet w Polsce „Simpsonowie” przeniknęli do codziennego świata (i to już w pierwszej połowie lat dziewięćdziesiątych), że wspomnę tutaj chociażby o kąciku Krusty Klub w Secret Service.

Raz do roku, w okolicy Halloween, premierę ma odcinek specjalny – „Treehouse of Horror”, w którym twórcy całkowicie puszczają wodze fantazji, a fabuły zawierają jakiś element kina grozy (oczywiście odpowiednio przemielony przez parodystyczne młyny). „Simpsonowie” trafili również na ekran kinowy – w 2006 roku, a plotki o kolejnym filmie pojawiają się od czasu do czasu.

MAŁE WIELKIE MIASTO

Genialnym posunięciem Matta Groeninga i pozostałych twórców było umieszczenie akcji w pozornie małym, amerykańskim miasteczku Springfield. Pozornie, ponieważ mięscina jest w rzeczywistości całym uniwersum. Oprócz elektrowni atomowej mamy tu dzielnicę włoską, rosyjską, chińską, lotnisko, dom spokojnej starości, szpital, kilka szkół, komisariat policji, prowadzony przez Hindusa Apu Nahasapeemapietona Kwik-E-Mart supermarket, podły bar Moe’s



Bart vs. Space Mutants. Jedna z pierwszych gier opartych na serialu. Prosta platformówka, żerująca na popularności marki.

Tavern (ulubione miejsce spotkań Homera i jego kumpli) oraz właściwie wszystko, co akurat scenarzystom potrzebne. Pod względem demograficznym miasto stanowi również przekrój społeczeństwa – od najbiedniejszych, jak kłoszard Chester Lampwick, przez prawników, lekarzy, nauczycieli, polityków (burmistrz Quimby), aż do obrzydliwie bogatych magnatów, uosabianych przez pana Burns’a. Każdy z mieszkańców ma jakieś cechy charakterystyczne, a nierzadko poświęcone są im całe odcinki, czy będą to członkowie lokalnej mafii, gwiazda dziennikarstwa Kent Brockman, celebryta i aktor Troy McClure, klaun Krusty, gościnnie pojawiająca się simpsonowa

Marge Simpson. Żona Homera, jednym mruknięciem potrafi wyrazić każdą myśl i emocję.





W The Simpsons: Tapped Out gracz musi odbudować Springfield. Na ekranie pojawiają się znajome z serialu miejsca i postacie.

Pierwsze zostały wydane niecałe dwa lata po premierze serialu i były to platformówki skupiające się głównie na postaci Barta (Bart vs. the World, Bart vs. the Space Mutants, Bart vs. the Juggernauts, Virtual Bart). Odpowiedzialne za nie firmy (Acclaim i Konami) uznały, że odbiorcami gier są głównie nastoletni chłopcy i wybrały postać, z którą najłatwiej im się utożsamiać. Później w centrum wydarzeń postawiono również inne postacie, na przykład klauna Krusty'ego (Krusty's Super Fun House). Wszystko to jednak były w gruncie rzeczy proste gry, dające momentami satysfakcję, ale niewykorzystujące potencjału zawartego w serialu, a raczej żerujące na jego popularności.

Na szczęście szybko dostrzeżono siłę drzemiącą w marce i programiści mogli się kreatywnie wyżyć. Pierwszymi jaskółkami nowego podejścia były dwie gry, których bohaterami uczyniono postacie z kreskówki wewnątrz kreskówki, czyli Itchy i Scratchy (cudownie przetłumaczone na nasz rodzimy język jako Zdrapek i Pocharatka): Itchy & Scratchy in Miniature Golf Madness (na Game Boya) oraz The Itchy & Scratchy Game (SNES, Game Gear). Jak łatwo się domyślić, chodziło w nich o torturowanie kota przez mysz na najwymyślniejsze i najbardziej barbarzyńskie sposoby. Wprawdzie tę drugą oceniano negatywnie, ale pierwsza zdobyła sporo wielbicieli, mimo że miała ograniczone grono odbiorców. Sprawiała to sympatyczna rozgrywka (jeśli można

The Simpsons Game. Bardzo solidne TPP, należące do ścisłej czołówki gier opartych na serialu.

wersja Arnolda Schwarzeneggera - Rainier Wolfcastle, o twardym, austriackim akcencie, czy też pomocnik pana Burnsa, Smithers. Fabuła zazwyczaj toczy się w Springfield, ale czasami bohaterowie udają się do innych krajów (w Europie czy Azji), co oczywiście służy obśmianiu stereotypów związanych z poszczególnymi nacjami oraz wyobrażeń Amerykanów na ich temat (na przykład gdy Bart postanawia sprawdzić, czy w Australii woda w toalecie rzeczywiście wiruje w przeciwnym kierunku).

„Simpsonowie” nie stronią również od ważkich tematów, takich jak rola feminizmu we współczesnym świecie. Pojawiają się postacie homoseksualne (Smithers), a także wątki religijne (zazwyczaj orbitujące wokół mocno

wierzących sąsiadów Simpsonów - Flandersów) oraz skupiające się na edukacji seksualnej młodych ludzi lub wpływie przemocy (reprezentowanej przez kreskówkę „Itchy and Scratchy Show”, w której mysz zabija kota w wymyślny i brutalny sposób) na dorastające umysły. Zawsze jest to podlane komediowym sosem i przejęskrawione, jednak próżno szukać żartów chamskich lub przekraczających granice dobrego smaku. Scenarzyści stronią od ciosów poniżej pasa, choć nie da się odmówić ich satyrze celności oraz zjadliwości.

Powstało wiele analiz poszczególnych wątków czy poruszanej w serialu problematyki. „Simpsonowie” są również przedmiotem prac naukowych oraz inspirują niezliczone rzesze fanów i nie tylko. Nawet gdyby jutro Fox zdecydował o zakończeniu emisji, nie sposób przecenić wpływu Homera i spółki na współczesną kulturę.

SPRINGFIELD NA MONITORACH

Ogromny sukces serialu nie pozostał bez wpływu na inne media. Żółtoskóre postacie pojawiły się chyba na wszystkim, co można sprzedać. W sklepach znajdziemy komiks, zabawki, pluszaki, planszówki, breloczki, ubrania, bibeloty, tapety, meble, kubki, pościel... Oraz oczywiście nasze ulubione gry komputerowe i wideo. Przez lata pojawiło się ponad trzydzieści tytułów należących do różnych gatunków i na różnorakie platformy.

Rainier Wolfcastle. Simpsonowe alter ego Arnolda Schwarzeneggera. Często wciela się w twardziela McBaina.





▼ Moe's Tavern. Podła knajpa, w której często przesiadują Homer i Barney. Oczywiście za wszelkie towarzyszy im piwo Duff.



▼ Charles Montgomery Burns. Bogacz i właściciel (między innymi) elektrowni atomowej w Springfield. Szef Homera. Jego catchphrase to: „Excellent!”.

tak określić nieskrępowaną przemoc), w której golf stanowił zaledwie pretekst. Nawet dziś warto odszukać ten zapomniany klejnot.

Gdy pod strzechy trafiły płyty kompaktowe, jak grzyby po deszczu zaczęły wyrastać różne „produkty multimedialne”, czyli programy bogato okraszone grafiką i udźwiękowione, które po brzegi wypełniały CD-ROM. Zazwyczaj był to przerost formy nad treścią, ale w przypadku Simpsonów twórcy trafili w dziesiątkę. W The Simpsons: Cartoon Studio gracz (czy też raczej użytkownik) mógł sobie tworzyć własne odcinki serialu, korzystając z obszernej bazy postaci, dźwięków, lokacji i przygotowanych wcześniej animacji. Program zdobył dużą popularność, szczególnie w USA, a ukazał się na pecety i Mac OS.

Nie zabrakło również kuriozalnych pomysłów, jak na przykład symulator jazdy na deskorolce (The Simpsons: Skateboarding), gra w kręgle (The Simpsons: Bowling) czy... wrestling (The Simpsons: Wrestling), choć trzeba przyznać, że tytuły te nie należą do najbardziej udanych. Nawet wielbiciele bijatyk znajdują coś dla siebie – The Simpsons Arcade, w której gracz rusza w miasto, by uratować porwaną Maggie. Swego czasu dużą popularność zdobyło Crazy Taxi i ktoś wpadł na pomysł, by zrobić jego wersję z mieszkańcami Springfield – powstało The Simpsons: Road Rage, cierpiące jednak na słabe wykrywanie kolizji. Sporym powodzeniem (mimo zawartych w niej mikropłatności) cieszyła się natomiast strategia The Simpsons: Tapped Out, klon FarmVille, w której gracz musi

▼ Homer i Marge dają się czasem ponieść szaleństwu i zrobić coś, co pasowałoby raczej do nastolatków...

odbudować Springfield po tym, jak Homer przyczynił się do jego zniszczenia. Pojawiła się nawet „gra” quasi-VR: Virtual Springfield, która pozwalała na spacer po wirtualnym mieście. Wreszcie popularność serialu nie umknęła twórcom Lego, co zaowocowało The Simpsons: Lego Dimensions. Gra powieliła fabułę odcinka, w którym Homer ma halucynacje po zjedzeniu „pieprzu szaleństwa”, i dawała sporo nieskrępowanej frajdy.

Miłośnicy serialu (a także wielu „zwykłych” graczy) jako najbardziej godne zagrania polecają dwie produkcje. Pierwsza z nich, zatytułowana po prostu The Simpsons Game, została wydana w 2007 roku na PlayStation 3 oraz Xbox 360. To w zasadzie platformówka 3D ze świetnie oddającą klimat oryginału grafiką wykonaną w technice cel shading. Nie tylko wyśmienicie symuluje ona serialową kreskę, ale jest również dość odporna na starzenie się, więc gra nadal wygląda dobrze. The Simpsons Game parodiuje motyw z GTA czy serii Medal of Honor i sprawia, że fani dzieła Matta Groeninga i reszty poczują się jak Homer w sklepie z donutami.

Jednak za zdecydowanie najlepszy tytuł z logo Simpsonów uchodzi klon GTA pod tytułem The Simpsons: Hit & Run z 2003 roku. Fabuła rozpoczyna się tradycyjnie w Springfield, gdzie zaczynają dziać się różne dziwne rzeczy. Gracz, wcielając się w członków znanej rodziny oraz sklepikarza Apu, próbuje dociec ich źródła i odkrywa wielki spisek. Tak jak w przypadku serii ze stajni Rockstara Hit & Run to sandbox, który skupia się na prowadzeniu pojazdów, wykonywaniu misji i robieniu krzywdy przechodniom, ale można też przemierzać miasto na własnych nogach. Gra zebrała pozytywne recenzje w prasie, a także zdobyła serca graczy.

DAJSZE LOSY ROZDZINY

Obecnie właścicielem praw do marki jest wszędobylski Disney i kolejne nowe odcinki wciąż goszczą na antenie (trwa emisja trzydziestego trzeciego sezonu). Co przyniesie przyszłość, czas pokaże, ale tak długo, jak serial będzie przynosił zysk, korporacja Myszki Miki nie zrezygnuje z jego tworzenia. Co zapewne oznacza, że szalona rodzinka (i pozostali mieszkańcy Springfield) jeszcze nieraz pojawią się także na monitorach graczy. D'oh! 🍌

OBECNIE SERIAL LICZY PONAD 730 ODCINKÓW (I JEDEN FILM KINOWY). A TO JESZCZE NIE KONIEC. ZAMÓWIONO DWA KOLEJNE SEZONY...





L'Arche du Captain Blood

SPACE OPERA NA KWASIE

Odległa galaktyka Hydra. Dowodzisz kosmicznym statkiem w osiemsetletniej misji poszukiwania własnych klonów. Odnajdujesz interesującą planetę. Przesyłasz na powierzchnię biomechaniczną sondę, która po szalonym rajdzie dnem skalistego kanionu odnajduje obcą formę życia. Ta proponuje ci prokreację. Ponieważ nie masz ochoty na międzygatunkowy seks, decydujesz się na zniszczenie całego globu tylko po to, by dowiedzieć się z prasy, że padłeś ofiarą czosnku i podłego wina. A co w tym wszystkim najlepsze, ta historia wydarzyła się naprawdę...

■ Marcin M. Drews

Był rok 1988. Złota era ośmio-bitowych przebojów elektronicznej rozrywki nieubłaganie odchodziła w niebyt, podobnie jak ich najsympliczniejsza platforma - ZX Spectrum. Wyspiarze drżeli przed utratą korony imperium gier. I nagle stało się coś strasznego. Na rynku pojawił się wyjątkowy, rewolucyjny tytuł stworzony przez Francuzów! Ostatni raz taka potwarz spotkała Anglię w 1299 roku, kiedy to William Wallace skumał się z królem Francji Filipem IV Pięknym...

I choć anegdotkę tę traktować powinniście ze sporym przymrużeniem oka, faktem historycznym pozostaje szok, jakiego doznali recenzenci, sięgając po L'Arche du Captain Blood - okraszoną muzyką samego Jeana-Michela Jarre'a interaktywną space operę, jaka zagościła w roku 1988 na Atari ST, a zaraz potem na pozostałych popularnych wówczas platformach - od ZX Spectrum, przez Amstrada CPC, po Amigę.





KAROL DARWIN ZMARTWYCH- WSTAJE, BY INCOGNITO ŚLEDZIĆ OBCE FORMY ŻYCIA W GRACH KOMPUTEROWYCH.

ENTER THE MATRIX

Bohaterem gry jest niejaki Bob Morlok (niektóre źródła podają wersję Morlock), scenarzysta i projektant gier, który boryka się z niemocą twórczą. Przed chwilą listonosz przyniósł mu czek z kwartalną premią opiewającą na... 35 centów. Zniechęcony autor rusza w miasto. Odwiedza kawiarnię, obraża dzieciaki grające na automacie, po czym wychodzi i przypadkiem potrąca na chodniku leciwego mężczyznę. Ten okazuje się być dawno zmarłym Karolem Darwinem, który, niespodzianka!, żyje i występuje obecnie incognito pod pseudonimem Mortimer Slithe. Obaj ruszają do pubu. Tam uczoney wyjaśnia, że przybył do miasta, by badać gry komputerowe. Odkrył bowiem, że wewnątrz nich kryją się kosmici. „Oni tu są!” - krzyczy, wymachując łaską. „Są tutaj! Pac-Mani rozmnażają się w milionach!”.

O wszystkim tym dowiadujemy się z prologu w formie opowiadania, jakie dołączono do europejskiego wydania gry. Amerykanie musieli obejść się smakiem, gdyż tło fabularne zaprezentowano im w wersji mocno skróconej. Wywołało to za oceanem niemalą konfuzję, bez wprowadzenia trudno bowiem było zrozumieć, o co w ogóle chodzi w tej dziwnej francuskiej grze.

Wróćmy jednak do prologu, ponieważ na wątku Darwina wcale się nie kończy. Zaskoczony wyznaniem uczonego Morlok wraca do swego mieszkania i postanawia stworzyć nową grę, by... zinfiltrować obce formy życia i ostatecznie się z nimi rozprawić. Przez sześć miesięcy w pocie czoła kreuje cyfrową wersję kosmicznego statku o nazwie Arka, wyposażonego w bioświadomość, a także dowódcę pojazdu - własne, cybernetyczne

alter ego o pseudonimie Captain Blood.

Gdy program jest już gotowy, Morlok uruchamia go komendą RUN i zupełnie niespodziewanie zostaje wessany do cyfrowego świata. Świadomość odzyskuje na pokładzie Arki. W tym świecie jest pół człowiekiem, pół maszyną. Krótco potem okręt zostaje zaatakowany przez flotę rodem ze Space Invaders i na rozkaz Blooda salwuje się ucieczką w hiperprzestrzeń. Dochodzi jednak do awarii, na skutek której kapitan zostaje zmultiplikowany i co najmniej trzydzieści jego klonów trafia przez teleporter w różne zakątki Wszecznego Świata.

Niestety proces ten sprawia, że ciało oryginalnego Blooda zaczyna ulegać degradacji. Jediną szansą jest odnalezienie klonów w celu pozyskania soków życiowych. Kapitan rozpoczyna misję odszukania i... wymordowania własnych kopii. Po ośmiuset latach kontrolę nad Bloodem przejmuje gracz. Dwadzieścia pięć klonów zostało już odzyskanych. Pozostało pięć, ale i czas kapitana mocno się skurczył. Musimy odnaleźć pozostałe kopie, by je zabić, ratując bohatera.

➤ Od lewej Torka Ondoyante w wersji ocenzonej przez Amerykanów, cybernetyczna ręka głównego bohatera oraz OORXX - biomechaniczna sonda zwiadowcza.

➤ Złośliwi mówią, że Trauma z rasy Ondoyante nie grzeszy urodą. A ona po prostu całą sobą daje wyraz temu, jak bardzo cię nienawidzi. Kocha za to twoje klony.

Przed nami 32 768 planet do zbadania w dwie i pół godziny...

AHOJ, SZCZURY LĄDOWE!

Psychodeliczne? Tak! Eklektyczne? Też! Opowiadanie i gra to tak naprawdę zlepek wątków i motywów znanych z innych dzieł popkultury. Blood przenosi się do cyfrowego świata niczym Kevin Flynn, bohater pamiętnego filmu „Tron”. Po drodze mamy wątek Pac-Mana i Space Invaders. Arka z kolei to statek żywcem wzięty z wizji H.R. Gigera. Co więcej, z opowiadania wynika, że Ellen Ripley to znajoma Blooda (więcej o tym za chwilę), a bioświadomość statku wspomina sprawę Nostromo!

Nieprzypadkowy jest też pseudonim bohatera gry. Oryginalnie kapitan Blood to tytułowy bohater powieści Rafaela Sabatiniego z 1922 roku i jej ekranizacji z 1935 roku z Errolem Flynnem w roli głównej. Protagonista tej marynistycznej historii jest irlandzkim lekarzem, który na skutek brudnych zagrywek politycznych zostaje niesłusznie skazany, wywieziony na Karaiby i sprzedany na Barbados jako niewolnik. Razem z poznanymi na miejscu przyjaciółmi ucieka, porywa hiszpański galeon i rozpoczyna wielką piracką przygodę. Co ciekawe, zarówno na kartach powieści, jak



Galaktyka Hydra i tysiące planet do zbadania. Czas się kurczy, a my musimy odnaleźć swoje klony, by je... zamordować. Takie jest prawo dżungli.

i w filmie kapitan Blood otrzymuje nagrodę za bitwę, w której pokonał... Francuzów.

ZAZDROŚĆ TO STRASZNA RZECZ

L'Arche du Captain Blood (w wersji anglojęzycznej po prostu Captain Blood) wstrząsnęło odbiorcami. Brytyjscy krytycy nie szczędzili grze gorzkich słów, choć oceny wystawili nie najgorsze. Do dziś głośna pozostaje recenzja zamieszczona w magazynie Sinclair User z kwietnia 1989 roku. Autor zaczął tekst następującymi słowami: „Być może to przez nadmiar czosnku. A może przez to ich podle wino, które piją? Jakkolwiek to tłumaczyć, Francuzi piszą naprawdę dziwne gry. Captain Blood jest tak dziwaczny, że powinien otrzymać Międzynarodową Nagrodę Osobliwości”. Następnie skupił się na okropnej instrukcji w formie opowiadania, które „w zasadzie nie wyjaśnia, co

do cholery, masz tu w ogóle robić”. Ostatecznie przyznał tytułowi ocenę 69 procent, podsumowując: „dziwna, zagmatwana, francuska... eee... gra”.

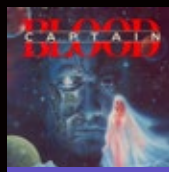
Grę skrytykował też sam Orson Scott Card, pisarz SF, autor słynnej „Gry Endera”. W czerwcu 1989 roku na łamach magazynu Compute! opublikował obszerny artykuł na temat komputerowych gier science fiction, poświęcając akapit pamiętnej francuskiej produkcji. To prawda, pochwalił samą fabułę i nawiązania do Gigera, jednak podsumowanie, o jakie się pokusił, było miażdżące. „Ta gra szoruje po dnie. Nie sposób powiedzieć, co tu się dzieje i co w ogóle mamy robić. Nie wiadomo, co oznaczają symbole na ekranie, gdy podchodzimy do lądowania. Nie wiemy też, dlaczego się rozbijamy na powierzchni. Czy zestrzelił nas wróg? A może wpadliśmy na skałę? Z kolei gdy już udało się nam osiągnąć cel, trudno powiedzieć, co w tym przypadku zrobiliśmy dobrze”.

Card zaznaczył, że gra być może spodobałaby mu się w dalszej fazie, jednak nie miał do niej zdrowia. „Geoffrey (syn Carda - przyp. aut.) wysadził jakąś planetę w powietrze, a ja wysadziłem grę z dysku twardego. Obaj nie żałowaliśmy swoich decyzji”.

KOSMICZNA SEKTA

Za grafikę i programowanie odpowiadał Didier Bouchon, za scenariusz natomiast Philippe Ulrich, współzałożyciel ERE Informatique, jeden z francuskich pionierów elektronicznej rozrywki. Daniel Ichbiah w książce „La Saga des Jeux Vidéo” z 1997 roku tak opisał autora fabuły: „Ten kosmita, którego wygląd przywodzi na myśl zbudowanego rock'n'rollowego intelektualistę,

BLOOD



W grze nie dane nam jest zobaczyć głównego bohatera, choć operujemy jego ręką. Portret półmechanicznego Blooda pojawia się wyłącznie na okładce amerykańskiego wydania gry.



➤ Gra, której nie było, czyli Captain Blood Legacy. Ten projekt nie tylko mógł się udać, ale i stać się prawdziwym hitem. Niestety zabrakło funduszy.

żył w równoległym wszechświecie zamieszkanym przez fioletowe krasnoludki, niepokojące kobiety o macierzyńskich instynktach wspomagane przez komputer i podstępne dziobaki, które za celuloidowym uśmiechem ukrywają krwiożercze wzory”.

Równie psychodeliczna okazała się nowa marka spółki ERE - słynny Exxos. Zaprezentowano ją światu 12 czerwca 1988 roku podczas kontrowersyjnej konferencji prasowej, która niespodziewanie przerodziła się w quasi-religijny performance. Ulrich ogłosił bowiem, że za sukcesem ERE i gry Captain Blood stoją nie ludzie, lecz nieśmiertelny byt spoza granic Wszechświata, tajemniczy bóg Exxos. Poprosił przy tym dziennikarzy, by wspólnie wypowiedzieli inkantację „Ata Ata Hoglo Huglu”, która miała przypomnieć bóstwu programistów jego rodzimy kraj...

„Wariactwo panów z ERE Informatique nie wzięło się znikąd” - pisze Paweł Schreiber w Pixelu #05. „Kult Exxosa, mieszający mistycyzm z chichotem, nie powinien być zaskoczeniem dla nikogo, kto interesuje się historią francuskiego komiksu. Lata osiemdziesiąte minęły jego fanom przede wszystkim pod znakiem twórczości gromadki



W ODPOWIEDNICH RĘKACH SEQUEL GRY MÓGŁBY STAĆ SIĘ DZIEŁEM NA MIARĘ „AUTOSTOPEM PRZEZ GALAKTYKĘ”.

artystów skupionych wokół legendarnego pisma Metal Hurlant, w którym publikują między innymi Moebius, Enki Bilal czy Philippe Druillet. Ich historie o przyszłości przypominają narkotyczne wizje, w których co chwilę zderzają się sprawy ludzkie i nadludzkie. Widać tu echa wspomaganych chemicznie ekstaz duchowych pokolenia dzieci kwiatów, ale po latach mają już one silny posmak ironii. Powiązań między zwariowanym francuskim

komiksem a zwariowanymi dziełami ERE nie trzeba szukać zbyt daleko - pierwszego odstąpienia podobizny Exxosa dokonał sam Alejandro Jodorowsky”.

DIALOGI NA CZTERY NOGI

Choć tytuł do dziś dzieli środowisko krytyków, gracze dali mu najpierw kredyt zaufania, a potem szczerą i głęboką uczucie. Orson Scott Card mógł utyskiwać na interfejs i rozgrywkę, ale użytkownicy na całym świecie poradzili sobie z tym znacznie lepiej, wręcz wsiąkając w świat galaktyki Hydra. Co sprzyjało tak wysokiemu poziomowi immersji? Niewątpliwie poczucie wolności, jakim obdarowywała gra. A wszystko to dzięki rewolucyjnemu systemowi dialogów.

Gros tytułów, w których użytkownik może rozmawiać z napotykanymi postaciami, ograniczało ten rodzaj interakcji do narzucenia kwestii dialogowych, co z kolei nierzadko skutkowało przykrym dysonansem. Załóżmy, że dany NPC wyprowadził nas z równowagi i postanowiliśmy słownie mu dopiec. Co jednak poczując, gdy program przewiduje góra

➤ Torka Ondoyante w wersji nieocenzurowanej. Gra nie stroniła od erotyki również w warstwie graficznej.





trzy nasze odpowiedzi, a wszystkie są łagodne i pozytywne? Choć ten rodzaj dialogów przyjął się na długie lata zwłaszcza w produkcjach point and click, nigdy nie sprzyjał immersji i boleśnie podkreślał liniowość gry, w której panem był twórca, nie użytkownik. Mogliśmy bowiem zadawać pytania lub odpowiadać tylko tak, jak to przewidział autor, a nie tak, jak podpowiadało nam serce.

Tymczasem Captain Blood wprowadzał w tej materii absolutnie rewolucyjną zmianę. Nikt tu nie narzucał nam kwestii, które mieliśmy wypowiedzieć. Budowaliśmy je sami, korzystając z dobrodziejstw pisma logograficznego. Do wyboru mieliśmy aż sto dwadzieścia ikon odpowiadających konkretnym wyrazom, z których mogliśmy

Bóstwo



Exxos to kosmiczny bóg-trickster, prawdziwy ponoć autor sukcesów firmy ERE Informatique. Niestety, jak na przechere przystało, niezbyt długo sprzyjał swoim wyznawcom. W sumie pod szyldem Exxos wydano zaledwie trzy gry. Wszystkie już dziś zapomniane.

budować kwestie wedle własnego uznania. I choć cierpiała na tym gramatyka, mechanizm ten miał solidne podparcie fabularne. Obcy bowiem mówili innym językiem niż my, więc wszyscy musieliśmy w trakcie rozmów korzystać z automatycznego tłumacza statku Arka - systemu UPCOM (Universal Protocol of COMMunication). Oczywiście budowanie takich fraz bywało męczące, jednak dawało użytkownikom sporo satysfakcji. Ba, daje ją do dziś!

Trudno szczegółowo określić, na ile zaawansowane były algorytmy rozpoznawania konstruowanych w ten sposób kwestii, jednak pewne światło rzuca na to dostępna w sieci strona poświęcona inżynierii wstecznej wybranych gier (bringerp.free.fr).

Liczba podanych tam skryptów robi ogromne wrażenie, a przy tym udowadnia, iż system dialogowy był w L'Arche du Captain Blood znacznie bardziej rozbudowany niż w grze Movie z 1986 roku, która przecież również została doceniona za mechanizm rozmów (vide Pixel #75).

KOSMICZNA MENAŻERIA

A uczciwie trzeba przyznać, że naprawdę mieliśmy z kim rozmawiać! Choć większość z przeszło trzydziestu dwóch tysięcy planet była niezamieszkała, pozyskując w trakcie rozmów odpowiednie współrzędne, mogliśmy odszukać kilkudziesięciu obcych reprezentujących szesnaście odrębnych ras. Przyjrzyjmy się niektórym z nich.

Izwal to pokojowa, szczodra rasa humanoidów. Jej przedstawiciele są zawsze niezwykle kulturalni i dobrze wykształceni. Warto uciąć sobie z nimi pogawędkę.

Buggol z kolei to obcy obsesyjnie skupieni na obronie demokracji. Ponieważ na ich rodzimej planecie każdy może kandydować na najwyższe stanowiska, prezydenci zmieniają się wyjątkowo często - średnio co pięć minut! Niestety obecnie stanowisko to piastuje oszust-uzurpator reprezentujący rasę Yukas.

Nie mniej ciekawi są Croolis, zbrojni humanoidzi, którzy wyewoluowali w dwie osobne, wzajemnie zwalczające się podgatunki - Var i Ulv. Obie kochają broń, przemoc i wulgaryzmy, za to nienawidzą przedstawicieli Izwali.

Migrax to świetni międzyplanetarni podróżnicy. Bardzo inteligentni, niosą wieści w całej galaktyce. To znakomici negocjatorzy - ich przebiegłość jest wręcz legendarna.

Ondoyante tymczasem to fascynujące stworzenia rodem z marzeń i... koszmarów jednocześnie. Są piękne dla tych, których obdarzają uczuciem, i upiorne dla tych, których nienawidzą. Kapitan Blood pozna dwie z nich - ponętną Torkę i odpychającą Traumę.

Robhead to z kolei pozostałości po armii robotów bojowych, jaka wieki temu zaatakowała Hydrę.



W dziwnym artbooku gry znalazło się jajo w stylu Giger'a opatrzone opisem mówiącym, że Exxos nienawidzi jaj.

Opis tej ilustracji również ma niewiele sensu. Autor pyta, czy drżymy z przerażenia przed wielkim testem.



Wszystkie automaty poddano dekapitacji, porzucając działające jeszcze głowy na różnych planetach. Są zupełnie nieszkodliwe, po prostu leżą i... nie mogą się rozmnażać (tak, ta informacja naprawdę pojawia się w instrukcji!).

KOCHANIE, PRZEDŁUŻMY GATUNEK

Rozmnażanie to zresztą fetysz twórców gry i wyraźne echo hipisowskiej frywolności. Do tego stopnia wyraźne, że Amerykanie musieli tytuł ocenzurować! Torka bowiem pokazuje się w oryginalnej wersji nago jako... nasza nagroda. Za oceanem postanowiono więc przynajmniej odziać ją w bikini. Tymczasem na seks stawiają też inni obcy. Proponują nam rozmnażanie, niekoniecznie zainteresowani tym, jakiej jesteśmy płci.

Sam Blood również nie stroni od seksualnych uwag. Na łamach wspomnianego opowiadania wprowadzającego do świata gry z rozbrajającą otwartością przyznaje: „Obracałem tę damulkę Ripley, zanim jeszcze została szefową domu starców na Proximie”. Na myśli ma oczywiście Ellen, ostatnią ocalałą ze statku Nostromo.

Co na to wszystko PEGI? Nic! System ten powstał bowiem w 2003 roku, na długo po premierze L'Arche du Captain Blood.

DZIEDZICTWO EXXOSA

Mimo mieszanych recenzji gra sprzedała się w liczbie przeszło 100 tysięcy egzemplarzy, na trwale zapisując się w historii branży. Najwyraźniej bóstwo Exxos sprzyjało twórcom. Przynajmniej w tym jednym przypadku, gdyż kontynuacje nie powtórzyły już takiego sukcesu. Commander Blood wydano pod MS-DOS w 1994 roku, a Big Bug Bang: Le Retour de Commander Blood na tę samą platformę dwa lata później. Ten ostatni tytuł okazał się produkcją niszową, przygotowaną wyłącznie we francuskiej wersji językowej. Kosmiczny byt spoza granic Wszechświata miał jednak prawo się gniewać – twórcy gry opuścili go bowiem w 1996 roku, wydając kontynuację już pod egidą Cryo Interactive Entertainment.



Znacznie bardziej interesującym projektem okazała się inicjatywa fanowska ogłoszona już współcześnie, bo w 2011 roku. Niejaki Frédéric Larivé, twórca występujący pod pseudonimem Eviral, zafascynowany grą, postanowił stworzyć kontynuację – Captain Blood Legacy. Skontaktował się z autorami oryginału, Ulrichem i Bouchonem, którzy nie tylko odpowiedzieli, ale wręcz dali wyraz swej niekłamanej ekscytacji. Panowie spotkali się w paryskiej restauracji i tym samym rozpoczęli współpracę. Niestety projekt rozbił się szpetnie o zdraźliwą rafę finansowania. Nie udało się bowiem ani pozyskać sponsorów, ani wystartować z akcją crowdfundingową.

Pomysł upadł więc około roku 2016, by... zaraz potem odrodzić się niczym feniks z popiołów, choć w nieco zmienionej formie i już bez wsparcia Ulricha i Bouchona. Captain Blood Legacy zastąpione zostało przez The Bloodian Chronicles. Larivé uparł się bowiem, by zrealizować swe życiowe marzenie.

Efekt? I owszem, nie tylko jest, ale i wstępnie zachwyca. Na dedykowanej projektowi stronie bloodian-chronicles.com czeka już na graczy demo zawierające cztery pierwsze

Wbrew pozorom to nie rycerz Wielkiej Lechii, lecz obcy z rasy Sinox. Odpowiednio zagadnięty, zdradzi, gdzie są klony.



W galaktyce jest więcej takich dziwaków. Kingpak uwielbia podróżować, łykać tabletki i palić cygaro-afrodyzjak. Zaiste, plus dziesięć do psychodelii.

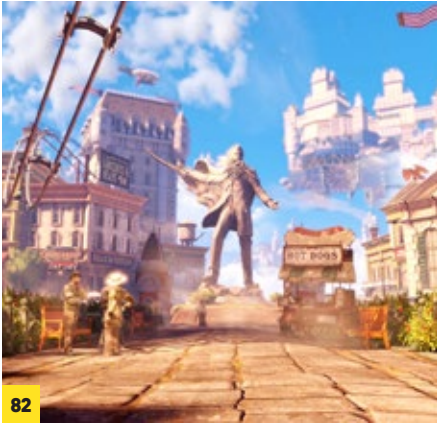
Niepamięć



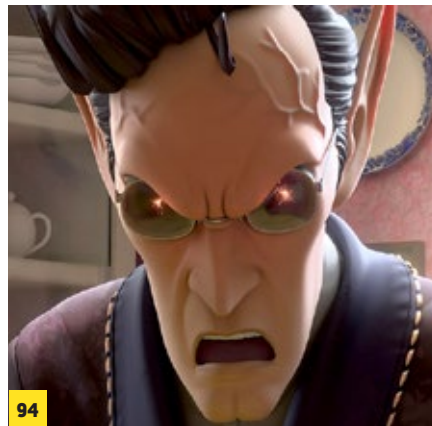
Gra popadła w niepamięć, a próby jej wskrzeszenia w oryginalnym kształcie to dziś ryzyko z uwagi na szowinistyczne treści. Niemniej jednak kontynuacja, która właśnie powstaje, ma szanse wprowadzić uniwersum kapitańską Blooda w XXI wiek.

rozdziały opowiadające o tajemniczej, młodej dziewczynie, która po tysiącach lat kriogenicznego uśpienia budzi się bez pamięci na pokładzie Arki, próbując rozwiązać zagadkę swojego pochodzenia. Z pewnością nie jest to gra dla wszystkich i bliżej jej do klasycznej przygodówki point and click niż do współczesnych rozrywek komputerowych, jednak w udany sposób odświeża ona klasyczną formułę.

Czy warto po nią sięgnąć? Tak, choć tym, którzy nie mieli styczności z uniwersum Blooda, polecieć trzeba najpierw oryginał, najlepiej w wersji na Atari ST lub Amigę. Wizyta w galaktyce Hydry nie będzie czasem straconym! ■



SECRET



LEVEL

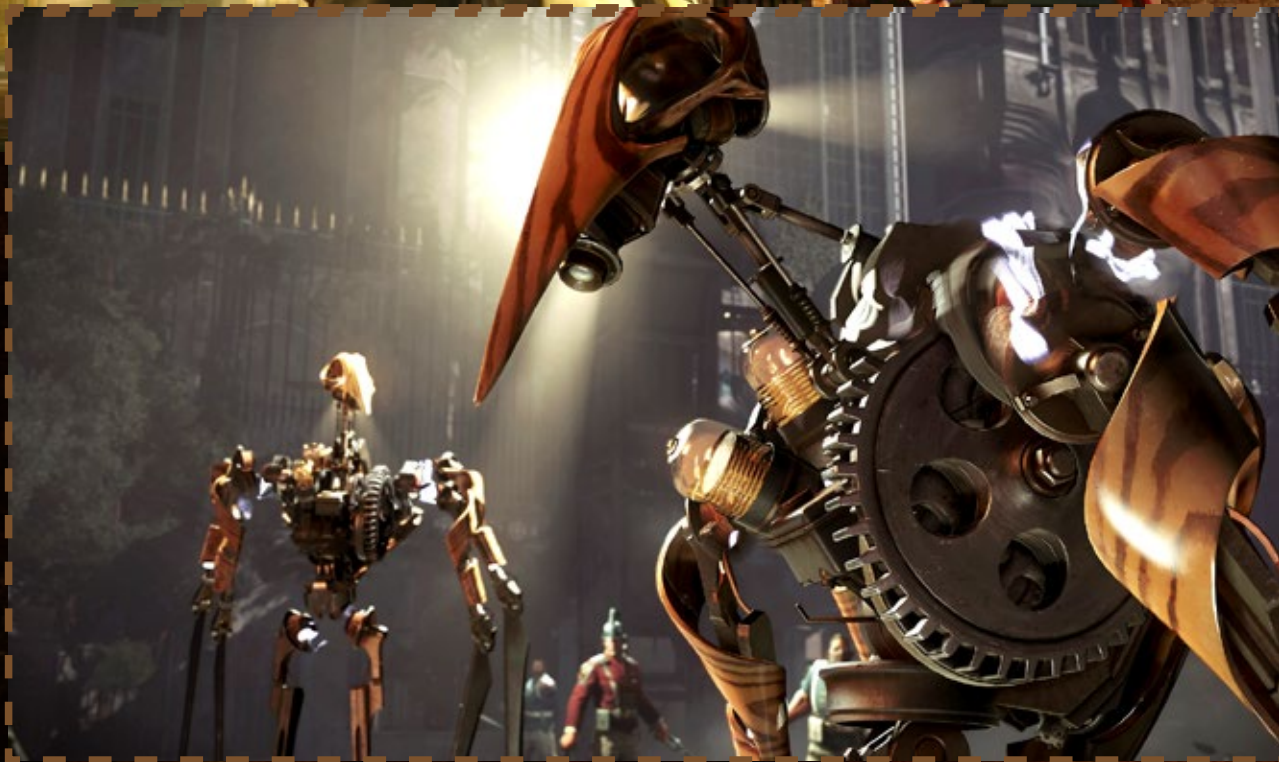
ZA JEDNĄ Z PIERWSZYCH POWIEŚCI STEAMPUNKOWYCH UZNAWANE JEST „WARLORD OF THE AIR” AUTORSTWA ANGIELSKIEGO PISARZA SF I FANTASY, MICHAELA MOORCOCKA.





✦ Oto zmechanizowany patriota. Tych steampunkowych terminatorów uzbrojonych w potężne kartażownice Gatlinga spotkamy w BioShock Infinite.

✦ Mechaniczni żołnierze z Dishonored 2 wyglądają niczym dzieło obłąkanego zegarmistrza, są w stanie poszatkować lub porazić prądem każdego, kto pojawi się w zasięgu ich receptorów optycznych.





STEAMPUNK

Pod koniec trzeciej części „Powrotu do przyszłości” doktor Emmett Brown na pokładzie dziewiętnastowiecznej lokomotywy parowej odwiedza swojego przyjaciela, Marty’ego, żyjącego w 1985 roku. Podróżujący w czasie naukowiec żegna się z młodzieńcem, przy okazji przedstawiając mu swoich dwóch synów: Juliusza i Verne’a, co było hołdem dla ulubionego pisarza Emmetta. Nie ma się czemu dziwić, wszak autor „Dwudziestu tysięcy mil podmorskiej żeglugi” oraz „W osiemdziesiąt dni dookoła świata” jest jednym z ojców fantastyki naukowej.

■ Pjotsze

W ostatnim czasie gatunek SF może się kojarzyć masowemu odbiorcy jedynie z komiksowymi superbohaterami, którzy pojawiają się w produkowanych taśmowo, coraz słabszych jakościowo, kinowych blockbusterach.

Na szczęście science fiction nie kończy się na filmach ze stajni Disneya. Warto poświęcić trochę swego czasu – tak bliskim naszym realiom – klimatom cyberpunkowym lub przenieść się do całkowicie innego świata, tego napędzanego parą, którego tajemnice



ukazuje nam steampunk. Rzeczywistość alternatywna, w której rozwój technologiczny oparty jest na mechanice i znanych w dziewiętnastym stuleciu maszynach. Nurt ten mocno nawiązuje do stylistyki znanej z czasów epoki wiktoriańskiej, inspirować się przy tym twórczością klasyków fantastyki naukowej: Juliusza Verne’a, Herberta George’a Wellsa, Mary Shelley czy też Edwarda S. Ellisa.

Warto tu przybliżyć dwie powieści, „The Last Man” Shelley oraz „The Steam Man of the Prairies” Ellisa. Pierwsza z nich to postapokaliptyczna historia, której akcja toczy się w drugiej połowie XXI wieku. Pomimo osadzenia

fabulary w dalekiej przyszłości świat przedstawiony nie różni się od tego znanego autorce, technologia nie poszła znacząco do przodu. Jedyną różnicą w stosunku do dziewiętnastowiecznych realiów jest wykorzystanie balonów jako powszechnego środka transportu. Z kolei książka Ellisa opowiada o amerykańskim nastolatku, który skonstruował mechanicznego człowieka napędzanego energią pary wodnej. Chłopak wykorzystuje ten wynalazek w roli konia pociągowego w trakcie swoich licznych przygód. Co ciekawe, wspomniany robot inspirowany był prawdziwym urządzeniem opatentowanym w 1868 roku przez



■ Jak na tytuł twórców Fallouta przystało, w Arcanum znalazło się sporo odniesień do historii oraz popkultury.

Amerikanów: Zadoca Dedericka i Isaaca Grassa. Maszynę skonstruowano właśnie po to, aby mogła zastąpić konie w roli siły pociągowej. Do masowej produkcji tego mechanicznego rumaka jednak nigdy nie doszło. Zarówno „The Last Man”, jak i „The Steam Man of the Prairies” stanowią doskonałe przykłady filozofii przyświecającej ruchowi steampunku, w którym chodzi o ukazanie wynalazków oczyma ludzi żyjących w dziewiętnastym wieku. Odnosi się to również do ich spojrzenia na modę, kulturę czy też styl architektoniczny.

Za jedną z pierwszych powieści steampunkowych uznawane jest „Warlord of the Air” autorstwa angielskiego pisarza SF i fantasy, Michaela Moorcocka. Książka, będąca pierwszą częścią trylogii „A Nomad of the Time Streams”, opowiada o przygodach kapitana Oswalda Bastable’a, oficera armii brytyjskiej. Jej akcja toczy się w alternatywnej rzeczywistości, w której świat przedstawiony przypomina realia z początków epoki edwardiańskiej. Innymi przykładami najwcześniejszych utworów z tego gatunku mogą być: wydane w 1967 roku „Queen Victoria’s Bomb” Ronalda W. Clarka lub „Tunnel Through the Deeps” z 1972 roku pióra

Harry’ego Harrisona. Fabuła pierwszej z nich dotyczy wynalezienia w epoce wiktoriańskiej broni jądrowej, która mogłaby zostać wykorzystana do wygrania wojny krymskiej. Z kolei druga ukazuje nam świat, w którym kontynent amerykański został odkryty przez Johna Cabota, a nie Krzysztofa Kolumba, a Stany Zjednoczone pozostały angielską kolonią po przegranej wojnie o niepodległość. Załączki nowego nurtu były również widoczne w innych dziedzinach sztuki, czego przykładem mogą być tu prace hiszpańskiej malarki Remedios

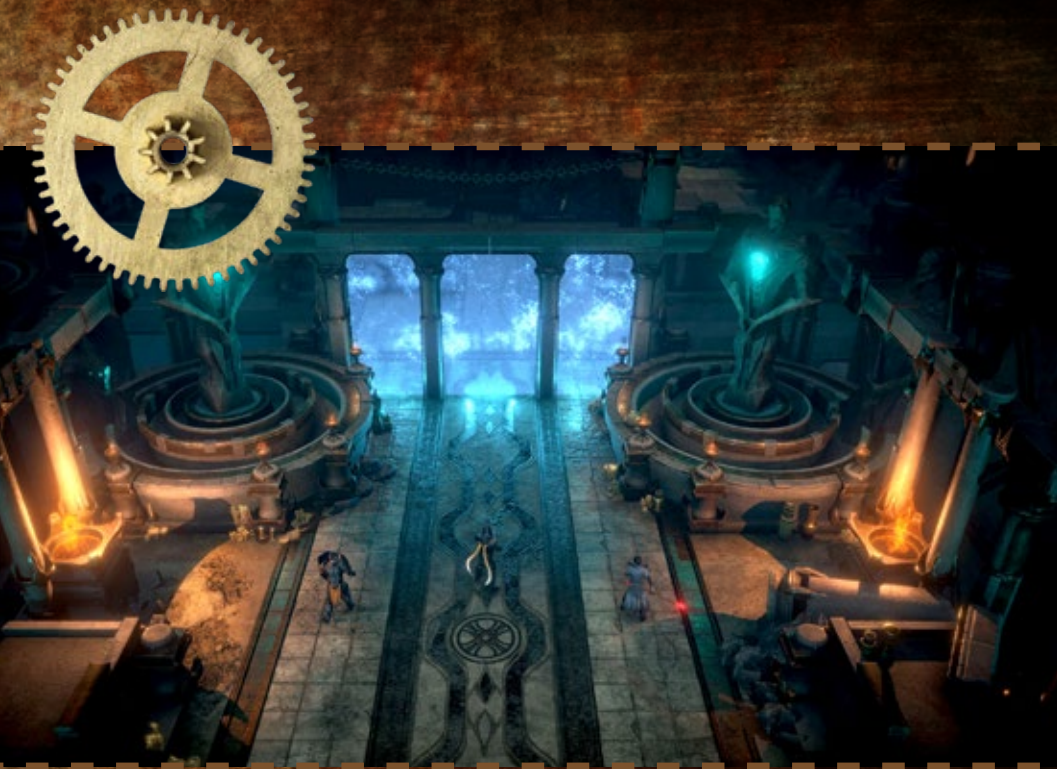
■ W „Lidze niezwykłych dżentelmenów” z 2003 roku pojawić się miał Dr Fu Manchu, z którym ekipa wiktoriańskich superbohaterów zmierzyła się w komiksowym pierwowzorze.

■ W Arcanum spotykamy wzorowanego na Docu Hollidayu i Wyattcie Earpie Doca Roberta lub możemy przywołać walecznego królika znanego z filmu „Monty Python i Święty Graal”.

Varo lub francuskiego rysownika Alberta Robidy. Nie zapominajmy też o telewizji. W latach 1965-1969 stacja CBS emitowała serial „The Wild Wild West”, western ukazujący perypetie dwóch agentów Secret Service dbających o bezpieczeństwo narodowe USA. W walce z szalonymi adwersarzami pragnącymi zdobyć władzę nad światem lub Stanami Zjednoczonymi panowie James West oraz Artemus Gordon korzystali z takich gadżetów jak palniki ukryte w butach, wciągarki czy też kamizelki kuloodporne. Agenci posiadali również własny środek lokomocji, którym był pociąg najeżony przeróżnymi nowinkami technicznymi. I mała ciekawostka: w pilocie serialu użyto tej samej lokomotywy co we wspomnianej wcześniej trzeciej części „Powrotu do przyszłości”.

Nazwa nurtu powstała dopiero w latach osiemdziesiątych, a wszystko przez żart nawiązujący do zyskującego na popularności cyberpunku. Za określenie „steampunk” odpowiedzialny jest pisarz Kevin Wayne Jeter, który w 1987 roku starał się znaleźć ogólne określenie dla nowo wydanych książek Tima Powersa („The Anubis Gates”), Jamesa Blaylocka („Homunculus”) oraz tych własnego autorstwa





(„Morlock Night” i „Infernal Devices”). Ich fabuła toczyła się w dziewiętnastowiecznej scenerii, a bezpośrednią inspiracją był dla nich „Wehikuł czasu” H.G. Wellsa. Jeter pozwolił sobie nawet na stworzenie sequela tej powieści, bo tym właśnie jest „Morlock Night”, w którym Morlokom udaje się przenieść do wiktoriańskiego Londynu. Ukrywające się w podziemiach miasta stwory mają tylko jeden cel - dokonanie inwazji, która raz na zawsze zniszczy ludzką cywilizację. Aby temu zapobiec, przyjaciel temporalnego

podróżnika z „Wehikuł czasu”, Edwin Hocker, musi odszukać odrodzonego króla Artura. Pomaga mu w tym Tafe, kobieta z postapokaliptycznej przyszłości, w której rządzą Morlokwie. Choć twórcą szyldu steampunk był właśnie Jeter, to słowa jego autorstwa użyto dopiero w 1995 roku w zbiorze opowiadań „Steampunk Trilogy” Paula Di Filippo.

Poza światem zachodnim steampunk rozwijał się również na drugim krańcu kuli ziemskiej, w Japonii. Charakterystyczne dla niego elementy pojawiły się w tamtejszych mangach

■ W nadchodzącym Dark Envoy od studia Event Horizon poznamy tajemnice krainy Jään, korzystając ze statku powietrznego jako środka lokomocji. Także w trybie kooperacji.

już w latach czterdziestych, a najlepszym tego przykładem może być komiksowa trylogia Osamu Tezuki. Swoją działalnością zainspirował on wielu młodych artystów, dzięki czemu steampunk trafił do głównego nurtu anime. Jednym z najsłynniejszych i najbardziej wpływowych reżyserów japońskich animacji stał się Hayao Miyazaki, w którego filmach wyraźnie widać steampunkowe wpływy. Wystarczy wspomnieć o serialu animowanym „Future Boy Conan” oraz dwóch pełnometrażowych anime „Nausicaä z Doliny Wiatru” i „Laputa - podniebny zamek”. Druga z nich, przy okazji będąca pierwszą produkcją Studia Ghibli, została uznana za jeden z pierwszych nowoczesnych, steampunkowych klasyków. W tym kapitalnie zrealizowanym filmie jest wszystko, czego można się spodziewać po przedstawicielu omawianego stylu: powietrzni piraci, sterowce, a przede wszystkim zasilane parą roboty. Pracując nad „Podniebnym zamkiem”, studio wystąpiło nawet swoich ludzi do Walii, aby jeszcze lepiej oddać klimat dziewiętnastowiecznej architektury oraz tamtejszego krajobrazu. Nie dziwi zatem wysoka jakość tego tytułu, skoro twórcy włożyli w niego tyle pracy oraz serca. W 1990 roku, czyli cztery lata po debiutanckim filmie Studia Ghibli, swoją premierę miał serial „Fushigi no umi no Nadia”. Cykl wyprodukowany przez Gainax i wyreżyserowany przez Hideakiego Anno czerpał pełnymi garściami z twórczości Juliusza Verne’a, w szczególności jego powieści „Dwadzieścia tysięcy mil podmorskiej żeglugi”. Mało tego, w serialu wystąpił legendarny kapitan Nemo. Cykl opowiadający o przygodach Nadii wywarł wpływ na niejedną późniejszą, nie tylko japońską, produkcję. Wielu doszukuje się podobieństw pomiędzy serialem a późniejszym filmem Disneya „Atlantyda. Zaginiony ląd”. Reżyserzy amerykańskiego filmu nie przyznali się do inspiracji produkcją Gainaksa, twierdząc jedynie, iż byli pod wpływem twórczości Verne’a oraz animacji „Laputa - podniebny zamek” Miyazakiego.

Steampunk to nie tylko filmy, książki lub komiksy. Kilka dekad po tym, gdy Jeter dla żartu wymyślił ten zwrot, steampunk stał się również subkulturą i stylem życia. Członkowie tej społeczności przywdziewają gorsety, suknie, kamizelki, cylindry oraz inne części garderoby przywodzące na myśl dziewiętnastowieczną modę.

Mimo że nierozzerwalnie związane z nurtem steampunku maszyny parowe kojarzone są z dziewiętnastowieczną rewolucją przemysłową, to ich korzenie sięgają czasów antycznych.



Pierwotnie, ufundowany na Kickstarterze, Firmament miał się ukazać w 2020 roku. Jednakże ludzie z Cyan Inc. przełożyli premierę gry i wciąż nad nią pracują.



Frostpunk wniósł powiew świeżości do gatunku city builderów. Wszak niecodziennie wcielamy się w rolę zarządcy ostatniego ludzkiego miasta w trakcie lodowej apokalipsy.



Steampunkowcy tworzą własne postaci, tak zwane steamsonas, dbając nie tylko o ich aspekt wizualny, ale również o życiorys. Wystarczy odrobina wyobraźni oraz odpowiednia dawka motywacji, aby wcielić się w szalowanego naukowca lub wiktoriańskiego awanturnika poszukującego skarbów w egipskich grobowcach. Możliwości jest mnóstwo. W internecie znajdziemy sporo miejsc, w których można zakupić gotowe elementy ubioru, ale większość miłośników tej napędzanej parą rzeczywistości, zgodnie z filozofią DIY, woli samodzielnie tworzyć swoje przebrania. Wszelkiego rodzaju broszki, gogle, stare zegarki czy też zębatki wykorzystywane jako akcesoria znajdzie się na każdym pchlim targu, a nawet u babci na strychu. Liczy się każdy element, który wygląda na mechaniczny, oraz materiał, który najprawdopodobniej byłby używany lub znany w czasach epoki wiktoriańskiej. Dzięki tym komponentom, a także niewielkiemu zapalowi do majsterkowania steampunkowiec może wyrazić swoją niepowtarzalną tożsamość, ponieważ najważniejszy jest indywidualizm. Warto jednak nadmienić, że zwolennicy tego nurtu nie tylko kreują od podstaw własnych herosów, ale również tworzą steampunkowe wersje znanych w popkulturze postaci. Pojawiają się zatem takie projekty jak chociażby retrofuturystyczny Boba Fett lub Iron Man wyglądający niczym robot napędzany silnikiem parowym.

Steampunkowa subkultura rozwija się dzięki internetowi. Na serwisach typu Tumblr czy Reddit pasjonaci dzielą się swoimi przebraniem



projektami graficznymi utrzymanymi w tej konwencji. Coraz większa aktywność członków kontrykultury w sieci przełożyła się na rosnącą liczbę konwentów organizowanych z myślą o fanach steampunku. Na popularności zyskuje również muzyka steampunkowa i trzeba zaznaczyć, że nie jest ona jednolitym gatunkiem. Wokalista amerykańskiej kapeli Abney Park, Robert Brown, charakteryzuje ją jako miks elementów wiktoriańskich i współczesnych. Dość ogólnie, prawda? Trudno się jednak Brownowi dziwić, skoro wśród reprezentantów tego nurtu możemy zobaczyć artystów gotyckich, rockowych, a nawet hip-hopowych. Wykonawcy tacy jak Professor Elemental, Steam Powered Giraffe, Vernian Process czy też wspomniane Abney Park prezentują odmienne style, ale łączą ich wszystkich steampunkowe inspiracje oraz stylistyka.

Elementy tego nurtu pojawiły się także w dokonaniach artystów nieidentyfikujących się jako ich przedstawiciele. Doskonałym przykładem może tu być chociażby formacja Panic! at the Disco i ich klip „The Ballad of Mona Lisa” lub zespół Rush, czerpiący garściami ze steampunkowej estetyki na albumie „Clockwork Angels”. Pod jej wpływem była również skrzypaczka Lindsey Stirling, a nawet numetalowa kapela Mushroomhead.

Mówiąc o steampunku, nie sposób też nie wspomnieć o grach wideo inspirowanych tym nurtem, ponieważ na przestrzeni lat mieliśmy ich dość dużo. Pierwszą produkcją, jaka zapewne przychodzi wszystkim na myśl, jest Arcanum: Przyprawienie o maszynach i magii, czyli RPG autorstwa studia Troika Games. Jak przystało na grę twórców Fallouta, Arcanum rzucało gracza na głęboką wodę i nie

✚ Świętej pamięci Benoît Sokal przyznał, iż w trakcie tworzenia drugiej części Syberii kierował się głównie własnymi wyobrażeniami na temat północnej Azji oraz Rosji, a nie wiedzą książkową.

✚ Detektyw Murdoch to niezwykle utalentowany wyłazca. Walcząc z przestępcami na ulicach wiktoriańskiego Toronto, korzystał już z noktowizora, sonaru oraz paralizatora.



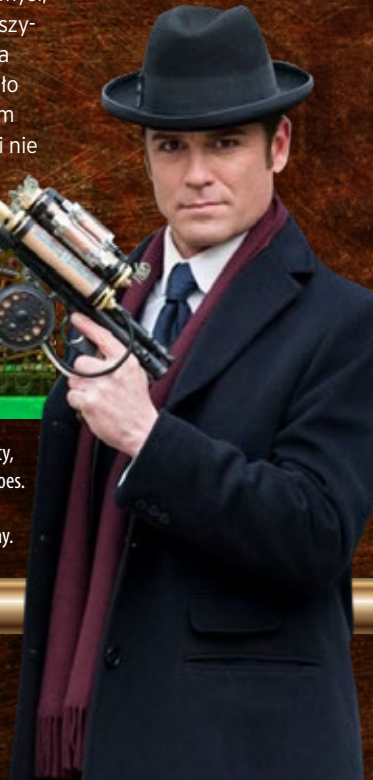
Seria SteamWorld już niedługo powiększy się o kolejny tytuł. Będzie nim SteamWorld Headhunters, przygodowa gra akcji wykonana w 3D.



Niezwykle ważna dla nurtu steampunk powieść „Maszyna różnicowa” autorstwa Williama Gibsona oraz Bruce’a Sterlinga stała się największą inspiracją dla kultowego Chaos Engine z 1993 roku.



Główny bohater SteamWorld Dig, robot Rusty, ma się pojawić w grze strategicznej Hex Heroes. Prace nad projektem przeciągają się i nie wiadomo, czy w ogóle zostanie on ukończony.



prowadziło go za rączkę. Dawało przy tym całkowitą wolność w tworzeniu swojej postaci oraz rozwiązywaniu poszczególnych zadań. Nic nie stało na przeszkodzie, aby zwiedzać tytułową krainę jako gnom-rewolwerowiec, posługujący się magią krasnoludzki złodziej lub półelf z kompleksem wyższości, którego hobby jest manipulacja ludźmi. Produkt Troika Games nie był jednak pierwszym reprezentantem steampunku w świecie elektronicznej rozrywki. Prawdopodobnie pierwszą produkcją spod tego znaku jest, stworzone przez Lucasfilm Games, The Eidolon z 1985 roku. Historia tu przedstawiona jest dość prosta. W opuszczonym laboratorium bohater odnajduje dziwny dziewiętnastowieczny pojazd, za pomocą którego przenosi się do istniejącego w innym wymiarze labiryntu jaskiń. Gracz musi wydostać się z tej płątaniny korytarzy, przy okazji ubijając mieszkające tam maskary. Pomimo prostej niczym budowa kija bejsbolowego historii rozgrywka wymagała odrobiny strategicznego pomyślniku. Do adwersarzy należało strzelać z odpowiedniego rodzaju amunicji, a każdy z bossów musiał być pokonany przy zastosowaniu innej taktyki. Pięć lat po premierze The Eidolon na rynku pojawiło się Space: 1889, produkcja oparta na systemie RPG o tym samym tytule. Intrygować może w niej już sam świat przedstawiony, co zdecydowanie jest

Pierwszą maszyną napędzaną parą skonstruował Heron z Aleksandrii, wszechstronnie uzdolniony grecki matematyk. Stworzył też automatycznie otwierane drzwi.

zastugą wspomnianego, papierowego pierwowzoru. Co prawda akcja gry toczy się w epoce wiktoriańskiej, ale jest to świat, w którym podróże międzyplanetarne nie są ludzkości obce. Co więcej, ludzie odkryli na Marsie specjalny rodzaj drewna o właściwościach antygravitacyjnych, a także zasilane wodorem sterowce. W trakcie przygody gracze odwiedzali Londyn, San Francisco, a nawet wybierali się w kosmos, zwiedzając wspomnianą Czerwoną Planetę oraz Merkurego. W późniejszych latach pojawiały się kolejne tytuły czerpiące pełnymi garściami z parowej estetyki. Wśród nich można wymienić na przykład klasyczną przygodówkę Myst, strzelankę The Chaos Engine czy też JRPG Final Fantasy VI. Za sprawą nowego settingu szósta część japońskiego cyklu mocno różniła się od swoich poprzedniczek, zamiast fantasy otrzymaliśmy świat inspirowany wiktoriańską rewolucją przemysłową. Zarówno technologia, jak i struktura społeczna przedstawione w grze przywodziły na myśl realia dziewiętnastowiecznej Europy.

Obecnie liczba steampunkowych produkcji idzie już w setki i wszyscy zainteresowani tą stylistyką powinni



znaleźć coś dla siebie. Na rynku dostępne są przygodówki (Syberia, Machinarium), gry akcji (The Order: 1886), a nawet strategię (Frostpunk, They Are Billions) oraz tytuły MMO (Elyon) utrzymane w tej konwencji. Co więcej, wiele gier w mniejszym lub większym stopniu inspirowane jest tą estetyką, mimo iż trudno jednoznacznie zaliczyć je do kategorii steampunku. Wystarczy tu wspomnieć o serii Dishonored, gdzie maszyny parowe zostały zastąpione napędzanymi olejem pozyskiwanym z wielorybiego tłuszczu. Kolejnym przykładem może być Assassin's Creed: Syndicate, w którym dwójka głównych bohaterów, dzięki jednemu z DLC, może poszerzyć swój arsenał o typowo steampunkowe wdzianka oraz gadżety. Steampunk zakorzenił się w grach na dobre i nic nie wskazuje na to, aby miał zostać zapomniany. Już teraz czekamy na kolejną część Frostpunka od 11 bit studios, a inna polska firma - Event Horizon - przymierza się do wydania RPG Dark Envoy. Fani serii Thief na pewno sięgną po skradankę Gloomwood, z kolei miłośnicy przygodówek czekają na Firmament autorstwa Cyan Inc., odpowiedzialnego za kultowego Mysta. A to przecież nie wszystko - pozostaje jedynie uzbroić się w cierpliwość. ■



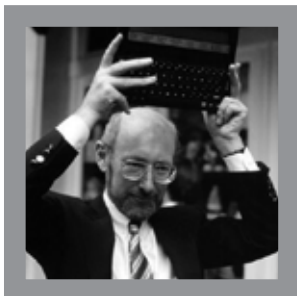
■ Przy tworzeniu latającego miasta Columbia twórcy BioShock Infinite inspirowali się projektami takich artystów jak malarz Peter Caledon Cameron.

■ Elyon przeszło dość długą drogę. Pierwotnie produkt studia Bluehole nosił inną nazwę, a wszyscy gracze mieli mieć do swej dyspozycji statki powietrzne oraz mechy.

WSPOMINAJĄC TYCH, KTÓRYCH JUŻ NIE MA

Elektroniczna rozrywka istnieje ponad pół wieku i rozrosła się już na tyle, że pracują w niej nie tysiące, lecz setki tysięcy osób. Niektórzy zasłużeni twórcy zajęli się czymś innym, inni przeszli na emeryturę, ale niektórzy zmarli. Listę pamięci branży prowadzi weteran Don Daglow [wywiad w Pixelu #35]. Wspomnijmy więc i my niektórych z tych, którzy odeszli w 2021 roku.

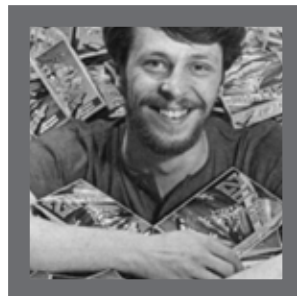
■ Micz



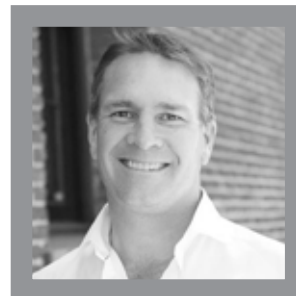
O sir **Clivie Sinclairze** pisaliśmy już kilka razy i nadal będziemy. Twórca ZX Spectrum odszedł w wieku osiemdziesięciu jeden lat po długoletniej chorobie. Jak wspominał jego syn, prawie do samego końca był aktywny, cały czas kreślił różne projekty i szkice w swoim notatniku.



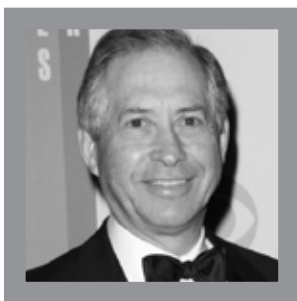
Ian Hetherington był jedną z czołowych postaci brytyjskiej branży gier. W 1982 roku współtworzył w Liverpoolu Imagine Software, firmę istniejącą tylko dwa lata, ale w pewnym momencie najmocniejszego wydawcę na rynku. Mieli na koncie takie hity jak *Stonkers*, uznawane za pierwszą strategię czasu rzeczywistego, czy nieśmiertelnego *Jumping Jacka*. Po niespodziewanym bankructwie Imagine Hetherington założył z dwoma partnerami Psygnosis, którego dziedzictwa nie trzeba przypominać – wystarczy popatrzeć na grafiki Rogera Deana, ożywiający niezwykle światy SF, żeby łyzy same naszły do powiek. Ian odszedł w grudniu.



W ubiegłym roku zmarł też inny ze współzałożycieli Imagine Software, **David Lawson**. Gdy powstawała ta firma, mająca za moment stać się rekinem raczkującej elektronicznej rozrywki, miał zaledwie dwadzieścia trzy lata. Samodzielnie napisał kosmiczną *Arcadię*, a potem razem z resztą ekipy rzucił się na głębokie wody, pragnąc stworzyć grę wyprzedzającą swój czas – legendarnego *Bandersnatcha*, który nigdy się nie ukazał, a dopiero po latach jego temat odświeżył Netflix.



Był taki czas, około 2005 roku, gdy wydawało się, że *Second Life* może stać się czymś więcej niż maszyną do trwonienia czasu przez tysiące osób zanurzonych w wirtualnym świecie. Droga do podboju świata wydawała się stać otworem. Franczyza stanowiła załączek tego, co teraz tak modne, czyli *metaverse'u*, a jednocześnie jawiła się proto-*Minecraftem*, w którym można budować niesamowite konstrukcje. *Second Life* istnieje do dzisiaj, ale nie odgrywa już tej roli co niegdyś. Jednym z założycieli Linden Lab, a następnie także jego dyrektorem generalnym był zmarły w czerwcu **Ebbe Altberg**.



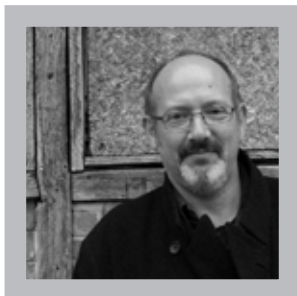
Robert A. Altman, człowiek, który współtworzył w 1999 roku ZeniMax – nazwę wziętą od słów „zenit” i „maksimum”. Zbudował to przedsięwzięcie wspólnie z Christopherem Weaverem z Bethesda Softworks jako jej firmę córkę. Kilka lat później nabył franczyzę Fallouta od upadającego Interplaya, włączając do rodziny jeden z najważniejszych klejnotów. Prywatnie był mężem finalistki Miss World i aktorki znanej z postaci Wonder Woman z serialu CBS z lat siedemdziesiątych. Miał siedemdziesiąt cztery lata.



Wielu graczy, zwłaszcza użytkownicy SNES, pamięta ilustrację ze Street Fighter II, na której czerwonołosego rzuca się na panią, a obok leży już zamroczony jej kolega. Jej twórcą, jak również autorem ilustracji do Streets of Rage II, był **Mick McGinty**. Zanim trafił do elektronicznej rozrywki, pracował dla branży filmowej, dostarczając ilustracje do promocji takich filmów jak „Labyrinth”, „Little Shop of Horrors”, „RoboCop 2” czy „Kto wrobił królika Rogera?”. Niesamowita kariera, człowiek, którego wszyscy lubili i cenili. Zmarł w sierpniu na raka płuc.



Bernie Drummond, współpracujący z Jonem Ritmanem, był magiem izometrycznych labiryntówek z ZX Spectrum. To z ich warsztatu zeszły takie hity jak Batman i Head Over Heels. Drummond nie wyszedł z ery ośmiobitowej, wspominał ją nawet po dwóch dekadach, nie opowiadając ani słowem o tym, co aktualnie robi. Człowiek epoki odszedł w listopadzie.



Benoita Sokala poznałem w San Francisco podczas promocji Syberii 3. Artysta niebywalej kultury, spokojny, wyciszony, skromny. Rysował komiksy, spośród których największą sławę osiągnął „Inspektor Canardo”. Elektroniczna rozrywka zainteresowała się nim wraz z wydaniem Paradise. Gdy stworzył obrazki Amerzone, szybko nawiązał współpracę z Francuzami z Microids. Niedługo potem przebił to wszystko opowieścią o Syberii, do dziś rzewnie wspominaną przez miłośników przygodówek.



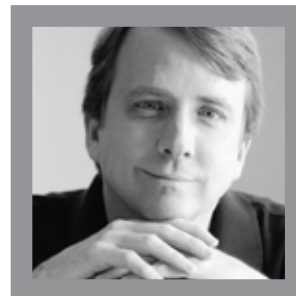
Odszedł z tego świata również **Kelly Flock**, jeden z największych weteranów branży. Rozpoczął karierę w Electronic Arts, potem przeniósł się do LucasArts, gdzie czuwał nad produkcją The Secret of Monkey Island 2 czy Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Następnie pracował jeszcze dla THQ, a swoją najważniejszą funkcję, prezesa, pełnił w Sony Entertainment Online. To on dał zielone światło ekipie Sony Santa Monica z Davidem Jaffe na czele do produkcji Twisted Metal: Black czy God of War.



W wieku pięćdziesięciu lat zmarł **Mikael Nermark**, były dyrektor generalny Starbreeze Studios. To za jego rządów Josef Fares przedłożył pomysł czegoś, co stało się później Brothers: A Tale of Two Sons. Odblokowano wstrzymaną produkcję Payday 2, Starbreeze przyczyniło się również do powstania Psychonauts 2, co mocno podkreślał Tim Schafer.



W 2021 roku pożegnaliśmy **Troya Hortona**, producenta Tomb Raider II, Tomb Raider III czy The Last Revelation. Potem na prawie dwadzieścia lat zniknął z gamedevu, ale pojawił się ponownie w Team 17, jednym z dinosaurów działających nieprzerwanie od trzech dekad, i pracował w nim między innymi nad głośnym Blasphemous.



Opuścił nas również tytan gier wojennych, **John Tiller**. W 1996 roku założył John Tiller Software, dostarczające stawy dla zdeklarowanych miłośników militarnych strategii. Snuł mocno osadzone w historii fabuły, wydawał kolejne tytuły, jakich mainstream raczej nie dotykał. Człowiek renesansu, o szerokich zainteresowaniach i nieprzemijającej miłości do heksów.

Xenoblade Chronicles 2

■ Paweł Gawlikowski

Dawno, dawno temu – jeszcze w latach dziewięćdziesiątych – gry na konsole zdecydowanie różniły się od komputerowych wersji przede wszystkim opakowaniem.

Wielkie, kartonowe pudła, szczególnie w przypadku wydań premierowych, wyglądały przy konsolowych odpowiednikach jak kuzyn z USA przy mieszkańcu Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej. Porównanie może dosadne, ale świetnie oddające rzeczywistość – tytuły konsolowe, o czym nie każdy dzisiaj pamięta, potrzebowały standaryzowanych pudełek w celu łatwego obliczania, ile miejsca zajmą na półkach sklepowych. To, co oferował chociażby Baldur's Gate, jak mapa, gruba instrukcja czy liczne dodatki, nie było raczej spotykane po tak zwanej drugiej stronie. Aż w końcu gry komputerowe z powodów oszczędnościowych i logistycznych poszły tym samym śladem, przerzucając się najpierw na pudełka DVD, a w końcu stając się twórcami głównie cyfrowymi. Mniej więcej dwadzieścia lat temu zaczęto również wydawać edycje kolekcjonerskie, które zawierały wszelakie



dodatki, a różniły się jedynie wkładką-opakowaniem z grą. Ono z kolei różniło się najwyżej kolorem, no i płytą w odpowiednim formacie, po pewnym czasie zastąpioną kodem do realizacji w cyfrowym sklepie.

Ciekawy wyjątek stanowią wydania na konsole Nintendo – nie muszą dzielić z innymi platformami opakowania, nierzadko miały oryginalne projekty. Tak jest w przypadku Xenoblade Chronicles 2, świetnej części jednej z najlepszych serii JRPG, która śmiało może konkurować, a często bywa lepsza od swojej duchowej siostry, Final Fantasy. Jej twórca, Tetsuya Takahashi, to żywa legenda, mimo że jest zdecydowanie słabiej kojarzony niż na przykład Hideo Kojima. Odpowiadał między innymi za design graficzny Final Fantasy VI i Chrono Trigger, a kiedy jego scenariusz do FFVII okazał się zbyt „dorosły”, stworzył od podstaw nową serię Xeno, której ostatnią wydaną oryginalną częścią jest właśnie XC2.

Duże pudło formatu A4 zwraca uwagę przede wszystkim obwolutą – z jednej strony czerwoną, z drugiej złotą. Pod spodem znajduje się bogato zdobiona, rozsuwana kartonowa konstrukcja. Kiedy już otworzymy te wrota do innego świata, najpierw ujrzymy artbook liczący aż dwadzieścia stron. Na krawędzi

■ Pomysłowo wykonana rozsuwana konstrukcja jest zdecydowanie jednym z ciekawszych pudełek, w jakie współcześnie pakowane są gry.



■ Kartridż możemy wyjąć ze standardowego pudełka, aby umieścić go w pięknie zdobionym, częściowo rzeźbionym steelbooku. Chociaż oryginalna grafika też jest niczego sobie.

■ Pudło jest z jednej strony krwistoczerwone, a z drugiej złote. Ta dwoistość znajduje swoje wyjaśnienie w trakcie gry.



każdej kartki widnieją dziwne, małe symbole, które tworzą wzór-napis, gdy przyjrzymy się z boku zamkniętej książki. O ile druga część albumu jest standardowa, o tyle pierwsza zawiera przepiękne szkice istot zamieszkujących świat przedstawiony – nawet nie będąc graczem, można z ciekawością zatrzymać się przy niektórych projektach.

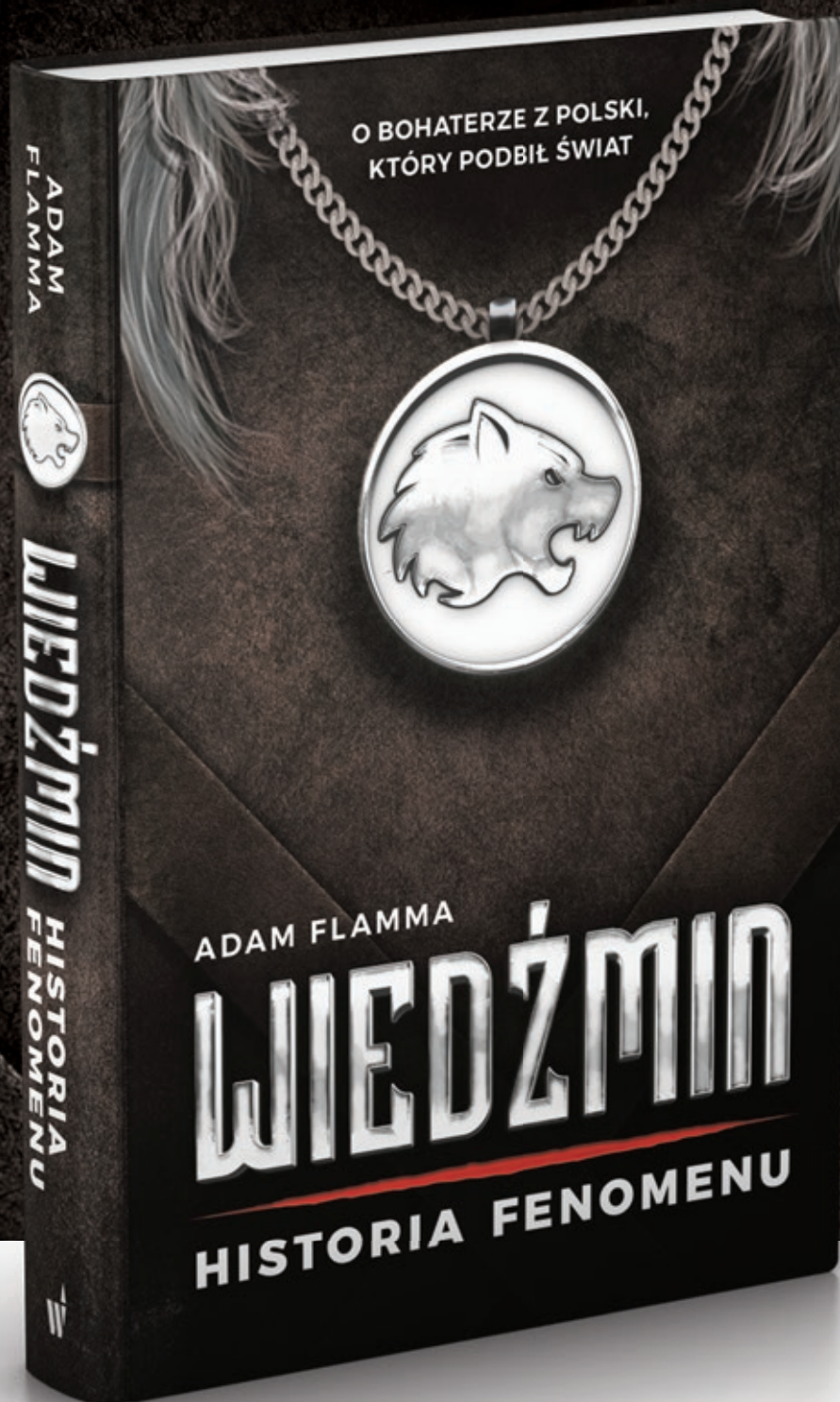
Kolejnym elementem zestawu jest steelbook, który w przeciwieństwie do wielu masowo produkowanych opakowań promocyjnych, różniących się jedynie nadrukiem, zawiera rzeźbienia i grawerunki dostępne jedynie w tym wydaniu.

Całość domyka CD z trzynastoma najlepszymi kawałkami, chociaż niektórzy mogą narzekać, że nie ma ich więcej. Według mnie wybór jest zacy, chociaż brakuje ulubionego przeze mnie, jednego z niesamowicie podniosłych kawałków z końcówki gry. Ale, jak widać, nie można mieć wszystkiego.


Pozostaje sobie jedynie życzyć więcej tak pomysłowych big boksów, a że konsolowe? To i lepiej, może to stanowić pretekst do zakupu kolejnego regału, w końcu gdzieś te pudełka stawiać trzeba, a jak sama nazwa wskazuje – małe nie są... ■



NA TROPIE LEGENDY POLSKIEJ POPKULTURY

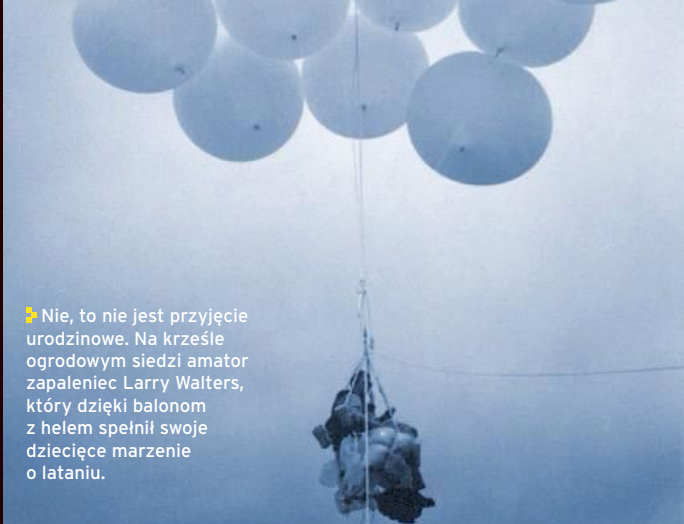


„Wiedźmin. Historia fenomenu to prawdziwa skarbnica wiedźmińskiej wiedzy i doskonała geneza zjawiska, jakim stał się człowiek, który nadszedł od północy. Od strony Bramy Powroźniczej. Publikacja Adama Flammy to zdecydowanie pozycja obowiązkowa dla każdego fana Gwynbleidda.”

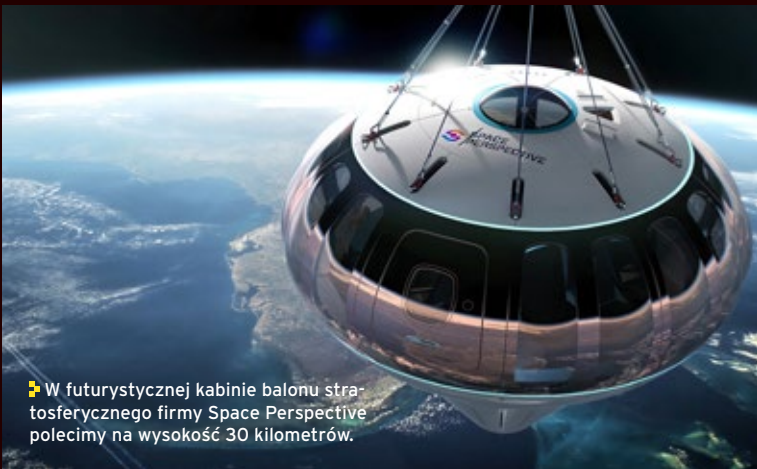


➤ To nie widok z Sokoła Millennium, tylko z Kopyły, modułu obserwacyjnego Międzynarodowej Stacji Kosmicznej. Prawdziwy kosmiczny widok na Ziemię z wysokości około 400 kilometrów.


➤ A tu nie widzimy filmu SF o wyprawie na Marsa z lat sześćdziesiątych. W kadrze Malcolm Ross w skafandrze ciśnieniowym, dzięki któremu wykonał balonowy lot stratosferyczny na 34 kilometry.



➤ Nie, to nie jest przyjęcie urodzinowe. Na krześle ogrodowym siedzi amator zapaleniak Larry Walters, który dzięki balonom z helem spełnił swoje dziecięce marzenie o lataniu.



➤ W futurystycznej kabine balonu stratosferycznego firmy Space Perspective polecimy na wysokość 30 kilometrów.



➤ Z balonu helowego korzystał też Felix Baumgartner, który w 2012 roku wykonał słynny skok stratosferyczny. Konieczny był do tego skafander ciśnieniowy, kilka lat przygotowań, potem 10 minut w dół.

KOSMICZNE PÓŁŚRODKI

Jeśli z jakichkolwiek powodów nie możemy zaklepać sobie miejsca na raketowym locie orbitalnym, to nie rozpaczajmy. Są różne sposoby i sposobiki, by zaznać części kosmicznych wrażeń taniej albo wręcz zupełnie za darmo. W tej kolejności też zaczniemy przegląd dostępnych półśrodków.

■ User Jama

NAJBLIŻSZA PRAWDZIWYM LOTOM KOSMICZNYM BĘDZIE PODRÓŻ BALONEM STRATOSFERYCZNYM. TAKIE LOTY OFERUJE KILKA FIRM, WIĘC SĄ SZANSE, ŻE KONKURENCJA MIĘDZY NIMI OGRANICZY STOPIEŃ USZCZUPLENIA NASZEGO PORTFELA. PRZYKŁADOWO SPACE PERSPECTIVE ZAPRASZA NA POKŁAD SPACESHIP NEPTUNE - TO TAKA METALICZNIE SREBRNA GONDOLA Z WIELKIMI OKNAAMI WIDOKOWYMI. PIERWSZE LOTY MAJĄ SIĘ ODBYĆ W ROKU 2024, ALE BILETY SĄ JUŻ WYPRZEDANE. MOŻNA STARAĆ SIĘ O BILETY NA ROK 2025. PRZEWOŹNIK OCZEKUJE TYSIĄCA DOLARÓW ZALICZKI, A PEŁNA OPŁATA WYNOŚI 125 TYSIĘCY DOLARÓW. W TEJ CENIE DOSTANIEMY SZEŚCIOGODZINNY LOT, Z CZEGO DWIE GODZINY SPĘDZIMY NA SZCZYTOWEJ WYSOKOŚCI 30 KILOMETRÓW.

To sporo poniżej umownej granicy kosmosu, ale trzy razy wyżej niż pułap samolotów pasażerskich. Z gondoli będzie bardzo dobrze widać krzywiznę Ziemi, czerń kosmosu oraz błękitny pasek atmosfery je oddzielający. Start jest ze stałego lądu, natomiast lądowanie na wodzie, skąd podejmie nas statek, podobnie jak w przypadku amerykańskich astronautów. Widoki i lądowanie zdecydowanie na plus. Na minus jest to, że w ten sposób niestety nie zaznamy wrażenia nieważkości. Poza tym na pokładzie pasażerowie ubrani są w zwykłe

cywilne ciuchy, a nie skafandry kosmiczne, co oczywiście też ma ujemny wpływ na to, ile będziemy mogli się przechwalać po wylądowaniu.

Dodajmy, że stratosferyczne loty balonowe nie są żadną nowością. Pierwszy był Auguste Piccard, który w roku 1931 pofrunął gondolą pod ciśnieniem na wysokość 16 kilometrów. Osiągnął tym dwie rzeczy – przeszedł do historii, a później na jego cześć nazwany został Jean-Luc Picard, kapitan statku kosmicznego Enterprise w serialu „Star Trek: Następne pokolenie”.

Oczywiście wszystko można zrobić taniej. Zamiast jednego gigantycznego balonu zbieramy wiele dużych balonów meteorologicznych wypełnionych helem i powiązanych na wzór kiści winogron. Zamiast gondoli niektórym wystarczy zwykłe krzesło ogrodowe. Tak było w przypadku Larry'ego Waltersa, który w roku 1982 pofrunął w przestworza na czterdziestu trzech balonach. Larry osiągnął pułap niecałych pięciu kilometrów i zainspirował twórców animowanego filmu „Odłot”. Niestety został aresztowany tuż po wylądowaniu, ponieważ wkroczył bez zezwolenia w zastrzeżoną przestrzeń powietrzną.

Aby osiągnąć wysokość konieczną do kosmicznych widoków, nie wystarczy dołożyć więcej balonów. Na 30 kilometrach słup powietrza, który normalnie mamy nad sobą, na tej wysokości mamy prawie w całości pod sobą. Trzeba zatem wyposażyć się w skafander ciśnieniowy oraz aparat tlenowy z kilkugodzinnym zapasem mieszanki, a takiego sprzętu nie zmaisterkujemy w domu. Jest on natomiast na wyposażeniu Marynarki Wojennej USA, toteż w naturalny sposób został wykorzystany w 1961 roku do pobicia rekordu lotu balonem z otwartą gondolą. Malcolm Ross oraz Victor Prather startowali z pokładu lotniskowca, osiągnęli wysokość 34,6 kilometra, a ubrani byli w skafandry ciśnieniowe, które potem zostały rozwinięte w skafandry kosmiczne w ramach Projektu Merkury.

Jeśli zaś chcemy się skupić nie na widokach, ale wyłącznie na kosmicznym wrażeniu nieważkości, to jest dobra wiadomość. Można to zrobić w warunkach domowych i zupełnie bezinwestycyjnie. Jest tak dlatego, że przecież grawitacja ziemską, która trzyma w ryzach Księżyc odległy o circa 400 tysięcy kilometrów, nie znika nagle na wysokości 400 kilometrów, na której

orbituje Międzynarodowa Stacja Kosmiczna. Na orbicie grawitacja jak najbardziej dalej działa, tylko stacja porusza się na tyle szybko, że znajduje się w stanie ciągłego opadania. Coś jakby podczas swobodnego spadku, gdyby zerwała się winda w wysokim budynku, tylko bez twardego przyziemienia na końcu.

Wrażenie takiego kosmicznego opadania łatwo jest odtworzyć na Ziemi, tylko przez bardzo krótki czas. Wdrapujemy się na stół kuchenny i zeskakujemy. Smakujemy to uczucie, kiedy oderwiemy się od stołu, ale jeszcze nie dotkniemy stopami podłogi. Aby lepiej zapamiętać, można powtórzyć to doświadczenie kilka razy. To ulotne wrażenie, kiedy znajdujemy się w powietrzu, jest dokładnie takie samo jak to, którego w sposób ciągły doświadczają astronauta na orbicie.

Warto zrobić jeszcze jeden eksperyment, który wykaże, że nawet jeśli coś normalnie ciężkiego aktualnie nic nie waży, to wymagany jest wysiłek, żeby wprawić ten przedmiot w ruch. W tym celu wieszamy na sznurkach dwa przedmioty o różnej masie, na przykład żelazko i widelec, a następnie wprawiamy je w ruch w kierunku poziomym. Mimo że na tym kierunku nie działają na oba przedmioty żadne siły (można powiedzieć, że są w tym kierunku nieważkie), to jednak bujnięcie masywniejszego żelazka będzie wymagało większej siły. Tak też jest w kosmosie. ■



FILM ANIME

SKOREK I CZAROWNICA

Gorō Miyazaki, syn słynnego Hayao, założyciela Studia Ghibli, to dość ciekawy twórca. Początkowo pracował jako projektant parków i ogrodów, w związku z tą specjalnością wziął udział w pracach nad Muzeum Ghibli, był nawet jego dyrektorem – a potem zupełnie niespodziewanie poszedł w ślady ojca.

Ma na swoim koncie chłodno przyjętą adaptację „Opowieści z Ziemiomorza” (2006) i nostalgiczny dramat „Makowe wzgórze” (2011) opowiadający o buncie nastoletków w Japonii lat sześćdziesiątych. Tym razem film okazał się finansowym sukcesem.

Jego najnowsze dzieło to dostępny na Netflixie trójwymiarowy film telewizyjny „Earwig and the Witch” („Skorek i czarownica”) na podstawie powieści Diany Wynne Jones. To nie pierwszy raz, gdy Ghibli sięga po prozę brytyjskiej autorki – w 2004 roku Hayao Miyazaki zaprezentował swoją wersję „Ruchomego zamku Hauru”. Czy Gorō ma szansę wyjść z cienia ojca? Cóż, „Ziemiomorze” zaczyna się od symbolicznej sceny ojcobójstwa. Stary Miyazaki robi świetne filmy dla dzieci, ale nie był raczej najlepszym ojcem, za co zresztą przeprosił w filmie „Ponyo”.

Akcja „Skorka i czarownicy” ma miejsce w Anglii na przełomie mileniów. Rozpoczyna się sceną pościgu – rudowłosa kobieta ucieka na motocyklu przed Citroënem 2CV (co przypomina wyścig fiatem 500 w „Zamku Cagliostro” seniora). Kobieta okazuje się czarownicą, która wystąpiła przeciwko innym wiedźmom – zanim nie załatwi tej sprawy, musi zostawić swoją małą

AUTORZY

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

córeczkę w sierocińcu. Po kilku latach dziewczynka (w polskiej wersji Sara) żyje sobie doskonale, owijając dyrektorkę, personel i dzieci wokół palca – organizuje nocne harce, zagląda w garnki i jest szczęśliwa. Wszystko się zmienia, gdy do sierocińca przybywa podejrzana para – niejaka Bella Yaga i demoniczny Mandragor. Wybierają Sarę i zabierają ją ze sobą do domu. Bella Yaga jest czarownicą, która produkuje czary na zamówienie i potrzebuje pomocy w pracowni; Sara uznaje, że sama chce nauczyć się czarować, ale nowa „opiekunka” zrzuca na nią tylko coraz więcej pracy fizycznej. Współczesne pokolenie amerykańskich twórców animacji jest bardzo egotyczne i bardzo bezpośrednio opowiada o sobie i swoich rodzinach. Miyazakiemu udaje się zdystansować od swoich doświadczeń i zbudować z nich zupełnie niezależną historię; wyciąga do ojca rękę na zgodę – Sara ogląda w telewizji „Ruchomy zamek”. Może i trójwymiarowy film nie ma tej magii co ręczna animacja postaci, ale doskonale udało się zbudować kolorowy, magiczny świat, zwłaszcza okropną, zapyziałą pracownię wiedźmy. (MRW)

SERIAL ANIMOWANY
KOWBOJ BEBOP

„Cowboy Bebop” dowodzi, że fani anime najbardziej na świecie lubią narzekać na wszystko, co nie jest anime.

Zachodnie aktorskie adaptacje mangi i anime muszą dokonywać dwóch transgresji – przekroczyć granicę medium i kultury. Widać to, gdy porówna się japońskie produkcje, które są robione bardzo na luzie, bez obawy o popadnięcie w śmieszność i przegięcie; niektóre, jak „Kakegurui”, mogą być nawet ciekawsze niż ich animowane odpowiedniki.

Tej wolności nie mają twórcy zachodni, znajdujący się między młotem wytwórnicy i kowadłem fanów; ich artystyczną wolność ograniczają producenci wpatrzyli w fokusy i excele, a potem internetowe mędrki żyjące z clickbaitowych artykułów na wszystko narzekają i smędną. Taki los spotkał niedocenioną hollywoodzką wersję „Ghost in the Shell” – mało kto mówił o filmie, większość skupiła się na porównaniach z dziełem Oshiego. Dużo lepiej miała „Alita”, której oryginał nie był aż tak znany. Twórcy netfliksowego „Cowboy Bebop”, historii o kosmicznych łowcach nagród, ewidentnie starali się nie drażnić fanów i hejterów, unikając błędów popełnianych przez poprzedników, ale i tak wykopali sobie dołek: chcieli opowiedzieć własną historię, dopasowaną do innego medium.

Mnie się ten serial bardzo podobał – wyróżnia się na tle szaroburych space oper, jest pełen humoru i melodramy, ma dozę tego szaleństwa wyjętego z anime; może to nie poziom „Speed Racera”, ale doskonały serial rozrywkowy. No ale zrędy przemówiły i Netflix skasował serię po pierwszym sezonie. Może za parę lat stanie się rzeczą kultową, a może zostanie zapomniany. (MRW)

FILM KOMEDIOWY

POGROMCY DUCHÓW.
DZIEDZICTWO

Wydawało się, że po śmierci Harolda Ramisa (współscenarzysty i odtwórcy jednej z głównych ról) nie ma już szans na powrót oryginalnych pogromców duchów.

Wprawdzie w 2016 roku próbowano reaktywować markę za pomocą nieudanego remake’u, ale fani wciąż czekali na prawdziwą kontynuację. Jej namiastkę dostali w 2009 roku za sprawą solidnej gry Ghostbusters: The Video Game. Dopiero jednak Jason Reitman, syn reżysera pierwszych dwóch części, odważył się podjąć wyzwanie i napisać dalszy ciąg historii. Film, podobnie jak poprzednicy, jest komedią z elementami grozy, choć tym razem wyraźnie postawiono na aspekt czysto przygodowy, budzący skojarzenia z „Super 8” czy „Stranger Things”. „Pogromcy duchów. Dziedzictwo” bezpośrednio kontynuuje wątki pierwszej części, momentami aż za bardzo, dosłownie odtwarzając fabułę czy serwując bliźniacze sceny. W kadrcie można dostrzec również mnóstwo nawiązań do poprzedników, właściwie co chwila reżyser puszcza do nas oko. Nowi bohaterowie, czwórka nastoletków, która będzie musiała zmierzyć się z mocami nadprzyrodzonymi, będą

SERIAL DRAMAT
SUKCESJA

Zamiast recenzji wystarczyłby krążący kiedyś po sieci mem. Oto z obrazka patrzy na internautów zatroskana córka zmarłego niedawno najbogatszego Polaka. Podpis: pieniądze szczęścia nie dają... Ale skąd wy macie o tym wiedzieć.

Być może z serialu, którego trzeci sezon kontynuuje historię Logana Roya, miliardera, twórcy medialnego imperium, u schyłku życia próbującego utrzymać rodzinną firmę i wskazać następcę. Nie ukrywajmy: przydałaby się już „Sukcesji” świeża krew, nowe postaci i wątki, jako że wciąż przetwarza te same motywy – próby przejęcia Waystar Royco przez konkurencję oraz starania czwórki potomstwa o objęcie schedy po starzejącym się ojcu – niemniej trzeba przyznać, że ogląda się to nadal z niesłabnącą fascynacją. Być może dlatego, że nowe odcinki uwypuklają prawdopodobnie kluczowy wątek tej opowieści: świat upada przez ludzi takich jak Royowie – złych, chciwych, bezkarnych – lecz bohaterowie serialu niosą jednak widzom specyficzną otuchę. Choć mający wszystkie pieniądze świata, znający



sympatię, ze szczególnym wskazaniem na Phoebe (Mckenna Grace). Rezolutna nastolatka o drapieżnej inteligencji od razu mnie kupiła i kibicowałem jej od pierwszej sceny. Pozostali znajdują się w cieniu Phoebe, ale wszyscy razem dobrze się uzupełniają. Sceny łapania duchów są zrealizowane dużo bardziej dynamicznie niż w pierwszych dwóch filmach i mocno eksploatują Ecto 1 (samochód pogromców). Na szczęście efekty specjalne nie przesłaniają fabuły, jedynie ją ubogacają. Oryginalni członkowie obsady również się pojawiają. Ich „wejście” – najpierw głos zza kadru, a potem kamera pokazuje pogromców z plecakami protonowymi i w kombinezonach – sprawiło, że poczułem się, jakby odwiedzili mnie dawno niewidziani przyjaciele. Finał, idealnie splatający napięcie ze wzruszeniem, zmiękzył serce nawet takiego zatwardziałego cynika jak ja. „Pogromcy duchów. Dziedzictwo” z powodzeniem łączy stare z nowymi i stanowi rzadki przykład udanego sequela po latach. Film ma swoje wady, bo trochę za mało w nim świeżych pomysłów, a i oryginalnych pogromców mogłoby być na ekranie więcej, ale generalnie warto zobaczyć. Aha, i koniecznie zostańcie do końca napisów! (PŻ)

FILM WESTERN CRY MACHO

OK, napiszmy to od razu i miejmy z głowy: na pewno nie jest to najlepszy obraz w dorobku Clint Eastwooda. Nie jest nawet w pierwszej dziesiątce czy dwudziestce, ale też chyba nikt się tego nie spodziewał. W końcu człowiek wystąpił w ponad siedemdziesięciu filmach, a wyreżyserował więcej niż czterdzieści, konkurencja była duża.

Historyjka o emerytowanym gwiazdorze rodeo sprowadzającym do USA z Meksyku młodzieńca z problemami jest dość prosta i przewidywalna. W trakcie podróży ten początkowo niedobry duet zaczyna dogadywać się i lubić, para pokonuje przeciwności losu, spotyka na swojej drodze bohaterów drugoplanowych, stary wspomina i rozlicza się z przeszłością, młody zyskuje życiową mądrość itd., itp. Szczerze: są w tym filmie dobre momenty, z emocjami i humorem, ale częściej wieje tu nudą, tempo siada, gra aktorska woła o pomstę do nieba, dialogi zgrzytają, sceny akcji (na szczęście rzadkie) wyglądają jak parodia scen akcji (tu zwłaszcza w pamięć zapada kogut, który wściekłą szarżą pokonuje uzbrojonego bandytę), a widz wie, jak to się skończy, na długo przed końcowymi napisami. Gdyby nie Eastwood, pewnie wyłączyłbym telewizor po półgodzinie. Dziewięćdziesięciojednoletni weteran kinematografii jest jednak na miejscu i choć daleki od życiowej formy,



drepcząc po ekranie, wzruszająco starzeje się i rozprawia ze swoim dawnym wizerunkiem. I to jest w tym filmie naprawdę ciekawe, zmusza widza do zadumy. „Nie wiem, jak wyleczyć starość” – mówi w pewnym momencie grany przez Clintę bohater. Inna sprawa, że Eastwood znacznie lepiej starzał się i rozprawiał z wizerunkiem choćby w „Gran Torino” (2008) czy zwłaszcza w „Bez przebaczenia” (1992, trzydzieści lat temu!). Ale więcej pisać nie trzeba. I tak przecież – jak długo bym tu jeszcze marudził – każdy fan Brudnego Harry’ego czy westernów Sergio Leone na pewno zobaczy ten film. (BK)



SERIAL FANTASY WIEDŹMIN, SEZON 2

Obojętne, co się myślało na temat serialowej adaptacji sagi Andrzeja Sapkowskiego, przy okazji premiery pierwszego sezonu każdy chętnie dzielił się swoją opinią. Bo czy tego chcemy, czy nie, za sprawą rzeczonych powieści oraz trylogii gier od CD Projekt Red białowłosy wiedźmin stał się niemalże naszym narodowym skarbem, a na pewno towarem eksportowym.

Drugi sezon produkcji Netflixa, nad którą pieczę sprawuje między innymi Tomek Bagiński, jest znacznie poważniejszy niż poprzedni. Innymi słowy, zniknął klimat niedzielnego oglądania. Geralt mówi więcej i żartuje rzadziej, Jaskier śpiewa o żalu i goryczy, a wszyscy jakby z dnia na dzień dojrżeli i dorosli. Fabuła niby z grubsza pokrywa się z tą z książek, czyli Ciri trafia do Kaer Morhen na szkolenie, a Geralt przechodzi przyspieszony kurs z odpowiedzialności, lecz nie brak tutaj nagłych wolt. Ba, powiedziałbym nawet, że nowości stopniowo wypierają wątki znane z oryginału,



a „Wiedźmin” przechodzi swoją transformację w dzieło autonomiczne, na dobre i na złe. Rozczarowuje niedobór dynamicznej akcji i ogólne snucie się wszystkich zainteresowanych po szaroburzych korytarzach, ale przed ekranem trzymają dobrze napisane postacie. I dorzucono też co nieco dla graczy, którzy wypatrzą na ekranie niejednego easter egg. (BC)

wszystkich ważnych ludzi i finansowo zabezpieczeni na wiele pokoleń do przodu, mogliby cieszyć się życiem, zwiędzać świat albo – lepiej! – ratować go, czynić dobro, poświęcając czas i siły (jedynie zasoby, których może im zabraknąć) na walkę o więcej władzy i więcej pieniędzy. A gdy je już zdobędą, sięgają po jeszcze... Żądza, która ich napędza – zdają się twierdzić autorzy – jednocześnie czyni Royów głęboko nieszczęśliwymi.

Symbolem 2021 roku mógłby być miliarder lecący w kosmos w rakiecie o kształcie penisa, zanieczyszczający środowisko i trwoniący zasoby naszej planety nie tylko dla własnego kaprysu, ale i po to, by w przyszłości na kosmicznej turystyce zarabiać więcej pieniędzy, których i tak wystarczyłoby mu już na kilkaset żyć. Z kosmosu widział Ziemię zmagającą się z coraz poważniejszymi skutkami kryzysu klimatycznego, której mieszkańcy – choć ciężko pracują, na przykład w magazynach należących do bogacza – nie mogą zarobić na mieszkania, a czasem nawet na jedzenie. Jeśli wierzyć twórcom „Sukcesji”, tacy jak on też jednak nie zaznają szczęścia. Tyle naszego. (BK)



KOMIKS AWANGARDOWY VUZZ

Philippe Druillet to twórca w świecie komiksu ceniony i znany (głównie z przegód kosmicznego pirata Lone'a Sloane'a). Gdyby jednak nie podpisał na okładce, nie poznałbym, że „Vuzz” to jego dzieło.

Tytułowy bohater przemierza fantastyczną, zdegenerowaną, pełną przemocy krainę, w której ogromne króliki-kanibale wydają się jednymi z najnormalniejszych mieszkańców. Sam Vuzz nie jest za to postacią przesadnie skomplikowaną: chce przeżyć, coś zjeść i uprawiać seks. Na czynieniu zadość tym pierwotnym instyktom protagonisty koncentruje się fabuła komiksu, o której trudno napisać coś ponad to, że stanowi pretekst do prezentacji kolejnych scen morderstw, stosunków seksualnych oraz żartów z okolic wczesnego gimnazjum. Sympatyków tego typu tematyki nie powinny też rozpraszać szcztkowe dialogi.

Zaskakuje natomiast warstwa wizualna. Choć Druillet przyzwyczyił swoich fanów do misternych, zajmujących niekiedy całe plansze obrazów, „Vuzz” jest narysowany jakby niechlujnie, pospiesznie, bez kolorów i detali. Paradoksalnie kreska ta znakomicie koresponduje z upadłym, gnijącym światem, w którym toczy się akcja, i sprawia, że w zachwycie przyglądamy się kolejnym kadrom. Nic w tym dziwnego: powstały w latach siedemdziesiątych „Vuzz” to w końcu istotny kawałek historii frankofońskiego komiksu. Rzecz wartościowa dla koneserów i raczej tylko do patrzenia. (BK)

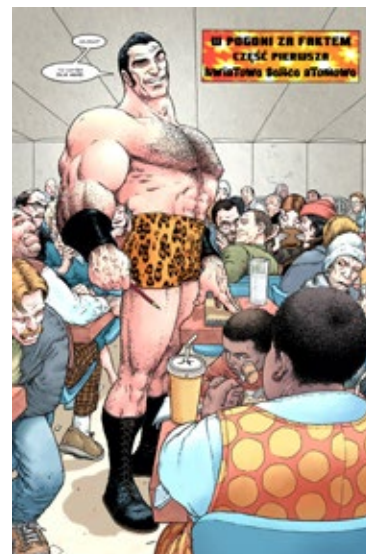
KOMIKS SUPERBOHATERSKI FLEX MENTALLO

Oto najdziwniejszy komiks od dawna, jaki przyszło mi tutaj omawiać, a dodajmy, już nie raz i nie dwa recenzowałem dzieła autorstwa niepowtarzalnego Granta Morrisona.

Miniseria z połowy lat dziewięćdziesiątych teoretycznie jest spin-offem „Doom Patrol”, bo tamże po raz pierwszy pojawił się tytułowy superbohater, ale to rzecz niezależna, autonomiczna i miejscami może nawet jeszcze bardziej odjechana. Ba, już sama moc Fleksa, zwanego także człowiekiem mięśniowej tajemnicy, to umiejętność kształtowania rzeczywistości poprzez napięcie, na przykład, potężnego bicepsa. Czy to zwyczajstwo materii nad umysłem, czy może raczej zupełnie odwrotnie?

Cały komiks Morrisona — z rysunkami Franka Quitely'ego — składa się z podobnie abstrakcyjnych kwestii, ambiwalentnych pytań i dziwnych osobliwości, lecz jego lektura jest wymagająca także z uwagi na konieczność zaznajomienia się z kontekstami. Sporo tu i swoistej autobiografii Morrisona, i niejakiego wyznania wiary w moc

MOC



sztuki komiksowej. To istna eskapada po epokach amerykańskiej superbohaterszczyzny i refleksja nie tylko nad gatunkiem, ale i samą rolą wyobraźni, będącej narzędziem potężnym, zdolnym tworzyć, ale i niszczyć. Problematyka ta fascynuje Morrisona nieprzerwanie, a „Flex Mentallo” jest jedną z jego mocniejszych wypowiedzi. (BC)

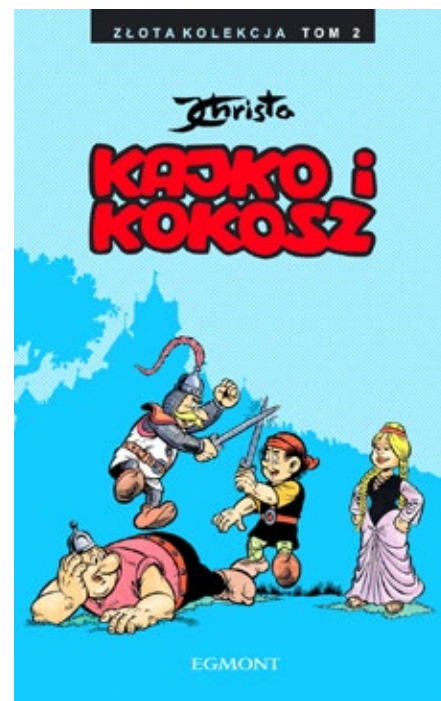
KOMIKS KLASYKA

KAJKO I KOKOSZ. ŻŁOTA KOLEKCJA, TOM 2

Drugi tom złotej kolekcji „Kajka i Kokosza” zawiera przedruk obszernej historii „Sranki i konkury”, która pierwotnie ukazywała się w latach siedemdziesiątych w trójmiejskiej popołudniówce *Wieczór Wybrzeża* (a później została wydana w wersji dwu- i trzyalbumowej).

Fabuła skupia się na rywalizacji o serce kapryśnej Fochny, córki jednego ze słowiańskich książąt. Nieco wbrew swojej woli w konkursach biorą udział tytułowi woje Mirmita, którzy przeżyją przy tej okazji mnóstwo przygód, a także zmierzą się z wieloma przeciwnościami losu. Komiks zawiera wszystko to, za co fani pokochali bohaterów Janusza Christy – celne żarty, trafiające do czytelnika w każdym wieku, opowieść zawierającą sporo zwrotów akcji, sympatyczną kreskę, galerię barwnych bohaterów (debiutują tu rozmiłowany w wojaczkę książę Wojmił oraz rymujący na poczekaniu rycerz Wit), cudowne onomatopeje, będące jednym ze znaków rozpoznawczych autora, i nieco prząsny, na wskroś swojski klimat prachrześcijańskiej Polski. „Sranki i konkury” właściwie się nie zestarzały i nadal bawią. Szczególnie najnowsze wydanie, w pełni kolorowe, na dobrym papierze i w twardej oprawie wreszcie oddaje sprawiedliwość tej jednej z najlepszych serii w dziejach rodzimego komiksu. Nie zabrakło również materiałów dodatkowych: wstępu Grażyny Antoniewicz, dobrej znajomej Christy, oraz obszernego, pełnego szczegółów artykułu „zza kulis” powstawania przygód wojów, autorstwa Krzysztofa Janicza, jednego z prowadzących doskonały blog „Na plasterki”, będącego kopalnią wiedzy o rysowniku. Fanom Kajka i Kokosza „Sranki i konkury” zagwarantują nostalgiczną podróż do lat młodości, ale po pozycję tę spokojnie mogą sięgnąć również czytelnicy spragnieni interesującej, doprawionej dużą dawką humoru opowieści. Zdecydowanie polecam i czekam na zapowiadane kolejne tomy! (PŻ)

CHRISTA



KOMIKS KRYMINAŁ BLACKSAD: UPADEK



Powrót kociego detektywa po latach nieobecności to wydarzenie niemałe, a jednak istnieje ryzyko, że przejdzie bakiem. Bo tytułowy John Blacksad ani nie potrafi latać, ani nie strzela laserami z oczu, lecz działa po cichu, jak na detektywa przystało.

Oczywiście fenomenalna seria kryminalna Juana Diaza Canalesa (scenariusz) i Juanjo Guarnido (rysunki) ma na koncie laury, a nawet i doczekała się gromkiej adaptacji (niestety nie była ona najlepsza), lecz wydaje się, że szeroka publiczność z rzadka dociera do niej sama z siebie. A szkoda, bo „Blacksad” czerpie z najlepszych tradycji amerykańskiego czarnego kryminału z lat pięćdziesiątych i nie trzeba dopatrywać się złożonej metaforyki w tym, że wszystkie postaci bez wyjątku to tutaj humanoidalne zwierzęta, bo zwykle jest to zabieg czysto estetyczny.

Do tej pory Blacksad zmagał się nie tylko ze sprawami wymagającymi interwencji prywatnego detektywa, ale i siłował się ze złożonymi kwestiami społecznymi, nawiązującymi chociażby do macCarthyzmu czy segregacji rasowej. Dwuczęściowy „Upadek” to z kolei historia dotycząca tematu wojen mafijnych ze związkami zawodowymi, ale, jak zresztą zawsze, będzie ona miała także dla Johna Blacksada wymiar osobisty. Album ten jest nie tylko godnym powrotem, ale i dobrą zapowiedzią na przyszłość. (BC)

KOMIKS DRAMAT PACJENT

Timothe Le Boucher, autor dobrze przyjętych „Dni, których nie znamy”, powraca z historią z pogranicza psychologicznego thrilleru.

Ocalały z masakry chłopak budzi się po paru latach śpiączki na szpitalnym łóżku. Pod opiekę bierze go lekarka, która napisała niegdyś książkę o owej tragedii. Zawiązuje się między nimi złożona relacja, prędko wykraczająca poza ramy zwyczajnego kontaktu zawodowego. Chłopak widuje nocami demoniczną postać przysiadającą mu na piersi, a psycholożka zaczyna dumać, czy aby na pewno całą jego rodzinę faktycznie wymordowała cierpiąca problemy siostra.

Rozpoczynając się jak opowieść obyczajowa rodem z serialu dla gospodyń domowych komiks Le Bouchera prędko nasiąka mrokiem. Jawnie flirtujący z popkulturową pulpą „Pacjent” ma posmak kasetowego dreszczowca z lat dziewięćdziesiątych i bardziej od psychologicznej wiarygodności liczy się tu dramatyczny efekt.



A ten jest, także dzięki świetnie napisanym, wyrazistym postaciom, dostatecznie mocny, żeby zaintrygować czytelnika nieoczywistymi fikołkami fabularnymi. Le Boucher starannie buduje niemalże intymną relację na linii autor–odbiorca, zapraszając do swoistej gry, której ambiwalentny finał potrafi pobudzić wyobraźnię do działania i zachęcić do osobistej interpretacji tego, co się przeczytało. (BC)

KOMIKS AWANGARDOWY PINOKIO

Kto to słyszał, żeby tutaj „Pinokia” recenzować? Ale nie na darmo namawiałem Micza, aby wykroił trochę miejsca na ten album, bo to rzecz wyjątkowa, szalona, radykalna i mająca sobie za nic przyzwyczajenia czytelnicze tych z nas, którzy obcuja głównie z amerykańskim komiksem głównego nurtu.

Bo ten swoisty remiks arcydzieła literatury dziecięcej, napisany i narysowany przez frankofońskiego autora kryjącego się pod pseudonimem Winshluss, to podszyty czarnym jak sam diabeł humorem, niestroniąca od obsceniczności i przemocy historia będąca krytyką tego, na czym świat stoi. Z tomu, który przetwarza fabułę książki Carlo Collodiego i wykoślawia kultowe już postacie, płyną nieciekawe konkluzje na temat losu człowieka i naszej duchowej kondycji.

Gepetto jest tu szalonym naukowcem, który z iście frankensteinowską pychą tworzy bojowego robota, ale ani myśli go usynowić, lecz zamierza sprzedać wojsku. A kiedy metalowy chłopiec ucieka, rozpoczyna się istna opowieść drogi, na której nie spotkamy bodaj nikogo choćby deczko przyzwoitego.

Postmodernistyczny komiks, stylizowany na animację z lat dwudziestych, jest turpistycznie piękny. Epizodyczna fabuła, przperzetykana



opowieściami o kłęsce snutymi przez bezdomnego karalucha, niezmiennie makabryczna i zionąca odorem rozkładu, inicjuje u czytelnika stan osobliwej fascynacji, mdłości przemieszanych z zachwytem. (BC)

ŚPIĄCZKA

GEPETTO

KOMIKS DRAMAT BOSKA KOMEDIA OSKARA WILDE'A

Najbardziej w tym miesiącu czekałem na „Pacjenta” Timothe Le Bouchera, ale gdy go dopadłem i się w niego wgrzyłem, poczułem tak wielki smutek, zdołowanie i psychiczną torturę, że stwierdziłem, że nie jestem w stanie o tym pisać. Na szczęście zrobił to Bartek. Spośród wielu przeczytanych w tym miesiącu albumów chciałem natomiast wspomnieć o dziele Javiera de Isusiego.

Autor najpierw doznał fascynacji „Portretem Dorianą Graya”, krążył wokół Oscara Wilde'a, aż w końcu poświęcił pięć lat życia na realizację czegoś, co w sferze formalnej bliskie jest arcydziełu Alana Moore'a „From Hell”, obrazując

Paryz końca XIX wieku z pieczołowitością, jakiej nie znajdziemy w wielu innych produktach popkultury. W mieście zbiera się artystyczna śmietanka nie tylko Europy, lecz całego świata, wykuwają się pomysły, o których będzie pisać historia. I w tym tygłu umiera Oscar Wilde, odrzucający nawet tutaj, w kosmopolitycznym miejscu, gdzie każdy wydaje się zajmować swoimi sprawami. Niesamowitym pomysłem narracyjnym jest forma wywiadu z kochankami i znajomymi Wilde'a. Siadają na krzesła i odpowiadają na pytania z za kadru. To, co mówi niepokorny Andre Gide, jest właściwie esencją przypadku twórcy „Portretu Dorianą Graya”: „Jego słowa zatrzymały mój umysł”. Jak śpiewał Morrissey jeszcze w czasach The Smiths: „Keats and Yates are on your side, while Wilde is on mine”. Chodziło o to, że Irlandczyk był jednym z pierwszych w historii literatury buntowników, bez strachu zmierzającym ku katastrofie. (PM)



JAVIER

KOMIKS SUPERBOHATERSKI X-MEN. PUNKTY ZWROTNE. KOMPLEKS MESJASZA

Dwaj najwięksi gracze na rynku komiksu amerykańskiego od dawna nie szczędzą czytelnikom licznych fabularnych komplikacji, które śmiało można podsumować tekstem z popularnego mema: to który jest synem kogo?

Czasem sięgnięcie po nowy komiks Marvela przypomina oglądanie telenoweli od tysięcznego odcinka. I nie jest inaczej także w tym przypadku, ale Ed Brubaker i inni scenarzyści grubego tomu „X-Men. Punkty zwrotne. Kompleks mesjasza” dwoją się i troją, żeby wyjaśnić wszystko czytelnikom jak krowie na rowie. Sztuka ta udaje się im całkiem niezle, bo jak już zapoznaliśmy się z fabularnym fundamentem – oto świat, gdzie liczni mutanci zostali pozbawieni swoich mocy, a nowi przestali się rodzić – to mamy do czynienia z pierwszoliogową superbohaterką.

Członkowie X-Menów są pogubieni i skonfliktowani, patrzą na to, co się dzieje, z mieszkanką niepokoju i rozpacz, ale pojawia się sygnał, że może jednak nie wszystko stracone. Lecz na ewentualnego mesjasza cychają także i inne, niechętne mutantom strony.

Recenzowany tom to dopiero pierwszy akt tej bombastycznej historii, ale zaskakująco dobrze skompresowanej i poukładanej, która umożliwiła zapoznanie się wyłącznie ze zbiorczymi wydaniem, bez konieczności śledzenia rozlicznych serii. Mutanci od dłuższego czasu mają u nas szczęście do dobrych pozycji i „X-Men. Punkty zwrotne. Kompleks mesjasza” nie jest wyjątkiem. (BC)

KOMIKS HORROR KORZENIE RODZINNE

Jeff Lemire, chcąc nie chcąc, został ekspertem od apokalipsy. Pisał już bowiem nieraz o końcu świata, a jego „Łasucha” mam za ścisły kanon opowieści o kresie tego, co było, i jednoczesnym początku tego, co dopiero nadejdzie.

„Korzenie rodzinne” może nie przebiły się z miejsca na moją prywatną topkę, ale raczej z uwagi na wysoko zawieszoną przez kanadyjskiego komiksarza poprzeczkę, bo jest to pozycja jak najbardziej jakościowa i godna uwagi. Chociażby ze względu na niekonwencjonalny pomysł, gdyż koniec świata, jak informuje nas narrator, Josh, rozpoczyna się wtedy, gdy jego siostra zamienia się w drzewo. I to całkiem dosłownie. Lemire, odbijając się od cokolwiek karkołomnego punktu wyjścia, buduje gęstą narrację rozgrywającą się równoległe na płaszczyźnie rzeczywistej i duchowej.

Na tropie dziewczynki są fanatycy Sadownicy, których motywacja wydaje się niejasna nawet im samym. Josh, jego matka, oraz obydwaj z bronią, postawny dziadek (jak to u Lemire'a, znowu mamy postać odkupionego grzesznika), choć nie mają błędnego pojęcia, co się dzieje, stają murem za dziewczynką, nawet jeśli mieliby sprowadzić przez to na ludzkość zagładę.

Tytuł komiksu nie jest zatem przypadkowy i ma znaczenie podwójne, metaforyczne i jak najbardziej nieprzenośne. Tak czy siak, będzie strzelane. (BC)



PUNKTY ZWROTNE KOMPLEKS MESJASZA

X-MEN

KSIĄŻKA POPKULTUROWA HISTORIA AMIGI PIKSEL PO PIKSELU

Poczułem się odpowiednią osobą do wypowiedzenia się o tej książce z dwóch powodów: nie czytałem jej wcześniej ani nie miałem Amigi – mam więc do przedstawionej w niej opowieści stosunek neutralny.

W 2017 roku Chris Wilkins napisał i opublikował w swoim wydawnictwie Fusion Books książkę o historii Amigi. Teraz po polsku wydaje ją Łapusz. Wgrzyłem się więc w zawartą w pierwszej części publikacji nostalgiczną podróż przez Dolinę Krzemową z udziałem dawnych pracowników Atari jak za czasów, gdy sam ją fedrowałem. Znowu powrócili żyli imperator Ray Kassar, jeszcze gorszy mroczny rycerz Jack Tramiel i grupa rebeliantów dowodzona przez Jaya Minera, z Davidem Morse'em i RJ Micaelem w swoich szeregach. Ten etap formowania się czegoś, co ówczesnie nazywano Lorraine, a potem przekształcono w Amigę 1000,

jest tak fascynujący, że można czytać o tym na okrągło. To historia o potencjalnie najlepszym komputerze świata i jego późniejszych, coraz bardziej przykrzych dziejach. Gdy Wilkins zaczyna pisać o ostatnim przesiedle Comodore, Mehdim Alim, robi się z tego relacja z domu pogrzebowego. Co rusz pada zdanie „Dlaczego nie słuchał prezesów europejskich central z Wielkiej Brytanii i Niemiec?”. Oby z nich zresztą gościliśmy na Pixel Heaven.

Historia ta jest przedstawiona tylko na kilkudziesięciu pierwszych stronach „Historii Amigi”. W drugiej części leżą wielkie na rozkładówkę wspomnienia o najważniejszych grach z krótkimi opisami. Dziwiło mnie tylko, że niechronologiczne. Ostatnią zaś część publikacji zajmują wspomnienia konkretnych osób. Glenn Corpes z Bullfroga pisze bardzo fajne wspomnienie o pracy w Guildford i o tym, jak wieczorami grywał po sieci z Peterem Molyneux. Simon Butler narzeka na to, jak odchodził z Ocean Software i do niego wracał, a Jon Hare jak zwykle snuje pieśń pochwalną na swoją cześć. To tylko część spośród indagowanych, zaś liczba zawartych w tych wypowiedziach informacji jest naprawdę znaczna. Wydana na ładnym papierze, kolorowa, prawie



trzystustronicowa publikacja różni się na plus w stosunku do „The Story Of The Oliver Twins” z tego samego wydawnictwa. Skład jest niby podobny, ale zdjęcia są lepiej poumieszczone w tekście; proporcje literki do obrazków są według mnie prawie idealnie wyważone. A skoro mi się bardzo podobało, to zadeklarowani fani Amigi powinni oszaleć na punkcie tej książki. (PM)

KSIĄŻKA THRILLER POLOWANIE

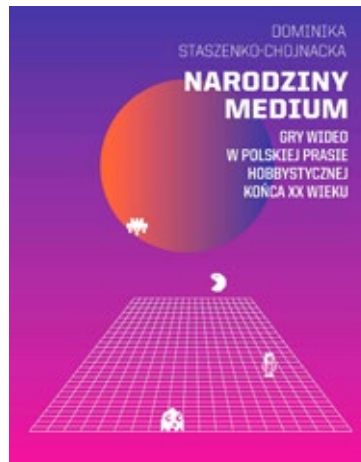
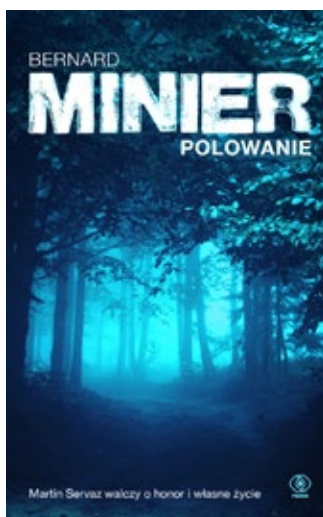
Czytając ostatnią powieść Bernarda Miniera, niegdyś celnika, dzisiaj pisarza, można pomyśleć, że bardziej od kryminału obchodzi go pewna diagnoza społeczna. A ta nie jest specjalnie optymistyczna.

Francuska Tuluza staje się bowiem u niego niczym tygiel, pod którym płonie piekielny ogień, gdzie problemy rasowe zderzają się z klasowymi, policyjny mundur zamiast budzić zaufanie, jest symbolem opresji, i jeszcze na domiar złego ktoś urządza sobie polowanie na ludzi.

Omawiana książka to już siódmy tom serii o Martinie Servazie, śledczym z tamtejszych służb, ale można spokojnie sięgnąć po nią, nie znając poprzednich, jako że Minier prędko buduje relacje między postaciami tak, żeby wszystko było klarowne od pierwszych stron. Intryga, choć nakreślona zgodnie z prawidłami gatunku, nie jest przesadnie skomplikowana, a bardziej od

tego kto i jak, Miniera interesuje dlaczego. Tym samym „Polowanie”, mimo że przede wszystkim jest powieścią sensacyjną o tych dobrych i o tych złych, stawia całkiem interesujące pytania o zakres działań systemu sprawiedliwości, prawo jednostki do obrony i społeczne zaufanie do tych, którzy mają, jak nauczyło nas amerykańskie kino policyjne, służyć i bronić.

Na koniec ciekawostka, bo autor zdecydował się osadzić akcję tu i teraz, dlatego rzecz dzieje się w rzeczywistości pandemicznej. (BC)



KSIĄŻKA POPKULTUROWA NARODZINY MEDIUM

Nie ma lepszego miejsca na recenzję „Narodzin medium” niż papierowy magazyn o grach. W końcu gdyby nie prasa growa, nie byłoby i tej książki.

Od razu też uprzedźmy potencjalnych czytelników, że to praca naukowa (doktorat młodej badaczki). A więc: Bourdieu, habitus, przypisy, aczkolwiek szczęśliwie część teoretyczna – niezbyt porywająca dla osób spoza kręgu kulturoznawców – jest krótka, nie razi też akademicki żargon. Da się zatem czytać i dla przyjemności. Temat książki to początki popularności gier wideo w Polsce – od pierwszych kontaktów w latach osiemdziesiątych po kres następnej dekady, gdy z niszowego hobby stały się one istotną częścią rodzimej popkultury.

Tak przynajmniej twierdzi autorka, ale cezura końcowa wypada mało przekonująco (i często łamię ją sama badaczka). Co ciekawe, Staszkenko-Chojnacka swój wywód opiera niemal wyłącznie na lekturze ówczesnej prasy: Bajtka, Komputera, Top Secret, Gamlera czy Secret Service. Daje to zawężoną perspektywę: nie ma w książce informacji na przykład o salonach arcade czy konsolach – zjawiskach w polskiej historii gier istotnych, ale rzadko goszczących na łamach wymienionych wyżej magazynów. Wprawdzie to, czego nie udało się jej wyczytać w pozólkłych gazetkach, badaczka próbowała dopowiedzieć na podstawie kilku naukowych artykułów, ale pomogłoby śmielsze skorzystanie ze wspomnień uczestników tamtych wydarzeń. Autorka to wie: rozmawiała z trzema (!) redaktorami i cytuje bohaterów filmu „Thank you for playing”, lecz to za mało. A przecież twórcy i czytelnicy Bajtka czy Top Secret wciąż żyją, są na Facebooku i chętnie dzielą się swoją wiedzą. Szkoda też, że badaczka, zamiast mozolnie, na podstawie wybranych tekstów ze starych gazet rekonstruować dzieje na przykład informatyki w szkołach czy giełd komputerowych, nie skorzystała z gotowych opracowań jak książka „Oni migają tymi kolorami w sposób profesjonalny” czy przede wszystkim archiwum Pixela, który od lat dokumentuje historię gier w Polsce.

Niemniej – pomarudzniejszy (a można by narzekać też na szcążkową warstwę ilustracyjną; pała dla wydawcy!) – koniec końców nie wolno obok „Narodzin medium” przejść obojętnie. W opowieściach o historii gier wideo nieuchronnie dobiega końca rola ich uczestników. Wkrótce tę narrację przejmą ludzie z następnych pokoleń, którzy zauważą w niej inne ważne wątki: jak choćby seksizm w ówczesnych magazynach o grach, dziś oczywisty, wtedy zaś dostrzegany niezbyt chętnie. Dzięki temu nasza opowieść stanie się pełniejsza. (BK)

GRAMY

TEŻ BEZ PRĄDU



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

KARCIANKA

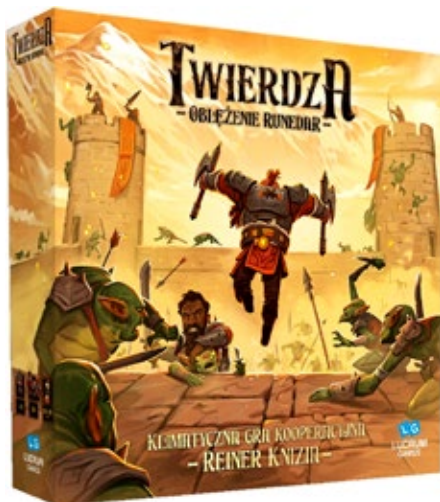
SEN. EDYCJA JUBILEUSZOWA

W tym roku wydawnictwo Nasza Księgarnia obchodzi stulecie swego istnienia i z tej okazji wydało edycję jubileuszową swojej bestsellerowej gry „Sen”. Jej cechą charakterystyczną są duże karty z niesamowitymi ilustracjami wykonanymi przez Marcina Minora. Tytuł wskazuje tematykę rozgrywki: oto wszyscy śnimy i mamy możliwość wpływania na sny nasze i naszych przeciwników. Każdy gracz stara się, by jego sen był jak najprzyjemniejszy, co w praktyce oznacza zdobycie zestawu kart zawierających jak najmniej ikonek kruków. Fajnym smaczkiem jest to, że im więcej kruków, tym ilustracje stają się mroczniejsze. Kluczem do wygranej jest zapamiętanie, jakimi kartami dysponujemy, bo w czasie rozgrywki leżą one przed nami zakryte, oraz doprowadzenie w najkorzystniejszym dla



nas momencie do podliczenia punktacji. Mimo że to gra rodzinna, mamy tutaj interakcję negatywną, w końcu chodzi o to, żeby przeciwnicy otrzymali gorsze karty, a my możemy mieć na to wpływ. Oprócz zasad podstawowych „Sen. Edycja Jubileuszowa” zawiera jeszcze cztery warianty pozwalające urozmaicić kolejne rozgrywki.

Szata graficzna przyciąga do tej gry również osoby na co dzień niezainteresowane tego typu rozgrywką, a sam tytuł sprawdza się zarówno w gronie dorosłych, jak i dzieci, które nieraz potrafią zaskoczyć swoją pamięcią starszych przeciwników. (KP)



GRA KOOPERACYJNA

TWIERDZA: OBLĘŻENIE RUNEDAR

Reiner Knizia to znany projektant gier planszowych, który ma na koncie mnóstwo tytułów. Większość z nich jednak to rzeczy raczej abstrakcyjne, w których tematyka jest niejako doczepiona do mechaniki.

Najnowszy jego tytuł, kooperacyjna „Twierdza: Obłężenie Runedar”, obiecuje jednak pewną dozę klimatu. To gra z rodzaju tower defense, w której powstrzymujemy ataki orków, trolli i goblinów. Nie mamy szans wygrać, staramy się

jedynie zdobyć tyle czasu, by zdążyć wykopać tunel, którym uciekniemy z wydobytym złotem. Tytułowa Twierdza to plansza 3D umieszczona w pudełku. Mamy tu więc mury, warsztaty do wytwarzania ulepszonych ekwipunku, wieże, z których możemy atakować dystansowo, i miejsce, gdzie kopujemy tunel. Wygląda to bardzo fajnie i pozwala wczuć się w tematykę gry.

Rozgrywka jest emocjonująca, bo goni nas czas, co chwilę musimy reagować na nowe zagrożenia i decydować, co w danym momencie robić: dążyć do ulepszenia broni, która pozwoli nam skutecznie eliminować wrogów, skupić się na kopaniu tunelu czy przekierować większość sił do wyeliminowania zielonoskórych wdzierających się do twierdzy. Jak w każdej grze kooperacyjnej i tutaj nie obejdzie się bez dyskusji co do następnego ruchu. Z uwagi na to, że walka polega na rzucie kośćmi, nie zawsze uda nam się zrealizować plan działania i trzeba brać na to poprawkę. Trochę mi się gryzą moje wyobrażenia krasnoludów z tym, że w grze część goblinów pojawiających się podczas kopania tunelu musimy przekupić jakimiś surowcami, zamiast je po prostu zabić.

„Twierdza: Obłężenie Runedar” to gra, w której staramy się podejmować optymalne decyzje i liczymy się z tym, że czasami możemy mieć pecha



przy rzucie kością. Brak figurek mi nie przeszkadza, tym bardziej że ich obecność podniosłaby jeszcze cenę gry, aczkolwiek wolałbym, by ilustracje krasnoludów i zielonoskórych były trochę więcej niż tylko poprawne. Mogę to jednak wybaczyć ze względu na pomysł twierdzy 3D. Umieszczenie jej w pudełku sprawia, że planszówka nie wymaga dużo miejsca i można w nią grać nawet na mniejszych stołach. Podsumowując: jeśli szukacie pozycji ociekającej klimatem, to „Twierdza: Obłężenie Runedar” nie zaspokoi waszych oczekiwań, jeśli natomiast chcielibyście gry z odrobiną klimatu, w której są emocje, decyzje do podjęcia i krasnoludy – to zdecydowanie polecam. (KP)

KARCIANKA MARVEL UNITED

Gdy „Marvel United” pojawiło się w wersji angielskiej na Kickstarterze, początkowo śledziłem grę z zainteresowaniem, głównie z uwagi na fantastyczne figurki postaci ze słynnego uniwersum. Trzeba jednak wyraźnie zaznaczyć, że ich design w stylu chibi nie każdemu będzie odpowiadać.

Gdy jednak przyjrzałem się zasadom, mój zapał osłabł – wydały mi się zbyt banalne. Polska edycja i moje ponowne wejście w świat komiksów Domu Pomysłów sprawiły, że postanowiłem dać tej grze szansę, tym bardziej że Marvelem zaczął interesować się mój siedmioletni syn. Jak się okazało, wiek 14+ na pudełku na pewno nie jest podyktowany



skomplikowanymi zasadami, bo po dziesięciu minutach tłumaczenia wspólnie zasiedliśmy do rozgrywki, która przebiegała dość płynnie. W „Marvel United” wcielamy się w członków Avengersów. Do wyboru mamy Iron Mana, Kapitana Amerykę, Czarną Wdowę, Hulka, Kapitana Marvel, Ant-Mana i Wasp. Zawsze walczymy z jednym superłotrem, którego wybieramy na początku. Może to być Red Skull, Ultron albo Task Master. Mimo prostoty zasad projektantom udało się fajnie przedstawić specyfikę zarówno przeciwników, jak i naszych bohaterów. Na każdego z łotrów musimy znaleźć inny sposób. Red Skull będzie siał terror i nasyłał na nas agentów Hydry, Ultron uprzykrzy nam życie swoimi klonami, a Taskmaster osłabi nas różnymi pułapkami. Również współdziałanie Avengersów jest uwzględnione w zasadach gry i sprawia, że trzeba chwilę pomyśleć, co w danym momencie zrobić – czy wykonać spektakularną akcję teraz, czy może zagrać kartę, która pomoże kolejnemu graczowi zrobić coś bardziej przydatnego. Na razie nie rozgryliśmy jeszcze sposobu na Taskmastera i sprawdzamy różne konfiguracje bohaterów przeciwko niemu. Rozgrywka dwuosobowa zajmuje około pół godziny, przy większej liczbie graczy – pudełkowe czterdzieści pięć minut.



Ja sam bawię się na tyle świetnie, że nie oparłem się dodatkom. Każdy z nich wprowadza trzech bohaterów i powiązanych z nimi tematycznie łotrów. Przykładowo dzięki „Enter the Spider-Verse” możemy zagrać jako Spider-Man, Ghost Spider i Miles Morales przeciwko Green Goblinowi. Łotrów i bohaterów możemy mieszać w sposób dowolny i grać każdym przeciwko każdemu. A wśród rozszerzeń znajdziemy jeszcze: „Tales of Asgard”, „Guardians of the Galaxy Remix” i „Rise of the Black Panther”. Angielskie tytuły mogą wprowadzać trochę wątpliwości co do wersji językowej, ale na każdym pudełku znajduje się też napis „Edycja polska”. (KP)



PLANSZÓWKA WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

Od premiery „Pandemic” minęło już trzynaście lat, w międzyczasie wydanych zostało kilka dodatków oraz odsłon tematycznych tej gry.

Mieliśmy więc „Pandemic Cthulhu”, w którym staliśmy się powstrzymać kultystów i Przedwiecznych, był „Upadek Rzymu”, gdzie walczyliśmy z hordami barbarzyńców. Teraz przyszedł czas na świat World of Warcraft. W grze wcielamy się w bohaterów znanych z gry komputerowej, takich jak Thrall, Lady Liadrin czy Varian Wrynn, by wspólnymi siłami pokonać Króla Lisza i plagę nieumarłych, która chce zdobyć Azeroth. Na odwrocie każdej karty postaci znajdziemy kilka słów na jej temat oraz poznamy powód, który sprawił, że przyłączyła się do krucjaty przeciwko Liszowi. Ruszamy więc na Północną Grań, by zaatakować Złoto w Cytadeli Lodowej Korony.

Osiągnięcie tego celu nie jest łatwe. W trakcie rozgrywki w różnych miejscach na planszy będziemy się pojawiać coraz więcej Ghulii; jeśli nie będziemy ich systematycznie zabijać, w końcu ukażą się Plugastwa, które podążają za nami i atakują. Dodatkowo warunkiem zaatakowania bossa jest wykonanie trzech losowo wybranych na początku gry misji, które polegają na pokonaniu jakiegoś przeciwnika, również znanego z komputerowego pierwowzoru. Czasami będziemy musieli udać się do Krypty, by pokonać Archavona, innym razem do Twierdzy Utgard, by rozprawić się z Królem Ymironem. Jeśli ktoś zna zasady „Pandemica”, szybko się tu odnajdzie, a jeśli nie, to i tak nie należy one do skomplikowanych. Szczegrze powiedziawszy, mimo że w WoW grałem zaledwie kilka razy, zdecydowanie bardziej wolę tę tematykę niż pierwotną walkę z epidemiami. Na pewno fan World of Warcraft znajdzie tu więcej znajomych elementów, podobnie jak grający w „Hearthstone” – z tej gry pochodzą grafiki na kartach graczy. Klimat we Wrath of the Lich King buduje głównie oprawa graficzna — ilustracje, figurki bohaterów i wrogów, nazwy wzięte z komputerowego pierwowzoru oraz zarys fabuły.



WSZYSCY,
PRÓCZ BEZOSÓW
ŚWIATA,
DOSTALIŚMY
PO DUPACH
PRZEZ OSTATNIE
DWA LATA.

CZY WARTO
CHWYCIĆ SIĘ MIKREJ
NITECZKI NADZIEI,
KORZYSTAJĄC
Z COROCZNEGO
RESTARTU KALENDARZA,
I LICZYĆ NA TO,
ŻE W NADCHODZĄCYM
ROKU BĘDZIE
LEPIEJ?



NIE WIEM,
ŚREDNIO ROZUMIEM
LUDZI, MEBLUJĄCYCH
MÓJ ŚWIAT I TYCH,
KTÓRZY IM KLASZCZĄ.
A, NIESTETY, MAJĄ ONI
WPŁYW NA ODPOWIEDZ
NA PODOBNE
PYTANIA.

OD KIEDY
PANDEMIA
WJECHAŁA
NA PEŁNEJ,
ROZUMIEM ICH
JESZCZE
MNIJEJ.



PO PROSTU STARAM SIĘ
NIE PEKNAĆ. CÓRKA MA PRAWO
DO DÓBREGO DZIECIŃSTWA,
A PEKNIĘTY STARY TO FABRYKA
PIANY, NERWÓW I ŁEZ.



I DLATEGO SZTYWNIUTKO.
MASKA NA TWARZ, SZCZEPIENIA,
BOOSTERY, MYCIE RĄK,
W KOLEJKACH SŁUSZNY ODSTĘP,
ZA KTÓRY JUŻ KILKA RAZY
DOSTAŁEM OCHRZAN OD LUDZI,
KTÓRZY FAKTOM SIĘ NIE KŁANIAJĄ.



DO PRZODU, POWOLI,
JAK ŻÓŁW OCIEŻAŁE.
INACZEJ SIĘ TERAŻ NIE DA
SKUPIĆ SIĘ I NA ROBOCIE,
I NA BEZPIECZEŃSTWIE
NAJBLIŻSZYCH. ROZMAWIAĆ
I PRZYTULAĆ, DUŻO, CZĘSTO.

HALO?

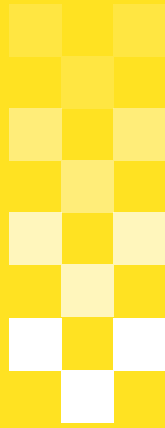


NIE MARNOWAĆ WIECZORÓW,
RYSOWAĆ KOMIKSY, OGLĄDAĆ
FILMY (TO JUŻ NA Dobre
CZĘŚĆ MOJEJ PRACY),
GRAĆ W NOWE, DOCENIAĆ
EKSPERYMENTY, WRACAĆ
DO STAREGO.



RAZEM BYĆ, NAWET
KIEDY JUŻ PRĄD WYŁĄCZA.

CSARAD TIT



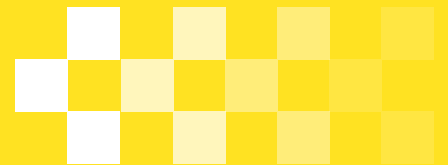
104



112

FELIETONY

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



**DEMONICZNE LEGIONY POTĘPIONYCH,
KTÓRYCH LIDEREM JEST BETHREZEN, MAJĄCY
WIELE WSPÓLNEGO Z BIBLIJNYM LUCYFEREM.**



Od samego początku serii wachlarz zaklęć do użycia na mapie gry może zawstydzić większą część strategii turowych.

DISCIPLES

czyli rzecz o burzliwych dziejach Nevendaaru

Gdy ktoś rzuci hasło „kultowa strategiczna gra turowa”, większość graczy ma skojarzenia z serią Heroes of Might and Magic, na czele z hołubioną trójką. Na przełomie wieków pojawiła się jednak inna seria, która może nie zyskała zbliżonego splendoru, co popularne w naszym kraju „hirołsy”, ale znalazła własną niszę, by z czasem na własne życzenie ją oddać.

■ Szymon Górąj

Awszystko to zaczęło się od trzech twórców gier planszowych. Pewnego razu, podczas przerwy na lunch, Steve Wall, Don McFatrige i Dave Hill postanowili, że będą pracować nad grami wideo. Nieco później dołączył do nich Richard Therrien i czwórka zapaleńców uformowała zespół, którego głównym celem było tworzenie gier strategicznych.

Dali temu czytelny wyraz, nazywając swoją firmę Strategy First. Na przestrzeni wielu lat wyprodukowali bądź

wydali masę kultowych serii takich jak Jagged Alliance, Europa Universalis, Space Empires i oczywiście Disciples.

POCZĄTKI

Właściwa historia zaczyna się jesienią 1999 roku, kiedy światło dzienne ujrzało Disciples: Sacred Lands. Jako że w poprzednich miesiącach doszło do mocnych premier gatunkowych w rodzaju Panzer General 3D Assault, Sid Meier's Alpha Centauri, a nade wszystko Heroes of Might and Magic III, przebicie się było nad wyraz trudnym zadaniem. Co więcej, Disciples miało

wiele strukturalnych podobieństw do ostatniego ze wspomnianych tytułów, więc bez wątpienia wielu skreśliło go na starcie. Czemu zatem to nowe IP nie zniknęło w mrokach dziejów, wspomniane co najwyżej przez największych, niszowych zapaleńców?

Gdy po latach uruchomimy Sacred Lands po raz pierwszy, sami możemy zadawać to pytanie. Jedno jest pewne: pod względem wizualnym gra nie zestarzała się zbyt dobrze. Nawet w swoich czasach na tle barwnych krajobrazów z trzecich „hirołsów” średnio to wygląda – od szpetnych modeli postaci,

DISCIPLES: SACRED LANDS TO IDEALNY PRZYKŁAD NA TO, ŻEBY NIE
OGENIAĆ KAŻDEJ GRY PO OKŁADCE. WBRĘW POZOROM JEST TO
TYTUŁ GRYWALNY NAWET DZIŚ.



➤ Każda rasa ma własny panel prezentujący krajobraz stolicy, aktualizowany o każdy nowy budynek.

poprzez niezachęcające cutscenki, aż po portrety jednostek. Przebijając się jednak przez te estetyczne zasieki, zaczniemy dostrzegać coraz więcej atutów, poczynawszy od przepięknej ścieżki dźwiękowej.

Jeżeli deweloperzy ze Strategy First kiedykolwiek mieli pokusę, by zrobić Heroes na bis, skutecznie zwalczyl ją w zarodku (i słusznie, w innym przypadku być może faktycznie nigdy byśmy nie usłyszeli o Disciples). Znakomicie ilustruje to budowa armii. Większe podobieństwa między tytułami w zasadzie kończą się na tym, że w obu przypadkach mapy eksplorujemy oddziałami dowodzonymi przez bohaterów. W przeciwieństwie do „hierołów” w Disciples bardziej pasowałoby określenie „drużyna”. Jeden dowódca może posiadać maksimum pięciu wojaków. A to zaledwie fasada. O ile w Heroes w trakcie bitew zawsze przemieszczamy się po planszy z sześciobokami, o tyle w Disciples... nawet nie ruszamy się z miejsca. Ot, naprzeciw siebie stoją dwie grupy, obok nich zaś widnieją portrety odpowiadające konkretnym śmiałkom wraz z punktami

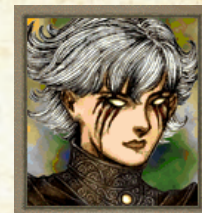
życia. Większość jednostek walczących wręcz może atakować jedynie „sąsiada” po drugiej stronie, tylko wszelakiej maści dystansowcy mogą uderzyć na każdego wroga z osobna lub wszystkich naraz (na przykład magowie). Pojawiają się też uzdrowiciele i mniej liczne unikalne figury. Dlatego też absolutnym kluczem jest odpowiednie rozstawienie sił na miniszachownicy, by sobie nawzajem nie przeszkadzać tudzież osłonić co wrażliwszych członków drużyny. Nie brzmi to zbyt zachęcająco, ale w praniu wciąż na tyle, że stało się jednym z głównych przepisów na nieśmiertelność obu pierwszych części.

WIELKA CZWÓRKA

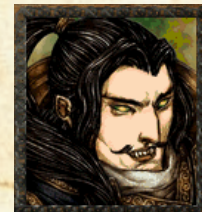
Spójrzmy na całość nieco szerzej, przechodząc do ogólnego przedstawienia układu sił oraz struktury zarządzania w grze – tak samo jak w przypadku bitew mniej więcej niezmienionej aż do trzeciej części. Mamy dostępne cztery rasy: ludzkie Imperium z bogiem Wszechojcem w roli lidera, krasnoludzkie Górskie Klany z Wotanem jako jego odpowiednikiem, Hordy Nieumarłych z szaloną boginią Mortis

na czele, no i wreszcie demoniczne Legiony Potępionych, których liderem jest Bethrezen, mający wiele wspólnego z biblijnym Lucyferem. Choć dość jasno widać, które stronnictwa są „jasne”, a które „ciemne”, fabularnie to o wiele bardziej skomplikowana sprawa. Każda rasa ma własny, odrębny interes, dlatego Imperialni równie dobrze mogą stawać w szranki z Klanami, a demony chętnie rzucają się do gardeł umarłakom. Na dłuższą metę to po prostu free-for-all, jak to celnie można ująć w języku królów, jedynie z opcją dyplomacji. To także jeden z powodów, dla których każdy scenariusz – czy to część kampanii, czy pojedyncze misje – jest na swój sposób wyjątkowy.

Oczywiście esencją Sacred Lands są wspomniane kampanie. To długie opowieści składające się na szereg następujących po sobie różnych, dwuwymiarowych map, na których rozgrywane są kolejne scenariusze. Ogromną atrakcją stanowi niesamowita różnorodność w dowodzeniu poszczególnymi rasami. Na przykład Imperium mocno inwestuje we wsparcie w postaci uzdrowicieli, Legiony dysponują największymi



➤ Na samym starcie gry dobieramy między innymi portret nas samych, czyli liderów rasy ruszającej w bój.



➤ Wizerunki postaci to też jedne z mniej szpetnych elementów pierwszej części, choć raczej mało kto się nimi zachwycał nawet w dniu premiery.



✚ Nasza zwyczajowa pozycja startowa w pierwszej i drugiej części to tradycyjnie główna siedziba spowita mgłą wojny.

✚ Oto jeden z potężnych obrońców stolicy danej rasy. Jego statystyki ofensywne, jak i ochrona prawie niemożliwiają pokonanie go. Prawie...



POZORNIE JEDNOWYMIAROWE DISCIPLES STWORZYŁO JEDNĄ Z NAJBARDZIEJ RÓŻNORODNYCH TURÓWEK W HISTORII, GDZIE NASZ STYL PROWADZENIA KAMPANII ZALEŻY OD BARDZO WIELU CZYNNIKÓW.



✚ Disciples od początku stawia na możliwość negocjacji pomiędzy rasami. Czasem zawarty w dobrym momencie pokój (lub zerwanie warunków) może bardzo pomóc.



✚ Rozwijając miasto, zazwyczaj decydujemy też o progresie danej jednostki, której odpowiada inny budynek.

bestiami z ogromną liczbą punktów życia, a Hordy mają w swoich szeregach specjalne jednostki kradnące życie lub paraliżujące wroga na turę. W parze z tym idą zaklęcia – również inne dla każdej rasy – rzucające na główną mapę gry w trakcie naszej tury, od typowych inkantacji zadających obrażenia aż po przyzywanie specjalnych, tymczasowych jednostek (na przykład Golema).

Znajdą się jednak także wspólne punkty. Niezależnie od wybranej nacji tuż przed startem kampanii poza poziomem trudności musimy wybrać jednego z trzech typów wodza. I tak Komes umożliwia regenerację punktów życia jednostek w każdej turze kosztem ograniczenia magicznych badań, Arcymag zaś odwrotnie – obniża koszty tych ostatnich, pozwalając rzucić dwa zaklęcia dziennie. Trzecią opcją jest Mistrz gildii. Używanie przezeń magii także jest ograniczone, jednak ma dwa bardzo ważne atuty: rozwój miast – konieczny do podwyższania poziomów jednostek (co omówimy nieco później) czy leczenia ich – oraz powiększa zestaw umiejętności Złodzieja, czyli specjalnego bohatera wprowadzającego chaos w szeregach przeciwnika, jak otrucie członków drużyny albo zabicie najstarszej jednostki.

Wojna i pokój

Sz szczególnie w drugiej odsłonie dużą rolę pełni dyplomacja – z wybranymi frakcjami prowadzonymi przez komputer lub innego gracza. Poza wzajemnym wsparciem możemy na przykład pohandlować dobrami.

Tym samym płynnie przechodzimy do samej rozgrywki. Punktem startowym każdej misji jest stolica. To nie tylko nasz azyl, gdyby coś po drodze nie wyszło (każda rasa ma tam prawie niezniszczalnego strażnika, którego nie da się przemieścić gdzie indziej), ale też miejsce rozwoju. Zawsze stoją w nim trzy budynki o kardynalnej ważności: świątynia pozwalająca leczyć jednostki, wieża magów odblokowująca rzucanie i kupowanie zaklęć oraz gildia złodziei. Reszta budowli jest już odmienna w zależności od wybranego stronnictwa. Zawsze jednak występuje wewnętrzny podział na sekcje dla ścieżek rozwoju



✚ Surowa architektura w serii Disciples to jeden z jej znaków firmowych, odróżniających ją od „hirośów”.



konkretnych jednostek, które potem sobie dobieramy. Wszystko kupujemy za złoto zdobywane z różnych źródeł – od łupów bitewnych aż po stałe źródła surowców. Te ostatnie dzielą się na kopalnie i źródła many, pozyskiwane z nowych złóż na terenach przekształconych przez naszą frakcję.

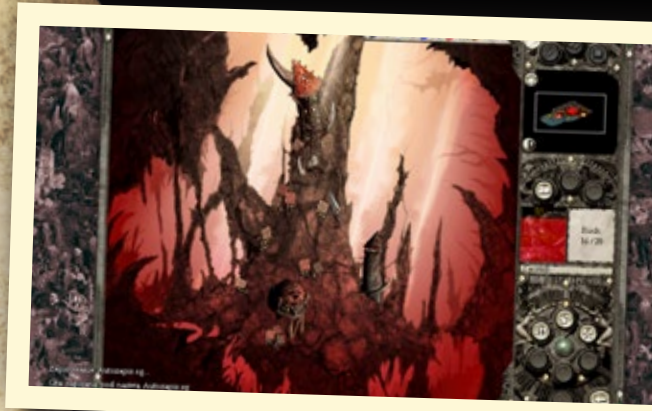
Herosi dzielą się na takich, którzy dowodzą jednostkami, oraz mających inne zadania, z co najwyżej jednym podkomendnym. W tym drugim przypadku chodzi o postać rzucającą różdżkami przekształcającymi teren (to kolejny ze sposobów zdobywania

cennych złóż) oraz omawianego nieco wcześniej Złodzieja. Świetnym ruchem Strategy First jest wprowadzenie punktów doświadczenia. Zyskują je nie tylko herosi (za wyjątkiem Złodzieja), ale też jednostki, co pozwala im się przekształcać w potężniejsze wersje siebie, jeżeli oczywiście mamy odpowiednią budowlę w stolicy. Reszta zdobywanych miast to prowincje, które można rozbudowywać. W tej części nie dają jednak wiele możliwości.

Jak można było odgadnąć, Sacred Lands nie okazało się megahitem, w który zagrywał się każdy – w dużej mierze przez wzgląd na wspomniane zatrzęsienie szklągierów w 1999 roku. Zebrało jednak bardzo dobre oceny, a także przychylność graczy, co siłą rzeczy dało zielone światło na sequel.

BOSKA TRAGEDIA

Zanim przejdziemy do omówienia następnej części, w ramach interludium nie sposób pominąć fabularnej otoczki. Teatrem działań jest Nevendaar, kraina od zarania dziejów naznaczona morderem i upadkiem wielkich. Uniwersum Heroes of Might and Magic jest przebogate, ale jednocześnie boleśnie proste, z wszelkimi znamionami typowego high fantasy. Mitologia Disciples bliższa jest zaś najokrutniejszym fragmentom mitologii greckiej czy nordyckiej. Bo jak inaczej wyjaśnić sytuację, w której główny pan ciemności został nim dlatego, że jego ukochany ludzki ród wskutek interwencji zazdrosnych aniołów nieco za bardzo się



✚ A to stolica Legionów Potępionych. Dla jednych horror, dla innych ukojenie pomiędzy ciężkimi bojami.



✚ Rzadko kiedy możemy spotkać się ze statycznymi potyczkami wywołującymi tyle emocji, co w dwóch pierwszych częściach.



✚ Warto zwracać uwagę na przedmioty w naszym ekwipunku – szczególnie na starcie kampanii. To może nam uratować skórę w kluczowym momencie.





❖ Co to, nieudany Klon Heroes V? Nie, to po prostu ekran kampanii w trzecim Disciples...



HISTORIA WZLOTÓW I UPADKÓW BOGÓW CZY HEROSÓW DISCIPLES NIEZMIENNIE MOŻE PRZYPOMINAĆ GRECKĄ TRAGEDIĘ BĄDŹ NAJOKRUTNIEJSZE DZIEŁA SZEKSPIRA.



❖ Rzadko która seria robi tak wielki fikołek koncepcyjny, jak Disciples na przełomie drugiej i trzeciej odsłony.

rozochocił, gdy świat był formowany, a odpowiednik starotestamentowego Boga zinterpretował wybrk najmłodszej rasy jako zdradę swojego głównego anioła i wtrącił go do piekieł? Albo tragedia Solonielle, szlachetnej bogini elfów, stającej na czele nieumarłych, groteskowo zmienionej po tym, gdy bóg krasnoludów bezlitośnie zamordował jej ukochanego? To uniwersum zdrad i tragicznych nieporozumień, gdzie często nawet najpiękniejsze czyny i intencje są wypaczane, nieomal wzięte z antycznych koncepcji fatum. Mroczna geneza świata zaczyna wybrzmiewać już w pierwszej części, by w kolejnej osiągnąć swój szczyt.

ZŁOTY WIEK SERII

Nie bez powodu część tekstu obejmująca Sacred Lands jest najobszerniejsza – odnosi się również do podstaw mechaniki w dwojce. Disciples II jest kontynuacją, która nie wnosi zbyt wiele nowych pomysłów od siebie, ale rozwija i doskonali dorobek poprzednika. Podstawowa wersja z kampanią Mroczne

❖ Kto był na bieżąco z kolejnymi tytułami, ten ma pełne prawo zdrowo się pogubić w interfejsie Disciples III.

Prorocstwo wyszła w 2002 roku, po niej zaś pojawiły się dwa rozszerzenia – Strażnicy Światła oraz Słudzy Ciemności – połączone potem w Powrót Galleana, no i wreszcie wieńcząca całość Bunt Elfów.

Na początek dobra wiadomość dla wzrokowców: w tej części grafika została w ogromnym stopniu poprawiona. Charakter każdej rasy jest ukazany wyraźniej dzięki artystycznej oprawie, a znakomita ścieżka dźwiękowa sprawia, że w zasadzie nie powinniśmy odczuwać żadnego bólu na starcie. Mapy zawierają znacznie więcej

❖ Jedno w serii się nie zmienia: bohaterowie zawsze prowadzą nieliczne drużyny do bitew.

szczegółów i trudniejszych do znalezienia sekretów dzięki niemal doskonałemu designowi izometrycznych poziomów. Mechanika rozgrywki również została rozwinięta, dając więcej opcji rozwoju, a punkty doświadczenia jednostki mogły zdobywać bez końca – a nie zaledwie do ostatniego punktu „ewolucji”.

Ponownie możemy rozgrywać pojedyncze bitwy czy scenariusze albo wejść w historię którejś z ras





O ILE DISCIPLES II TO POD WIELOMA WZGLĘDAMI SEQUEL IDEALNY, PODĄŻAJĄCY ZA STRUKTURĄ WYZNACZONĄ PRZEZ POPRZEDNIKA I ULEPSZAJĄCY TO, CO POTRZEBNE, O TYLE TRÓJKA TEN BALANS BEZPOWROTNIE ZABURZA.

(tak zwane Sagi), no i oczywiście zawsze mamy możliwość wspólnej walki w trybie wieloosobowym. Kampanie są znacznie dłuższe niż w Sacred Lands, a fabuła o wiele bardziej złożona. Historia zaczyna się dziesięć lat po wojnie z jedyńki i wprowadza nowe zmienne. Tutaj również warto poznać każdy załówek kampanii, jako że poszczególne rasy odkrywają przed nami zupełnie odmienne perspektywy konfliktu, związane między innymi z rychłym odrodzeniem pewnego bóstwa. Mroczne Proroctwo to prawdziwa gratka dla fanów dark fantasy, z niejednoznacznymi bohaterami i wciągającymi wątkami. Śmiało można tę historię okrzyknąć absolutnym szczytem franczyzy. W przypadku wspomnianej pierwszej partii rozszerzenia poziom znacząco spadł. Wydani najpierw Strażnicy Światła dawali jedynie dwie grywalne frakcje (Imperium, Górskie Klany), by dopiero potem dodać pozostałe w Sługach Ciemności, co spotkało się z mocną krytyką. Później zostały one co prawda połączone w Powrót Galleana, lecz w dalszym ciągu nie robiło to większego wrażenia przez mało nowych dodatków i znacząco słabszy scenariusz. Na szczęście sytuację

poprawił Bunt Elfów, fundując graczom ogromną zawartość, w tym masę poprawek, tytułową rasę wraz z własnymi zaklęciami i historią nawiązującą do wygórowanego poziomu Mrocznego Proroctwa, edytor map, a nawet kilka jednostek neutralnych. Najlepsza odsłona została tym samym zamknięta piękną klamrą.

DZIWNY WIEK SERII

Z pewnością wielu czytających ten tekst kojarzy, jak drastycznie zmieniło trzecią część Diablo w stosunku do kultowej dwójki. W przypadku Disciples III należy mówić już nie tyle o znaczącej zmianie kierunku, co o pełnym przeobrażeniu. I nie ma się co dziwić, skoro Strategy First – które w międzyczasie uciekło spod topora bankructwa – nie pracowało już nad grą. W roku 2005 projekt przejął studio .dat należące do rosyjskiej korporacji Akella.

Premiera Disciples III: Renaissance (w Polsce: Odrodzenie) odbyła się w 2009 roku. Rosyjski zaciąg zaskoczył fanów w zasadzie od początku, uszczuplając listę grywalnych frakcji do Imperium, Przymierza Elfów oraz Legionów Potępionych, redukując tym samym

Górskie Klany i Hordy Nieumarłych do roli statystów. Dlatego choć przypominająca Warcraft III fabuła nie jest zła, to odbiorcy skupili się raczej na tym i dość kontrowersyjnych zmianach estetycznych. Poza przejściem na silnik 3D graczom zupełnie nie spodobał się też lżejszy klimat historii.

Jednak był to tylko wierzchołek góry lodowej. Być może największym szokiem okazały się zmiany w prowadzeniu walk. Usunięto świetny koncept statycznych starć, by zastąpić go... poruszaniem się po podzielonej polami

Walki w trzecim Disciples mają to do siebie, że ciągną się niemiłosiernie i są do bólu powtarzalne.

Rosyjscy deweloperzy wpadli ze swoim projektem w osobiście limbo, zmieniając znacząco większość aspektów, ale pozostawiając pewne pojedyncze elementy starego porządku.



❖ Disciples III Reincarnation wprowadziło kilka usprawnień mechaniki – takich jak usunięcie zbędnych, „hirot-sowych” pól.

mapie rodem z Heroes. Tak jest, ekipa .dat najwyraźniej za bardzo zapatrzyła się na największego rywala, miejscami prawie klonując pewne jego aspekty. No właśnie, „prawie” – bo szybko będziemy chcieli przyspieszyć mozolnie wlokące się po polu bitwy jednostki wraz z ich koślawymi animacjami ataku. Eksploracja terenu jest nieco lepsza, bo przynajmniej coś się dzieje, ale wciąż czuć w niej naleciałości z dwóch gier. To istny potwór Frankensteina, z jednej strony przenoszący z poprzedników w skali 1:1 rozwój jednostek czy budynków, z drugiej – wprowadzający dziwaczne pomysły atrybutów i statystyk bohaterów rodem z RPG. Co więcej, na premierę Renaissance miało od groma bugów dodatkowo utrudniających rozgrywkę. Żeby jeszcze bardziej zdenerwować graczy, deweloperzy pozostawili grę bez trybu wieloosobowego, serwując jedynie hot seat.

❖ Górskie Klany najmocniej ucierpiały na odejściu Strategy First. Studio .dat zepchnęło je zupełnie na margines.

Prawdę powiedziawszy, w Disciples III dobrze wyszło bardzo niewiele rzeczy. Jakby tego było mało, w 2011 roku wydano dodatek, Resurrection, o zbliżonej cenie i z... jedną grywalną frakcją – powracającymi Hordami Nieumarłych. O tym, jak wielki był to strzał w stopę, świadczy choćby obecna 33 procent pozytywnych opinii na Steamie. Po tej fuszerce Akella poszła nieco po rozum do głowy, wypuszczając Disciples III: Reincarnation, które przede wszystkim wniosło nieco mroczniejszy, gotycki klimat, wyeliminowało lwią część błędów, zmniejszyło liczbę pól w trakcie bitew i pozmieniało pewne statystyki. Nadal jednak fan serii mógł mówić o rozczarowaniu.

❖ Karuzela wzlotów i upadków Imperium to z kolei stale interesujący motyw w całej serii.



❖ Po paru godzinach powrotu do trójki tym bardziej doceniłem proste, acz praktyczne rozwiązania Disciples II.

Mające ciągle problemy finansowe studio Akella już więcej nie ruszało tego IP – i chyba wyszło to wszystkim na dobre.

JUŻ TYLKO SAMA NAZWA

Na najnowszą jak dotąd część – tworzoną przez Frima Studio – z rozmysłem zostawiłem najmniej miejsca. O ile bowiem tegoroczne Disciples Liberation jako gra prezentuje całkiem niezły poziom – z pewnością wyższy od trójki – o tyle mało już jest w niej... Disciples. Na tyle mało, że w zasadzie wymieniam ją z kronikarskiego obowiązku. Świat gry trudno już poznać, fabuła chwilami przypomina pastisz (oprócz tego nawet nie możemy wybrać strony), elementy turowe tracą tutaj wiele na korzyść mechanik RPG, a rozgrywka szybko staje się dziecinnie prosta – to pierwsze z brzegu uwagi. Moim zdaniem nawet określanie tej gry jako część serii tudzież używanie w niej znanych nazw jest niezbyt fortunne.

❖ Reincarnation możemy także zawdzięczać cięższy klimat, nieco bliższy grom Strategy First.

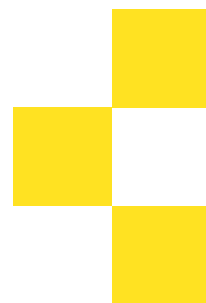


KLASYK ROZDRABNIANY

Niezależnie od tego, czy ktoś jest ich zwolennikiem, czy nie, pomimo swoich przywar dwie pierwsze części Disciples stały się znakomitą alternatywą dla dalece pogodniejszej i prostszej pod każdym względem serii Heroes of Might and Magic. Po erze Strategy First systematycznie rozmiękało to dziedzictwo na drobne – aż stało się po prostu kolejnym pospolitym zlepkiem motywów. ■


Łukasz Orbitowski

Autor ośmiu powieści (między innymi „Kultu” i „Innej duszy”).
Laureat Nagrody Zajdla i Paszportu Polityki. Słucha metalu.
Podnosi ciężary. Zbiera nosorożce.



TAKA MIŁA REWOLUCJA

Pograłem trochę w Far Cry, najnowszą, szóstą część.

Cieszyłem się na zabawę przynajmniej z dwóch powodów. Dawno nie zdarzyła się gra, która chwyciła mnie za serce. Grałem przez parę godzin i odkładałem, palony trudnym do obrony żalem, że przerwałem, nie skończyłem, przecież sztab ludzi pracował nad tym czy tamtym tytułem i jeszcze przesłali mi całkiem za darmo, moja wzgarda graniem obraża tych, którzy oszczędzają na gry, jest widomym dowodem niewdzięczności.

Liczyłem, że Far Cry przywróci dawną radość grania, lecz istniał też inny, ważniejszy powód. Ta franczyza nigdy nie była mi bliska z jednym, wspaniałym wyjątkiem. Chodzi o Far Cry: Primal, osadzony w czasach prehistorycznych. Prowadziłem jakiegoś człowieczyne odzianego w skóry, walczyłem z tygrysem szablozębnym i kanibalami, zaś leczył mnie szaman. Wszystko to dokonywało się w rozległej pięknej, górzystej scenerii, z jakiej seria słynie.

Dostałem kamienny toporek zamiast noża, karabin zastąpiono łukiem, samochód jakimś zwierzęciem, którego natury już nie pamiętam. Całość wyszła wspaniale, choć mogło być różnie. Sam pomysł przecież był wysoce ryzykowny. Far Cry to uznana seria o trwałej formule. Gracze chcą wciąż tego samego. Ryzyko i artystyczna śmiałość powzięte przy Primal zasługują na szacunek.

Ostatni Far Cry wraca na bezpieczne tory współczesności. Akcja dzieje się na wyspie przypominającej Kubę, a bohaterem jest młody rewolucjonista, który z mieszanych pobudek postanawia obalić tyrana (można też wybrać rewolucjonistkę, i dobrze, ja zagrałem facetem). W ramach tego musi zdobywać bazy wojskowe, uwalniać jakichś więźniów, atakować statki, robi też mnóstwo różnych innych rzeczy.

Gracze narzekali na monotonię rozgrywki, co mnie akurat nie raziło. Uwielbiam powtarzalność i może dlatego cały czas powtarzam się tutaj z felietonami o powtarzalności. Mogę w kółko zdobywać bliźniacze bazy wojskowe i palić plantacje jakiegoś zmutowanego tytoniu. Na mnogość wyboru, ogrom różnorodnych zadań reaguję paraliżem. Zwracam się ku wszystkim, nie realizuję w końcu żadnego, jestem jak osioł postawiony przed żłobem, albowiem mam charakter trepa wychowanego na grach z Amigi i automatów, gdzie szło się po prostu w prawo. Dajcie mi karabin, pokażcie kierunek, to pozabijam wszystkich. Postawiony na rozwidleniu baranieję. W życiu zresztą mam podobnie. Jeden cel, skryształizowany sens – inaczej gubię się w chaosie, z wyjątkiem tego, który sam generuję.

Z samą rewolucją też mam problem. Zdaję sobie sprawę, że Far Cry to bezpieczny, wysokobudżetowy tytuł, w który grają też dzieci. Z pewnymi treściami nie można przeholować. Ale nie mogłem znieść tych miłych, łagodnych rewolucjonistów, z których nawet najtwardszy, najbardziej doświadczony ma twardość wujka zahartowanego co najwyżej sekwencją rozwodów. Problem w tym, że rewolucjoniści to krwawe potwory, niezależnie od tego, o co walczą. Tak zawsze było, zresztą rewolucja zawsze wiąże się z masakrą, boli, bo boleć musi, rewolucjoniści palą domy i wyrzucają ludzi przez okna, a potem sami dają głowy jak Robespierre albo El Comandante, inaczej rewolucja po prostu nie będzie rewolucją.

Nie złoścę się nawet, że gra omija prawdę tak szerokim łukiem, po prostu szukam wytłumaczenia dla własnej niechęci. Przyszło mi zresztą, że problem tkwi we mnie. Po prostu znudziło mi się granie. Radość, która towarzyszy mi przez ostatnie piętnaście lat, przestała być radością i już wyobrażam sobie nawet siebie jako niegrającego. Trudno. Najwyżej przestanę, a te niedorzeczne felietony znikną z Pixela i zwolni się kolumna. W wyobrażaniu sobie, że przestaję robić rzeczy dla mnie ważne, drzemie jakaś słodycz. Myślę o tym, jak dorosłe dzieci znikają z domu i nie muszą się nimi zajmować, jak przestaję spotykać się z przyjaciółmi i kochać przestaję, wreszcie zarzucam pisanie jako czynność pozbawioną sensu, co przeczuwam już teraz. Wszystkie te aktywności nie zostaną niczym zastąpione, po prostu będę trwał. Tak czasem sobie myślę.

A potem odpaliłem stare dobre soulisy. Radość grania wróciła, a głupoty wyfrunęły z głowy. ■

CREDITS

21 KLATEK

MÓZGPROCESOR

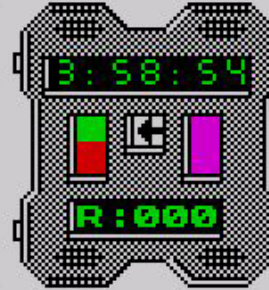


1

Doskonale wyszkolony agent przybywa na wyspę na Pacyfiku, na której samotnie mieszkał profesor Thompson, wynalazca „komputera biologicznego”, tytułowego mózgpocesor. Niestety uczoney uległ wypadkowi, a życie uratować mu może tylko wszczepienie jego własnego wynalazku. Nie wiadomo jednak, gdzie badacz ukrył jedyny działający egzemplarz urządzenia...

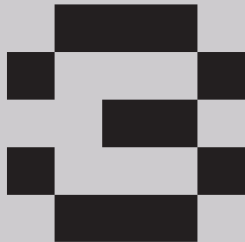
Rok 1989. Ukazuje się najlepsza polska tekstówka na ZX Spectrum. Gra trzech maturzystów z Bochni, posługujących się poważnie brzmiącym szyldem Computer Adventure Studio, zachwyca fabułą, opisami i rozbudowanym słownikiem komend (co nie powinno dziwić w przypadku reprezentantów tego gatunku), ale jest też bardzo ładna. Proste, lecz klimatyczne ilustracje, które towarzyszą tekstowi, pozwalają pełniej przeżyć tę opowieść.

■ Bartłomiej Kluska

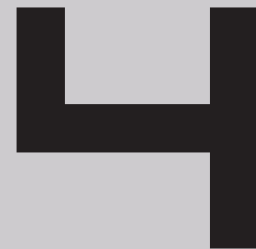
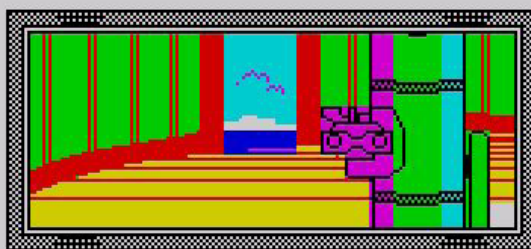


Stoisz na plaży.
Od morza dochodzi szum fal.
Na północy widać las.
Na wschodzie ciągnie się plaża.
Możliwe wyjścia: pn,ws,zd

Szum fal oceanu, ciepły piasek na plaży... Sceneria iście wakacyjna, lecz nasz agent nie jest przecież na urlopie all inclusive. Na rękę ma zegarek z kompasem, który nie tylko pomaga zorientować się w terenie, ale też bezlitośnie odmierza czas do końca misji. Przydatny będzie również wskaźnik napromieniowania – wyspa profesora może ukrywać przykre, radioaktywne niespodzianki.



Ja wracam na wyspę po trzydziestu latach od ostatniej wizyty. Poprzednio nie miałem ani mapy, ani instrukcji, więc było trudno (słuszna kara za kupowanie gier od giełdowego handlarza), teraz – z całą mądrością internetu – powinno być łatwiej. Wiele zapomniałem, lecz wciąż pamiętam, że przygodę warto rozpocząć od odwiedzenia obserwatorium astronomicznego na wzgórzu.



Jesteś w obserwatorium.
Na środku, na potężnym statywie
stoi luneta. Przez niedomknięty
otwór obserwacyjny wpadają
promienie słońca. Pod ścianą
stoi biurko. W podłodze widać
otwór wejściowy.

Kartka jest zapisana obliczenia-
mi astronomicznymi profesora.
Na drugiej stronie napisana na
czerwono Liczba:23705
>CO TERAZ ?-■

Jestem w obserwatorium, biore do ręki atlas nieba, z którego niespodziewanie wypada zapisana cyframi kartka. Zbyt często grałem w przygodówki, by zlekceważyć tego typu znalezisko. Kto i w jakim celu poczynił te notatki? Gdzie mi się przyda ta wiedza? Nie mam pojęcia, ale i tak bardzo się cieszę, że tu zająrałem.



Wyspa profesora jest w znacznym stopniu zalesiona. Las – jak wynika z opisów – to przyjemne miejsce, ale łatwo się w nim zgubić. Bez mapy (była dołączana do oryginalnych kopii gry, piraci musieli rysować własną w zeszytach) i kompasu nie miałbym szans, lecz jako doświadczony komputerowy piechur bez trudu docieram na brzeg.



Fale z hukiem rozbijają się o przybrzeżne skały, a wiatr smąga mnie po twarzy, nie mam jednak czasu na kontemplowanie piękna i potęgi przyrody. Dewastuję starą skrzynkę meteorologiczną, by w jej wnętrzu znaleźć kartkę z kolejnym tajemniczym kodem. To trochę pójście na łatwiznę ze strony autorów, ale OK, zobaczymy, co będzie dalej.



Stoisz przed żelazną bramą, w cieniu wielkich, rozłożystych drzew. Za ogrodzeniem stoi piękna, piętrowa willa z tarasem. Willa otoczona jest wspaniałą, egzotyczną roślinnością. Możliwe wyjścia: pn, ws, zd

>CO TERAZ ?-OTWÓRZ BRAMĘ
Nie możesz tego otworzyć.
>CO TERAZ ?-PRZESKOCZ BRAMĘ



Dom profesora. Zaciąłem się, bo nie mogłem otworzyć bramy prowadzącej na podwórze. Olśnienie przychodzi po dłuższej chwili. Przecież jestem znakomicie wyszkolonym agentem specjalnym! Wykorzystuję umiejętności oraz sprawność fizyczną przynależną mojej grupie zawodowej i po prostu przeskakuję bramę. Sukces!



Jesteś w ogrodzie profesora. Szelest liści napawa Cię niepokojem. Między drzewami widać rozkopaną grządkę. Od południa i zachodu ogród otoczony jest siatką. Widzisz:
Łopate ogrodniczą
Możliwe wyjścia: ws



Zwiedzam ogród profesora, choć szelest liści napawa mnie niepokojem. Nie zostaję tu długo, zabieram łopate i w nogi!





9

Dzięki łopacie z łatwością rozkopuję wydmy, w której ktoś wcześniej ukrył wiośło. Muszę się przyznać, że tu po raz pierwszy dziś skorzystałem z internetowych podpowiedzi. Panowie autorzy, który z was wpadł na pomysł, żeby tak perfidnie chować tak istotny dla powodzenia misji przedmiot?! I proszę nie tłumaczyć się, że w Puszcze Pandory zagadki były jeszcze bardziej złośliwe...

10

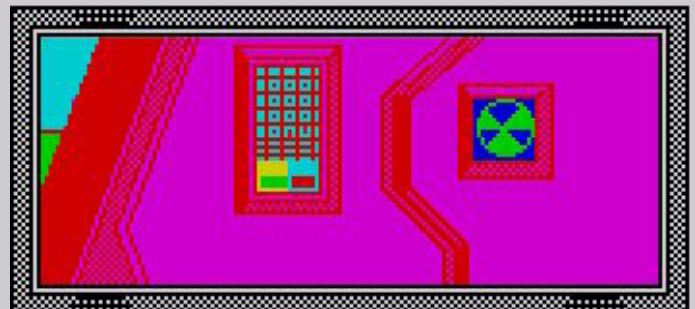
Dzięki wiosłu mogę dotrzeć łodzią na wyspkę, którą widziałem z przystani. Ale teraz ostrożnie, teren jest napromieniowany, tu naprawdę można stracić życie!

11

Misja misją, ale widoki zapierają dech w piersiach, więc warto czasem przystanąć i popodziwiać. Na przykład tutaj, na szczycie opuszczonej latarni morskiej. Zresztą – zobaczcie państwo sami.



Stoisz na wieży Latarni. Przed Tobą rozciąga się wspaniały widok na sąsiednią wyspę. Wiatr smaga Cię po twarzy. Pod butami chrzęści rozbite szkło. Wokół krążą mewy. Możliwe wyjścia: d



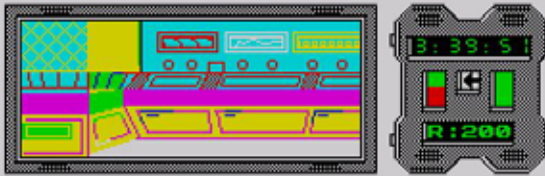
12

Proszę zerknąć na wskaźnik napromieniowania: tak kończy się ruszanie pojemnika z paliwem jądrowym!

13

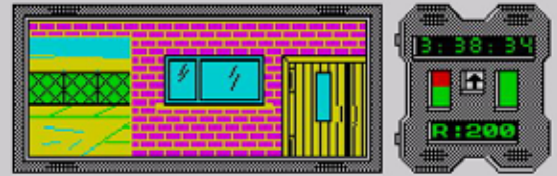
Aha. A więc cyfry nabazgrane w notesiku, który zupełnie przypadkiem znalazłem w zardzewiałej skrzynce meteorologicznej na nabrzeżu, to kod do eksperymentalnej elektrowni jądrowej.

CREDITS



Jesteś w elektrowni. Wokół pełno różnych wskaźników i przełączników. Elektrownia jest wyłączona. Możliwe wyjścia: zd

```
*****
>CO TERAZ ?-POŁOŻ PALIWO
W porządku.
>CO TERAZ ?-WŁĄCZ ELEKTROSNIE
Włączyłeś elektrownię!
>CO TERAZ ?-■
```



Stoisz przed domem profesora. Zaciemnione okna dodają mu tajemniczości. Do ogrodu na zachodzie prowadzi zwirowa alejka. Na wschodzie, w oddali widać bunkier elektrowni. Widzisz: ***** Wziąłeś. Pod wycieraczką leży klucz! >CO TERAZ ?-WEŹ KLUCZ Wziąłeś. >CO TERAZ ?-■

14

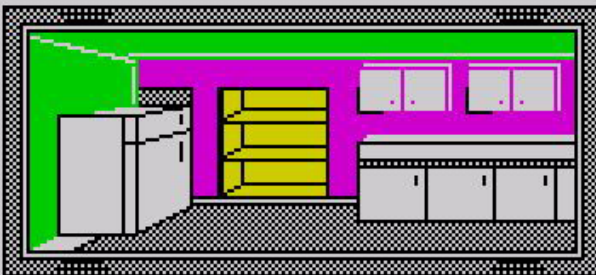
Paliwo było ciężkie i gdybym wcześniej nie porzucił innych gratów takich jak wiosło czy łopata, w życiu nie przytargałbym go do elektrowni. Na szczęście udało się i na wyspie mamy prąd! Zanim jednak otworzymy szampana, by świętować kolejny sukces, sprawdzmy poziom napromieniowania - niebezpiecznie zbliżamy się do maksymalnej dawki, jaką może przyjąć nasz agent specjalny!

15

Wracam do domu wynalazcy. Drzwi otwieram kluczem, który znalazłem po prostu... pod wycieraczką. Dobrze, że przynajmniej w tym przypadku profesor Thompson nie kombinował.

16

W domu jest superkomputer Cray-2. Co ciekawe, to prawdziwa maszyna - w drugiej połowie lat osiemdziesiątych faktycznie najszybszy komputer na świecie. Co jednak robi w grze, której akcja toczy się w roku 2016? Czyżby profesor był kolekcjonerem informatycznego retrosprzętu?



Jesteś w kuchni. Pod ścianą stoją białe meble kuchenne. W kącie lodówka. Na podłodze leży linoleum. Możliwe wyjścia: zd

```
*****
>CO TERAZ ?-OTWÓRZ LODÓWKĘ
Otworzyłeś.
>CO TERAZ ?-WEŹ BUTELKĘ
Wziąłeś.
>CO TERAZ ?-OTWÓRZ BUTELKĘ■
```

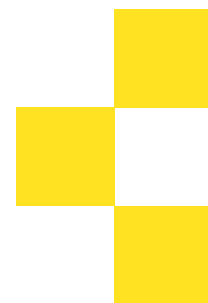
17

Czas się posilić. Idę do kuchni, zaglądam do lodówki, znajduję butelkę. Otwieram, wypijam, agent zyskuje krzepę, która pozwoli mu na przesuwanie ciężkich sprzętów. Ważna uwaga dla wszystkich, którzy chcieliby być jak agent: w butelce było mleko.



Piotr Gawrysiak

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



UKRYTE, SKRYTE, NIEWIDOCZNE LUB ZAMASKOWANE [CZYLI KRYPTO]

Bycie profesorem wyższej uczelni to wciąż w naszym kraju działalność w dużej mierze hobbystyczna. Wynagrodzenie typowe dla budżetówki – więc bez komentarzy. Prestiż znacząco mniejszy niż ten związany z kombatanką przeszłością w dziennikarstwie komputerowym czy też przynależny tym, którzy mogą o sobie napisać, iż są „felietonistą magazynu Pixel”.

Wreszcie zaś mnogość różnego rodzaju aktywności typowe biurokratycznych, niemających nic wspólnego z prowadzeniem badań naukowych. Przewodniczenie komisjom, opiniowanie wniosków, wreszcie zaś rzecz w czasach pandemicznych szczególnie przykra, czyli uczestniczenie w posiedzeniach rozlicznych rad jednostek i dyscyplin.

Te ostatnie bywają zwykle śmiertelnie nudne, składając się w dużej mierze z bloków głosowań administracyjnych, przeplatanych jałowymi dyskusjami dotyczącymi kryteriów oceny pracowników uczelni. Przed zaśnieciem w trakcie ich trwania chroni mnie jedynie oczekiwanie na część ostatnią, zwaną zwykle „informacje i wolne wnioski”. Ta bowiem nierzadko okazuje się być zaskakująco ciekawa. Tak też było w ubiegłym tygodniu, gdy w trakcie jej trwania dziekan mojej wszechnicy ogłosił zgromadzonemu gremium profesorskiemu hiobową wieść, że, tu zacytuję: „wykryto w szachcie telekomunikacyjnym wydziału nielegalną instalację, tzw. koparkę kryptowalut”.

Stwierdzenie to zabrzmiało groźnie i podziałało zapewne trzeźwiąco na wirtualnie zgromadzonych – szczególnie że następująca po nim opowieść zawierała słowa „kroki prawne i służbowe”. Tak po prawdzie to jednak ta sytuacja jest raczej idiotyczna. Jak wiadomo bowiem, górnictwo kryptowalutowe – prowadzone na niewielką skalę – jest obecnie właściwie nieopłacalne. Po drugie zaś, i to jest

bardziej istotne, chowanie sprzętu służącego skomplikowanym obliczeniom na jednym z (jednak) najlepszych wydziałów informatyki technicznej i stosowanej w kraju jest bez sensu. Gdyby rzeczona koparka kryptowalut została ustawiona w jednym z laboratoriów – najlepiej z przyklejoną karteczką z napisem „bardzo ważne obliczenia w projekcie numer 43332/BLE/HGW2 – pani Marysiu, proszę nie wyłączać” – to nikt nie zwróciłby zapewne na nią najmniejszej uwagi. Więcej, te same obliczenia można by pewnie uruchomić na jednym z naszych, zwykle nie w pełni wykorzystywanych, klastrów (na szybko znacznie łatwiej coś uruchomić choćby na GCP), opisując je jako skomplikowane analizy służące, hmmm, choćby badaniom statystycznym danych o COVID-19.

Kto wie, może nawet ów pracownik, w ten sposób dorabiający do swego marnego wynagrodzenia, otrzymałby pochwałę od przełożonych za intensywne prowadzenie prac eksperymentalnych. A że nie do końca widać by było ich wyniki? Cóż, tak to już jest w nauce, że nie można a priori przewidzieć sukcesu eksperymentów – a tym bardziej w informatyce i badaniach nad sztuczną inteligencją, gdzie coraz większym problemem staje się zrozumienie i wyjaśnienie tego, dlaczego pewne algorytmy (w szczególności tak modne ostatnio „głębokie sieci neuronowe”) w ogóle działają. Tak, ciekawe, ileż to właśnie takich kryptokoparek kryją serwerownie naszych uczelni wyższych i instytutów badawczych...

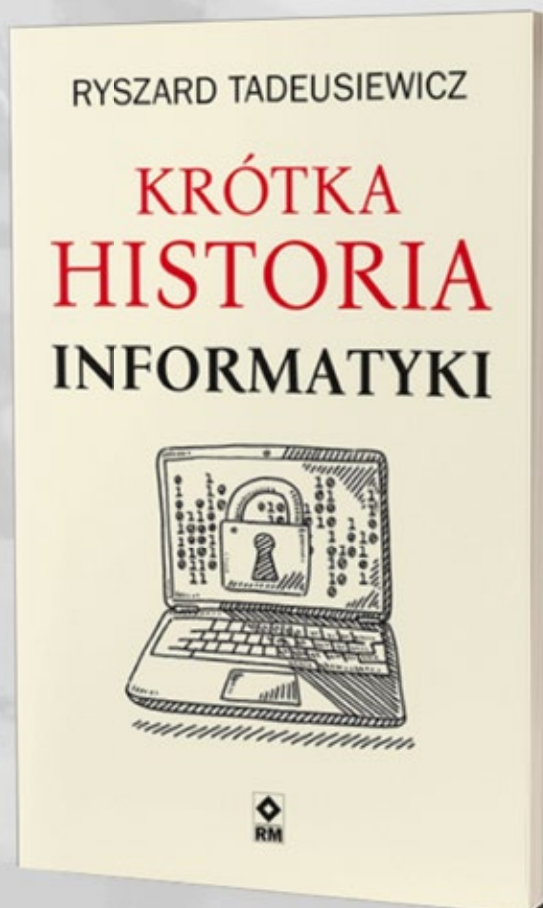
Śmiejecie się? Nie wiem, czy słusznie. Każdy – albo prawie każdy – z was posiada przecież komputer o niebagatelnej mocy obliczeniowej, wyposażony w większości przypadków w kartę graficzną, szczególnie dobrze nadającą się do generowania kolejnych jednostek Monero czy Ethereum. Wszyscy wierzymy oczywiście, że nie służy ona do niczego więcej jak tylko do generowania grafiki w tytułach, w które gramy – ale czy możemy być tego pewni? W świecie gamedevu coś takiego jak otwarty kod źródłowy przecież właściwie nie istnieje, a zatem kto wie? Być może czasami możliwości obliczeniowe naszego komputera nie są wykorzystywane tylko i wyłącznie do narysowania ładnego obrazka na ekranie naszego monitora (albo w naszych goglach VR), ale służą też czemuś innemu. To niekoniecznie musi być kopanie kryptowalut, ale i tak tego nie sprawdzimy.

I'll see me out... ■



Jeszcze w połowie XX wieku na świecie
było tylko kilka komputerów.

A teraz?



Patroni medialni
książki:



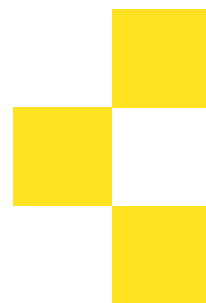
W SERII TAKŻE:





Aleksy Uchański

Top Secret, Gambler, Play, a ostatnio gamedev.
Od ponad ćwierćwiecza związany z polskim rynkiem
gier. Miłośnik porcelany ze Stanowic, Orwella, whisky
oraz kotów. Obecnie inwestor i wykładowca.



POWSZECHNA HISTORIA NIKCZEMNOŚCI

Rozważania o naturze ludzkiej to stary sport, który doczekał się znacznej liczby czempionów. Nie wiem, po co wchodzę do tego ringu, chyba po prostu mam coś do powiedzenia i liczę, że mi się uda, zanim mnie znokautują.

Latem zobaczyłem na Facebooku Marcina Borkowskiego coś zgoła niezwykłego: wyglądało na to, że ktoś go wyprowadził z równowagi. Myślałem, że to niemożliwe, w każdym razie od czasów, kiedy przestałem być jego podwładnym. Borek napisał: „Jest kilka rzeczy, które mnie triggerują. Jedną z nich jest, jak ludzie robią sobie dobrze, dorabiając mi głębę, na przykład robiąc ze mnie taniego sensata, rasistę, seksistowską świnię albo łamiącego przepisy Janusza. Czegoś nie doczytali, coś opacznie zrozumieli, coś zmyślili, kłapki na oczach, JAKI NIEDOBRY, WYŚMIĄC, POUCZYĆ I PODBIĆ SOBIE EGO”.

Potem zaś dodał jeszcze jedno zdanie, którego tu nie przytoczę, ale jeśli jesteście znawcami tekstu „My, Pierwsza Brygada” w oryginalnej wersji z 1914 roku, to znajdziecie w nim tę linijkę. Później, w dwudziestoleciu międzywojennym, w ramach politpoprawnego pudrowania zamieniono ją na „do waszych serc, do waszych kies”.

Nie jest moim celem dociekanie, co też tak rozsierdziło naszego Naczelnego, bo i też zapewne nie było to nic godnego dociekań. A jednak zdarzenie to skierowało moje myśli na tory niewesołych rozważań na temat tego, czego się dowiedziałem o ludziach w czasach internetu, medium, które pozwoliło im głośno wyrazić to, co naprawdę myślą. I niestety wielu to uczyniło.

Odpowiedzią jest fragment prozy pisarza szczególnie mi bliskiego, George’a Orwella. Posłuchajcie – rzecz dzieje się w Anglii tuż przed drugą wojną światową, bohater jest na zebraniu antyfaszystowskim:

„Zamknąłem na chwilę oczy. I wtedy stało się coś ciekawego. Wydało mi się, że widzę prelegenta o wiele lepiej, gdy słyszałem tylko sam głos.

Takim głosem można gadać bez przerwy przez miesiąc i dłużej. Człowiek doznaje doprawdy upiornego uczucia, kiedy słucha takiej katarynki, godzinami wypływającej propagandę. Wciąż o tym samym, znowu i znowu. Zbierzmy się do kupy i dajmy upust nienawiści. Jedno i to samo, bez ustanku. Doznajecie uczucia, jakby coś wam wśliznęło pod czaszkę i waliło młotem w mózg.

Nie otwierałem oczu i oto udało mi się zamienić miejscami z prelegentem. Wszedłem do wnętrza jego głowy. Osobliwe doznanie. Przez około sekundę przebywałem wewnątrz niego, mógłbym niemal powiedzieć, że stałem się nim. W każdym razie czułem to, co on czuł. Ujrzałem obraz, który on widział. I powiadam wam, wcale to wszystko nic było podobne do tego, o czym opowiadał. Bo faktycznie mówił tylko tyle: zagraża nam Hitler, toteż wszyscy musimy zebrać się w kupę i zdrowo go ponienawidzić. Nie wchodził w szczegóły. Wszystko wyglądało przyzwoicie i elegancko. Stwierdziłem jednakowoż, że ów człowieczek widzi coś zgoła innego. Widzi mianowicie samego siebie miażdżącego łomem twarze bliźnich. Ma się rozumieć, faszystowskie twarze. Ja wiedziałem, że on widzi dokładnie to, a nic co innego. Trach! Tylko dobrze wycelować! Czaszka pęka, kości łamią się do wewnątrz niczym skorupka jajka i to, co przed chwilą było ludzką twarzą, zamieniło się w wielką, rozpałkaną bryłę truskawkowego dżemu. Bach! Następna! Właśnie o tym myśli na jawie i fantazjuje w snach, im zaś dłużej myśli, tym bardziej uśmiecha mu się ta robotka. I wszystko jest okay, bo miażdży się przeciw faszystowskie twarze”.

(„Brak tchu”, 1939, przełożył Bartłomiej Zborski).

To intrygujące. Orwell był z przekonania radykalnym lewicowcem, a zagrożenie hitlerowskie znał z pierwszej ręki, tę książkę pisał wszak z przestrzelonym w Hiszpanii przez frankistów gardłem. A jednak umiał zauważyć tę prostą rzecz, że niezależnie od tego, czy ktoś jest prawakiem, lewakiem, libkiem albo jeszcze cholera wie kim, określona i w mojej ocenie dość znaczna grupa osób wykrzykuje swoje myśli tylko dla czystej rozkoszy ich pokrzykiwania. Stają w obronie najszlachetniejszych spraw tylko po to, aby poczuć się cholernie dobrze, glanując bliźniego swego. Oczywiście nie można tu mieć pewności, można tylko domniemywać. A przecież jestem święcie przekonany – znaczna część (boję się napisać „ogromna większość”, miejmy to już jednak za sobą) rozwrzeszczanych internetowych dyskutantów ma tylko jedną satysfakcję, jedną podniętą, jeden cel: czuć się dobrze, czuć się tak, jakby się słowami miażdżyło łomem twarze bliźnich.

Taki ich obraz i powinniśmy zacząć o tym mówić głośno. Już skończył się czas kołatania do ich serc, do ich kies. ■

ALEX

JUŻ W KSIĘGARNIACH! KREW I POPIÓŁ



**ZDOBYWCA GOODREADS CHOICE AWARD
W 2020 ROKU W KOŃCU W POLSCE!**

Świat, w którym rządzą tradycja, rytuał i przemoc. Historia królestwa, które za wszelką cenę chce odzyskać dawną chwałę. A także opowieść o przeznaczeniu, wolnej woli i uczuciu, które wyzwala spod nawet najbardziej opresyjnej władzy. Pierwsza część jednego z najgłośniejszych cykli fantasy ostatnich lat już dostępna w księgarniach!

**Czy dziewczynie przeznaczanej bogom
uda się wywalczyć wolność?**

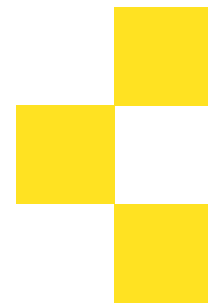
**YOU &
YA**

www.youandya.pl



Marcin Borkowski

Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny Top Secretu, komentator spraw bieżących, postać znana i lubiana.



ZAWSZETAKBYŁOIZM

To chyba jeden z najpoważniejszych błędów logicznych, jaki obserwuję u współczesnych. Zresztą pewnie zawsze tak było – przyjmowanie, że otaczający nas świat jest, jaki jest, bo taki jest, a nie dlatego, że takim go zbudowaliśmy. Płacąc za to niejednokrotnie wysoką cenę.

Jak wybucha pożar, przyjeżdża straż pożarna i go gasi. Przecież to normalne. Na pewno? W starożytnym Rzymie też była straż pożarna. Prywatna. Jak przyjeżdżała na miejsce, zamiast gaszenia pożaru zaczynała się targować z właścicielem domu, ile jest gotowy zapłacić za pomoc. Dzisiaj nie traci czasu, dzisiaj gasi, bo ma płacone z naszych podatków.

Do pracy idzie się na osiem godzin. Nie każdy, nie zawsze, ale taka jest generalna reguła, respektowana w większości cywilizowanych miejsc na świecie. Potem można skoczyć na siłkę, do kina albo poobijać się, tnąc w Forzę, Cyberpunka czy co tam komu w duszy. Przecież to normalne. Na pewno? W czasach rewolucji przemysłowej pracowało się po dwanaście–trzydzieści godzin dziennie – po takim dniu pracy po powrocie do domu nie ma się czasu ani siły na nic. Poza wszystkim innym za ten przywilej kilka osób poszło do piachu.

Gdy mieszka się w pięknych okolicznościach przyrody, poza miastem, wieczorem zamyka się drzwi i ma się do rana święty spokój, można się bezpiecznie zabrać za swoje sprawy. Przecież to normalne. Na pewno? W Polsce międzywojennej bezpiecznie od biedy mogli się czuć mieszkańcy miast, zwłaszcza w lepszych dzielnicach. Na wsi po zapadnięciu zmroku najbezpieczniej było się zabarykadować i modlić, żeby nic się nie wydarzyło do rana. Nocne napady i rabunki

były zmorą. Dzisiaj policja – cokolwiek o niej mówić – działa na tyle skutecznie, że śpimy spokojnie, a nocne napady są problemem marginalnym.

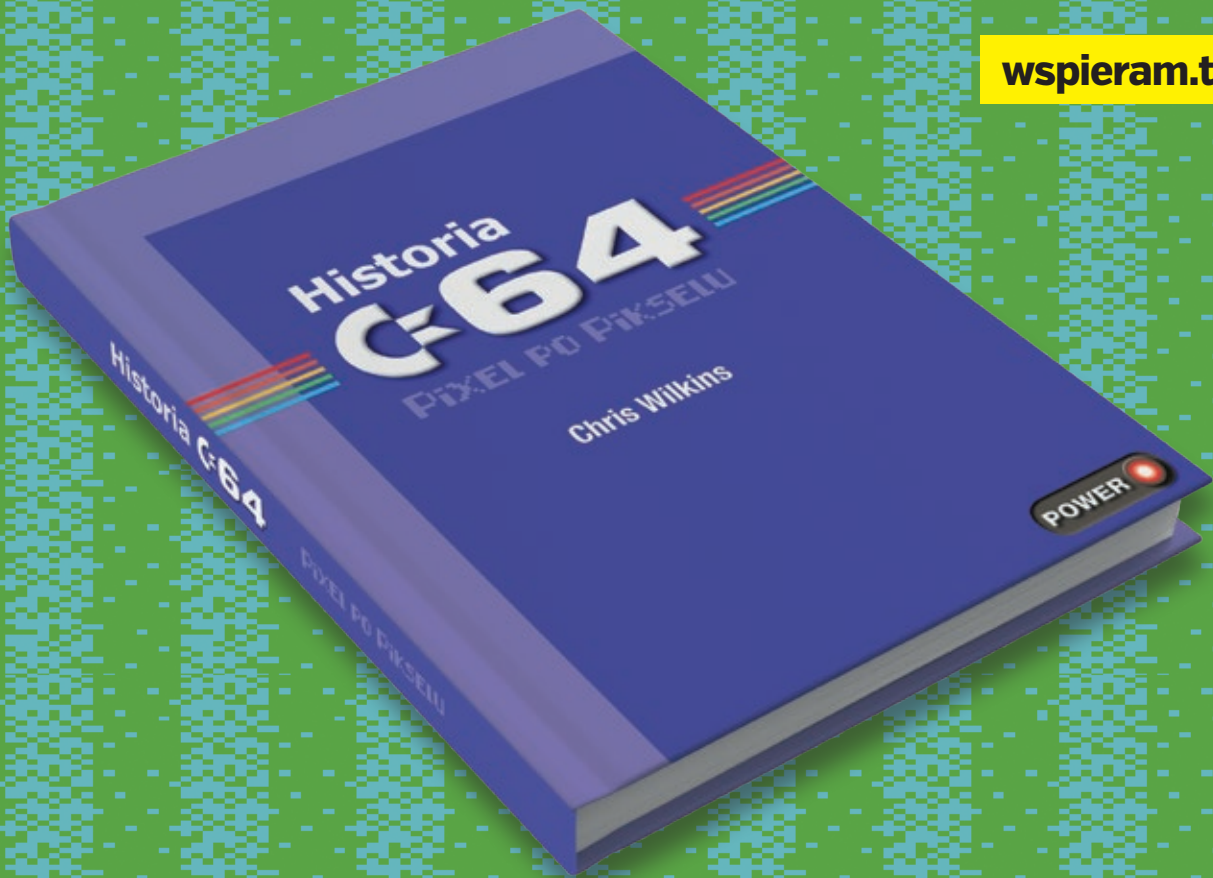
Małe dzieci często chorują, ale większość świetnie sobie z tym radzi. Przecież to normalne. Na pewno? Pod koniec dziewiętnastego wieku z grubsza co dziesięcioletnie dziecko nie kończyło piątego roku życia (wcześniej bywało jeszcze gorzej). Umierało ich tak dużo, że w wiktoriańskiej Anglii znakomicie prosperował sektor usług fotograficznych polegających na robieniu pamiątkowych zdjęć małych trupków. Hossa skończyła się po wprowadzeniu obowiązkowych szczepień.

W przewrotny sposób zawszetałbyłizm jest dowodem postępu i zmian, ale też jest bardzo niebezpieczny – wszak „The price of freedom is eternal vigilance”. Ten brak świadomości, że rzeczy nie są takimi, jakimi je znamy same z siebie, pozwoli już zaczynać się na nas mścić, ale jeśli zacznę rozwijać, nie starczy mi numeru – zresztą Pixel nie jest miejscem na szerokie rozważania społeczno-polityczne.

Ale mimo to sięgnąłem po ten temat. Dlaczego? Bo mam nadzieję, że za jakiś czas (zakładając oczywiście, że przetrwamy do tego momentu jako cywilizacja, patrz nieopublikowane notatki do nierozwiniętego) do tego samego zbioru oczywistych, bezdyskusyjnych oczywistości trafi miejsce pracy bez mobbingu i molestowania seksualnego.

Ale na razie jeszcze w tym miejscu nie jesteśmy, a póki nie jesteśmy – trzeba walczyć. Żeby nie wiem, jakim przekotem był Kotick, żeby nie wiem, jakie były jego zasługi dla Activision Blizzarda, żeby nie wiem, ile gier i jak dobrych wyszło spod jego ręki, trzeba go twardo rozliczyć z każdej wątpliwej decyzji, z każdego wątpliwego maila. Bez zakładania z góry winy, ale też bez przymykania oczu. Żeby nikomu nie przyszło do głowy, że pozycja i pieniądze stanowią jakiegokolwiek usprawiedliwienie dla bycia wrednym dla innych. Uciekanie i zostawianie problemu innym, krytykowanie i wyśmiewanie tych, którzy próbują coś zmienić? Nope. ■

BOREK



Commodore 64 zdobył wpis do Księgi Rekordów Guinnessa, zyskując miano najlepiej sprzedającego się komputera wszech czasów [szacunkowe dane to od 10 do 17 milionów sprzedanych egzemplarzy]. Komputer znakomicie odnalazł się na rynku gier, przyczynkiem sukcesu okazały się sprzętowosprite'y, świetnie brzmiący układ dźwiękowy SID i pojemna pamięć: 64 KB w standardowej edycji...



Soppy melancholy is a no go here!

PIXEL HEAVEN

GAMES
FESTIVAL
& MORE 2022



10-12/06/2022
Warsaw, Poland

pixelheavenfest.com

10TH EDITION

Powered by

PIXEL
HEAVEN
GAMES
FESTIVAL
& MORE 2022

PIXEL

PSX
EXTREME

