

# PIXEL

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

## FLOODLAND

**GRATIS**  
**RAPORT**  
POLSKIGAMEDEV.PL

### INSIDE

- CALLISTO PROTOCOL
- DARK PICTURES ANTHOLOGY: DEVIL IN ME
- PLAGUE TALE: REQUIEM
- EVIL WEST
- FIFA 23
- BAYONETTA 3
- CONQUESTS OF THE LONGBOW
- THE 7TH GUEST
- MONTÉZUMA'S REVENGE
- DRAGON'S DOGMA
- TRYBY ULTIMATE
- Z1 KLATEK: CURSE OF ENCHANTIA
- GAME STUDY: DEAD ISLAND



# PIXEL HEAVEN GAMES & POPCULTURE FEST 2023

26-28/05

CENTRUM ROZWOJU PRZEMYSŁÓW KREATYWNYCH  
MIŃSKA 65 / WARSZAWA



# Dziękujemy wszystkim Patronom za udział w akcji [patronite.pl/PIXEL](https://patronite.pl/PIXEL)

Adam Cabaj  
Adam Klimaszewski  
Adam Oksiuta  
Adam Świętek  
Aleksy Uchanski  
Andrzej Przemysław  
Andrzej Bazylczuk  
Andrzej Rajfura  
Arkadiusz Bis  
Arkadiusz Dorszyk  
Arkadiusz Neubauer  
Artur Isbaner  
Artur Więckowski  
arturp82  
askonecz  
Astronomia  
Bartek Bogaczewicz  
Bartek Czartowski  
Bartłomiej Feruś  
Bartosz Dąbrowski  
Bartosz Korczyński  
Bartosz Lisek  
Bartosz Nakielski  
Bartosz Tukajski  
BisquitPL  
Black Order  
Błażej Bacia  
Bogusław Szawara  
Cezar Pokorski / RetroFun.PL  
Daniel Bieńkowski  
Daniel Kolkowski  
Daniel Skalski  
Dariusz AXL Aksamit  
Dariusz Bieniek  
Dariusz ZX Freeq  
Dawid Krakowczyk  
Dawid Kucharski  
Dead RAM  
Dominik Witczak  
Don  
Ewa Łapińska  
Ewa Maria Szczepanowska  
Filip Motyczka  
fleja  
Geekweb  
Grawitacyjny Antoni  
Grzegorz Kaluzny  
Grzegorz Kobierowski  
Grzegorz Koniec  
Grzegorz Kosiarski  
Grzegorz Radziejewski  
Grzegorz Stanek  
Grzegorz Surma  
Grzegorz Zajączkowski  
Grzesiek Stojanowski  
Igor Orwat  
Iwona Karmowska  
Izabela Durma  
Jacek Grobelny

Jacek Sklepowicz  
Jacek Wolnicki  
Jakub Abramczuk  
Jakub Duda  
Jakub Jakubowski  
Jakub Konewka  
Jakub Kraszewski  
Jakub Smółka  
Jakub Wójcik  
Jan Prociak  
Jaromir33  
Jarosław Mitoński  
Jarosław Rybacki  
Jarosław Wójtowicz  
Jerzy Szczepkowski  
Joanna Kornas  
Kajetan Kałużyński  
Kamil Kłosek (Deveel)  
Kamil Pietrzyk  
Karol Wawryszuk  
Karolina Cz.  
KLOCKOZAUZ  
Konrad Kokosa  
Konrad Kruczkowski  
Konrad Rawiński  
Koyomi Blog  
Krooger  
Krystian Hikiert  
Krystian Limiera  
kryształ  
Krz Grz  
Krzysiek Augustyn  
Krzysztof Łubkowski  
Krzysztof Mjk  
Krzysztof Orzedowski  
Krzysztof Urbaniec  
Krzysztof Zalewski  
Krzysztof Zimorski  
Kuba Musiał  
Lepiej Wiedzieć  
Leszek Wroński  
Linda  
Lukasz Gratkowski  
Lukasz Kowalczyk  
Lukasz Rewerenda  
Luke Czerna  
Luken RetroFan  
Łuk Bec  
Łukasz Chmielewski  
Łukasz Czerna  
Łukasz Grzelak  
Łukasz Iłaz  
Łukasz Kozłowski  
Łukasz Markiewicz  
Łukasz Maśko  
Łukasz Piątkowski  
Łukasz Woliński  
Ma BI  
Maciej Czop

Maciej Dubiel  
Maciej Paliborek  
Maciej Segiet  
Maciej Szewczyk  
Maciej Waldemar Leszczyński  
Maciek Łangowski  
Maciek Pigoń  
Mantis Kozłowski  
Marcin Dowejko  
Marcin Frystacki  
Marcin Lewicki  
Marcin Labeński  
Marcin Mizak  
Marcin Molak  
Marcin Nowak (marcowy)  
Marcin Pa  
Marcin Raubo  
Marcin Sążawa  
Marcin Skierski  
Marcin Spławski  
Marcin Spoczynski  
Marcin Stepnicki  
Marcin Sztanderski  
Marcin Wichrowski  
Marcin Winiarczyk  
Marek Ołdak  
Marek Pańczyk  
Mariusz Reyman  
Mariusz Snowacki  
Marta Hetman  
Mateusz  
Mateusz "Boro" Borowski  
Mateusz Czerwiński  
Mateusz Grabski  
Mateusz Kreft  
Michał Klimek  
Michał Nowakowski  
Michał Turowicz  
Michał Tyrpa  
Michał Bodek  
Michał Boruta  
Michał Dybiec  
Michał Dziwniel  
Michał Karkuciński  
Michał Kaszubowski  
Michał Kołodziejski  
Michał Kowalczyk  
Michał Kruczek  
Michał Marcysiak  
Michał Miler  
Michał Mirecki  
Michał Pisarewicz  
Michał Renau  
Michał Sobczak  
Michał Sosnowski  
Michał Staroszczyk  
Michał Szczęsny  
Michał Śledziński  
Michał Wrocławski

Michał Zając  
Mike M  
Miroslaw Plesniak  
Mr Boomer  
Nemesis US  
Oskar Wojciechowski  
Pagan Baby  
Paput  
Patrik Chwiałkowski  
Patrik Matuszewski  
Patrik Molski  
Paweł Syczewski  
Paweł Awdejuk  
Paweł Cyckiewicz  
Paweł Dembowski  
Paweł Jermolonek  
Paweł Karwat  
Paweł Lampe  
Paweł Ludew  
Paweł Marucha  
Paweł Pawlak  
Paweł Sobotka  
Paweł Szczeciński  
Piotr Cichocki  
Piotr Czerpa  
Piotr Gaszewski  
Piotr Japko Jabłoński  
Piotr Kopeć  
Piotr Kopniak  
Piotr Lewandowski  
Piotr Michniewski  
Piotr Nazaruk  
Piotr Pawłowski  
Piotr Rybałtowski  
Piotr Sikorski  
Piotr Warczak  
Piotr Wdowka  
Pjotsze  
Pożar  
Przemysław Endzel  
Przemysław Michałak  
Przemysław Zdrojewski  
R. G. Mazur  
R. Syre  
Radek Baranowski  
Radek Sobiecki  
Radosław Kołodziej  
Radosław Nałęcz  
Rafał Razmus  
Rafał Sojka  
Rafał Grodek  
Rafał Dzięgielewski  
Rafał Mazurek  
Rafał Michno  
Rafał Pieczynia  
Rafał Szychowski  
Randy W. retro gamer  
Robert Czato  
Robert Grzywna

Robert Łapiński  
Rozpad Eternitu  
s3quel  
Scisle Tajne  
Sebastian Andrzejczak  
Sebastian Duchnicki  
Sebastian Frączkiewicz  
Sebastian Gołębiak  
Sebastian Szade  
Sławomir "VirgoCe" Jagiełło  
Sławomir Essmalinowy  
SpokoWap  
starewilki.pl  
Sulik  
Szymon Bryła  
Szymon Górąj  
Szymon Jakubiak  
Szymon Mencwał  
Tom Zet  
Tomasz 'Ciacho'  
Tomasz Domagała  
Tomasz Dybizbański  
Tomasz Jagiełło  
Tomasz Kalinowski  
Tomasz Kuc  
Tomasz Machnik  
Tomasz Mazur  
Tomasz Merda  
Tomasz Michałuk  
Tomasz Motyka  
Tomasz Mularczyk  
Tomasz Porębski  
Tomasz Wiśniewski  
Tomasz Zyrek  
Tomek Ratajczak  
TraP\_zyx  
Vicek83  
Weronika Cygan  
widi999  
Wiktor Czykin  
Wiktor Jurdeczka  
Wiktor Wieczorek  
Wiktor Zychła  
Witold Szczerba  
Wojciech D  
Wojciech Jakóbczyk  
Wojciech Klicki  
Wojciech Kompała  
Wojciech Kulesz  
Wojciech Matuszczyk  
Wojciech Żółkiewicz  
Xenor  
Yu Andriichuk  
Zacny\_Omen  
zax  
Zbigniew Wojtynek

**Do zobaczenia!**

# P

**Jako wydawca jestem zmuszony poinformować o zakończeniu wydawania Pixela. To dla mnie osobiście bardzo trudny czas, najtrudniejszy od wielu lat. Dla Was na pewno też nie są to wieści, jakie chcielibyście usłyszeć.**

Powód jest do bólu prozaiczny. Po prostu w aktualnej sytuacji i kosztach głównie druku, papieru i prądu nie mogę sobie pozwolić na dalsze wydawanie pisma. Zbyt wiele to kosztuje pod względem finansowym. Tym bardziej jest mi żal, bo udało się Wam stworzyć pismo wyjątkowe w wyjątkowych czasach. Ja osobiście spełniłem marzenie o wydawaniu czasopisma, który współtworzą moi idole z lat, kiedy zaczynałem swoją przygodę z komputerami. Jak o tym myślę, to dochodzę do wniosku, że „impossible is nothing”. Jestem Wam wszystkim niezwykle wdzięczny za to, że mogliśmy stworzyć tę historię wspólnie. Dziękuję Redakcji za stworzenie wspaniałego magazynu o grach i popkulturze. Pokazaliście, że można!

Co dalej? W kwestiach biznesowych będziemy kontynuować wydawanie PSX Extreme. W obecnej sytuacji będzie to jedyny na polskim rynku miesięcznik poświęcony tematyce gier wideo. Pod kątem cyfr wypada lepiej niż Pixel i liczę na to, że jeśli skoncentrujemy się na jednym tytule, uda się nam go umocnić. Mam też nadzieję, że uda się nam zachęcić również Was do sięgnięcia po ten magazyn, postaramy się przemieścić na jego łamach „ducha Pixela”.

Będziemy też nadal organizować wydarzenia: dwa razy do roku Gamedev & Creative Careers Expo (edycje wiosenna i jesienna), Festiwal Gier i Popkultury Pixel Heaven oraz Extreme Party, pewnie też pojawiają się jakieś dodatkowe imprezy po drodze, gdzie również mam nadzieję na Wasze wsparcie i udział.

Skontaktuję się i ustale sprawy z prenumeratorami, patronami oraz zrealizuję nagrody akcji z książką „Historia Commodore 64 Piksel po Pikselu”.

Odnosnie do przyszłości Pixela. Jestem bardzo przywiązany emocjonalnie do tej marki. Wielu z Was na pewno też, wiem to choćby z prywatnych rozmów z Wami czy zaangażowania Czytelników na fejsbukowej grupie Secret Level (grupa oczywiście nie zniknie!). Z pewnością przed nami wydawnictwa okolicznościowe, choćby przy okazji Pixel Heaven. Pozostawiam również otwartą opcję powrotu pisma za jakiś czas. Obecnie nie mogę tego obiecać, ale nie powiem „nigdy”.

Na teraz to tyle, raz jeszcze bardzo dziękuję za wszystko, za wsparcie i niejednokrotnie bezinteresowną pomoc, także prywatną, od wielu osób. To dla mnie bardzo ważne. Coś się zmienia, ale tego, co wspólnie stworzyliśmy, nikt już nie odbierze. Stworzona wokół pisma społeczność również pozostanie, a my z branżą się nie rozstajemy.

**ROBERT ŁAPIŃSKI**



Zaczęło się od targów On/Off i Łopusza w żółtej, optymistycznej koszulce, potem był pierwszy Pixel Heaven, felieton Pegaza, który przeobraził się w reaktywację Secret Service, grudniową nocą zrodził się Pixel, a potem nadeszło osiem lat. Ostatnie dwa będą słabiej pamiętała, ale nigdy nie zapomnę, z jakim dream teamem przyszło mi pracować. Bardzo dziękuję Wam oraz czytelnikom, że byli z nami i trzymali za nas kciuki w tych nieprzychylnych czasach. Kiedyś, gdzieś jeszcze się spotkamy. Może nawet wkrótce.

**PIOTR MAŃKOWSKI**

Pixel zawsze był dla mnie wyciełanym aksamitem tęsknoty wehikułem czasu, którym podróżowałem do ukochanych lat osiemdziesiątych, by spotykać sir Clive'a Sinclaira, braci Oliverów, Jona Ritmana, Berniego Drummonda... Czy to koniec przygody? Absolutnie nie. Raz puszczony w ruch koło nostalgii tak łatwo się nie zatrzymuje. Nie żegnam się więc, tylko mówię: do zobaczenia!

**MARCIN M. DREWS**

Długi czas wydawało się, że Pixel ma papiery na przetrwanie, a jednak to właśnie papier okazał się jedynym z gwoździ do trumny. Było sporo tytułów, z którymi współpracowałem i zniknęły z rynku. Niby powinienem mieć wprawę w pożegnaniach, a jednak nie. Czegoś będzie brakowało. Dzięki za wszystko Szanownym Czytelnikom, Kolegom z łamów i Wydawcy!

**DARIUSZ J. MICHALSKI**

Zakończenie wydawania jednego drukowanego multiplatformowego miesięcznika o grach wideo w Polsce jest i smutne, i historyczne. Składam wyrazy szacunku wszystkim Czytelnikom oraz serdecznie dziękuję tym, którzy sięgali po moje teksty. Kłaniam się też Kolegom Redaktorom. Spod naszych piór z pewnością jeszcze wyjdzie niejedno.

**MARCIN M. GRANAT**

**Współpraca z Pixelem była dla mnie niczym spełnienie marzeń, bo jeszcze jako dzieciak zaczytywałem się w kolejnych numerach Top Secretu i Resetu.** Chciałbym podziękować Łopuszowi oraz Miczowi, dzięki którym mogłem współtworzyć jedyny w swoim rodzaju magazyn, u boku ludzi, których podziwiam. Wiem, że niedługo znów spotkamy się w tym gronie pod tą nazwą.

## PIOTR STYPKA

**Ponad pięćdziesięcioletnia historia gier wideo to ważna sprawa. Z niej się tu wszyscy wzięliśmy, trzeba ją znać, by rozumieć, gdzie teraz znajduje się nasze ukochane medium.**

Redakcja Pixela wiedziała o tym znakomicie, co przyniosło setki artykułów o korzeniach elektronicznej rozrywki – solidnych warsztatowo, mądrych, pisanych z sercem. Cieszę się, że mogłem dołożyć kilka cegiełek do tego zbiorowego dzieła, a ponieważ artykuły historyczne starzeją się wolno, zachęcam, by wracać do archiwalnych wydań magazynu. To jeszcze długo będzie dobra lektura. Zatem nie mówię „żegnajcie”, ale „do przeczytania”.

## BARTŁOMIEJ KLUSKA

**Wiele lat temu, na długo przed powstaniem Pixela, zaczytując się w takich magazynach jak CD-Action czy Click!, zamarzyłem sobie, żeby kiedyś moje nazwisko pojawiło się w jednym z brązowych pism.** Cóż, mogę z pewną dumą powiedzieć, że udało się, i to u boku niesamowitej ekipy. Nie jestem dobrym w pożegnaniu, dlatego dodam jeszcze: na razie.

## SZYMON GÓRAJ

**Panie, Panowie – przyszło nam się pożegnać po ponad czterech latach wspólnej ekscytacji Big Boxami, bycia retro w stylu lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych, wywiadów, dyskusji, spotkań na Pixel Heaven i relacji z targów.** Dziękuję za to, że kupowaliście i czytaliście Pixela, byliście najlepszymi czytelnikami, dla jakich zdarzyło mi się pisać. Głowy do góry, ani Wy, ani My nie powiedzieliśmy jeszcze ostatniego słowa! Jak to mówili kosmici z Zaka McCrackena – „See Ya!”.

## PAWEŁ GAWLIKOWSKI

**Na łamach Pixela spełniłem swoje największe marzenia z młodości, pisząc o komputerach MSX, wyjaśniając zagadki Konami czy rozmawiając z Pauliem Cuissetem o sekretach Flashbacka.** Nigdy nie zapomnę szalonego rajdu przez Amerykę w Death Stranding czy podbijania Night City. „Wszystkie te chwile...”.

## MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI

**Właściwie powinienem mieć ksywkę nie Borek, tylko Jonasz – wszystkie pisma o grach, do których pisuję, znikają z rynku.** Jedyne, co mnie pociesza, to że popadały też te, do których nie pisywałem. Smutne to wszystko razem. Dzięki Wam wszystkim za te osiemdziesiąt kilka numerów – nie wiem, czemu lubicie, jak przynudzam, ale często mi dziękujecie, więc musiałem Wam jakąś radość przynosić. Miejmy nadzieję, że się nie żegnamy – że do zobaczenia!

## MARCIN BORKOWSKI

**Wciąż mam kilka rozgrzebanych tekstów, które miały trafić do kolejnych numerów Pixela, ale zamiast je kończyć, muszę się pożegnać.** To oczywiście smutne, ale przynajmniej dostałem szansę, której zabrakło, gdy zniknął Świat Gier Komputerowych – mogę Wam podziękować za to, że byliście z nami, wspieraliście nas i dawaliście energię, by siadać do klawiatury. Cześć i dzięki za ryby!

## ANDRZEJ BAZYLCZUK

**W Pixelu cudowne było to, że nie bał się najdziwniejszych zakamarków świata gier.** Zgłaszałem do Micza artykuły o: a) spacerkach poza granicą mapy w grach Bethesdy, b) tekstowej parodii Tolkiena, w której hobbity zamykają Balroga w wychodku, c) okropnej grze religijnej, w której rzuca się w ludzi owocami, żeby się nawrócili. Wszystkie poszły. Artykuły, nie owoce.

## PAWEŁ SCHREIBER

**Pisanie do Pixela było wspaniałą przygodą, a zgłębianie historii elektronicznej rozrywki dawało ogromną radość.** Nigdy też nie przypuszczałem, że znajdę się w gronie tak zacnych redaktorów. Dziękuję Wam, drodzy Czytelnicy, za wspólne podróże po odmętach przeszłości. A ponieważ mam nadzieję, że jeszcze się wszyscy spotkamy, mówię tylko: do widzenia, do usłyszenia i do przeczytania!

## PIOTR ŻYMEŁKA

**Na łamach Pixela nie udzielałem się często, ale każde słowo, jakie napisałem dla Was, było dla mnie ważne.** Czułem, że dzielę wspaniałą pasję z jeszcze wspanialszą społecznością. Byłem też dumny, że współdziałę przestrzeni z postaciami, których teksty wychowały pokolenie graczy. Dziękuję. Na zakończenie jedno zdanie: nie zapominajcie o starych grach.

## PIOTR POCZTAREK



**Pisanie do Pixela było wspaniałą przygodą, a zgłębianie historii elektronicznej rozrywki dawało ogromną radość.** Nigdy też nie przypuszczałem, że znajdę się w gronie tak zacnych redaktorów. Dziękuję Wam, drodzy Czytelnicy, za wspólne podróże po odmętach przeszłości. A ponieważ mam nadzieję, że jeszcze się wszyscy spotkamy, mówię tylko: do widzenia, do usłyszenia i do przeczytania!

## PIOTR ŻYMEŁKA



**PIXEL**  
KULTURALNA SIŁA WIEŻA

**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, Dariusz J. Michalski, Piotr Pierikowski, Piotr Pocztażek, Paweł Schreiber, Piotr Stypka, Michał Śledziński, Michał Tomaszewicz, Aleksy Uchański, Michał R. Wiśniewski, Michał Zdancewicz, Piotr Żymelka

**Oficer dyżurny**

Wolf  
**Opieka graficzna**

**Korekta i redakcja**

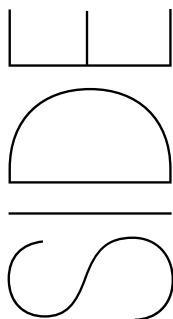
Marek Kowalik  
**Prenumerata**  
Marlena Kwiatkowska  
hello@pixel-magazine.com

**Wydawca**

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

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

Dziękujemy, że czytacie i do zobaczenia!



08-20

**LOADING**

- 08. Autofire · 12. Indykarium
- 16. Vive VR Corner · 18. RetroExpress
- 20. Pixel Kids ·

21-48

**PLAY THE GAME**

- 22. God of War · 24. Floodland · 26. Bayonetta 3
- 28. FIFA 23 · 29. A Plague Tale: Requiem · 30. The Chant
- 31. The Callisto Protocol · 32. The Last Oricru · 33. Victoria 3
- 34. New Tales from the Borderlands · 35. Dark Pictures Anthology: Devil in Me · 36. World of Warcraft: Wrath of the Lich King
- 37. Scorn · 40. Valkyrie Elysium · 41. Blacktail · 42. Gotham Knights
- 43. Evil West · 44. World of Warcraft: Dragonflight · 45. Railgrade
- 46. Dragon Ball: The Breakers · 47. The Valiant · 48. Overwatch 2
- 131. Call of Duty: Modern Warfare

49-72

**HALL OF FAME**

- 50. Najlepsza Gra na Świecie:  
Conquests of the Longbow: The Legend of Robin Hood
- 54. Montezuma's Revenge
- 60. Carmageddon
- 66. The 7th Guest

73-92

**SECRET LEVEL**

- 74. Molleindustria
- 78. Polskie Towarzystwo Ochrony Dziedzictwa Technicznego · 80. Big Box: Lord of the Rings
- 82. Kosmiczne zaćmienia · 84. Sidequest
- 92. Felieton Śledzia

93-132

**CREDITS**

- 94. Dragon's Dogma · 100. Tryb Ultimate
- 107. Felieton Łukasza Orbitowskiego
- 108. 21 kłatek: Curse of Enchantia
- 124. Felieton Gawrona · 126. Felieton Alexa
- 128. Felieton Borka

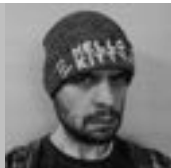
114-123

**GAME STUDY**

Dead Island – powstanie i dzieje fenomenu

**ONE LIFE LEFT ODCINEK 17**

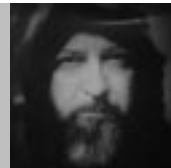
**MICHAŁ R. WIŚNIEWSKI**



**BARTEK CZARTORYSKI**



**MARCIN M. DREWS**



**PIXEL  
POST.pl**

Codziennie świeża dawka popkulturalnej rozrywki.

Internet oszalał na punkcie Kerfusia, uroczego kota-roboty do rozwożenia chipsów. Od niewybrednych żartów po fanowskie szaleństwo – ktoś zbudował sobie nawet funkcjonalny model. Może to chwilowa moda, a może jednak w przyszłości roboty zastąpią futrzaki oraz sierściuchy.

Dawno już wyleczyłem się z „Gwiezdnych wojen” i pogodziłem się z faktem, że czas przekazać pałeczkę młodszemu. Dlatego ze sporym sceptycyzmem odpałitem „Andora” i... okazało się, że nie wszystko dla mnie stracone, a moja stara miłość jeszcze zupełnie nie zardzewiała.

Zupełnie bez echa przeszedł kolejny rip-off „Zagubionych” – serial „Stamtąd”. A szkoda! Choć oparty na wytartych archetypach i najpewniej, jak to w tym gatunku już bywa, prowadzący donikąd, ma w sobie potencjał i pewien szczególny urok. Może warto dać mu więc szansę?

# LOADING

**REDDEERGAMES ZAMIERZA POKAZAĆ ZŁEGO „BEZ LĘKU PRZED ODWAŻNYMI SCENAMI CZY ROZWIĄZANIAMI”, ZAPOWIADAJĄC, ŻE GRA BĘDZIE KIEROWANA DO DOROŚŁYCH ODBIORCÓW.**



**MARCIN BORKOWSKI**



**PIOTR ŻYMEŁKA**



**PIOTR MAŃKOWSKI**

Zeszlorzecze przymiarki do następcy Pendrive'a spaliły na panewce (o przyczynach w felietonie). Kombinuję z nowym pomysłem, właśnie skończyłem implementować inny sposób sprzedania podobnego schematu śledztwa – jak na razie efekty wyglądają zachęcająco.

Piąty „Indiana Jones” nie ma prawa się udać. Ale na przekór wszystkiemu całym sercem wierzę, że ten film będzie dobry. Niedawna premiera pierwszego zwiastuna, w którym ujrzałem Harrisona Forda w ikonicznym kapeluszu, sprawiła, że poczułem się jak nastolatek. Czekam z niecierpliwością!

Pierwszy magazyn poświęcony grom komputerowym kupiłem pod koniec 1992 roku. Równie trzydzieści lat temu... To był brytyjski PC Format nabyty w księgarni technicznej w Warszawie. Teraz czytam zbiorcze wydanie Top Secretów od Retronicsu i staram się zrozumieć fenomen sprzed lat.





## RZECZ O IGAMINGU

O świecie gier na żywo z **Aleksandrem Sorokinem** z firmy Evolution rozmawiał Szymon Góraj.

**P** Może na wstępie wyjaśnimy podstawowy termin „gry typu live show” osobom, które nie miały z nimi dotąd styczności?

Aleksander Sorokin: Gry na żywo to innowacyjny typ gier łączący świat rzeczywisty i wirtualny. Są one prowadzone przez doświadczonych prezenterów i często przyjmują format popularnych teleturniejów. Wszystko się dzieje w specjalnie zaprojektowanym studiu telewizyjnym, w którym oprócz dekoracji umieszczony jest również green box. Gry na żywo są zwykle transmitowane ze studia dewelopera – jak Evolution czy NetEnt – specjalizującego się w grach z prezydentem na żywo.

**P** Czyli można powiedzieć, że mamy do czynienia ze swoistym połączeniem gry wideo, zasilanej przez konkretny silnik, i transmisji na żywo?

Dokładnie tak można to ująć. Nagranie wideo jest na bieżąco przetwarzane przez silnik, który rozszerza rzeczywistość o elementy graficzne, i przesyłane strumieniowo na komputer, tablet czy telefon komórkowy. Każdy gracz podejmuje decyzje i reaguje na zdarzenia z transmisji przy użyciu interfejsu graficznego na własnym urządzeniu. Może również wchodzić w interakcje z prezydentem i innymi graczami za pośrednictwem funkcji czatu na żywo, która dodaje kolejną warstwę autentyczności całemu doświadczeniu.

**P** O ile dobrze pamiętam, gry live tworzone były przez was od początku istnienia Evolution?

Tak, od samego początku, czyli od 2006 roku, chcieliśmy przenieść prawdziwe doświadczenia z gier, w które

ludźność gra już od wieków, do świata wirtualnego. Umożliwiło to graczom bez wychodzenia z domu poczuć się jak w dobrze znanym miejscu z filmów, na przykład w Monte Carlo czy Macao. W tych czasach okazało się to tak nowatorskie, że zrobiliśmy rewolucję na rynku gier online.

**P** Jak prezentowały się wasze początki pod względem czysto technicznym?

Na początku mieliśmy kilku inżynierów. Zaczynaliśmy od architektury monolitycznej, wykorzystując język programowania Java z frameworkiem Spring. Poza tym używaliśmy specyficznych technologii takich jak JSP, EJB, Oracle WebLogic. Takie rozwiązanie wymagało prawie codziennych przerw technicznych. Z perspektywy czasu wygląda to na niedopuszczalne działanie, natomiast to było najlepsze, co dało się wtedy osiągnąć. W związku z intensywnymi pracami badawczo-rozwojowymi wprowadziliśmy istotne zmiany i sytuacja się poprawiła.

**P** A jak to wygląda obecnie?

Przeszliśmy ewolucję. Na pokładzie mamy ponad tysiąc inżynierów pracujących w jedenastu centrach inżynierskich – od grudnia 2021 roku mamy jedno również w Warszawie. Architektura zmieniła się na mikroserwisową, a głównym językiem programowania na backendzie została Scala. Nasze serwisy działają 24/7/365 i są zarządzane za pomocą Kubernetes. Każda milisekunda przestoju kosztuje nas bardzo dużo, dlatego zapewniamy klientom maksymalną dyspozycyjność z minimalnym czasem opóźnienia transmisji. Oczywiście cały czas pracujemy nad usprawnieniami,

**PIXEL  
WYWIAD**



testujemy i wdrażamy nowe rozwiązania, technologie czy coraz lepszy sprzęt. Dalej inwestujemy też w działania badawczo-rozwojowe, ponieważ bez innowacji nie ma sukcesu w naszej branży.

**P Ile osób jednocześnie może grać w dany tytuł?**

Setki tysięcy, a nawet miliony osób jednocześnie. Projektujemy nasze systemy z myślą o skalowalności, niezawodności i zapewnieniu jak najlepszego doświadczenia. Gry i odpowiednie systemy skalują się w zależności od obecnego obciążenia, w związku z czym są przygotowane na jego zmiany.

**P Które wasze gry są najpopularniejsze?**

Bez wątpliwości możemy powiedzieć o naszych ekskluzywnych tytułach jak Crazy Time, Megaball czy Monopoly, które cieszą się niesamowitą popularnością wśród graczy i są niedostępne u innych dostawców gier na żywo. W obecnych czasach nie są one już ograniczone do klasycznych gier i ich wariantów – teraz są też inne ekscytujące tytuły do wypróbowania.

**P Oczywiście z racji tego, że mamy do czynienia z grą na pieniądze, nie ma tolerancji dla błędów w systemie?**

Tak, z tego względu wyjątkowo dbamy o poprawność transakcji i zapewnienie jak najwyższego poziomu bezpieczeństwa danych. W celu zlikwidowania możliwości powstawania błędów wszystkie zmiany w systemach przed wdrożeniem przechodzą przez obszerny etap testowania – testy jednostkowe, integracyjne, wydajnościowe i manualne. Dodatkowo wszystko, co robimy, jest zgodne z regulacjami prawnymi wprowadzonymi przez Unię Europejską, USA, Wielką Brytanię czy Kanadę.

**P Wasze gry są dostępne na całym świecie, czyli w każdej strefie czasowej. To zapewne oznacza, że musicie mieć studia otwarte przez dwadzieścia cztery godziny na dobę, prawda?**

Zgadza się. Studia są otwarte całodobowo, a pracownicy w nich mają zmiany poranne, dzienne i nocne. Mają ustalone harmonogramy pracy i dni wolne, by móc odpocząć. Dbamy o to, by prezenterzy byli szczęśliwi i zarażali się dobrym humorem, gdyż to przekłada się na zaangażowanie i wrażenia graczy.

**P Jak rozumie, cały czas się rozwijacie?**

Zdecydowanie tak. Tworzymy nowe produkty i rozwijamy istniejące, rozszerzamy bazę klientów i otwieramy się na nowe rynki. Aby temu sprostać, cały czas zatrudniamy specjalistów – również w Polsce – z możliwością pracy zdalnej.

**P Od czego zaczęła się wasza ekspansja na polski rynek?**

Polska słynie ze świetnie wykształconych programistów i jest krajem z ogromnym potencjałem inwestycyjnym, który dostrzegła nasza firma. W związku z tym



postanowiliśmy otworzyć tu swoje centrum inżynieryjne do rozwoju i tworzenia nowych produktów. To wyjątkowe miejsce dla wysoko wykwalifikowanych inżynierów, aby wspólnie mogli tworzyć zadziwiające rzeczy w jednej z najszybciej rozwijających się branż.

**P Kogo obecnie najpilniej poszukujecie?**

W związku z niezwykle dynamicznym rozwojem naszych gier poszukiwani są specjaliści odpowiedzialni za ich tworzenie, w tym przede wszystkim programiści w takich językach jak Scala, TypeScript/JavaScript, C++ i Java. Potrzebujemy również artystów 2D i 3D, testerów oprogramowania, specjalistów bezpieczeństwa oraz osób do zarządzania infrastrukturą, projektami i zespołami.

**P Co możecie zaoferować pracownikom na obecnym rynku pracy?**

W pierwszej kolejności oferujemy możliwość nieustannego rozwoju na najwyższym poziomie – praca w Evolution pozwala wziąć udział w ciekawych projektach z unikatowych obszarów, z wykorzystaniem najnowszych podejść i technologii. Praca w jednej z tzw. branż przyszłości sama w sobie jest bardzo ciekawym i dobrze płatnym doświadczeniem. Oprócz tego oferujemy wiele typowych benefitów – ubezpieczenie zdrowotne, nowoczesne środowisko biurowe, imprezy integracyjne, uczestnictwo w konferencjach technologicznych, szkolenia, kartę sportową oraz inne.

**P Czy okres pandemii miał istotny wpływ na popularność waszych gier, w negatywnym bądź pozytywnym sensie?**

Popularność naszych pozycji drastycznie wzrosła podczas pandemii. Dbając o zdrowie, ludzie zostali w domach i potrzebowali rozrywki, aby odwrócić uwagę od złych wieści. Odnotowaliśmy prawie trzykrotny wzrost przychodów, porównując dane z 2019 do 2021 roku, które wynikają z naszych publicznie dostępnych raportów finansowych. Nawet po zniesieniu wszystkich ograniczeń popularność naszych produkcji nieustannie rośnie, ponieważ ludzie coraz bardziej doceniają wygodę i komfort naszych gier, do których mają dostęp przez swoje urządzenia.

**P Sądzą, że iGaming to przyszłość przemysłu?**

Całym sercem w to wierzę – iGaming jest jedną z najszybciej rozwijających się branż dzięki przenoszeniu kolejnych aspektów życia do internetu oraz ciągłemu rozwojowi technologicznemu. Obserwujemy, jak branża nieustannie rośnie, ewoluuje, łączy się z innymi technologiami, jak na przykład VR, zapewniając nowy wymiar rozrywki.





# ZŁY

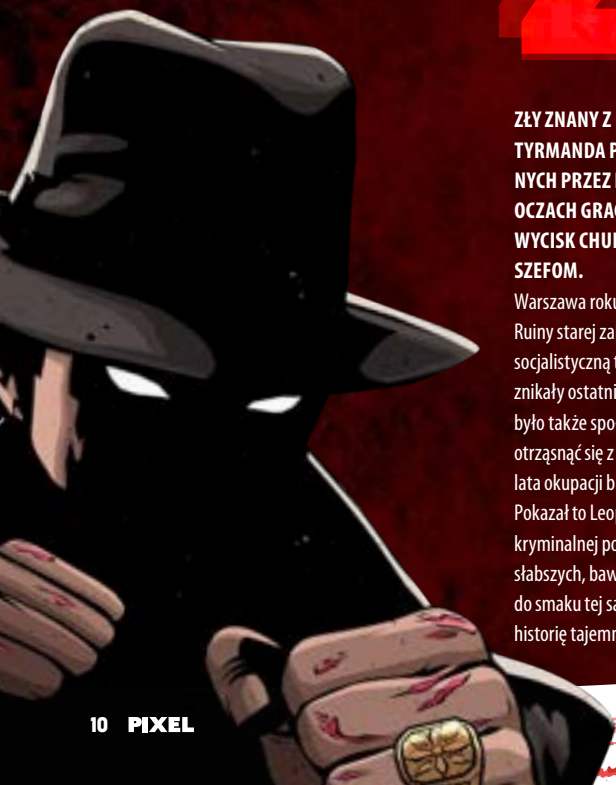
**ZŁY ZNANY Z KULTOWEJ POWIEŚCI LEOPOLDA TYRMANDA POJAWI SIĘ W GRACH TWORZONYCH PRZEZ REDDEERGAMES, GDZIE NA OCZACH GRACZA BĘDZIE DAWAŁ BRUTALNY WYCISK CHULIGANOM, PRZESTĘPCOM I ICH SZEFOM.**

Warszawa roku 1955 była miastem rozdartym. Ruiny starej zabudowy wypierane były przez nową, socjalistyczną tkankę miejską, a wraz ze zgliszczami znikwały ostatnie bastiony „prywaciarzy”. W ruinie było także społeczeństwo, które wciąż nie mogło otrząsnąć się z dramatu wojny i wtłoczonej przez lata okupacji brutalnej prawdy: to silny ma prawo. Pokazał to Leopold Tyrmand w „Złym”, powieści kryminalnej pokazującej stolicę bezlitosną dla słabszych, bawiącą się i wywołującą mordobicia do smaku tej samej wódki. Czytelnicy, poznając historię tajemniczego mściciela, mogli czuć się jak

najlepsi na świecie detektywi, dopasowując do siebie szczegółliki i poszlaki.

Zły pojawiał się znikąd i zostawiał po sobie chuliganów pobitych i zwyciężonych. Szans nie miały całe gwardie osiłków i ferajny kozaków wystawianych przez przestępcze spółdzielnie, Zły walczył ze zbrodnią i występkiem niczym Mroczny Rycerz. Był Batmanem na miarę ówczesnych polskich czasów, mierzącym się ze złem „czającym się za każdym rogami oraz w każdym z nas”. W tym w samym Złym, który tak jak Bruce Wayne zmuszony był działać na pograniczu dobra i zła.

RedDeerGames zamierza pokazać Złego „bez lęku przed odważnymi scenami czy rozwiązaniami”, zapowiadając, że gra będzie kierowana do dorosłych odbiorców. Prezentowana w rzucie izometrycznym przygodówka ma otrzymać maquillage noir z palety UE5.





Twórcy zapowiedzieli pięćdziesiąt zadań rozgrywających się w sześciu lokacjach, co ma się przełożyć na siedem–dziesięć godzin dynamicznej, brutalnej rozgrywki AA. Gra ma pokazać postaci i wydarzenia „bardzo mocno inspirowane” powieścią. RedDeerGames nie zamierza poprzestać na jednym tytule. Licencja na Złego opiewa na dwadzieścia lat i umożliwia stworzenie multiwersum wokół świata Tyrmanda (studio może też udzielać sublicencji). Już teraz trwają konkursy na pomysł na grę planszową oraz komiks (można się zgłaszać do 30 marca 2023 roku na stronie theevilone.games).

„Ludzie czekający w życiu na coś dzielą się na dwie kategorie: na tych, którzy wiedzą, na co czekają, i na tych, którzy tego nie wiedzą, a tylko czekają” – napisał Tyrmand. Kto zakochał się już w jego romansie brukowym, zapewne nie może się doczekać premiery. Pozostali na poznanie kultowej powieści kryminalnej mają czas do 2025 roku. Zły ma się wtedy pojawić na PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series S/X, PC oraz Nintendo Switch. (MT)



## PEGASUS EXTREME

**Na 108 stronach przeniesiecie się do magicznych lat 90. i poznacie prawdziwą historię firmy BobMark, która objawiła Polsce Pegasusa.**

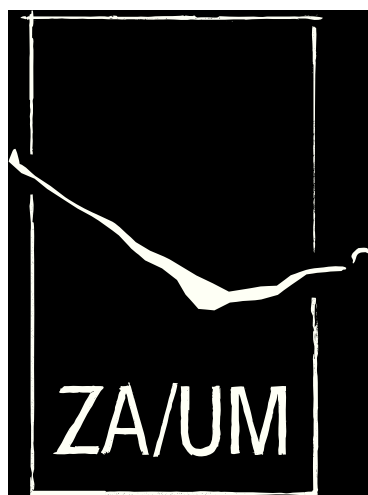
- 🧨 recenzje najciekawszych kartridży i gier z Mario, Contra, Goalem 3, Zółtymi Ninja i Tsubasą na czele
- 🧨 ranking 100 najlepszych gier na Pegasusa
- 🧨 opis, zdjęcia i test każdego z wydanych modeli Pegasusa, w tym takich perełek jak Power Pegasus (16-bitowy klon Segi MegaDrive) czy Pegasus GameBoy (podróbka handhelda Nintendo)
- 🧨 historia demosceny Pegasusa i tłumaczeń gier na język polski
- 🧨 Nie tylko Kaczki – przegląd gier na pistolet świetlny
- 🧨 zestawienie najdziwniejszych podróbek Pegasusa z Poly Station na czele
- 🧨 Złota Piątka i Złota Czwórka, czyli gry na licencji
- 🧨 konkurencja pomiędzy Segą i Nintendo, a sprawa Polska
- 🧨 śledztwo, którego celem jest znalezienie macierzystej fabryki Pegasusów na łajwanie
- 🧨 Sonic na Pegasusie? Najbardziej oryginalne przeróbki gier, które trafiły na 8-bitową konsolę
- 🧨 bazy i wypożyczalnie kartridży od zaplecza, czyli co, jak i za ile
- 🧨 okołogrowe teksty o historii powstania takich gier jak Mad Max, RoboCop, Batman Returns czy Islander
- 🧨 popkultura lat 90. – publicystyka o takich markach jak Kapitan Tsubasa, Rambo, Terminator, Hanna Barbera i wiele więcej
- 🧨 „co na komunie?” – redaktorzy wspominają swoje Pegasusy
- 🧨 jak reklamowano w prasie i telewizji Pegasusa
- 🧨 konkurs dla Czytelników
- 🧨 i jeszcze więcej...

**KUP NA ALLEGRO!**



# INDYKARIUM

Borek



**Informacje są tak enigmatyczne i niejednoznaczne, że nijak nie wiadomo, o co chodzi, ale ewidentnie trwa jakiś kryzys.** Jeszcze kilka miesięcy temu Disco Elysium było ikoną indyjskiej gry z sukcesem, ale na przełomie września i października pojawiły się informacje, że rozsypał się stojący za nią zespół kreatywny („niektórzy członkowie zespołu odeszli nie z własnej woli”, „rozpadł się kolektyw artystyczny ZA/UM”). Równocześnie studio ZA/UM (nazwa ta sama, ale kolektyw i studio to dwa różne byty, tyle że wyrastające z tej samej gleby) szuka nowych ludzi, a na liście specjalistów pojawiły się takie pozycje jak człowiek do „opracowania strategii monetaryzacyjnej”. Są zbitki słów, które wywołują u mnie wysypkę, to jest właśnie jedna z nich. Wiadomo, gry robi się między innymi po to, żeby na nich zarabiać, ale taka korpomowa w ogłoszeniach sugeruje raczej prymitywne próby odcinania kuponów od sukcesu Disco Elysium niż kolejne ambitne projekty. Szkoda by było.

**Co robią twórcy gry, która odniosła sukces na peccie? Konwersję na konsole.** Ten los spotkał właśnie Warpips (Pixel #72) i Bullets Per Minute (Pixel #64). Oba tytuły wspominam z dużą sympatią, rzadko kiedy mam czas pograć w gry, o których piszę w Indykarium, dłużej niż minimum potrzebne do oceny, czy warto o nich wspominać; w te dwie grałem dla przyjemności. Warpips wyszło w październiku szerokim frontem równocześnie na PS4, PSS, Xbox One, Xbox Series X|S i Switcha. Bullets Per Minute już w zeszłym roku doczekało się wersji na PS4 i Xbox One, teraz można zagrać i na Switchu.

**Dopiero co pisałem o kłopotach z kuratorami ze Steamu i o decyzjach niektórych studiów o rezygnacji z tego kanału marketingowego.** Historia ma dalszy ciąg, nawet jeśli niebezpośrednio powiązany. Steam zbanował dwudziestu kuratorów, którym indyk: Cowcat udowodnił sprzedaż przekazywanych kluczy recenzentkich i szantaż (więcej kluczy albo obsmarujemy i wystawimy negatywa). Szkoda, że śledztwem i zbieraniem dowodów musiał się zająć indyk i że Steam sam takich rzeczy nie kontroluje, ale jeśli już sprawa wypłynęła i została oficjalnie uznana za problem, to może i Valve wprowadzi odpowiednie procedury.

**O Cult of the Lamb (Wintel, PS4, PSS, Xbox Series X|S, Switch) słyszeliście na pewno, ale czy wiedzieliście, gdzie ma siedzibę indyk: Massive Monster?** Ja nie, właśnie się dowiedziałem, że to kolejne studio z kontynentu przeciwwagi. To nie pierwszy raz, kiedy Australijczycy goszczą w Indykarium, prawie dokładnie rok temu pisałem o The Forgotten City. Cult of the Lamb właśnie dostało pięć nominacji do Australian Game Developer Awards. AGDA technicznie rzecz biorąc nie ma kategorii indie, ale znacząca część nominowanych gier i studiów wygląda dość indyjsko. Dwa inne tytuły z dużą liczbą nominacji to Heavenly Bodies (indyk: Zpt Interactive) – szesć i Wylde Flowers z pięcioma (cokolwiek to znaczy, Studio Drydock nie ma w nagłówku „indie”).

**Z takich zapowiedzi często na dłuższą metę nic nie wynika albo kończą jak Stadia, której Google właśnie wyciąga wtyczkę z kontaktu, ale raz na ileś prób pojawia się wartościowy kanał dystrybucji.** Ubisoft dokłada do swojego systemu subskrypcji gry indie – na razie na próbę, ale z planami, żeby zostały tam na stałe. Jeśli wypali, to może kilku indyków dostanie za swoje gry dodatkowe pieniądze, co zawsze jest miłym akcentem. Inna sprawa, że przy systemach subskrypcyjnych zysk twórców jest zwykle znikomy (o czym uczy choćby Spotify, płacący w tej chwili muzykom około pół centa za odsłuchanie ich utworu). Ubyło jeden, przybyło jeden, bilans musi wyjść na zero.

**Artur Ganszyniec zrobił kolejną ankietę wśród przedstawicieli branży gamedevu w Polsce.** Najciekawsza dla nas liczba: 30 procent osób zadeklarowało, że pracuje w segmencie indie (do wyboru były jeszcze AA, AAA, mobilki i „inne”). Pozostałe liczby też są na różne sposoby ciekawe, ale dotyczą nie indyków, tylko całej branży (choć nie spodziewam się zasadniczych różnic między obydwoma populacjami). Szybki przegląd: 60 procent pracuje i mieszka w mieście powyżej 500 tysięcy mieszkańców. Trochę ponad 50 procent pracuje

wyłącznie zdalnie, do tego co czwarty pytany zadeklarował tryb mieszany, trochę w domu, trochę w biurze. Pracujących stacjonarnie było najmniej. Tylko 18 procent zadeklarowało, że preferuje pracę w biurze, cała reszta (mniej więcej po połowie) woli albo zdalnie, albo hybrydowo – trochę z daleka, trochę w firmie. 96 procent pracuje zdalnie.

**Najsilniejszą stroną jamów zawsze była część interpersonalna, czasem rozumiana jako okazja do spotkania znajomych, czasem jako okazja do wymiany doświadczeń z innymi deweloperami.** Pandemia to zaburzyła, ale w pierwszy weekend października trwało – na ile udało mi się policzyć – sto siedemdziesiąt pięć jamów. Część z nich to oczywiście wielomiesięczne, wielotygodniowe albo i wieloletnie, więc trudno je traktować jako szybkie spotkania towarzyskie, ale kilkudniowych, połączonych ze spędem, było kilkanaście. To już jest chyba business as usual, zaczynamy zapominać o ograniczeniach pandemicznych. To oczywiście nie znaczy, że nikt nie choruje i można przestać myć ręce, ale zaczynamy żyć w miarę normalnie.



**A skoro tak, to można i zapowiedzieć: temat piętnastego Global Game Jam 2023 zostanie ogłoszony 28 albo 29 stycznia (kwestia strefy czasowej), sam jam ma się odbywać w tygodniu między 30 stycznia a 5 lutego, dokładny termin do decyzji lokalnych organizatorów.** Szykuje się duża impreza, organizatorzy uznali, że piętnaście to okrągła liczba, więc oprócz samego jamu będzie też GGJ Prep Week – tydzień transmitowanych wydarzeń (czegokolwiek będą dotyczyły, opis jest dość enigmatyczny) mających wprowadzić wszystkich w nastrój – i równoległe się odbywający GGJ Next, czyli game jam dla młodszych (limit wieku: dwanaście–siedemnaście lat).

**W niekończącej się wojnie indyków z wydawcami tym razem za czarną owcę robi brytyjski PQube.** Najpierw w sierpniu indyk: Mojiken Studio, potem we wrześniu indyk: Corecell oskarżyli go o niewywiązywanie się ze zobowiązań finansowych (czytaj: powinni płacić, nie płacą). Jak zawsze w takich sytuacjach w tej chwili trwają przepychanki i przeczucanie się, kto i z czego się wywiązał bądź nie wywiązał i kto kłamie.

**Dawno nie cytowałem Simona Carlessa: tym razem oglądał dane zebrane w ciągu roku, porównując (z grubszą, nie podał precyzyjnych szczegółów) wielkość wishlist w dniu premiery ze sprzedażą szacowaną na podstawie liczby recenzji (dużo powodów, dla których to nie musi być dobre, ale też lepsze takie dane niż żadne).** Wniosek: najniższą konwersję wishlisty na sprzedaż mają gry wydawane w czwartym kwartale, najwyższą gry wydawane w pierwszym. Główne pytanie mogące podważyć przyjętą metodologię – czy stosunek liczby recenzji do liczby sprzedanych egzemplarzy jest stały w ciągu roku? Potrafię sobie wyobrazić, że kiedy gier wychodzi więcej, ludzie wolą grać, niż wypisywać głupoty po internetach. Różnice nie są duże, raptem na poziomie kilku–kilkunastu procent, nie są to liczby, które by jakoś znacząco zmieniały sytuację, jeśli trafi się pechowo z datą wydania na premierę wiralnego hitu, można stracić znacznie więcej. Jedyne, czego na pewno nie warto robić, to ustawiać premier na którąś z dużych sezonowych wyprzedaży na Steamie, to jest prośenie się o kłopoty.



**Zmieniają się ceny licencji Unity. Właściwie użyłem błędnego słowa: nie zmieniają się, tylko rosną.** Dla najmniejszych użytkowników, korzystających z wersji podstawowej, nic się nie zmienia, było i jest za darmo, ale dla tych większych ceny idą w górę, w zależności od wariantu od kilkunastu do 25 procent. Z uwagi na zasuwanie w górę kursu dolara dla niektórych studiów to może zacząć być problem. To nie pierwszy raz, w przeszłości ceny już rosły, przez ostatnie trzy lata były stałe. To kolejny ruch Unity, który nie musi się spodobać deweloperom, chociaż równocześnie dostaną dostęp do lepszego silnika fizycznego i dodatkowego wsparcia, co przynajmniej niektórym może zrekomensować wzrost ceny.

# INDYKARTIUM



## TROMBONE CHAMP

Bywają indyckie gry robione z zadaniem, artystowskie i ambitne w stopniu uniemożliwiającym ich odbiór. Bywają indyckie gry robione bez zadęcia, ale artystycznie trafiające w punkt. A teraz wyszła indycka gra o dęciu, w której nie ma mowy o ambicjach artystycznych – ale i tak trafiła w punkt. Konkretnie w punkt H. H jak humor. Muzyczny drobiazg, coś na poziomie dopieszczonej gry stworzonej na jamie, prosty w implementacji, świeży pomysł – a zabawa fantastyczna. Indyk: Holy Wow stworzył już wcześniej kilka zabawnych drobiazgów (znajdziecie je na itch.io), Trombone Champ (Wintel) jest na Steamie. Mysz i spacja, żeby „grać” na puzonie – niemiłosiernie przy tym fałszując, bo właśnie efekty nietrafiania w nutę (a pamiętajcie, że puzon nie ma konstrukcyjnie ustalonej wysokości wydawanych dźwięków, zmieniając pozycję suwaka, można na nim zagrać wszystko) są nieodparcie zabawne. Obstawiam wysyp produkcji mniej lub bardziej kopiujących pomysły, sam grając, pomyślałem o grach w strojenie gitary i grze na flecie prostym (kto próbował półtonów w dolnej partii instrumentu, zrozumie, co mam na myśli). Wintel.

## THIS GIRL DOES NOT EXIST

Puzzlerów są na rynku setki, generalnie omijam je szerokim łukiem, bo to rzeczy trywialne do zaimplementowania (wiem, co piszę, robiłem to co najmniej dwa razy) i zwykle mało co oferujące. Wystarczy wziąć kilka obrazków, dołożyć – albo i nie – jakieś elementy fabuлки albo kolekcjonowania i gra jest gotowa. Serio, dzień roboty, praca zaliczeniowa w klasie informatycznej w podstawówce. Dlaczego więc wspominam o This Girl Does Not Exist? Bo to chyba pierwszy taki przypadek, indyk: Cute Pen Games oficjalnie się przyznała, że do wygenerowania assetów, poczynając od grafiki, przez ścieżkę dźwiękową (poza muzyką), po stworzenie prostych historyjek, użył dostępnego w sieci SI. Wbrew pozorom skorzystanie z SI nie znaczy, że „zrobiło

się samo”, narzędzia do tworzenia grafiki (takie jak użyty w tym przypadku midjourney) na razie nie są wygodnym narzędziem do takich zastosowań. Dobrym promptem można kazać stworzyć interesujący pojedynczy kadr, a nie ich stylistycznie konsekwentny zestaw (w dodatku przedstawiający tę samą osobę), więc łatwiej wygenerować interesujące kadry i dopisać do nich całą resztę, niż wymyślić grę i dorobić do niej grafikę. To drugie wymaga setek prób i cierpliwości, bo efekty są dość przypadkowe. Trudno, żeby raczkująca technologia od razu była doskonała, ale idą kolejne generacje, więc podobnych gier może niedługo zacząć się pojawiać coraz więcej. Prawdopodobnie znacząca część ich twórców nie będzie już taka chętna do przyznania się, jakich narzędzi użyli. Wintel.

## LITTLE ORPHEUS



Jak człowiek słyszy, że indyk: The Chinese Room wydał nową grę, to myśli: „kolejny symulator spaceru”. A tu płodozmiian,

zręcznościówka. Część graczy narzeka, że jak na poważną platformówkę gra jest za łatwa i nie stanowi wyzwania, właściwie wystarczy iść cały czas w prawo i czasem podskoczyć, najwyraźniej o ile The Chinese Room stara się odejść od symulatorów spaceru, o tyle symulatory spaceru nie mają zamiaru odejść od The Chinese Room. Ale nie za rozgrywkę cenilem ich poprzednie gry, tylko za starannie nanizane i posplatane historie, wpływające w trakcie eksploracji. To się nie zmieniło, narracja jak zwykle trzyma poziom. Wintel, Switch, PS4, Xbox One, XLS.

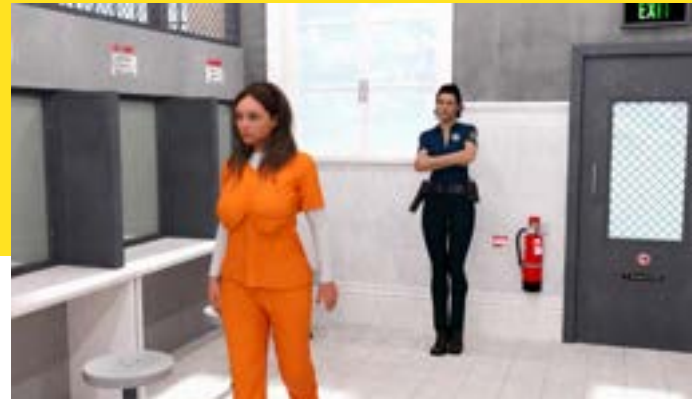
## THE LONGEST WALK

Pierwszy od jakiegoś czasu symulator spaceru, który mnie złapał. Bardziej etiuda i przeżycie niż gra sensu stricto. Wbrew nazwie bardzo krótki, raptem na dziesięć minut, ale zaskakująco celnie łączący narrację z grafiką. Próbowaliście kiedyś fotogrametrii? W zależności od tego, którego programu się użyje, procedura wygląda trochę inaczej, ale zwykle po drodze dostaje się etap pośredni, świat zbudowany z punktów o wstępnie policzonych współrzędnych i kolorach. Te punkty później będą wykorzystywane do stworzenia siatki trójkątów i tekstur i tylko bardzo z grubszą odtwarzają modelowaną rzeczywistość. Warto je obejrzeć, żeby wyłapać przypadki, w których trzeba się cofnąć z pracą, bo wcześniejsze etapy wylądowały w krzakach. Indyk: Alexander Tarvet wykorzystał ten etap pośredni, ze wszystkimi jego wadami i niedoróbkami, do stworzenia świata



w grze, w której jego ojciec opowiada o swoich zmaganiach z depresją. Efekt jest zaskakująco spójny, bo świat na ekranie jest koślawy, a z głosników sęczy się opowieść o kalekiej psychice. Za darmo, więc jeśli macie kilka minut, można bardzo łatwo sprawdzić. Wintel.





**Nie wymieniam tytułu, bo ani to warto promować, ani nie będę kopać leżącego. Kuriozum, które zwróciło moją uwagę kompletnie negatywnych recenzji.** Erotyczna „gra” (czyli kilka pornograficznych scenek w „wzięzieniu”), trwająca pięć minut i kosztująca 10 dolarów. Część tych negatywnych to narzekanie, że bez sztuczek nie można zostawić recenzji – bo Steam nie pozwala ich wystawić, jeśli nie pograło się wystarczająco długo. Tak, technicznie to też jest gra indyca. Na początku października Nintendo po cichu zmodyfikowało swoją politykę, utrudniając wydawanie gier dla dorosłych na Switcha (coś jak na Facebooku – piersi, nawet narysowane, muszą być ocenzone). Steam na razie puszcza wszystko.



## OUTCORE: DESKTOP ADVENTURE

**W Indykarium w Pixelu #50 pisałem o grze polegającej na modyfikowaniu i kopiowaniu plików przy użyciu notatnika i menedżera plików.** Outcore zaczyna się nieco podobnie, od pliku, który trzeba zlokalizować na pulpicie, potem trzeba rysować w Paintcie, a potem zaczyna się jazda bez trzymanki. Właściwie cała konstrukcja opiera się na licznych minigrach, niekoniecznie mających ze sobą cokolwiek wspólnego, ale pełnych kreatywnych pomysłów i przewrotnego (a czasem celowo żenującego) humoru. Gra jest za darmo, ale można do niej dokupić DLC o tytule Outcore: Desktop Adventure: The Amazing Super Duper Ultra Hyper Mama Mia Papa Pipa Wawa Wee Waa Five Shekel Koshher Falafel Deluxe Extra Sugoi Mega Kawaii Gold Diamond Niosta Plastic Director's Cut Special Edition Supporter Pack Plus PLUS. W tym DLC nie ma praktycznie nic, jest sprzedawane na zasadzie „jeśli podobaba ci się gra za friko, kup, żeby wspomóc twórcę”. Totalna szajba, ale w dobrym sensie tego słowa. Indyk: Doctor Shinobi, Wintel.



## THE EXCAVATION OF HOB'S BARROW

## TRUE IDLE SIMULATOR

1.	bron99	21:00:36:33
2.	The Stranger	20:19:49:44
3.	k2mancor	20:12:33:30
-----		
167	Princess	0:00:00:54
168	callumpeters56	0:00:00:53
169	Robaquez	0:00:01:16
170	Lost	0:00:00:45
171	ФинФер)	0:00:00:44

**Skoro o kuriozach mowa, to kolejne. Ale tutaj trudno się czuć oszukany, bo z opisem wynika, że w grze chodzi o nicnierobienie – i to jest czysta, żywa prawda.** Nic. Okienko ze stoperem i listą innych. Innych nicnierobiących. Chociaż właściwie nie, właściwie czuję się oszukany, bo jak odpaliłem na lewym monitorze, a pracowałem na prawym, to licznik czasu działał, a (niezależnie od tego, jak oceniamy efekty) trudno pisanie do Indykarium uznać za nicnierobienie. Indyk: PhantomHeadache, Wintel, Linux.

## THE WANDERING VILLAGE



**Zwykle nie piszę o grach w Early Access, ale ta przewija się w zapowiedziach już od dłuższego czasu, a dotychczasowe doświadczenia z indykami: Stray Fawn Studio wzbudzają zaufanie.** Dwie z ich poprzednich pozycji zostały ufundowane na Kickstarterze, a potem uczciwie przeszły przez fazę EA. The Wandering Village porusza się tym samym szlakiem. Zbiórka odbyła się dokładnie dwa lata temu, w październiku 2020 roku, po dwudziestu czterech godzinach było minimum, potem doszły wszystkie cele dodatkowe. Nie obyło się bez poślizgu, gra miała wyjść w EA pod koniec 2021 roku, była dwa razy przesuwana, ale w końcu – jest. Właściwie city builder, ale z twistem, bo miasto znajduje się na grzbiecie dinozaurowatego zwierzaka wędrującego po świecie, więc rozgrywka toczy się na kilku poziomach i wymaga podejmowania decyzji związanych z budową miasta, traktowaniem Onbu (ten zwierzak, jeśli nas lubi, da się nim sterować) i otoczeniem (od tego, dokąd pójdziemy, zależy pogoda, stan Onbu i dodatkowe bonusy, po które można wysłać mieszkańców). Wintel, macOS, Linux, Xbox One, X/S.



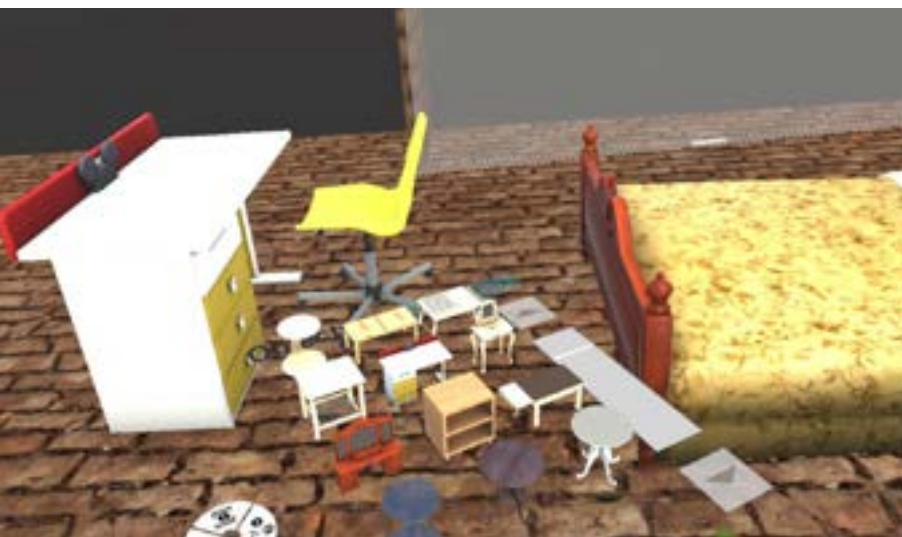
**Polecił mi znajomy i chyba miał rację – bardzo solidna, klasyczna przygodówka, mocno, ale nie kurczowo trzymająca się stylistyki retro.** Czyli grafika w stylu pixel artu, ze skromną, ale dobrze dobraną paletą, i solidna historia. Dowód na to, że gatunek – choć niszowy – wciąż żyje. Indyk: Cloak and Dagger Games, Wintel, macOS, Linux.



**KAŻDY, KTO SZUKAŁ KIEDYŚ MIESZKANIA DO WYNAJMU LUB ZAKUPU, WIE, JAKĄ MORDEGĄ JEST ZNALEZĆ COŚ SENSOWNEGO. POŚREDNICY, KTÓRZY TEORETYCZNIE POWINNI POMÓC, SAMI CZĘSTO NIE WIEDZĄ, CO MAJĄ W OFERCIE. CZASEM TRZEBA JECHAĆ GDZIEŚ DALEKO, A OFERENT W OSTATNIEJ CHWILI PRZEKŁADA LUB SIĘ WYCOFUJE. OWSZEM, W WIELU OGŁOSZENIACH MOŻNA ZOBACZYĆ TERAZ KRÓTKI FILMIK LOKALU, ALE O ILEŻ PROŚCIEJ I LEPIEJ BY BYŁO DLA WSZYSTKICH, GDYBYŚMY MOGLI OGLĄDAĆ OFERTY MIESZKAŃ W VR?**

**D**LA NAS, WIADOMO, MOGLIBYŚMY OBEJRZEĆ WIELE MIESZKAŃ, NIE WYCHODZĄC Z DOMU, KIEDY NAM TO PASUJE, BEZ POŚPIECHU CZY NAGABYWANIA.

Dla pośrednika, bo nie musiały się obawiać, że klient spróbuje go obejść i kupić bezpośrednio, przecież nie ogląda fizycznej lokalizacji mieszkania. Pośrednik nie musiałby też odpowiadać na pytania, na które często nie zna odpowiedzi. Jakie są wymiary kuchni? Jak szeroka jest wnęka na szafę? Jak długi jest korytarz? Jak wysoko jest sufit? W modelu VR, w odróżnieniu od filmiku, wszystkie te informacje byłyby dostępne od ręki. Można by takie wirtualne mieszkanie jednym pstryknięciem opróżnić i przymierzyć inne meble i kolory ścian. Wreszcie – oferent mógłby tylko raz udostępnić mieszkanie do wykonania modelu i mieć święty spokój. Choćby dalej je użytkować bez konieczności pokazywania go coraz to nowym ludziom, bez ryzyka, że podczas oględzin ktoś coś ukradnie, bez proszenia obecnie wynajmujących, którzy nie mają przecież żadnego interesu w sprzedaży, żeby udostępnił lokal. Realizacja takiej wizji jest na wyciągnięcie ręki, a różne jej elementy już są możliwe.



User Jama



## ROOM DESIGNER VR

Zaczynamy z pustą przestrzenią, którą możemy dowolnie zagospodarować. Takie podejście wymaga pewnej sprawności w posługiwaniu się modelami, dużo łatwiej byłoby zaimportować gotowy układ pomieszczeń. Zaczynamy zatem od postawienia układu ścian. Ścianom i podłodze możemy przypisać tekstury różnych materiałów i różne kolory. Następnie wstawiamy drzwi i okna. Na koniec wszystkie potrzebne meble i sprzęty. Bezwysiłkowe ustawianie i przestawianie wielkich sof czy małżeńskich łóżek jest bardzo przyjemne, chociaż nie wszystkie aspekty sterowania są tutaj ergonomiczne. Przy wytyczaniu ścian czułość spustu jest taka, że wystarczy wziąć głębszy oddech, żeby je zacząć lub zakończyć. Obracamy przedmioty, klikając o kilka stopni, a nie kąt prosty. Wybieranie kolorów z palety, która sięga do nieba, nawet

wskaznikiem laserowym nie jest najwygodniejsze. Jest tu duży potencjał, natomiast trzeba doszlifować szczegóły.

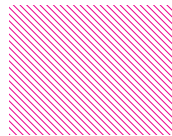


TESTOWANE GRY DOSTĘPNE SĄ W VIVEPORT LUB W STEAM



## VR INTERIOR DESIGNER PRO

Możemy tu obejrzeć dwa wnętrza, tak jak będziemy w przyszłości oglądać anonse mieszkań lub projekty architektów wnętrz. Pierwsze to rozbudowana kuchnia z widokiem na podmiejski krajobraz. Tutaj możemy spacerować się dookoła, w samej kuchni oraz po tarasie, usiąść przy stole, by zobaczyć, jaki jest widok z każdego miejsca itp. Drugie to penthouse, którego jedna część jest pusta, a druga wygląda niczym wystawa w salonie meblowym. Możemy wybrane przez siebie meble aranżować w tym pustym pomieszczeniu. Sofę, której nie udźwignęłoby dwóch facetów, zabieramy jednym ruchem kontrolera. Umieścawiamy ją i ewentualnie obracamy gestem, a nie klikaniem, czyli łatwo i wygodnie.



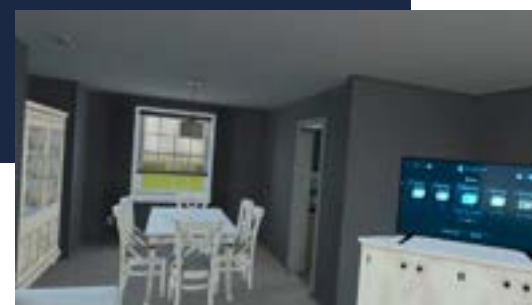
## MAGIXHOME VR

Pomieszczenie jest z góry zadane, wielki salon z kominkiem, przestronnymi przeszkleniami i świetlikiem, z basenem na zewnątrz. Jest to wizualnie efektowne, bo od razu zaczynamy z gotowym projektem, ale w praktyce mało przydatne, bo szansa, że to wnętrze będzie podobne do naszego lokum, jest jak na wygraną Dużego Lotka. Możemy w ramach tej przestrzeni aranżować istniejące lub nowe meble. Do dyspozycji są dwa widoki – z wnętrza mieszkania, jakbyśmy w nim byli, oraz poglądowy z zewnątrz, tak by ogarnąć całość jednym rzutem oka. Biblioteka mebli jest mocno ograniczona do kilku designerskich modeli w stylu Breuera czy van der Rohe. Jest to zatem bardziej wprawka na temat, jak mogłaby wyglądać aplikacja VR do aranżacji wnętrz, przy założeniu, że użytkownik ma już zaimportowany rozkład mieszkania oraz wybraną bibliotekę mebli w określonym stylu.



## REMODEL VR

Ze wszystkich programów ten najbardziej uruchomił moją wyobraźnię. Tu też jest gotowiec, domek jednorodzinny z wnętrzami bliższymi realiom, a nie serialu o milionerach. Wszystko jest już wstępnie umeblowane, dzięki czemu możemy poczuć, jak potężnym narzędziem jest natychmiastowa zmiana koloru ścian w pomieszczeniu albo rodzaju wykładziny na podłodze. Jest to o niebo lepsze od wybierania barwy w realu na podstawie próbki wielkości paznokcia albo tego, na który kolor akurat sklep ma promocję. Możemy od razu zobaczyć, jak wygląda nowy kolor na dużej powierzchni na tle mebli, kominka, podłogi itd.





# RETRO EXPRESS

Retroexpress wraz z całym Pixelem dojechał właśnie do ostatniej stacji, ale koniec naszej rubryki nie powinien oznaczać końca podróży w piękny świat nowych gier na stare komputery. Te wciąż potrafią zachwyć tak, jak robiły to czterdzieści lat temu, i mam nadzieję, że nasi czytelnicy będą o tym pamiętać. Do zobaczenia na ośmiobitowym szlaku!

Bartłomiej Kluska

## Yokai Monk

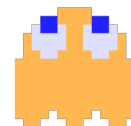
POE GAMES  
ZX SPECTRUM

TYM RAZEM TO NIE PERFEKCYJNE OPANOWANIE JOYSTICKA, LECZ TECHNIKA WĘDRUJĄCEGO DUCHA BĘDZIE KLUCZEM DO SUKCESU. MNICH - BOHATER GRY - ZAMIAST JAK INNI PROTAGONIŚCI OŚMIOBITOWYCH PRODUKCJI AKTYW- NIE SKAKAĆ PO PLATFORMACH I STRZELAĆ DO WROGÓW, WIĘK- SZOŚĆ CZASU SPĘDZA BEZ RU- CHU W POZYCJI KWIATU LOTOSU. Gdy mnich medytuje, jego duch przejmuje kontrolę nad obecnymi na planszy przeciwnikami i sprawia, że mordują oni swoich kolegów lub sami giną, na przykład wchodząc w płomie- nie. Dopiero gdy wszyscy wrogowie



zostaną wyeliminowani, bohater porzuca medytację i lewituje w kie- runku wyjścia do kolejnego etapu. Trzeba przyznać, że ta niespotykana mechanika zaowocowała wciągającą grą logiczną, ponieważ wrogowie dysponują ciekawymi umiejętnościa- mi, a ich rozmieszczenie na planszach

wymusza stosowanie nie zawsze oczywistych sekwencji przyczynowo- skutkowych. Na szczęście autorzy nie wywierają na graczu dodatkowej presji w postaci liczby żyć czy limitu czasu - prawidłowych rozwiązań można szukać poprzez medytację lub metodą prób i błędów.



## Gherbert Groundhog

PUTTYCAD AND PSYCHICPARROT  
ZX SPECTRUM

CZEGO SIĘ NIE ROBI, BY ZAIMPO- NOWAĆ WYBRANCE SERCA. NA PRZYKŁAD ŚWISTAK GHERBERT BIEGA PO OKOLICY I ZBIERA PRZEDMIOTY, KTÓRE ZNOSI PÓŻ- NIEJ DO SWOJEJ NORY. DZIAŁA PRZY TYM POD PRESJĄ CZASU, BO LADA MOMENT DO APARTA- MENTU BOHATERA PRZYBĘDZIE ATRAKCYJNA ŚWISTACZKA, A GHERBERT NIE MOŻE PRZECIEŻ POZWOLIĆ, BY RANDKA ODBYŁA SIĘ PRZY PUSTYM STOLE I GO- ŁYCH ŚCIANACH...



Stawka jest więc wysoka, podobnie zresztą jak poziom trudności zadania. Pragnący pomóc świstakowi gracz będzie musiał wykazać się refleksem i precyzją, by sadzić wymierzone co do piksela susy między platformami i o milisekundy unikać kontaktu z innymi mieszkańcami

lasu, ale gra odwdzięczy się koloro- wą grafiką, pomysłowo zaprojekto- wanymi planszami oraz ładną anim- acją postaci. Gherbert Groundhog - choć to tylko kolejna ośmiobitowa labiryntówka-platformówka, gdzie się skacze, unika przeszkadzajek i zbiera przedmioty, błądząc w gali- matiasie plansz - zapewni kilka wie- czorów udanej zabawy. Szkoda, że nie ma muzyki w tle, nieco męczy też monotony backtracking w dalszych partiach rozgrywki, ale za to miły autor zapewnia mapę świstaczego lasu, nie trzeba więc jej samemu rysować w zeszyte. No i dobrze, że przełamano wizerunek świstaków jako siedzących i zawijających w sre- berka. Te gryzonie potrafią znacznie więcej!



## Hakkenkast

**MINILOP**  
**ZX SPECTRUM**

TYTUŁOWY BOHATER TO WOJOWNIK NA TYLE DZIELNY, ŻE ZAPUŚCI SIĘ DO LOCHÓW STRZEŻONYCH PRZEZ ARMİĘ ZŁEGO CZARNOKSIĘŻNIKA, ALE NIE AŻ TAK SILNY I WYTRWAŁY, BY W LOCHACH TYCH PRZEŻYĆ BEZ POMOCY GRACZA.

Dopiero przy wsparciu weterana ośmiobitowych bojów nasz heros dzięki broni białej oraz hojnie



rzucanym zaklęciem będzie kłaść trupem rzesze potworów i zanurzać się coraz głębiej w labiryncie podziemi. Gdzie - wedle sprawdzonego schematu dungeon crawlera - spotka jeszcze mocniejsze i liczniejsze monstra, ale i nabędzie



nowe, przydatne w walce umiejętności. Hakkenkast nie odkrywa Ameryki i nie skrzy nowymi pomysłami, jest natomiast bardzo starannie wykonany, dopieszczony w szczegółach i rozległy. Na śmiałków czekają aż cztery labirynty do pokonania, a gdy graczowi zacznie doskwierać monotonia i powtarzalność, dokładnie w tym momencie na ekranie pojawi się plansza z gratulacjami.

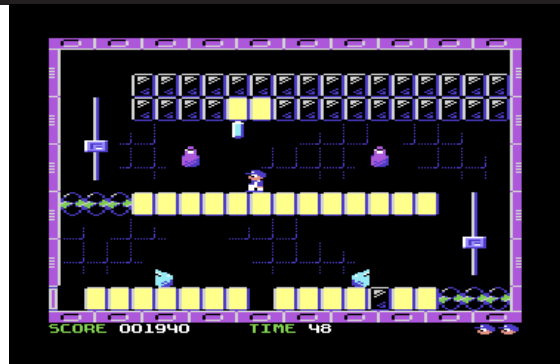
## Mike Mech

**LC - GAMES**  
**COMMODORE 64**

CZASEM OKOLICZNOŚCI WYMAGAJĄ HEROICZNYCH CZYNÓW OD ZWYKŁYCH LUDZI. TAKICH JAK PAN MICHAŁ - NIE DOSKONAŁE WYSZKOLONY DO WALKI NINJA CZY UZBROJONY PO ZĘBY KOMANDOS, LECZ ZWYCZAJNY MECHANIK POKŁADOWY.

Dotychczas zadaniem pana Michała było utrzymanie zasilania na statku kosmicznym, gdy jednak do pojazdu dostali się wrogo nastawieni obcy i dezaktywowali

wszystkie baterie, nasz protagonista spróbuje powstrzymać agresorów. Nie umie strzelać czy zadawać ciosów, potrafi natomiast skakać po platformach, by włączać kolejne ogniwa umieszczone na planszy. Gdy uruchomi komplet (i nie da się przy tym zabić kosmitów), przechodzi do kolejnego pomieszczenia. I tak siedemdziesiąt razy, tyle bowiem etapów przygotowali autorzy. To akurat w sam raz, by gra nie zdążyła się znudzić, ponieważ dość szybko pokazuje wszystkie swoje atuty (windy, teleporty),



i w sumie szkoda, że obcy po oparowaniu statku nie przygotowali dla bohatera nieco większej liczby atrakcji...

## Captain Ishtar

**ALF YNGVE/PSYTRONIK**  
**COMMODORE 64**

GDY PIĘKNA PANI KAPITAN PRZYBYWA NA PLANETĘ PETIT-4 Z KURTUAZYJNĄ WIZYTĄ, ZAMIAST CHLEBEM I SOLĄ POWITANA ZOSTAJE ZMASOWANYM OSTRZAŁEM ZE STATKÓW BOJOWYCH. CHCĄC NIE CHCĄC MUSI WIĘC NAUCZYĆ OBCYCH GOŚCINNOŚCI.

Powiedzmy sobie jednak szczerze, że to nie dla fabuły będziemy uruchamiać tę grę, lecz dla bezstresowej rozwałki, tę zaś strzelanka



Captain Ishtar zapewnia w dużych ilościach i w dwóch postaciach. Na przemienne bowiem pojawiają się tu etapy 3D w formie celownicza i etapy 2D, w których wyposażona w jetpack i broń palną protagonistka pędzi ciągle w bok i eliminuje przeciwników. Te pierwsze - jako rzadziej widywane - są ciekawsze,



ale i te drugie - bardziej tradycyjne - cieszą ładną grafiką, dynamiczną akcją oraz wpadającym w ucho motywem muzycznym. Wszystko to widzieliśmy już setki razy, ale autorzy wyszli ze słusznego zapewne założenia, że gdyby gracze szukali nowości i innowacji, niekoniecznie szukaliby ich na C64.

# PIXEL KIDS

## LEGO Brawls

LEGO System A/S, PC/PS4/PS5/Xbox/Switch

WIEK: 7+

**Bijatyka w stylu Super Smash Bros., w której bohaterami – i nagrodami – są ludziki Lego.**

Gry firmowane logo Lego cieszą się popularnością wśród rodziców – raz, że za słynnymi klockami idzie legenda „najlepszej zabawki świata”, dwa, że pozwalają na tytuły pełne przemocy, a jednocześnie przemocy pozbawione (to tylko klocki), trzy – że podlizują się starszym graczom, zupełnie jak hollywoodzkie filmy animowane dostarczając postmodernistyczne żarty i fabułę, która trafia głównie do dorosłych.

Lego Brawls to produkt innego typu. Lego to firma, która od lat boryka się z realiami rynkowymi – musi walczyć nie tylko z innymi zabawkami, ale i ze sposobem, w jaki młodzi ludzie spędzają czas. Podejmuje więc na przykład próby wprowadzania klocków w rzeczywistość rozszerzoną (seria Hidden Side), uruchomiła własną, „bezpieczną” wersję TikToka nazwaną Vidiyo, która okazała się kompletną porażką – nie dość, że do zabawy wymagała drogich zestawów klocków, to jeszcze była bardzo słabą aplikacją.

Lego Brawls to gra z Apple Arcade, która trafiła właśnie na duże konsole. Przypomina nintendowskie Smash Bros., tytuł zaś nawiązuje

do popularnego Brawl Stars. Na dwuwymiarowej, platformowej planszy okładają się ludziki Lego. Można zbudować własną figurkę (kolejne elementy są nagrodami za postępy) albo wybrać „czempiona”. Oparte na serii klocków plansze mają zróżnicowany styl i atrakcje, chociaż musi dziwić, że większość nawiązuje do zestawów, których od dawna nie ma na rynku. Rodzi to pytanie, kto właściwie jest odbiorcą gry – dla dorosłych fanów jest zbyt prymitywna, a dla dzieci nie wnosi żadnej wartości dodanej. Oczywiście jak się da młodemu człowiekowi pada, to będzie sobie łupać, ale tę funkcję może spełnić dosłownie każda inna łupanina. Na tle gier imprezowych ze stajni Nintendo wypada wyjątkowo blade. (MRW)



**„Kto to był” to kooperacyjna gra dedukcyjna z pewnym istotnym elementem interaktywnym, który sprawił, że moi synowie wsiąkli w nią na całego. Wcielamy się w rolę zamkowych detektywów, którzy muszą odkryć, kto ukradł magiczny pierścień. Jest to o tyle ważne, że tylko jego moc może powstrzymać złego czarnoksiężnika przed podbojem królestwa.**

Przemieszczamy się więc po komnatach zamczyska i rozmawiamy ze zwierzętami, które mogą podzielić się z nami wskazówkami co do tożsamości rabusia. Uzyskanie informacji nie jest jednak takie proste. Każdy zwierzątko domaga się jakiegoś pożywienia, które również musimy odnaleźć, a gdy już to zrobimy, trzeba przypomnieć sobie, komu trzeba go zanieść. Od czasu do czasu pojawia się duch, który blokuje jakieś pomieszczenie przed nami albo zmusza nas do przemieszczenia się, niekoniecznie tam, gdzie byśmy chcieli. Za interakcję z otoczeniem odpowiada specjalna skrzynia z nagranyymi ścieżkami dźwiękowymi. Ona odmierza czas, który mamy na znalezienie pierścienia, steruje duchem, informuje nas, czy coś znaleźliśmy, i odtwarza kwestie zwierząt. Niekiedy podczas rozgrywki dochodzi do zdarzeń, które pomagają

lub przeszkadzają nam w osiągnięciu celu. Kolejne wskazówki pozyskiwane od zamkowych pupili pozwalają na eliminowanie części podejrzanych, nieposiadających pewnych cech (podobnie jak w „Lisku urwisku”), albo sugerują, z kim jeszcze powinniśmy porozmawiać. Gra uczy dedukcji i koncentracji, a do tego ćwiczy pamięć. Nagrania odtwarzane przez skrzynię są sugestywne i pomagają dzieciom wczuć się w historię opowiadaną przez grę. Moje dzieci potrafiły grać w „Kto to był” dość często i nie kojarzę, by wystąpiła sytuacja, że dwie rozgrywki były identyczne, więc o regrywalność się nie martwię. Tym bardziej że zapamiętanie wszystkich informacji z jednej rozgrywki jest nie lada wyzwaniem nie tylko dla dzieci, ale i dla dorosłych. Polecamy – nie tylko na jesienne i zimowe wieczory. (KP)



## Kto to był

Ravensburger, planszówka

WIEK: 6+







❖ Niektórzy wrogowie, jak Tropicielek, mają podświetlone słabe punkty, w które musimy uderzać, aby ich osłabić.

❖ Relacja Kratos i Atreusa jest tym trudniejsza, że chłopak spotyka inną figurę ojcowską - samego Odyna.



■ PS4 ■ PS5

PRODUCENT Santa Monica Studio Wersja PL: tak

■ Bartek Czartoryski

**P**rzemieszczając kolejne światy rozsięte na mapie kosmosu, wyrastające prosto z gałęzi oplatającego całe istnienie Drzewa Życia, nie będziemy mieli ani chwili wytchnienia.

O ile poprzednia wyprawa Kratos i Atreusa była pochodem żalobnego konduktu, o tyle teraz jest to istny wyścig z Przeznaczeniem. Kto ukończył tamtą przygodę, ten poznał już przyszłość i pytanie ciężące na barkach mężczyzn, którzy rzucili wyzwanie nordyckim bogom, brzmi: czy faktycznie ich losy zostały już dawno rozpisane? Odpowiedzi, oczywiście, udzielić nie mogę, bo na jej poszukiwaniu opiera się nie tylko fabularna intryga gry, ale również jej dramaturgia oraz charakterologiczne potyczki między opiekuńczym ojcem a dorastającym synem.

Od tamtych wydarzeń minęły trzy lata i Atreus nie jest już dzieckiem, lecz porywczym młodzieńcem próbującym dotrzeć do prawdy o sobie, rekonstruując tym samym zapomniany rozdział z legendarnych kronik. Bo omawiana gra to już nie opowieść o Kratosie, ten swoje życie przeżył. Teraz świadomie usuwa się synowi z drogi, pozwalając mu na odbycie koniecznej dla chłopaka podróży formacyjnej, choć, rzecz jasna, cały czas bacznie obserwuje jego poczynania i służy mu mocnym ramieniem.

Siłowanie się z beznamedytem Losem pozostaje swoistym lejtmotytem całej gry; nawet bogowie wydają się być zależni od tego, co wyryto na starożytnych tablicach. Kratos, świadomy, że nie zazna spokoju, ale nadal uparcie spluwający na przepowiednie, ulega synowi ogarniętemu gorączką podróży i wstępuje na ścieżkę, z której może już nie powrócić. A im bardziej sprzeciwia się Przeznaczeniu, tym wierniej realizuje kosmiczny plan utkany dlań przez norny.

Pod sporym tematycznym ciężarem kryje się jednak opowieść łuku i topora, mniej refleksyjna, a bardziej akcyjna. Nie na darmo od samego



❖ Tym razem dołączą do nas również i inni, sterowani przez SI kompani, między innymi bogini Freja.



## WEDŁUG MITOLOGII NORDYCKIEJ RAGNARÖK TO BÓJ MIĘDZY BOGAMI ASGARDU A GIGANTAMI LOKIEGO, ZWIASTUJĄCY KONIEC, A ZARAZEM ODRODZENIE ŚWIATA.

początku dysponujemy lodowym Lewiatanem i ognistymi Ostrzami Chaosu, a drzewka umiejętności przypisane do obu broni prędko wypełniają się błękitem i czerwienią – Ragnarök to istna orgia zniszczenia, na dobre i na złe.

Ba, wszystko pędzi tak szybko, że ledwie liźniemy jednego świata i już każe nam się skakać do drugiego. Przecinający nam drogę wrogowie często będą jedynie niczym bzyczące przy uchu, upierdliwe komary. Podporządkowano temu tempu architekturę poszczególnych miejsc, które są dość liniowe, i tylko czasem otwierają się przed nami huby upstrzone opcjonalnymi zadaniami, z których najciekawsze są te fabularne, określone mianem przysług. Ale za to, choć Ragnarök to nadal gra pomostowa, rozpięta między dwiema generacjami konsol, kolejne odwiedzane przez nas

lokacje wyglądają obłudnie, szczególnie i różnicowanie. Aż żal, że to wszystko otwarto tylko pozornie.

Mechaniki nie zmieniły się od ostatniego razu ani trochę, przy czym teraz kierujemy także Atreusem, operującym po mistrzowsku łukiem, który dysponuje swoim zestawem umiejętności i talentami. Potrafi on chociażby, gdy się rozgniewa, przybrać postać wilka. Może to mało subtelna metafora dojrzewania, ale seria nigdy nie uciekała od dosłowności.

Do mężczyzn przyłączają się po drodze także i inni towarzysze, co wymusza na nas częste zmiany taktyki, ale narzucana jest ona zwykle przez przeciwnika. Tych jest, oczywiście, całe mnóstwo, od plujących jadem humanoidalnych ropuch, przez nieumarłych, do władających mocami Bifröstu żołnierzy Asgardu, którzy mają pokrzyżować nam plany.



❖ Kolejne huby zwiedzamy nie tylko, jak dotychczas, na łodzi, ale i na grzbietach różnych zwierząt lub na saniach.

Dostępnych posunięć, zaczepnych i obronnych, jest multum, co pozwala doszlifować ulubione ruchy (gra premiuje skuteczne i wytrwałe operowanie danym ciosem), ale nie ma się co przyzwyczajać do danego schematu, bo nigdy nie ma strategii działającej na każdego oponenta.

Łamigłówki wydają się prostsze niż ostatnio, choć i wtedy trudne nie były, ale wynika to z rzeczonyj dynamiki całości, lżejszego, przygodowego tonu – jest tu i wyraźniejszy humor, i zagrywki typowe dla opowieści coming-of-age – i nikt nie chce zatrzymywać nas choćby na pięć minut. Nawet te bardziej medytacyjnie sekwencje z Atreusem, gdy już zaczynają ocierać się o rozmemłanie, przełamywane są nagłymi eksplozjami akcji.

Ogółem, mimo graficznych usprawnień, gorączkowej narracji i drobnych różnic na poziomie strukturalnym, nadal mamy do czynienia z niemal dokładnie tym samym tytułem, co przeszło cztery lata temu. Ragnarök to nic innego jak kolejny rozdział tamtej opowieści, korzystający z identycznych mechanik i rozwiązań formalnych, stąd amatorzy Boga Wojny odnajdą się z miejsca.

A pozostali? Niech czym prędzej nadrabiają grę z 2018 roku, bo ten dyptyk to jedna z absolutnie najlepszych rzeczy, jakie kiedykolwiek przydarzyły się PlayStation. ■



**95**

■ God of War Ragnarök to gra niemalże totalna, która ma tego „pecha”, że jest sequelem.



# FLOODLAND

PC

PRODUCENT Vile Monarch **Wersja PL:** tak

Sir Haszak

**T**o połączenie survivalu i city buildingu działa falami. Szukasz ludzi, a potem skrawka łądu, żeby się nie pozabijali, potem znów ludzi i znów łądu. Wciąga jak bagno.

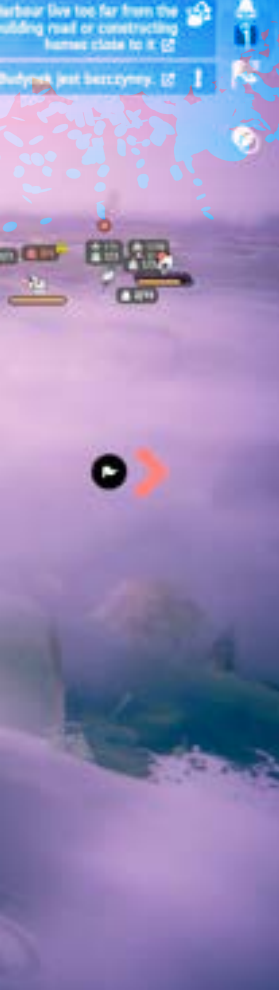
Co prawda w produkcję zaangażowani byli twórcy This War of Mine i Frostpunka, ale gra ma zupełnie inny klimat. Co zrozumiałe, jest znacznie bardziej wilgotny, ale także o wiele bardziej optymistyczny. Wszystko, co najgorsze, a określane przez ocalałych Zdarzeniem, należy

do przeszłości. Życie już ich nie dojeżdża, jak to się dzieje do samego końca w produkcjach 11 bit studios. Przed nimi odbudowa świata, z którym jest kłopot, jak z każdym zalanym, ale ostatecznie mają szansę wyjść na prostą.

Oczywiście samo wychodzenie jest trudne i żmudne, a przy tym wymaga sporo pozytywistycznej pracy. Społeczność zaczyna od zbierania śmieci, jagód i wody. Dość szybko pojawiają się bardziej skomplikowane budulce i maszyny. Jednocześnie zasobem są ludzie, bo oprócz pracowników zapewniających codzienny byt potrzebni są i tacy, którzy rozwiną technikę i zapewnią lepsze jutro.

Na drodze stają trzy przeszkody: ograniczone zasoby (królestwo za





W świecie postapo lofty są nadal modne, choć nie każda fabryka da się zamieszkać.

W odkryciu ciekawych miejsc pomaga radiostacja, o ile ocaleli ją w końcu uruchomią. Wskazuje miejsca warte odwiedzenia, podpowiada, gdzie ukryte są surowce, których potrzebujemy, a także gdzie mogą ukrywać się ludzie. I tu kolejna dygresja, ponieważ pomysły na to, co zrobić, pojawiały się u mnie falami. Odkrywałem teren, zaczynałem go zagospodarowywać i... zawieszałem się na jakiś czas.

Albo brakowało mi surowców (czy wspominałem o gruzie?) do sensownego rozwoju, albo techniki, by dostać się w miejsca wskazane przez radiostację. Jak odkryć nowe miejsca? Czasem pomagała obserwacja dotychczasowych tras zwiadowców i wypatrzenie skrawka łądu lub hałdy śmieci. Czasem zdawałem się na bezczelne macanie we mgłę w poszukiwaniu miejsca, gdzie zwiadowcy będą mogli rozbić obóz (przynajmniej do czasu opracowania techniki rozstawiania go na wodzie).

Warto dodać jeszcze słowo o oprawie. Wprawdzie na pierwszy plan graficznie wysuwa się szlam, breja i syf, ale rozświetlone ogniem dzielnice i światło księżyca odbijające się w wodzie dają nadzieję na lepszy świat. To samo jest z muzyką. Motyw z menu mógłbym spokojnie oskarżyć o stalking.

Jak pokazał Waterworld, na laniu wody można nieźle popłynąć. Floodland daje rzadki (tu jest ta woda!) konkret podany w atrakcyjnej formie. Ten świat nie straszy, ale zaprasza do odkrywania i zagospodarowania. Warto z tego zaproszenia skorzystać. ■

# 85

Odkrywanie i odbudowa świata po powodzi wymaga uwagi, ale to gra survivalowa z gatunku przyjemnych. Ciekawa, ładna, wciągająca, choć także stanowiąca przestroge, jak może wyglądać świat, jeśli nie zatrzymamy zmian klimatycznych.

Rozbijmy obóz przy biurze Vile Monarch. Tam musi być jakaś cywilizacja.

Stacja nadawania jest jednym ze skuteczniejszych narzędzi poszukiwawczych. Nie doszedłem dlaczego.

gruz!), choroby i... ludzka natura. Pierwsze dwie przeszkody są połączone. Szukanie zasobów wiąże się z odwiedzaniem miejsc, gdzie można złapać choróbko. To z kolei może przerodzić się w epidemię i kłopot gotowy. A zrezygnować z poszukiwań nie można.

Ludzka natura jest natomiast taka, że co prawda wszyscy się zgadzają co do odbudowy świata, ale niemal każde ugrupowanie ma inną jego wizję. Niektórzy chcą wrócić do tego, co było, inni chcą iść z postępem. Jedni nastawieni są na autorytaryzm, porządek i bezpieczeństwo, drudzy preferują bardziej otwarte społeczności. Na tym tle dochodzi do konfliktów. Zwykle znalezienie lalki może wywołać awanturę, a kilka takich zdarzeń prowadzi do rewolty. Sam musiałem wygnać jedną ze społeczności, by pozostali mogli żyć w spokoju.

Oczywiście to trudna decyzja i zawsze warto mieć jakiś wolny teren, by rozdzielić społeczności, które krańcowo się nie znoszą. Po separacji jest łatwiej. Na szczęście są też grupy ludzi niemające żadnych

przekonań. Tych można dołączyć do dowolnej grupy z posiadanych.

Przeprowadzki są wyraźnie inspirowane ustawodawstwem Unii Europejskiej, ponieważ rozdzielono towary i usługi. Te ostatnie (a zatem osoby je wykonujące) nie mogą dowolnie przemieszczać się między skolonizowanymi skrawkami łądu, zwanymi dzielnicami. Muszą korzystać z promów. Towary nie mają tego problemu. Śmieć upchnięty w magazynie w jednej dzielnicy jest wyjmowany z magazynu w innej. Oczywiście najpierw ten magazyn trzeba na wyspie wybudować. Wyprawa odkrywców wyruszająca na podbój nowego skrawka łądu śmieci do jego wzniesienia może zebrać na miejscu albo przywieźć ze sobą.

Sama rozgrywka - w sporej części skupiona na gromadzeniu zasobów i zarządzaniu ludźmi - wymaga nieco mikrozarządzania, ale bez przesady. Są odnawialne źródła pożywienia, drewna i śmieci. Tak, gruzu nie ma. Jednak nawet jeśli ocaleni mają zbierać surowce w terenie, wystarczy wskazać obszar z zasobami i poczekać na realizację zadania.



Kolorowa załoga Bayonetty 3 - nowe i stare znajome, przeszłość, przyszłość i alternatywne światy.



# BAYONETTA

SWITCH

WYDAWCA PlatinumGames Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

**P**o ośmiu latach jedna z najbardziej wyrazistych bohaterek gier wideo wraca w zupełnie nowej odsłonie, w nowej fryzurze, nowych ciuchach i totalnie nowej przygodzie.

Świat Bayonetty składa się z trzech królestw - Paradiso, Inferno i świata chaosu, zamieszkałych przez anioły, demony i ludzi. Z tymi pierwszymi Bayonetta, związana piekielnym kontraktem, walczyła w części pierwszej (2009); w drugiej (2014) zstąpiła do piekła; w trzeciej przeciwnikami są humanoidalne bioroidy (jakby skrzyżować styl Bayonetty i Vanquish), które mają zdolność łączenia się w większe struktury potężnych bossów. To motyw znany z innych gier studia Platinum - Metal Gear Rising: Revengeance i Nier: Automata. Nowy strój Bayonetty przypomina zresztą sukienkę 2B, znajdzie się tu więcej podobieństw, jak zmiana trybu gry na przykład na strzelankę 2D. Tytuł rozwija też motywy poprzedniej pozycji studia, Astral Chain.

Walki odbywają się na wielkich przestrzeniach, tak aby Bayonetta



Piekielne demony do spektakularnej walki potrzebują dużych, otwartych przestrzeni.



Alternatywki



Alt-Bayonetty oprócz unikatowego wyglądu wnoszą nowe bronie oraz demony. Specjalny bonus dostaje się za zapisaną grę z pierwszej i drugiej części.

mogła wzywać potężne demony, z którymi zawarła kontrakt. Kontroluje je za pomocą tańca (i sama nie może atakować), może też użyć mocy demonicznej maskarady i zespolić się z demonem. Dzięki różnorodności owych demonów (jednym z nich jest pancerny pociąg, któremu wyznacza się trasę) walki dostarczają wielu przeżyć natury estetycznej i satysfakcji z mordobicia. Pojawia się młoda, tajemnicza (i grywalna) bohaterka - punkowa wiedźma Viola, która walczy kataną, a jej asystentem jest demoniczny, przypominający Totoro kocur Cheshire. Dziewczyna jest nieco fajtłapowata (wspaniałe slapstick!), ale stanowi ciekawą odmianę przy Bayonettcie - na przykład aby wejść w fazę Witch Time, musi sparować cios kataną, a nie wykonać perfekcyjny unik.



Podręczne działo, piła zrobiona z lokomotywy, zabójcze yo-yo - Bayonetta ma czym walczyć.

Grając w Bayonettę 3, miałem wrażenie, że ktoś zrobił grę specjalnie dla mnie. Fabuła to szalona podróż, która nie bierze żadnych jeńców. Najciekawszym wątkiem jest wprowadzenie konceptu multiwersum i możliwość spotkania alternatywnych wiedźm - odwiedzimy współczesną Japonię (z wykręconą Shibuyą), steampunkowe Chiny, Egipt i Paryż. Gra jest pełna pysznych nawiązań popkulturowych - wezwany demon Gamorrah zmienia się w gigantycznego Sin Gamorrah (co brzmi jak tytuł filmu „Shin Godzilla”), sekwencja paryska to cudny pastisz „Lupina III”, a osobny wątek, w którym przyjaciółka Bayonetty, wiedźma Jeanne, infiltruje bazę wroga, to wyborna parodia Elevator Action. Premierze towarzyszyła awanturka o zmianę aktorki angielskiej wersji, ale ja preferuję wersję japońską, w której Bayonettę gra Atsuko Tanaka, znana między innymi z roli Motoko Kusanagi z „Ghost in the Shell”. ▀

90

Bayonetta 3 zmienia nieco ton znany z poprzednich części, ale zachowuje sedno, jednocześnie rozwijając bohaterkę. To ekscytująca jazda bez trzymanki przez szalone multiwersum, gdzie za każdym zakretem czeka nowa niespodzianka.

To gra dla każdego, kto ceni sobie silne postaci kobiece wielkości wieźwca.



# WYJĄTKOWA PREMIERA

## Filozofia cyberbezpieczeństwa

JEŚLI SZUKACIE APERITIFU,  
ABY NABRAĆ APETYTU  
NA PROBLEMATYKĘ  
CYBERBEZPIECZEŃSTWA, TO...  
TRZYMAJĄC TĘ KSIĄŻKĘ W RĘKU, JUŻ  
ZNALEŻLIŚCIE. JEŚLI OBAWIACIE SIĘ  
FILOZOFICZNEGO ROZDZIELANIA  
WŁOSA NA CZWORO, TO NIE  
LĘKAJCIE SIĘ; W TEJ KSIĄŻCE NIE  
MA ZBĘDNEGO FILOZOFOWANIA.  
W DODATKU JEST TAK PRZYJAŹNIE  
NAPISANA, ŻE SZYBCIEJ JĄ  
PRZECZYTACIE, NIŻ ZROZUMIECIE.

CHYBA ŻE MACIE POD CZASZKĄ  
ZUPEŁNIE NIEZHAKOWANY  
SUPERPROCESOR.


Gen. bryg. Karol Molenda – pierwszy  
Dowódca Komponentu Wojsk Obrony  
Cyberprzestrzeni

KUP TERAZ  
W KSIĘGARNI PWN

[ksiegarnia.pwn.pl](http://ksiegarnia.pwn.pl)

 PWN



 PWN



■ Biały człowiek też może skoczyć.

# FIFA 23

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

PRODUCENT EA Sports **Wersja PL:** tak

■ Sir Haszak

**N**ajnowsza część idzie drogą poprzednich, w których pojawiało się sporo nowinek niewiele zmieniających w samej grze. To pożegnanie serii EA Sports z nazwą FIFA. Od przyszłego roku każda z marek będzie miała własny produkt.

Kiedy EA zaczynała serię grą FIFA International Soccer niemal trzydzieści lat temu, Robert Lewandowski nie myślał jeszcze o występach nawet w Partyzancie Leszno, nie wspominając o zostaniu gwiazdą światowego formatu. Dla równowagi dodajmy, że wtedy FIFA też nie zapowiadała się na przebój. Miała ładną grafikę, ale

niezbyt wygodny rzut izometryczny, brak prawdziwych nazwisk zawodników, tylko drużyny narodowe i buga, który pozwalał strzelić bramkę podczas wybijania piłki przez bramkarza drużyny przeciwnej. Od tego czasu mnóstwo się zmieniło. FIFA jest najlepiej sprzedającą się grą piłkarską na świecie, a Robert Lewandowski jednym z napastników najlepiej strzelających bramki.

Tegoroczna edycja wprowadza sporo zmian, ale są one albo połowiczne, albo niewiele znaczące, choć urozmaicają grę. Weźmy piłkę kobiecą. Oprócz drużyn narodowych (nie ma Polski) pojawiły się ligi: francuska i angielska. Piłkarkami nie można grać w trybie FUT - najpopularniejszym w grze - czy kariery, więc to krok zaledwie w pół drogi.

Z pozaboiskowych nowinek tryb Ultimate Team rozbudowano o Momenty. Dlatego starsi mogą być spokojni: momenty były. Natomiast kilka słów wyjaśnienia dla młodszych: to zadania o różnym stopniu trudności, które należy wykonać w trakcie meczu. Na przykład podanie dziesięć razy krzyżkiem. Ogólnie wygląda to na prosty sposób, by szybko zdobywać karty gwiazd na wypożyczenie (na przykład Mbappe).



■ Teraz dużo łatwiej zbudować rozumiejąc się drużynę.

Kolejną zmianą w UT jest wprowadzenie chemii, czyli sposobu obliczania zgrania zawodników. Teraz można mieć maksymalnie 33 punkty, ale nie trzeba sąsiadujących zawodników dopasowywać pod względem narodowości czy ligi, dzięki czemu składy bywają bardziej zróżnicowane niż w poprzednich edycjach.

Jeśli chodzi o to, co na boisku, pojawiło się sześć tysięcy nowych animacji. Z jednej strony widać tę pracę jak dodatkowe osiem tysięcy ździebeł trawy na murawie, z drugiej gra jest płynna, zapewne dzięki wykorzystaniu technologii HyperMotion 2.0. Pozostaną konsekwentny, że odbiór piłki pozostał drewniany. Mimo to jest gra kombinacyjna, ustawienie zawodnika ma znaczenie, balans ciałem i zwody robią robotę, a rozgrywka dowozi wagony emocji.

EA Sports żegna się z Fifą godnie i robi to, do czego zdążyło graczy przyzwyczaić: wprowadza ewolucyjne zmiany, które małymi krokami wzbogacają grę. Posiadacze ubiegłorocznej wersji nie odczuwają wielkiej różnicy, ale zobaczą Lewandowskiego w barwach Barcelony. ■



# 82

■ Najlepsza (bo obecnie w zasadzie jedyna) gra piłkarska, która jest trochę lepsza od ubiegłorocznej wersji, ale w związku z tym niezupełnie nowa. Natomiast nadal ekscytująca i obfitująca w mnóstwo trybów rozgrywki.

■ Można zaliczyć upadek, jeśli wiesz o do zdobycy bramki.



❖ Piękne widoki, którymi można się napawać - tylko po to, by za chwilę być świadkiem totalnego zniszczenia...

❖ Klimat potęgują efekty atmosferyczne - cieszy wykorzystanie możliwości pada PS5 do oddania deszczu.



# A PLAGUE TALE REQUIEM

■ PC ■ PS5 ■ XSX

PRODUCENT Asobo Studio **Wersja PL:** tak

■ Michał R. Wiśniewski

**S**zczury powracają - bohaterowie niespodziewanego hitu *A Plague Tale: Innocence* kontynuują przygodę.

Wszystko zaczyna się niewinnie, od dziecięcej zabawy. Nastoletnia Amicia z braciszkiem Hugo i młodym alchemikiem Lucasem beztrudno myszczą w porośniętych krzakami ruinach zamku. Ten nastrój szybko pryska - już w pobliskiej wiosce kryje się zagrożenie, które eksploduje przemocą. Taki ton gry będzie powtarzał się do samego końca - chwile beztrudni i piękna przełamywane

przez okrucieństwo i beznadzieję. Kolejne stacje podróży, żeby wyleczyć Hugo z jego klątwy - mocy sprowadzania plagi szczurów.

Trochę tu *The Last of Us* (zwłaszcza poczucie beznadziei), trochę przygody Lary Croft, z ociupinką kultowego Ico i całą masą szczurów. W wywiadzie na blogu PlayStation reżyser gry Kevin Choteau powiedział, że w pierwszej części na PS4 szczurów było około pięciu tysięcy, a teraz na PS5 jest ich aż trzysta tysięcy. Nie liczyłem każdego z osobna, ale jestem gotów w to uwierzyć - można tu spotkać całe rzeki gryzoni, szczurokalipsę na wielką skalę. Tytuł dostępny jest też na Nintendo Switch, który by tego nie dźwignął, więc gra odbywa się jako streaming z chmury (przed zakupem warto sprawdzić wersję demo). Nie tylko szczurów jest



więcej - jest więcej wszystkiego; to ewolucja w stosunku do oryginału, zachowująca jego styl, ale dająca większą swobodę graczom. Zachwyca grafika - od architektury po przyrodę, kiedy jest ładnie, ale i kiedy robi się brzydko i wchodzimy w ten cały średniowieczny brud, który uderza zniemacka. Niezapomniane wrażenie robi przedzieranie się przez dzielnicę rzeźników.

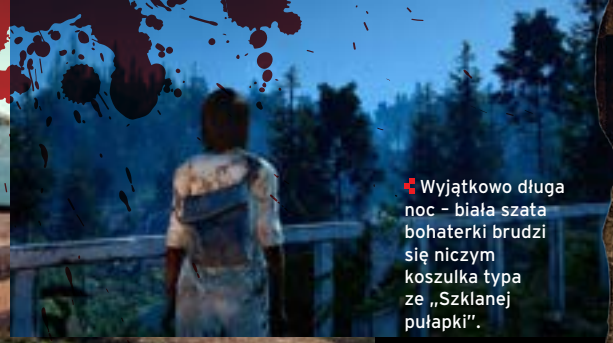
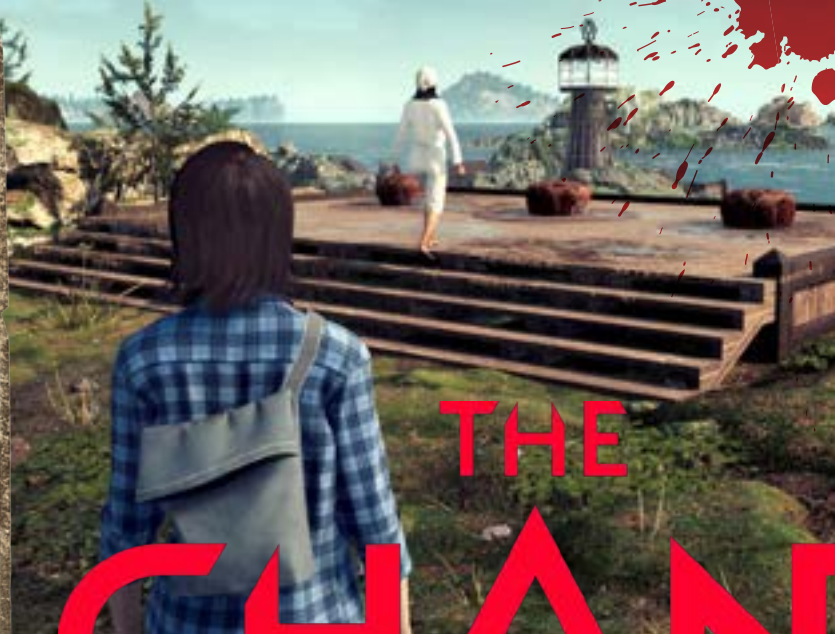
W centrum opowieści znajduje się bohaterka, Amicia, wojowniczką z przymusu, pchana (czy wręcz opętana) pragnieniem ocalenia brata. Wytrwała, ale krucha (co jest świetnie zagrane głosem, zwłaszcza w francuskiej wersji), dzielna, ale nie aż tak silna jak wielcy rycerze, radzić sobie musi głównie dzięki sprytowi i zwinności. Nie da rady w starciu bezpośrednim, pozostaje więc skrytość, proca i kusza. Ta pierwsza miota kamieniami, rozbijając głowy nieopancerzonych wrogów, jak również różne elementy otoczenia. W walce pomoże też alchemia - środki zapalające lub proszek gaszący, który jest przydatny, gdy chcemy napuścić szczury na wroga, ogień to bowiem jedyne, czego boją się gryznie. To psychologiczna przygoda, w której brodzi się po kolana w śmierci, co sprawia, że po pewnym czasie przestaje ona robić wrażenie. Ale może jest to po prostu problem gier jako medium? ■



❖ W mroku nocy i świetle dnia - niebezpieczeństwo czai się wszędzie, trzeba polegać na sprytcie i zwinności.

**85**

■ Godny sequel we wspaniałej oprawie, dobrze zagrany i zaplanowany. Choć i rozgrywka składa się z powtarzalnych elementów (eksploracja, skradanka, przedzieranie się przez rzeki szczurów, walka), ich kolejne iteracje starają się dodawać coś nowego.



Wyjątkowo długa noc – biała szata bohaterki brudzi się niczym koszulka typu ze „Szklanej pułapki”.

# THE CHANT

PC PS5 XSX

PRODUCENT BrassToken Wersja PL: tak

Michał R. Wiśniewski

The Chant zabiera nas na wyspę pełną klasycznych motywów z horrorów i przygodówek.

Gra od razu wyklada wszystkie karty na stół, pokazując wydarzenia z lat siedemdziesiątych – oto tajemnicza sekta dokonuje również tajemniczego rytuału, ale wszystko się sypie, gdy ciężarna kobieta – którą kontrolujemy – próbuje zbiec. Wiadomo więc, że będzie mrocznie, tajemniczo i nadnaturalnie. W końcu to horror, który już ekranem tytułowym utrzymanym w neonowo-demonicznej atmosferze obiecuje klimatyczne przeżycie.

Właściwa akcja zaczyna się we współczesności. Wcielamy się w rolę jednej z dwóch przyjaciółek,

połączonych traumatyczną przeszłością, które próbują odbudować relację podczas weekendu na wyspie, w new age'owej sekcie obiecującej uleczenie duszy za pomocą pseudonaukowych kryształów. Małą osadę zbudowaną z kopuł zamieszkuje charyzmatyczny lider i grupa ludzi z różnymi traumami, które sprawiają, że są podatni na kuszenie ponadnaturalnych sił kryjących się w mroku.

Nasza bohaterka ma trzy wskaźniki energii – umysłowej, fizycznej i duchowej. Ta ostatnia umożliwia medytację, która uspokaja umysł, gdy ten wpada w panikę, a także pozwala korzystać z mocy kryształów. Energię odbudowuje się, zjadając ziółka, rośliny służą też do klecenia broni takich jak pochodnie odstraszać siły nieczyste. Rzeczony kryształy pozwalają też wkraczać w inne wymiary, pokrywając wyspę kolorową mgłą.

Niezbyt oryginalna fabuła toczy się według klucza – kolejna postać



Żadna porządna nowoczesna sekta nie może obyć się bez typa wyglądającego jak Jezus z AliExpressu.

zostaje opętana, a my ruszamy jej na pomoc; przemierzamy w tym celu leśne labirynty, odszukując klucze do zamkniętych drzwi i rozwiązując inne proste zagadki z repertuaru klasycznych przygodówek.

Wszystkie te misje są dość zróżnicowane, odwiedzamy różne miejsca na wyspie, ale poza siedzibą dawnej sekty są to dość standardowe lokalizacje. Ile razy horrorzy kazali nam przemierzać opuszczoną kopalnię? Widać, że nie jest to wysokobudżetowa gra, zwłaszcza w modelach postaci i animacji (rzucanie się na zamknięte drzwi).

To, co się udało, to klimat nieustającego zagrożenia i kruchości głównej bohaterki, która chociaż walczy z hordami potworów, to robi to ostatkami sił. W bezpośrednią konfrontację powinno się iść tylko w ostateczności, gdyż często brakuje surowców na broń. Gdy nasza postać robi unik, nie jest to wyćwiczony koziołek, tylko spanikowane cofnięcie. Historia wyspy opowiadana jest przez znajdkę – dokumenty i taśmy filmowe, które można oglądać na projektorach. Jeśli skończymy grę i czegoś nie obejrzymy, to możemy jedynie zacząć od nowa. ■



65

Dekoratorzy wewnątrz polecają w tym sezonie motywy animalistyczne i rustykalne.

Gra, która stara się być czymś więcej, niż jest w stanie udźwignąć, ale wyklada się na rzeczy, która byłaby najłatwiejsza do ogarnięcia – scenariuszu. Nadrabia zaś klimatem i atmosferą, ale pozostawia niedosyt – rozczarowujące jest zwłaszcza zakończenie.

# The Callisto Protocol

■ PC ■ PS4 ■ PS5 ■ XONE ■ XSX

PRODUCENT Striking Distance Studios Wersja PL: tak

■ Bartek Czartoryski

**O**ironio, przystępując do pracy, twórcy The Callisto Protocol, chcący przywołać ducha nieodżałowanego Dead Space, nie mogli przewidzieć, że remake rzeczony gry ukaże się zaledwie miesiąc po premierze ich dzieła.

Bo cokolwiek mówić, zgodnie z domysłami i zapowiedziami, faktycznie mamy do czynienia z zagubionym kuzynem tamtego tytułu. Nie jest to przypadek, bo za narodzin obu franczyz odpowiada ten sam człowiek – Glen Schofield. I choć można kręcić nosem na to, że zbyt często korzystano tutaj z cyfrowego ksera oraz gros rozwiązań designerskich i fabularnych jest niemalże identycznych, to jednak The Callisto Protocol broni się jako rzecz autonomiczna.

Przede wszystkim oryginalnym systemem walki w bliskim dystansie, który jest zarazem bodaj największą bolączką omawianej gry. Jest to dziwaczny paradoks, ale przyjemność z założenia wynikająca z płynnego unikania ciosów przeciwnika, wychodzenia kontratakami i przerywania zabójczego combo dobrze wymierzonym strzałem z pistoletu bywa tu skutecznie niwelowana frustrującą przypadkowością tego, co dzieje się na ekranie. Schofield ewidentnie trzyma stronę tych złych i zasypuje naszego gieroja mutantami wyłażącymi z każdego kąta, kamera bardziej przeszkadza, niż pomaga, checkpointy porzucane są na chybił trafił, a Jacob Lee, niby everyman, a jednak kozak,

■ Rolę Jacoba Lee gra hollywoodzki aktor Josh Duhamel, znany chociażby z filmowej serii o Transformatrach.



■ Przez sporą część gry towarzyszą nam skruszony morderca Elias oraz oskarżona o terroryzm Dani.

■ Dwugłowy



Potwory nazwano biofagami i, według słów Glauco Longhiego, designera ze Striking Studios, każda mutacja z gry odzwierciedla którąś ze skrajnych ludzkich emocji jak przerażenie czy furia.

rusza się powoli jak mucha, której wyrwano skrzydełka.

The Callisto Protocol rzadko jest fair i częściej niż z przeciwnikami zmagamy się z nieprzemysłanymi decyzjami projektowymi, przez co niektóre sekwencje, na przykład bój na ruchomej platformie (pозdro dla kumatych), to istna mordęga. Ale kiedy mamy sporo miejsca, żeby się rozhuścić, a twórcy nieco odpuszczają i pozwalają nam zwyczajnie cieszyć się rozgrywką, ten kinetyczny balet przemocy daje sporo satysfakcji. Antycypacja kolejnego pojedynku potrafi przyprowadzić o palpitację, raz z powodu rodzącej się ekscytacji, a raz, niestety, z racji nagłego zastrzyku końskiej dawki kortyzolu.

Nie przewidziano żadnych łami-główek czy zagadek, a eksploracja, choć mamy tu ścieżki poboczne,

ogranicza się do poszukiwania amunicji czy baterii do rękawicy grawitacyjnej pozwalającej nam na rzucanie wrogami po ścianach. Intryga sprowadza się z kolei do ucieczki z zakładu karnego na tytułowym księżycu Jowisza, gdzie rozpanoszyły się zmutowane, sady-styczne potwory. Znacnie? Pewnie, że znacnie. To pograjcie. Szczególnie że to naprawdę piękna gra. ■

PIXEL 79

■ The Callisto Protocol od ścisłej ekstraklasy dzieli kroczek. Jednak przeszkadzają w tym nie epigońskie rozwiązania i powinowactwo z Dead Space, tylko frustrująco błędne decyzje designerskie.



# The Last Oricru

PC PS5 XSX

PRODUCENT GoldKnights Wersja PL: nie

Szymon Górąj

**P**raski zespół przygotował dość osobliwą kombinację, przesiąkniętą klimatami znanymi z gier Piranha Bytes, podlanymi dodatkowo delikatnym sosem souls-like (przede wszystkim fabularnie uzasadnione zgony, levelowanie i respawn przeciwników).

Tak jak w uniwersum Eleksu fantasy miesza się tu z elementami SF. Oto wskutek awarii statku kosmicznego trafiamy na Wardenię - jak się szybko okaże, mało przyjazną dla nas planetę, trawioną przez zażarty konflikt pomiędzy frakcją Naboru a zniewolonymi przezeń Szczuroludźmi. Jako Silver,

osobnik o efektownej fryzurze i irytującym usposobieniu, będziemy musieli powalczyć o nasz exodus. A nie będzie to łatwe, jako że na start dostaniemy tylko kilka mętnych informacji. Do tego wszyscy wokół zdają się chcieć nas wykorzystać z racji naszej osobliwej nieśmiertelności.

Oparta na niejasnościach intryga świetnie się sprawdza w ciągu pierwszych godzin. Gorzej, gdy zaczynamy krok po kroku poznawać kolejne części dość miętnej fabularnej układanki, poprzetykanej postaciami do zapomnienia i z czasem coraz głępszymi zwrotami akcji. Owe zarzuty są jednak dość mocno złagodzone dzięki niesamowitemu wręcz poczuciu swobody. The Last Oricru pozwala nam na żonglowanie stronnicztwami do woli, nagle wbijanie noża w plecy niemal w każdym momencie, a gdy coś zawalimy... to zawalimy i po prostu trzeba

✦ Takich widoczków będziemy mieć sporo. Ale nie martwcie się, techniczne babole czy brzydkie modele postaci to wyrównają.

✦ Sterowanie w duecie mysz plus klawiatura zostało doprawdy bardzo kiepsko przemyślane, w dodatku nie da się tego w żaden sposób zmienić (!). Przynajmniej na kontrolerze wygląda to nieco lepiej...

coś wymyślić. Podobna dowolność dotyczy także doboru sposobu walki - od ciężkozbrojnego tanka aż po magiczne kombinacje - czy całkiem ciekawego rozwoju postaci, jak i atrakcyjnego systemu zabawy ekwipunkiem (na przykład przydatne bonusy przy zbieraniu pełnego zestawu broni). Krótko mówiąc, największą zaletą tej gry jest bez żadnych wątpliwości możliwość zapewnienia sobie własnego, niepowtarzalnego doświadczenia, co stanowi pretekst do przejścia jej co najmniej raz jeszcze. Tryb kooperacji (w tym split screen) zapewnia sporo bardzo ciekawych możliwości wynikających ze współpracy graczy, jak alternatywne pokonanie bossa. Kto ma stałego kompana do grania, może nawet znacząco podbić ocenę końcową. No i oczywiście plus za brak znaczników czy map.

Nie mogę się jednak oprzeć wrażeniu, że gdyby GoldKnights popracowało nad The Last Oricru jeszcze choć kilka dodatkowych miesięcy, pisałbym znacznie odmienny tekst. Poza typową dla tego typu gier „drewnianością” animacji czy absurdalnymi wymaganiami sprzętowymi jak na grafikę sprzed minimum dekadę znajdują się masa niedopracowanych tudzież nieprzemysłanych aspektów. Same walki to miejscami prawdziwa fatalnie rozpisany duetem klawiatura-mysz. Jest siermiężnie, do tego hitboksy w trakcie potyczek załamują niejednego twardziela. Bugów nie ma nieprawdopodobnie dużo, ale jak już się pojawiają, to często trzeba restartować grę, gdy nasz wojak wpadnie w niewidzialną ścianę. Zdarzało mi się też stracić cierpliwość przy questach - a to zadanie do wykonania okazało się dawno nieaktualne w momencie jego przyjęcia, innym razem gra zaskoczyła mnie niesygnalizowanym anulowaniem misji z powodu przejścia jakiegoś niewidzialnego progu w fabule (a jako że obowiązuje autozapis, już do tego nie wrócę). ▀



**58**

▀ The Last Oricru mogło być o wiele lepszą grą, gdyby deweloperzy z Czech posiedzieli nad pewnymi jej aspektami nieco dłużej. Projekt ma pewne duże zalety, które mogą przyciągać, ale niemal równa liczba wad i cena stanowią przeciwwagę. ▀

# VICTORIA 3



PRODUCENT Paradox Development Studio Wersja PL: tak

Sir Haszak

**P**ostęp techniczny, odkrycia geograficzne i zmiany społeczne – to wszystko oferuje najnowsza część gry. Poprzednia też to oferowała, ale ta robi to w przystępny sposób, co jednak nie zwalnia gracza od przyswojenia ton informacji.

Najnowsza inkarnacja opowieści o stuleciu rozpoczynającym się w 1836 roku należy do gier dla klasycznych dłubaczy. Z małych cegiełek – zmian w prawie, rozwoju przemysłu i rolnictwa, opracowywania nowych technologii, zawierania traktatów dyplomatycznych, handlu i wypraw odkrywców – buduje się pozycję kraju. Najlepiej widać ją w klasyfikacji państw, która podaje nie tylko pozycję, ale też liczbę ludności, poziom życia i dochód narodowy.

Budowniczych imperiów czeka mnóstwo mikrozarządzania, z którego dużą część zabiera wnoszenie różnych budowli i zarządzanie nimi. Dość powiedzieć, że każdy z budynków ma kilka zmiennych, a każda zmienna otrzymuje nowe możliwości wraz z postępowaniem technicznym. Na przykład zakłady włókiennicze początkowo szyją odzież ręcznie. Odzież jest zwyczajna, tkaniny powstają na krosnach tradycyjnych, a zakłady należą do gildii kupieckich.



➤ Ponieważ historia jest pisana na bieżąco, może się zdarzyć, że konfederaci opanują 95 procent terytorium Stanów Zjednoczonych. W tym Nowy Jork.



➤ Wyprawy odkrywcze to koszty i szereg trudnych decyzji do podjęcia. Nie wszystkie kończą się sukcesem.

Po szeregu ulepszeń tkaniny przechodzą przez warsztaty barwiarńskie, część zakładów produkuje odzież luksusową wytwarzaną z użyciem jedwabiu z krosien mechanicznych, a zakłady należą już do właścicieli prywatnych. Co prawda budowę można kolejkować, ale już zasady ich działania należy zmieniać ręcznie. To pochłania sporo czasu.

Zdarzyło mi się przez przypadek zostawić moją Belgię na pięć lat gry. Po powrocie przed ekran okazało się, że kwitnący wcześniej budżet jedzie na oparach, a w kraju zaczął się zamęt, który obniża wpływ z podatków. Kraju nie da się prowadzić na automacie.

Co prawda kierunek zmian społecznych jest wytyczony, ale tempo ich wprowadzania trzeba dostosować do świadomości społeczeństwa. Przy czym chodzi nie tylko o stronnictwa popierające dane prawo, ale też liczbę i determinację opozycji. Raz dla sportu uparłem się na zmianę polityki handlowej z merkantylizmu (7,3 procent poparcia, reszta obojętna) na wolny handel (43,4 procent poparcia, 25,8 procent przeciwników). Doszło do wojny domowej, w wyniku której kraj z szóstego miejsca spadł w rankingu na dwudzieste, gospodarka została całkowicie zniszczona, a dziura w budżecie tak duża, że można nią było przejść do Australii. Generalnie gra zniechęca do wojny, bo

jej prowadzenie generuje astronomiczne koszty. Chyba że się jest Prusami, które podczas jednoczenia Niemiec biją się zawsze i z każdym.

Ogólnie Victoria 3 jest złożona, ogromna, głęboka, ale... ma genialny samouczek. Podsuwa zadania – na przykład zaspokojenia popytu na określony towar – i krok po kroku objaśnia, jak należy to zrobić. Dla chętnych jest dodatkowo wyjaśnienie po co. Jednak nawet uzupełnienie samouczka obszerną Wikipedią nie zmieniło faktu, że z początku czułem się przytłoczony ilością informacji. Jednak dość szybko opanowałem sytuację między innymi dzięki wygodnym skrótom prowadzącym do głównych opcji polityki, przemysłu, dyplomacji, wojska i handlu.

Victoria 3 nosi imię królowej, ale nie należy dać się zmylić. To wykwalifikowana złodziejka, która okradnie cię z potwornej ilości czasu. Jeśli jednak lubisz takie gry, nawet nie poczujesz straty, ponieważ zapewnia też znakomitą zabawę i mnóstwo satysfakcji z rozwoju dowolnego, w miarę rozwiniętego dziewiętnastowiecznego państwa. ■

# 87

Wielka i piękna (zwłaszcza po zbliżeniu mapy) gra, której autorzy uczynili wiele, by była również przystępna, jak jest głęboka. W moim przekonaniu odnieśli sukces.



# NEW TALES FROM THE BORDERLANDS

PC PS4 PS5 XONE XSX SWITCH

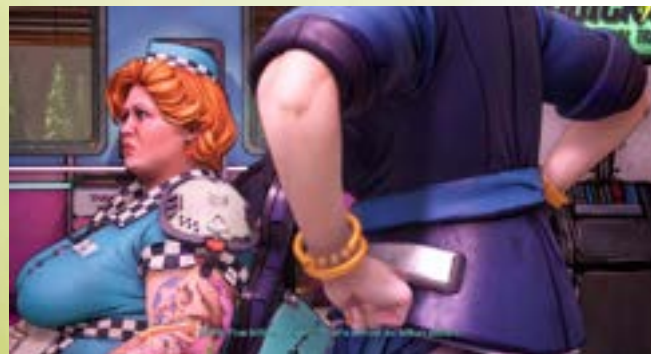
PRODUCENT: Gearbox Wersja PL: nie

Paweł Schreiber

Zamiast patrzeć na zapierającą dech w piersiach panoramę miasta, Octavio sprawdza, co mu się przykleiło do podeszwy.



Niektórzy mówią, że aby prowadzić własny biznes, trzeba umieć liczyć. Fran od lat świetnie sobie radzi bez tej umiejętności.



Jeden z bohaterów siedzi w celi. Jego oprawca próbuje mu dokuczać: „Będę patrzył, jak gnijesz niczym kupka fasoli”. „Niczym kupka fasoli?” – pyta nasz bohater. „Kupka fasoli może zgnić, jak się ją zostawi na dłużej! Nie muszę się tłumaczyć!”. Bywa gorzej niż w polskim kabarecie. Motywacje postaci są absurdalnie płaskie i ogólnikowe (serio, mamy tu postać, która chce, uwaga, „zmienić świat”), ale bohaterowie lubią je analizować w długich, poważnych rozmowach. W ostatnim epizodzie pojawiają się jeszcze wypchane po brzegi tanią psychologią wizje, w których walcząca o przetrwanie świata bohaterka analizuje swoją relację z bratem, jak widać w tej chwili ważniejszą. Tu dialogi też błyszczą: „Zbudowałaś... MOST EMPATII”. Nie zawsze jest aż tak strasznie, ale i tak przeważnie wieje nudą. Pojawia się też sporo żarcików po prostu obleśnych. W złym tego słowa znaczeniu. Zapadających w pamięć scen jest dosłownie kilka, minigierki i QTE są nudne i niepotrzebne, a fabuła do bólu banalna i przewidywalna.

W dwóch pierwszych scenach oryginalnego Tales from the Borderlands dzieje się więcej ciekawych rzeczy niż w całej dwójce. Sprawdziłem. Zamiast wydawać kupę pieniędzy na nową grę, wróćcie do starej. Wciąż jest genialna. ■

Nadzieję miałem do samego końca – a nuż intryga ruszy z kopyta, stanie się coś zabawnego albo któraś z postaci nagle zrobi się ciekawsza. Kiedy dotarłem do epizodu piątego i ostatniego, zorientowałem się, że pewnie już za późno. Dotrwałem do końca, chociaż było ciężko, bo akt piąty jest chyba najbardziej męczący i monotony. A zakończenie tylko mnie utwierdziło w przekonaniu, że New Tales from the Borderlands to jednak... nie to.

Niedobrze zaczynać od marudzenia, więc może najpierw powiem kilka słów o tym, co się udało. Po pierwsze – oczywiście oprawa wizualna. Styl serii zawsze był rozpoznawalny, a w UE4 po prostu błyszczą. Do tego dochodzą solidnie zrobione animacje motion capture, które przy pewnych postaciach sprawdzają się świetnie. W tej odsłonie mimika i gesty czasem przekazują tyle, co słowa. Jest kilka scen, przy których nie mogłem się powstrzymać od rechotu, na przykład



„Obowiązkowe w każdej grze z serii Borderlands wejście do krypty. Tutaj wyjątkowo ładnej.

absurdalna strzelanina przy akompaniamentem Dies Irae z Mozartowskiego „Requiem”; poczucie humoru jest w niej trochę mniej subtelne niż w pierwszych Tales from the Borderlands, ale to niekoniecznie coś złego. NTfTB bardzo dobrze radzi sobie też z różnorodnością postaci. Jedną z głównych bohaterek, Fran Miscovicz, to biseksualna babka w średnim wieku, ze sporą nadwagą, poruszająca się na wózku inwalidzkim, która ma tyle charakteru, że i Kratos czasem przy niej blednie. Szkoda tylko, że twórcy NTfTB wymyślili świetną postać, ale nie umieli napisać dla niej sensownego scenariusza.

Więcej pochwał niestety nie umiem już z siebie wykrzesać. Podstawowy problem z tą grą jest taki, że przez większość czasu próbuje być śmieszna, ale jej to nie wychodzi. Jak się zorientuje, że nie wyszło, próbuje to jakoś naprawić, dodając jeszcze jakiś żarcik oparty właśnie na tym nieudany, że niby nie był on taki zły. A potem... Nie bądzmy gołoślni.

# 40

Niemal kompletnie nieudany powrót Tales from the Borderlands. Jest tu kilka dobrych żartów i kilka ciekawych postaci, ale sama opowieść nie bawi i bardzo się dłuży.



# DEVIL IN ME

PC PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT Supermassive Games Wersja PL: nie

Michał R. Wiśniewski

Ostatnia odsłona pierwszego sezonu antologii Dark Pictures odwołuje się nie tylko do tradycji horroru, ale też gier przygodowych.

Każdy z poprzednich odcinków eksplorował temat horroru na różne sposoby. Man of Medan opowiadało o okrucieństwie, Little Hope zabrało nas do wymarłego miasteczka. House of Ashes przenosiło graczy (widzów) do podziemi Iraku, gdzie czekało się przastare zagrożenie. Wszystkie gry rozgrywały napięcia między naszą wiedzą a oczekiwaniami, między światem nierealnym



i realnym, oraz testowały odporność na podejmowanie decyzji w sytuacjach stresu, podobnie jak inne gry Supermassive - Until Dawn, Inpatient czy The Quarry.

Tym razem inspiracją jest postać pierwszego amerykańskiego seryjnego zabójcy, H.H. Holmes, ale także bardzo współczesny fenomen kulturowy - fascynacja prawdziwą zbrodnią

❗ Kto powiedział, że w horrorze o seryjnym zabójcy nie znajdzie się czas na chwilę relaksu...

❗ Pierwsze napotkane dekoracje nie wróżą niczego dobrego.

❗ Dla niektórych to ostatnia podróż, ale przynajmniej na poziomie.

(true crime), wyrażana w setkach podcastów, filmów dokumentalnych i seriali. W tradycyjnym prologu cofamy się w przeszłość, by jako młode małżeństwo bezpośrednio spotkać się z Holmesem i odwiedzić jego słynny World Fair Hotel, znany dziś jako Murder Castle. No właśnie, znany - tytuł nie trzyma zbyt długo w napięciu, koniec nieszczęśliwców jest szybki.

Właściwa gra opowiada o grupie ludzi kręcących filmy dokumentalne. Ich najnowsza produkcja ma być poświęcona właśnie Holmesowi, pochowanemu pod warstwą betonu mordercy ponad dwustu osób. Reżyser dostaje telefon od tajemniczego bogacza, który zaprasza ekipę na skrytą we mgłach wyspę, gdzie zbudowano replikę morderczego zamku. Podczas obiadu okazuje się, że nasz gospodarz się ulotnił, ale to nie znaczy, że jesteśmy w hotelu sami...

Jak zwykle celem gry jest przeżycie pięciu postaci (lub chociaż jednej), na co wpływ będą miały nasze decyzje i napięcia między bohaterami. Atmosfera starego hotelu jest wspaniała; świadomość, że czekają tu mordercze pułapki, sprawia, że odczuwa się prawie nieustające napięcie. Prawie, bo gra okazuje się mocniej niż poprzednie czerpać z tradycji przygodówek, toż to prawie Maniac Mansion - postacie mają różne zdolności (karta kredytowa otwierająca skrzynki, mikrofon kierunkowy, elektryka), zbiera się przedmioty i rozwiązuje proste zagadki. Z jednej strony te momenty, które mają zagadki, dają nieco odpocząć, z drugiej - gra sprytnie wykorzystuje te chwile, gdy czujemy się nazbyt bezpieczni.

Atmosfera starego hotelu pełnego manekinów jest niesamowita; tytuł precyzyjnie gra światłem (każde ma inne źródło rozjaśniania mroku - zapalniczkę, diodę led mikrofonu, latarkę czy lampę błyskową). Morderca tym razem się nie śpieszy - torturować ludzi można na wiele różnych sposobów. ■



# 85

„Lśnienie” spotyka Maniac Mansion i „Piłę” – atmosferyczny slasher o bardzo aktualnej tematyce (co, jeśli miłośnicy morderstw staną się ofiarami?). Kolejne spotkanie z charyzmatycznym Kuratorem, tym razem bardziej przygodówkowe. Z niecierpliwością czekam na drugi sezon.



✚ W Lich King Classic debiutują Rycerze Śmierci. W odróżnieniu od oryginalnej wersji klasa dostępna jest dla wszystkich chętnych już na starcie przygody.

za plus odświeżonego dodatku. W trakcie całej swojej przygody na północnych rubieżach Azeroth nie spieszenie eksplorowałem przeróżne zakamarki Northrendu, całkowicie zagłębiając się w ten nieprzystępny i piękny świat. Doprawdy trudno mi zliczyć godziny spędzone w takich miejscówkach jak urokliwe, tropikalne Sholazar Basin czy też smocze cmentarzysko Dragonblight.

Podczas prac nad Lich King Classic autorzy zdecydowali się na usunięcie zautomatyzowanej wyszukiwarki lochów, wprowadzając w zamian manualne narzędzie o nazwie Looking for Group. Opcja LfG została stworzona z myślą o wzmocnieniu interakcji pomiędzy graczami, ale nie zawsze działa ona, jak należy. Czat bywa zalewany wiadomościami użytkowników poszukujących chętnych do sformowania wspólnej ekipy i wcale nie jest powiedziane, że uda im się tego dokonać. Sytuacja wygląda lepiej na mocniej zaludnionych serwerach, ale mechanika aż prosi się o usprawnienie lub zmianę na wspomnianą automatyczną wyszukiwarkę.

Pomimo niedopracowanej opcji LfG Lich King Classic to kapitalny powrót do przeszłości i można go polecić zarówno weteranom, jak i fanom, którzy nie grali w oryginalny dodatek. Na północy Azeroth można spędzić masę czasu, dobrze się przy tym bawiąc. ■

# World of Warcraft: Lich King Classic

✚ W grze pojawia się wiele nowych dań oraz napitków działających zbawiennie na postać bohatera. Na przykład taka przekąska z mamuta zapewni niemały bonus do siły ataku oraz wytrzymałości.

✚ Inskrypcje to nowa profesja, dzięki której gracze mogą tworzyć przeróżne świecidełka lub zwoje wzmacniające herosa w trakcie walki.



PRODUCENT | Blizzard | Wersja PL: nie

✚ Pjotsze

**K**ról Lisz znów podnosi swój łeb w Northrendzie, skąd kieruje plugawą armią nieumarłych, zagrażającą bezpieczeństwu całego Azerothu. Przywódca Plagi aż prosi się o kolejną wizytę domową, aby wytłumaczyć mu raz na zawsze, że bycie łobuzem nie popłaca. Nie pozostaje nam nic innego, jak tylko wyruszyć w emocjonującą i sentymentalną podróż na skutym lodem kontynent.

Już po kilku chwilach spędzonych w Lich King Classic widzimy, jak wiele na przestrzeni lat zmieniło się nie tylko w World of Warcraft, ale również w całym gatunku MMO RPG. Weterani z pewnością poczują się tu jak w domu, ale nowicjusze mogą mieć pewne problemy na początku zabawy. Walka jest tu mniej dynamiczna niż we współczesnych produkcjach, przez co starcia wydają się trudniejsze oraz wymagają więcej taktycznego myślenia. W grze nie znajdziemy też trackera zadań, więc nie będziemy prowadzeni do celu misji jak po sznurku, co jest miłą odmianą w dobie powiadomień, znaczników albo innych znaków zapytania zaśmiecających mapę. Chcesz się dowiedzieć, jak rozwiązać zadanie? Wystarczy uważnie przeczytać kwestie wypowiedane przez zleceniodawcę, drogi awanturniku.

System rozwoju postaci w Lich King Classic lekko wyhamował, przez co wbijanie kolejnych poziomów doświadczenia trwa dłużej niż w podstawowej wersji World of Warcraft. Gra nie zmusza nas do uczestnictwa w wyścigu o jak najszybsze osiągnięcie maksymalnego levelu, co można jedynie uznać



**87**

■ Lich King Classic to sentymentalna podróż do czasów, gdy World of Warcraft nie miało sobie równych na polu MMO RPG. Pomimo upływu lat magia Liszego Króla nie osłabła, bo dodatek wciąga jak diabli.

Twórcy zdradzili, że gra nie dzieje się w rzeczywistym miejscu, ale w sennym koszmarze.

# Scorn

PC XSX

PRODUCENT Ebb Software **Wersja PL:** tak

Bartek Czartoryski

**P**ewnym paradoksem jest, że o grze, gdzie nie pada choćby jedno słowo, będzie rozmawiane jeszcze długo. Lecz łatwiej powiedzieć, czym Scorn nie jest, niż czym jest.

Trudno już chyba nawet zliczyć, ile lat powstawał ten projekt, ale trzeba serbskiemu studiu Ebb Software oddać, że aż do dnia premiery zgadywano, co to w ogóle będzie. Nie bez pewnej satysfakcji donoszą jednak, że nadal nie ma odnośnie do tego pewności. Oczywiście nie są to słowa pozbawione pewnej złośliwości, bo, szczególnie jeśli weźmiemy pod uwagę, jak długo na tę grę czekaliśmy, jest to nic innego niż kapiszon. Ale za to cholernie głośny.

Bo Scorn wygląda pięknie, choć pewnie raczej powinienem napisać,

że paskudnie, gdyż pełno tu porozrywanych ciał, fallicznych symboli i techno-organicznej materii, która posłużyła za budulec przedstawionego świata. Nic dziwnego, bo jest on bezpośrednio inspirowany twórczością słynnego szwajcarskiego artysty H.R. Giger (przewijającego się w niektórych materiałach promocyjnych Zdzisława Beksińskiego jest tu z kolei niewiele), który tkął kosmary na zamówienie.

I choć Scorn to na poły spacerowa gra logiczna, gdzie rozwiązujemy łamigłówki pozwalające nam przejść do kolejnych pomieszczeń, a na poły - no, może po ćwierci - toporna strzelanka, to jedyną jej kartą atutową jest design środowisk. Istotnie trudno oderwać oczy od ekranu, nawet gdy przesłaniają go oderwane członki, z których tryskają fontanny krwi, nie zadumać się nad majestatem tajemniczych miejsc, które przyjdzie nam eksplorować, i nie zachłysnąć się klimatem tego miejsca leżącego gdzieś w odległym nigdzie. Ale Scorn nie ma do zaoferowania dużo więcej.

To powiedziawszy, zrozumieć, jeśli ktoś zanurzy się w tej atmosferze na tyle głęboko, że przestaną przeszkadzać mu wady omawianej gry, lecz mi, gdy już minęła szczerza fascynacja nowym, wydała się ona monotonna i nużąca. Zagadki opierają się przeważnie na łażeniu z miejsca na miejsce, przesuwaniu wajch i przyciskaniu przycisków obsługujących różnorakie mechanizmy, którymi, przynajmiej



Pierwsza broń, jaką zdobywamy, to bardziej narzędzie służące do obsługi napotkanej maszynerii.

bez bicia, z czasem operowałem już na pałę, bo niewiele z nich angażuje szare komórki; to raczej testy naszej cierpliwości. A zostaje ona wystawiana na próbę jeszcze i przy innych okazjach, bo gra zapisuje się wyłącznie automatycznie i potrafi nas wyrzucić albo w pętlę śmierci, albo na długo przed wykonaniem mozolnego zadania. Wytchnienia nie przynosi też walka, zbędna i frustrująca, dlatego doradzam, by wrogów, po prostu, omijać.

Scorn to jeden z tych tytułów, o których fajniej się rozmawia, niż w nie gra. Teorii na temat metaforycznego wymiaru szcztąkowej fabuły jest bowiem mnóstwo, ale o tym, czy jest to krytyka zunifikowanego, kapitalistycznego społeczeństwa, czy metafora narodzin, zdecydujcie sami. ■

## Obcy



**H.R. Giger, którego dzieła stanowiły inspirację dla Scornu,** słynął z tak zwanego stylu biomechanicznego, jako że łączył ludzką anatomię z elementami maszyn. Popularność poza światem sztuki zdobył jako członek ekipy nagrodzonej Oscarem za efekty specjalne do filmu „Obcy”; to on był autorem designu ksenomorfa.

Gra nie do grania, ale do patrzania. Scorn jest niczym przydługa niedzielną wizyta w galerii sztuki.

# 55

PIXEL





# BLACKTAIL

JUŻ W SPRZEDAŻY

PS5 XBOX SERIES X|S PC



Blacktail is a trademark of Focus Home Interactive. All other trademarks are the property of their respective owners. Focus Home Interactive is not responsible for any content that is posted on this website. The information on this website is subject to change without notice. © 2023 Focus Home Interactive. All rights reserved.



✚ Po przywołaniu Einherjera broń bohaterki zostanie zaczarowana odpowiadającym mu żywiołem. Pomoże to jeszcze lepiej wykorzystać słabości wroga i zadawać monstrom więcej obrażeń.

# Valkyrie Elysium

PC PS4 PS5

PRODUCENT Soleil **Wersja PL:** nie

Pjotsze

**W**edług nordyckich wierzeń najmężniejsi wojownicy po śmierci zostają sprowadzeni przez walkirie do Walhalli, gdzie uczują przy jednym stole z bogiem Odynem. Przy okazji herosi przygotowują się do ostatecznej bitwy, czyli Ragnaröku. W grze Valkyrie Elysium widzimy, że coś poszło nie tak i Wszechojciec ledwo przetrwał starcie z zastępami zła. Ostatekiem sił powołuje do życia ostatnią z walkirii, aby pomogła mu ocalić umierający świat.

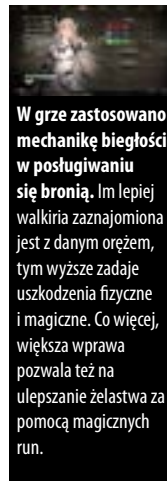
Chociaż nowa produkcja studia Soleil jest kontynuatką zasłużonej serii Valkyrie Profile, to mocno się różni od swoich poprzedniczek. Autorzy zdecydowali się odejść od przyjętej w cyklu konwencji, tworząc tytuł action RPG. Walka jest tu niesłychanie dynamiczna oraz bardzo dopracowana, co sprawia, iż każdy pojedynek z przeciwnikiem dostarczy nam masy emocji. Na ekranie dzieje się czasem tak dużo, że zdarzało mi się zatrzymać grę, aby choć na chwilę odetchnąć. Taki wpływ adrenaliny najczęściej czułem w trakcie spotkań z bossami, mimo że Valkyrie Elysium daleko pod

względem poziomu trudności do tytułów typu soulslike.

W krucjacie ocalenia świata główna bohaterka nie jest zdana tylko na siebie. W trakcie rozgrywki dołączają do niej Einherjerzy, których wsparcie w walce jest po prostu nieocenione. Wojownicy przydadzą się też przy rozwiązywaniu prostych zagadek środowiskowych i sami poinformują nas, gdy na takową łamigłówkę natrafimy. Towarzyszący nam herosi mają też swoją osobowość, potrafią przekomarzać się między sobą, a nawet krytycznie odnosić się do działań walkirii. Dzięki temu stanowią udaną przeciwwagę dla chłodnej, ślepo wierzącej Odynowi boginki.

Do dyspozycji bohaterki oddano kilka - różniących się od siebie - rodzajów broni, które można ulepszyć. O niezbędne do tego surowce nie ma co się martwić, bo w trakcie rozgrywki znajdziemy ich całe mnóstwo. Szkoda tylko, że nie możemy zadbać o wygląd

## Uzbrojenie



**W grze zastosowano mechanikę bieglności w posługiwaniu się bronią.** Im lepiej walkiria zaznajomiona jest z danym orężem, tym wyższe zadaje uszkodzenia fizyczne i magiczne. Co więcej, większa wprawa pozwala też na ulepszanie żelastwa za pomocą magicznych run.

✚ Dzięki odpowiednim umiejętnościom możemy odblokować automatyczne wezwania wojowników. Pojawią się wtedy na polu walki, gdy na przykład wykonamy unik w idealnym momencie.

walkirii, w grze próżno szukać elementów rynsztunku takich jak zbroja czy nawet hełm. Dziewczyna posługuje się również potężnymi zaklęciami związanymi z różnymi żywiołami. Warto o tym pamiętać, gdyż poszczególni wrogowie podatni są na konkretne ataki magiczne. Nieraz za pomocą czaru błyskawicy udało mi się ogłuszyć kilka stworów jednocześnie, co znacząco ułatwiło wymagającą potyczkę.

Świat Valkyrie Elysium charakteryzuje się specyficzną oprawą wizualną, której dzięki ciekawym zabiegom graficznym blisko do cel shadingu. Dość nietypowo rozwiązano też mechanikę zadań pobocznych, które rozgrywamy w oddzielnych instancjach, na tych samych mapach, co misje fabularne. Wyludnione lokacje, jakie przyjdzie nam zwiedzać, są naprawdę klimatyczne, mają przy tym korytarzową strukturę, co jednak nie przeszkadza w zabawie. Zastanawia mnie tylko jedno, dlaczego siedziba wielkiego Odyna w Asgardzie nie ma do zaoferowania żadnych atrakcji? O ile opustoszały po zagładzie świat ludzi da się zrozumieć, o tyle niewykorzystanie potencjału tej miejscówki trudno już wytłumaczyć. ▬



**79**

■ Nietypowa kontynuacja cyklu Valkyrie Profile, w której większy nacisk położono na dynamiczną akcję niż na elementy RPG. Warto sięgnąć choćby z uwagi na genialny system walki.

# B L A C K T A I L

PC PS4 PS5

PRODUCENT The Parasight Wersja PL: tak

Michał R. Wiśniewski

**B**lacktail to niezależna, baśniowa, polska perełka, która bawi się historią o Babie Jadze.

Zastanawia mnie często narodowość gier. W przeciwieństwie do innych dziedzin kultury - kina czy literatury - elektroniczna rozrywka jest bardzo zamerykanizowana. Istnieją oczywiście kraje, które mają własny, bardzo charakterystyczny styl, jak Japonia, większość jednak zmierza w stronę unifikacji. Polskie gry wypracowały własny sposób - wrzucanie „smaczków”. Widać to nawet w arcyamerykańskim Cyberpunku 2077, gdzie można natknąć się na wiersze polskich poetów. Co robić - nie można zawsze jechać na egzotycznym powabie fantastycznej słowiańszczyzny, jak seria o Wiedźminie.

Ale czasem można - i Blacktail robi to wyśmienicie. Bohaterką jest Jaga, dziewczyna-sierota, wioskowy wyrzutek, kryjąca za maską znamię na twarzy, która bierze łuk i rusza do lasu szukać zaginionej siostry bliźniaczki. Las jest magiczny, pełen mitologicznych stworzeń i wiedźmy zwanej Baba, mieszkającej w budzącej grozę chatce. Zupełnie niespodziewanie Baba staje się głosem w głowie naszej bohaterki, którą nazywa księżniczką i kimś w rodzaju nauczycielki i przewodniczki. Grę oglądamy z oczu bohaterki, wrażenie robi więc swojski las.



➤ Tere-fere kuku, strzela baba z łuku. A gdy strzał zabraknie, bohaterka zagra na cęciwie „Włazł kotek na płotek”.



➤ Magiczny las pełen dziwadeł, zachwycającej fauny i flory, zachęca do zanurzenia się w baśniową przygodę.



➤ Kociółek w magicznej chatce wiedźmy, w którym można przygotowywać przeróżne wywary.



➤ Szumią jodły na gór szczytce / Szumią sobie w dal / I młodemu smutne życie / Gdy ma w sercu żal.

Im dalej oddalamy się od natury, tym chętniej twórcy gier sięgają po zieleń, ale Blacktail to klasa sama w sobie. Ile tu kolorów, i to bez uciekania w estetykę anime - chabry, nasturcje, piękne brzozy i świerki, a także przepiękne borowiki, budzące nieco frustracji, bo ręce same się rwą do zbierania, a tu się nie da. Prawdziwa magia dzieje się, gdy spojrzymy w niebo, ale o tym już przekonajcie się na własną rękę.

Otwarty świat, crafting, survival - zwykle są to terminy, które budzą moją podejrzliwość, ale nie dość, że po tym lesie (i innych krainach) chodzi się bardzo przyjemnie, to i łatwe i przyjemne jest robienie strzał do łuku (potrzeba patyków i piór), eliksirów i tak dalej. Polować można na jelenie (pieczenie mięsa to nieco irytująca minigra), w duchu szacunku dla zwierzyny (jak w „Avatarze”), można też wcinać jagódki. W grę wbudowany jest też prosty system etyczny - jak się robi dobre uczynki (na przykład

pomoże jeżykowi sięgnąć jabłka), to wskazówka idzie w stronę słońca, a jak źle (wesprze złą królową mrówek w podboju świata) - w stronę księżycy. Obie „strony mocy” dają inne frukta, więc od nas zależy, czy będziemy dobrą, czy złą czarownicą. Do tego mamy drzewo umiejętności i cztery rodzaje magii. Jest i obowiązkowy czarny kot, który służy jako teleport.

Świat gry zamieszkują wspaniałe postacie (gadające grzyby!). To doskonała zabawa, w której akcja łączy się z przygodą, a mrok z humorem i kolorem. ■



**90**

➤ Hej, dzieci, jeśli chcecie, odwiedzić Jagi las, przed ekran dziś zapraszam was, zatem konsolę włączcie, weźcie pada i usiądźcie, zaczynamy dla was nową grę! ➤ Polska gra, z polski, magiczna przygoda, gdzie nawet błędzenie po lesie okazuje się przyjemnością.



PC PS5 XSX

PRODUCENT WB Games Montréal Wersja PL: tak

Bazyl

**B**atman powróci! Na jakiś kwadrans, gdyż w Gotham Knights witamy i żegnamy go już we wstępie. Potem na scenę wkraczają Batgirl, Nightwing, Red Hood oraz Robin, próbujący rozwikłać zagadkę, nad którą przed śmiercią pracował ich mentor.

Wiele osób wieszczyło, że Gotham Knights będzie nastawioną na grind grą-usługą w stylu Marvel's Avengers. Tymczasem produkcja ta podąża ścieżką wytyczoną przez serię Arkham.

I trudno się dziwić, skoro to dzieło studia WB Games Montréal. Już przy Arkham Origins pokazało ono, że potrafi robić dobre gry, ale na czele rewolucji z pewnością nie stanie. Teraz mamy tego kolejny dowód. Na przykład walka i elementy skradankowe od razu przywodzą na myśl przygody Gacka. Warto jednak zaznaczyć, że o ile Batman bazował na blokach i kontrach, o tyle jego protegowani stosują uniki, co weteranom Arkham może przeszkadzać. Sam nie miałem z tym problemu. Żałuję za to, że nie postarano się bardziej zróżnicować postaci, gdyż każdym z czwórki młodych pogromców zbrodni gra się podobnie. Na plus należy zaliczyć to, że wszyscy mają własne aktywności

Różnice między postaciami nie są może gigantyczne, ale pogłębiają się wraz z odblokowywaniem nowych umiejętności.



Po Gotham śmigamy w nocy, więc tłumów nie ma, ale nie znaczy to, że miasto jest wymarłe.



poboczne oraz inne charaktery, więc i nieco inaczej przebiegają ich rozmowy z NPC. Herosów możemy zmieniać między misjami, ale niezależnie, kim gramy, doświadczenie dostają wszyscy, czyli nie trzeba się martwić, że pozostawiony w kącie mściciel stanie się zbyt słaby, by stawić czoła przestępcom.

Akcja toczy się oczywiście w Gotham City, które jest spore i nie brakuje w nim charakterystycznych miejsc jak pomnik Jima Gordona, imponująca katedra czy klimatyczny cmentarz. Nie szukano też wymówki, żeby z metropolii pozbyć się zwykłych mieszkańców, więc dostaliśmy żyjące miasto, w którym wiecznie coś się dzieje. Owo coś to zazwyczaj kradzieże, pobicia i napady. Można je przerywać, by przy okazji z obezwładnionych opryszków wydobyć plany poważniejszych zbrodni, którym będzie można zapobiec później. Zła wiadomość jest taka, że po kilku patrolach ma się wrażenie, że miejscowe gangi w kółko popełniają te same przestępstwa, a w pozbyciu się déjá vu nie pomagają konieczność ciągłego oczyszczania z łachmytów tych samych miejsc. Ponarzekać można też na stan techniczny gry. Choćby kamera potrafiła robić fikołki skutecznie utrudniające orientację. Co gorsza, kilka razy zdarzyło mi się, że przeciwnik glitchował się i uniemożliwiał ukończenie zadania. Wprawdzie były to tylko misje poboczne, ale niesmak pozostał. Mam nadzieję, że buble te zostaną polatane, gdyż niepotrzebnie psują dobrą grę z ciekawą fabułą, dynamiczną walką i mnóstwem aktywności dodatkowych. Gotham Knights pokazuje bowiem, że chociaż uczeń mistrza nie przerosł, to istnieje życie po Batmanie. ■

83

- Gotham Knights to duchowy spadkobierca serii Arkham.
- Jeżeli więc ją lubiliście, to poczujecie się jak w domu i docenicie efektowne walki oraz zaprezentowaną historię.
- Za to jeśli oczekujecie zupełnie nowej jakości, to uczniowie Batmana wam jej nie zapewnią.

# Evil West

PC PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT Flying Wild Hog Wersja PL: tak

■ Szymon Górąj

doczekaliśmy się ostatniej fazy potężnej ekspansji Flying Wild Hog w 2022 roku. Firma znacząco powiększyła swoje kadry, dzięki czemu mogła zaangażować więcej zespołów do równoległej pracy nad projektami. Po trzeciej odsłonie przygód Lo Wanga, kosmicznym aRPG i samurajskiej przygodzie pora na rozwałkę na paranormalnym Dzikim Zachodzie.

Od samego początku twórcy Evil West przejrzyście prezentują nam zasady gry. Wcielamy się w członka specjalnej organizacji zwalczającej wampiry i inne bestie, które w tej wersji świata są jak najbardziej realne. Jesse Rentier to podręcznikowy twardziel. Ot, syn szefa tegoż instytutu i jego prawdopodobny sukcesor, który jednak bynajmniej się do tego nie pali. Po całkiem dobrym zawiązaniu akcji on i jego wieloletni towarzysz chcąc nie chcąc wybierają się na pewną uroczystość w ichniej siedzibie. Imprezę przerywa zmasowany atak wampirów, stanowiący punkt zwrotny w opowieści.

Narracyjnie mamy do czynienia z projektem starszokolnej roboty: pełna filmowych przerywników, liniowa historia z nastawieniem na niemal ciągłą akcję. Jako że brakowało mi ostatnimi czasy takiego połączenia, w rozgrywkę wsiąknęłam natychmiast.

■ Grę zaczynamy od okładania wrogów jedynie pięściami, z czasem jednak do akcji wkraczają pistolety, strzelba, obrzyn, a nawet kusza. I od groma dodatkowych modyfikacji.



■ Eksploracja może się wydawać z początku nieco sztywna, ale znakomicie zaimplementowane mechaniki walki powinny pozwolić nam o tym zapomnieć.

■ Mimo że lokacje w Evil West mają swoje ograniczenia, należy się spory plus za różnorodność ich designu.



oraz umiejętności. Kombinacji związanych z drzewkami zdolności i atutów jest tak dużo, że samo to motywuje do przejścia historii Rentierów więcej niż raz. Świetnym pomysłem jest też odpowiednio częste rozrzucenie specjalnych stacyjek pozwalających zresetować naszą aktualną konfigurację, dzięki czemu odzyskujemy wszelkie punkty zdolności. To umożliwi nam poszukiwanie synergii pomiędzy konkretnymi skillami i po prostu luźne eksperymentowanie. Godna pochwały jest także galeria zróżnicowanych przeciwników o bardzo różnej charakterystyce oraz stojący na ich czele wymagający bossowie.

Nie obyło się oczywiście bez mankamentów. Tytuł najeżony jest mniej lub bardziej irytującymi bugami. Po pewnym czasie może także leciutko znużyć prosty i schematyczny design poziomów z nadzbyt czytelnymi miejscami na rozwałkę. Kilka razy byłem także sfrustrowany tym, że powrót do określonych obszarów na mapie jest z irracjonalnych względów zablokowany, co uniemożliwiało mi zebranie kilku przedmiotów w danej rozgrywce (gramy tylko na jednym autozapisie). ■

Westernowo-fantastyczne klimaty z nutką steampunkowego aromatu (na przykład niesamowita elektryczna rękawica, obok broni palnej będąca kluczowym elementem ekwipunku), nastrojową muzyką, świetnymi aktorami głosowymi i galerią postaci żywcem wziętą z hollywoodzkich klisz napędzają bezpretensjonalną rozwałkę.

Sercem Evil West jest jednak oczywiście rozgrywka. Flying Wild Hog robi w tej kwestii mniej więcej to, co powinno przed laty Ready at Dawn z The Order: 1886. Tutaj również mamy ograniczone pole manewru na poszczególnych poziomach i pełno niewidzialnych ścian, ale urozmaicenie map rozlicznymi znajdźkami niemal całkowicie eliminuje ten problem. Dodajmy do tego znakomicie rozwinięty system walki, czerpiący garściami z chociażby God of War, ale zarazem mający własną tożsamość. Deweloperzy pozwalają nam powoli zapoznawać się ze specyfiką walki wspomnianą wcześniej rękawicą i bronią palną, by potem miarowo, level po levelu, dodawać kolejne oręże

84

■ Evil West twardo trzyma się wielokrotnie przetartych szlaków, ale robi to ze smakiem. To niepozabawiona wada, acz jednocześnie niesamowicie satysfakcjonująca gra akcji i miła odskocznia od podróży Kratos i Atreusa. Czekam na sequel!





✦ Dosłownie w mgnieniu oka możemy zmienić specjalizację herosa. Gra zapamiętuje przy tym ustawienia HUD przypisane do każdego z profili postaci.

Zwiedzając Smocze Wyspy, nie można narzekać na nudę. Poza ujmującymi widokami wszędzie czeka na nas masa misji pobocznych, czasami naprawdę ciekawie skonstruowanych. Pamiętam, jak szeroki uśmiech miałem na twarzy, gdy pomagałem małemu, pocieszonemu smoczyciu w naprawie jego ukochanej zabawki. Jednak najbardziej w pamięci zapadł mi quest, podczas którego mój awatar jedynie siedział, słuchając poruszającej opowieści pewnego bardzo wiekowego jegomościa. Człowiek z Blizzarda odpowiedzialny za to zlecenie zasłużył na premię!

Po wykonaniu niektórych misji - także tych pobocznych - gracze zostają nagrodzeni schematami, które można wykorzystać do odblokowania wizualnych modyfikacji smoka. Przyznam, że po pewnym czasie przywiązałem się do mojej skrzydlatej gadziny i żałowałem, iż nie mogę skorzystać z jej unikalnych umiejętności poza Smoczymi Wyspami. Może w przyszłości twórcy dodadzą taką możliwość, przy okazji rozbudowując kreator postaci, bo na razie do zaawansowanych opcji zmiany wyglądu dostęp ma jedynie nowa rasa debiutująca w dodatku, czyli Dracthyrowie.

Dragonflight to nad wyraz udane rozszerzenie, o wiele bardziej dopracowane i przemyślane niż jego poprzednik. Widać, że autorzy przywiązywali większą wagę do jakości jego wykonania, czego przykładem mogą być nawet kapitalne, zrealizowane z rozmachem przerywniki filmowe. Ten dodatek to krok w dobrą stronę, dzięki któremu World of Warcraft będzie mógł ponownie walczyć o tron króla MMO RPG. ■



## Smoki



Możemy wejść w posiadanie czterech różnych maszkar, których umiejętności możemy ulepszać za pomocą magicznych glífów. Artefakty pokrywane są w różnych zakątkach Smoczych Wysp.

✦ Raz odblokowane wzmocnienia smoków będą dostępne dla wszystkich bohaterów przypisanych do danego konta.

Nowy ład zdaje się mieć również bardziej otwartą oraz wertykalną strukturę.

Z pewnością było to celowe działanie autorów, aby móc czerpać pełnię radości z eksploracji świata na grzbietach smoków, jakich możemy dosiadać. Korzystanie z tych zwierzaków jest o wiele bardziej emocjonujące niż w przypadku zwykłych skrzydlatych wierzchowców. Trzeba jednak przywyknąć do nowego modelu lotu, któremu bliżej do szybowania niż typowego fruwania w przestworzach. Najważniejsze to pamiętać o odpowiednim wykorzystywaniu wigoru gadziny, ponieważ bez niego potwór szybko zacznie opadać na ziemię, zamieniając się w powolne zwierzę lądowe. Przekonałem się o tym na własnej skórze, przy okazji lądując na terenie oparanym przez wrogie stworki.



# World of Warcraft

## Dragonflight



PRODUCENT Blizzard Entertainment **Wersja PL:** nie

■ Pjotsze

**S**moki to stworzenia przedwieczne, obdarzone niezwykłą mądrością, siłą, a nawet wiedzą tajemną pozwalającą im na korzystanie z magii. To wszystko sprawia, że skrzydlate gadziny stają się niezwykle niebezpiecznymi przeciwnikami, o ile ktoś jest na tyle nierozsądny, aby nadepnąć jednemu z nich na odcisk lub pokusić się o skarb, jakiego strzegą w swoich legowiskach.

W Dragonflightcie zostajemy wplątani w wojnę pomiędzy dwoma stronnictwami latających jaszczurów. Oczywiście stajemy po stronie tych dobrych, ponieważ złole - jak to zwykle bywa - zainteresowane są jedynie sianiem chaosu i totalnego zniszczenia. Smocze Wyspy, czyli kontynent, na którym toczy się akcja dodatku, prezentują się ciekawiej niż Kraina Cieni z poprzedniego rozszerzenia World of Warcraft. Możemy zapomnieć o stylistyce ocierającej się prawie o science fiction, autorzy serwują bowiem graczom powrót do bardziej klasycznych klimatów fantasy.

# 89

■ Dzięki Dragonflightowi w świecie World of Warcraft pojawiają się smoki, które nie tylko możemy dosiadać, ale również wizualnie tuningować. Nowy kontynent wydaje się być stworzony do eksploracji z pomocą skrzydlatych gadów.

# Railgrade

PC SWITCH

PRODUCENT Minakata Dynamics Wersja PL: tak

Sir Haszak



**M**inakata Dynamics wywozi gracza na odległą planetę, by budował systemy transportu szynowego dla korporacji Nakatani Chemicals. W tej prostej grze nie ma nic odkrywczego, ale wprowadzenie jednego elementu daje wiele zabawy.

Akcja bardzo przypomina stadium proof of concept dowolnego projektu biznesowego. Gracz dostaje określone zadanie do rozwiązania. Może to być rozbudowa miasta, wyeksportowanie określonej ilości surowca czy osiągnięcie wymaganej wydajności produkcji (fakt – liczba ich rodzajów nie jest oszałamiająca). Na początku zawsze jest czas, by przyjrzeć się mapie, przygotować koncepcję, a nawet częściowo ją zrealizować. Sama gra bowiem toczy się na czas, jednak



jego odliczanie rusza dopiero po uruchomieniu pierwszego pociągu. Do tej chwili można kłaść tory, stawiać stacje oraz zakłady przemysłowe i wydobywcze w ramach otrzymanego budżetu.

Kiedy pierwsza lokomotywa ruszy, przychodzi czas na korekty koncepcji. Niekiedy cel zmienia się w trakcie misji i trzeba na to zareagować. Do tego miasta po osiągnięciu kolejnego poziomu rozwoju oczekują dostarczenia innych towarów. W zamian zapewniają robotników do zakładów. Na wszystkie takie zmiany należy reagować jak najszybciej, ponieważ na każdy ze scenariuszy wyznaczono określone czasy ukończenia. W im krótszym zmieści się gracz, tym więcej dostaje kuponów, które służą do ulepszania zakładów przemysłowych i wykupu dodatkowych ścieżek muzycznych. Przyznam, że pierwszy rodzaj nagród dopingował mnie znacznie bardziej niż drugi i zachęcał do realizowania scenariuszy pobocznych.

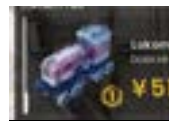
Dlatego to właśnie czas stanowi moim zdaniem o atrakcyjności gry. Przed uruchomieniem jego upływu



Wiadukty mogą mieć różną wysokość, ale nie jest ona nieograniczona.

Szybkie spojrzenie na źródła zasilania surowcami i miejsce dostarczenia gotowych produktów.

## Lokomotywa



Jednym z warunków osiągnięcia sukcesu jest dobór właściwych lokomotyw do zadań. Dopasowanie modelu do długości składu i nachylenia trasy pozwala zoptymalizować koszty.

Z daleka miasta wyglądają ślicznie, zwłaszcza w nocy. Z bliska okazuje się, że nie mają ulic.

trzeba zrobić na tyle dużo, by zmieścić się w najkrótszym limicie, a jednocześnie na tyle mało, by nie przeinwestować. Bo warto wiedzieć, że niewykorzystana infrastruktura generuje koszty.

Samo budowanie torów jest zajmujące, ponieważ można je układać na różnych poziomach. Strome podjazdy wymagają lokomotyw o innej charakterystyce niż płaskie odcinki. Niekiedy optata się położyć całą linię na wiadukcie, by uniknąć podjazdów. Ponieważ graficy zdecydowanie dostarczyli, przy okazji tworzy się malownicze widoki mimo industrialnych klimatów. Twórcy najwyraźniej zdawali sobie z tego sprawę, gdyż po zakończeniu misji można uruchomić tryb fotograficzny i spokojnie pooglądać zabudowaną mapę z wykorzystaniem różnego rodzaju filtrów.

Railgrade stanowi dla mnie swego rodzaju zaskoczenie. Dowodzi, że stare pomysły niesztafowo podane potrafią świetnie bawić. ■

**79**

Strategia ekonomiczna, której japońscy twórcy do rozbudowy linii kolejowych, zakładów przemysłowych, rozwijania miast i przekładania zwrotnic dodali czynnik czasu. I okazało się to bardzo odświeżające!





złego z uniwersum Dragon Ball i robi wszystko, aby nas pokonać i wchłonąć. My w tym czasie biegamy po okolicy jak szaleni i przeszukujemy kolejne skrzynki w poszukiwaniu kluczy uruchamiających wehikuł czasu (którym uciekniemy), ale także zbieramy rozmaite użyteczne przedmioty, ratujemy cywilów, reanimujemy swoich współpracowników, a czasem i bezpośrednio walczymy z arcywrogiem. Do tego raz na jakiś czas używamy swoich mocy i tu fajny pomysł, bo przygrywa nam wtedy oryginalna muzyka z filmu. Równie ciekawym zabiegiem jest narastające bicie serca, kiedy nasz przeciwnik się zbliża, co nieźle podnosi ciśnienie. Możemy zresztą wtedy uciekać lub walczyć, ale możemy też się ukryć (czasem nawet zamieniając się w jakiś przedmiot!). Oczywiście jest także system rozwoju naszej postaci plus - niestety - cały system mikropłatności, ale tutaj dość powiedzieć, że moim zdaniem obydwie te elementy są nieco za bardzo rozbudowane jak na taką grę.

A właśnie, grając w Dragon Ball: The Breakers, nieustannie myślałem, dla kogo ta pozycja powstała. Bo miłośnicy tego uniwersum mają dziś nawet po czterdzieści lat, ale dla nich gra będzie zbyt dziecinna. Z kolei najmłodszy fani mogą być... za młodzi. Bo choć mamy tu mocno umowną rzeczywistość, to jednak jest to tzw. niesymetryczna gra akcji, a to sugeruje sporą dawkę przemocy, w której zło nie zawsze przegrywa (a według standardów w tytułach dla dzieci - powinno). I nie ratuje tu sytuacji fakt, że tym złym można zostać po pewnym czasie, zebrawszy odpowiednią pulę punktów, co zresztą starszych graczy, miłośników choćby Dead by Daylight, wręcz zirytuje.

Generalnie zatem gra jest dynamiczna, fajna, ale mam wrażenie, że nieprześlądana i źle targetowana, a to także się liczy. I to bardzo. ■

# Dragon Ball: The Breakers

PC PS4 XONE SWITCH

PRODUCENT Bandai Namco Wersja PL: tak

Piotr Pieńkowski

**D**ragon Ball to popularna japońska marka o historii sięgającej drugiej połowy lat osiemdziesiątych ubiegłego wieku. Zaczęło się od mangi, spopularyzowało w anime, a uzupełniło w grach wideo. I choć uniwersum to ma swoje ustalone kanony, to jednak najnowsza odsłona zapewne zaskoczy większość fanów.

No właśnie, grając wcześniej w tytuły z tego świata, zazwyczaj mieliśmy do czynienia z czymś lekkim, niezobowiązującym, bezstresowym. Tymczasem Dragon Ball: The Breakers łamie tę zasadę. Już sam fakt, że gramy w sieci, zespołowo, sugeruje odmienność, zaś intro zakończone dynamicznym filmikiem sprawia, że mamy pewność



■ Wezwanie Shen Longa po zebraniu wszystkich smoczyczych kul robi wrażenie, jednak przeciwne emocje wywołują nachalne mikrotransakcje - dla dzieci?

- będzie ostro. I apetyt nam błyskawicznie rośnie. Tu jednak pojawiają się pierwsze problemy.

Bo i coś nie styka z animacją (u mnie gra działała na początku z prędkością dwóch-trzech klatek na sekundę, przez co musiałem grzebać w ustawieniach karty graficznej), i grafika wydaje się cukierkowa jak dla małych dzieci (i nie mam na myśli bohaterów, bo to jest zrozumiałe, ale budowę map), i orientacja w terenie szybko okazuje się totalnie chaotyczna (przy okazji - kto wymyślił, że mapa ma być na stałe przypisana do klawisza Enter?).

Z drugiej jednak strony, kiedy przymkniemy oko na te mankamenty, okaże się, że zabawa jest całkiem przyjemna. I nieprawdopodobnie dynamiczna. Bo pojawiają się na wybranej mapie w grupie siedmiu innych graczy, zaś ten ósmy wciela się w tego



# 65

■ Legendarne uniwersum w anturazie kooperacyjnej, niesymetrycznej gry akcji à la Dead by Daylight.  
 ■ Dzieło wiernie oryginalowi, dynamiczne, przyjemne - pytanie jednak, dla kogo to jest?

# The Valiant

■ PC ■ PS4 ■ PS5 ■ XONE ■ XSX

PRODUCENT Kite Games Wersja PL: tak

■ Bazyl

Ofiary kryzysu wieku średniego kupują motocykle, a ofiary kryzysu średniowiecznego wsiadają na konie i ruszają walczyć, by potężny artefakt nie wpadł w niepowołane ręce. Tak jak Theoderich von Akenburg, emerytowany krzyżowiec i bohater RTS The Valiant.

W pierwszej chwili produkcja studia Kite Games może budzić skojarzenia z Age of Empires IV, ale szybko się okazuje, że pod względem rozgrywki przypomina takie tytuły jak Dawn of War II. Nie ma więc rozbudowy bazy, wysyłania kmieci po sto różnych surowców i tworzenia armii, która mogłaby podbić cały świat, gdyby dobrze się rozpedziła. Zamiast tego kierujemy siłami ograniczonymi, ale dysponującymi specjalnymi zdolnościami. Mamy też bohaterów, którzy w miarę rozwoju kampanii zdobywają nowe umiejętności i coraz lepszy ekwipunek.

Sama rozgrywka pokazuje, że jest nieco prawdy w twierdzeniu, że RTS to strategię zręcznościowe. Umiejętność szybkiego klikania przydaje się choćby podczas potyczek, gdy chcemy jak najlepiej wykorzystywać zdolności specjalne oddziałów. Bywa też, że mamy ufortyfikować swoje pozycje i okazuje się, że jest na to ledwie kilkanaście sekund. Taka presja podnosi stawkę, ale bywa irytująca. Szczególnie że stanu gry nie zapiszemy w dowolnym momencie – są tylko autosave'y po wykonaniu kolejnych celów misji. To zdecydowanie zniechęca do podejmowania ryzyka i brawurowych manewrów. Sprawy nie ułatwia także fakt, że w czasie walki nie zawsze można się od razu połapać, kto wygrywa i czy nasz oddział za chwilę pośle przeciwnika do piachu, czy sam wymaga wycofania

■ Przyjdzie nam walczyć w różnych okolicznościach przyrody. Tu na przykład trzeba skopać tylek Królowi Gór zwanemu Łyczyrzepą lub Karkonoszem.



■ Choć w grze zasadniczo nie ma zakłęk, to momentami pole bitwy wygląda jak ustawka czarodziejów.

■ Każdy z bohaterów ma własne umiejętności oraz drzewka rozwoju. Ich zdolności możemy też modyfikować, dodając broń i wyposażenie.

na z góry upatrzone pozycje. Chyba w żadnej innej strategii nie miałem takiego problemu.

Pochwalić trzeba za to konstrukcję misji. Każda z nich jest niewielką opowieścią, a cele do wykonania zmieniają się dynamicznie. W dodatku jest różnorodnie – raz trzeba po prostu zetrzeć przeciwnika w proch, innym razem po cichu likwidować wrogie patrole, a jeszcze kiedy indziej bronimy wyznaczonego terenu. Czasem wszystkie te rzeczy są elementami jednej misji. Także grafika jest przyjemna, a historia wysyła nas na bardzo różnorodne

poła walk – od piasków Ziemi Świętej, przez lodowe pustkowia i bagna, aż po ulice średniowiecznych miast.

Sama fabuła też wypada ciekawie, chociaż niestety opowieści pojawiające się po kolejnych misjach ciągną się w nieskończoność i zamiast budować klimat, raczej powodują zniecierpliwienie.

Jak widzicie, The Valiant nie jest konkurencją dla AoE IV nie tylko ze względu na inne podejście do gatunku, ale też jakość wykonania. Niemniej mamy kolejny, całkiem solidny dowód, że chociaż RTS nie są już w takiej formie jak dwadzieścia lat temu, to pogłoski o ich śmierci były mocno przesadzone. ■



68

■ The Valiant to taktyczna strategia czasu rzeczywistego oferująca ciekawie zaprojektowane misje oraz interesującą fabułę. Sama rozgrywka wypada już raczej przeciętnie, więc to produkcja bardziej dla fanów RTS niż osób chcących przekonać się do tego gatunku.



# OVERWATCH 2

PC PS4 PS5 XONE XSX SWITCH

PRODUCENT Blizzard Wersja PL: tak

Pjotsze

**W** świecie wirtualnej rozrywki istnieje zasada mówiąca, że przejście gry na model free to play może uratować ją przed niechybną śmiercią. Oczywiście, o ile nie zrobi się tego za późno. Wielu producentom taka decyzja wyszła na dobre, więc nic dziwnego, że na podobny krok zdecydowali się ludzie z Blizzarda przy okazji Overwatch 2.

Oferowanie swojego produktu w formie darmowej jest tylko jednym ze sposobów na przyciągnięcie do gry nowych fanów. Pomoże w tym również uatrakcyjnienie rozrywki, co z pewnością zmniejszy liczbę drużyn z sześciu do pięciu graczy.

Ograniczenie liczby tanków nadało starciom więcej dynamiki, nie są one tak statyczne jak w jedyńce. Poprzednio w trakcie meczu można było poczuć się niczym uczestnik wojny pozycyjnej, chowająca się za barierami ekipa mogła odparować ataki przeciwników w nieskończoność. Teraz drużyny zmuszone są do większej mobilności, a tankujący bohaterowie przypominają śmiertelnie czołgi, a nie betonowe słupy. Jeszcze nigdy tak szybko nie zwiewałem Sombłą na widok Orisy! Wydaje się, że nawet wiekowy Reinhardt ma w sobie więcej werwy i nie rusza się jak wóz z węglem.

Sporą modyfikacją poddano umiejętności herosów, tylko po to aby jeszcze mocniej podkreślić tempo rozrywki. Najważniejszą zmianą jest spore ograniczenie roli ataków bazujących na kontroli tłumu.

Z gry zniknął wskaźnik „w ogień”, a także pomoczone nadawanie odznaczeń. Nieobecność tej drugiej mechaniki ma ponoć ograniczyć hejt wobec słabszych graczy.

## Tryb PvE



Według zapewnień twórców w przyszłym roku w Overwatch 2 pojawi się pełnoprawna kampania fabularna – z misjami, przerywnikami filmowymi oraz możliwością ulepszania postaci. Na razie nie wiadomo jednak, czy zawartość PvE będzie dostępna za darmo, czy też trzeba będzie za nią zapłacić.

Dostajemy do dyspozycji tak zwany system sygnałów. Dzięki tej opcji możemy na przykład poinformować drużynę o wykryciu przeciwnika.

Mało tego, niektóre z postaci całkowicie pozbawiono możliwości ogłuszenia przeciwnika. Brigitte nie oszołomi już swojego adwersarza za pomocą uderzenia tarczą, ale za to może przywalić nią częściej i mocniej. Z kolei rewolwerowiec Cassidy przetrzucił się z granatów błyskawicznych na tradycyjne ładunki wybuchowe, które przylepiają się do wroga. Dzięki takim zmianom mecze stały się o wiele bardziej emocjonujące i to niezależnie od trybu, w jakim gramy. Warto pochwalić autorów za wywalenie z gry Szturmu oraz zastąpienie go kapitalną Przepychanką, bo ten rodzaj map jest strzałem w dziesiątkę.

W Overwatch 2 debiutują też trzy nowe bohaterki. Mimo że Kiriko jest genialną postacią leczącą, to moją faworytką stała się Królowa Junkertown i to nie tylko z racji jej zamiłowania do siania chaosu i zniszczenia, ale również za rolę, jaką odgrywa na polu bitwy. Luzacka Australijka rodem z „Mad Maksa” jest bowiem niezwykle ofensywnym tankiem, przez co genialnie wpisuje się w nową formułę rozrywki.

Ludziom z Blizzarda udało się tchnąć nowe życie w Overwacha dzięki całkowitemu przemodelowaniu produkcji. Można się spierać, że zmiany dałoby się wprowadzić dzięki dużej aktualizacji, ale twórcy zdecydowali się na potraktowanie nowej, udanej inkarnacji gry jako pełnoprawnego sequela. Szkoda tylko, że jest to produkt wciąż niepełny, wszak nadal czekamy na zapowiadany tryb PvE oraz resztę obiecanych herosów. Na szczęście frajda z zabawy jest duża, więc autorom można wybaczyć to opóźnienie, czego niestety nie da się powiedzieć o monetyzacji, która mogłaby być lepiej przemyślana.



75

Overwatch 2 oferuje dynamiczniejsze oraz bardziej emocjonujące starcia. Grze brakuje jednak niektórych, zapowiadanych wcześniej elementów (tryb PvE), a zaimplementowana w niej monetyzacja wzbudza sporo słusznych zastrzeżeń.

# HALL OF FAME

ZACZĘŁO SIĘ OD POMYSŁU NA INTERAKTYWNEGO LYNCHA W KONWENCJI „CLUEDO”, A SKOŃCZYŁO NA QUASI-WIKTORIAŃSKIM HORRORZE.

”



Jedno z pierwszych wyzwań w Conquests of the Camelot zaczyna się spokojnie – Robin Hood, tak jak każdego innego dnia, wychodzi na górke, z której ma dobry widok na gościniec... Potem Sierra On-Line serwuje historyczną sagę w Najlepszej Grze na Świecie.



Na pierwszy rzut oka mamy w Carmageddonie wszystko, co kwalifikuje go jako zwykłe wyścigi – są checkpointy, wytyczone trasy, upływający czas, przeciwnicy oraz pozycja, którą zajmujemy. Ale jest też coś jeszcze: ekstremalna przemoc, która przyniosła sławę dziełu Stainless Games.



Gracz przejmuje kontrolę nad tajemniczym EGO, który budzi się w opuszczonej już, przeklętej rezydencji Staufa. Rozpoczyna się dochodzenie do prawdy w największym interaktywnym horrorze ery multimedialnej, w którym główną tajemnicą pozostaje, kim był siódmy gość.

Inspiracjami dla szaty graficznej oraz koncepcji Montezuma's Revenge był Donkey Kong oraz dwie gry z Atari 2600 – Adventure i Superman. Te ostatnie oferowały nieliniowość, pierwsza wpłynęła na rozgrywkę.

S u k c e s y  
i p o r a z k i  
R o b i n a  
z S h e r w o o d

Ćwierć wieku temu (jak ten czas leci...) miałem spory problem z grami przygodowymi. Z jednej strony bardzo mnie kusily, już od czasu, kiedy zobaczyłem u kolegi pierwszego Police Quest i na tyle mało z niego rozumiałem, że wydawał mi się czymś zupełnie niesamowitym. Z drugiej - kiedy już sam miałem w domu peceta i zabrałem się za przygodówki, zorientowałem się, że nie do końca są takie, jak się spodziewałem.

■ Paweł Schreiber





**B**

ywały w nich problemy z... przygodą. Pewnie, przenosiły w inne światy, wciągały i bawiły dialogami (na tyle, na ile byłem wtedy w stanie je zrozumieć), dawały spore możliwości działania, ale kiedy tylko akcja się trochę rozkręcała, pojawiały się zagadki. I skutecznie ją

zatrzymywały. Pomyślałem, że tak pewnie musi być. W zagadkach nie ma przecież nic złego, opiera się na nich wiele genialnych gier.

Pewnego dnia trafiłem na Conquests of the Longbow: The Legend of Robin Hood. Znałem już wtedy serię stworzonych przez Sierrę, ale ta gra nie należała do żadnej z nich. Była trochę inna. Trochę dziwna. Poczynając od intra. Rozpoczęcie CotL opowiada dramatyczną historię porwania Ryszarda Lwie Serce i nie próbuje, jak inne intra z tamtych czasów, udawać filmu. Jest raczej serią bardzo oszczędnie animowanych ilustracji, w których czasem ktoś poruszy ręką, a ktoś inny otworzy usta, ale cała reszta trwa - i to długo - bez ruchu. Liczy się co innego: otóż na samym początku na ekranie pojawia się trubadur z lutnią, a pod nim wyświetla się fragment rymowanego tekstu. Dla historii o Robin Hoodzie nie ma lepszego początku niż ballada, i to ballada dobrze napisana. Wiersze bywają bolączką gier

Portrecik zbiorowy najważniejszych zakapiorów z drużyny Robina z Sherwood. W centrum trubadur, który całą tę historię wymyślił.



❖ Ogniska już dogasa blask... Kiedyś życie harcerza było dużo bardziej ekscytujące niż dzisiaj.



## W CONQUESTS OF THE LONGBOW UDERZA DBAŁOŚĆ O ZACZERPNIĘTE Z HISTORII SZCZEGÓŁY.

wideo. Kiedyś nazywałem się recenzji porównujących do Szekspira rymowanki z Child of Light, na których wspomnienie do dziś bolą mnie zęby. A w CotL wszystko jest na swoim miejscu - nie tylko solidne rymy, ale też rytm zgodny z tradycyjnym metrum ballady. Wszystkiemu towarzyszy wpadająca w ucho melodia, która pasuje do słów, czyli cały tekst da się do niej bez rytmicznych zgrzytów zaśpiewać. Jak ballada, to ballada.

Ta budująca atmosferę dbałość o szczegóły jest w Conquests of the Longbow wszędzie. Portrety mówiących postaci są w ramach przybranych zazielenionymi gałązkami, w tle przygrywa brzdąkająca lutnia (w końcu słuchamy pieśni trubadura), a rozkład miasta Nottingham jest oparty na dawnych mapach. Takie podejście nie powinno zaskakiwać. Nie była to przecież pierwsza gra zaprojektowana dla Sierry przez Christy Marx. Poprzednia - Conquests of Camelot: The Search for the Grail - była pod tym względem podobna do CotL. W interfejsie roiło się od ornamentów nawiązujących do średnio-wiecznych rękopisów, a królowa Ginewra nazywała się Gwenhyver (wariacja

na temat oryginalnej walijskiej formy jej imienia). Marx położyła duży nacisk na skomplikowaną warstwę religijną - w Anglii Artura roi się od kultów bóstw świeższych i dawniejszych. Mamy ślady religii, które funkcjonowały tam jeszcze przed podbojem rzymskim, a w Camelocie stoją dwa sąsiadujące ze sobą ołtarze, będące dziedzictwem Rzymu. Przy jednym król modli się do Chrystusa, a przy drugim do Mitrasa, którego kult był popularny w imperium rzymskim w II i III wieku naszej ery (ruiny świątyni Mitry można znaleźć nawet w centrum Londynu). Inna sprawa, że mnóstwo rzeczy się tu nie zgadza - na mapie Anglii w grze widnieje rok 800 naszej ery, a czasy legendarnego Artura to jednak V-VI wiek - w roku 800 w Wielkiej Brytanii istnieją już królestwa anglosaskie i lada chwila powstanie kronika „Historia Brittonum” wspominająca zamierzone czasy, kiedy Artur bronił Brytanii przed anglosaską nawałą. Czas mitraizmu dobiegł w imperium końca w IV wieku naszej ery, kiedy wykończyli go chrześcijanie, więc trudno uwierzyć, żeby kilkaset lat później Arturowi



## KOBIETA MA BYĆ UKARANA ZA TO, ŻE NIE ZA- PŁACIŁA PODATKU. OKAZUJE SIĘ, ŻE TO JUŻ TRZECI PODATEK W TYM TYGODNIU.

chciało się trzymać u siebie ołtarz Mitry jako konkurencję dla ołtarza Chrystusa (chyba że w podtrzymywaniu religii w stylu retro miał zapał godny atarowca). Licentia poetica posuwa się tu więc dość daleko. Marx wrzuca do jednego garnka elementy najróżniejszych religii, legend i wątków historycznych, potem beztrzesko to wszystko miesza, ale zupka, która ostatecznie z tego wychodzi, naprawdę dobrze smakuje. To baśniowa przeszłość, po której od razu widać, że jest nieprawdziwa, ale i tak chce się w nią uwierzyć. Ba, nawet narrator bawi się nawiązaniami do mentalności epoki - kiedy zabraknie nam pieniędzy, możemy na ekranie przeczytać słowa „Twoja sakiewka jest pusta jak panieńskie łono”.

Poza takimi uroczymi drobiazgami Conquests of Camelot ma jeszcze

jedną charakterystyczną cechę - często stara się uciekać od typowych przygodówkowych zagadek. To oczywiście charakterystyczne dla tytułów Sierry, w których pojawiało się sporo zręcznościowych minigierek, ale w CoC jest takich urozmaiceń więcej niż zwykle. Polujemy na dziki, machamy mieczem, walczymy na kopie... do tego dochodzi jeszcze sporo eksploracji rozległych map i rozwiązywanie tradycyjnych zagadek, w których czytamy enigmatyczny opis i musimy zgadnąć, o co chodzi (to w zasadzie kolejne nawiązanie historyczne - poetyckie zagadki to ważny gatunek literatury staroangielskiej). Typowe wyzwania przygodówkowe (znajdź-przedmiot-i-użyj-go-na) masowo pojawiają się właściwie tylko w jednej z ostatnich partii gry, w której Artur trafia do Palestyny.

Conquests of Camelot ma wspaniałą atmosferę, ale to jedna z tych pozycji, w które dzisiaj gra się już dość trudno. Sekwencje zręcznościowe są niedopracowane i bardziej denerwują, niż bawią. Przemieszczenie elementów rozgrywki nie zawsze buduje spójną całość. Można się łatwo zapędzić w kozi róg, zapominając o zabraniu z zamku konkretnego wyposażenia na samym początku gry. Zamiary twórców są zbożne, ale ich realizacja

✦ Kształt Nottingham w grze z grubsza zgadza się z układem ulic znanym ze starych planów miasta.

- niekoniecznie. Można powiedzieć, że to rozbieg przed właściwym wyczynem, czyli Conquests of the Longbow.

Jedno z pierwszych wyzwań w CoTL zaczyna się spokojnie - Robin Hood, tak jak każdego innego dnia, wychodzi na górkę, z której ma dobry widok na gościniec. Wiadomo - banita powinien się orientować w tym, co się dzieje w okolicy. Nagle dostrzega wieśniaczkę, za którą biegnie jeden z ludzi szeryfa Nottingham. Tu pojawia się pierwszy wybór, na tyle naturalny, że gra w ogóle go nie komunikuje. Możemy zejść na drogę i zobaczyć, o co chodzi, albo po prostu beczynnienie poczekać, patrząc, jak żołnierz dogania kobietę i wlecze za sobą w kierunku miasta. Jeżeli postanowimy zejść, zaczynamy rozmowę z dwójką postaci. Żołnierz mówi, że wieśniaczka ma być ukarana za to, że nie zapłaciła podatku. Okazuje się, że to już trzeci podatek w tym tygodniu... Kiedy człowiek szeryfa wprost grozi kobiecie, że kiedy nie zapłaci, on odbierze należność w innej formie, przychodzi czas na działanie. I znów otwierają się przed nami różne możliwości. Możemy próbować podejść do kobiety. Możemy wezwać na pomoc kompanów. Możemy po prostu chwycić za łuk i strzelić. Każde z tych działań może mieć konsekwencje, na przykład za kolejną próbą podejścia do żołnierza może on spełnić swoją groźbę i zabić kobietę. Kiedy byłem nastolatkiem, ta scena od razu mnie wciągnęła. Nie miałem poczucia, że stoję przed przygodówkową zagadką. To było zupełnie co innego - ciasna, ograniczona przestrzeń i drastyczna sytuacja, w której trzeba szybko i roztropnie zareagować. Przedsmak tego, co później fundowały graczom Fahrenheit, Heavy Rain czy The



Ryszard Lwie Serce przed królem Leopoldem. Od razu widać, który jest tym wrednym.



Mieszkanie w jaskini ma swoje minusy, ale kiedy jest to jaskinia namalowana przez magików ze Sierry, od razu robi się łatwiej.



W każdej grze nawiązującej do średniowiecza powinny być ponure, osnute mgłą mokradła. Ponure, osnute mgłą zamczysko to miły dodatek.



❏ Oczywiście w grze nie może zabraknąć słynnego turnieju łuczniczego, w którym Robin wystrychnął szeryfa na dudka.

## POD KONIEC GRY, KIEDY WRACA KRÓL, ROBIN STAJE PRZED SĄDEM. MOŻE SKOŃCZYĆ Z TYTUŁEM SZLACHECKIM ALBO PĘTLĄ NA SZYI.

Walking Dead Telltale'ów. A do tego mała piaskownica, w której można było popróbować wszystkiego i zobaczyć, co z tego wyniknie. Można też było - i to może najważniejsze - nie zrobić nic. I ponieść tego konsekwencje. Takiej swobody wcześniej nie widziałem.

Ta początkowa scena jest dobrym wprowadzeniem do całej gry. W przeciwieństwie do swojego poprzednika, obejmującego kawał Anglii i Palestyny, Conquests of the Longbow rozgrywa się na bardzo małej przestrzeni - mamy tu tylko wycinek lasu Sherwood i kilka lokacji w mieście Nottingham. Pierwotne plany były ambitniejsze. Po podliczeniu wszystkich miejsc i wydarzeń, jakie Christy Marx chciała zawrzeć w grze, okazało się, że projekt byłby dwa razy droższy od planowanego budżetu. Dlatego główną strategią twórców stało się wielokrotne wykorzystywanie tych samych lokacji. Do tego stanowiący ogromną część przestrzeni gry las został zbudowany z powtarzalnych modułów drzew i chaszczki, więc chociaż składa się teoretycznie z wielu lokacji, jest w nim dosłownie kilka unikalnych miejsc. Na pierwszy rzut oka ta ciasna przestrzeń jest minusem gry, ale twórcy wiedzieli, jak zrobić z niej zaletę. Fabuła jest podzielona na kolejne dni. W każdym odwiedzamy z grubsza te same miejsca, ale robimy w nich coś innego - czasem lokacja, w której nigdy nie działo się nic ciekawego, nagle staje się centrum ważnej intrygi. Wciąż odkrywamy coś nowego, a ograniczona przestrzeń coraz bardziej się otwiera. Tak jak w Conquests of Camelot mało tu konwencjonalnych przygodówkowych

zagadek. Pojawiają się za to minigry - całkiem sensownie zrobione strzelanie z łuku (trzeba brać pod uwagę kierunek wiatru i odległość do celu), przydatne później w turnieju strzeleckim o nagrodę szeryfa, walka na kije i największa trauma miłośników CoC - gra w młynek przeciwko bezlitosnej SI.

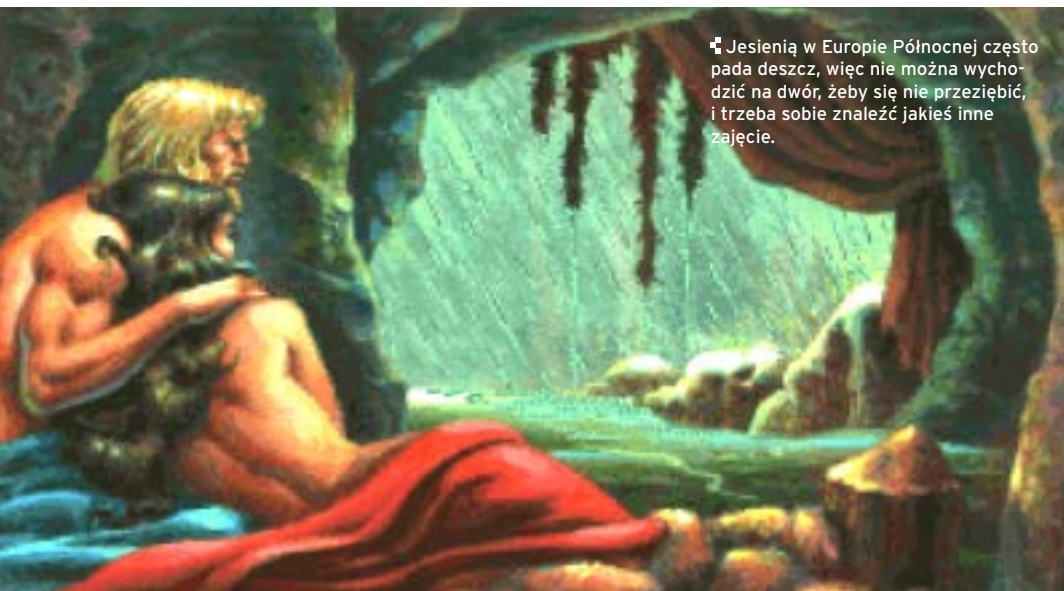
Mamy do wykonania zadanie, które się stopniowo krystalizuje. Król Ryszard Lwie Serce przebywa w austriackiej niewoli. Jego matka, Eleonora Akwitańska, zbiera pieniądze na okup. Robin musi w tym pomóc, tak żeby przed końcem gry dysponować odpowiednią sumą. Warto, żeby nie stracił przy tym zbyt wielu swoich kompanów i ocalił życie pewnej damy, która pojawia się w toku fabuły. Kiedy pod koniec opowieści powraca król, Robin staje przed sądem. I wtedy okazuje się, że nasz styl gry i wcześniejsze decyzje mają spory wpływ na to, jak będzie wyglądał finał. Liczy się nie tylko to, ile zebraliśmy pieniędzy i ilu naszych towarzyszy pozostało przy życiu, ale też głos każdego świadka, że nie zasługujemy na wyrok śmierci, którego żąda szeryf. Jeśli w pierwszej scenie nie pomogliśmy wieśniaczce nękaną przez żołnierza albo przyczyniliśmy się do jej śmierci - na rozprawie zabraknie jej

głosu. Jeżeli są postaci, które potraktowaliśmy bez litości - na pewno pojawią się na procesie. Ostateczne efekty mogą być bardzo różne - od tytułu szlacheckiego i pięknego ślubu po stryczek. I to jest chyba w CoTL najpiękniejsze - w ramach płynącej w konkretnym kierunku fabuły gra daje nam dużą swobodę działania, a potem każdy nasz wybór, nawet głupi, rejestruje i szanuje.

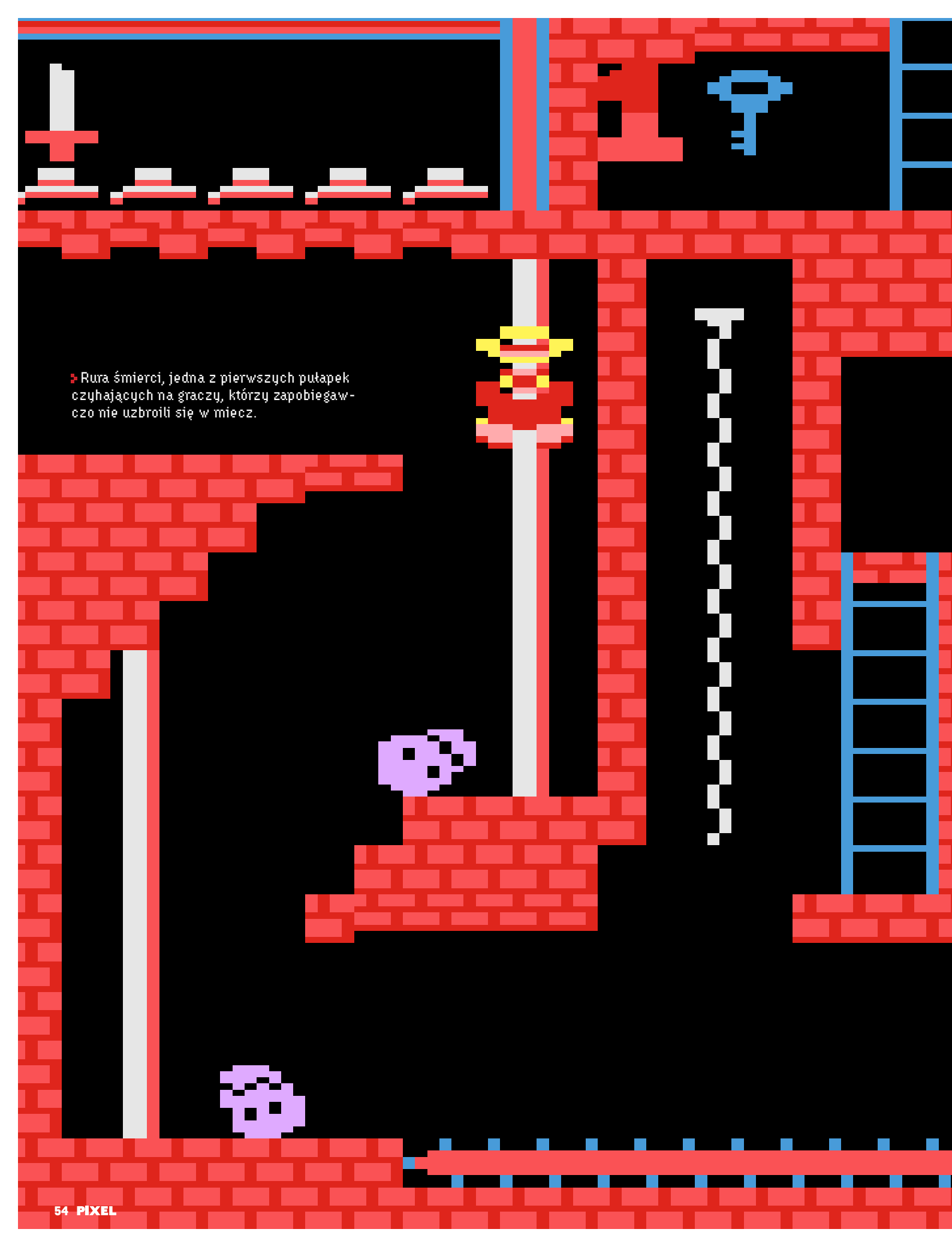
Jasne, Conquests of the Longbow nie jest grą doskonałą. Nigdy nie przepadałem za monotonnymi spacerkami po lesie w poszukiwaniu tego czy owego (na przykład potrzebnych Robinowi roślin) ani za zadaniami wymagającymi ciągłego zaglądania do instrukcji w poszukiwaniu informacji na temat celtyckich nazw drzew, symboliki kamieni szlacheckich czy europejskiej heraldyki. Oczywiście ochrona przed kopiowaniem to ważna sprawa, ale opieranie na niej całej serii zadań w różnych punktach gry to lekka przesada, bo zaglądanie do instrukcji wyrwywa z zabawy, a satysfakcja z rozwiązania problemu jest... skromna.

Jednak struktura rozgrywki, która pozwala na to, żeby graczowi od czasu do czasu coś się udało, otworzyła mi kiedyś oczy na to, czym mogą być gry wideo. Często nie szanują one porażki - są konstruowane tak, żeby gracz jak najszybciej wczytał ostatniego save'a, a nie próbował zobaczyć, co wyniknie z tego, że coś zawałił. W Conquests of the Longbow możemy zawałić bardzo dużo, a gra i tak dojdzie do zakończenia. Czasem bardziej pouczającego niż to, które nam się przytrafi przy maksymalnej liczbie punktów. To dzięki temu CoTL łąduje na mojej subiektywnej liście Najlepszych Gier na Świecie.

Christy Marx zdarzało się jeszcze pracować nad grammi, ale nigdy nie powtórzyła sukcesu serii Conquests. Nic to, bo przecież świetnie sobie radzi na innych polach - jej żywiołem jest przede wszystkim telewizja, dla której zaczęła pisać w roku 1978. W 2000 roku została nagrodzona przez Writers Guild of America za wkład w rozwój scenariuszy filmów animowanych. Pisywała też scenariusze komiksów (między innymi dla DC). ■



❏ Jesienią w Europie Północnej często pada deszcz, więc nie można wychodzić na dwór, żeby się nie przeziębić, i trzeba sobie znaleźć jakieś inne zajęcie.



➤ Rura śmierci, jedna z pierwszych pułapek czyhających na graczy, którzy zapobiegawczo nie uzbroili się w miecz.

3500

OTO HISTORIA GRY, KTÓRA NIGDY NIE ZOSTAŁA  
DOKOŃCZONA, SVOJE POCZĄTKI MIAŁA  
W NIEWYBREDNYM ŻARCIE, A ŚWIAT MÓGŁ  
O NIEJ NIE USŁYSZEĆ, GDYBY NIE PORNO.

# MONTEZUMA'S *Revenge!*

■ Michał Tomaszkiwicz

**S**zczęście i pech często chodzą w parze. Przekonał się o tym autor Montezuma's Revenge. Po sukcesie gry w 1983 roku wydawca wysłał po niego limuzynę, po załamaniu rynku w 1984 roku kazał zawiązać na własny koszt taksówkę.

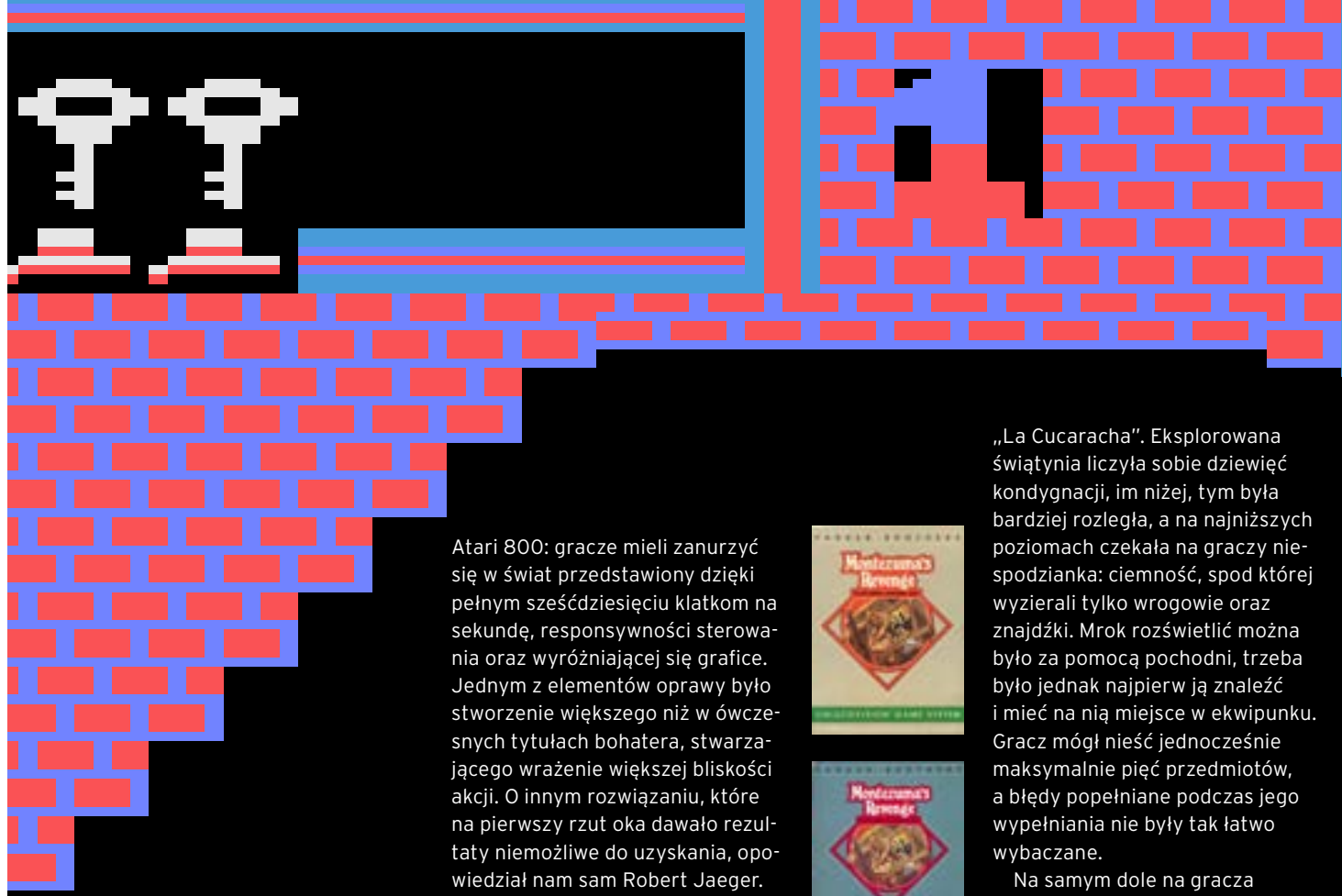
Szesnastoletni Robert Jaeger w 1983 roku był już doświadczonym deweloperem, mogąc pochwalic się stworzeniem dwóch gier.

Chomper był jego wizją Pac-Mana, Pinhead zaś inspirowany był Kick Manem. Po okresie kopiowania Rob postanowił stworzyć coś oryginalnego i napisać grę, która pokaże w pełni potęgę Atari 800 wyposażonego w aż 48 kilobajtów RAM. Mużką okazał się przyjaciel Jaegera, Mark Sunshine, który zaproponował „zrobienie gry w klimatach środkowoamerykańskich i nazwanie jej Montezuma's Revenge”. Idea spodobała się młodemu Robertowi

mimo znaczenia tytułu: zemstą Montezumy nazywa się problemy żołądkowe, jakich nabywają turyści odwiedzający Meksyk.

Inspiracjami dla szaty graficznej oraz koncepcji Montezuma's Revenge były Donkey Kong oraz dwie gry z Atari 2600 - Adventure i Superman. Te ostatnie oferowały nieliniowość, pierwsza wpłynęła na rozgrywkę.

Gra miała czerpać bardziej niż w pełni z możliwości sprzętowych



Atari 800: gracze mieli zanurzyć się w świat przedstawiony dzięki pełnym sześćdziesięciu klatkom na sekundę, responsywności sterowania oraz wyróżniającej się grafice. Jednym z elementów oprawy było stworzenie większego niż w ówczesnych tytułach bohatera, stwarzającego wrażenie większej bliskości akcji. O innym rozwiązaniu, które na pierwszy rzut oka dawało rezultaty niemożliwe do uzyskania, opowiedział nam sam Robert Jaeger.

- Z wielokrotnie liczbę sprite'ów, używając przerwania podczas rysowania ekranu. Ta metoda była nieco prymitywna, ale za to skuteczna, gdyż można było umieścić wielu animowanych wrogów w jednej ramce - pochwalił się twórca Montezumy. W praktyce ekran podzielony był na strefy, po których narysowaniu używane było przerwanie, by można było od nowa wykorzystać sprite'y. Ten sam przeciwnik pojawiał się na ekranie więcej niż raz.

Zadaniem gracza było prowadzenie Pedra przez zdradliwy labirynt komnat pałacu Montezumy, unikanie czaszek, węży i pajaków, otwieranie zamkniętych drzwi zdobywanymi podczas rozgrywki kluczami oraz napychanie kieszeni łowcy skarbów odnajdowanymi po drodze skarbami, których zebranie kwitowane było radośnie odegraniem charakterystycznej melodii

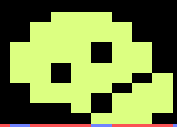


Na okładkę gry trafił Panama Joe. Jakiśkolwiek podobieństwo do Indiany Jonesa „przy-padkowe”.

„La Cucaracha”. Eksplorowana świątynia liczyła sobie dziewięć kondygnacji, im niżej, tym była bardziej rozległa, a na najniższych poziomach czekała na graczy niespodzianka: ciemność, spod której wyzierali tylko wrogowie oraz znajdźki. Mrok rozświetlić można było za pomocą pochodni, trzeba było jednak najpierw ją znaleźć i mieć na nią miejsce w ekwipunku. Gracz mógł nieść jednocześnie maksymalnie pięć przedmiotów, a błędy popełniane podczas jego wypełniania nie były tak łatwo wybaczone.

Na samym dole na gracza czekał duch Montezumy. Jaeger nie zdążył jednak zaprogramować walki z bossem, gdy pojawiła się ogromna szansa na wypromowanie gry na targach CES 1983. Udało mu się wejść w spółkę z producentem kaset VHS i wynająć połowę stoiska. Po rozłożeniu się na hali wystawienniczej okazało się, że stanowisko znajdowało się daleko od przestrzeni przewidzianych na prezentację gier komputerowych: kasety VHS umiejscowiono na skraju strefy porno. Jaeger wspominał, że jednymi z pierwszych, którzy widzieli Montezumę, byli John Holmes oraz Ron Jeremy. Młodzieniec znał ich „z widzenia”.

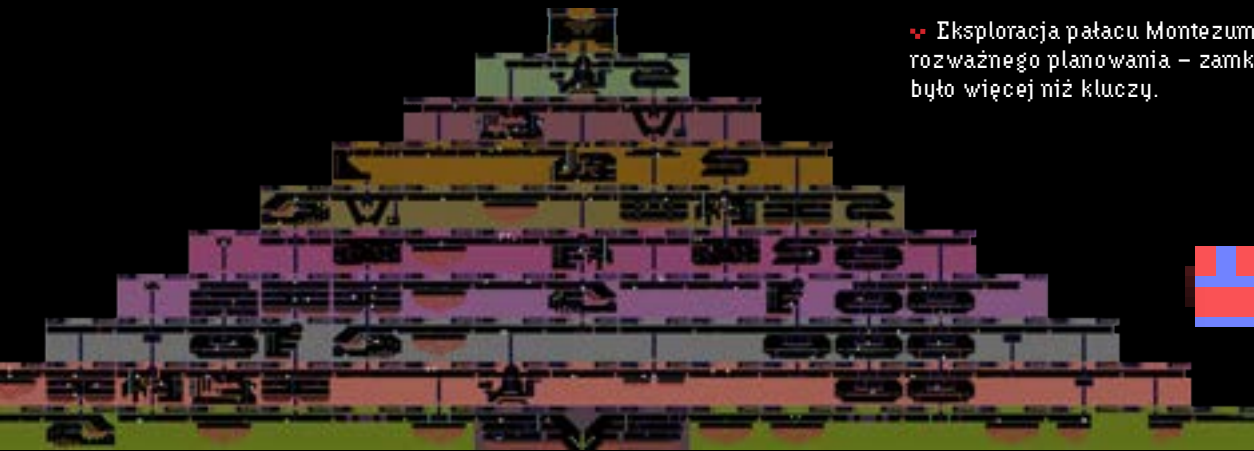
Ostatecznie okazało się, że bliskość do porno była błogosławieństwem: strefę z rozrywką dla dorosłych odwiedzała większość



Robert Jaeger, autor Montezuma's Revenge, prezentujący swoje dzieło w 1983 roku.



# 13750

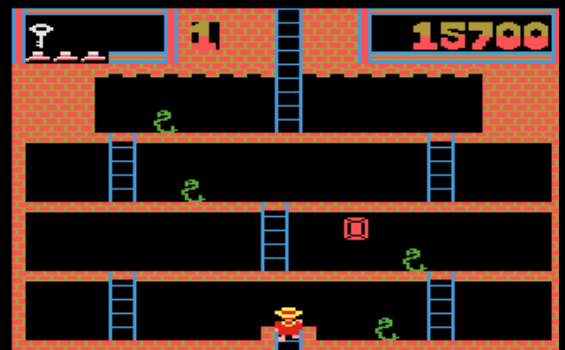


• Eksploracja pałacu Montezumy wymagała rozważnego planowania – zamkniętych drzwi było więcej niż kluczy.

goszczących na targach. Wśród nich znaleźli się także pracownicy Parker Brothers, którzy w Montezumie dostrzegli ogromny potencjał. Jaeger usłyszał propozycję nie do odrzucenia: gigant, który w swoim portfolio miał między innymi „Monopoly”, „Risk”, „Ouiję” czy „Scrabble”, zobowiązał się do dystrybuowania gry na całym świecie. Z otrzymanej szansy Robert skorzystał, udzielając wydawcy licencji, a nie sprzedając prawa do tytułu.

Niedokończona wersja Montezumy prezentowana na CES miała 35 kilobajtów, co oznaczało, że mieściła się tylko na dyskietkach. Wydawca chciał rozprzodząć ją

na kartridżach, żeby utrudnić życie piratom i jednocześnie zwiększyć liczbę platform, na które będzie można wydać grę. Robert usłyszał więc, żeby nie kłopotał się z kończeniem produkcji, jako że i tak będzie musiała zostać pocięta i odchudzona do 16 kilobajtów. Z gry zniknęła część fajerków, takich jak muzyka, nietoperz porwijący gracza oraz walka z bossem. Pedro zaś stał się Panama Joe, a jego sombrero zostało zastąpione kapeluszem nawiązującym – tak jak i nowa nazwa postaci – do



• Liny i drabiny, węże i czaszki, klucze i miecze do zdobycia. Każda komnata to łamigłówka.

17/2022

Niezależny  
dodatek  
do magazynu  
**PIXEL**

ONE  
LIFE  
LEFT

# Co nam grało nasze radio

Opracował **TOMEK KREZMAR**  
([holistyczny.com.pl](http://holistyczny.com.pl))



W latach 80. XX wieku należał do przerożnych klubów miłośników fantastyki i rozpoczął swoją przygodę z rynkiem klubówek, gdzie współpracował przy wydaniu takich hitów jak „Conan i bóg-pająk”. W latach 90. dołączył do drużyny wydawnictwa MAG, gdzie przez 7 lat budował rynek TRPG/RPG&p, czyli po prostu narracyjnych gier fabularnych, przykładając swą klawiaturę do czasopisma „Magia i Miecz” (wieloletni naczelny) i polskich edycji podręczników (m.in. „Earthdawn”, „Zew Cthulhu” czy „Wiedźmin: Gra wyobraźni”). Jego macki sięgnęły „Wiedźmina I”, „Wrót Baldura” oraz karcianek, takich jak „DoomTrooper”, „Thorgal” czy „Kult”. Przez 10 lat szefował Hyperowi.



**T**elewizja nie była jedynym narzędziem propagandy i rozrywki w czasach Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej. Obok czasopism i skrzynki z ruchomymi obrazkami istniało jeszcze magiczne pudełko do grania. Radio oferowało muzykę, wiadomości, ale także „teatr wyobraźni”, czyli przeróżne słuchowiska, które pobudzały chyba wszelkie zmysły.

O samym radiu jako urządzeniu, polskich sprzętach audio powstających w czasach PRL (i nie tylko) napisałem w „One Life Left” numer 14. Tu zajmuję się więc nie urządzeniem do odbioru, ale tym, co nadawano i jak nadawano.

PS. Nie będzie nic o nadawaniu przez radio programów komputerowych.

O tym zapewne wszyscy wiecie.



## Radiowe audycje

**S**amo urządzenie do odbioru sygnału nie ma sensu bez wysłanego medium. Nic więc dziwnego, że wynalezienie radia doprowadziło też do powstania radiowych audycji. Pierwszą nadano w 1914 roku w Belgii – ponad 100 lat temu. W czasie I wojny światowej radio rozpowszechniło się jako środek łączności, co z kolei przyspieszyło produkcję radioodbiorników. W latach 20. i 30. XX wieku w Europie powstawały tzw. towarzystwa radiofoniczne i rodziły się pierwsze emisje. A w Stanach Zjednoczonych, w Pittsburgu, w 1920 roku rozpoczęła nadawanie pierwsza na świecie stacja radiowa (KDKA), co z kolei doprowadziło do narodzin całej masy komercyjnych działań. W przeciągu 10 lat w samym USA liczba radioodbiorników wzrosła z kilkuset tysięcy do 14 milionów, by w latach 40. XX wieku osiągnąć zawrotną liczbę 44 milionów. W Europie pierwsza stacja radiowa ruszyła w Moskwie, w 1922 roku. Również na naszym kontynencie pojawiło się pierwsze oryginalne słuchowisko – napisaną specjalnie na potrzeby radia BBC sztukę „Niebezpieczeń-



stwo” Richarda Hughesa wyemitowane na żywo 15 stycznia 1924 roku.

Na początku w radiu emitowano przede wszystkim muzykę, ale upowszechniano też kulturę słowa, zachęcając do uczestnictwa w życiu publicznym, kulturalnym oraz politycznym. Z czasem walka pomiędzy stacjami przerodziła się w walkę pomiędzy międzynarodowymi audycjami. Radio stało się silnym konkurentem prasy. A w krajach totalitarnych – narzędziem propagandy.

Podczas II wojny światowej radio stało się potężnym narzędziem, pozwalającym przekazywać informacjami za linie frontów, do okupowanych krajów, by podtrzymać ducha oporu. Po jej zakończeniu wciąż pełniło istotne funkcje informacyjne, wpisując się w życie kolejnych pokoleń, będąc przez lata najważniejszym środkiem przekazu. Ceny i jakość odbiorników coraz bardziej zachęcały do zakupu.

A potem znaczenie radia spadło ze względu na wzrost popularności telewizji.



# Polskie radio

Zrodzona ponownie po I wojnie światowej Polska powoli odbudowywała nie tylko struktury państwowe czy gospodarkę, ale też rozwijała się technologicznie. I choć radiofonia w naszym kraju ru-

szyła nieco później niż w innych krajach Europy, nie byliśmy bardzo zapóźnieni. Warszawskie próby techniczne ruszyły już w 1924 roku – były to emisje muzyki z płyt i krótkie zapowiedzi. Natomiast 1 lutego 1925 roku o 18.00 program rozpoczął dyrektor inżynier Roman Rudniewski słowami:

„Tu próbna stacja radionadawcza Polskiego Towarzystwa Radiotechnicznego w Warszawie, fala 385 metrów...”.

W skład premierowego programu weszły nie tylko oficjalne przemówienia, ale również fragment „Popiołów” Stefana Żeromskiego – czytany przez Stefana Jaracza uznać chyba należy za protoplastę polskich audiobooków.

Tak rozpoczęto codzienną emisję próbną właśnie o 18.00, a w audycjach brali udział wybitni aktorzy i artyści. Niecałe 10 dni później stacja PTR włączyła do programu codzienne komunikaty meteorologiczne. A kiedy 18 kwietnia 1926 roku ruszyła pierwsza oficjalna stacja radiowa w Polsce, na naszym kontynencie działało 17 państwowych radiofonii. O godzinie 17.00 w eter popłynęły słowa dziennikarki Janiny Sztompkówny: „Halo, halo, Polskie Radio Warszawa, fala 480”. Tę datę dziś uznaje się za oficjalny początek polskiej radiofonii.

2 stycznia 1927 roku Polskie Radio oficjalnie uruchomiło nadajnik postawiony przy ul. Raclawickiej 99, w którym użyto popularnego wówczas sprzętu firmy Marconi Wireless Co.Ltd., zapewniającego moc nieustępującą stacjom działającym w Rzymie czy Berlinie. Z kolei 24 maja 1931 roku otwarto nową stację, Warszawa I, która była wówczas najsilniejsza w Europie. Wykorzystano w niej antenę o długości 280 metrów, którą zawieszono na dwóch masztach



o wysokości 200 metrów każdy, umieszczając ją w ten sposób najwyżej na świecie. Lampowe odbiorniki pozwalały słuchać stacji w promieniu 4000 kilometrów.

Niestety, w czasie II wojny światowej Polskie Radio nie działało, a Polakom w Generalnym Gubernatorstwie skonfiskowano odbiorniki, za których posiadanie groziła śmierć lub uwięzienie w obozie koncentracyjnym. Rzecz jasna radio mimo to było wykorzystywane przez walczących z okupantem oraz przez zwykłych obywateli. Stawało się dla wielu jedynym łącznikiem ze światem, a w eterze nieustająco toczyła się wojna aliantów z III Rzeszą. I nie tylko, bo w lipcu 1944 roku Radiostacja im. Tadeusza Kościuszki (nadająca z Moskwy) nawoływała ludność Warszawy do powstania przeciw Niemcom. Z kolei 8 sierpnia tego samego roku swą pierwszą audycję wyemitowała Stacja Nadawcza Armii Krajowej „Błyskawica”.

Już 11 sierpnia 1944 roku na lublińskiej bocznicy kolejowej stanęły otrzymane w darze od ZSRR urządzenia nadawcze tymczasowej rozgłośni „Pszczółka”. A w lutym 1945 roku Polskie Radio rozpoczęło nadawanie z Warszawy. Z kolei 3 października 1949 Polskie Radio rozpoczęło nadawanie na cały kraj dwu programów. W tym samym roku, ale zupełnie gdzie indziej, rozpoczęła działalność amerykańska rządowa rozgłośnia, nosząca miano Radio Wolna Europa.

W następnych latach nastąpił rozwój technologiczny i merytoryczny. W 1961 roku próbnie nadano audycję stereofoniczną. W 1966 rozpoczęły się programy nocne, a w 1973 – całodobowe. Wreszcie w 1974 roku postawiono w Konstancynie koło Gąbina maszt o wysokości 646 metrów. Był najwyż-

szy na świecie, a znajdował się na nim nadajnik o mocy 2000 kW. Dzięki temu technologicznemu cudem Pol- skiego Radia można było słuchać w całej Europie czy w Afryce Północnej, a także na terytorium ówczesnego Związku Radzieckiego.





# Słynne kontrowersje

30 października 1938 roku o godz. 20:00 czasu wschodniego w Stanach Zjednoczonych z okazji święta Halloween wyemitowano słuchowisko amerykańskiej stacji CBS pod tytułem „The War of the Worlds” („Wojna światów”), do którego scenariusz napisał Howard E. Koch. Weszło ono w skład nieprzerwanego reklamami cyklu „The Mercury Theatre on the Air”, którego gospodarzem był słynny Orson Welles, i w którego skład weszły audycje „Treasure Island”, „A Tale of Two Cities” czy „The Man Who Was Thursday”. „The War of the Worlds” nie było pierwszym słuchowiskiem w serii (premierowy odcinek to „Dracula” z 11 lipca 1938 roku), ani ostatnim (finalowy, dwudziesty drugi, wyemitowano 4 grudnia 1938 roku i był to „The Bridge of San Luis Rey”). Niemniej to ta adaptacja słynnej powieści H.G. Wellsa pod tym samym tytułem zrobiła największe zamieszanie. Opowieść o Marsjanach atakujących Ziemię padła na podatny grunt czasów napięć społecznych poprzedzających II wojnę światową. Część radiosłuchaczy uznała,

iż jest to reportaż o faktycznej inwazji, co wzbudziło panikę wśród mieszkańców New Jersey. Wypada chyba zaznaczyć, iż wokół wydarzeń narosło sporo mitów, gdyż premierowa emisja wcale nie miała aż tak wielu słuchaczy, jak niektórzy sugerowali. Liczące 60 minut radiowe przedstawienie rozpoczął tradycyjny temat muzyczny cyklu oraz informacja, iż słuchowisko

jest adaptacją słynnej powieści. Następnie Orson Welles przeczytał prolog, którego ważnym elementem było przeniesienie akcji oryginału do współczesnych mu czasów. Pierwsze 20-kilka minut słuchowiska przypominało tradycyjną wieczorną audycję radiową, którą przerywały wejścia z wiadomościami o niezwykłych eksplozjach na Marsie czy tajemniczym obiekcie lądującym na farmie w New Jersey. Było to ciekawe rozwiązanie. Później nastąpiła „relacja na żywo” z miejsca lądowania obiektu. Reporter opowiadał o funkcjonariuszach policji i gapiach, który otoczyli dziwny, cylindryczny obiekt. Nagle wyszli z niego Marsjanie i zaatakowali ludzi promieniami ciepła. Spanikowany reporter opisywał wydarzenia na żywo, dopóki sygnał nagle się nie urwał. Wówczas na antenie zaprezentowano serię coraz to bardziej niepokojących wydarzeń, opisujących niszczycielską inwazję. Obcy panoszyli się po Stanach Zjednoczonych, a armia daremnie próbowała ich powstrzymać. Wreszcie na antenę weszła kolejna „relacja na żywo”, tym razem z dachu manhattańskiego wieżowca. Reporter opisywał gigantyczne maszyny wojenne i rozpylany przez nie po Nowym Jorku trujący dym. Rwącym się głosem mówił o zdesperowanych



nowojorkczykach, którzy na jego oczach umierali, próbując uciec. Wspominał przy okazji o kilku statkach, które wyładowały w różnych zakątkach świata. Wreszcie jego relację zaczął przerywać kaszel, a potem umilkł. Zaskoczony „prowadzący audycję w studiu” pytał nerwowo: „Czy jest ktoś jeszcze na antenie? Czy ktoś mnie słyszy?”, lecz nie uzyskał odpowiedzi. Tak kończyła się pierwsza część radiowej adaptacji. Minęło ponad 30 minut od wprowadzenia Wellesa. 30 minut bardzo spójnego przedstawienia radiowego, sprawiającego niemal rzeczywiste wrażenie. Dopiero druga, kilkunastominutowa część miała już klasyczną postać słuchowiska. Welles wcielił się w człowieka ocalałego po inwazji, który próbuje przetrwać pod marsjańską okupacją. Podobnie jak w oryginale, słuchowisko kończył zaskakujący zwrot akcji – niepokonani

wydawało się obcy giną wyniszczeni przez mikroby. Już po tej części Welles porównał przedstawienie radiowe z haloweenowym „przebieraniem się w prześcieradło, wyskakiwania zza krzaka i krzykiem »Bu!«”. Wokół słuchowiska narosło wiele kontrowersji, opartych na założeniu, iż wprowadziło w błąd słuchaczy wierzących w to, że prawdziwa inwazja ma miejsce. Stylizacja na serwis informacyjny zrobiła zaskakującą robotę. Być może na błędne przekonanie wpływ miał też fakt, iż wielu słuchaczy przełączyło się na adaptację powieści Wellsa już po utworze otwierającym i informacji, że audycja jest dziełem wyobraźni opartym na słynnej książce. Różne media bardzo szybko podchwyciły rodzące się oburzenie. Formułę naśladowującą serwis informacyjny niektóre gazety uznały za niebezpieczne oszustwo. Nagonka, w którą włączyły

się osoby publiczne, przyczyniła się finalnie do zapewnienia Wellesowi sławy wybitnego dramaturga i producenta. O sam mit postarał się zresztą Welles, wspominając później o opuszczonych mieszkaniach i zapelniających się kościołach czy o przerażonych ludziach gromadzących się na ulicach „od Nashville po Minneapolis”. To również ten słynny reżyser podsycił informacje o oskarżeniach i stukających do jego drzwi prawnikach, które pojawiały się w gazetach. Stacja CBS, emitująca słuchowisko, również wpisała się w ten trend, podkreślając w ten sposób siłę medium wpływającego na ludzkie życie. W 50. rocznicę emisji Welles wraz z cyklem „Mercury Theatre on the Air” trafił do Radio Hall of Fame, a samo słuchowisko „The War of the Worlds” było jednym z pierwszych, jakie trafiły do narodowych zbiorów Biblioteki Kongresu.

## Następstwa

**W oparciu o cały mit powstały liczne reportaże, dokumenty, kolejne adaptacje czy filmy (i nie tylko). Oto kilka wybranych pozycji.**

**1949 rok:** W Ekwadorze wyemitowano hiszpańskojęzyczną wersję słuchowiska, a ta wywołała panikę, w którą włączyła się policja i strażacy pragnący walczyć z inwazją. Finalnie panika przerodziła się w zamieszki, w których śmierć poniosło 7 osób. Leonardo Paez, główny twórca audycji, uciekł po tych wydarzeniach do Wenezueli.

**1968 rok:** Amerykańska stacja WKBW wyemitowała po raz pierwszy jedną z wielu odświeżonych adaptacji adaptacji.

**1975 rok:** Premiera filmu „The Night That Panicked America”, będącego fabularyzowaną opowieścią o tym, jaki wpływ miała audycja na słuchaczy.

**1988 rok:** W miejscu fikcyjnego

lądowania Marsjan, Grover's Mill, West Windsor, New Jersey, w 50 rocznicę premierowej emisji, zorganizowano czterodniową imprezę z dyskusyjnymi panelami oraz festiwalem filmów nawiązujących do Wellsa i Wellesa. Punktem kulminacyjnym było wzniesienie pomnika z brązu upamiętniającego wydarzenie.

**1988 rok:** WGBH, a potem około 150 innych amerykańskich stacji radiowych wyemitowało remake, który został

nominowany do nagrody Grammy w kategorii Best Spoken Word or Nonmusical Recording.

**1994 rok:** Stacja KPCC zorganizowała w Los Angeles transmitowane na żywo przedstawienie przed publicznością, w którym wystąpili aktorzy znani z różnych odsłon cyklu „Star Trek”.

**2002 rok:** Stacja XM Satellite wyemitowała audycję opartą na oryginalnym scenariuszu Kocho.

**2013 rok:** W KPCC raz jeszcze wyemitowano oryginalną audycję, tym razem uzupełniając ją materiałem dokumentalnym o jej powstawaniu.





## Orson Welles (1915-1985)

Jeden z najsłynniejszych amerykańskich twórców, pracujący nad filmami, przedstawieniami teatralnymi oraz słuchowiskami. Uznawany za jednego z najwybitniejszych aktorów klasycznego Hollywood. Już w czasach szkolnych założył teatralny zespół, choć szybko porzucił sformalizowaną edukację na rzecz indywidualnego nauczania. Występował w dublińskim Gate Theatre, zorganizował festiwal teatralny w Woodstock. Na początku lat 30. XX wieku zadebiutował na Broadwayu, by potem zająć się właśnie słuchowiskami.

Wśród największych osiągnięć Wellesa, poza wspomnianą adaptacją powieści Wellsa, wymienia się broadwayowską adaptację „Juliusza Cezara” Szekspira z 1937 roku oraz film „Obywatel Kane” z 1941 roku, za który otrzymał Oscara w kategorii najlepszego oryginalnego scenariusza. Jeśli zaś chodzi o kreacje aktorskie, to wśród najwspanialszych wymieniane są Charles Foster Kane (wspomniany „Obywatel Kane”), Hank Quinlan („Dotyk zła”, 1958) oraz Harry Lime („Trzeci człowiek Carola Reeda”, 1949).

Wells nagrał narrację do dwóch utworów zespołu Manowar („Dark Avenger” oraz „Defender”) i podkładał również głos Unicrona w filmie „The Transformers: The Movie” z 1986 roku. Niestety, nie dożył jego premiery, umierając na atak serca. Było to jego ostatnie artystyczne dokonanie.



## Najstarsze i polskie

Przed II wojną światową w polskim radiu pojawiły się pierwsze słuchowiska. W ciągu mniej więcej 15 lat powstało niemal 2500 takich nagrań. Wpiew były to transmisje spektakli teatralnych, a 29 listopada 1925 roku Polskie Towarzystwo Radjotechniczne wyemitowało na żywo specjalną adaptację sztuki Stanisława Wyspiańskiego „Warszawianka”. Jedną z największych zmian w konwencji to oczywiście wprowadzenie narratora, który opisywał wydarzenia i wspierał wyobraźnię słuchaczy.

Warto wspomnieć o nadanym przez Polskie Radio Wilno 17 maja 1928 roku słuchowisku Witolda Hulewicza „Pogrzeb Kiejstuta”. Była to zrealizowana na żywo i w plenerze sztuka osnuta na litewskich legendach. W efekcie choćby dźwięki rzeki dochodzące w tle były prawdziwe.

Inną ciekawostką jest słuchowisko Jerzego Szaniawskiego „Zegarek” z udziałem Mieczysławy Ćwiklińskiej czy Stefana Jaracza, którego premiera odbyła się 7 listopada 1935 roku. Niezwykle dokładna konstrukcja scenariusza, wsparta precyzyjnie przygotowanymi dźwiękami, a oparta na emocjonujących dialogach, wciągała radiosłuchaczy w etyczne rozważania na temat prawdy i oszustw. Audycja została zaadaptowana do teatru i do telewizji. Ponadto był to tak duży sukces, iż zmodyfikowany nieco scenariusz trafił do ponad dwudziestu krajów, nawet do odległej wówczas Argentyny.

W przedwojennym radiu wyemitowano również pierwszą mówioną powieść radiową, pionierskie rozwiązanie w skali światowej. „Dni powszednie państwa Kowalskich” napisała słynna i popularna Maria Kuncewiczowa (1895-1989). Premierowy odcinek wyemitowano 3 listopada 1936 roku. Konwencja nie była jeszcze tak nowoczesna, jak powojenne audycje. Wcielający się w różne postaci aktorzy często ustępowali miejsca długim prozatorskim fragmentom.

Ponieważ w zasadzie wszystkie realizacje odbywały się na żywo, większość przedwojennych słuchowisk nie zachowało się w całości, choć fragmenty można znaleźć w internecie. Nie przetrwała zatem także ostatnia transmitowana audycja przed II wojną światową – 31 sierpnia 1939 roku o 21.30 nadano „Larum w obozie” w reżyserii Jana Zaremby.



# Teatr Polskiego Radia

**W** ramach naszego radia wciąż istnieje dział zajmujący się produkcją słuchowisk opartych na adaptacjach literackich pierwowzorów i na oryginalnych scenariuszach. Programy emitowane są na antenie Programu 1 i 2 (w cyklu „Wieczór ze słuchownikiem”), czasem też Programu 3. Dyrektorem Teatru Polskiego Radia był mój dziadek, Jerzy Kreczmar (lata 1948-1949), a także Bronisław Dardziński (1947-1948, późniejszy główny reżyser audycji), redakcją zaś kierowali też Janusz Warnecki (1956-1961) czy Zdzisław Nardelli (1969-1976). Tu powstały liczne słuchowiska w różnych cyklach („Codziennie Powieść w Wydaniu Dźwiękowym”, „Alfred Hitchcock przedstawia” czy „Kryminałek na lato”) oraz audycje o różnej długości (od kilku minut do kilku godzin), przeznaczone nie tylko dla nerdów i geeków – nie mam tu na myśli li tylko wielu adaptacji Lema. Wszak to w Teatr Polskiego Radia powstawały „Matysiakowie” czy „W Jezioranach” i tu zrodził się „Teatrzyk Zielone Oko”, o którym dalej.



**W** pierwszych latach powojennej działalności Teatr Polskiego Radia adaptował literaturę polską, poezję i transmitował przedstawienia teatralne. Szybko jednak rozpoczęła się era oryginalnych słuchowisk, która zrodziła nowe formy artystyczne – słuchowiska dokumentalne, reportażowe czy sensacyjne. Najlepsze czasy Teatru Polskiego Radia to lat 60. i 70. XX wieku, gdy powstawało blisko 600 słuchowisk rocznie, w których brali udział słynni artyści, jak Gustaw Holoubek czy Andrzej Łapicki. Rozwijał się również wówczas wymyślony i prowadzony przez Wandę Tatariewicz-Małkowską radiowy teatr dla dzieci.



**W** 1956 roku narodziła się nawet polska szkoła słuchowisk, zwanej też dramaturgią radiową. Powstawały książki dotyczące tej „literatury do grania” – zawierające teorię oraz treści audycji, odwołujące się do przedwojennego »teatru wyobraźni« i mówiące o tym, że „słuchowisko winno być imitacją życia”, czy może raczej „utworem samodzielnym, przede wszystkim słownym, posługującym się tylko pewnymi podkreślającymi efektami dźwiękowymi”. Poświęcali znaki na analizę używania »poetyki dźwięków« tak istotnych dla radiowego przekazu, wskazując, że „dźwięki są właśnie tą pozaliteracką materią dającą dopiero razem z tekstem pełne dzieło sztuki”. Wskazywali na znaczenie aktorskiej gry głosem w tego rodzaju programach. [Cytaty ze wstępu Aleksandra Małachowskiego do książki „Teatr wyobraźni: słuchowiska radiowe”, Iskry, 1969]



# Wybrane audycje Teatru Polskiego Radia

„Czy pan istnieje mister Jones”, Stanisław Lem, 1955 rok: Rozpoczynająca się słowami „Opowieść niesamowita” słynna historia naszego mistrza fantastyki, poruszająca tematy cyborgizacji i wynikających z tego problemów prawnych. Uzyskała ona wersje sceniczne (o czym będzie niedługo przy okazji opowieści o Teatrze Telewizji) i nową postać jako filmowa nowela pod tytułem „Przekładaniec” (patrz „One Life Left” numer 3). W słuchowisku wystąpili m.in. Tadeusz Fijewski oraz Andrzej Łapicki.

„Człowiek czy maszyna”, Philip K. Dick, 1958 rok: Słuchowisko oparte na opowiadaniu „Impostor: test na człowieczeństwo”, które w 2001 roku doczekało się amerykańskiej ekranizacji. Niemniej polska audycja jest bliższa oryginałowi, a opowiada o inżynierze pracującym nad bronią przeciwko najeźdźcom z kosmosu. W typowej dla Dicka historii główny bohater nagle zostaje oskarżony o bycie robotem wyposażonym w bombę. Udaje mu się uciec i próbuje udowodnić, iż jest człowiekiem. Występują m.in. Andrzej Szalawski i Zofia Petri.

„Zdradzieckie serce (Serce oskarżycielem)”, Edgar Allan Poe, 1960 rok: W cyklu „Kryminałek na lato” pojawiło się wiele adaptacji słynnych historii, w tym również to studium obłędu przestępcy, do którego uszu dochodzi więcej niż słyszą zwykli ludzie. Obsada to m.in. Tadeusz Skorulski i Zbigniew Bielawski.

„Czyciel parasola”, Arthur Conan Doyle, 1965 rok: Kim jest tytułowy, tajemniczy »czyciel parasola«? I jaki ma związek z garścią diamentów? Opowieść o Sherlocku Holmesie i Doktorze Watsonie pojawiła się w cyklu „Zabójcze historie”, w którym przez lata emitowano adaptacje dzieł Doyle. W rolę Holmesa wcielił się m.in. Mieczysław Pawlikowski i Piotr Fronczewski, a w rolę Watsona – Edmund Fidler czy Jerzy Tkaczyk.

„Błędny pociąg”, Stefan Grabiński, rok 1966: Połączenie kilku opowiadań polskiego przedwojennego mistrza grozy (patrz „One Life Left” nr 5). W adaptacji Feliksa Fornalczyka „Maszynista Grot”, „Błędny pociąg” i „Sygnały” tworzą spójną całość.

„Żegnaj, Profesorze”, Jerzy Dębski, 1967 rok: Zabawna historyjka oparta na czasowych paradokсах – główny bohater próbuje naprawić popełnione błędy, co skutkuje jeszcze większymi. Co ciekawe, słuchowisko kończył fragment utworu zespołu The Tornados pod tytułem „Telstar”, który skomponowano w 1962 roku na cześć pewnego satelity telekomunikacyjnego. Wystąpili m.in. Jerzy Dębski i Andrzej Polkowski.

„W erze robotów”, Józef Świtalski, 1968 rok: Dylemat prawny przyszłości – czy zdrada z robotem to zdrada? W postępowaniu Mitchell kontra Mitchell sąd rozstrzygnie tę wątpliwość, albo i nie. Występują m.in. Tadeusz Skorulski i Jadwiga Skupnik.

„Solaris”, Stanisław Lem, 1970 rok: Ta „powieść w wydaniu dźwiękowym” jest oczywiście adaptacją jednej z najważniejszych polskich książek fantastycznonaukowych. Na tytułowej planecie ląduje ziemska ekspedycja, i natrafia na galaretowaty ocean plazmy, który okazuje się myślącym bytem. Występują m.in. Marek Walczewski, Barbara Barska czy Jerzy Trela.

„Adam, jeden z nas”, Konrad Fiałkowski, 1987 rok: Audycja z cyklu „Codziennie Powieść w Wydaniu Dźwiękowym”, będąca adaptacją książki polskiego naukowca i pisarza. Autor rozważa złożoność czasu i losu, przedstawiając ziemską cywilizację jako efekt eksperymentu bliżej nieokreślonych boskich sił kosmosu. Fabuła odwołuje się do „Nowego Testamentu” i różnych wydarzeń historycznych. Występują m.in. Gustaw Holoubek, Edmund Fetting, Aleksander Bardini.

„451 stopni Fahrenheita”, Ray Bradbury, 1989 rok: Zrealizowana na potrzeby cyklu „Radiowy Teatr dla Młodzieży” adaptacja słynnej antyutopii opowiadającej o świecie, w którym książki są zakazane i palone w tytułowej temperaturze. Obsada (m.in.): Andrzej Blumenfeld, Maria Ciunelis, Jerzy Rosołowski.

# Matysiakowie w Jezioranach



● **W sobotę, 15 grudnia 1956 roku, na antenie Programu II o godzinie 20:35 zadebiutowało najstarsze i najdłużej kontynuowane słuchowisko w Polsce: wciąż emitowani cotygodniowo „Matysiakowie”.**

● **W** pierwszych latach ta 20-30 minutowa audycja miała słuchalność na poziomie 12 milionów. „Pół Polski, śmiem twierdzić, uważało, że to się naprawdę dzieje” – wspominała Stanisława Grotowska, wieloletnia reżyserka audycji.

● W latach 1973-1976 opublikowano cztery powieści o Matysiakach. W 2012 roku wydano dwupłytowy album zawierający archiwalne odcinki tej »powieści radiowej«. W 2014 roku wyemitowano 3000. odcinek serii. Dziś słuchać jej można również w internecie, gdzie znajduje się też drzewo genealogiczne głównych bohaterów oraz skrócony życiorys postaci. Starsze audycje zostały streszczone. Słuchowisko opowiada o perypetiach tytułowej, fikcyjnej rodziny mieszkającej na warszawskim Powiślu, przy ul. Dobrej 21 (w tej okolicy mieszkał główny scenarzysta serii, zmarły w 2007 roku

Jerzy Janicki, ale budynek o tym numerze nie istnieje). Sama konwencja jest ciekawa, jako że mikrofon znajduje się w jednym miejscu mieszkania i nie jest ukryty – była to dość nowatorska konwencja. Bohaterowie zdają sobie sprawę z jego istnienia i z tego, że ich życie jest nagrywane. W audycji pojawiają się też postaci „grające samych siebie”, czyli prawdziwi ludzie nie będący aktorami. Albo też znanymi osobistościami, bo wizyty śpiewających gości (Barbary Krafftówny, Bohdana Łazuki, Mieczysława Fogga i Violetty Villas) przeszły do historii jako najmniej wspomina- ne. Warto jeszcze zaznaczyć, że dość rzadko tego samego bohatera grał inny aktor – zwykle rola była aż „do śmierci” lub odejścia (a dawniej: usunięcia z przyczyn politycznych).

Na pierwszy rzut oka seria przypomina telewizyjną operę mydlaną, choć są pewne różnice, jak na przykład względnie mała nutka sentymentalizmu. Cykl opowiada zaś o zwykłej rodzinie robotniczej, nie mającej jakiegось wyjątkowego status majątkowego czy istotnej pozycji społecznej. Nagrywane w tygodniu emisji scenariusze powstają zwykle na bieżąco, odwołując się do aktualnych wydarzeń. Choć w słuchowisku nigdy nie było żadnych reklam, to czasem postaci dają rady słuchaczom, rozmawiające między sobą – to bywa cenna edukacja, jak ostrzeżenie przed piramidami finansowymi.

Co ciekawe, na adres Matysiaków wysłano miliony listów (ponoć w pierwszym autoru oburzyli pijący w sobotę wieczorem piwo panowie, źle wypo- wiadający się o pierwszym sekretarzu) oraz sterty prezentów, nawet sprzętu AGD, które trafiają do domów dziecka i organizacji dobroczynnych. Ich mianem nazwano zaś istniejący od 1966 roku Dom Pomocy Społecznej na

Saskiej Kępie czy popularny w PRLu bar mleczny przy ul. Świętokrzyskiej w Warszawie. Z kolei położony na Powiślu skwer u zbiegu ul. Dobrej i ul. Bednarskiej nosi nazwę „Radiowej Rodziny Matysiaków”.

Na przestrzeni lat w audycji wystąpiło wielu znanych aktorów, m.in. Stanisława Celińska, Wiesław Drzewicz, Bożena Dykiel, Tadeusz Fijewski, Stefan Friedmann, Tadeusz Janczar, Tomasz Knapik, Krystyna Królówna, Zofia Merle, Jacek Rozenek, Marek Siudym, Roman Wilhelmi, Czesław Wołłejko. Drugim równie starym i wciąż emitowanym cyklicznie słuchowiskiem jest „W Jezioranach”, które od 29 maja 1960 roku powstaje w Teatrze Polskiego Radia. Opowiada ono o wielopokoleniowej rodzinie Jabłońskich, mieszkających w fikcyjnej wsi Jeziorany. Autorzy audycji postanowili stworzyć wiejski odpowiednik wspomnianych wyżej „Matysiaków”. Pokazywali zmiany społeczne, gospodarcze i mentalne na polskiej wsi, przy okazji edukując o uprawach czy dofinansowaniach. Dziś jest to ponoć wciąż najczęściej słuchana audycja literacka Polskiego Radia, a 7 kwietnia 2019 roku wyemitowany jej 3000. odcinek. „W Jezioranach” również pojawiło się wielu słynnych polskich aktorów radiowych, teatralnych i filmowych, w tym choćby Zygmunt Kęstowicz, Artur Barciś, Franciszek Pieczka, Danuta Stenka czy Henryk Talar.



# Ilustrowany Tygodnik Rozrywkowy

Jeden z pierwszych magazynów satyryczny Programu III Polskiego Radia, emitowany w latach 1970-1974, który prowadzili Jacek Janczarski i mój nieżyjący od lat kuzyn, Adam Kreczmar. Program miał dość standardową formułę, czyli powtarzające się cykle uzupełnione komentarzami prowadzących. Wśród występujących w programie byli Jonasz Kofta, Stefan Friedmann, Maciej Zembaty, Irena Kwiatkowska czy Maria Czubaszek. To tu po raz pierwszy pojawiły się słynne „Kocham pana, Panie Sułku” (które powtarza rencistka Eliza, opiekunka niezbyt inteligentnego, wiecznego ucznia szkoły podstawowej) czy wykłady „O wyższości Świąt Wielkiej Nocy nad Świątami Bożego Narodzenia” wygłaszane przez profesora Katedry Mniemanologii Stosowanej. Rzecz jasna w programie pojawiały się też piosenki.



## WYBRANE SKECZE

„Rodzina Poszepczyńskich”, dzieło Macieja Zembatego i Jacka Janczarskiego, które w różnych wersjach przetrwało do 1998 roku (już poza „Ilustrowanym Tygodnikiem Rozrywkowym”), a debiutowało w 1972. Oczywiście była to parodia „Matysiaków” i promowanych w tej popularnej audycji wartości. Akcja rozgrywała się w mieszkaniu tytułowej rodziny (warszawskie blokowisko Na Rozdrożu 2) oraz na łonie natury. Pełni wad bohaterowie doświadczali bardzo szalonych przygód, próbując przetrwać w trudnych czasach. Sama audycja dość szybko stała się sztandarową produkcją rozrywkową Polskiego Radia.

„Fachowcy” to dialogi Jonasza Kofty i Stefana Friedmanna prześmiewczo pokazujące »etos socjalistycznej pracy«. Akcja rozgrywa się w Polsce, w latach 70. XX wieku, czyli w czasach współczesnych autorom. Wiele żartów opiera się na założeniu, iż decyzje podejmuje mniej wykształcony z pary tytułowych

specjalistów. Bohaterami są Majster (Friedmann) oraz Docent (Kofta). Pierwszy to prosty, niewykształcony robotnik, który przewodzi ekipą, często rzucając „Nie teoretyzuj/teoryzuj, Docent!”. Docent to inteligentny humanista, który lubi dywagować i filozofować, a zawsze przynosi kanapki, które zabiera przełożony. A Majster pojawia się też w słuchowisku „Eksploracja”.



## EKSPLORACJA

Składające się z ok. 10 kilkuminutowych odcinków słuchowisko o kosmitach nawiedzających Ziemię, które napisał Adam Kreczmar. Obcy X i Y (w tych rolach Piotr Fronczewski i Małgorzata Niemirska, zastąpiona przez Joannę Sobieską) badają Ziemię, opisując w satyryczny sposób ludzi czy samochody. W akcję audycji wplecione są postacie z innych skeczy, jest zatem Pan Sułek (Krzysztof Kowalewski) czy Majster.



# 60 minut na godzinę



Jedna z najslynniejszych audycji satyrycznych, emitowana na antenie Programu III Polskiego Radia w latach 1973-1981. W jej skład wchodziły piosenki oraz cykliczne materiały. Po latach część z nich trafiła do równie słynnej „Powtórki z rozrywki” (uzupełniając materiały z „Ilustrowanego Tygodnika Rozrywkowego”). Pomysłodawcą „60 minut na godzinę” był Marcin Wolski, z którym współpracowali m.in. Andrzej Zaorski, Krzysztof Materna czy Jacek Fedorowicz. Część tekstów zebrano w postaci książki (wydania z lat 1978 i 1980), do której dołączono kasetę.



Od sierpnia 1980 aż do grudnia 1981 w audycji wielokrotnie autorzy wspierali NSZZ „Solidarność”, co z kolei zachęcało cenzurę do blokowania emisji, zastępując nowe materiały nagraniami archiwalnymi. Wraz z wybuchem stanu wojennego „60 minut na godzinę” zostało zawieszona, by już nigdy nie powrócić na antenę. Autorzy otrzymali zaś zakaz pracy w radiu, co nie powstrzymało ich przed kontynuowaniem satyrycznej pracy w formule spektaklu pod tytułem „1000 metrów na kilometr”.



Oryginalna czołówka informowała, że w skład audycji wchodzi „felietony, słuchowiska, piosenki, wiersze, rysunki i tak dalej”. Uzupełniały je przegody członków Redakcji Łączności z Terenem, w których wcielał się Jacek Fedorowicz (Kolega Kierownik, Kolega Spiker, Kolega Sprawozdawca, Kolega Inteligent czy Pana Kazio) oraz tzw. „piratów” (w tych rolach Andrzej Zaorski i Marian Kociniak oraz rzadziej Danuta Rinn, Ewa Złotowska czy Krzysztof Kowalewski), a także liczne piosenki czasem stające się hitami („Ragazza da Provincia” czy „Czego się boisz głupia”). Samo „60 minut na godzinę” obejmowało stałe cykle, które przeszły już do historii i w których pojawiło się wiele kultowych także dziś cytatów (w tym choćby „momenty były” czy „świeć panie, byle nie w godzinach szczytu”). Bohaterowie różnych skeczy wędrowali pomiędzy seriami, tworząc amalgamat absurdałnego humoru.



Chyba najbardziej fantastycznymi wątkami pojawiającymi się w „60 minutach na godzinę” były słuchowiska Marcina Wolskiego. Bardzo znaczącą popularność zdobyły „Matriarchat” (doczekał się kontynuacji) oraz „Świnka”. Drugi z wymienionych eksploruje koncept transplantacji ludzkiego mózgu do ciała zwierząt w iście przewrotny sposób, gdy znany naukowiec w wyniku podstępów trafia do tytułowej świni. Z kolei „Matriarchat” malował przed słuchaczami obraz świata po katastrofie, w którym rządzą kobiety, a mężczyźni żyją w rezerwach („Seksmisja” Machulskiego pojawiła się dopiero w 1984 roku).



## Wybrane skecze

„Para-męt pikczers, czyli kulisy srebrnego ekranu”, z udziałem Andrzeja Zaorskiego (Jędrzek) i Mariana Kociniaka (Maniek). Każdy odcinek był parodystyczną recenzją popularnego w owych latach filmu. Jędrzek zwykle streszczał fabułę, a Maniek rozpraszając go dygresjami. Na początku Jędrzek mówił „Fajny film wczoraj widziałem”, Maniek pytał „Momenty były?”, Jędrzek odpowiadał „No masz! Najlepiej jak...” i dalej szło. Z kolei w finale zawsze pojawiało się „A najlepsze było, gdy...”, gdzie po abstrakcyjnym rozwinięciu wątku głównego wybuchał głośny śmiech obu postaci. Wśród godnych uwagi dla fanów fantastyki tytułów były choćby „Barbarella”, „Hibernatus”, „Kobieta wąż” czy „Planeta małp”.

„Rycerze” z tekstami Andrzeja Waligórskiego, który nadał nowy wymiar postaciom Zagłoby, Kmicica, Wołodyjowskiego, Oleńki czy Basieńki. W »rycerzy trzech« wcielali się Andrzej Waligórski, Leszek Niedzielski, Jan Kaczmarek, którym asystowali Ewa Szumańska czy Jerzy Dębski. Przeszło 100 odcinków było wielokrotnie emitowane oraz przerabiane. Przyczynkiem do powstania tej części audycji była popularność filmu „Potop” (1974), ale twórcy odwoływali się do całej Trylogii Sienkiewicza, parodiując postaci i wydarzenia.

„Z pamiętnika młodej lekarki” z udziałem Ewy Szumańskiej i Jana Kaczmarka, a potem Stanisława Szelca. Tytułowa Młoda Lekarka przyjmuje w gabinecie różnych pacjentów z różnymi dolegliwościami. Skecze zaczynały się od wprowadzenia „Będąc młodą lekarką...”, a zgłaszane schorzenia lekarka kwitowała bardzo różnymi medycznymi działaniami, całość wieńczył zaś morał. Lekarka działała bardzo niestandardowo, na przykład otwierając czaszkę czymś brzmiącym niczym wiertarka.



# Teatrzyk

## Zielone Oko

**T**o bez wątpienia jedna z najbardziej geekowo-nerdowych audycji cyklicznych tamtych lat. Słuchowiska łączyły tematykę sensacji, fantastyki, grozy, a czasem też komedii. Pierwsza seria powstawała w latach 1967-1981, druga tuż po zawieszeniu stanu wonnego (1982-1987), a potem „Teatrzyk” powracał jeszcze kilkukrotnie (m.in. 1992-1994, 2002-2003). Premierowe słuchowisko nadano 13 czerwca 1967 roku. Wśród audycji pojawiały się adaptacje znanych klasyków zagranicznych (Arthur Conan Doyle, Herbert George Wells, Edgar Allan Poe), słynnych pisarzy science fiction (Ray Bradbury, Gordon Dickson, Robert Bloch, Henry Kuttner, Brian Aldiss) i autorów polskich (Janusz A. Zajdel, Stefan Grabiński, Andrzej Ziemiak) oraz utwory napisane z myślą o audycji. Wiele z tych słuchowisk nieźle się broni mimo upływu czasu. Czasem zaskakują pomysły realizacyjne, a podkreślić warto wyjątkową obsadę i grę aktorską – wciąż można się delektować.

### Wybrane słuchowiska:

„Maszyna”, Iłja Warszawski, 1974 rok: Żartobliwa historia o tym, jak tajemnicze grono naukowców pracuje nad problemem, którego tak naprawdę nikt z nich nie rozumie, jako że pełną wiedzę posiada tylko centralny komputer. Obsada m.in.: Leon Pietraszkiewicz i Anna Seniuk.

„Amator paradoksów”, Gordon R. Dickson, 1977 rok: Adaptacja opowiadania z 1951 roku („The Monkey Wrench”) o »starciu« ludzkiego umysłu z wszechwiedzącym, niezwykle logicznym komputerem, oparte na słynnym filozoficznym problemie kłamcy. Występują: Andrzej Szczepkowski i Zdzisław Tobiasz.

„Byłe szesnastolatek”, Frederick Forsythe, 1981 rok: Skromny urzędnik natrafia w przedziale pociągu na erotyczne czasopismo z ogłoszeniami. Odpowiada na jeden z anonsów niejakiej panny Sally, co niesie niespodziewane konsekwencje. Występują m.in. Bronisław Pawlik i Jolanta Lothe.

„Operacja Waterloo”, Waldemar Łysiak, 1983 rok: Profesor Boczyński stara się powstrzymać szantażystę, który w roku 2131, w Brytyjskim Instytucie Czasonautyki, poprawia przeszłość Europy. Obsada m.in.: Zdzisław Wardejn i Andrzej Tomecki.

„Jad mantezji”, Janusz Andrzej Zajdel, 1985 rok: Niezwykła substancja zwana mantezją to pozaplanetarna trucizna, na którą nie ma lekarstwa i której nie da się wykręcić w żaden sposób. Jej tajemnica trafia w niepowołane ręce człowieka pragnącego zawładnąć nad światem. Przed laty na Forum Archiwum Listy Przebojów Programu Trzeciego uznano to słuchowisko za najlepsze w cyklu Teatrzyku Zielone Oko. Z udziałem Henryka Talara i Gustawa Lutkiewicza.

„Przydział”, Adam Kreczmar, 1989 roku: Antyutopijna wizja przyszłości, w której nieśmiertelni ludzie ograniczyli populację do określonej liczby i dzieci mogą rodzić się tylko w miejsce kogoś, kto zdecyduje się zahibernować. Występują m.in. Adam Bauman, Dorota Dobrowolska i Andrzej Blumenfeld.



# Bajki dla dzieci

**O** bok wielu słuchowisk dla dorosłych i przeróżnych kabaretowych skeczów – nie zawsze zrozumiałych dla naszych młodych uszu – na płytach i w radiu pojawiały się też audycje dla dzieci. Z jednej strony powstawały programy oparte na literackich dziełach lub później się przeradzające w dłuższe literackie formy – tu świetny przykład posłużą dzieła wspomnianego prze-

znie mnie w „One Life Left 12” Stanisława Paga-  
czewskiego, który stworzył m.in. słuchowiska „Diabelski kamień”, „Córka marynarza” czy „Gospoda pod Upiorkiem”. Z drugiej zaś otrzymywaliśmy rozwijające wyobraźnię, pięknie wyreżyserowane i brawurowo zagrane bajki-grajki. Te wydawane na płytach winylowych słuchowiska były adaptacjami klasycznych opowieści („Alicja w krainie czarów” oraz „Piotruś Pan”), polskich baśni („Wars i Sawa”), programów telewizyjnych („Pora na Telesfora”) czy autorskimi historiami (mój ulubiony ponury i mroczny „Czardziejski młyn”). Tu plejada gwiazd tworzyła fenomenalne dźwiękowe przedstawienia okraszone pięknymi piosenkami. Bajki-grajki są słynne do dziś i już trzecie, albo i czwarte pokolenie może się nimi zachwycać.



# Posłowie

Mówione historie towarzyszą ludzkości od tysięcy lat – wszak słynna „Iliada” i „Odyseja”, przypisywane dziś Homerowi, są raczej dziełem aoidów, czyli wędrownych śpiewaków, którzy przemierzali Grecję recytując te poematy. My, dzięki nowoczesnej technologii, uwolniliśmy się od opowiadania przy ognisku. Nie musimy też już wyczekiwać na konkretną godzinę i dostrajać radia, przewijać kaset czy sięgać po płyty. Współczesne słuchowiska są serwowane na życzenie przez internet i stają się coraz bardziej złożone, coraz nowocześniejsze oraz coraz ciekawsze – no i coraz popularniejsze. Warto zatem pamiętać, iż za tymi najnowszymi produkcjami stoją całe pokolenia twórców, wypracowujących kolejne rozwiązania.



# Na marginesie

**Wielu mniej i bardziej znanych polskich twórców literatury science fiction z czasów PRLu »maczało« też palce właśnie w słuchowiskach.**

Oto kilka przykładów.

\* Czesław Chruszczewski w 1960 roku otrzymał nawet nagrodę Komitetu do Spraw Radia i Telewizji za „Fotel na autostradzie”, a w 1966 specjalne wyróżnienie za działalność w zakresie radiowych słuchowisk.

\* Zbigniew Dworak debiutował literacko audycją „Temida”, stworzoną wspólnie z Romanem Danakiem. Wyemitowany w 1967 roku program doczekał się rok później publikacji w „Młodym Techniku”.

\* Debiutujący w 1975 roku jako licealista Witold Banach to autor m.in. kilku słuchowisk, w tym wyróżnionego w konkursie Polskiego Radia programu „Czarna dziura”.

\* Andrzej Ziemowit Zimowski to autor aż 20 słuchowisk, w tym wyróżnionej przez IV Program w konkursie „Między fantazją a nauką” audycji „BAZ-100 wzywa Ziemię” z 1984 roku.

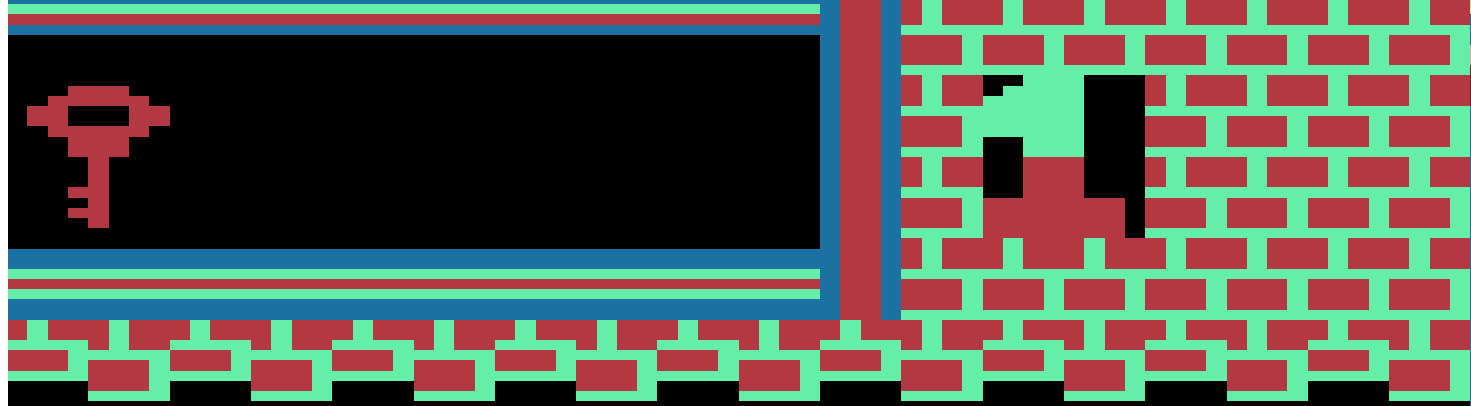
\* Mirosław P. Jabłoński przygotował półgodzinną produkcję „Mańkut”, wyemitowaną w 1987 roku.

\* Na kasecie „Tonpressu” w 1985 roku ukazało się opowiadanie „Garaż śmierci” Michała Markowskiego, pisarza kojarzonego z sensacją.

\* Wspomniany już Marcin Wolski to jeden z nielicznych satyryków, którzy przez lata wykorzystywali fantastyczny sztafaż, by bawić odbiorców. Już od lat 70. w radiu tworzył liczne aluzje socjologiczno-polityczne. Napisał też groteski, humoreski i satyry, ale też cykle słuchowisk – choćby wspomniany „Matriarchat”, ale też „Antybaśnie”.

Zdarzały się nie tylko radiowe sukcesy. Słuchowisko Andrzeja Ziemiańskiego „Człowiek, który nie potrafi umrzeć” otrzymało wyróżnienie w konkursie Teatru Polskiego Radia. Nie zostało jednak zrealizowane, był to bowiem rok 1981, a emisja przypadła na czas stanu wojennego.





➤ Ten widok gracze znali na pamięć – właśnie tak zaczyna się poszukiwanie skarbu Montezumy.



święcącego triumfy kinowe Indiany Jonesa.

Montezuma's Revenge trafiło do sprzedaży w 1984 roku. Grę wydano z rozmachem, od razu na ośmiobitowe odsłony Atari, konsole Atari 5200, Commodore 64, Apple II, ColecoVision oraz IBM PC AT. Porty były do siebie bliźniaczo podobne. Montezuma pojawił się także w zubożonej wersji na Atari 2600 oraz na Sega Master System, gdzie z kolei zyskał nowy, lepszy wygląd i intro. Gra trafiła również na ZX Spectrum, gdzie znana była jako Panama Joe, w tym wydaniu była jednak daleka od oryginału.

Premiera tytułu zbiegła się z katastrofalnym załamaniem na rynku, które tak bardzo wystraszyło autora, że porzucił na wiele lat branżę rozrywkową i związał się jako programista z rynkiem finansowym. Miłośników Montezumy – a najwięcej jest ich w Chile i w Polsce – o grze jednak nie zapomnieli. – W Polsce jest bardzo

wielu fanów Montezumy, za co jestem bardzo wdzięczny. Dziękuję! – skomentował ten fakt dla Pixela Robert Jaeger.

Do pierwszego powrotu Montezumy doszło w 1997 roku, gdy Utopia Technologies wydało na PC trójwymiarowe, działające na autorskim silniku UVision Montezuma's Return. Gra nie okazała się jednak komercyjnym sukcesem i z wydania jej na Nintendo 64 ostatecznie zrezygnowano. Równoległą premierę miała wersja na Game Boy Color, także i w tym przypadku sukces pierwowzoru nie został powtórzony.

W 2011 roku, ku zaskoczeniu Roberta Jaegera, na smartfonach zadebiutowała gra Montezuma's Resurrection. Jej autorem był Dmitrij Pawłow, którego celem było

➤ Pedro, pierwotny bohater gry, nosił spektakularne sombrero. Panama Joe wolał kapelusz Indiany Jonesa.

# 3730



odtworzenie magii pierwowzoru na współczesnych urządzeniach. Jaeger przymierzał się wtedy do wypuszczenia Montezumy na telefony, zaczął więc z Pawłowem współpracować. Resurrection zniknęło ze sklepów z aplikacjami i zostało opublikowane ponownie jako pełnowersyjne Montezuma's Revenge.

W 2020 roku Montezuma wróciła na komputery PC w ubogaconej wersji. Gracze mogli sprawdzić się w odświeżonej graficznie oraz muzycznie. Artystą odpowiedzialnym za nowy wygląd został Mark Sunshine, czyli pomysłodawca gry.

Montezuma's Revenge pojawiło się w tym roku na jedynej znaczącej ośmiobitowej platformie, na której do tej pory było nieobecne - NES. Wydanie gry zostało ufundowane na Kickstarterze, gdzie dostępna była na kolekcjonerskich kartridżach.

Na większości platform gra wyglądała niemal identycznie, różniąc się co najwyżej kolorystycznie.

- Obecnie pracuję nad zrealizowaniem wszystkich dostaw wersji na NES. Niedługo wyjdzie też aktualizacja obecnych wersji gier na iOS, Android, Windows, MacOS i iRcade, która wprowadzi efekt monitora CRT - poinformował nas Jaeger. Plany Roberta są bardziej ambitne - Montezuma's Revenge zostanie dokończona i jako kompletna gra pojawi się w połowie 2023 roku, akurat na czterdziestą rocznicę powstania oryginału.

Director's Cut powstaje na Atari i ma korzystać ze sztuczek, które programiści odkryli w ciągu minionych dekad. Gra ma mieć podkreślony poziom trudności, ulepszoną grafikę oraz przebudowane niższe poziomy świątyni. W dokończonym Montezuma's Revenge pojawi się duch Montezumy, który - zgodnie z założeniami pierwowzoru - na każdym kolejnym poziomie trudności ma się uczyć nowych sztuczek. Robert Jaeger zaznaczył, że z powodu rozbudowania i skomplikowania komnat wersja reżyserska wymagać będzie więcej eksploracji. Plany Normal Distribution, przedsięwzięcia Jaegera rozwijającego gry z serii Montezuma's Revenge, są znacznie ambitniejsze. - Zamierzamy wydać ulepszoną wersję 40th Anniversary na współczesne konsole. Za wcześniej, żeby podać szczegóły. Czytelnicy Pixela usłyszeli o tym pierwsi - zdradził nam Robert. ■



Jedynie port na Atari 2600 mocno odstawał graficznie od wersji na silniejsze systemy.





## Wyścig śmierci

# CARMAGEDDON

Nigdy nie przepadałem za grami wyścigowymi. Zdarzało mi się wprawdzie sporadycznie odpalać różne tytuły, jak na przykład amigowy Jaguar XJ220 czy Moto Racer od Delphine Software, ale generalnie wolałem spędzać czas przed monitorem z przygodówkami czy FPS. Jednak pewnego dnia natrafiłem na tytuł teoretycznie należący do nielubianego przeze mnie gatunku, ale na wskroś oryginalny. Kontrowersyjny, przesycony groteskową przemocą i epatujący brutalnością na skalę dotychczas niespotykaną. Carmageddon, bo o nim mowa, oferował rozgrywkę skąpaną we krwi.

■ Piotr Żymelka

❖ Początek wyścigu. Już za kilka sekund zacznie się chaos i żaden pieszy nie będzie bezpieczny, gdy kierowcy ruszą na łowy.



ale główny zamysł pozostał ten sam - brutalny wyścig miał służyć panującemu w USA totalitarnemu reżimowi do pacyfikacji niepokornej ludności, śledzącej przed ekranami telewizorów poczynania kierowców. Uczestnicy zawodów to zbieranina psychopatów, morderców i szaleńców, którzy nie cofną się przed niczym, by wygrać. „Wyścig śmierci 2000” zyskał miano kultowego i doczekał się serii remake’ów, a nawet zrealizowanego ponad czterdzieści lat później sequela. Stał się także podstawą jednej z najbrutalniejszych gier komputerowych w historii.

❖ Carmageddon pozwala na ponowne odtwarzanie fragmentów rozgrywki - sadyści mogą do woli napawać się urządzoną przez siebie masakrą.

Jednak zanim przyjrzymy się grze bliżej, musimy sięgnąć do korzeni, a ściślej do lat pięćdziesiątych ubiegłego wieku. W 1956 roku bowiem amerykański pisarz duńskiego pochodzenia Ib Melchior opublikował opowiadanie zatytułowane „The Racer”, w którym wymyślił wyścig samochodowy rozgrywający się w dystopijnych Stanach Zjednoczonych.

Celem zawodów było, oprócz zajęcia możliwie najwyższej lokaty,

eliminowanie przechodniów, im bardziej wymyślnie i brutalnie, tym lepiej. Niemal dwadzieścia lat później po tekst sięgnął legendarny producent kina klasy B - Roger Corman (aktywny do dzisiaj nieprzerwanie od 1954 roku!). W efekcie w 1975 roku na ekrany kin wszedł „Wyścig śmierci 2000”, w którym główną rolę zagrał David Carradine, a na drugim planie wystąpił młodzieńki Sylvester Stallone. Twórcy filmu rozbudowali nieco wątki opowiadania i dodali sporo pomysłów od siebie,

## Death Race



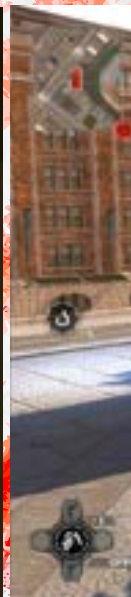
Produkcja Rogera Cormana, choć niskobudżetowa, oferowała zarówno sporo ciekawych pomysłów, jak i typowo kampanych rozwiązania. Wygląd samochodu Maxa Damage'a w grze jest natomiast wprost wzięty z filmu. Warto dać filmowi szansę, by zobaczyć Sylwestra Stallone'a u progu wielkiej kariery.



### LICENCIA NA ROZJEŹDZANIE

Idea zrobienia gry wyścigowej całkowicie łamiącej schematy krążyła przez kilka lat po głowie założycieli Stainless Games - Patricka Bucklanda oraz Neila Barnдена. Zawsze, gdy ogywali jakąś „ścigałkę”, próbowali jechać pod prąd i taranować pojazdy pozostałych uczestników zawodów. I w pewnym momencie pojawił się pomysł, żeby zrobić z tego grę. Przypadł on wszystkim do gustu, więc zabrano się za opracowanie bardziej szczegółowej koncepcji. Programiści ze Stainless Games niemal od razu stwierdzili, że chcą oprzeć ją na znanej, najlepiej filmowej licencji, co zmniejszyłoby ryzyko całej inwestycji. Pierwotnie celowali w „Mad Maksa”, ale nie udało im się skontaktować z właścicielem praw do postapokaliptycznej serii. W pewnym momencie któryś z członków ekipy natknął się na informację, że wkrótce mają ruszyć prace na planie

❖ Nie tylko pieszy nie mogą spać spokojnie. Również zwierzęta muszą mieć się na baczności, gdy Max i spółka szaleją w okolicy.



W Anglii gra ukazała się z zombie zamiast pieszych (mieli zieloną krew). Szybko jednak pojawił się patch, który przywracał pierwotną wersję.

W każdej chwili można przełączyć się na widok z oczu kierowcy. Ci dwaj przed maską już wiedzą... A ci stojący tyłem wkrótce się przekonają...

**JEDNĄ Z NAJWIĘKSZYCH ZALET CARMAGEDDONU BYŁ PRZYJEMNY MODEL JAZDY. CZUĆ BYŁO PRĘDKOŚĆ, A SAMOCHODY EFEKTOWNIE WCHODZIŁY W ZAKRĘTY NA RĘCZNYM.**



## W WERSJI GRY PRZEZNACZONEJ NA RYNEK INDYJSKI CAŁKOWICIE USUNIĘTO KROWY, PONIEWAŻ ICH ZABIJANIE MOGŁOBY STANOWIĆ TAM BLUŻNIERSTWO.



kontynuacji „Wyścigu śmierci 2000”, roboczo zatytułowanej „Wyścig śmierci 2020”. Klamka zapadła i gra miała stanowić komputerową wersję filmu.

Wtedy też postanowiono wprowadzić do niej pieszych. Co ciekawe jednak, pierwotnie za rozjeżdżanie przechodniów tracono się punkty, ponieważ twórcy obawiali się kontrowersji. Dopiero wydawca, Sales Curve Interactive, zdecydował, by pójść na całość i zamiast odwozić graczy od urządzania masakry na chodnikach, wręcz ich do tego zachęcić, dodając odpowiednie bonusy. W międzyczasie anulowano filmową kontynuację „Wyścigu śmierci 2000” (dopiero w 2017 roku zrealizowano sequelo-remake „Wyścig śmierci 2050”), ale w SCI uznano, że gra nieźle rokuje i warto stworzyć własną, nową markę (choć niemalże do samego końca plik wykonywalny nosił nazwę Deathrace.exe, a wirtualny samochód wygląda bardzo podobnie do filmowego).

### CIERPIENIA MŁODEGO PROGRAMISTY

Składająca się w większości z młodych twórców (średnia wieku oscylowała około trzydziestki) ekipa Stainless Games ochoczo wzięła się do pracy. W skład zespołu wchodziło zaledwie osiem (później dziewięć) osób, które podeszły do sprawy ambitnie. Gra miała zawierać porządną

Może wydać się zaskoczeniem, że w trakcie rozgrywki pojawia się nawet policja w opancerzonych pojazdach. Da się je zniszczyć, choć jest to dość trudne.

W grze można też natknąć się na samochody niebiorące udziału w wyścigu, ale nie mają one wpływu na rozgrywkę.

fizykę jazdy, modele pojazdów, od których odpadały uszkodzone fragmenty karoserii, i możliwe do niszczenia obiekty świata przedstawionego. Biorąc pod uwagę, że moc obliczeniowa ówczesnych komputerów nie pozwalała na zaprezentowanie środowiska 3D pełną gębą, programiści musieli uciekać się do sprytnych sztuczek. Na przykład lampy uliczne przez większą część czasu gry stanowiły element tła, a dopiero gdy gracz się do nich zbliżał, następowała ich sprytna zamiana na osobny obiekt.

W trakcie rozgrywki w rogu ekranu wyświetla się twarz kierowcy, którego poczynaniami steruje gracz (Max Damage lub Die Anna). W tego pierwszego wcielił się Tony Taylor, który służył też jako model dla przechodniów, odgrywając sekwencje ucieczki, przewracania się czy też przelatywania przez maskę. Zostały one zarejestrowane i wykorzystane przez programistów podczas implementacji zachowań pieszych. Taylor uparł się nawet, by twórcy nakręcili, jak uderza w niego samochód jadący z prędkością 35 mil na godzinę (mniej więcej 56 kilometrów na godzinę). Zdarzeniem zainteresowała się policja, ponieważ jeden z okolicznych mieszkańców zgłosił, że na parkingu przejechało człowieka. Na szczęście udało się wyjaśnić funkcjonariuszom, o co chodzi, i sprawa rozeszła się po kościach.

### RADOSNA ROZWAŁKA I KRWAWA MASAKRA

Na pierwszy rzut oka mamy w Carmageddonie wszystko, co kwalifikuje go jako zwykłe wyścigi - są checkpointy, wytyczone trasy, upływający czas, przeciwnicy oraz pozycja, którą zajmujemy. Twórcy dodali nawet pretekstową fabułę o postapokaliptycznej Ziemi A.D. 2028, na której 80 procent populacji stanowią zombie, a uczestnicy krwawych zmagania bronią cywilizacji, jaką znamy (sic!). Każdą planszę można było przejechać w klasyczny

sposób, docierając do mety. Tyle że... nikt tak w Carmageddonie nie grał.

Gdy tylko odliczanie startowe dobiega końca, staje się bowiem jasne, że nie o wyprzedzenie rywali tu chodzi. Istota gry polega na tym, by pokonać swoich przeciwników, taranując ich pojazdy aż do całkowitego zniszczenia. Podobny pomysł pojawił się w świecie elektronicznej rozrywki już wcześniej, chociażby w Destruction Derby, ale tam arena zmagania była zamknięta, a w Carmageddonie dostajemy do eksploracji duże, otwarte przestrzenie. I pieszych, których można, a wręcz trzeba rozjeżdżać (jakkolwiek to brzmi), ponieważ za każdą wirtualną śmierć dostaje się bonus w formie dodatkowego czasu. A w im bardziej wymyślny sposób pozbędziemy się przechodnia lub im więcej osób zostanie przeniesionych na tamten świat za jednym razem, tym więcej czasu (i pieniędzy) zostanie nam doliczone. Chore!

Twórcy przewidzieli trzy sposoby na przejście planszy: klasyczne przejechanie wyścigu, eliminację każdego z przeciwników lub rozjechanie wszystkich przechodniów. Tego pierwszego nikt nie stosował, a ten trzeci wymagał dużej cierpliwości, bo wirtualni mieszkańcy miast i wsi często znajdowali się w trudno dostępnych miejscach, więc większość graczy wybierała niszczenie samochodów oponentów, nie stroniąc przy tym od urządzania pieszym piekła na ziemi. Specyficzne poczucie humoru ekipy Stainless Games sprawiło, że w grze pojawiły się również zwierzęta, na przykład krowy (jeden z poziomów nosi dwuznaczną nazwę Beef Curtains), które oczywiście też można potraktować zderzakiem. Dostępne są liczne znajdzki, pomocne przy rozwalaniu pojazdów oraz stanowiące postrach przechodniów (na przykład sprawiające, że ci są przez pewien czas niewidomi). Generalnie autorzy

## NA SOUNDTRACKU JEDYŃKI UTWORY GRUPY FEAR FACTORY SĄ JEDYNIEM W WERSJI INSTRUMENTALNEJ. W SEQUELU MOŻNA USŁYSZEĆ IRON MAIDEN W PEŁNEJ KRASIE.

Carmageddonu nieustannie przekraczali granice dobrego smaku. A jednak całość bawiła w groteskowy i niepoprawny politycznie sposób, na wzór co bardziej dosadnych odcinków „South Park”. Nie było żadnych świętości, tylko brutalna, eskapistyczna, a nawet surrealistyczna miejscami rozrywka. Autorzy umożliwili również moderom grzebanie w grze, co wydłużyło jej żywot.

### NIEUNIKNIONE KONSEKWENCJE

Po premierze w 1997 roku rozpętała się burza. Prasa wytykała przemoc i brutalność, nagłówki wzywały, by „bojkotować grę o zabijaniu ludzi samochodem”. Przeciwko Carmageddonowi protestowała między innymi organizacja pomocy ludziom starszym, ponieważ można było rozjeżdżać staruszki, krzyczące w panice, że były na wojnie, a jeden z członków stowarzyszenia Road Peace oferującego wsparcie ofiarom wypadków, którego córka zginęła pod kołami, zadzwonił nawet do Barnдена, by wyrazić swój sprzeciw. Ponadto pojawiły się zarzuty, że twórcy drwią ze śmierci księżnej Diany (mimo że gra ukazała się kilka miesięcy przed tragicznym zdarzeniem). Dlaczego? Przeczytajcie szybko imię i nazwisko protagonistki – Die Anna. Ostatecznie, po wielu dyskusjach i ustaleniach, Carmageddon otrzymał etykietę dozwołonego od lat piętnastu, co może zaskakiwać, zważywszy na hektolitry posoki zalewającej monitor. Mimo to na niektórych rynkach ukazał się w wersji ocenzurowanej – bez krwi lub z robotami zamiast pieszych.

Kontrowersje – i nie ma tu żadnego zdziwienia – pomogły w dobrym przyjęciu gry. Abstrahując bowiem na chwilę od brutalności, Carmageddon to po prostu bardzo solidnie wykonany produkt. Jeździ się

przyjemnie, piasze są spore i w zasadzie możemy tu wręcz mówić o prostym sandboksie, a rozwalanie przeciwników daje dużo satysfakcji.

### KOLEJNE OKRĄŻENIA

Carmageddon okazał się sukcesem, zebrał dobre opinie w prasie i cieszył się powodzeniem wśród graczy. Nic więc dziwnego, że szybko wydano dodatek Splat Pack, a wkrótce rozpoczęto prace nad pełnoprawnym sequelem. Ukazał się on w 1998 roku pod tytułem Carmageddon 2: Carpoolypse Now i stanowił rozwinięcie oryginalnego konceptu. Poprawiono grafikę, dodano kolejne bonusy oraz zwiększono różnorodność pieszych i zwierząt, które mogły stać się ofiarami sadystycznych kierowców. Z HUD zniknęła za to twarz kierowcy. Tory wyścigowe umieszczono w różnorodnych plenerach – w mieście, na wsi, w ośnieżonym kurorcie czy w pobliżu lotniska. Ponadto zaoferowano również kilka misji specjalnych w rodzaju: rozjedź dwudziestu klaunów w określonym czasie. Koniecznie należy też wspomnieć, że na soundtracku do gry znalazły się utwory Iron Maiden, świetnie podkreślające chaos i masakrę, którą można było zobaczyć na ekranie.

Dwójka zebrała równie dobre recenzje, co oryginał, więc szybko zapadła decyzja o realizacji kolejnej części serii. Tę, w odróżnieniu od poprzedników, zrealizowała firma Torus Games. Carmageddon: TDR 2000 wylądował na półkach sklepowych w 2000 roku. Tytuł nawiązywał do pierwotnej koncepcji oparcia całości na licencji filmowej („The Death Race 2000”). Twórcy zaoferowali trzy tryby rozgrywki – pojedyncze misje, kampanię oraz multiplayer (choć tryb wieloosobowy pojawił się już w pierwszej części serii), przy czym nacisk został położony na ten ostatni. Trzecia odsłona podobała się

graczom mniej niż pierwsza, noty w prasie były nie najgorsze, choć dalekie od zachwytów. Mimo to wydano dodatek The Nosebleed Pack, a uniwersum trafiło również do innych mediów – ukazało się dwanaście numerów komiksu rozwijającego pretekstową fabułę z gry.

Czwarty Carmageddon planowano wydać w 2005 roku, ale prace nad tytułem wstrzymano. Później nastąpiły przepychanki związane z prawami autorskimi i ostatecznie gracze ponownie wcielili się w Maks Damage'a dopiero po udanej kampanii na Kickstarterze w 2016 roku w Carmageddon: Reincarnation. Powróciła oryginalna ekipa twórców ze Stainless Games, ale rozgrywka właściwie się nie zmieniła – wciąż chodziło o rozwalanie samochodów przeciwników oraz rozjeżdżanie pieszych. Ostatnim jak na razie tytułem w serii jest Carmageddon: Max Damage, który stanowi poprawioną wersję Reincarnation. Gracze nie byli już aż tak chętni, by siać terror na ulicach wirtualnych miast i wsi, a recenzenci wystawiali czwórcie niższe oceny niż poprzednikom.

### PO PROSTU HEKTOLITRY WIRTUALNEJ KRWI

Carmageddon jest interesującą grą. O ile zazwyczaj przemoc stanowi tylko dodatek do fabuły, jak na przykład w GTA czy nawet w Manhuncie, o tyle tutaj twórcy nawet nie próbowali ukrywać, że chodzi o coś więcej niż o brutalną rozrywkę, skapaną w groteskowym sosie. Kontrowersyjny pomysł wywołał skandal, ale jednocześnie chwycił i gracze tłumnie brali udział w krwawych igrzyskach. W sumie sprzedano ponad dwa miliony egzemplarzy wszystkich tytułów w serii. Sukces miał jednak swoją cenę – Buckland nie o wszystkich aspektach może mówić, ale jak sam to ujmuje, „żaden z członków ekipy nie jeździ ferrari”.

Na razie nie słyhać nic o kolejnej części, jednak skoro cykl już raz powstał z popiołów, być może zdarzy się to ponownie. Tymczasem można z powodzeniem grać w cztery dotychczasowe odsłony, bez problemu dostępne na GOG czy Steamie. ■

### Bonus



Im bardziej efektywnie (dachując, wchodząc w zakręt) zabije się pieszych, tym więcej punktów i czasu zostanie doliczonych. Można też znaleźć na planszach różne dodatki, które powodują, że pioski na przykład zostają wypełnieni helem.



**ODGŁOSY SILNIKÓW TO NAGRANE DŹWIĘKI PRAWDZIWYCH SAMOCHODÓW TWÓRCÓW GRY. CZŁONKOWIE EKIPY ODPOWIADAJĄ RÓWNIEŻ ZA PANICZNE WRZASKI PRZE-RAŻONYCH PIESZYCH.**



➤ Grafika z czasem zmieniła się na bardziej szczegółową i w większej rozdzielczości, ale idea pozostaje ta sama od zarania dziejów serii.



➤ Często samochody są wyposażone w różne dodatkowe urządzenia, jak gilotyna albo kosiarka. Wszystko służy szerzeniu efektownej masakry.



➤ Rzeź w zimowej scenarii. Biały i czerwony doskonale ze sobą współgrają.

➤ Normalny dzień w uniwersum Carmageddonu - śmierć, zniszczenie, wybuchy, krzyki i psychopaci za kierownicami.



Duchy sześciu chciwych gości diabolicznego Henry'ego Staufa kroją tort, nie czekając na gospodarza domu.

„Stary mroczny dom okazuje się pojemnym naczyniem dla metafor, kulturowych i społecznych zjawisk, pragnień, lęków” – czytamy w eseju „Dom z lęków i widm. Horror i wiktoriańska rezydencja”.



Po czym poznać bohatera upadłego, oddającego się bezwstydnie mrokom dekadencji? Po nonszalancko trzymanym papierosie!



„Schody, schody, schody, schody jak na filmie z Hollywood. Nie mogą schody wyjść nigdy z mody, najtrwalsza to z wszystkich mód!”



# the 7<sup>th</sup> GUEST

## STRZEŻ SIĘ SZALONEGO LALKARZA!

Zaczął się od pomysłu na interaktywnego Lyncha w konwencji „Cluedo”, a skończyło na quasi-wiktoriańskim horrorze dla całej rodziny, traktującym o... demonicznym zabójcy dzieci. Eklektycznie? Zaiste, ale pamiętaj, że sowy nie są tym, czym się wydają!

■ Marcin M. Drews

**W** 1966 roku Sergio Leone nakręcił słynny film „Dobry, zły i brzydki”. I choć obraz ten nie ma z naszą historią absolutnie nic wspólnego, jego tytuł jak ulał pasuje do Siódmego gościa. To jedna z niewielu gier, które mogłyby konkurować z kotem Schrödingera. Jest bowiem piękna i brzydka, trudna i łatwa, ciekawa i nudna, nowoczesna i archaiczna, a w końcu - żywa i martwa. Jednocześnie.

Co więcej, przy wszystkich swych wadach pozostaje tytułem rewolucyjnym, który na trwałe zapisał się w historii komputerowej rozrywki. I choć mało kto dziś strawi wizualia i rozgrywkę Siódmego gościa, każdy winien weń zagrać. To nie tylko zaskakująco wręcz ciekawa wycieczka w przeszłość, ale i możliwość dotknięcia przełomowego momentu w rozwoju multimediiów.

### Gra czy film?

„To nowy standard w interaktywnej rozrywce” - oświadczył sam Bill Gates i miał po temu powody. The 7th Guest był jedną z pierwszych gier wydanych na płycie kompaktowej i wykorzystujących technikę FMV (Full Motion Video). Ba, zyskał przy tym status „killer app”, ponieważ zbudował popyt na napędy CD-ROM.

Była to zarazem pierwsza gra wykorzystująca animacje 3D używane w nawigacji. Choć więc poruszaliśmy się tylko i wyłącznie po szynach, prerenderowane na potężnych wówczas komputerach sekwencje wideo dawały nam ułudę ruchu w trójwymiarowych lokacjach. Tego nie miał nawet Myst. Ówczesny konkurent Siódmego gościa korzystał bowiem z nawigacji poprzez statyczne screeny. A jeśli dodać, że w prerenderowanych lokacjach pojawiali się... prawdziwi

aktorzy, rewolucyjność takiej produkcji w roku 1993 była absolutnie bezdyskusyjna.

Pytanie, czy to jeszcze gra, czy może jednak już film, było w tamtych czasach w pełni uzasadnione. FMV uważano nie tylko za przyszłość gier, ale i kierunek, w którym zmierzać winno kino, choć w tym drugim przypadku eksperymenty z interaktywną fabułą filmową miały już miejsce na długo przed pojawieniem się komputerów osobistych. Pierwszą taką produkcję pokazali bowiem światu Czesi już w 1967 roku podczas światowej wystawy EXPO w Montrealu. To jednak temat na osobną opowieść, na którą w Pixelu przyjdzie jeszcze czas.

Rewolucja w cyfrowych technikach wideofonicznych pozwoliła na rozwój oblicza tekstonu w hipertekstualnych, narracyjnych grach komputerowych. Przestał być on

### Zagadki



„Myszę, że moją główną inspiracją była mała gra zatytułowana The Fool's Errand” - wspomina Rob Landeros, autor zagadek. „To seria lamigłówek różnego rodzaju z historią opartą na kartach tarota. Za każdym razem, gdy rozwiązywałeś zagadkę, otrzymywałeś kawalek mapy, która prowadziła cię do ostatecznego celu. Tak też zorganizowaliśmy The 7th Guest!”

już tylko formą tekstową lub tekstowo-graficzną, a przybrał postać audiowizualną. Ta z kolei zawierała w sobie różne techniki ruchomego obrazu - animacje analogowe 2D poddane procesowi digitalizacji, animacje komputerowe 2D (liniowe i nielinowe), animacje komputerowe 3D (w tym zarówno odtwarzane jako liniowy przekaz, jak i te, które współtworzył gracz, poruszając się po wygenerowanym w grze trójwymiarowym środowisku), a także analogowe filmy aktorskie poddane procesowi digitalizacji i w końcu aktorskie filmy cyfrowe. Możliwość łączenia technik (w tym przede wszystkim technologia blue screen) wydała też na świat formy hybrydyczne. Najczęściej były to połączenia animacji 2D i 3D z ucyfrowionymi lub cyfrowymi filmami aktorskimi kręconymi na niebieskim lub zielonym tle, które następnie było wycinane (kluczowane) i zastępowane odpowiednim, prerenderowanym tłem.

Oczywiście takie produkcje, wypełnione nieskompresowanym materiałem wideo, wymagały niemało miejsca. I tu wkraczała, aż chce się rzec, cała na biało, technologia CD-ROM. O tym, jak wielka była to rewolucja, niech świadczy prosty przykład. Zajmującą przeszło 3 gigabajty na siedmiu płytach CD grę Phantasmagoria można było z powodzeniem uruchomić na komputerze z dość powszechnym wówczas twardym dyskiem o pojemności zaledwie 120 megabajtów.

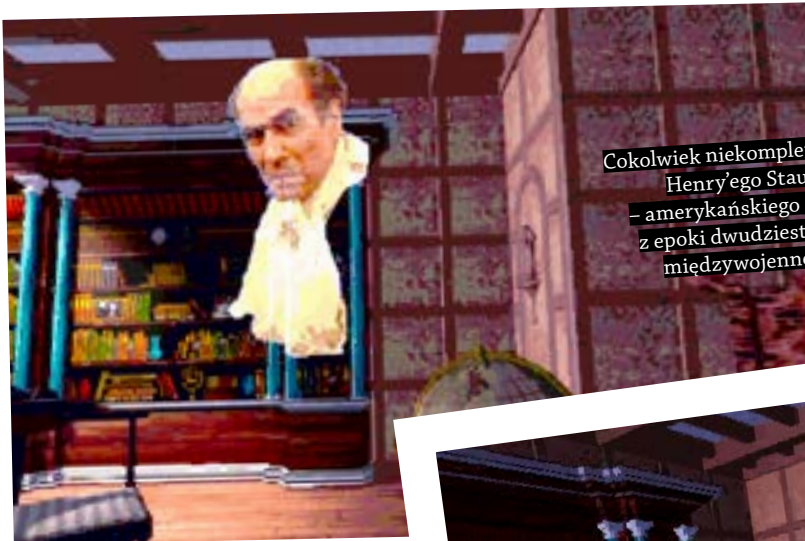
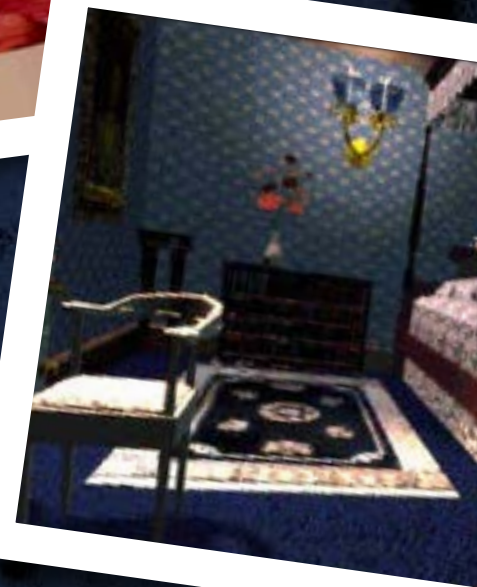
Zawarty na dwóch płytach CD Siódmy gość wykorzystywał prerenderowane animacje 3D, na które nałożono aktorów uprzednio nagranych na wideo. Rozwiązanie to było naówczas bliskie perfekcji - gracie (widzowie?) otrzymali bowiem w pełni filmową, aktorską produkcję interaktywną w rozdzielczości 640 x 320 i to w dwustu pięćdziesięciu sześciu kolorach!

W konkurencyjnych produkcjach FMV, także tych późniejszych, wyraźna była obecność interfejsu zawłaszczającego powierzchnię ekranu, która w przypadku klasycznego kina w pełni przynależy

Pamiętaj, nie jedz pizzy przed snem! Inaczej będziesz miał koszmary i dziwaczne sny na jawie!



Doświadczenie w pełni filmowe, a przy tym niezwykle interaktywne! Tak miała wyglądać przyszłość kina. Potrzeby widzów zweryfikowały jednak mrzonki kulturowych wróżbitów.



Cokolwiek niekompletny duch Henry'ego Staufa - amerykańskiego Fausta z epoki dwudziestolecia międzywojennego.

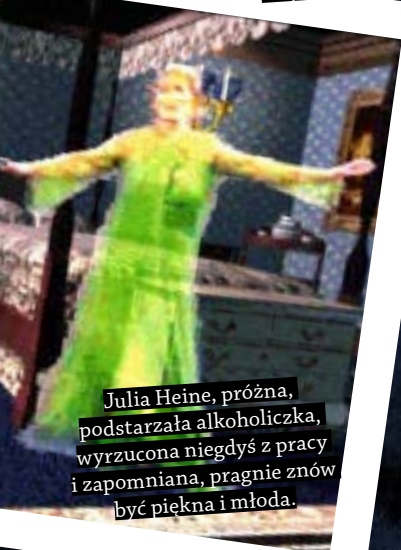
Nawigacja po prerenderowanych lokacjach, choć oczywiście prowadzona po szynach, była wyjątkowo płynna. To jedna z zalet gry.



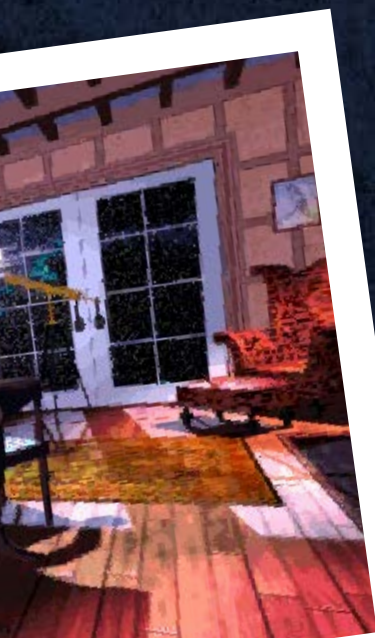
Inny budżet, te same problemy! Twórcy The 7th Guest zmierzyć się musieli z tym samym wyzwaniem, przed którym trzynaście lat wcześniej stanęli kreatorzy „Imperium kontratakuje”. Blue screen nie wybaczał błędów!



Ułóż teraz z puszek hasło „jestem wiernym czytelnikiem magazynu Pixel”. Nagrodą będzie uścisk dłoni autora artykułu.



Julia Heine, próżna, podstarzała alkoholiczka, wyrzucona niegdyś z pracy i zapomniana, pragnie znów być piękna i młoda.



Okładka Siódmego gościa zapowiadała pełnokrwisty, klasyczny horror. Obietnicę spełniła – gracze otrzymali historię wręcz szokującą.

przecież do obrazu filmowego. Nie sprzyjało to immersji i w konsekwencji doprowadzało do destrukcji kinowej iluzji. The 7th Guest tymczasem zredukował interfejs do minimum, pozostawiając jedynie... stylizowany kursor! W efekcie odbiorca otrzymywał pełnoekranowe wideo w konwencji FPP, na które mógł mieć znaczący wpływ jako interaktor – nie tylko widz, ale i bohater filmu. Zaiste była to rewolucja! „The 7th Guest oferuje graczowi do eksploracji prawdziwe środowisko 3D ze scenerią, która doskonale przesuwa się i obraca, gdy tylko grający zmieni punkt widzenia” – relacjonował w 1993 roku zachwycony Chuck Miller, recenzent Computer Gaming World.

„Istniała już gra Sherlock Holmes: Consulting Detective, która miała małe wideo o rozdzielczości 160 x 100” – wspomina z kolei Graeme Devine, twórca Siódmego gościa. „Nikt jednak do tej pory nie próbował korzystać z pełnego ekranu. Wiele osób uważało, że to, co robimy, jest po prostu niemożliwe, a nasze dema nie mogą być prawdziwe”.

### Ten nieznośny błękit

Oczywiście efekt daleki był od jakości kinowej, chociażby z uwagi na ograniczenia SVGA. Do tego twórcy gry musieli się zmierzyć z problemami technicznymi. Pierwotny scenariusz zakładał, że oglądać będzie można żywych bohaterów. Tu jednak pojawiła się przykra niespodzianka.

Nagrania aktorów wykonane zostały analogową kamerą S-VHS na blue screenie, a następnie zdigitalizowane i poddane kluczowaniu. „Kręciliśmy przez dwa dni na tle niebieskiego ekranu, który tak naprawdę niebieski nie był i który zepsuliśmy” – mówi Devine. „Jeden z aktorów wpadł nań i go rozerwał, więc naprawiliśmy rozdarcie taśmą malarską”.

Szybko się przy tym okazało, że wycięcie niebieskiego tła pozostawia brzydką, upiorną, błękitną poświatę wokół postaci. Wykluczony sylwetki nałożone na prerenderowane tła wyglądały fatalnie. Mglistej, niebieskawej poświaty pozbyć się można było wówczas tylko poprzez zmianę parametrów kluczowania i transparentności. Ceną było jednak to, że aktorzy stawiali się półprzezroczystości. Zapadła więc decyzja, by zmienić fabułę i bohaterów uczynić... duchami.

Dziś niewiele już osób pamięta, że z podobnym problemem zmierzili się również twórcy „Imperium kontratakuje”. Sceny bitwy o Hoth kręcone z kokpitu snowspeedera realizowane były właśnie na blue screenie. Przy kluczowaniu wokół karoserii pojazdu także pojawiła się niebieska poświata. Zredukowano ją, wprowadzając częściową przezroczystość wnętrza speedera. Ujęcia były jednak na tyle szybkie i dynamiczne, że nikt tego w kinie nie zauważył. W wersji specjalnej twórcy naprawili już cyfrowo ten



świadomie popełniony błąd, do czego przyznali się w jednym z materiałów dodatkowych.

Tymczasem jednak w przypadku The 7th Guest, choć zwiększenie transparentności zlikwidowało błękitną obwódkę, wycięcie postaci z tła nadal pozostawiało wiele do życzenia. Nagrania źródłowe wykonane były bowiem w trybie przeplotu, który na ekranie komputera, przy szybszym ruchu, ujawniał niemiłe dla oka paseczki i odpowiadał za poszarpane krawędzie postaci.

### Nawiedzone archetypy

„Rob Landeros (współautor gry) i ja interesowaliśmy się serialem «Miasteczko Twin Peaks», z kolei firma, w której pracowaliśmy, Virgin Games, miała prawa do gry planszowej «Cluedo» - wspomina Devine. „Wymyśliliśmy więc, że stworzymy własną wersję «Cluedo» w klimatach «Twin Peaks». Ale że uwielbiamy też stare filmy jak «Dom na Przeklętym Wzgórzu» czy «Nawiedzony dom», pomysł powoli skręcił w tę właśnie stronę”.

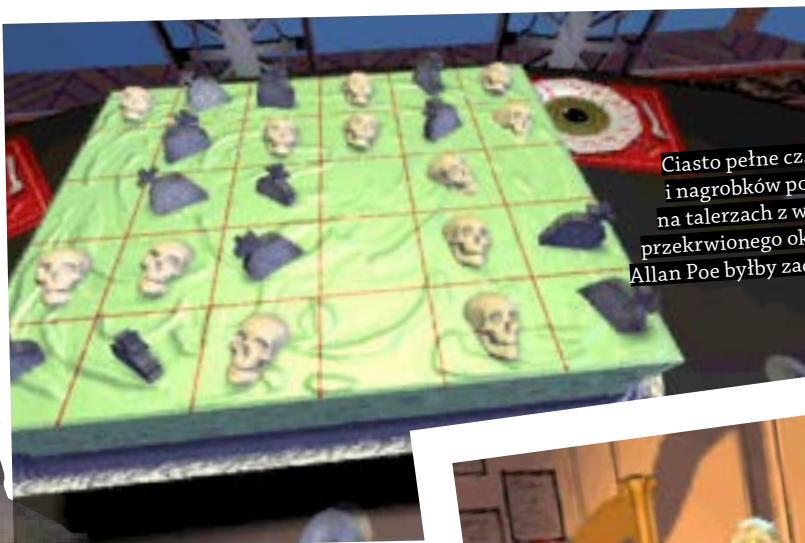
Kierunek nie grzeszył oryginalnością, ale archetyp nawiedzonego domu był w Stanach Zjednoczonych niezwykle popularny. Doskonale ujęła to Dominika Laszczyk-Hołyńska w eseju „Dom z lęków i widm. Horror i wiktoriańska rezydencja”:

„Stary mroczny dom okazuje się pojemnym naczyniem dla metafor, kulturowych i społecznych zjawisk, pragnień, lęków. Zmurszałe mury pamiętają dawne winy, labirynt pomieszczeń koresponduje

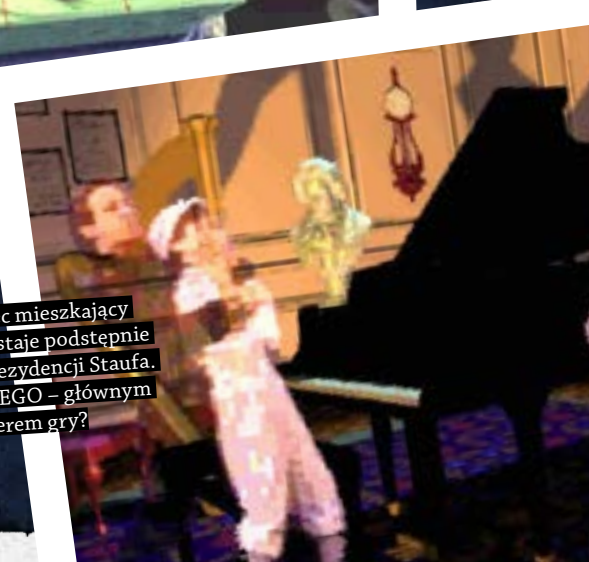


Źli, zepsuci i pozbawieni skrupułów. Goście Henry'ego Staufa uosabiają grzechy główne. Kim jednak jest gość siódmy?

Fabula w The 7th Guest zdecydowanie nie była pretekstowa, co wynagradzało graczom mało dynamiczną rozgrywkę i związany z ograniczeniami FMV brak swobody w poruszaniu się po lokacjach przeklętej rezydencji.



Ciasto pełne czaszek i nagrobków podane na talerzach z wzorem przekrwionego oka. Edgar Allan Poe byłby zachwycony!



Tad, chłopiec mieszkający nieopodal, zostaje podstępnie zwabiony do rezydencji Staufa. Co łączy go z EGO - głównym bohaterem gry?

„Gotyckie odrzwia chyla się i skrzypiąc suną w bok, i biała pani płynie z nich w brylantowej mgle.”



The Nunan House  
w rzeczywistości prezentuje  
się równie niesamowicie co na  
okładce gry. Tylko niebo w tle  
takie niegroźne.

The 7th Guest, choć jest historią raczej sztampową, bez zażenowania łamie tabu, a w finale raczy gracza intrygującym twistem. To zgrabna opowieść o grzechach, odkupieniu i... błędnym kole czasu.

z rozpadającą się pod wpływem traumy psychiką, a od doświadczenia nawiedzenia nie ma odwrotu. W piwnicach wiktoriańskich posiadłości zawodzą duchy wypartych wspomnień, nieprzepracowanej przeszłości, nieodkupionych grzechów Ameryki”.

Z pewnością wartą odnotowania ciekawostką jest fakt, że dom widoczny na okładce i screenie tytułowym gry istnieje naprawdę. Wzniesiony w 1892 roku szesnastopokojowy The Nunan House, bo tak nazywa się ta budowla, stoi w Jacksonville w stanie Oregon. Oczywiście wewnątrz jego komputerowego odpowiednika, jak i rozgrywające się w nich dramaty są już wytworem wyobraźni autorów.

Wprowadzenie do gry opowiada historię Henry'ego Staufa (nazwisko jest anagramem Fausta), włóczęgi, który w latach trzydziestych ubiegłego wieku podróżował od miasta do miasta, okradając sklepy i stacje benzynowe. Pewnego dnia posunął się jednak znacznie dalej i zamordował przypadkową kobietę, by odebrać jej torebkę.

Krótko potem doznał we śnie wizji, w której ujrzał dziwną drewnianą lalkę – prezent od nieznanego, mrocznych sił. Po przebudzeniu postanowił ją wyrzeźbić. Lalka bardzo się spodobała córce właściciela jednego z barów, które odwiedzał Stauf. Włóczęga wymienił więc ją za miejsce do spania i jedzenie. Krótko potem otrzymał kolejną wizję. Tym razem zobaczył drewnianą zabawkę-łamiłówkę. Po przebudzeniu postanowił jak najszybciej ją odtworzyć. Zabawka okazała się prawdziwym przebojem. Każdy chciał ją mieć!

Fortuna uśmiechnęła się do Staufa, który otworzył własny sklep z wyjątkowymi, wyszonymi zabawkami. Klienci wpadli w zachwyt, w krótkim czasie czyniąc twórcę majętnym człowiekiem. Niestety tajemnicze siły zażądały spłaty długu. Dzieci, które otrzymały zabawki Staufa, zaczęły umierać na tajemniczy wirus. Henry szybko wycofał się z życia publicznego i skupił na realizacji swej ostatniej wizji – wielkiego, wypełnionego łamiłówkami, dziwnego domu, którego bano się w całej okolicy. Pewnego dnia zaprosił sześciu chciwych gości, każdemu składając życiową obietnicę. Ich zadaniem było rozwiązać demoniczne łamiłóWKi i... przyprowadzić Staufowi siódmego gościa. Nikt więcej nie zobaczył tych ludzi żywych, a w mieście plotkowano, że właściciel domu zamordował ich i odebrał sobie życie.

Gracz przejmuje kontrolę nad tajemniczym EGO, który budzi się w opuszczonej już, przeklętej rezydencji Staufa. Nie wie, kim jest i jak się tu znalazł, a jedyną szansą na zdobycie odpowiedzi jest eksploracja domu i rozwiązanie

diabelskich łamiłóWK. W każdym z pomieszczeń widzi duchy sześciu gości Staufa odtwarzające minione zdarzenia, które w końcu doprowadziły do tragedii. Kim jednak jest tytułowy gość siódmy i jaka jest jego rola?

Fabula w The 7th Guest zdecydowanie nie była pretekstowa, co wynagradzało graczom mało dynamiczną rozgrywkę i związany z ograniczeniami FMV brak swobody w poruszaniu się po lokacjach przeklętej rezydencji.

### Krótkie życie trylobita

Niezależnie od tego, jak bardzo ograny był już archetyp nawiedzonego domu, konstrukcja fabularna Siódmego gościa wyraźnie wskazywała na fakt, iż jej twórca legitymować się musiał doświadczeniem w kreowaniu takich historii. I faktycznie – za scenariusz odpowiadał Matthew J. Costello, który, choć w branży elektronicznej rozrywki dopiero debiutował, miał już za sobą sukcesy pisarskie na rynku literackiego horroru.

Za oryginalny koncept i programowanie odpowiadał z kolei wspomniany już Graeme J. Devine. Urodzony w Szkocji, karierę komputerową rozpoczął w wieku czternastu lat. Dwa lata później pracował już dla Atari nad portami gier Pole Position i Ballblazer na komputery ośmiobitowe. Z czasem jego portfolio wzbogaciły działania dla takich tuzów jak Lucasfilm, Activision, Virgin Games, id Software i Apple Inc.

W grudniu 1990 roku Devine wspólnie z Robem Landerosem powołał do życia studio Trilobyte. Panowie rzucili się w wir pracy nad Siódmym gościem. Gra miała straszyc już w Halloween 1992 roku



Zaliczyła jednak półroczny poślizg i na rynku pojawiła się w kwietniu 1993 roku.

Koszt przygotowania aktorskich materiałów wideo wyniósł zaledwie 35 tysięcy dolarów, jednak stworzenie grafiki i animacji zajęło dwa lata i pochłonęło ponoć aż 500 tysięcy dolarów. Wydana przez Virgin Games gra zwróciła się jednak z kolosalną nawiązką. Pierwszego dnia sprzedano 60 tysięcy kopii, a w ciągu roku do użytkowników trafiło aż 450 tysięcy egzemplarzy, co przełożyło się na 15 milionów dolarów zysku. A był to dopiero początek, ponieważ łącznie sprzedaż wyniosła aż 2,3 miliona kopii! W sumie Siódmy gość zarobił 50 milionów!

Niestety sukces gry nie był w stanie uratować wizji Devine'a i Landerosa. Technologia FMV powoli stawała się ślepy maul, choć jej łabędzi śpiew trwał jeszcze przez chwilę po upowszechnieniu się technologii DVD. Nie pomogły też problemy związane z wydaniem The 11th Hour - kontynuacji The 7th Guest. Premiera gry przesunęła się o przeszło rok. Tytuł wydano pod DOS w momencie, gdy triumf święcił już powszechnie Windows 95, i mimo uruchomienia sprzedaży przedpremierowej przychody nie pokryły nawet kosztów produkcji.

Sukces błyskawicznie przerodził się w gwóźdź do trumny.



Gra zagościła na platformie CD-i, przez pewien czas produkowanej też w polskim Kwidzynie.

Siódmy gość pozostaje kamieniem milowym w historii gamedevu, nawet jeśli jawi się dziś jako produkcja brzydka i toporna.

Devine i Landeros próbowali się ratować pomniejszymi produkcjami, które wydawali już samodzielnie, jednak tarcia między twórcami były tak duże, że w listopadzie 1996 roku zerwali ze sobą kontakt. Ostatecznie Trilobyte zamknięty został na początku 1999 roku. A jednak to nie koniec historii, ponieważ spółka... zmartwychwstała jedenaście lat później, by zarobić na nostalgii. Siódmy gość pojawił się bowiem na iPhone'ach i iPadach. W 2013 roku firma uruchomiła na łamach Kickstartera zbiórkę funduszy na produkcję The 7th Guest 3. Niestety nostalgia okazała się słabsza, niż oczekiwano. Nie udało się zebrać wymaganej kwoty nawet po drastycznym obniżeniu progu. Zbiórka została anulowana w czerwcu 2014 roku.

### A jednak się kręci

The 7th Guest to pieśń przeszłości. Choć tytuł był produkcją pionierską, ba, wręcz wizjonerską,



Martine Burden, małomiasteczkowa femme fatale, pragnie bogactwa i władzy. Dlatego próbuje uwodzić starszych, mających mężczyzn.



Robert Hirschboeck grający Henry'ego Staufa powrócił do roli w The 11th Hour i The 13th Doll - fanowskiej kontynuacji cyklu.



### Turystyka



The Nunan House to dziś jedna z najbardziej niedocenionych lokacji na światowej mapie set jettingu. Dlaczego? To budowla zapomniana tak bardzo, jak i sama gra. Owszem, z powodzeniem można dziś wynająć w niej pokój, jednak mało już kto zdaje sobie sprawę z faktu, iż obiekt stanowi pierwowzór nawiedzonego domu szalonego Henry'ego Staufa.

reprezentowana przezeń gałąź rozrywki szybko uschła i obróciła się w proch. Akceleratory 3D znokautowały bowiem technologię FMV, która, choć na krótki czas odrodziła się w nieśmiały i niszowych eksperymentach na łamach serwisu YouTube, zdecydowanie jest dziś martwa, a pamiętają o niej wyłącznie najstarsi górale.

Pozostaje jednak Siódmy gość kamieniem milowym w historii gamedevu. Gra jawi się dziś jako produkcja brzydka i toporna, a jednak w dniu premiery oszałamiała pięknem i doskonale utkaną iluzją nieskrępowanego ruchu po prerenderowanych lokacjach. Dla wielu pozostaje zbyt łatwa, choć są tacy, którzy polegli już na pierwszych jej łamigłówkach. Amatorskie aktorstwo nikogo już dziś nie zachwyci, ale przecież kochamy je za to, że tak odważnie wkroczyło wówczas do świata gier. Bo The 7th Guest to gra piękna i brzydka, dobra i zła, żywa i martwa. Jednocześnie... ■



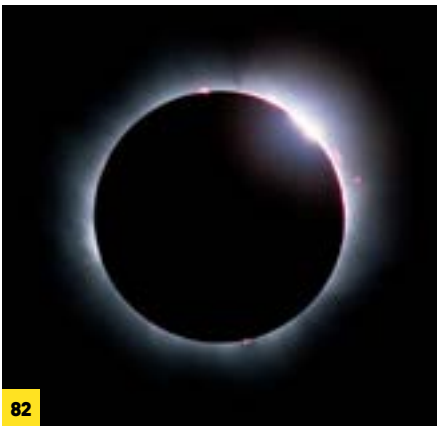
74

78



80

# SECRET



82

84



92

# LEVEL

IAN BOGOST W SWOJEJ KLASYCZNEJ KSIĄŻCE „PERSUASIVE GAMES” POKAZAŁ, ŻE GRY OD DAWNA SĄ ZARÓWNO NARZĘDZIAM I EKSPRESJI ICH TWÓRCÓW, JAK I NARZĘDZIAM I PERSWAZJI.



# MOLLE- INDUS- TRIA

## GRANIE (NIE CAŁKIEM) NA POWAŻNIE

O Paolo Pedercinim oraz jego ministudiu Molleindustria pisały nie tylko media poświęcone grom, ale też magazyny o sztuce i najpoważniejsze tytuły światowej prasy, od Guardian i Libération poczynając, przez Financial Times i Forbesa, na New York Times kończąc. Pora na Pixela!

■ Mirek Filiciak

**W** roku 2011, po serii doniesień o fatalnych warunkach pracy w chińskich fabrykach produkujących iPhone'y i fali samobójstw wśród robotników, Molleindustria wypuściła grę Phone Story.

Aplikacja pozwalała między innymi ratować skaczących z okien desperatów przy użyciu siatek ochronnych, co było gorzkim komentarzem na temat zgłaszanych przez podwykonawcę Apple'a propozycji rozwiązania problemu. Gra, przeznaczona - jakżeby inaczej - także na iPhone'y (jest też wersja na Androida), utrzymała się w App Store zaledwie kilkadziesiąt godzin. Później było już tylko ciekawiej.

Trudno wypierać myśli na temat mrocznej strony produkcji telefonów, kiedy ktoś przypomina nam o tym w momencie, gdy owoc ludzkiego cierpienia trzymamy w dłoni. W historii Phone Story wydarzyło się jednak więcej: dyskusja o tym, czym są i czym powinny być gry. Usuwając tytuł, Apple powołało się na następujące reguły procesu recenzyjnego swojego sklepu: „Postrzegamy aplikacje inaczej niż książki czy piosenki, którymi się nie zajmujemy. Jeśli chcesz skrytykować religię, napisz książkę. Jeśli chcesz opisać seks, napisz książkę lub piosenkę albo stwórz aplikację medyczną”. Co prowadzi nas w stronę pytań o wiele ciekawszych niż kiedyś tak lubiane przez

graczy „czy gry są sztuką?”. O ile bowiem w tamtym wypadku dyskusja była dość abstrakcyjna, dopóki nie ustalono, jak rozumiemy sztukę (a na to zazwyczaj w podobnych rozważaniach brakowało miejsca), o tyle tutaj sprawa jest jasna: czy gry mogą komentować rzeczywistość, zajmować stanowisko w ważnych sprawach, wpływać na to, jak postrzegamy różne procesy i wydarzenia albo czy w ogóle je dostrzegamy? Czy są raczej - jak zasugerowało Apple - treściami z innego porządku niż książki i piosenki, błahą rozrywką z marginesów kultury? Czymś, co uruchamiamy tylko wtedy, kiedy chcemy pouklądać klocki albo sobie postrzelać? Na szczęście odpowiedzi



## BlueMaxima

BlueMaximas' Flashpoint to prowadzony przez Australijczyka Bena Latimore'a projekt mający na celu zachowanie starych gier we Flashu. Format archiwum? Cóż, to po prostu gigantyczny torrent, ważący blisko 900 gigabajtów. Mieści się w nim prawie 100 tysięcy gier.



## MYŚL, ŻE GRY W MNIEJSZYM STOPNIU OD INNYCH MEDIÓW NADAJĄ SIĘ DO ZAJMOWANIA POWAŻNYMI TEMATAMI, JEST KURIOZALNA.

na te pytania nie udzielają wyłącznie wielkie korporacje, nawet jeśli mają w tej branży sporą władzę. Ian Bogost w „Persuasive Games”, swojej klasycznej książce z roku 2007, pokazał, że gry od dawna są zarówno narzędziami ekspresji ich twórców, jak i narzędziami perswazji. Od innych mediów różnią się sposobem jej przedstawiania: nie wszystko muszą „opowiadać” słowami, dźwiękami czy obrazami. Mogą też budować złożone systemy i umieszczać nas w ich środku. Pokazać, że coś jest dobre lub złe nie dlatego, że ktoś tak mniej lub bardziej wprost napisał, lecz konstruując określone reguły i pozwalając nam samym przekonać się, jak to działa. To potężne narzędzie krytyki, ale i wymyślenia

alternatywnych, lepszych wersji rzeczywistości. Tym właśnie, w największym skrócie, zajmuje się Paolo Pedercini. I dlatego warto go znać – nawet jeśli jego (jednoznacznie lewicowe) poglądy zapewne części z was nie przypadną do gustu.

Jedną z pierwszych gier wypuszczonych przez Pederciniego pod szyldem Molleindustrii było The McDonald's Videogame (2006) – krytykujące sieć fast foodów przez wydobycie na pierwszy plan wszystkich tych działań, których nie widzimy w reklamach, od negatywnego wpływu na środowisko, przez złe warunki pracy, po sprzyjanie otyłości. Te elementy można znaleźć w wielu spośród blisko pięćdziesięciu zróżnicowanych gier, które ten label

ma na swoim koncie. Katalog jest bardzo różnorodny i widać, że niektóre pozycje wymagały miesięcy pracy, inne są przełożonymi na system gry notatkami z ciekawego pomysłu. Stąd mamy tu i VR, i ściągę do rozgrywania analogowej gry podczas protestów.

Pedercini jest jednak także teoretykiem, stąd wśród materiałów na stronie Molleindustrii znajdziemy też refleksję nad grami jako takimi – zarówno w postaci wykładów, jak i w obrębie samych produkcji. W McDonald's Videogame mamy więc też wgląd w konwencję „sima”, bo przecież nie tylko reklamy tendencyjnie wybierają, które elementy rzeczywistości mają trafić na ekran, a które do kosza. Także gry.



## Gry jako przestrzeń sztuki

Pandemia sprawiła, że wiele instytucji kultury zaczęło szukać alternatywnych sposobów funkcjonowania. Hito Steyerl, jedna z najbardziej znanych artystek wizualnych, rozpoczęła działalność w Minecrafcie, gdzie wystawiła między innymi sztukę Brechta „Decyzja”.





➤ **McDonald's Videogame** - jedna z pierwszych nie do końca poważnych „poważnych gier” Molleindustrii.

W wypadku Pederciniego bezpośrednim punktem odniesienia w momencie uruchomienia Molleindustrii były rządy Silvio Berlusconi, demagogicznego populisty, który jako medialny potentat do mistrzostwa doprowadził sztukę odwracania społecznej uwagi od ważnych tematów. Frywolne i widowiskowe programy pozwoliły mu na szefowanie czterem rządów w ciągu dziewięciu lat, czyniąc z niego nie tylko postać kojarzoną z „bunga bunga”, ale też nowy rodzaj lidera politycznego, który doprowadził do transformacji telewizji w medium, w którym od polityki ważniejsze są niekompletnie ubrane tancerki. Na tym tle gry Molleindustrii są rodzajem antytelewisji - czymś, co ma na pewno niższy poziom produkcyjny, ale zarazem więcej pobudzających do myślenia treści.

Trudno tutaj choćby krótko opisać znaczącą część produkcji Pederciniego - jest ich po prostu zbyt dużo, zapewne w kolejce są następne. Stojący za Molleindustrią człowiek mówił zresztą niedawno Guardianowi, że chciałby zagrać w dużą grę sieciową, jak No Man's Sky czy Minecraft, ale „skoncentrowaną na odkrywaniu ekosystemów i na zarządzaniu nimi, a nie na ekstrakcji zasobów i akumulacji gówna”. Na razie możecie jednak pograć (jak zwykle w wypadku jego produkcji za darmo) na telefonie w jego ostatni tytuł, Democratic Socialism Simulator - opartą na prostym, znanym z Reigns (i Tindera) interfejsie polegającym na wyborze lub odrzuceniu pojawiających się opcji. Gra pozwala wcielić się w rolę prezydenta USA, który może przetestować przykręcenie śruby miliarderom i cyberkorpom, zając się publiczną służbą zdrowia i generalnie zrobić wszystkie te rzeczy, które umieszczony w niej doradca ekonomiczny odradza. A wszystko to przy zerkaniu na popularność (wiadomo, nawet socjalistyczny prezydent ma ochotę na reelekcję), ale też inne

## GRY MOLLEINDUSTRII KOMENTUJĄ RZECZYWISTOŚĆ, ALE TEŻ INNE GRY: TO, CO W NICH JEST UKRYTE, POMINIĘTE ALBO ZNORMALIZOWANE.

Dlatego też w swoim wykładzie o serii SimCity Pedercini, który jest też akademickim badaczem, zwraca uwagę, że choć produkcje Willa Wrighta zapowiadają możliwość „zbudowania miasta swoich marzeń”, „w rzeczywistości zawsze kończy się powstaniem czegoś, co wygląda jak Phoenix” (lub inne amerykańskie

miasto dla samochodów, z oddzielnymi przestrzennie strefami o różnych funkcjach i z zamiecionymi pod dywan kwestiami takimi jak napięcia rasowe czy choćby parkingi). Przykładów wyeksponowania tego, co pominięte, u Pederciniego znajdziecie więcej - zagrajcie choćby w Unmanned, dzień z życia pilota drona...

Oczywiście to nie są gry, które można bezpośrednio porównywać z komercyjnymi, wysokobudżetowymi produkcjami. To działania, którym bliżej do włoskiej tradycji partyzackich mediów, ważnej na przykład dla kilkukrotnie goszczącego w Polsce Franco „Bifo” Berardiego, który zanim stał się cenionym filozofem, zakładał w 1976 roku pierwszą piracką włoską radiostację, kontrkulturowe Radio Alice. Nietrudno byłoby znaleźć odpowiedniki takich działań w historii PRL, nawet jeśli w kategoriach światopoglądowych etykiet włoskie akcje przeciwko tłamszącym wolność władzom miały kierunek odwrotny (choć to oczywiście skomplikowane).

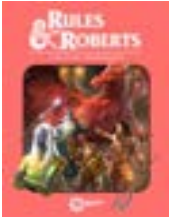


➤ **Chris Crawford**, który już na początku lat osiemdziesiątych pisał o grach jako formie sztuki, ma na swoim koncie nie tylko bestsellerowe *Balance of Power*. W roku 1990 opublikował też *Balance of Planet*, grę z przesłaniem ekologicznym, która jednak, jak wiele ambitnych projektów, okazała się rynkową klapą.

### Narób na Putina

Jedną z gier, które powstały w reakcji na napaść Rosji na Ukrainę, jest *Poopin*. Pozwala narobić gołębiami na głowę (i twarz) Putina, a równocześnie zachęca do wpłaty pieniędzy na rzecz dzieci - ofiar wojny.





➤ Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę... A później, stosując demokratyczne zasady, debatować nad każdą podejmowaną decyzją.



## PEDERCINI TROSZCZY SIĘ TAKŻE O DOSTĘP DO STARYCH GIER, ZWŁASZCZA MAŁYCH, ANARCHISTYCZNYCH PROJEKTÓW EPOKI FLASHA.

wskaźniki: budżet, poziom „władzy ludu” oraz ekologia.

Krytyka branży technologicznej, ale też nierówność płci czy kwestie ekologiczne to ważne tematy produkcji Pederciniego. Gry Molleindustrii stanowią jednak nie tylko lustrzane odbicie mediów głównego nurtu. Nie są też tylko elementem krytyki artystycznej, bo włoski twórca bardzo uważa na to, żeby utrzymać anarchicznego ducha i nie dać się zamknąć w galeriach, gdzie mógłby zapewne głównie przekonywać przekonanych. Do udziału w swoich performansach zaprasza wszystkich i trudno nie dostrzec w tym jeszcze innej tradycji: prostych, oddolnych gier, które dziś znów częściej

pojawiają się w sieci (w dramatycznym kontekście wojny w Ukrainie), a które swoją złotą erę przeżywały w czasach Flasha. Produkcje Molleindustrii to więc trochę oddolne sieciowe wygłupy, a trochę mniej abstrakcyjne i bardziej zaangażowane odpowiedzi na to, co w Polsce robił choćby Sos Sosowski.

Z tego powodu Pedercini jest nie tylko twórcą, ale i kuratorem. Bo jeśli zgadzamy się co do tego, że gry bywają ważne, to powinniśmy mieć możliwie najłatwiejszy dostęp do ich przeszłości (do czego czytelniczek i czytelników Pixela akurat chyba nie trzeba przekonywać). Dlatego decyzja o zakończeniu wsparcia dla platformy takiej jak Flash, przez dwie dekady

➤ Wiemy, że nie każdy chce mieć na ekranie ikonkę z podpisem Socialism, ale jeśli chcecie poeksperymentować z alternatywnymi politykami - warto się przełamać.



## Operacja Glemp

Była ich masa, ale chyba żadna zaangażowana politycznie gra nie zyskała większego rozgłosu niż kontrowersyjna, antyklerykalna i – nie ma co kryć – niezbyt wyrafinowana Operacja Glemp z roku 1996. W trzy lata po upublicznieniu stała się ona obiektem zainteresowania mediów, ale i wymiaru sprawiedliwości.



stanowiącej podstawę tworzenia niezwykłych, nawet jeśli często pełnych chaosu i ukrytych w masie słabych produkcji gier, można porównać do zniszczenia ważnego muzeum czy archiwum. Założyciel Molleindustrii angażuje się więc w rozwój platformy Wick Editor, która ma być „nowym Flashem”, przede wszystkim jednak wystawia niezależne gry z przeszłości. W niewielkim pomieszczeniu w Pittsburghu, ale od czasu pandemii także online. Zajrzyjcie na witrynę LikeLike, stwórzcie sobie awatara i ruszajcie zwiędzać! Jeśli będziecie mieć szczęście, spotkacie innych miłośników nietypowych gier - interfejs pozwala na prowadzenie wspólnych rozmów.

W tym wszystkim oczywiście nie chodzi tylko o zachowanie przeszłości. Pedercini jest też krytyczny wobec branży, która ma długą tradycję w przechwytywaniu pomysłów niezależnych twórców, a nawet całych platform jak Kickstarter, przez co mali deweloperzy mają coraz większe trudności w realizacji nietypowych projektów. Dlatego też spełnia się jako pedagog uczący eksperymentalnego programowania - przygotowuje swoich podopiecznych nie tylko do tworzenia wielkich gier. Ktoś przecież musi bowiem robić też te małe, które inaczej, niż chce Apple, mogłyby być nośnikami istotnych tematów społecznych, podobnie jak literatura czy zaangażowana muzyka. ■

# POLSKIE

## TOWARZYSTWO OCHRONY DZIEDZICTWA TECHNICZNEGO

**PIXEL  
WYWIAD**

Zaczynali od uwieczniania dokonań polskich użytkowników Atari i nieformalnych zlotów miłośników tego komputera, ale ich ambicje sięgają dalej. Sformalizowali swoją działalność, by jako PTODT chronić dawne urządzenia techniczne i wiedzę o nich zarażać młodzież.

Z **Krzysztofem Ziembikiem** o planach stowarzyszenia rozmawia Bartłomiej Kluska.

**P** Jak oceniacie dotychczasowy stan ochrony dziedzictwa technicznego w Polsce? Mamy przecież państwowe Muzeum Techniki w Warszawie i liczne prywatne placówki, na przykład Muzeum Historii Komputerów i Informatyki w Katowicach. Jak zamierzacie uzupełnić ich działania?

Instytucje publiczne przeważnie działają odgórnie, mogą tyle zrobić, ile mają pieniędzy. My odwrotnie - wykorzystujemy inicjatywy oddolne, a kluczowe jest działanie w ramach wspólnej pasji, nie budżetu. I czasami możemy zrobić więcej i szybciej. Skupiamy pojedynczych aktywistów czy małe grupki, które własnymi środkami realizują ciekawe projekty. Są one zbyt niskowe, by pasjonaci mogli liczyć na wsparcie miasta czy pozyskanie publicznych funduszy, a my, w ramach stowarzyszenia, wspomagamy się kompetencjami, dzielimy się unikalną wiedzą, doświadczeniem, kontaktami czy choćby finansami. Robimy to z zamiłowania, a nie w celu osiągnięcia zysków. Komercyjny sukces nie jest dla nas istotny, przez co nie podlegamy tym ograniczeniom, które krępują wiele innych podmiotów.

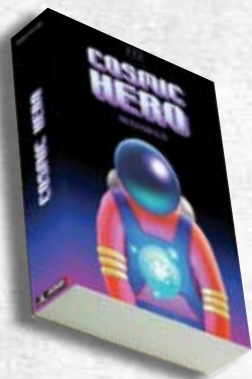
**P** No właśnie. Mimo poważnie brzmiącej nazwy uderza fanowski charakter inicjatyw PTODT. To widać też w kwestiach finansowych. Czy da się działać bez finansowego wsparcia sponsorów, instytucji czy uczelni? Można. Przykładem wydanie gry Cosmic Hero, na co nie poszła ani złotówka ze środków publicznych. Sami ufundowaliśmy cały projekt, a pieniądze ze sprzedaży

gry wystarczyły na to, żeby zwróciły się koszty, żeby sprezentować autorom pudełkowe wydanie ich dzieła, a także zbierać pewną kwotę na kolejne projekty PTODT. Tak działamy. Ktoś umie przygotować poligrafię, ktoś umie napisać kod gry, inni potrafią narysować grafikę. Ktoś ma dostęp do sali wykładowej, ktoś inny jest chętny, by wygłosić wykład. Nikt nie bierze za to pieniędzy, nikt na tym nie zarabia, bo cieszy nas akt twórczy, a nie jego komercjalizacja. Podobnie jest z czasopiśmie Grel.

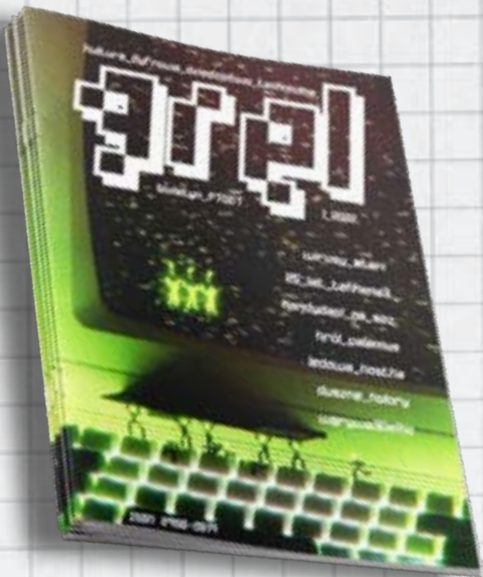
**P** Grel to wasz biuletyn informacyjny. Drukowany. Czy analogowe czasopismo jest w dzisiejszych czasach skutecznym i potrzebnym medium?

No właśnie nie i dlatego to robimy. Po to też powstało PTODT, by robić rzeczy, które nie mają szans, by zaistnieć w mainstreamie, są nieopłacalne komercyjnie, trudne w realizacji, niskonakładowe. To przecież nie oznacza, że nie są ciekawe i rozwijające. Pismo Grel składał w programie Calamus na platformie Atari, użyliśmy czcionek popularnych w latach dziewięćdziesiątych, a spis treści był najpierw pisany w polskim edytorze Panther z 1991 roku, następnie drukowany na siedmioigłowej drukarce 1029, relikwie z lat osiemdziesiątych. Czytelniczka chwala nas jednak za profesjonalizm wydania.

**P** Nazwa stowarzyszenia sugeruje szerokie pole zainteresowań, a tymczasem wasze działania dotyczą przede wszystkim informatyki, ściślej zaś mikrokomputerów i to też nie wszystkich, tylko głównie Atari...



Stworzony we wczesnych latach dziewięćdziesiątych przez grupę tarnowskich nastolatków (w tym między innymi późniejszego bestsellerowego pisarza fantastę Jacka Dukaja) kosmiczny klon Sokobana na Atari XL/XE nie doczekał się wówczas komercyjnego wydania. Teraz PTODT przywróciło tę grę zbiorowej pamięci w wersji rozszerzonej, na kartridżu i w efektywnie prezentującym się na półce pudełku. Edycja cyfrowa dostępna jest za darmo, więc dzięki magii emulacji każdy może się przekonać, ile młodzi ludzie potrafili wyciągnąć ze - zdawałoby się - oklepanej zabawy w przesuwanie klocków po planszy.



Nazwa wzięła się od określenia „graficzny element”, które – zdaniem językowych purystów – miało zastąpić w polszczyźnie angielskie picture element, czyli pixel. Grela znaczy więc... piksel. Pierwszy numer biuletynu PTODT to lektura eklektyczna: od wykazu wirusów na Atari i porad, jak zmusić ten mikrokomputer do wyświetlania większej liczby kolorów, przez historię programu do DTP Calamus, aż po refleksje o serii Tekken i instrukcję, jak zostać społecznym opiekunem zabytków. Dużo i różnorodnie, a może nawet nieco chaotycznie, co jednak odzwierciedla zakres zainteresowań członków stowarzyszenia.

Nazwa odzwierciedla wizję tego, czym chcemy się zajmować w dłuższej perspektywie. Owszem, w pierwszym numerze naszego biuletynu przeważają tematy starych komputerów, szczególnie Atari, ale to dlatego, że z tego środowiska się wywodzimy. Zapraszamy jednak chętnych do pisania dla Grela, również osoby pasjonujące się innymi zakresami dziedzictwa technicznego i kultury cyfrowej, łamy są otwarte. Nasi członkowie i sympatycy interesują się wieloma różnymi platformami komputerowymi, choćby Commodore'em czy Sinclairiem, a także innymi zabytkami techniki i dziedzinami historii. Są wśród nas miłośnicy zabytków fotografii, elektryki, telefonii czy nawet maszyn rolniczych. Wśród naszych przyszłych projektów jest uruchomienie ponad stuletniego pieca chlebowego, a także odbudowanie sadu z gatunkami starych drzew owocowych, może nawet zbudowanie muzeum pomologicznego. Choć wymaga to sporych nakładów finansowych i czasu, chcemy te projekty zrealizować, bo są unikatowe nawet w skali europejskiej.

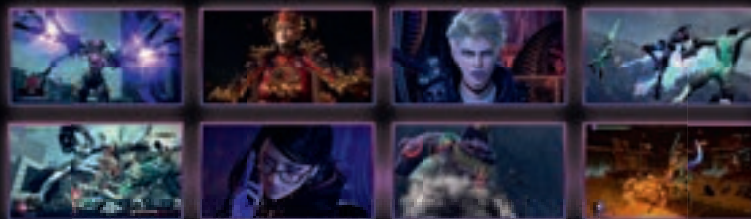
**P** Jakie są plany PTODT na najbliższą przyszłość? Właśnie kończymy produkcję kilku urządzeń dla platformy Atari, od najszybszego interfejsu Centronics, przez interfejs MIDI, aż po proste „wgrywadełko” do plików umieszczonych na karcie microSD. Ale to nie oznacza, że ograniczamy się do spraw technicznych. Wkrótce nakładem PTODT ukaże się powieść science fiction „Erodine znaczy żywna gleba”, której towarzyszyć będą dwie, stworzone przez tego samego autora, gry z akcją osadzoną w uniwersum z książki. Przechodzimy też do kolejnego etapu realizacji interaktywnego pomnika Robbo, który marzy mi się i od kilku lat za nim lobbuję. ■

NINTENDO  
SWITCH.

Nintendo



# BAYONETTA



*Nastat czas wiedzieć!*



16  
www.pegi.info

© Nintendo © SEGA  
Published by Nintendo



28.10.2022

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

# Lord of the Rings

■ Paweł Gawlikowski

**W**ładca Pierścieni - czy, kiedy czekało się na swoją kolejkę w bibliotece, aby drżącymi z ekscytacji rękami przewracać strony do cna zaczytanego egzemplarza dzieła Tolkiena, minęły bezpowrotnie w przeszłość (jak mawiał pewien słusznie miniony polityk). W 2022 roku mamy do wyboru rozszerzone wersje filmowe trylogii, trzy części „Hobbita”, najnowsze „Pierścienie władzy”, nie wspominając o Shadow of Mordor, Shadow of War, wersjach LEGO czy LOTR Online. Każdy znajdzie coś dla siebie.

Do początku lat dziewięćdziesiątych w świecie software'owych adaptacji prozy Tolkiena istniały w zasadzie jedynie trzy tekstowe przygodówki wydane przez Melbourne House - Hobbit, LOTR: Game One i Shadows of Mordor, ukazujące się kolejno w latach 1982, 1985 i 1987. Dużą ciekawostką stanowiło War in the Middle Earth, będące czymś na kształt proto-RTS. Poza tym nic.



W 1990 roku Interplay wydało Lord of the Rings, vol. 1. Przede wszystkim po raz pierwszy postawiono na system RPG - statystyki, starcia z przeciwnikami rozstrzygane dzięki przewadze cech broni, magii i rozległe obszary do zbadania, twórczo rozwijające wątki z książki. Oczywiście Vol. 1 oznaczało tutaj „Drużynę Pierścienia”, znaną u nas jako „Wyprawa”. Widok z góry przypominał serię Ultima, system walki był dość podobny, a instrukcja pełniła taką samą rolę jak Dziennik Przygód z SSI. Odpowiedni paragraf stanowił rozwinięcie tekstu z ekranu. W 1992 roku pojawiła się część druga, Two Towers, będąca kolejnym etapem wędrówki Drużyny Pierścienia.

Ta edycja to konkretny double feature, obydwie części w jednym pudełku. Pamiętam polski oryginał wydany przez IPS, który zawierał wydrukowaną w niewielkim formacie czarno-białą instrukcję i raczej nic poza tym, tutaj na szczęście mamy do czynienia z zawartością prosto zza oceanu.

✦ Kolaż z oryginalnych okładek wykonano całkiem nieźle, jak widać dla Gandalfa zawsze zarezerwowane było najlepsze miejsce.



Podstawowa instrukcja jest gruba, kolor stron przywodzi na myśl stary pergamin, a rysunki przewijające się na marginesach stron doskonale wprowadzają w klimat. Mapki Shire znajdującej się w środku książeczki brakowało niestety w rodzimym wydaniu. Do Two Towers, czyli części drugiej, również dodano świetnie napisany podręcznik i pomimo tego, że większą jego część stanowią paragrafy, czuje się klimat Tolkiena. Tutaj rozkładówka przedstawia Rohan z przyległościami. Dodatkowym smaczkiem jest osobna karta wykonana z czerpanego papieru, gdzie niesamowicie rozrysowano położenie lokalizacji z części pierwszej, co było bardzo pomocne. Całość, czyli obydwie części gry, mieściła się na czterech dyskietkach, co dzisiaj wydaje się nieprawdopodobne, ale wtedy nikogo nie dziwiło. Niestety trzecia część nigdy się nie ukazała, za co do dzisiaj mam żal do Interplay. Bo grało się w to wyjątkowo dobrze. ■

✦ Mapy narysowano zgodnie ze sztuką, dość mocno przypominały oryginalne szkice z książek.

✦ Instrukcje były bardzo dobrze przygotowane, a pięknie wykonane arty rozpałały wyobraźnię. Do dzisiaj wielu graczy uważa je za najlepsze graficzne przedstawienie Balroga.



# GAMEDEV & CREATIVE CAREERS EXPO 2023 SPRING

---

3-4 / 03 / 2023

CENTRUM ROZWOJU PRZEMYSŁÓW KREATYWNYCH  
MIŃSKA 65 / WARSZAWA

---

Targi pracy w sektorach  
kreatywnych

Pro Day (03/03)  
Open Day (04/03)

Education  
& Knowledge Zone

Afterparty  
Creative Mixer

---


POWERED BY




PIXEL

PSX  
EXTREME







Artystyczne wyobrażenie zaćmienia Słońca przez Ziemię widzianego z Księżyca. Na real photo trzeba będzie jeszcze poczekać.




Nie całkiem zaćmienie Słońca przez księżyc Fobos sfotografowane z powierzchni Marsa obiektywem łazika Perseverance.



Cień zaćmienia Słońca przez Księżyc rzucony na Ziemię. Tak wyglądał z orbity, uchwycony z pokładu stacji kosmicznej MIR.



A tutaj to samo zaćmienie Słońca z sierpnia 1999 roku, ale widziane z powierzchni Ziemi. Zza Księżyca wychyla się korona słoneczna.



Fotka zaćmienia Słońca przez Ziemię wykonana gdzieś pomiędzy Ziemią a Księżycem w trakcie powrotu misji Apollo 12 w 1969 roku.

# KOSMICZNE ZACMIENIA

Pełne zaćmienie Słońca jest wyjątkowym spektaklem, którego warto przynajmniej raz w życiu osobiście doświadczyć. Niby każdy wie, jak to wygląda, jest mnóstwo możliwości strumieniowania doskonałej jakości wideo, można oglądać symulacje w telefonie czy na komputerze, ale nic nie zastąpi zobaczenia tego na żywo.

■ User Jama

**D**opiero co w październiku mogliśmy w Polsce obserwować częściowe zaćmienie Słońca. Dzień był niezbyt pogodny, ale dzięki temu w odpowiednich momentach przez cieńszą warstwę chmur można było podziwiać zjawisko gołym okiem. Mimo że w szczytowym momencie zakryta była circa jedna trzecia tarczy słonecznej, wrażenie było takie, jakby cały czas było tak samo jasno. Gdyby nie wielka medialna wrzawa, łatwo byłoby to zaćmienie przegapić. Co ciekawe nawet przy dużo większym częściowym zaćmieniu, jakie będziemy mogli w kraju obserwować w 2026 roku, będzie podobnie. Ma to prawdopodobnie związek z procesowaniem danych wzrokowych w mózgu. Po prostu przy odpowiednio dużych natężeniach światła nie rozróżniamy zbyt dobrze stopniowych, równomiernych zmian tego natężenia. Oko się akomoduje, mózg wygładza nierówności w postprocessingu, załatwione.

Całkowite zaćmienia Słońca są dużo rzadsze i jeszcze bardziej spektakularne. Tu nie trzeba patrzeć przez kask spawacza, po prostu w pewnym momencie gaśnie Słońce. Choć i tutaj można się zdziwić, bo ta kulminacja zaćmienia trwa zaledwie kilka minut. W Polsce następne takie zaćmienie będzie można zobaczyć już w 2135 roku, natomiast jak ktoś



➤ Ariel, czwarty największy księżyc Urana, rzuca cień na planetę. Jest na tyle duży, by zaćmić Słońce obserwatorowi z Urana.

jest bardziej niecierpliwy, to może wybrać się we wspomnianym 2026 roku do Hiszpanii. Tylko nie zostawiajmy tego za bardzo na potem. Za 560 milionów lat Księżyc oddali się na tyle od Ziemi, że nie da już rady zasłonić całego oblicza Słońca. Wtedy sorry, koniec całkowitych zaćmień, zostaną nam już tylko zaćmienia obrączkowe.

Dla urozmaicenia wrażeń możemy też wybrać się do jednego z hoteli orbitalnych, które zapewne kiedyś wyrosną jak grzyby po deszczu i z pewnością będą obsługiwały Polski Bon Turystyczny. Umożliwi to oglądanie efektów zaćmienia z mniej oklepanego punktu widzenia. Spoglądając z góry na dół, będziemy mogli obejrzeć wędrującą plamę cienia, jaką w czasie zaćmienia Księżyc rzuca na Ziemię. Mimo że obszar, w którym widać częściowe zaćmienie, jest dość duży, o średnicy ponad 6000 kilometrów, to już sam ścisły plasek ciemności jest mały, ma circa 200 kilometrów średnicy.

Kiedy to też nas w końcu znudzi, wybierzmy się do bazy księżycowej. Najlepiej gdzieś na równiku, oczywiście od jasnej strony, bo tylko stąd widać naszą planetę. To umożliwi nam obejrzenie zaćmienia Słońca, ale tym razem przez Ziemię. Pełne zaćmienie Słońca jest widoczne z Księżyca do trzech razy w roku, więc zawsze

dostępne będą w miarę niedlegle terminy. Zaćmienie jest tu o tyle ciekawsze, że światło słoneczne ulega ugięciu na atmosferze ziemskiej, oświetlając Księżyc stonowanym czerwonym blaskiem. Oglądanie „krwawego Księżyca” jest o wiele efektowniejsze z powierzchni samego Księżyca. Tak nam się przynajmniej wydaje, bo po prawdzie nikt tego na oczy jeszcze nie widział.

Kolejnym stopniem zgłębiania tematu będą odwiedziny w planowanej marsjańskiej kolonii Elona Muska. Podróż w jedną stronę będzie trwać sześć miesięcy i bilet będzie zdecydowanie droższy niż na Księżyc, więc najlepiej połączyć oglądanie zaćmienia Słońca z dłuższymi wczasami, zwiedzaniem Olympus Mons, a może i wypadem do pasa planetoid za rogim. Dobra wiadomość jest taka, że Mars ma dwa księżyce, jest więc więcej możliwości i kombinacji. Zła natomiast, że są one małe i jakieś takie niewydarzone. Ciężko mówić o zaćmieniu, jest to właściwie tranzyt na tle tarczy słonecznej. Niemniej ktoś poważnie myślący o zaćmieniach powinien takie show też zaliczyć.

Jeśli mowa o tranzytach, takich „prawie, ale zupełnie nie” zaćmieniach, to można upolować inne rarytasy, na przykład przejście Wenus przed Słońcem. Kto się załapał na widowisko w roku 2004 lub 2012, jest prawdziwym szczęściarzem. Wenus jest co prawda dużo większa od Księżyca, ale znajduje się dużo dalej od Ziemi, przez co tranzyt widzimy nie jako apokaliptyczne wygaszenie Słońca, ale w postaci wędrowki czarnej kropki tak małej, że bez teleskopu trudno będzie ją zobaczyć. Kolejne okazje na gorące fotki do mediów społecznościowych będą dopiero w 2117 i 2125 roku. Miejmy nadzieję, że medycyna zdoła szybko wyleczyć nas z przedwczesnego starzenia, inaczej takie okazje po prostu przejdą nam koło nosa. ■



## SERIAL ANIME LYCORIS RECOIL

**Śledzę na Twitterze uważnie Hideo Kojimę, ciekawy, co on tam knuje, z jakimi twórcami rozmawia i co planuje.**

Niedawno spotkał się na przykład z Mamoru Oshiiim, reżyserem „Ghost in the Shell”, i razem nagrali odcinek podcastu „Brain Structure” (dostępny w serwisie Spotify). Często pisze też o filmach i muzyce. Natomiast nie pamiętam, żeby oglądał anime. Tymczasem nagle zaczął pisać o „Lycoris Recoil”. Co się okazało – obejrzał je przypadkiem, klikając w serwisie streamingowym, przekonany, że zaraz zobaczy amerykański film „Licorice Pizza”. A potem się wciągnął.

Nie dziwi się – sam odpałił serwis Crunchyroll, żeby zobaczyć, co ogląda Kojima – i się wciągnął. Z jednej strony to typowe postcyberpunkowe anime, taka lżejsza wersja opisywanego już w Pixelu „Psycho-Passa” – oto pokój w Japonii zapewnia tajna rządowa organizacja, która eliminuje każde potencjalne

### AUTORZY

BC	Bartek Czartoryski
MMG	Marcin M. Granat
PM	Piotr Mańkowski
KP	Krzysztof Pilch
MRW	Michał R. Wiśniewski

zagrożenie przy pomocy agentek noszących szkolne mundurki (dzięki temu są niewidzialne w tłumie). Rekrutowane spośród sierot, poddane rygorystycznemu treningowi, są niezwykle skuteczne – aż coś idzie nie tak w trakcie misji powstrzymania handlu bronią. Sprawa ewidentnie śmierdzi, ale kozłem ofiarnym staje się poważna i bezkompromisowa Takina Inoue. Za karę zostaje zesłana do LycoReco, małego oddziału organizacji, który działa pod przykrywką kawiarni. Poznaje tam Chisato Nishikigi, genialną agentkę, która przeszła na coś w rodzaju emerytury i zajmuje się pomniejszych misjami. W tle – spiski, terroryści, którzy chcą obnażyć hipokryzję, kłamstwa schowane w przeszłości i tak dalej, w sumie standard. Ale sympatyczne postacie – zwłaszcza precyzyjnie pozytywna Chisato – sprawiają, że ten serial po prostu wciąga. (MRW)

**KOJIMA**

## FILM SF BLACK ADAM

**„Black Adam” to spin-off filmu „Shazam” z 2019 roku, części kinowego uniwersum DC.**

W przeciwieństwie do serialu kinowego (i telewizyjnego) Marvela świat Batmana, Supermana i Wonder Women nie jest szczególnie spójny między filmami, można więc oglądać kolejne części bez kłopotania się znajomością reszty, a także wprowadzać nowych bohaterów – jak Justice Society of America, które gra tu drugoplanową rolę. Tym, co wyróżnia „Shazama” na tle reszty kina superbohaterów, był nastoletni bohater, który dzięki potężnemu czaro-dziejowi stał się powiernikiem supermocy. W porównaniu do zachowujących się jak niedojrzałe nastolatki dorosłych trykociarzy było to bardzo odświeżające doświadczenie – przypominało, dla kogo tak naprawdę są te filmy. O ile jednak „Shazam” był zabawny (żałowałem, że nie mam dziesięciu lat), o tyle „Black Adam” bawi się z przemocą (żałowałem, że nie mam dwunastu lat); oto przebudzony po latach bohater robi porządek w małym pustynnym państwie wyzyskiwanym przez kolonizatorów.

## SERIAL KATASTROFICZNY WIELKA WODA

**Jak to bywa w wielu dziełach o tematyce katastroficznej, samo wystąpienie tragedii poprzedzone jest szeregiem docierających do odbiorcy sygnałów, że lada chwila coś pójdzie nie tak.**

Identycznie jest w „Wielkiej wodzie”, netfliksowym serialu obierającym sobie za cel ukazanie kulisy słynnej powodzi tysiąclecia z 1997 roku. Choć widz doskonale wie, jak potoczy się bieg wydarzeń, to zbudowane napięcie uniemożliwia oderwanie się od ekranu. W pierwszych odcinkach, gdy do powodzi jest jeszcze daleko, już widać wrogów jej skutecznego przeciwdziałania. Są to nie tylko błędy popełnione przez człowieka, ale i sama ludzka natura: zaklinanie rzeczywistości oraz troska o interesy polityczne. Prawdą jest, że pewnych zabiegów scenariuszowych nie starano się wymyślać na nowo, a za przykład może posłużyć młoda pani naukowiec i sztab kryzysowy, który nie słucha jej rad i idzie po rozum do głowy zdecydowanie



Ten wątek polityczny wypada nadzwyczaj dobrze, zwłaszcza że jest pokazywany z perspektywy nastolatka, którego matka przypadkiem budzi tytułowego bohatera. Między chłopakiem i herosem powstaje więź podobna do tej z „Terminatora 2”, tyle że Black Adam przybył z przeszłości. Film jest spójny i dobrze skonstruowany, no i przyjemnie się ogląda Dwayne’a Johnsona w ciasnych trykotach, a nie w koszuli Indiany Jonesa, jak w ostatnich dwudziestu pięciu filmach. (MRW)

**ROCK**



**FILM DRAMAT**  
**SILENT TWINS**

**Po znakomitych „Córkach dancingu” Agnieszka Smoczyńska znów opowiada o niezwykłym rodzeństwie.**

Tam była para syrenek, fantasmagoria, która tanecznym krokiem wkroczyła w kolorowy świat PRL-owskiej dyskotece, tu również trafiamy w świat fantazji – krainę wyobraźni dwóch dziewczynek, June i Jennifer Gibbons. To prawdziwe osoby, opisane w reportażu Marjorie Wallace „Milczące bliźniaczki” (wydanym właśnie przez Wydawnictwo Czarne) – mieszkające w Walii dziewczynki, których rodzice pochodzili z Karaibów. Prześladowane w szkole przez kolor skóry i wagę wymowy wycofały się, przestając odzywać do kogokolwiek poza sobą, w końcu tworząc własny język. Ich historia zainspirowała piosenkę „Tsunami” Manic Street Preachers.

Film nie skupia się na przemocy i postępującej chorobie psychicznej, tylko na tym, co działo się w kreatywnych umysłach dziewczyn, ich poezji i prozie – marzyły o zostaniu pisarkami, zapisały się na kurs korespondencyjny, a June udało się nawet wydać powieść „The Pepsi-Cola Addict” (za wydanie zapłaciła z zasiłku). Walię udanie gra Śląsk, to w końcu bardzo podobne krainy; szarość rzeczywistości przełamuje kolorowa kraina fantazji (dziewczyny obsesyjnie marzyły o Ameryce), animacja poklatkowa z tworzonych przez nie kukiełek. W głównych rolach występują Letitia Wright (jakże różna od występów w Marvelu) i Tamara Lawrance, które miały zresztą duży wpływ na kształt filmu. Z całości wybrzmiewa szacunek dla dziewczęcych marzeń i amatorskiej twórczości, rzecz niezwykle rzadka. (MRW)



za późno. Nie przeszkadza to jednak w odbiorze całości, a pewne wydarzenia i tak zaskakują. To właśnie ta fabularna strona „Wielkiej wody” jest jej największą zaletą. Serial z powodzeniem przeplata dylematy hydrologiczne z osobistymi problemami bohaterów, którzy są dobrze wykreowani, mają interesującą przeszłość, a ich grę aktorską – szczególnie Dymnej, Schuchardta czy debiutującej Blanki Kot – ogląda się z przyjemnością. Istotne jest też to, że produkcja przedstawia wydarzenia z różnych perspektyw. Widać więc nie tylko dramatyczną sytuację we Wrocławiu, ale i sceny z okolicznej, fikcyjnej, aczkolwiek wzorowanej na prawdziwych łąkach, wsi Kęty, gdzie mieszkańcy nie dopuścili do wysadzenia wałów przeciwpowodziowych, ratując tym samym swój dobytek, ale zalewając miasto. „Wielka woda” to wreszcie udany wehikuł czasu do lat dziewięćdziesiątych, które Holoubek sobie chyba szczególnie upodobał. W modzie są kolorowe garsonki, w radiu hitem jest „Co ty tutaj robisz” Elektrycznych Gitar, lecz z drugiej strony szaleje też heroinizm. Sześć odcinków „Wielkiej wody” to idealna propozycja na serialowy jesienny dzień. (MMG)

## SERIAL KOMEDIOWY JAK POZNAŁAM WASZEGO OJCA

**„Jak poznałem waszą matkę” („How I met your mother”, 2005–2014) był fenomenem kulturowym.**

Serial komediowy, obyczajówka o młodych nowojorkczykach, „Przyjaciele” dla nowego pokolenia – milenialsów. Doskonale trafił w swój czas – epokę internetu, która zmieniała odbiór seriali. Raz, że skecze z miejsca stawały się memami, dwa – że wikipedyczna fanowska działalność umożliwiała budowanie długoletniej narracji pełnej detali i zabaw z czasem: nawet jeśli coś się przegapiło, ktoś inny to z pewnością zauważył.

Internet stał się też przyczyną, dla której wiele osób źle wspomina ten serial, a to z powodu finału, który nie podobał się wszystkim widzom (ja byłem zachwycony) i dzięki popkulturowej portalozie stał się potężnym memem o jednym z najgorszych zakończeń w historii. Być może była to jedna z przyczyn, dla której tak długo nie mógł powstać planowany spin-off. Dostępny na Disney+ serial „Jak poznałem waszego ojca” to trzecia, wreszcie udana, próba. Odwrócona jest nie tylko płęć, ale też narracja. W oryginale oglądaliśmy dwójkę nastolatków z roku 2030, którym ojciec, Ted Mosby, zza kadru opowiada historię swoich miłosnych podbojów; tutaj oglądamy starszą Sophie, która w 2050 roku rozmawia przez Zooma z niewidocznym synem. Serial nie stara się na siłę udawać poprzednika,



choć podobnie oddaje zeitgeist. To zupełnie nowa historia, która łączy się z poprzednią tylko w kilku nostalgicznych detalach; po dziesięciu odcinkach pierwszego sezonu dopiero się rozkręca i raczej nie ma szans na powtórzenie sukcesu oryginału, ale jest bardzo sympatyczną komedią romantyczną. (MRW)

## SERIAL SF THE PERIPHERAL



**William Gibson nie ma szczęścia do adaptacji. Ekranizacja „Neuromancera”, klasycznej powieści cyberpunkowej z 1984 roku, wciąż pozostaje w piekle producenckim.**

„Johnny Mnemonic” z 1995 roku (na podstawie opowiadania z tomu „Wypalić chrom”) okazał się zupełnie innym filmem, niż planowano – zamiast skromnego, artystycznego kina powstało bombastyczne hollywoodzkie dziwadło, chociaż po latach trudno nie docenić jego głupekowego uroku. „Hotel New Rose” (1998) Abela Ferrary okazał się z kolei zbyt niszowy, chociaż pojedynek aktorski Walkena i Dafoe to sama przyjemność. Aż wreszcie przyszła epoka seriali i na Amazon Prime Video można oglądać serial na podstawie przedostatniej powieści Gibsona „Peryferal” z 2014 roku (wyszło też wznowienie książki, ale polskie tłumaczenie pozostawia wiele do życzenia).

Rozgrywająca się w dwóch planach czasowych – Londyn w 2009 roku, amerykańska prowincja w 2030 roku – fabuła spięta jest tytułowym urządzeniem pozwalającym odwiedzać przyszłość. Flynn (genialna Chloë Grace Moretz), dorabiająca jako profesjonalna gracza (na co dzień pracownica punktu usługowego z drukiem 3D) nie jest od razu tego świadoma – myśli, że uczestniczy w kolejnej symulacji. Jej przewodnikiem w przyszłości jest fixer Wilf, który powoli odsłania przed nią tajemnice starszego o siedemdziesiąt lat świata. Fabuła nie podąża wiernie za książką i idzie na oczywiste skróty. Twórcy (odpowiedzialni wcześniej za „Westworld”) doskonale oddają klimat powieści i różnicę między dwoma światami, całość jest intrygująca i wyróżnia się na tle innych seriali fantastycznych. (MRW)



## FILM HORROR GOŚCIE

**O ile „Funny Games” służy często jako swoisty wzorzec z Sevres dla całego podgatunku home invasion, o tyle ta niepozorna, skromna, duńsko-holenderska koprodukcja przesuwa granicę o kroczek dalej.**

I, co chyba najważniejsze, nie czyni tego z premedytacją, epatując scenami przemocy, przeciwnie. Bo „Goście” to przede wszystkim mocny, intensywny horror psychologiczny traktujący o niemocy w obliczu absolutnego zła.

Punktem wyjścia dla fabuły jest spotkanie dwóch małżeństw z dziećmi podczas wakacji. Dorosli zrywają się ze sobą na tyle, że jedni postanawiają ruszyć przez kawałek kontynentu i zostać u drugich przynajmniej na weekend. Nawet znawców gatunku spodziewających się zobaczyć od razu sceny tortur fizycznych i psychicznych może tutaj zawieść wyćwiczony nos, bo „Goście” rozwijają się niespiesznie, z żelazną konsekwencją budując nieliczne napięcie aż do finałowej eskalacji.

Mimo że czasem zawodzi tu logika scenariusza i wyłażą z niego niechlujne szwy, nie ujmuje to filmowi potężnej mocy, bo oddziałuje on przede wszystkim na poziomie emocji. Jako stary wyjadacz rzadko posuwam się do podobnych stwierdzeń, ale dawno żaden film mną aż tak nie wstrząsnął. (BC)

SEVRES



## KOMIKS HORROR POTWORY

**Barry Windsor-Smith to człowiek i instytucja, i legenda. Niegdyś młody gniewny, swojego czasu wjechał do redakcji Marvel Comics taranem, prędko doszlifowując swój talent tak, że ciasne ramki tamtejszej szkoły rysunku przestały mu wystarczać.**

U nas cieszy się nieustającą estymą za „Broń X”, która, wydana po raz pierwszy po polsku jeszcze za czasów TM-Semic, faktycznie pokazała, że można – a nawet trzeba – robić komiksy superbohaterskie inaczej.

Opasłe, imponujące rozmiarem „Potwory” to jednak opowieść zupełnie innego rodzaju i zarazem powrót autora na rynek po kilkunastu latach milczenia. Trudno omówić prawie czterysta zadrukowanych gęsto stron, ale to historia o nazistowskich eksperymentach na ludziach, które, po zakończeniu wojny i przeniesieniu laboratorium do Ameryki, mają się dobrze pod płaszczykiem wojskowego programu. Ich ofiarą pada dwudziestoparoletni Bobby, którego pełne tragedii życie poznajemy potem z relacji innych osób.

Składają się one na nafaszerowaną

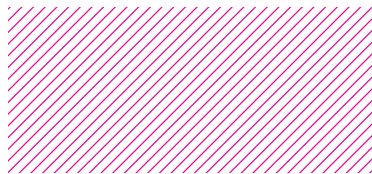
**BOBBY**

okropieństwami (BWS potrafi jak mało kto narysować anatomiczne szczegóły), ale przejmującą i złożoną opowieść o ludzkiej empatii i czystej nienawiści. Choć niekiedy historia ta wydaje się staroświecka i dziecko naiwna — uwidaczniają to dialogi — to jej emocjonalny ładunek jest nie do przecenienia, zwłaszcza kiedy cicha groza przemocy domowej wydaje się być bardziej złowieszczą niż sugestywny body horror. Nie brakuje też autotematyzmu, bo ten oparty na skrajnych kontrastach i licznych dysonansach komiks jest na poły pulpowym remiksem opowieści o Kapitanie Ameryce. (BC)

## KOMIKS SF ION MUD

**Pierwszy album z planowanej przez wydawnictwo Kurc serii zatytułowanej „Widok na nieznaną” jest równie doskonałą przejażdżką na skraj nieskończoności, jak niegdyś był nią „Cube”.**

Właśnie z tym filmem „Ion Mud” skojarzył mi się najbardziej, bardziej nawet niż z komiksami Moebiusa, które od razu chce się łączyć z powodem podobnej kreski i postaci wyglądających trochę, jakby uciekły z „Arzacha” czy „Świata Edeny”. Ale to bez większego znaczenia – można by tropy debiutanckiego albumu Amaury’ego Bündgena jeszcze długo wskazywać, ale ważne jest to, że „Ion Mud” jest albumem innym niż wszystkie. To grube, prawie trzystustronicowe dzieło narysowane w czerni i bieli. Co najważniejsze – pełne pustych wnętrz, ciągów stron bez dymków, a jedynie tajemnicy kryjącej się za każdym rogami. Od dawna marzę o podobnych komiksach, kontemplacyjnych, stanowiących ostrą kontrę wobec takich „Wielkich wypraw” Zbigniewa Kasprzaka, gdzie tekst dosłownie wylewa się z albumu. W „Ion Mud” istota o imieniu Lupo znajduje się w wielkim statku kosmicznym.



Naprawdę wielkim, stanowiącym mały wszechświat. Penetruje jego zakamarki w poszukiwaniu mitycznych czarnych drzwi mających go... bez spoilerów. Zresztą fabuła jest tu pretekstem do pokazania cudownie opustoszałych przestrzeni, po których wędrują samotne sylwetki istot niewiedzących, jaki ich jutro czeka los. Piszą, że Bündgen tworzył wcześniej gry wideo. Trochę tak, ale pracując w Lyonie dla dwóch firm, działał tam raptem kilka miesięcy. Plus robił szkice do planszówek. Wygląda mi więc na to, że „Ion Mud” jest jego artystycznym debiutem, dokonany tuż przed pięćdziesiątką i może dlatego tak szczerym i niebanalnym. Po prostu włożył w niego swoje życie – wspomnienia i emocje. (PM)

**KURC**




## KOMIKS SENSACYJNY NOIR BURLESQUE

**Enrico Marini to rysownik obdarzony wyjątkowym talentem, co udowodnił chociażby w znanym polskiemu czytelnikowi „Mrocznym księciu z bajki”, komiksie o Batmanie.**

Nieco gorzej idzie mu z opartymi najczęściej na gatunkowych kliszach i stereotypach scenariuszami, ale sama albumowa uroda kolejnych jego dzieł to mocna karta przetargowa. I nie zawsze też trzeba wymyślać koło na nowo. Dlatego też „Noir Burlesque” nie sili się na oryginalność, lecz eksploruje znane patenty. Mamy tu więc twardziela, złodzieja i zaprzańca z przeszłością, który szefom mafii się nie kłania; jego była kochankę, czyli femme fatale igrającą z naszym bohaterem, a także ze swoim narzeczonym (rzeczonym szefem mafii); no i owego szefa mafii. Te trzy postacie dramatu są wyjęte niczym z greckiej tragedii, a Marini podkreśla ich posągowość swoimi portretowymi rysunkami, nierzadko zajmującymi całe strony. Choć teoretycznie wszyscy są po tej samej stronie, dają upust swoim namiętnościom, którym ustępuję zdrowy rozsądek. Nagle przestaje już chodzić o długi, pieniądze i dzielone niesprawiedliwie łupy, ale o trudne do nazwania uczucia. Takie już wymogi klasycznego czarnego kryminału, w którego konwencji Marini czuje się jak ryba w wodzie. Co będzie z tej zaledwie zarysowanej dopiero fabuły, jeszcze zobaczymy, lecz graficznie „Noir Burlesque” to dzieło nieprzeciętnej urody. (BC)

**MARINI**

## KOMIKS SUPERBOHATERSKI W GŁOWIE SHERLOCKA HOLMESA. TOM 1

**Nie jeden próbował zajrzeć prosto do umysłu Sherlocka Holmesa, mało komu się udało. A przecież forma komiksowa wydaje się być do tego stworzona.**

I choć omawiany komiks nie podchodzi do tematu zbyt poważnie i analizy umysłu detektywa z Baker Street to jedynie pretekst do graficznych wodotrysków, to jednak ujęto tu sedno procesu myślowego Holmesa. Może sama przedstawiona sprawa zaginięć prominentnych londyńczyków, mająca najpewniej związek z pewnym chińskim magikiem, nie jest przesadnie intrygująca — a przynajmniej jeszcze, bo to dopiero pierwszy tom — ale sama forma narracji, która opiera się na zaprezentowaniu, jak Sherlock kojarzy fakty, zbiera informacje i wychwytyuje kluczowe słowa z prowadzonych rozmów, jest niezwykle interesująca. Nie pomoże ona zapewne zrozumieć tego, co faktycznie dzieje się w genialnej głowie, ale



niektóre strony narysowane są tak brawurowo, że przypominają szczegółowe przekroje pojedynczych myśli. No i na uwagę zasługuje to, że nie jest to żaden postmodernistyczny wygibas, ale klasyczna, lecz niepodprowadzona z książek, tylko wymyślona na potrzeby serii, opowieść o Holmesie, tyle że opowiedziana niestandardowo. (BC)

## KOMIKS DRAMAT MROczne MIASTA. BRÜSEL

**Scream wydał we wrześniu kilka interesujących tytułów, między innymi „Szaloną z Sacre Coeur”, w której Moebius z Jodorowskim uciekli z kosmicznych w całkiem ziemskie tematy.**

Ale przede wszystkim ukazał się kolejny tom „Mrocznych miast”. Jakżeż to jest fajnie wydawane, w tej samej konwencji jak poprzednie albumy! Komiks stylizowany jest na starą księgę poprzez papier i lekko wyblakłe kolory. I taki właśnie ma być, zwłaszcza że opowiada bardzo niewspółczesną historię.

W „Brüsel” pojawiają się typowe dla duetu Schuiten–Peeters motywy. Staruszek poznaje młodkę, która chętnie odsłania przed nim swe wdzięki. W odróżnieniu od innych części „Mrocznych miast” niewiele jest tutaj fabuły, a głównie kafkowskie zmaganie się z systemem. Mniej jest tu dramatu niż w „Niewidzialnej granicy” i mniej surrealizmu niż w „Gorączce urbiandyjskiej”. W ogóle ten album nie jest wystrzałowy pod względem wizualnym, ale jego puenta po przeczytaniu idzie nam w piętę. To po prostu najmniej wykoncypowana, a najbardziej prawdziwa, ludzka część belgijskiego cyklu. (PM)



**KSIEGA**



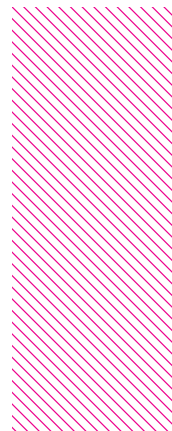
## KSIĄŻKA SENSACYJNA SERCE JAK SMOŁA

**Tysiąc stron kryminału brzmieć może jak czytelniczy czyściec, bo zanim poznamy rozwiązanie zagadki, to miną nie godziny, ale dni.**

Ale ja mam ogromną słabość do książek J.K. Rowling pisanych pod męskim pseudonimem — jako Robert Galbraith — i raczej nie wynika ona z tego, że z racji metryki byłem chyba deczko za stary na „Harry’ego Pottera”.

Bynajmniej, seria o Cormoranie Strike’u i niegdyś sekretarce, a teraz już jego partnerce Robin Ellacott to książki nie dość, że znakomicie napisane, to jeszcze ze świeżymi fabułami. Eksplorują one bowiem nie tylko, jak lubi się powtarzać na tylnych stronach okładek, mroczne strony ludzkiej natury, ale i toksyczność społecznych relacji wymuszanych przez konwenanse.

A „Serce jak smoła” może szczególnie zainteresować czytelnika Pixela, bo rzecz traktuje o internetowej nagonce, która poszła za daleko i kończy się morderstwem. Z kolei narzędziem kontaktu między podejrzany jest pewna darmowa gra online. Twórcy popularnej kreskówki



**STRIKE**

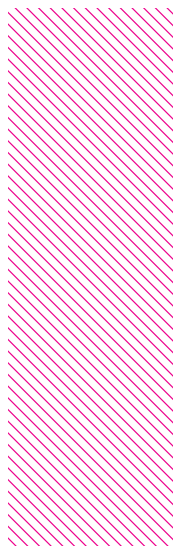
zostają pchnięci nożem na cmentarzu i Strike z Robin po raz pierwszy muszą przedzierać się przez kręte uliczki Twittera, gdzie kryje się rozwiązanie zagadki. Rowling wykazuje przy tym znanstwo mechanizmu cyfrowego hejtu. Dochodzenie, jak zawsze interesujące, pełne tak zwanych czerwonych śladzi i naszpikowane beczelnymi cliffhangerami, przetykane jest, oczywiście, nie mniej napiętym obyczajem, bo skomplikowani bohaterowie to się przyciągają, to się odpychają. Aż chciałoby się przeczytać o nich romans. (BC)

## KSIĄŻKA DRAMAT UCIECZKA Z CHINATOWN

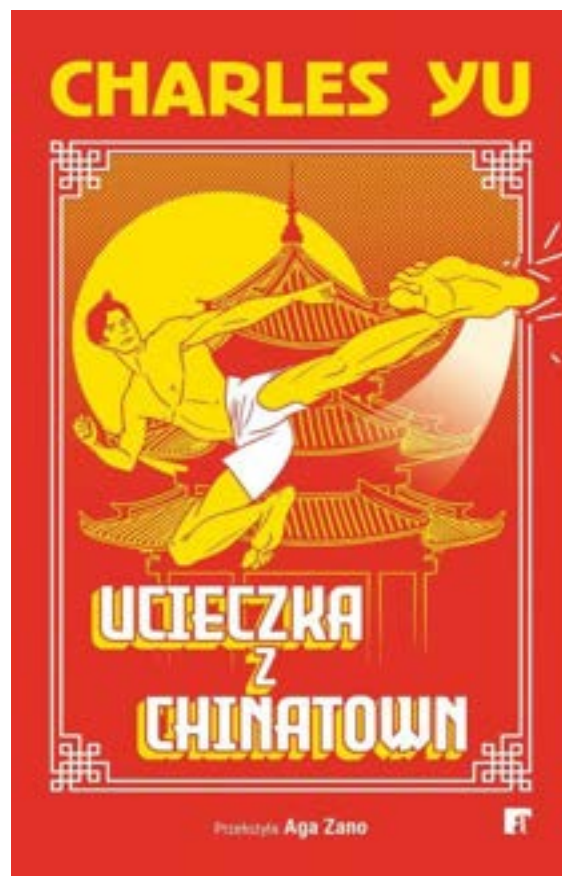
**Niewykluczone, że określenie powieści, która zdobyła National Book Award, mianem „mądrej i zabawnej” może zabrzmieć niczym działanie sabotażowe, próba zdyskredytowania jednej z najciekawszych książek tego kwartału, ale liczę, że Charles Yu nie obraziłby się za tak prozaiczne podsumowanie.**

Bo „Ucieczka z Chinatown” to rzecz niesłychanie oryginalna i, co ważniejsze, spójna na poziomie formy i treści, jako że wykorzystuje format scenariusza filmowego do przedstawienia historii niejakiego Willisa Wu, który usiłuje przebić się w Hollywood. Tyle że zaczyna od etapu gościa grającego nawet nie ogony, tylko robiącego za tło, a chciałby być tym, który kopie z półobrotu. Omawiana powieść to zjadliwa i trafna satyra piętnująca rasowe stereotypy, mówiąca o trudach asymilacji i kulturowym wyobcowaniu, oddająca głos tym, którzy są niewidoczni nie tylko dla filmowej kamery, ale chyba przede wszystkim dla tych, którzy używają mitycznej „politycznej poprawności” jako ideologicznego wytrycha. Co ciekawe, humor i humanizm „Ucieczki z Chinatown” oraz osadzenie akcji w popkulturowych

realiach uczyniły z powieści atrakcyjny materiał dla filmowców właśnie, bo prawa do książki jakiś czas temu kupiło Hulu, a serial wyprodukuje hollywoodzki pupilek Taika Waititi. (BC)



**BOOK  
AWARD**



# GRAMY

## TEŻ BEZ PRĄDU



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

### PLANSZÓWKA

## WŁADCY PODZIEMI

Dzięki wydawnictwu Rebel po wielu latach nieobecności na rynku ponownie pojawiła się kultowa już gra „Władcy Podziemi”, planszówka, która chyba wszystkim fanom komputerowych gier retro kojarzy się z „Dungeon Keeper”.

Z instrukcji, której lektura sprawia ogromną frajdę dzięki humorystycznym wstawkom fabularnym, dowiadujemy się, że jesteśmy młodymi władcami podziemi starającymi się o oficjalną licencję Ministerstwa Podziemi. Mamy dwa lata na zbudowanie solidnej siedziby i poradzenie sobie z przebrzydłymi bohaterami, którzy będą chcieli nam pokrzyżować plany. Po upływie tego czasu przedstawiciele ministerstwa ocenią nasze postępy. W trakcie rozgrywki będziemy budować i walczyć. W pierwszej fazie czeka nas przygotowanie do przybycia łowców przygód. W tym celu rozbudujemy podziemia, ale nie jest to takie proste. Występuje tu sporo bardzo klimatycznych zależności — aby kopać tunele, potrzebujemy chochlików, żeby zbudować nowe pomieszczenia lub kupić pułapki, musimy



wcześniej zdobyć złoto. Jeśli chcemy zatrudnić groźniejsze potwory, które pomogą nam w walce, potrzebujemy odpowiedniej ilości jedzenia. Trzeba więc mądrze podejmować decyzje, co i w jakiej kolejności zbudować. W fazie walki planujemy, które potwory wysyłamy do boju i jakich pułapek użyjemy. Każde ma swoją specyfikę, mocne strony, ale i ograniczenia, no i nie dysponujemy całym możliwym arsenałem. Wiemy, że mogą nas zaatakować drużyny złożone z wojowników, magów i złodziei. Chcemy ich pokonać jak najszybciej, bo każdy zdobyty przez nich tunel czy pomieszczenie to wymierne straty dla naszych Podziemi. Muszę przyznać, że zastanawianie się, czy lepiej użyć

wampira, trolla, czy może zwykłego goblina, przynosi sporo satysfakcji, podobnie jak patrzeć na eliminowanie bohaterów przez ściany ognia, kamienne kule i zapadnie. Oczywiście nie zawsze wszystko się udaje, czasami to my dostajemy łupnia. „Władcy Podziemi” to gra, która ujęła mnie swoim klimatem i zawsze chętnie do niej zasiądem. Jedynym mankamentem jest to, że przy liczbie graczy poniżej czterech musimy kontrolować tzw. gracza lub graczy niezależnych. (KP)



### KARCIANKA

## RZYKANCY

W tej grze karcianej wcielamy się w przywódców ekspedycji łowców skarbów, ale jest to zupełnie bez znaczenia. „Rzykanci”

mogliby mieć zupełnie inny temat i nie miałyby to żadnego wpływu na rozgrywkę, choć trzeba przyznać, że pięknie zilustrowane karty pozwalają poczuć klimat rodem z „Indiany Jonesa”.

Wykonanie jest tu zdecydowanie na plus. Instrukcja mieści się na dwóch stronach, a czas rozgrywki, przy mniejszej liczbie graczy, to kilkanaście minut. Naszym celem jest zdobycie artefaktów, które przyniosą nam jak najwięcej punktów. Jedna partia trwa trzy rundy, w każdej wykorzystujemy jedynie sześć kart, o różnym działaniu, które sprowadza się do wymiany zagranych kart, zabieraniu ich naszym przeciwnikom i blokowaniu niektórych z nich. Sytuacja zmienia się dynamicznie, dlatego nieustannie musimy reagować na działania innych graczy i dostosowywać swoje plany do sytuacji. Pod koniec każdej rundy wybieramy zagrożenie, z którym się zmierzmy, co sprowadza się zazwyczaj do odrzucenia konkretnych kart z naszej puli. „Rzykanci” to szybka gra dla tych, którzy potrafią przegrywać i nie denerwują się tym, że ktoś

## INDIANA

ciągle stara im się brudzić podczas rozgrywki. Ta karcianka jest wypełniona negatywną interakcją, która stanowi jej istotny element. Raz my zabierzemy komuś dobre karty, innym razem ktoś zabierze nam — trzeciej możliwości nie ma. Dobrze się gra zarówno w dwie osoby, jak i w większym składzie (wówczas rozgrywka może potrwać pudełkowe trzydzieści minut). Polecam wszystkim fanom rywalizacji, którzy szukają szybkiej karcianki. (KP)



## PLANSZÓWKA NEMESIS LOCKDOWN

**„Nemesis Lockdown” to samodzielna kontynuacja gry „Nemesis”, która rozszerza rozgrywkę o kilka ciekawych elementów.**

Podobnie jak w pierwszej części również i tutaj próbujemy zrealizować swoje cele i przetrwać spotkania z nieznaną rasą obcych. Znajdujemy się w bazie badawczej na Marsie, do której leciał Nemesis, statek kosmiczny z pierwszej części. Adam Kwapiński – autor, powiedział kiedyś, że bardzo nie chciał, by ten tytuł stał się grą o strzelaniu do obcych – i udało mu się to. Gracz szybko się przekonuje, że posiadanie naładowanego karabinu to gwarancja wyjścia ze starcia bez szwanku.

W „Nemesis Lockdown” staramy się przetrwać wszelkimi możliwymi sposobami, przy ograniczonej liczbie możliwości, a spotkania z Nocnymi Łowcami (rasą obcych z tej części) rzadko kończą się dla nas dobrze. Jeśli pamiętacie klimat filmowej serii „Obcy”, to znajdziecie go tutaj. To ksenosi są tymi, którzy są mocniejsi i bardziej zabójczy, nie ludzie. My tak naprawdę nie wiemy, z czym mamy do czynienia. Dopiero w miarę



## ALIEN



upływu czasu, jeśli uda nam się dotrzeć do laboratorium z truchłami czy jajami Nocnych Łowców, mamy szansę odkryć ich słabości. Wcześniej musimy nasłuchiwać szmerów i starać się zachowywać cicho w nadziei, że w kolejnym pomieszczeniu, do którego dotrzemy, znajdziemy coś, co zwiększy nasze szanse na przeżycie. Postacie, które wybieramy na początku, są bardzo zróżnicowane, a ich umiejętności/przedmioty startowe, choć różne, ostatecznie wyrównują szanse. Nie jest więc tak, że łatwiej wygrać wartownikiem niż astrobiologką czy sprzątaczką, kluczem do zwycięstwa jest dostosowanie stylu gry do specyfiki postaci, w którą się wcielamy. Nowością w „Nemesis Lockdown” jest mechanika światła. W bazie uszkodzone jest zasilanie, w związku z tym na niektórych poziomach oświetlenie działa, a inne są pogrążone w ciemności. Efekty działania obcych są bardziej zabójcze, gdy gracze znajdują się w nieoświetlonych sektorach. Na szczęście niektóre lokacje umożliwiają sterowanie oświetleniem, są też przedmioty generujące światło. Umiejętne wykorzystanie tego faktu może wydatnie przybliżyć nas do wygranej. Podobnie jak w pierwszej części gracze mogą ze sobą współpracować, by przetrwać – zazwyczaj jest to wręcz konieczne, ale ostatecznie każdy ma swoje ukryte cele, których



realizacja może wymagać pokrzyżowania planów pozostałym (celem może być na przykład śmierć kogoś z graczy albo doprowadzenie do zniszczenia bazy i ucieczka z niej).

Wszystkie moje rozgrywki w „Nemesis Lockdown” były pełne emocji i podekscytowania. Czy w korytarzu obok pojawi się obcy, a jeśli tak, to czy będzie to dorosły osobnik, czy larwa? Jest, przyszedł do mnie – walczyć czy uciekać? Otrzymałem trzecią ciężką ranę – realizować cel, ryzykując śmierć, czy biec do ambulatorium, żeby się uleczyć? A może lepiej szukać materiałów opatrunkowych w pobliżu? Tych dylematów i rozterek jest mnóstwo, podobnie jak sytuacji, w których gra i decyzje współgraczy nas zaskakują. No i niektóre sekwencje wydarzeń, które przecież pojawiają się losowo, sprawiają, że czujemy się jak w epickim filmie science fiction. Nie mam pojęcia, ile razy trzeba zagrać, żeby ten tytuł się znużył. Kocham sugestywny klimat w grach, a tu mam go całe mnóstwo. Ale ostrzegam – śmiertelność graczy jest w „Nemesis Lockdown” wysoka (co dla mnie jest zaletą, a nie wadą). (KP)

## PLANSZÓWKA SOBEK DLA 2 GRACZY

**Nowosądeckie wydawnictwo Hobby ma w swoim portfolio już kilka gier Bruno Cathali, który zaprojektował wiele dobrych pozycji rodzinnych. Autor znany, więc i oczekiwania wobec gry spore.**

Podobnie jak w innych planszówkach tego autora i tu dostajemy krótką instrukcję z prostymi zasadami, które jednak wymagają od graczy podejmowania wcale nieoczywistych decyzji.

Podczas rozgrywki wcielamy się w kupców, którzy chcą jak najwięcej zarobić, a przy okazji zyskać przychylność tytułowego bóstwa. Robimy to przez pozyskiwanie towarów z rynku i ich sprzedawanie, ale sednem gry są decyzje odnośnie do tego, co najlepiej zrobić w danym momencie. Każda nasza decyzja wpływa w pewnym stopniu na to, jakie możliwości w swojej turze będzie miał nasz



przeciwnik. Dzieje się tak dzięki sprytnie zaprojektowanemu mechanizmowi. Biorąc produkt z rynku, przesuwamy specjalny znacznik – krzyż Ankh, którego ustawienie determinuje, do jakich towarów będzie miał dostęp kolejny gracz. W każdej turze musimy myśleć zarówno o tym, co nam najbardziej

się opłaca, jak i tym, żeby nie przyczynić się do zyskania przewagi nad nami przez drugiego gracza. Poza tym w swojej turze możemy zrobić tylko jedną rzecz, tak więc decydując się na sprzedaż, zostawiamy naszemu przeciwnikowi wolną rękę w dobieganiu towarów z rynku. W wygranej może nam też pomóc wykorzystanie zdolności postaci, które pozyskujemy tak samo jak towary. „Sobek dla 2 graczy” może być spokojną rozgrywką lub zaciętym pojedynkiem, w którym gracze uważnie śledzą swoje ruchy. Tutaj każda decyzja ma znaczenie, ale trzeba pamiętać, że czasami w wygranej może pomóc łut szczęścia. Nie jest to gra logiczna, w której wszystko jesteśmy w stanie przewidzieć, jest tu trochę losowości, ale krótki czas trwania partii sprawia, że przegrana nie jest zbyt dotkliwa, bo zazwyczaj proponujemy drugą partię w ramach rewanżu. (KP)

# KDP 84

NO I WTORIEM W TRZECIE XENOBŁADE PONAD 104 GODZINY.

ZARWAŁEM NOCKI, W ROBOCIE MUSIAŁEM NADROBIĆ TE WSZYSTKIE KWADRANSE, KTÓRE ZAMIANIAŁY SIĘ W GODZINY ROZGRYWKI...

NICZEGO NIE ZAŁUŻĘ!

GRAŁEM NA EASY, OCZYWIŚCIE, JAK NA ODPOWIEDZIALNEGO MĘŻCZYZNIE W ŚREDNIM WIEKU PRZYSTAŁO, CIESZĄC SIĘ HISTORIĄ W PEŁNI, Z PRZELEWOWANAMI O 20 POZIOMÓW POSTACIAMI, KTÓRE PRZEWRAÇAŁY BOSSÓW PIERDNIĘCIEM.

"ALBO 104 GODZINY NA EASY I SKOŃCZONA GRA, ALBO 50 NA NORMALU I RZUCENIE GRY W KĄT, BO TRZEBA ODPOCZYWAĆ, A CZASU MIAŁO.



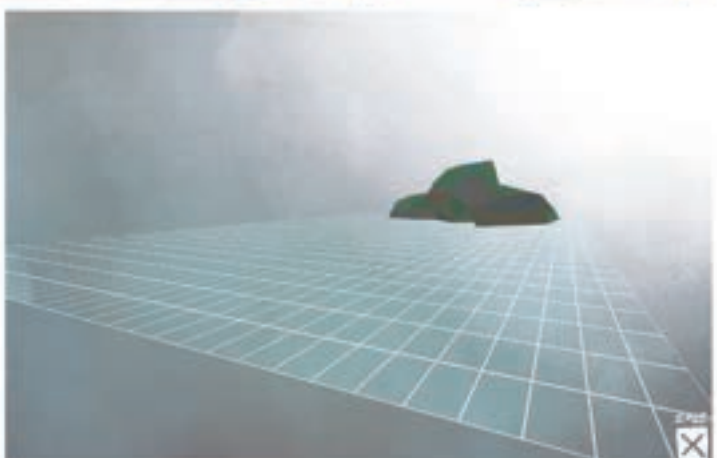
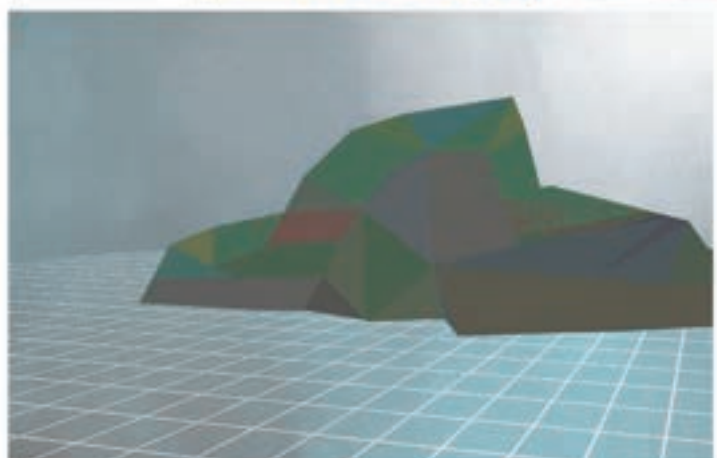
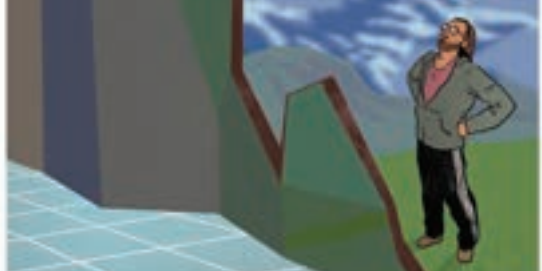
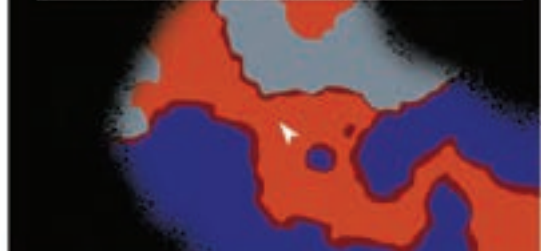
CZASY, KIEDY MUSIAŁEM SAM SOBIE NAPIAĆ GRANIEŃ NA HARD CZY INSANE, TO JUŻ ZAMIERZCHAŁA PRZESZŁOŚĆ. CZYM INNYM NIŻ NERWOWOŚĆ W ROZGRYWKIE STĘŻAŁ SOBIE DOPAMINĘ W JĄDRZE PÓLEŻĄCYM PRZEGRODY I KORZEŃ OZODOLOWO-CZOŁOWEJ.

### NA PRZYKŁAD...

ZAGLĄDANIE W ZAKAMARKI TYLKO PO TO, ABY MGŁA UNOSZĄCA SIĘ NAD MAPĄ USTĄPIŁA POD WPLYWEM POTĘŻNEGO SPÓJRZENIA MOJEJ POSTACI, I ODSŁONIŁA KRAWĘDZ LOKACJI, DZIĘKI CZEMU JA UPEWNIŁ SIĘ, ŻE DALEJ PÓJŚĆ JUŻ NIE MOŻNĄ.

SPĘDZIŁEM SPORO GODZIN WYŁĄCZNIE NA TEJ CZYNNOŚCI ŚWIADOMOŚĆ, ŻE DOTARŁEM DO ŚCIANY, ZA KTÓRĄ TYLKO PUSTKA GRIDU, ŻADNYCH EMOCJI, HISTORII, POSTACI BYŁA ZA KAŻDYM RAZEM KOJĄCYM DOŚWIADCZENIEM.

TAM JEST PIĘKNE NIC.



# CS R F D T CS



## F E L I E T O N Y

107 Łukasz Orbitowski

124 Piotr Gawrysiak

126 Aleksy Uchański

128 Marcin Borkowski

**NIEODŁĄCZNYM ELEMENTEM TRYBÓW TYPU ULTIMATE SĄ PACZKI Z ZAWODNIKAMI, PIŁKAMI, STROJAMI, STADIONAMI I KONTAKTAMI.**





# DRAGON'S DOGMA

Człowiek bez serca – takim mianem określamy osobę nieempatyczną, niezdolną do odczuwania emocji lub zimną i zdystansowaną. W ten sposób nazwiemy również kogoś o osobowości psychopatycznej, choć wiadomo, iż nawet najbardziej antyspołeczny osobnik zdolny jest do doświadczania przeróżnych doznań.

■ Piotr Stypka

**P**owyższe definicje nie pasują jednak do protagonisty *Dragon's Dogma*, którego serducho – dosłownie – skradł wielki, czerwony smok. Nieszczęśnik nie ma zatem innego wyjścia, jak tylko odszukać paskudną gadzinę i odzyskać jakże ważny organ swojego ciała. Dokonując przy tym, rzecz jasna, wielu bohaterskich czynów.

W połowie czerwca tego roku, przy okazji dziesiątych urodzin gry, zapowiedziano sequel *Dragon's Dogma*.

Warto zatem ponownie przyjrzeć się jedyńce, której narodziny sięgają ponad dwadzieścia lat wstecz. To właśnie w okolicach 2000 roku w głowie Hideakiego Itsuno pojawił się wstępny zarys osadzonej w świecie high fantasy gry RPG z nastawionym na akcję systemem walki. Jak na realia panujące w Kraju Kwitnącej Wiśni takie połączenie było dość nietypowe. Wszak klasyczne japońskie produkcje fabularne, jak serie *Dragon Quest* lub *Final Fantasy*, stawiały na starcia rozgrywane turowo. Itsuno

był jednak wielkim fanem tytułów arcade, uwielbiał styl potyczek rodem z drugiego *Street Fightera*, a w swoim CV miał chociażby *Capcom vs. SNK 2*. Nim designer zabrał się za rozwijanie swojego intrygującego konceptu, szefostwo Capcomu oddelegowało go do odratowania *Devil May Cry 2*, ponieważ projekt cierpiał przez brak odpowiedniego przywództwa. Jak wiemy, Hideaki sprawuje pieczę nad tym cyklem po dziś dzień.

W 2008 roku Itsuno powierzono zadanie stworzenia całkowicie nowego

❖ Cyklopa warto potraktować ogniem, ale jeszcze lepiej razić go piorunem. Błyskawica nie tylko ogłuszy giganta, ale również sprawi, że upuści on swój oręż.



❖ Warownie rozlane po Gransys przywodzą na myśl zamki z okresu Europy feudalnej, twórcy wzorowo odrobili prace domową.



tytułu, który zainteresowałby co najmniej milion odbiorców na całym świecie. Początkowo projektant zaprezentował swoim przełożonym kilka konceptów: od bijatyk i gier akcji po RPG oraz strategię typu SimCity. Tutaj niesłychanie przydatne okazały się wspomniane pomysły, nad jakimi Japończyk pracował osiem lat wcześniej. Jednym z nich była mechanika tzw. Pionków, bohaterów niezależnych towarzyszących protagoniście. Co ciekawe, inspiracją do stworzenia takich postaci była usługa Bulletin Board System, dająca użytkownikom dostęp do zasobów znajdujących się na komputerze właściciela. Dzięki takiemu zabiegowi można było skorzystać z maila, grup dyskusyjnych, a nawet zdalnie odpalić grę wideo. Nowy produkt miał być tytułem action RPG z otwartym światem, a gracze mieliby pożyczać sobie nawzajem stworzone przez siebie Pionki. Jak przyznawał później sam designer, niezwykle trudno było mu przemówić do wyobraźni zwierzchników. Itsuno starał się przekonać szefostwo, że jest gotów podjąć wyzwanie stworzenia takiej gry, mimo

że w tamtym czasie w Japonii gatunek fabularnych sandboksów był czymś totalnie nowym. Aby postawić na swoim, zaprezentował nawet wyniki sprzedażowe takich produkcji jak Fallout 3, Oblivion oraz Fable 2. Zapewniał też, że samo istnienie systemu Pawnów pozwoli zbalansować poziom trudności gry, dzięki czemu stanie się ona przystępniejsza. Co, oczywiście, pozytywnie odbije się na wynikach sprzedaży.

Dragon's Dogma zadebiutowało na konsolach w 2012 roku, a cztery lata później – już w wersji rozszerzonej – na pecetach. Tytuł nie prowadzi gracza za rączkę. Już na samym początku rodzina wioska głównego bohatera zostaje zaatakowana przez gigantycznego smoka, który wyrwa serce protagonisty. Heros staje się Powstałym, przez co jego los związany jest nierozdzielnie ze wspomnianą gadziną, przynajmniej do momentu śmierci jednego z nich. Po opuszczeniu chaty, w której po wspomnianej napaści doglądała nas uroczą kuzynką, gra daje nam pełną wolność. A to jest

niczym wrzucenie na głęboką wodę. Jak w produkcjach studia Piranha Bytes protagonista to zwyczajny słabeusz i spore wyzwanie stanowi dla niego pierwszy lepszy karzełkowaty goblin. Pomimo arcade'owego charakteru rozgrywki starcia z przeciwnikami są wymagające, bliżej im do serii Dark Souls niż typowych produktów hack and slash. Na szczęście tu z pomocą przychodzą Pionki.

Zastosowany w Dragon's Dogma system towarzyszy sterowanych przez komputer był jak na swoje czasy prawdziwą rewolucją. Mało tego, potrafi



❖ Zmiana klasy postaci głównego bohatera to łatwy i szybki proces. Musimy jedynie wykupić interesującą nas profesję u odpowiedniego handlarza.

Pierwotnie – poza cyklem dnia i nocy – autorzy planowali zastosować system zmiennych efektów pogodowych, na który reagowałiby bohaterowie niezależni...

W Dragon's Dogma zaimplementowano mechanikę romansowania z NPC. Za plecami herosa widzimy jedną z możliwych partnerek, Quinę.



Jedną z postaci sterowanych przez SI, Madeleine, miała już przygotowanych kilka zestawów odzienia, które dziewczyna zmieniałaby w zależności od aury panującej na bezdrożach Gransys.

zadziwić nawet dziś. Już na początku przygody tworzymy własnego Pawna, który odtąd staje się przybocznym naszego awatara. Korzystamy przy tym z tego samego, kapitalnego edytora postaci, jakiego użyliśmy w trakcie kreacji głównego bohatera. W skład drużyny wchodzi jednak czterech członków, więc wakaty uzupełnia się NPC należącymi do innych graczy. Wербujemy ich w międzywymiarowej szczelinie, którą warto odwiedzać jak najczęściej, aby wymieniać najemników na takich o poziomie doświadczenia zbliżonym do protagonisty. Pionki nie tylko świetnie spisują się jako wsparcie podczas walki, ale mogą też podzielić się wiedzą, jakiej nabyli podczas swoich dotychczasowych wędrówek po świecie. Przed rozpoczęciem trudnego zadania doradzą uzupełnienie zapasów, powiedzą, co robić, gdy utknijemy w środku quests, lub udzielą informacji na temat słabych punktów mocarnego przeciwnika. To znakomita mechanika, tym bardziej że nawet jeśli robimy sobie przerwę od grania, to stworzony przez nas towarzysz może uczestniczyć w przygodach innych graczy, poznając różne tajemnice księstwa Gransys. Oczywiście tą wiedzą później podzieli się z nami. System Pionków nie jest pozbawiony wad.

Sterowani przez SI towarzysze miewają problemy ze znalezieniem odpowiedniej trasy, biegając po okolicy, jakby ich odbiornik GPS zgubił sygnał. Dodatkowo w trakcie eksploracji różnych budynków lub pomieszczeń zachowują się niczym Diabeł Tasmański ze „Zwariowanych melodii”. Niszczą każdą skrzynkę lub najdrobniejszy pojemnik w chacie jakiegoś nieszczęśnika w poszuki-

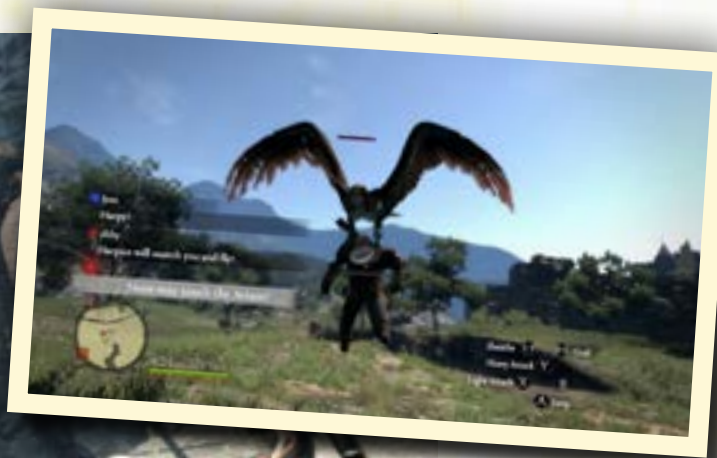




❖ Ogr lubi dobrze zjeść. Pozostawienie truchła na drodze stworza może odwrócić jego uwagę, nawet jeśli wcześniej zauważył ekipę bohatera.

waniu czegoś do zrabowania. A jeśli nie lubimy ciągłych pogaduszek, to najlepiej pogrzebać w opcjach i wyciszyć komputerowych kompanów, ponieważ potrafią trąkotać mocniej niż bazarowe przekupy. Ileż można słuchać o tym, że wymachując mieczem na ślepo, nie trafimy atakującego nas wilka? Z drugiej strony takie pogawędki dodają grze uroku, a swojego Pionka możemy poprosić o to, aby wypowiadał swoje kwestie rzadziej. Co na ogół działa, ale i tak trudno oprzeć się wrażeniu, iż towarzysze dosłownie nakręcają się wzajemnie, jakby brali udział w zawodach o to, kto powie więcej.

Wygadana ekipa przyda się podczas przemierzania Gransys. Oddana do dyspozycji graczy kraina jest pokaznych rozmiarów, a nie wszędzie można dostać się za pomocą opcji szybkiej podróży. Choć mechanika ta została z czasem usprawniona względem oryginalnej wersji gry. Na mapie nie znajdziemy tysięcy znaczników albo innych znaków zapytania, bo w Dragon's Dogma ciekawe lokacje odkrywamy w trakcie eksploracji świata. Drogę do miejscówki, w której wykonujemy zleczone zadanie, również musimy odszukać sami, o ile wcześniej nie byliśmy w okolicy. To wszystko sprawia, że każda wyprawa poza mury stolicy lub rodzinnej wsi może się okazać nie lada przygodą. Szczególnie jeśli zastanie nas noc, w trakcie której nad wyraz aktywne robią się wszelkiej maści maskary, bandyci oraz cała reszta złowrogiego elementu. O ile rozchwalone szeregowy potworki mogą nie stanowić większego problemu, o tyle już akompaniujący im bossowie są konkretnym wyzwaniem. Starciom z takimi adwersarzami towarzyszą nie lada emocje i niemała w tym zasługa,



❖ Harpie trzymają czasem jeńców w klatce. Kiedy napotkamy taki latający oddział, gra automatycznie uruchamia losową misję ratunkową.



REKLAMA



The Pokémon Company Nintendo

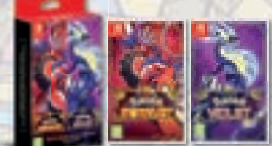


7  
www.pegi.info



Otwarty, tętniący życiem świat czeka!

Podróżuj przez region Paldea, odkrywaj nowe Pokémony i baw się z rodziną oraz przyjaciółmi w trybie multiplayer!



18 listopada 2022 r.

©2022 Pokémon. ©1995-2022 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. Pokémon and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo.



www.nintendo.pl

KONSOLA Z RODZINY NINTENDO SWITCH



ZAPROJEKTOWANE DO GRANIA W DOMU I W PODRÓŻY



Nintendo Switch Lite

WYŁĄCZNIE TRYB PRZEŃNOŚNY

Twórcy planowali również wykorzystanie elfów i choć w grze ich nie uświadczymy, to spotkamy ich w zamkniętym już **Dragon's Dogma Online**.

zapożyczonej z *Shadow of the Colossus*, mechaniki wspinania się na ogromne monstra. Należy zaznaczyć, że bestie nie czekają, aż gracz odrąbie im ogon, pozbawi kończyny lub wyłupie oczy, i za wszelką cenę próbują pozbyć się intruza okaleczającego ich cielska.

Latające kreatury wzniosą się w powietrze, aby grawitacja dopełniła dzieła. Z kolei te mocno stąpające po ziemi postarają się pochwyć i zmiażdżyć śmiałka lub przygniotą go, umyślnie padając na glebę.

Drużyna Hideakiego Itsuno zadbała o to, aby w *Dragon's Dogma* pojawiły się profesje charakterystyczne dla klasycznych RPG. Dostępne jest dziewięć klas postaci, podzielonych na trzy grupy: podstawowe, zaawansowane oraz hybrydowe. Mimo że Pionki mogą zmienić swoją specjalizację, to do zawodów z ostatniej grupy mają dostęp jedynie główni bohaterowie.

Twórcy postarali się, aby pasowały one do klimatu produkcji, w której czuć ducha zachodnich gier fabularnych. Autorzy wybrali się nawet, wzorem ekipy pracującej nad filmem „Laputa – podniebny Zamek”, do Europy, aby przyjrzeć się tutejszej architekturze. Dzięki temu stolica Gransys, Gran Soren, wygląda niczym żywcem wyjęta z legend arturiańskich, z kolei rybacka wioska Cassardis przypomina śródziemnomorskie miasteczko. Również w trakcie projektowania ubrań

bohaterów niezależnych Japończycy inspirowali się europejskim średniowieczem. Nie bez znaczenia był też fakt, że Itsuno był pod wpływem twórczości J.R.R. Tolkiena oraz systemu „Dungeons & Dragons”. Dodajmy jeszcze, że w pracach nad angielską lokalizacją gry tłumacze starali się korzystać z bardziej archaicznego słownictwa.

Wynik sprzedaży *Dragon's Dogma* przekroczył oczekiwania kierownictwa Capcomu. Choć gra sprzedawała się lepiej w Japonii niż



„W zdrowym ciele zdrowy duch” – taka dewiza na pewno nie jest obca Hideakiemu Itsuno. Japończyk lubi jeździć rowerem, a przed swoimi pięćdziesiątymi urodzinami brał udział w zawodach triathlonowych.





W oryginale można było zdobyć zbroje inspirowane mangą „Berserk”. Zestawy rynsztunku nie są już dostępne w Dark Arisen, ponieważ w momencie premiery dodatku Capcom nie posiadał już praw do wspomnianej franczyzy.

na Zachodzie, to i tak trafiła do półtora miliona nabywców na świecie w miesiąc po premierze. Co ciekawe, edycja rozszerzona, czyli Dark Arisen, wbrew słabszym wynikom również okazała się niemałym hitem. Wersja na PC zyskała nawet tytuł najszybciej sprzedającej się produkcji firmy na komputery osobiste, i to pomimo kiepskiej kampanii marketingowej. Jeśli wierzyć samemu Itsuno, jeszcze nim Dark Arisen ujrzało światło dzienne, fani zaczęli domagać się pełnoprawnego sequela. Zamiast drugiej części w 2015 roku uraczono ich grą MMO Dragon's Dogma Online, sandboksem, który nie był powiązany z oryginałem. Innymi słowy zdecydowano się na ruch znany z serii Final Fantasy. Usprawniono edytor postaci, wykorzystano ten sam arcade'owy system walki oraz zaimplementowano mechanikę Pionków. Gracze mogli własnoręcznie stworzyć kilku wirtualnych towarzyszy, a następnie obsadzić nimi wszystkie wolne miejsca w drużynie. Oczywiście nic nie stało na przeszkodzie, aby do ekipy zaprosić innych graczy.

Produkcja była dostępna jedynie w Japonii i niestety nigdy nie trafiła na rynek zachodni. Capcom nie potrafił znaleźć odpowiedniego europejskiego wydawcy ani nawet zapewnić grze angielskiej lokalizacji. Miało to negatywny wpływ na finanse firmy, która tłumaczyła, iż nie jest w stanie zapewnić fanom właściwej jakości usług. W grudniu 2019 roku zamknięto serwery na dobre i projekt umarł.

Możliwe, że Japończycy zdecydowali się na ten ruch, ponieważ już wtedy myśleli o rozpoczęciu prac nad podobnym tytułem. Teraz już wiemy, że Itsuno oraz jego załoga przygotowują dla nas sequel Dragon's Dogma. Na razie wiadomo jedynie, że gra będzie korzystała z silnika RE Engine, pierwotnie stworzonego przez Capcom na potrzeby siódmego Resident Evil. A czego byśmy sobie życzyli po nowej odsłonie gry ze smokami? Na pewno więcej tego samego co w jedyńcy, równie wielkiego świata, choć może bardziej zaludnionego. Rozwinięcia mechaniki szybkiej podróży oraz genialnego systemu Pionków, którzy mogliby zyskać odrobinę więcej osobowości, ponieważ



W 2020 roku światło dzienne ujrzało anime „Dragon's Dogma” luźno nawiązujące do wirtualnego pierwowzoru. W serialu słyszymy muzykę Tadayoshiego Makino, który skomponował muzykę do gry, a także głos aktora Davida Lodge'a, w obu produkcjach wcielającego się w rolę smoka.

każdy wie, że pyskаты mag na podorędziu to prawdziwy skarb. Aha, i przydałby się w końcu jakiś środek transportu. Jeżeli mamy zaglądać w przeróżne zakątki gigantycznej mapy, to miejmy opcję zwiędzania świata na grzbiecie wierzchowca. Albo gryfa. Tak czy inaczej fani nie mogą doczekać się kolejnych wieści na temat Dragon's Dogma 2. Jest wśród nich piszący te słowa. ■

# TRYBY ULTIMATE

GRACZE OD DAWNA NARZEKAJĄ, ŻE WYDAWANE CO ROKU GRY SPORTOWE TO NIEMAL WIERNE KOPIE SWOICH STARSZYCH SIÓSTR. TYMCZASEM TROCHĘ PO CICHU GATUNEK TEN PRZESZEDŁ REWOLUCJĘ, DZIĘKI KTÓREJ EA SPORTS CZY 2K NIE MUSZĄ ZMIENIAĆ SPRAWDZONYCH PATENTÓW, BY WYCHODZIĆ NA SWOJE. PRZEŁOMEM TYM STAŁY SIĘ TRYBY ULTIMATE, W KTÓRYCH MOŻEMY ZBUDOWAĆ WIRTUALNĄ DRUŻYNĘ, INWESTUJĄC W NIĄ PRAWDZIWE PIENIĄDZE.

■ Bazyl

**R**obienie gier AAA nie jest tanią zabawą. Nic więc dziwnego, że producentom zależy, by ich dzieło zarabiało na siebie długo po premierze. Mówiąc dosadnie: starają się wymyślić coś, żeby wyciągnąć jeszcze więcej kasy od ludzi, którzy już kupili grę. Szczególnie istotne jest to w przypadku najbardziej budżetowych produkcji, a do tych zaliczają się tytuły sportowe, których koszty dodatkowo podbijają licencje pozwalające prezentować cyfrowe wersje znanych klubów i zawodników.

Mówimy tu o imponujących kwotach. Na przykład obecne części NBA 2K ukazują się na mocy siedmioletniej umowy, której podpisanie kosztowało Take-Two Interactive 1,1 miliarda dolarów. Pieniądże te trafiły do ligi

NBA oraz stowarzyszenia zawodników NBAPA. Jeszcze więcej musi płacić EA za możliwość dostarczania co roku zmaganiom gości uganiających się za jajowatą piłką. W tym wypadku za pięcioletni aneks obejmujący lata 2021–2026 wydawca musiał zapłacić NFL i NFLPA 1,5 miliarda dolarów.

## PIŁKARSKI ROZWÓD

W przypadku gier piłkarskich sprawa jest jeszcze bardziej zagmatwana, gdyż tu mamy od groma lig, firm i organizacji, z którymi trzeba negocjować osobno. EA Sports do wydawania Fify w takim kształcie, jaki znamy obecnie, musiało podpisać astronomiczną liczbę około trzystu porozumień. W tym oczywiście z federacją, której cykl przedłużenia zamieniła się w operę mydlaną podobną do przenosin Roberta Lewandowskiego do Barcelony.

+ + + +  
+ + + +  
+ + + +  
+ + + +





✚ Champions League 2006-2007 rozpoczęło rewolucję, która ukształtowała współczesne gry sportowe.



Podobno negocjacje trwały przeszło dwa lata i zakończyły się fiaskiem, gdyż piłkarscy działacze chcieli otrzymać miliard dolarów za kolejne cztery lata współpracy z EA Sports. Mówi się, że oznaczałoby to podwojenie dotychczasowej kwoty, a możliwe, że opłata za licencję nie była jedyną przyczyną rozpadu trzydziestoletniego związku Fify i EA. Według doniesień Gianni Infantino i jego koledzy żądali też wpływu na to, jak zarabiana się na grze już po premierze. Możliwe więc, że marzyło im się ingerowanie w tryb Fifa Ultimate Team. A to mogłoby być jeszcze trudniejsze do przyjęcia niż astronomiczne żądania finansowe. FUT to bowiem prawdziwa kopalnia złota.



## Rozwód

**EA już zapowiedziało, że w EA Sports FC zobaczymy tryb Ultimate Team.** Tymczasem federacja FIFA ponoć szuka nowego partnera, który pomoże się jej wbić na rynek z konkurencyjnym tytułem.

## NARODZINY GWIAZDY

Owa kura znosząca złote jajka wykluła się niepozornie, a w dodatku na świat nie przyszła wcale w Fifie. EA Sports często traktowało World Cup, Euro i inne spin-offy swojej sztandarowej piłki jako poligon doświadczalny i tak też stało się tym razem. W roli szczura laboratoryjnego wystąpiło Champions League 2006-2007. Być może teraz kręcicie z niedowierzaniem głową, przypominając sobie, że w grze tej wprawdzie było coś takiego jak Ultimate Challenge, ale polegało na odtwarzaniu słynnych meczów Ligi Mistrzów. I jest to prawda, gdyż wielu graczy strzelających gole

✚ Nie trzeba było długo czekać, aż fani kolejnych dyscyplin dostali szansę budowy swych wymarzonych drużyn.

✚ Giannis Goumas tłumaczy Piotrowi Reissowi, że nie wierzy w sukces trybu Ultimate Team (dramatyzowane).





➤ Odpowiednikiem FUT w PES był myClub, ale w eFootball 23 został on zastąpiony przez Dream Team.

➤ Zdobyć niektórych zawodników możliwe jest tylko przez określony czas i wymaga wielu godzin gry.

+ + + +  
 + + + +  
 + + + +  
 + + + +

w CL 2006–2007 nie miało nawet pojęcia, że obcuje z tytułem przynoszącym rewolucję. Wyjątkiem byli posiadacze wersji na Xboxa 360, gdyż tam wspomniany Ultimate Challenge nazywał się UEFA Champions League Challenge, a obok niego widniał niedostępny na PS3 i PC Ultimate Team. Tryb ten pozwalał budować swoją drużynę marzeń dzięki zawodnikom i innym bajerom wyciąganym z paczek kupowanych za gromadzone w trakcie gry kredyty. Test spotkał się z pozytywnym odzewem, więc nowy tryb zdecydowano się niebawem włączyć do głównej serii. Również ten debiut obył się bez fajerwerków, ponieważ FUT pojawił się jako DLC do Fify 09 na PlayStation 3 i Xbox 360. Dodatek był płatny, co wzbudziło pewne

kontrowersje, ale nie przeszkodziło mu zdobyć ogromnej popularności. Skoro manewr się powiódł, to powtórzono go także w dwóch kolejnych latach. Ostateczne przebicie do mainstreamu przyszło zaś z edycją o numerku 12, gdyż wówczas Ultimate Team przestał być oferowany jako DLC, tylko stał się integralną, dostępną już od premiery częścią gry. W dodatku wyszedł poza konsole, by pierwszy raz trafić także do pecetowców.

Oczywiście świat, także ten wirtualny, nie kręci się wyłącznie wokół piłki kopanej, więc sprawdzone w Fife pomysły zaczęto szybko przenosić do innych gier. Madden Ultimate Team zagościło już w Madden NFL 10 i także tutaj zaczynało jako płatne rozszerzenie. W kolejnym roku bliźniaczy tryb wślizgnął się do hokeja i od NHL 11 mamy Hockey Ultimate Team, natomiast w serii UFC jego odpowiednik pojawił się w wydanej w 2016 roku drugiej części cyklu. W tyle za EA Sports nie pozostała konkurencja, która – widząc ogromny potencjał – postanowiła podobne rozwiązania zaserwować we własnych tytułach. Dzięki temu w NBA 2K można budować swoją wymarzoną ekipę w MyTeam, miłośnicy okładania pałką niewinnych pięk dostają tryb Diamond Dynasty

w MLB The Show, a gracze stawiający PES ponad Fifę mieli myClub. Wprawdzie każdy z tych trybów ma swoje charakterystyczne opcje i rozwiązania, ale wszystkie sprowadzają się do tego samego – budowania zespołu stworzonego z obecnych zawodników i legend z przeszłości. Dowcip polega na tym, że zanim będziemy mogli dołączyć do składu Michaela Jordana, Steve’a Yzermana czy Petera Schmeichela, trzeba spędzić w grze długie godziny. Zabawę zaczynamy bowiem od zbierania graczy o nieprzesadnej





## BUDOWANIE ZESPOŁU GWIAZD SZYBKO STAŁO SIĘ ULUBIONYM TRYBEM GRACZY, A ZYSKI Z MIKROPŁATNOŚCI PRZEWYŻSZYŁY TE ZE SPRZEDAŻY SAMYCH GIER.



dawce talentu i przeważnie jednego zawodnika pełniącego funkcję światła w tunelu. Dopiero w miarę rozgrywanych spotkań, wypełnianych zadań i ukończonych wyzwań gromadzimy środki, które dadzą nam szansę ulepszenia zespołu oraz sięgnięcia po lepszych grajków i najcenniejsze trofea.

### PACZKA ZAWODNIKÓW

I tu znów pojawia się haczyk, gdyż nieodłącznym elementem trybów typu Ultimate są wspomniane już paczki z zawodnikami, piłkami, strojami, stadionami, kontaktami, ulepszeniami i innymi wodotryskami. Mogą się one kojarzyć z albumami firmy Panini czy kartami do kolekcjonowania, ale równie wiele (o ile nie więcej) wspólnego mają z niesławnymi skrzynkami z losową zawartością. Oczywiście czasem sięgamy po gwarantowane nagrody i z góry wiemy, jaki zawodnik trafi do naszej kolekcji, lub możemy próbować odkupić wymarzoną gwiazdę w ramach oferowanego przez grę domu aukcyjnego. Podstawą jest jednak kupowanie kota w worku. Całkiem powszechne są więc sytuacje, że nabędziemy masę paczek, lecz nie trafimy na żadną z upragnionych kart i z przerażeniem odkrywamy, że

➤ Wraz z wyłączeniem serwerów nasza mozolnie budowana drużyna odchodzi w cyfrowy niebyt.

➤ Gracze od dawna narzekają, że MUT stoi w miejscu, ale i tak co roku próbują skłecić ekipę superfutbolistów.



uciulane w pocie czoła punkty, kredyty czy żetony wywaliliśmy w błoto. Wtedy mamy do wyboru dwie opcje: zakaść rękawy i grindować dalej lub pójść na skróty i wirtualną walutę kupić za prawdziwe pieniądze. Pokusę wyboru bramki numer dwa mogą poczuć nawet największe sknery, gdyż opisywane gry nie mają w zwyczaju obsypywać graczy wirtualnymi monetami. Co więcej, zazwyczaj zawierają co najmniej dwie waluty, w tym jedną, której zdobywanie wymaga czegoś więcej niż po prostu śmigania po boisku.

### GRA W GRZE

Oczywiście gracze często reagują alergicznie na mikropłatności i nie sięgną

do portfela, jeśli rozgrywka ich nie wciągnie. Uczciwie trzeba przyznać, że autorzy gier sportowych robią wiele, żeby tryby Ultimate imponowały zawartością i skutecznie przykuwały do monitora. Dlatego normą jest stale dodawana zawartość i bezlik różnych sposobów przetestowania swojej drużyny zarówno w pojedynkach ze sztuczną inteligencją, jak i innymi graczami. Wszystko to sprawia, że FUT czy MyTeam są ogromne i nawet po spędzeniu tam setek godzin zawsze jest coś do zrobienia i odblokowania. A jeśli akurat chwilowo mamy to, na czym nam najbardziej zależało, możemy być pewni, że wraz z kolejną aktualizacją pojawi się nowy



REKLAMA



# POINT GAMES

GRY | KOMIKSY | MANGI | GADŻETY | FIGURKI

POINTGAMES - WARSZAWA

AL. JANA PAWŁA II 61 LOK. 229

POINTGAMES - KRAKÓW

UL. SŁAWKOWSKA 24

POINTGAMES - IŁAWA

AL. JANA PAWŁA II 1

[www.pointgames.pl](http://www.pointgames.pl)
☎
[tel: 505 771 862](tel:505771862)

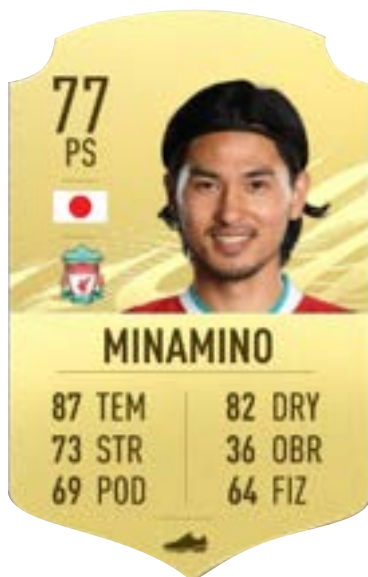


✚ Jeśli w budowę drużyny nie chcemy inwestować pieniędzy, to będziemy musieli zainwestować swój czas.



✚ Budując zespół w FUT, trzeba zadbać nie tylko o umiejętności piłkarzy, ale też chemię między nimi.

✚ Karty zawodników z FUT są tak popularne, że niektórzy zbijają interes na produkcji ich fizycznych wersji.



powód, by wrócić na boisko. Dodatkowo do częstego sprawdzania, co słychać w naszym wirtualnym klubie, zachęcająca mechanika dobrze znana z produkcji mobilnych i MMO, czyli między innymi premie za codzienne logowanie czy ograniczone czasowo wyzwania z unikalnymi nagrodami. Jeśli więc nawet na chwilę zapomnimy o doglądaniu naszego składu, to szansa na zdobycie unikalnego zawodnika może bezpowrotnie przejść nam koło nosa.

Patenty te działają niezawodnie, skutecznie wciągają (żeby nie powiedzieć „uzależniają”) i chociaż takie serie jak FIFA, Madden NFL czy NBA 2K mają naprawdę sporo do zaoferowania, to gracze najchętniej wybierają właśnie pogon za wymarzonym składem. Potwierdzają to dane – na przykład EA Sports poinformowało, że w ciągu dwóch tygodni od premiery Fify 22 za cyfrową piłkę uganiało się 9,1 miliona osób, a w trybie FUT stworzono 7,6 miliona drużyn.

To spektakularny wynik, nawet jeśli przyjmiemy, że część osób skomponowała po kilka składów. Za liczbą graczy podążają pieniądze i to one najbardziej przekonują producentów i wydawców, że wytyczoną przez FUT drogą należy podążać, a najlepiej jeszcze ją poszerzać. Mówimy tu o niebotycznych sumach. I to w dodatku rosnących z roku na rok, co pokazują publikowane przez Electronic Arts sprawozdania finansowe. W roku rozliczeniowym 2015 spółka zarobiła na trybach Ultimate w swoich produkcjach blisko 600 milionów dolarów, a w 2018 roku było to już dwa razy więcej. Natomiast raport za zeszły rok wykazał, że gracze próbujący stworzyć swój wymarzony skład przeznaczyci na ten cel 1,6 miliarda dolarów. Gdyby – zamiast inwestować w wirtualne drużyny w grach EA – zrzucili się, to uzbialiby kwotę pozwalającą kupić tak uznane kluby jak Charlotte Hornets, Montreal Canadiens albo AC Milan.

**SUPERDRUŻYNY NIE ZBUDUJEMY OD RAZU. CYKLICZNE UDOSTĘPNIANIE CORAZ LEPSZYCH WERSJI TYCH SAMYCH ZAWODNIKÓW POMAGA UTRZYMAĆ ZAINTERESOWANIE GRĄ.**



## NIE WSZYSTKO ZŁOTO...

Chociaż tryby Ultimate przynoszą krocie i są uwielbiane przez zastępy graczy, to nie brakuje także głosów krytyki. Wątpliwości budzą choćby wspomniane mechaniki rodem z darmowych gier mobilnych. W 2021 roku wyciekł kilkudziesięciostronicowy dokument, który media zinterpretowały jako zbiór technik mających nakłaniać użytkowników do grania w FUT i zostawiania tam pieniędzy. Wiceprezes EA Sports David Jackson tłumaczył wówczas, że nie były to praktyki nastawione na wykorzystywanie graczy, ale mające zapewnić im jak najciekawszą zawartość w czasie przerwy między sezonami. Prawda leży tu pewnie pośrodku – pomiędzy szukaniem sensacji a zakłębiami PR. Niemniej sytuacja ta pokazała, ile wysiłku wkłada się w uatrakcyjnianie trybów Ultimate oraz jak istotną rolę odgrywają. We wspomnianym dokumencie otwarcie bowiem stwierdzono, że FUT jest podstawą Fify oraz prezentowano sposoby kierowania tam ruchu



✚ Sprowadzenie swojego ulubionego gracza zawsze daje masę radości. Czasem jednak trzeba zadowolić się Jadonem Sancho.

z pozostałych trybów gry.

Tym bardziej irytuje więc fakt, że deweloperzy zdają się nie szanować wysiłku, który wkłada się w rozwój wymarzonego zespołu. W końcu kolejne gry sportowe niewiele różnią się od swoich poprzedniczek, ale gracze co roku muszą montować swoją ekipę marzeń od nowa. Może nie zawsze startujemy od zera, gdyż na przykład FUT pozwala przynajmniej przenieść informacje o stworzonym klubie i oszczędności w jednej z dostępnych w grze walut, ale cała reszta znika bezpowrotnie. Dla odmiany NBA 2K nie pozwala zachować niczego – nawet zaprojektowanych przez siebie strojów czy pieczołowicie urządzonej hali nie przeniesiemy do nowszej części serii, mimo że ich tworzenie od lat wygląda dokładnie tak samo. Wprawdzie nikt nam nie każe od razu przetrząsnąć się na świeższą odsłonę danego cyklu, ale wtedy stracimy szansę zdobycia zawodników dostępnych w ograniczonych czasowo wyzwaniach. W dodatku po jakimś czasie i tak będziemy



✚ Zdobyć tę kartę Jordana w NBA 2K20 graniczyło z cudem. Po wyłączeniu serwerów zostały tylko screeny.



zmuszeni do przesiadki, gdyż po kilku latach serwery dla danej gry są wyłączone, co oznacza utratę budowanego składu i brak możliwości zagrania nim choćby towarzyskiego spotkania z SI.

I pół biedy, jeśli wraz z wyłączeniem opcji sieciowych znika tylko nasz ukochany zespół, ale niestety czasem tracimy znacznie więcej. Warto tu znów wspomnieć o NBA2K, gdyż tam MyTeam powiązane z innym bardzo lubianym trybem – MyCareer. Oczywiście możliwość zagrania stworzonym przez siebie koszykarzem w meczach przeciw innym graczom oraz włączenie go do budowanego superskładu to nic złego, ale pojawia się bolesny efekt uboczny. Otóż w momencie wyłączenia serwerów także nasza rozwijana gwiazda z hukiem przywali w drzwi pikselowej Walhalli. Jeśli zaś kupiliście którąś z ostatnich wersji NBA 2K i z rozpoczęciem zabawy czekaliście na odpowiedni układ gwiazd, to może się okazać, że stracie dostęp nie tylko do trybów stricte sieciowych, ale także do „filmowego” MyCareer.

✚ Logika wskazywałaby, że gracze nie będą chcieli co roku budować swojego klubu od zera, ale najwyraźniej logika trybów Ultimate nie dotyczy.



## Błędne koło

Po każdej wydanej złotówce i rozegranej godzinie trudniej jest nam porzucić swoją pieczołowicie budowaną drużynę, a tym samym rośnie szansa, że rozegramy kolejne godziny i wydamy kolejne złotówki.



## SKAZANI NA ULTIMATE

Krytyka rozwiązań kreatywnych oczywiście może zaszkodzić grom, ale jest coś, co ich twórcom przyprawia o siwe włosy jeszcze skuteczniej. Mowa o zarzutach o nakłanianie do hazardu. Loot boksy zostały wzięte na celownik przez sądy, organizacje konsumenckie, a nawet rządy wielu krajów, w tym Kanady, Norwegii, Wielkiej Brytanii czy niektórych stanów USA. Wśród analizowanych przez urzędników przykładów takich praktyk zazwyczaj pojawiają się właśnie sztandarowe pozycje EA Sports z Fifą i Maddenem na czele. Najczarniejszy dla wydawców scenariusz ziścił się na razie w Belgii, gdzie nie brano jeńców i po awanturze wokół Battlefield II po prostu zdelegalizowano wszelkie formy kupowania kota w skrzynce. W efekcie 31 stycznia 2019 roku handel walutą FIFA Points w tym kraju przeszedł do historii. Podobne wątpliwości mieli Holendrzy. Tam proces zaczął się w 2019 roku i pierwszy wyrok stanowił, że FIFA to gra losowa oraz nakładał na wydawcę grzywnę w wysokości 10 milionów euro. EA się odwołało, a sprawa ciągnęła się aż do marca tego roku. Ostatecznie uznano, że skoro paczki są tylko jednym z wielu elementów Fify, to nie można jej w całości uznać za grę hazardową. Tym razem EA wyszło więc z afery obronną ręką. Z kłopotów w krajach Beneluksu wyciągnięto ważną lekcję i pozwolono graczom podejrzeć zawartość części paczek przed ich zakupem.

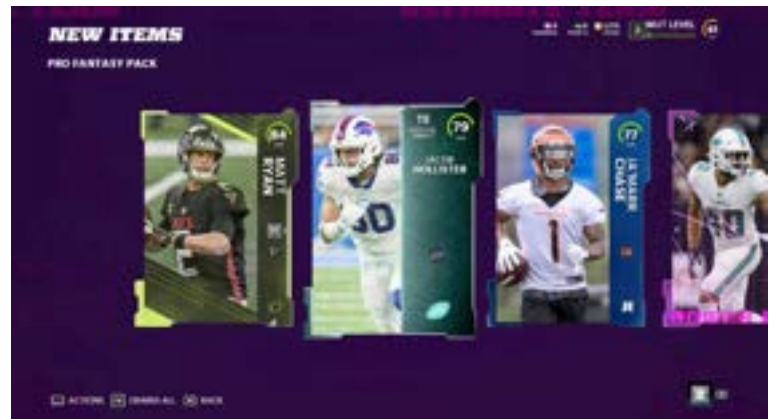
Problemy ma również Take-Two, które musi się liczyć nie tylko z ostrzeżeniami wynikającymi z ogólnych przepisów dotyczących loot boksov, ale także sprawami wymierzonymi konkretnie w NBA 2K. Na początku roku do amerykańskiego sądu trafił pozew wytoczony firmie przez rodziców ze stanu

❖ Problemy z prawem sprawiły, że EA Sports pozwoliło podglądać zawartość paczek przed ich zakupem.

❖ Może paczki z zawodnikami są ładniejsze niż skrzynki z łupem, ale sprowadzają się do tego samego.



**MOŻNA GRAĆ SAMEMU, ALE WIELE NAGRÓD DOSTANIEMY, POKONAWSZY ŻYWYCH PRZECIWNIKÓW. A SZANSĘ NA WYGRANĄ ZWIĘKSZYMY, JEŚLI SIĘGNIEMY DO KIESZENI, BY ZDOBYĆ LEPSZYCH ZAWODNIKÓW.**



Illinois. Tym razem, prócz klasycznych argumentów przeciw wszelkiej maści skrzynkom, podkreślana jest kwestia sprzedawania paczek z losowymi zawodnikami nieletnim, którzy nie różnią waluty wirtualnej od prawdziwej i nie rozumieją faktu, że ich pogoń za Michaielem Jordanem o overallu 99 uszczupla konto rodziców. Trzeba przyznać, że wydawca nie powinien być specjalnie zaskoczony takim pozwem, ponieważ od dawna obrywał za techniki przywodzące na myśl hazard. W dodatku sam sobie nie pomagał tym, że w kolejnych odsłonach NBA 2K minigry upodabniano do wizyty w kasynie.

Wyroki – szczególnie tak surowe jak ten w Belgii – mogą zatrzymać

ekspansję trybów Ultimate, ale jeszcze większą władzę mają tu sami gracze. I już raz pokazali, że wiedzą, jak jej używać. Otóż wprowadzenie trybu Ultimate do serii UFC spotkało się z krytyką, która najwyraźniej przeżyła zyski, i w UFC 4 odpowiednika FUT już nie zobaczyliśmy. To dość optymistyczne, gdyż pokazuje, że chociaż deweloperzy i wydawcy mogą próbować kształtować mody oraz zachowania, to jednak gracze muszą dać im na to przyzwolenie, głośując portfelem. Paczki z zawodnikami będą nam więc towarzyszyć tylko tak długo, jak ich istnienie będzie poparte odpowiednimi tabelkami w Excelu. ■



❖ Seria NBA 2K chętnie używa elementów związanych z kasynami i losowością. Co mogło pójść nie tak?

+	+	+	+
+	+	+	+
+	+	+	+
+	+	+	+

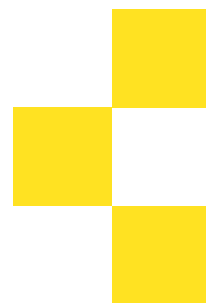


**Łukasz Orbitowski**

Autor ośmiu powieści (między innymi „Kultu” i „Innej duszy”).

Laureat Nagrody Zajdla i Paszportu Polityki. Słucha metalu.

Podnosi ciężary. Zbiera nosorożce.



# JA, KRÓL SZCZURÓW

**Gram w A Plague Tale: Requiem. Żałuję, bo prawie już skończyłem.**

Doskonale pamiętam spotkanie z pierwszą częścią. W ogóle nie słyszałem o tym tytule i ktoś mi go wcisnął. Zakochałem się po pierwszej godzinie i trwałem we wzniosłym uczuciu aż do finałowej walki z jakimś potwornym arcybiskupem. Do dzisiaj pamiętam ognie w kaplicy, kaskady szczurów i rehot purpurata. Większość gier zapominam natychmiast po przejściu. Bardzo często zapominam nawet w trakcie, po prostu nie wiem, w co gram. Tu stało się inaczej.

A Plague Tale: Innocence było jedną z nielicznych dużych i oryginalnych gier. Do tej puli dorzuciłbym jeszcze przygody chorej psychicznie wojowniczką Senuy. Doskonale rozumiem potrzebę powtarzalności i odtwarzania tych samych schematów w grach, zwłaszcza że ludzie pragną ciągle tego samego. W gruncie rzeczy sam jej oczekuję i wściekłym się, gdyby takie Elden Ring znacznie się różniło od poprzednich cudów z From-Software. Jednocześnie chcę być zachwycany. Ot, paradoks. Pragnę zaproszenia do osobliwego świata. Pokażcie mi coś, czego jeszcze nie widziałem.

Dlatego obawiałem się drugiej części A Plague Tale. Nie oczekiwałem rewolucji. Wręcz przeciwnie. Sequel powinien pozostawać w łączności z pierwowzorem. Powrócą znajomi bohaterowie, pojawi się paru nowych. Mechanika rozgrywki zostanie wzbogacona. Nowe lokacje będą większe, przeciwnicy bardziej różnorodni, generalnie dowiozą nam jeszcze raz to samo, tylko więcej. Ceną okaże się brak świeżości.

Rzeczywiście, na pierwszy rzut padem nowa część wydaje się niczym więcej jak turbodoładowaniem starych pomysłów. Rodzeństwo, Hugo i Amicia, próbuje znaleźć spokój, w zamian jednak znajduje kłopoty. Hugo zapada na tajemniczą chorobę. Powracają szczury. Aby ocalić życie chłopca i świat przed zarazą,

rodzeństwo wyrusza na najeżoną przygodami wyprawę po wyspie, która, traf chciał, pojawiła się we śnie. W tle pojawia się przyjemna wojenka, piraci oraz stary rycerz o nieokreślonych zamiarach.

W tej opowieści trudno znaleźć cokolwiek oryginalnego. Nie oczekuję tego od baśni. Baśnie, tak w ogóle, są zawsze takie same i w tym leży ich wyjątkowe piękno. Ta znalazła jakimś cudem klucz do serca starzejącego się, ponurego chłopca. Szczerze przejąłem się losem dwojga bohaterów. Podziwiałem ich więź, lojalność między nimi – proste wartości, o które coraz trudniej. Zastanawiałem się, co będzie dalej i jaki sposób znajdą (z moją skromną pomocą), aby wykaraskać się z kolejnej kabały.

Tym, co urzekło w części pierwszej, była bezbronność tych dwojga. Zmagali się z nieskończenie potężniejszym światem. Padali od jednego ciosu. Rozszarpywały ich szczury. Amicia dysponowała głównie procą, bezużyteczną w bezpośrednim starciu. Tu zastosowano podobny mechanizm. Moi bohaterowie szukają sposobu na opancerzonych, muskularnych przeciwników. Oblewają ich smołą. Gaszą im pochodnie. Z czasem stają się coraz mocniejsi, wreszcie zyskują pomoc w postaci siepacza – wysłużonego wojownika. Ten bije się za nich, lecz do czasu. Pada, gdy wrogów znajdzie się zbyt wielu. Amicia pilnuje, aby do tego nie doszło, udzielając dystansowego wsparcia. Prócz brata troszczy się także o swojego opiekuna.

Poczucie osaczenia, własnej małości, grozy bijącej z otoczenia wspaniale buduje napięcie w grze, zwłaszcza gdy wędrujemy przez ogarnięte zarazą dzielnice, pełne trupów. Strach o moich bohaterów, o los umierającego Hugo zostaje skonstrastowany przez absolutną rewelację, mianowicie szczury.

Mniej więcej w połowie gry Hugo odzyskuje kontrolę nad szczurami. Manipuluje całą masą, tysiącami gryzoni. Przegania je i pcha na wrogów, co staje się fantastycznym oczyszczeniem. Byłem mały i słaby. Teraz jestem potężny i was wszystkich, moi wrogowie, za przeproszeniem, rozpierdołę. Miotam szczurami. Ciskam fale ze szczurów. Buduję szczurze ściany i wzniesiam szczurze tornada. Zemszczę się. Wymierzę sprawiedliwość, nawet gdybym miał umrzeć. Moja śmierć wobec takiej chwały nie ma żadnego znaczenia.

W napięciu pomiędzy bezbronnością i szczurzym triumfem widzę największą wartość A Plague Tale: Requiem. Niewiele znajdziecie gier, które oferują tak silne emocje. ■

CREDITS

# Curse of ENCHANTIA

21 klatek

**1** Równolegle ukazała się The Legend of Kyrandia i obie starały się rzucić wyzwanie King's Quest.

Core Design zrobiło Heimdalla i planowało szybko wypuścić podobną grę, tyle że osadzoną w krainie fantasy. Projekt znany pierwotnie jako Zeloria przechodził mutacje, by z action adventure stać się pełnokrwistą przygodówką, jednym z najpiękniej zrealizowanych przedstawicieli swojego gatunku. Curse of Enchantia po trzydziestu latach od premiery nadal zachwyca swą wyobraźnią, kolorami i lokacjami z innego świata.

Micz

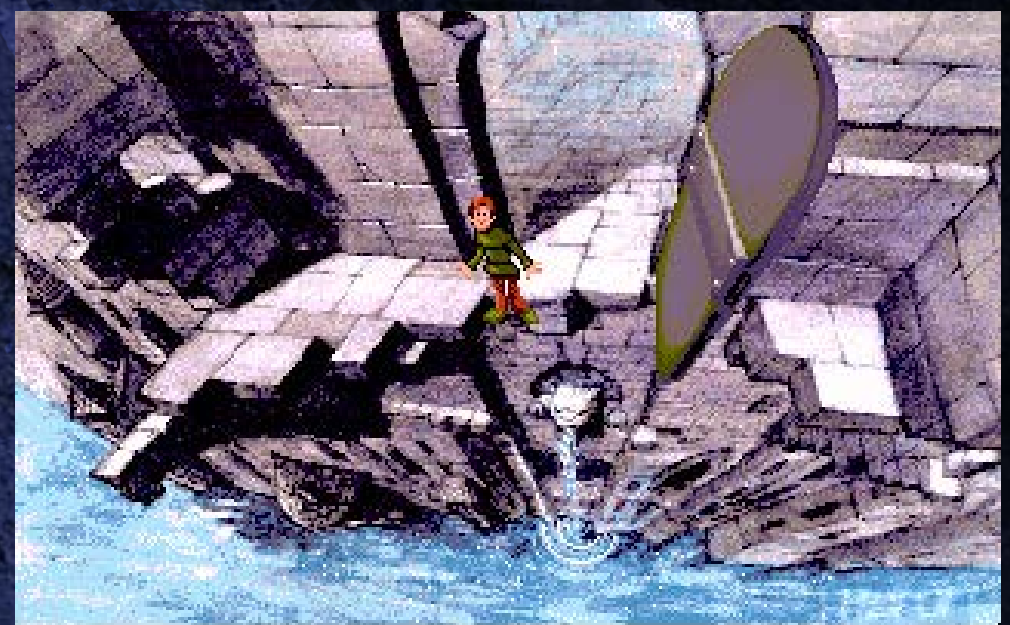
# 2

Bohater nazywa się Brad i został szybko teleportacją oderwany od partyjki baseballa.



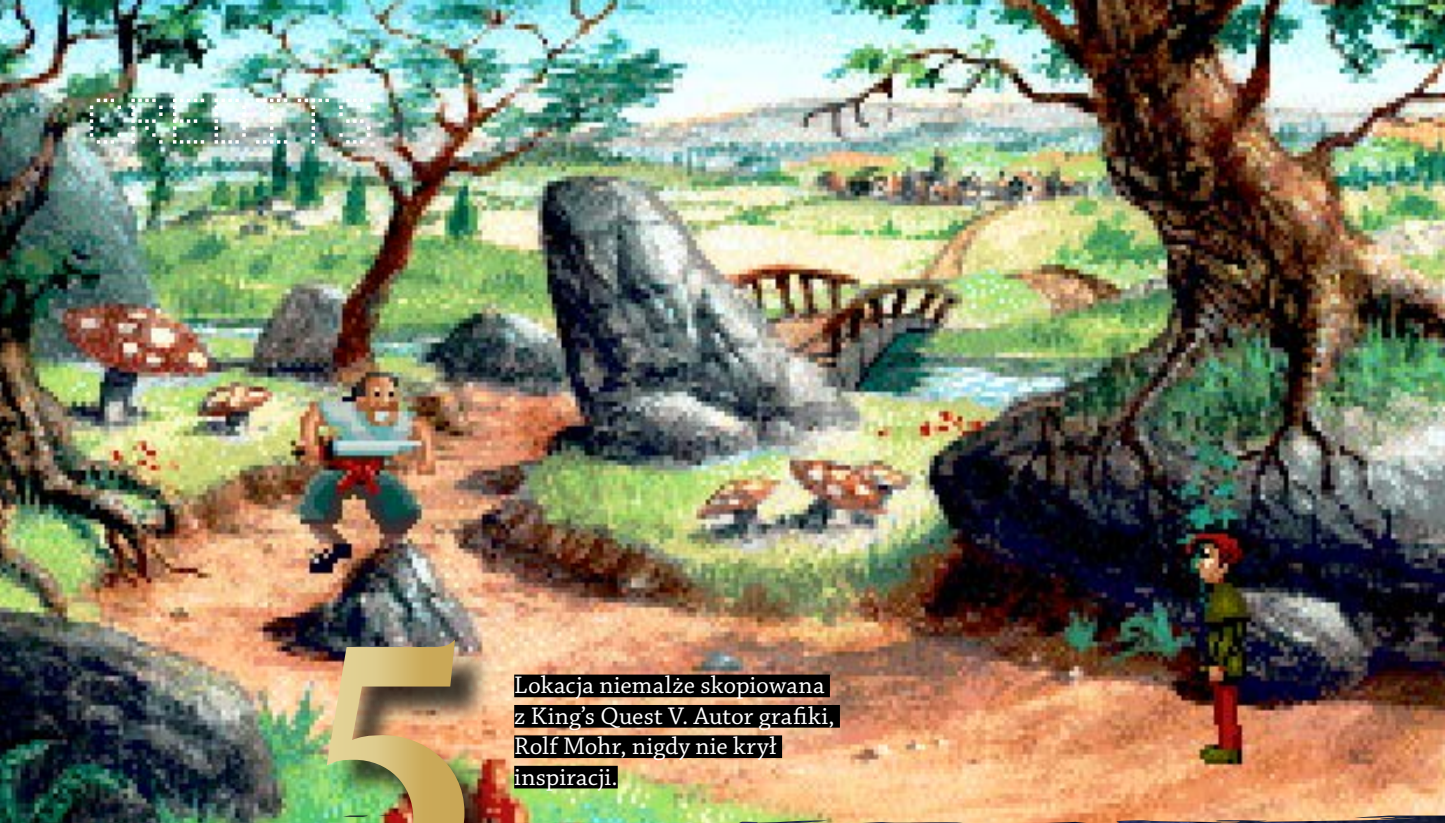
# 3

Ucieczka z zamku jest dosyć prosta, ale polująca na krew bohatera stara wiedźma nie odpuści tak łatwo.



# 4

W podwodnym świecie Brad zakłada na głowę akwarium i szybko nawiązuje ichtiologiczne kontakty.



# 5

Lokacja niemalże skopiowana z King's Quest V. Autor grafiki, Rolf Mohr, nigdy nie krył inspiracji.



# 6

W miasteczku praktycznie z nikim nie porozmawiamy. To zgodne z filozofią Core Design, że nadmiar tekstu spowalnia grę, czego przykładem miało być Adventures of Willy Beamish.



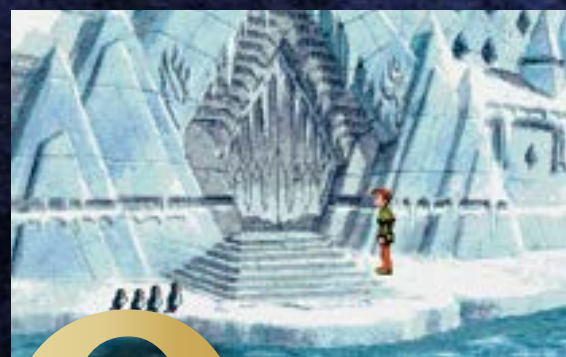
# 7

Autorzy opisali tę miejscinę jako „średniowieczną”, ale w takim wypadku na rynku powinien być pregieryz!



# 8

Tak, to jest enchantiańska wiedźma Mojo. Ekipa z Derby musiała widzieć wcześniejsze o rok LeChuck's Revenge.



# 9

W lodowym zamku toczy się spory kawałek akcji, ale jedynie wrota stanowią godną oka lokację.



10

Wysypisko śmieci, czyli Enchantia w pełnej krasie. Tu nawet nieestetyczne rzeczy są piękne.



11

Strzał fireballem z tego wulkanu można przyjąć prosto na głowę.



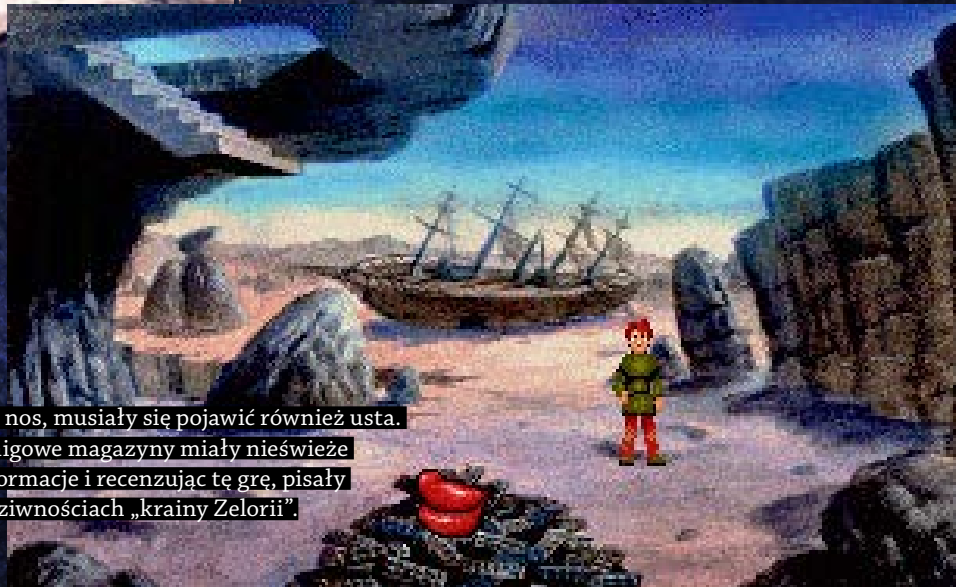
12

Ożywiony i złośliwy nos był symbolem dziwności tej gry. Zresztą piramidalne cmentarzystko samochodów również.



13

Zdecydowanie najbardziej wizyjna lokacja w grze. Pomysł powtórzony został potem przez Mohra w Universe.



14

Był nos, musiały się pojawić również usta. Amigowe magazyny miały nieświeże informacje i recenzując tę grę, pisały o dziwnościach „krajny Zelorii”.



15

Pochwycenie siedzącej sobie na chmurze torby, gdy wieje wiatr, było niełatwe.



18

Bohater zaczynał w podziemiach tego zamku i to również tutaj zakończy się jego pielgrzymka.



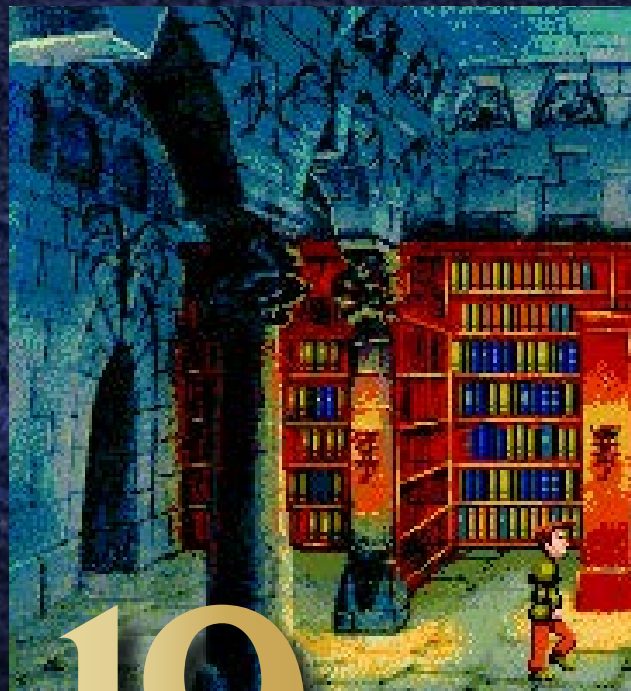
16

Ten wampir to niedorajda – albo wpada do grobu, albo dostaje od nastolatka fangę w nos.



17

Stajemy u wrót zamczyska starej wiedźmy, podziwiając commodorowski zachód słońca.



19

Z jednej strony zabobony staruchy, a z drugiej – bibliofilskie nawyki.

## 20

Znane z bajek odbicie magicznej wiązki będzie zabójcze dla geriatrycznej wiedźmy.



## 21

Z powrotem w Derbyshire, po to tylko, żeby dowiedzieć się, że sequeła nie będzie, bo pojawił się pomysł na grę z cyscącą panią archeolog.





# DEAD ISLAND

# WIECZNA CHWAŁA ŻYWYCH, TRUPÓW

*To były dziwne czasy, wręcz inna epoka. W 2006 roku nikt nie pomyślał, że ukazujący się ledwie od trzech lat komiks „The Walking Dead” Roberta Kirkmana odniesie taki sukces. Nikt też się nie spodziewał, że tematyka ta stanie się podstawą dla serialu telewizyjnego pod tym samym tytułem, który na całe lata zdominuje ekrany i zdobędzie szczyty popularności. I że wraz z nim wybuchnie moda na żywe trupy w filmach, grach wideo i grach planszowych.*

■ Piotr Pieńkowski





**DEAD ISLAND BEZ WĄTPIENIA WYPRZEDZIŁO SWOJĄ EPOKĘ NA WIELU PŁASZCZYZNACH – DOKŁADAJĄC SWOJĄ CEGIEŁKĘ (WRĘCZ BŁOK) DO ROZWOJU CAŁEJ BRANŻY.**

## Dead Island

studio

**Techland**

wydawca

**Deep Silver**

premera

**06.09.2011 - PC, Xbox**

**360, PS3, OS X, Linux**

cena na dzień premiery

**99,90 zł**

dotkowane edycje

**DLC: Ryder White - 31.01.2012**

**DLC: Riptide - 23.04.2013**

**Dead Island Definitive Edition**

**- 31.05.2016**

Metacritic

**80%**

co poszło dobrze

- rozbudowany, otwarty świat (klimat)
- funkcja co-op do czterech graczy
- świetny system melee combat
- wstrzelenie się w modę na zombie

co poszło źle

- wysoki próg wejścia
- powtarzalność niektórych misji



**TRAILER GRY DEAD ISLAND DO DZIŚ UCHODZI ZA JEDEN Z NAJLEPSZYCH W BRANŻY, A DOWODEM NA TO JEST WIELE PRESTIŻOWYCH NAGRÓD — NA PRZYKŁAD ZŁOTEGO LWA W CANNES.**



**B**a, nikt nie mógł przewidzieć, że prawie półtorej dekady później na świecie wybuchnie śmiertelnie niebezpieczna pandemia, choć może nie tak dewastująca jak w wizjach zombie-twórców. Ale ulice nam przecież opustoszały, a w niektórych sytuacjach było naprawdę niebezpiecznie.

Poza tym nie było platform streamingowych, smartfony dopiero rączkowały, a o powszechnej dostępności do zaawansowanych silników z technologią ray tracingu czy fotogrametrii nikt nawet

nie marzył. Po prostu inny świat. I właśnie w takich realiach na światowych targach E3 polskie studio Techland ogłosiło rozpoczęcie prac nad grą Dead Island. Niestety, choć początkowo premierę planowano na 2008 rok, na efekt końcowy trzeba było jednak poczekać nieco dłużej, ale w końcu, w roku 2011, stało się - przyszedł czas na wielką premierę. Hm... to znaczy wcale nie taką wielką. Po prostu doskonały trailer wprowadzający w świat gry nieco zmylił graczy i chyba oczekiwali czegoś innego. Byli też ortodoksi, jak ja, którzy uważali, że zwiastun





zwiastunem, ale jak będą zombie, to będzie i mroczny, duszny klimat, jakiś półmrok, mgła, rozkopane cmentarze. A tymczasem od samego początku lądujemy na słonecznej plaży kurortu w Papui - Nowej Gwinei, w tle mamy ogromny, luksusowy hotel, a wokół biegają pokrzwawione stwory, polujące na ludzi. Co więcej, trudno było się wbić w samą rozgrywkę, bo niby dokąd mam iść i co mam robić, a to za sprawą faktu, że bardzo szybko dostajemy spory wybór

w tym otwartym świecie. I jeszcze ta walka. Żadnego tam strzelania, żadnego wysadzania w powietrze - trzeba było chwycić za pałkę czy wiosło i trzaskać te stwory, aż padną one albo my. To był jednak szok, bo wcześniej nie istniały takie gry, a jeśli nawet, to było ich niewiele. Na szczęście za którymś podejściem, podobnie jak wielu innych graczy, załapałem, w czym rzecz, i wtedy się zaczęło (słupki popularności faktycznie wystrzeliły w górę z dziwnym opóźnieniem).

## TRAILER DEAD ISLAND

Zwiastun ukazuje sugestywny fragment z życia pewnej rodziny, która udała się na wczasy do luksusowego kurortu i którą zastała tam śmiertelna pandemia. Użyto tu nie tylko świetnej oprawy graficznej (studio Axis Animation z Glasgow), ale także muzycznej (Giles Lamb). Całość zaś oparto na doskonałym pomysle, aby korzystając z nowatorskich narzędzi, w dużej części opowiedzieć całą historię od tyłu i w slow motion oraz wymieszać to ze wstawkami z normalnym tokiem zdarzeń. Zbitka ta okazała się rewelacyjnym pomysłem i wywoływała niezwykle silne emocjonalnie reakcje. Dość powiedzieć, że w ciągu tygodnia film obejrzało na YouTube ponad milion osób (spodziewano się około 100 tysięcy).

Jak wspominają dziś sami autorzy gry, zwiastun okazał się na tyle wielkim sukcesem, że postanowiono wprowadzić kilka zmian w specyfice rozgrywki, a także uwzględnić tę lokację w grze (aby spotęgować wrażenie u graczy). Niestety nie było to takie łatwe, ponieważ co innego obraz renderowany, a co innego lokacja w grze, gdzie ograniczenia silnika dają się we znaki. Ostatecznie udało się osiągnąć na przyzwoitym poziomie, stosując całe spektrum sztuczek, trików i obejść. Dziś trailer Dead Island uważany jest za jeden z najlepszych zwiastunów wszech czasów w świecie gier komputerowych.



Możliwość wyboru jednej z czterech postaci (każda o innym charakterze), rozwój umiejętności swojego bohatera, upgrade'owanie broni ręcznej, przeszukiwanie walizek i toreb, żeby znaleźć cenne przedmioty czy pieniądze na zakupy arsenału. Do tego świetny interfejs z kołowym, błyskawicznym dostępem do wyboru broni i gadżetów, a na deser... co-op na cztery postacie, jak w Left4Dead, tyle że tutaj mieliśmy ów otwarty świat, fabułę z misjami głównymi i dodatkowymi oraz możliwość równoległego realizowania we wspomnianym co-opie odmiennych zadań (czyli drużyna nie musiała wciąż wszędzie chodzić razem).

No i ta dynamika walki, która po prostu zwała z nóg. Dosłownie czuło się potęgę uderzenia, kontakt naszej broni z przeciwnikiem, bezwład i siłę ciosu. I na pewno pomagał tu włączający się raz po raz slow motion. Po prostu szok. Nomen omen wiele tych innowacji trafiło potem do serii Dying Light,

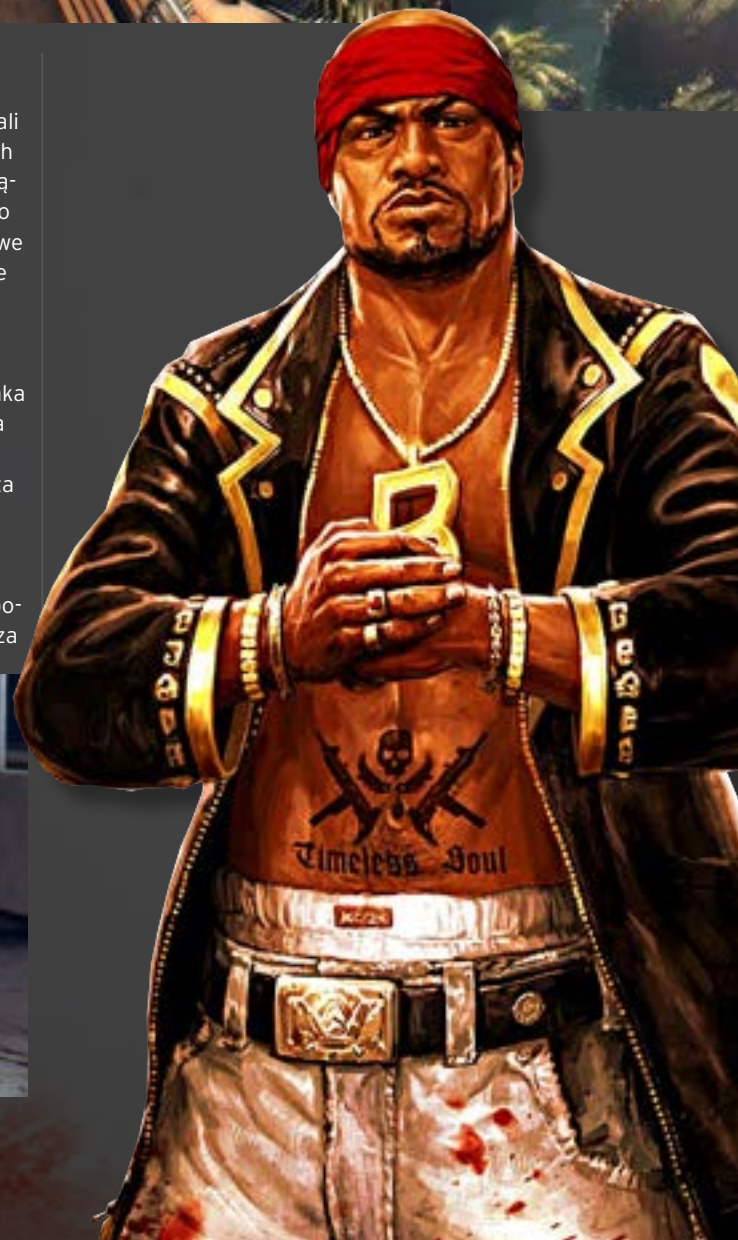


## OBSESJA?

– W pewnym momencie prac wszyscy byliśmy już na wyczerpaniu – mówi Piotr Mistygacz. – Ja na przykład byłem tak przeładowany obowiązkami i w ogóle tematyką gry, że mi się te zombie śniły po nocach. I nie tylko to, bo była nawet pewna zabawna sytuacja. Moja szwagierka organizowała ogólnopolskie spotkanie fanów mangi i anime i pod naszym blokiem nagrywali reklamówkę zachęcającą do wzięcia udziału w kolejnym takim evencie. Więc wracam sobie spokojnie na rowerze do domu, zajężdżam pod drzwi, a tu zza rogu wyskakuje na mnie cała masa przebranych za zombie ludzi, bo właśnie kręcą klip do wydarzenia poświęconego między innymi apokaliptycznym zombie. I tak sobie wtedy pomyślałem – w pracy zombie, w snach zombie, a teraz nawet pod domem zombie. Dzień jak co dzień.

techlandowego następcy Dead Island.

Autorzy zadbałi także o wiele detali parafabularnych, czasem opartych na celowej sprzeczności, wpływających na klimat gry. Goniące nas złocistym piasku zombie, luksusowe minibusy oraz domki letniskowe pełne rozczłonkowanych zwłok, zabałaganiony korytarz w pięciogwiazdkowym hotelu, po którym wściekle goni nas zombie (rany, jaka to była sekwencja!), a nawet nagła zmiana otoczenia, kiedy z całego tego przepychu trafiamy do miasta przypominającego zabiedzone slumsy. Co istotne, podczas walki nie mieliśmy do czynienia tylko z jednym rodzajem przeciwnika, ponieważ typów zombie było kilka i za





**NIEZWYKLE REALISTYCZNA JAK NA TAMTE CZASY GRAFIKA ZASKAKIWAŁA, A PRZECIEŻ WIELE DZISIEJSZYCH TECHNOLOGII WÓWCZAS BYŁO W POWIĄKACH.**

każdym razem musieliśmy stosować inną taktykę podczas starć. W moim odczuciu takie podejście do tematu stało się istotnym, acz oczywiście niejedynym przyczynkiem do powstania i późniejszego gwałtownego wzrostu popularności survivali z zombie w tle (DayZ, Infestation, 7 Day to Die), a także survivali w ogóle (Miscreated, The Forest, nawet The Long Dark). Po prostu gracze, jak myślę, bawili się przy Dead Island na tyle dobrze, że poczuli apetyt na więcej - i nie miały to być zwykłe strzelanki, ale właśnie walka o przetrwanie, dowolność w zwiedzaniu świata gry, handel sprzętem, crafting, zajmowanie obiektów na swoją siedzibę. Rozpoznajecie te cechy? Ponadto tym, co szczególnie cenię u twórców z Techlandu,

### Ciągłość

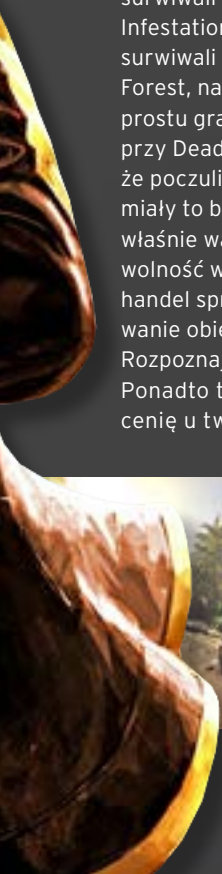
**NIEWIELU DZISIEJSZYCH GRACZY WIE, ŻE OBECNE MECHANIKI W DYING LIGHT 1 I 2 BIORĄ SWÓJ POCZĄTEK WŁAŚNIE W DEAD ISLAND – NA PRZYKŁAD MELEE COMBAT CZY SŁOW MOTION STOSOWANE PODCZAS WALKI.**

poza - nie bójmy się tego słowa - wizjonerstwem, jest także szczególna dbałość o własne dzieło i patrzeć na produkcję w szerokiej perspektywie (co w tamtych czasach wcale nie było normą). Po pierwsze, tuż przed premierą pojawiła się powieść pod tym samym tytułem, co gra, autorstwa Marka Morrisa, a trzy lata później także e-komiks wydany przez Dark Horse Comics (choć tylko pierwszy zeszyt z trzech - dziś do przeczytania za darmo). Po drugie, szybko umożliwiono modowanie gry, czym sam także się zajmowałem (zmienny system pogodowy), a po trzecie, Techland zadbał również o dodatki i w 2012 oraz 2013 roku wydał po jednym DLC. I nie były to przypadkowe produkcje.

Dodatek Ryder White stanowił zupełnie osobną historię, ukazując jednak wiele tych samych miejsc i zdarzeń z podstawki, ale z innej perspektywy. Wprowadzono także kilka istotnych zmian w rozgrywce. Na przykład usunięto broń melee, a w zamian wprowadzono broń palną, dzięki czemu - jak mówią sami twórcy - gracze mogli sobie poszaleć w stylu strzelanek FPP. Prócz tego osłabiono kopniaki, które działały już tylko na najbliższe żywe trupy, a same zombiaki biegały szybciej i w większych grupach. Niestety grę pozbawiono co-opa (bo bohaterem był tylko Ryder White) i zarazem odebrano głównej postaci możliwość rozwoju. Zrezygnowano także z zadań pobocznych. Te dwie pierwsze zmiany można zrozumieć, bo są konsekwencją założeń dodatku, ale tego ostatniego na pewno żal. Choć rozumiem, że po prostu brakowało już na to czasu. W efekcie tych ograniczeń całość była do skończenia

### MOCAP I NOGA

Dekadę temu technologia mocap była na tyle droga, że mało którego dewelopera stać było na własne studio. Korzystali więc z kilku zewnętrznych firm, które pochłaniały znaczną część budżetu, licząc sobie za godziny przy kilkudniowych nagraniach. Aby takie nagrania mogły się odbyć, jechało się z całą ekipą, która dla oszczędności ćwiczyła wcześniej wszystkie potrzebne sceny „na sucho” w domu. Jednak mimo przygotowań nigdy nie obywało się bez stresu i napięcia. Z takich momentów rodzą się niezapomniane anegdoty, jak ta z obecnym Chief Creative Directorem Dying Light 2: Stay Human – Adrianem „Pyzą” Ciszewskim. Podczas jednego z dni nagraniowych chciał pokazać kaskaderowi, jak według niego wygląda upadek zombie, i... zademonstrował ten pomysł na materacu, łamiąc sobie przy tym nogę. Na materacu!





w dwie-trzy godziny, ale dodatek ten i tak jest wart zagrania, bo daje intrygujące wrażenie, że te same rzeczy można widzieć inaczej. Z kolei dodatek Riptide to już był prawdziwy gigant, w sumie mogący stanowić osobną kontynuację gry. Do ukończenia tego DLC potrzeba było średnio około piętnastu-dwudziestu godzin, a byli i tacy, którzy pozostali tu nawet grubo ponad pięćdziesiąt godzin. Dodatek ciągnął wątki z podstawki, a więc mieliśmy tych samych bohaterów, ten sam system broni i rozwoju, ten sam układ misji (kampania i misje poboczne), no i znowu wrócił co-op. Zmieniono jedynie miejsce akcji, bo tym razem, po ucieczce z Banoi, na skutek awarii helikoptera nasza

grupa awaryjnie ląduje w samym środku bagiennej wyspy Palanai pełnej zombie i nowych wyzwań. Oczywiście ulepszono tu przy okazji grafikę, a także dodano zmienny system pogody. W kwestii samego Dead Island jako marki wisienką na torcie jest fakt, że w 2016 roku Techland wydał jeszcze wersję zremasterowaną Dead Island: Definitive Edition, dostosowując grę do współczesnych wymagań jakościowych. Jak łatwo się domyślić, głównie chodziło o zmiany w kwestii grafiki. Mamy zatem wysokiej jakości tekstury, poprawione modele postaci, lepszy antyaliasing, efekty HBAO czy motion blur, ale także całkowicie nowy system oświetlenia.

Jak wszyscy wiemy, ostatecznie drogi Techlandu i Deep Silver się rozeszły, a nasze polskie studio postanowiło nie tylko pójść własną ścieżką, ale także kontynuować pomysł na grę w klimatach apokalipsy zombie, tyle że z istotną innowacją. Według opowieści twórcy Dying Light całkiem szybko stwierdzili, że gdyby już tak straszna pandemia nastąpiła, to za Chiny nie wskakivaliby co rusz w sam środek hord zombie, ale raczej wspięliby się na jakiś murek czy dach i poruszałiby się tą drogą. I tak pojawiła się nowa idea rozgrywki, która ostatecznie przeobraziła się w jeden z najlepszych systemów parkouru, jeśli nie najlepszy, obecny w grach wideo. Ale to już całkiem inna, nowa historia. ▀



**ZOMBIE W STROJACH KĄPIELOWYCH? TAK PEWNI  
DZIWIŁO SIĘ WIELU GRACZY PODCZAS PREMIERY  
DI, ALE SZYBKO OKAZAŁO SIĘ, ŻE WŁAŚNIE W TYM  
ODMIENNYM PODEJŚCIU DO TEMATU TKWI SIŁA GRY.**



## TO BYŁY SZALONE CZASY

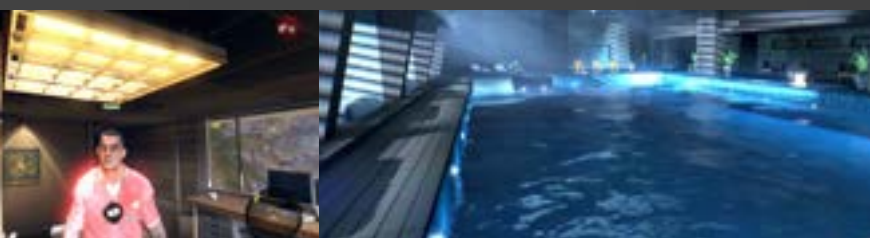
WYWIAD Z PIOTREM MISTYGACZEM (TECHNICAL LEAD LEVEL DESIGNER), BARTOSZEM „GLOVA” KULONEM (LEAD GAME PROGRAMMER) I KAMIŁĄ ZIELIŃSKĄ (PR SPECIALIST).

**P** Czy w początkach produkcji nie mieliście obaw, że gra o zombie to czyste szaleństwo? Przecież wtedy ta tematyka wcale nie była tak popularna jak kilka lat później.

Bartosz Kulon: No właśnie nie, bo filmy o zombie produkowano przecież już od lat osiemdziesiątych i wiedzieliśmy, że będziemy mieli pewną grupę odbiorców. Do tego celowo wymyśliliśmy sobie zderzenie przeciwności, że mamy horror, żywe trupy, a jednocześnie całość dzieje się w pięknym, słonecznym kurorcie.

**P** No tak, to zestawienie wielu ludzi kompletnie zaskoczyło. I było chyba bardzo ryzykowne.

B.K.: Na pewno. W dodatku, jak wspominałeś, w tamtych czasach ta tematyka faktycznie nie była zbyt popularna. Ale wtedy myśleliśmy sobie, że nawet jeśli nie odniesiemy wielkiego sukcesu, to ta zbitka - zombie i kurort - będzie czymś oryginalnym, czymś, co nas odróżni od innych tego typu produkcji.



**P** Których zresztą nie było aż tak wiele, bo raptem Resident Evil, Dead Rising oraz Left 4 Dead. Ale faktycznie na ich tle zaproponowaliście coś zupełnie innego.

Piotr Mistygacz: Kiedy dołączyłem do zespołu, powiedziano mi: chodź, zobacz, robimy tu taką grę. I już wtedy widziałem zombie i słoneczną plażę. Więc to nie był przypadek czy rzecz, która wyszła w czasie produkcji, ale była zaplanowana od samego początku.

B.K.: Nie chodziło zresztą tylko o klimat. To przecież był tzw. otwarty świat, a takich produkcji wcale nie wychodziło tak wiele, a już w horrorach to w ogóle było coś unikalnego. I powiem szczerze, że my wtedy nie mieliśmy większego doświadczenia w produkowaniu tego typu gier. P.M.: Chociaż dodajmy, że wcześniej zrobiliśmy lekką przymiarę do tego tematu, bo w Call of Juarez: Bound in Blood mieliśmy dwie takie mapy. I to było nasze pierwsze podejście do otwartych światów i sprawdzenie, czy my to w ogóle umiemy - i to na technologii, która nie wspiera takich rzeczy.

**P** Chodzi o wasz autorski silnik?

P.M.: Tak. Dało nam to wiele do myślenia, z czym się mierzymy przy Dead Island i jakie wyzwania nas czekają. A przecież w grze chcieliśmy dołożyć także co-opa, co technologicznie w ogóle było ogromnym wyzwaniem.

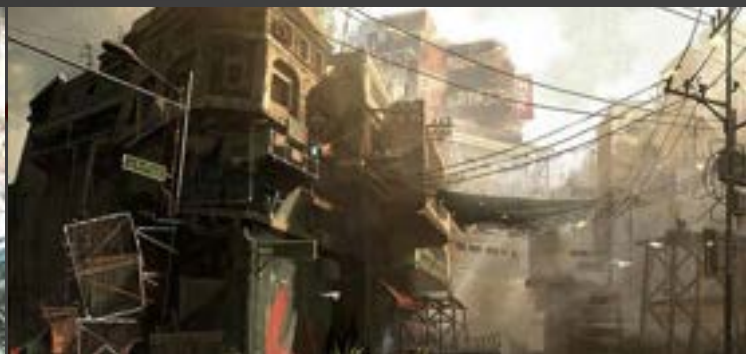
**P** A propos co-opa - podobno po premierze gry zapchaliście nawet serwery Sony, takie gra miała obłożenie w sieci.

B.K.: Zgadza się. Przy okazji tego tematu - dla mnie powodem do dumy było to, że w co-opie w Dead Island w każdej chwili można się w drużynie rozdzielić i wykonywać kilka misji równolegle. To coś, co nawet we współczesnych grach nie jest standardem. Zazwyczaj dostaję się w takiej sytuacji komunikat, że gracz opuszcza teren misji, a u nas to działało bezproblemowo. Już wtedy, kilka lat temu. Albo inny aspekt - dzisiaj ludzie doceniają takie usprawnienia - jak funkcja dołączania do gry online. A myśmy to na naszym silniku mieli już prawie dekadę temu. Udała nam się ta sztuka, bo nie wiedzieliśmy, że to niemożliwe - więc po prostu to zrobiliśmy.

P.M.: To były po prostu szalone czasy...

**P** A jak wyglądała sama praca? Sporo siedzieliście przy projekcie?

P.M.: Nikt tego nie zauważał i na pewno nie traktował jak przymusu. Po prostu siedzieliśmy w biurze całymi dniami, bo to było fascynujące. Byliśmy młodzi, zaczynaliśmy przebijać bariery własnymi pomysłami i żyliśmy życiem nerda. Dzisiaj jako dorośli ludzie zupełnie inaczej na to patrzymy i jestem pierwszy do wyrzucania ludzi do domu. Niech odpoczną, nabiorą sił i wrócą. Wtedy jednak panowała wolna amerykanka. Bez pytania robiło się więcej, niż do kogoś należało. Ja zresztą bardzo miło wspominał tamten okres. Tak ostatnio nawet wspominałem produkcję Dead Island z moim kolegą, też level designerem, i przypomnieliśmy sobie, że my byliśmy wtedy zapisani



**TECHLAND OD LAT DBA O TO, ABY JEGO PRODUKCJE BYŁY OBECNE TAKŻE W INNYCH MEDIACH, TWORZĄC CAŁY BRAND. PODCZAS PRODUKCJI DEAD ISLAND BYŁY TO KSIĄŻKA ORAZ KOMIKS (CHOĆ TYLKO JEDEN ZESZYT Z TRZECH PLANOWANYCH – DZIŚ DOSTĘPNY ZA DARMO).**

do zespołu jako writerzy. Ale się tym w ogóle nie przejmowaliśmy i robiliśmy swoje. Choć kiedy brakowało jakiegoś fragmentu tekstu, też go pisaliśmy. Bo nikt nie patrzył, że ma robić tylko to i to.

**P** Podobno czasami nawet wykazywaliście nadmierną kreatywność. Mam na myśli easter egggi...

P.M.: No tak, dzisiaj nikt już nie robi takich rzeczy na wariata. To wszystko jest przemyślane i zaplanowane. Ale w tamtych czasach nikt o takich rzeczach nie myślał. Szefostwo nawet zabroniło nam umieszczania ester eggów, bo nie wiadomo, czy się przyjmą i czy w ogóle nie będzie z tego jakiegoś problemu. Ale my to i tak robiliśmy. Po cichutku, nie mówiąc nic górze. A potem się okazało, że to był strzał w dziesiątkę. Chociaż niektóre były po prostu głupie, ale sprawiały nam mnóstwo zabawy.

B.K.: Pomnik?

P.M.: Nie powiem.

**P** A co z systemem walki wręcz? Dead Island z pewnością stanowi tu wzór do naśladowania, bo aż się fizycznie czuje te ciosy.

B.K.: Było tak - pewnego razu przyszedł do mojego pokoju ówczesny szef i powiedział do mnie, świeżo zatrudnionego pracownika: ty masz tutaj bardzo proste zadanie, musisz stworzyć najlepszy w historii gier system melee combat. I wyszedł. Mowę mi odebrało. Oczywiście zaraz wrócił, żebyśmy konkretnie uzgodnili, jak podejść do tematu, ale wtedy pomyślałem, że już po mnie. A co wydarzyło się potem? Najpierw były dosłownie setki godzin poświęconych na research. Oglądanie filmów

i seriali, gdzie była walka, animacji na YouTube, nawet jak ktoś miał jakiś fragment skądkolwiek, to go szczegółowo analizowaliśmy. Każdy cios, każdą reakcją, rozbryzgi krwi, sekunda po sekundzie. Żeby znaleźć te wszystkie timingi, żeby uderzenia trafiały dokładnie tam, gdzie ląduje broń. Po jakimś czasie mieliśmy tego serdecznie dość, a przecież wciąż dochodziło coś nowego. Na przykład w pewnym momencie śinik dał nam możliwość, żeby po uderzeniu od ciała odpadały fragmenty skóry, i to też trzeba było uwzględnić.

**P** Najważniejsze, że wyszło to rewelacyjnie.

B.K.: Może i tak, chociaż tu zdradzę, że było jeszcze lepiej, bo kazano mi popsuć najlepszą rzecz w tej grze, czyli analog fighting. Chodziło o to, że walczyło się tak, jak porusza się gałką. Ale szefostwo uznało, że to może być zbyt trudne w obsłudze dla casualowych graczy i kazano mi przygotować alternatywną, łatwiejszą wersję. I to zrobiłem. Na szczęście ostatecznie pierwotną wersję także załączono do gry i jest ona w opcjach do wyboru. Jeśli ktoś zechce ponownie zagrać w Dead Island, polecam mu ten wariant.

**P** A jak to było z waszym słynnym trailerem?

B.K.: Kiedy pierwszy raz go zobaczyłem, to nawet nie miał jeszcze tekstur. Ale już na samych bryłach widziałem, że to będzie coś rewelacyjnego. I nawet już wtedy się wzruszyłem i pomyślałem, że ludzie pewnie będą





## Melee Combat

PEWNEGO RAZU PRZYSZEDŁ ÓWCZESNY SZEF I POWIEDZIAŁ DO MNIE, ŚWIEŻO ZATRUDNIONEGO PRACOWNIKA: „TY MASZ TUTAJ BARDZO PROSTE ZADANIE, MUSISZ STWORZYĆ NAJLEPSZY W HISTORII GIER SYSTEM MELEE COMBAT”. I WYSZEDŁ. MOWĘ MI ODEBRAŁO.

reagować tak samo. A właśnie, pokazałem go też mojemu znajomemu, któremu właśnie urodziła się córka, i on tylko powiedział, że nas chyba... No nie dokończę, bo tu padło niecenzuralne słowo.

P.M.: Ze zwiastunem wiąże się jeszcze inna ciekawa historia. Wtedy właśnie uświadomiliśmy sobie, że ludzie będą chcieli zobaczyć to miejsce w grze. Problem polegał na tym, że silnik ni hu hu na to nie pozwalał i musieliśmy robić niezłe akrobacje, żeby ułożyć modele postaci tak, jak leżały w trailerze, i żeby w ogóle pokazać cały tamten pokój w takim samym stanie. To było spore wyzwanie.

### **P** Ile osób pracowało przy projekcie?

P.M.: Na początku to była mała grupa, a potem wciąż dochodzili nowi ludzie. Nie tylko nowo zatrudnieni, ale także z naszego innego projektu, który był realizowany równoległe.

B.K.: Docelowo było to na pewno grubo ponad sto osób. Może nawet w jakimś momencie bliżej dwustu.

### **P** A były jakieś sprzeczki, starcia, poważne kryzysy?

P.M.: Wiadomo, że lekko nie było. Podczas prac byliśmy zmęczeni, bo jednak napięcie wynikające z natłoku obowiązków potrafiło zrobić swoje, ale nie, nie mieliśmy skrajnie nerwowych reakcji. To był zresztą na początku stosunkowo mały zespół, gdzie każdy wiedział, za co odpowiada, i łatwo się dogadywaliśmy, nawet pomimo stresu. Zresztą mieliśmy tyle pracy, że nie było czasu na bezproduktywne spory.

Kamila Zielińska: Warto dodać, że u nas zawsze problemy były załatwiane ugodowo. Kiedy Bartosz miał swój pomysł na mechanikę walki, ale zespół uznał, że to trzeba uprościć, zamiast wchodzić w kłótnie, ostatecznie postanowiono dać w grze obydwa warianty – niech decyduje gracz. Do dzisiaj staramy się tym kierować, bo skoro sami mamy różne spojrzenia na jeden temat, to gracze też będą je mieli. Sami chcemy mieć wybór, więc dajemy go innym.

**P** To fakt, ludzie dostrzegają, że ich słuchacie i dajecie im możliwość wyboru w różnych aspektach, a także to, że staracie się cały czas rozwijać swoje produkcje. Tak było już od czasów Dead Island, kiedy wydaliście dwa DLC oraz wersję remasterowaną, a ponadto pojawiły się powieści i komiks. I tak samo jest teraz z serią Dying Light.



K.Z.: Tak, to świadoma strategia, choć kiedyś była dziełem naturalnego odruchu i intuicji. W końcu też jesteśmy graczami i robimy to, co sami chcielibyśmy otrzymać od twórców gier. Rozwój uniwersum to nie tylko sposób na dotarcie do nowych grup, ale po prostu potrzeba dopowiadania wydarzeń tam, gdzie jedno medium nie wystarczy.

### **P** To jeszcze na koniec coś o waszym najnowszym dziecku – grze Dying Light 2, a dokładniej o nadchodzącym DLC. Co to będzie?

K.Z.: Dying Light 2: Stay Human - Bloody Ties ma mieć premierę już 10 listopada. To na pierwszy rzut oka typowy DLC z gatunku „arena”, ale nie byłibyśmy sobą, gdybyśmy nie zrobili tego po swojemu, dodając kilka gameplayowych smaczków. Będzie to też normalny, pełnoprawny dodatek fabularny, pełen ciekawych NPC i z wyborami, które pozwolą zastanowić się nad motywacją głównego bohatera. A i historia będzie miała kilka puzzli, które dopiero po złożeniu w całość dadzą pełny obraz sytuacji. Ale odkrycie szczegółów zostawmy graczom na dzień premiery.

### **P** Liczę też, że podobnie jak to miało miejsce z Dead Island, także w przypadku Dying Light 2 otrzymamy wreszcie narzędzia do modyfikacji gry?

K.Z.: Także my mamy to wysoko na liście życzeń. Natomiast na razie dowozimy z jednej strony to, co mamy zaplanowane na roadmapie na najbliższe miesiące, jak ostatnio Chapter 2 i teraz pierwsze fabularne DLC, a z drugiej – cały czas obserwujemy i wdramy feedback graczy, na przykład za pomocą patchy z serii Community Update – będzie ich zresztą więcej. I być może właśnie w takim patchu kiedyś uda nam się dodać takie narzędzia.

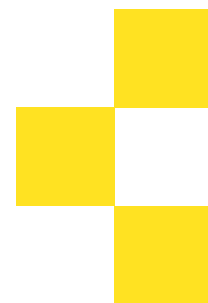
**P** Dziękuję za rozmowę. ■





### Piotr Gawrysiak

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



## TĘSKNOTA ZA RAJEM

**Rosjan nikt teraz nie lubi. To oczywiście uproszczenie i – jak to wszystkie generalizacje – groźne. Niemniej jednak świat stał się już tak skomplikowany, że trzeba go sobie upraszczać, by nie oszaleć. Nawet jeśli to nie do końca prawda, to przynajmniej na potrzeby niniejszego felietonu przyjmijmy, iż Rosjanie są po prostu źli.**

A ponieważ generalizacje często dotyczą także domeny temporalnej, to uznajmy, że konstatacja ta odnosi się zarówno do czasów przyszłych (co zdaje się oczywiste, gdy słyszy się coraz częstsze pogłoski o konieczności powoływania różnej maści międzynarodowych trybunałów, których zadaniem będzie sądownictwo Rosjan właśnie), jak i przeszłych – z tym że tutaj pisać wypada bardziej jednak o Sowietach, a nie o Rosjanach.

Tak, tu akurat wątpliwości żadnych nie można mieć. Stwierdzenie – bodajże Ronalda Reagana – że Związek Sowiecki był „imperium zła”, jest po prostu zwyczajnie prawdziwe. I jednocześnie strasznie denerwujące. Świat urządzony według reguł komunizmu powinien być bowiem, jeśli nawet nie rajem na ziemi, to przynajmniej bardzo przyjemnym miejscem, szczególnie dla tych osób, które cenią sobie sprawiedliwość i dobro drugiego człowieka.

Skąd to wiem? Ależ to proste – ze źródeł. Dokładnie zaś z książek autorów fantastyki – sowieckich (przede wszystkim braci Strugackich, pod warunkiem że będą to ich wczesne dzieła), ale także i polskich. Sam mistrz Lem popełnił kilka dzieł opiewających zalety ustroju komunistycznego, których co prawda usiłował się niemalże wyprzeć i o nich zapomnieć, ale cóż – „Obłoku Magellana” i „Astronautów” nie da się już wymazać z historii literatury.

Obie te powieści przeczytałem, pacholeciem będąc, bo też i czytałem wtedy po prostu wszystko. I przyznam się, że szczególnie ta druga bardzo mi się podobała. Wizja świata, w którym nie trzeba pracować, gdzie nie istnieje pieniądze, gdzie wszyscy zajmują się tylko tym, co ich

interesuje – czyż może być coś piękniejszego? Niestety życie nauczyło mnie dość szybko, że świat powszechnej dostępności wszelakich dóbr nie jest po prostu możliwy. Zaś winni temu nie są owi źli kapitaliści, ale prawa fizyki. Nie da się bez wysiłku rozmnożyć fizycznych przedmiotów, niezależnie od tego, czy są to ziemniaki, czy czółgi.

Aha. No tak. Wiecie oczywiście, dokąd ten pokretny wywód zmierza. Oczywiście powyższe ograniczenia nie dotyczą dóbr cyfrowych. Choćbyśmy nawet chcieli, to nie możemy wszystkich obdzielić (po równo czy według potrzeb) wspomnianymi czoł... eee, ziemniakami. Ale filmami, gramami i innym oprogramowaniem innych nie obdzielamy, choć możemy – właśnie tylko dlatego, że nie chcemy. Coś mi musiało w głowie pozostać z owych młodzieńczych lektur, skoro sama koncepcja „praw autorskich” do dziś wydaje mi się wyjątkowo nienaturalna, niemoralna i po prostu paskudna.

Może też taka wydawała się Lemowi w owych – w sumie także i jego szczenięcych – latach. Bohaterowie „Astronautów” zabierają wszak na pokład pokazną bibliotekę w postaci czysto elektronicznych kopii, najwyraźniej nie interesując się takimi imponderabiliami jak copyright. Jakże to inaczej wygląda dziś! Weźmy choćby „Project Hail Mary” Andy’ego Weira. Gdy trzeba wyposażyć międzygwiazdną misję, której celem jest uchronienie ludzkości przed zagładą, w cyfrowe kopie książek i oprogramowania, to rzecz natychmiast staje się przedmiotem zainteresowania trolli patentowych oraz stowarzyszeń zbiorowego zarządzania prawami i trafia na wokandę. Ponieważ jednak „Project Hail Mary” to powieść z gruntu optymistyczna, to sprawa kończy się w sądzie i to definitywnie – dosadnym „odpier... się” skierowanym do wszystkich owych właścicieli praw własności intelektualnej.

Spytacie pewnie, czemu akurat teraz o tym piszę? Otóż nie ma obecnie nikogo, kto, podobnie jak powieściowa madame Stratt, miałby chęć i przede wszystkim władzę pozwalającą na zrobienie czegoś takiego. Są jednak organizacje i ludzie, którzy próbują. Jest The Internet Archive – jedno z niewielu miejsc w globalnej sieci, dzięki którym można przeczytać stare, także moje, teksty z Top Secretu, czy też obejrzeć zapomniane gry z lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych. Jest też Jason Scott, który od wielu już lat zajmuje się archiwizowaniem starych cover disków czy zasobów serwisów BBS. Do niedawna jeszcze w ogromie zgromadzonych przezeń danych trudno było się poruszać – teraz jednak, dzięki pomocy anonimowych wolontariuszy, powstała wyszukiwarka, dzięki której możemy to archiwum wygodnie przeglądać. Niestety nie ma tam zasobów Top Secret BBS. Nie ma nawet tych z Bajtek BBS. Ale myślę, że kiedyś będą! ■

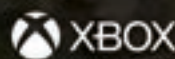
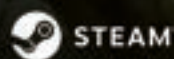


JESTEŚ TU  
PORAZ PIERWSZY?  
A MOŻE COŚ WYGLĄDA ZNAJOMO?  
MOŻE BYŁEŚ TU JUŻ  
WIELE RAZY  
W CZĘŚNIEJ?

Green Hell to desperacka walka o przetrwanie w głębi amazońskiego lasu deszczowego.

Wyrusz w niebezpieczną podróż do granic własnej wytrzymałości, podczas której ciężar emocjonalny i fizyczny odbije na Tobie swoje piętno. Jak długo jesteś w stanie przetrwać stawiając czoła nieznanemu?

# GREEN HELL



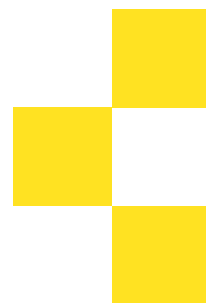
Dołącz do społeczności ponad 3,5 miliona graczy i zanurz się w świat hardkorowego survivalu w pojedynkę lub w kooperacji.

Green Hell, nieustannie wspierany przez studio Creepy Jar, dostępny jest na Steam, Xbox i PlayStation. W grudniu premierę na konsolach miało SPIRITS OF AMAZONIA PART 3 świetnie przyjęte przez graczy PC zwińczenie trylogii poprzedzającej fabułę Green Hell. W sierpniu wersja Steam została rozszerzona o bezpłatny dodatek ANIMAL HUSBANDRY pozwalający graczom m.in. na hodowlę zwierząt: kapibary, pekari, tapira oraz prowadzenie pasieki.



**Aleksy Uchariski**

Top Secret, Gambler, Play, a ostatnio gamedev. Od ponad ćwierćwiecza związany z polskim rynkiem gier. Miłośnik porcelany ze Stanowic, Orwella, whisky oraz kotów. Obecnie inwestor i wykładowca.



## FELIETON O NICZYM

**Z**apewne już nieraz czytaliście tekst kogoś, kto wyraźnie nie wiedział, o czym pisać. Ale do tej pory pewnie nie widzieliście, by ktoś otwarcie się do tego przyznał. Docenicie tę chwilę.

Spotkałem się niedawno z moją chrześnicą, obecnie już studentką. Kiedy zapytałem ją, jakie są jej pasje, odpowiedziała, że lubi je zmieniać i co jakiś czas poświęcać się innym rzeczom. Zacząłem więc indagować, czym najbardziej interesuje się obecnie. Z pełną otwartością odpowiedziała: „Obecnie najbardziej interesuję się niczym”.

To mi autentycznie zaimponowało i wciąż jestem pod wrażeniem. Żyjemy w czasach, w których wszyscy muszą coś robić, najlepiej zaś robić wszystko. Nicość jest niemożliwa, ale co gorsza nicość jest nieznośna. W całym tym rozwibrowaniu boimy się momentu, kiedy muzyka przestanie grać, samochód pędzić, ludzie coś do nas mówić, a telefon wysyłać powiadomienia. Nicość nas przeraża. Ciekawe, czy będę umiał napisać o nicości.

„O czym myślisz, Aleksy?”, pyta za każdym razem pan Fejsbuk. Najtrudniej napisać, że o niczym, że w ogóle nic nie myślę. Nadmiar myślenia często mi szkodzi. Silnik umysłu musi czasem ostygnąć. W jednym z ikonicznych Dilbertów bohater stwierdza, że rozważa zostanie idiotą, aby w pełni cieszyć się efektami bycia szczęśliwym. To efektowne, choć jak wszystko, co efektowne – znacznie na wyrost. A jednak najczęściej jestem szczęśliwy, gdy o niczym nie myślę. To nie tak znów często.

„W co ostatnio grałeś?”, pada częste pytanie – w nic. Regularnie gram, by tak rzec, zawodowo, ale granie w alfy, bety, prototypy, dema, vertical slice'e – to nie granie, to praca. Trochę grywam na komórce, głównie podczas podróży lotniczych, zazwyczaj

w nieśmiertelne klasyki pokroju Mini Metro, Bejeweled, Subway Surfers (tak!). Nie uważam tego jednak w gruncie rzeczy za granie, bo immersja jest zbyt mała, wolę o tej czynności myśleć jak o zręcznościowo-logicznym zajmowaniu czasu. W żadne wielkie gry od kwartałów nie mam ochoty ani przekonania grać. Ghost of Tsushima jest genialne i leży w samej osi moich zainteresowań (kendo, Usagi Yojimbo, Akira Kurosawa), a jednak odpuściłem po paru godzinach. Cyberpunk 2077 autentycznie mnie oczarował, z tym samym jednak finalnym efektem. Chyba jestem już stary i najlepsze, co mogę zrobić, to się do tego przyznać. Mocno się zapaliłem do wirtualnej rzeczywistości (czemu dałem wyraz w tej rubryce), ale zapał ten osłabł. Chyba zresztą nie tylko mój. Kwartałne wyniki Mety (korporacji znanej niegdyś jako Facebook) pokazały spadek przychodów firmy w obszarze metaverse (zjawiska znanego niegdyś jako VR) o 50 procent, zaś trzypięćmiliardowa strata wskazuje, że do każdego wydanego przez użytkownika dolara Mark Zuckerberg dopłaca 14 dolarów (!) z własnej kieszeni. Wysłała pieniądze w nicość.

„Co sądzisz o tym lub o owym?” – nic. Czasem ktoś mnie pyta o opinię w jakiejś sprawie, biznesowej, politycznej, osobistej albo zgoła innej. Kiedyś uważałem to za wspaniałą okazję, by się popisać głębią, rozległością, oryginalnością. Z czasem dostrzegam wartość, stosowność nieposiadania poglądów ani wiedzy w jakiejś sprawie. Czasem się kogoś rozczaruje, czasem wyjdzie na ignorantę, czasem na głupka. Sam w rozmowach najbardziej doceniam ludzi zdolnych zwięźle odpowiedzieć „nie wiem”. Byłe nie była to odpowiedź na wszystkie pytania.

„Co byś jeszcze chciał zobaczyć?” – nic. Od paru lat – z covidową przerwą – udaje mi się sporo podróżować i rzecz jasna jest to bardzo przyjemne doświadczenie. A jednak pozostawia mnie z przekonaniem, że świat jest o wiele za duży, by udało się go choćby banalnie zwiedzić, tym bardziej zaś poznać. By coś poznać, potrzeba naprawdę wiele czasu. Marzę, by udało mi się poznać Włochy, te, jak rzekł Sienkiewicz, drugą ojczyznę każdego człowieka inteligentnego. W tym celu nie chciałbym już zbyt wiele nowego we Włoszech zobaczyć. W poznawaniu chodzi o coś innego.

Z wiekiem doceniam nicość. W świecie, w którym wszystko jest wszystkim, „nic” – to jest jednak coś.

„Co napiszesz na koniec, Aleksy?”. ■

ALEX<sup>F</sup>

**JEDYNY  
MIESIĘCZNIK  
O GRACH WIDEO  
NA RYNKU.**

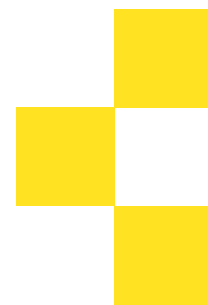
**GRAMY Z WAMI  
NIEPRZERWANIE  
OD 1997 R.**

[SHOP.PSXEXTREME.PL](http://SHOP.PSXEXTREME.PL)





**Marcin Borkowski**  
Dziennikarz, autor gier, były redaktor naczelny  
Top Secretu, komentator spraw bieżących,  
postać znana i lubiana.



# PENDRAKI, POKÉMONY I ZMIANY

**T**en felieton najpierw był o pędraku i pokémonach, potem miał być o sztucznej inteligencji, potem w wyniku obsuwy zmieniły się terminy i przysmykałem się do wersji świąteczno-urodzinowej (nie co roku człowiek kończy sześćdziesiątkę), a potem wybuchło i wyszło, że właściwie powinienem się żegnać. A ja nie lubię pożegnań, zwłaszcza tych smutnawych. Czuję się skrępowany i zażenowany sytuacją, cokolwiek powiem, jakkolwiek zareaguję, będzie źle. Nie umiem być naturalny, miotam się między maską bolesnego smutku i głupkowatego dowcipkowania, wszystko sztuczne, wycofuję się, jakbym olewał (też źle) i czekam, aż się ten krępujący cyrk skończy.

Na razie więc – do zobaczenia, „może by gdzieś na piwo”, „zadzwoń, pogadamy”, „czwórka albo dwunastka”, „ja tędy”, „my tam”.

\*\*\*

I jednak wróćmy do pędraka, od jakiegoś czasu chodzi za mną takie podsumowanie, post mortem. W tym, co się wydarzyło, było kilka wartościowych lekcji.

Bo w sumie to – cytując klasyka – ten pędrak narobił mi smrodu i gówna.

Oczywiście świetnie się przy nim bawiłem, oczywiście były nominacje, akademie, wizyty w zakładach pracy, ale cały czas miałem świadomość, że pomysł jest bardzo niszowy i nie dla każdego. To wyszło jak dupa z pokrzywy, kiedy dorzuciłem steamową wersję do bundla dla Ukrainy. Miałem swój mikroskopijny udział w tych zebranych 17 milionach dolarów, więc w serduszko ciepło, ale o ile przedtem grę kupowali ludzie otwarci, szukający czegoś nowego, o tyle przy okazji bundla

trafiła do graczy masowych, w swej masie mało elastycznych. Pojawiły się dziesiątki negatywnych recenzji, mieszczących się gdzieś między „na pewno wirus albo trojan” (bo podłączenie dysku wymaga praw administracyjnych) a „dlaczego to nie jest gra jak każda inna?”. To nie miała być gra jak każda inna, negatywy potwierdzają, że się udało, ale to marne pocieszenie.

Bo: miałem pomysł na kolejną grę opartą na mniej więcej tym samym pomysle. Pędrak miał swoich zwolenników, można było ich wykorzystać do zbudowania ma-lutkiej niszy na kolejny projekt. Rozpisałem sobie bohaterów, nazbierałem materiałów na ich temat i kiedy siadałem do szlifowania, przyszedł Putin z wojną, pomoc dla Ukrainy i ta fala krytyki. Trudno budować społeczność na podstawie negatywnych reakcji. Uznałem, że kopanie się z koniem nie ma sensu. Ręcznik na ringu, koniec, kropka.

Z tym że nie do końca, bo chwilę potem na spacerze (jestem perypatetyk, najlepsze pomysły przychodzą mi do głowy, kiedy chodzę) wymyśliłem, jak bez praw administracyjnych zapewnić graczom dostęp do plików i dać im szansę grzebania w nich po swojemu. To wymagało nowej historii i zbudowania portretu głównej postaci, dużo ode mnie młodszej. Z konsultacji wyszło, że pasowałby miłośnik pokémonów. Nie lubię pisać o rzeczach, o których nie mam pojęcia...

Więc, stary dziad, zainstalowałem Pokémon Go i zacząłem wędrować po okolicy z nosem w komórce. Gra jak gra, ale powiozła mnie w nieoczekiwanych kierunkach socjologicznych. Po pierwsze – PokéStopy dookoła mnie okazały się być zdominowane przez fanów Legii (łącznie z takim nawołującym do niekonsensualnych czynności seksualnych z Motorem Lublin). Bawi mnie wizja kibola, za którym drepcę Pikachu. Po drugie, zafascynował mnie poziom gamifikacji mającej utrzymać uwagę gracza i skłonić go do kontynuowania. Przypadek kliniczny, na zajęcia na kierunkach psychologicznych i grorobienia.

I tylko szkoda, że wpadłem w zastawioną przez grę pułapkę: jeden konkretny pokémon przydałby mi się do włączenia w historię, ale musiałbym go najpierw złapać, więc ciągle chodzę i gram. A że najlepsze pomysły przychodzą mi do głowy w czasie spacerów, robota stanęła w miejscu, równocześnie myśleć o dwóch grach jest trudno. Nawet jeśli ma się dużo czasu, bo nie siedzi się nad kolejnym Indykarium. ■

BOREK

# ZEWAKCJI

Z *Michałem Drobotem*, Studio Head polskiego oddziału Infinity Ward, rozmawia Piotr Mańkowski.

➤ Michał przed udzieleniem wywiadu prowadził prezentację Modern Warfare II, podczas której wskazywał najciekawsze graficzne osiągnięcia w grze. Foto: Paweł Konarzewski.

**PIXEL  
WYWIAD**

**P** Do franczyzy Call of Duty trafiłeś dziewięć lat temu. Możesz opowiedzieć, jak do tego doszło?

Zaczynałem w Reality Pump, dostałem miejsce w Sony, pracowałem w Guerilla Games przy Killzone: Shadowfall, zahaczyłem nawet o Horizon Zero Dawn. Przeniósłem się do Ubisoftu Montréal, aż pewnego dnia otrzymałem propozycję, czy chciałbym mieć więcej do powiedzenia o renderingu i grafice w Call of Duty. Moim pierwszym projektem było Infinity Warfare.

**P** Gdy powstał polski oddział Infinity Ward, byliście dostawcami technologii...

Activision ma ciekawą strukturę, z czego ludzie być może nie zdają sobie sprawy, myśląc o korporacji. Otóż wszystkie pracujące nad nowym tytułem studia - na przykład my, Treyarch, Sledgehammer Games - współpracują nad wspólnymi elementami takimi jak technologia czy silnik. Nie ma contractorów, nie ma podziałów - wszyscy jesteśmy jednym zespołem. Dla nas powstanie studia w Krakowie początkowo miało motywacyjny charakter, ale z biegiem lat rozrosliśmy się i obecnie osobowy skład zbliża się do czterdziestki. Mamy inżynierów, artystów. Duża liczba broni pojawiających się w Call of Duty jest robiona w Polsce.

**P** Mam wrażenie, że nowa odsłona CoD idzie w stronę kina sensacyjnego, a nie jest tak ostrą strzelaniną jak na przykład Modern Warfare z 2019 roku.

Chodziło nam o przekazanie historii, zwrócenie uwagi na pewne rzeczy na świecie. Tonacja kolejnych części zmienia się wraz z tym, czego ludzie potrzebują i jak zmienia się nasz świat. Część fabularna dzieje się w wielu miejscach na globie. Stawiamy na różnorodność, ale przyświecającym nam celem jest dostarczanie zabawy.

**P** Jesteś głównym architektem silnika graficznego, ale czy twój zespół współtworzy też fabułę?

My akurat w małym stopniu, ale jej zręby powstają na całym świecie, na przykład w studiu meksykańskim. Nasi pracownicy są różnorodni kulturowo i etnicznie, więc każdy coś wnosi do fabuły. Gdy realizujemy misję w Amsterdamie, musimy mieć w głowie, że jest ona ważna dla osób mieszkających tam, i starać się być wrażliwym.



Ale żeby pokazać, że to jest ten Amsterdam, umieściliśmy w grze tablice z napisem, czego nie wolno robić z mostu - tak jak w rzeczywistości. Gdy robiliśmy misję w Meksyku, ktoś stamtąd zwrócił uwagę, że piniaty nie powinny wisieć na każdym drzewie. Każdy, komu takie smaczki są bliskie, zauważy je.

**P** Czy w zespole pracującym nad Call of Duty istnieje dział zajmujący się zatwierdzaniem scen?

Mogę powiedzieć tyle, że to, czy dana scena jest zbyt mocna lub po prostu nieodpowiednia, stanowi element wewnętrznej dyskusji. Pojawia się myśl, że to być może nie jest najlepszy środek wyrazu. Czasem niektóre rzeczy są zmieniane ze względu na dziejące się na świecie wydarzenia. Pamiętaj też, że ściśle stosujemy się do oficjalnej kategoryzacji wiekowej.

**P** Co uważasz za największe osiągnięcie w waszym silniku graficznym?

Poprzeczka, którą co roku zawieszamy sobie coraz wyżej, to to, żeby każda nowa wprowadzana rzecz, moduł czy cecha wszędzie dobrze działały - na różnych platformach, konfiguracjach, w grze czy scenkach. Dążymy do tego, by gra była odpowiednio płynna i by co roku można dodawać do niej coś nowego. To stanowi dla nas, twórców, największą przyjemność. ■

# CALL OF DUTY

# MODERN WARFARE II

MODERN WARFARE II

PC PS4 PS5 XONE XSX

PRODUCENT Infinity Ward **Wersja PL:** tak

■ Szymon Góraj

**T**rzy lata temu Infinity Ward dało początek dość specyficznemu rebootowi. Choć bowiem scenariusz został rozpisany na nowo, ponownie przywitaliśmy kultowe postacie z kapitanem Price'em na czele, wraz z wianuszkiem kilku nowych. Teraz do gry weszła wyczekiwana kontynuacja.

Call of Duty: Modern Warfare II zaskakuje pewnymi rozwiązaniami w zasadzie od samego początku. Główny ciężar narracji położony jest na „zaginione” rakiety, które znalazły się w rękach niebezpiecznego ekstremisty. Daje to twórcom pretekst do stworzenia siedemnastu różnorodnych misji, w których wchodzimy w skórę kilku bohaterów, odkrywając kawałek po kawałku

intrygę. I choć z punktu widzenia scenopisarskiego nie jest ona zbyt imponująca, pozwala na sześć-osiem godzin świetnej zabawy.

Ekлекtyczna struktura poszczególnych zadań sprawia wrażenie, jakby deweloperzy zrobili sobie kilkudniowy maraton hollywoodzkich superprodukcji - od „Helikoptera w ogniu” aż po „Sicario” - po czym gorączkowo zaczęli realizować swój plan zgodnie z tymi inspiracjami. Potyczki na wschodnich ziemiach, szpiegowska misja w Amsterdamzie, przebijanie się nocą przez meksykańskie osiedle na granicy ze Stanami Zjednoczonymi - mało tego, z czasem pojawiają się misje z elementami craftingu à la The Last of Us, gdzie na starcie jesteśmy praktycznie bezbroni! Dodajmy do tego prostolinijnych, acz charyzmatycznych i zapadających w pamięć żołnierzy czy dobór

■ Grafika jest na tyle przekonująca, że zdjęcia kilku lokacji można postawić obok faktycznych obok i kogoś nieźle nabrać.



Wielosobowe tryby jak zwykle dają dużo możliwości, a w przyszłości ma się pojawić więcej atrakcji.



Rozgrywka będzie na tyle zróżnicowana, że pojawi się nawet sekwencja skradankowa z widokiem z góry.



A to mój absolutny faworyt spośród misji fabularnych: strzelanina w deszczu, na chybotającym się statku z przesuwającymi się beładnie odbezpieczonymi ładunkami.

dialogów w trakcie misji (choć to ostatnie uważam raczej za zbyt czyste). Niektórzy tradycjoniści mogą oczywiście trochę kręcić na to nosem, ale ja doceniam kreatywność. Całość wieńczy niesamowita, niemal fotorealistyczna grafika. Gdyby nie lekko odstające od tej idylli, sztywno poruszające się modele postaci, można by uznać, że uczestniczymy w jakiejś superprodukcji.

Jak zwykle nie zawodzi także rozgrywka; wprowadzono okazały wachlarz broni, z których w zasadzie każda ma własny charakter, i wymagający poziom trudności (nawet na „normalu” trzeba się czasem wysilić). Jeśli chodzi o multiplayer, przełomu nie uświadczylem, ale mamy czym się bawić. Deathmatch na wielką skalę, tryby kooperacji, odbijanie więźniów, tryb trzecioosobowy, walki o dominację etc., a twórcy obiecują z czasem więcej

atrakcji. Co więcej, tempo wielu walk zdaje się być nastawione bardziej na taktykę niż dynamikę, co wielu uzna za plus. Mapy z kolei może nie zachwycają jak te z kampanii, ale i tak wyróżniłbym kilka perełek (strzelanina na torze F1!). Miłośnicy rusznikarstwa i wszelakiego rodzaju personalizacji sprzętu również będą mieć pole do popisu. Czy jednak mamy do czynienia z zawartością godną ponad 300 złotych? Mam wątpliwości. **L**

**86**

Modern Warfare II nie odkrywa ostatecznie Ameryki, ale równie daleko mu do pustego, generycznego produktu. To bardzo dobry przedstawiciel gatunku z kilkoma fenomenalnymi sekwencjami, mogący zadowolić nie tylko fanów serii. Ci ostatni chyba jednak zaczekają na jakąś promocję.

R O Z P O C Z Y N A S I Ę N O W A E R A

# PIXEL

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

CALL OF DUTY

MW2

M O D E R N W A R F A R E II

