CD-ACTION

RETRO

CZASOPISMO DLA FAN GIER

WYDANIE SPECJALNE
cena: 30 zł, w tym 8% VAT
NUMER #7 (02/2024)

116 STRON!



Historia cyklu

REPLAY
- UFO: Enemy Unknown
- Stranglehold
- Jade Empire
- Dark Messiah of Might and Magic
- Eye of the Beholder
- Parasite Eve
- Commandos: Behind Enemy Lines

VARIA(CJE)
- „Matrix”
- Ekranizacje gier RPG
- Erpegi to zło!

PUBLICYSTYKA
- Historia gier RPG i cRPG
- Narodziny Baldur's Gate
- Final Fantasy VII
- Doom 3 ma 20 lat!
- „Optimus” znaczy „najlepszy”
- Historia pisma Gry Komputerowe
- Duke Nukem na konsolach
- Gry paragrafowe

ISSN 1426-2916 INDEX 379166

NINTENDO SWITCH

Nintendo

SUPER MARIO PARTY™ JAMBOREE

NAJWIĘKSZE JAK DOTĄD MARIO PARTY!

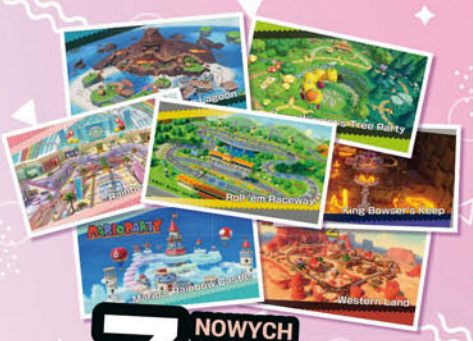
NAJWIĘCEJ MINIGIER



110+



NAJWIĘCEJ POSTACI



7 NOWYCH I POWRACAJĄCYCH PLANSZ



STEROWANIE PRZYCISKAMI I RUCHOWE



KOOPATHLON ONLINE DLA AŻ 20 GRACZY



PREMIERA 17/10/2024



3+ www.pegi.info

© Nintendo

CONQUEST ENTERTAINMENT

www.nintendo.pl

eprasa.pl 003fb258c

CD-ACTION RETRO
#7 (02/2024)

KOSTKI ZOSTAŁY RZUCONE!



Ależ ten czas leci! Dopiero co, Grażynko, reaktywowaliśmy Retro, a tu proszę – już siódmy numer, potem jeszcze z dziesięć kolejnych i cyk, emerytura... Choć, tak między nami, liczę na to, że do tego momentu damy wam wiele więcej magazynów, bo przejdziemy w końcu na kwartalny cykl wydawniczy. Trzymajcie kciuki. No i **kupujcie Retro; jego los spoczywa tylko w waszych rękach**.

Na razie mamy jednak jesień 2024 roku, wczesny zmrok i pluchę za oknem – ha tfu! Pismo, które trzymacie w dłoniach, powinno umilić wam ten dość ponury okres. **Nieformalnym motywem przewodnim są tym razem klasyczne erpegi**, choć rzecz jasna na łamach znajdziecie też sporo tekstów publicystycznych poruszających inne zagadnienia, recenzji starych-ale-zwykle-jarych gier (nie tylko z gatunku cRPG) tudzież rozmaitych ciekawostek w Varia(cjach).

„Hej! Ale co to w ogóle ma być? Niby gdzie tu są te stare, klasyczne erpegi!? Jak można poruszyć ten temat, nie wspominając przy tym o Might & Magic, Wizardry czy studiu Origin?!", zakrzykną teraz zagorzali fani, zerkając do spisu treści. Cóż, gdybym chciał *naprawdę* porządnie ogarnąć owo zagadnienie, to pewnie zajęłoby to całe miejsce przeznaczone na publicystykę, a dodatkowo musiałbym pożyczyć kilka(naście) stron z działu Replay. Nie wiem jednak, czy tak monotematyczny numer przypadłby do gustu tej grupie czytelników, która sięga po Retro, lecz nie zalicza się do grona hardkorowych miłośników cRPG. Podjąłem więc bolesną decyzję: jak mamy wspomnieć o wszystkim po łebkach, to lepiej w ogóle pominąć w tym numerze niektóre cykle, studia i nazwiska... Niemniej **obiecuję wrócić jeszcze kiedyś w Retro do gier fabularnych i przemilczanych tym razem wątków**.

Tak czy inaczej – znajdziecie w tym numerze naprawdę wiele fajnych tekstów do poczytania. Zatem: byle do wiosny i następnego Retro! Ten czas zleci szybciej, niż się wydaje.

Smuggler

PS Czekamy na wasze opinie na temat Retro – przysyłajcie je na adres **retro@cdaction.pl** albo zamieszczajcie w **grupie CD-Action Retro na Facebooku** (bit.ly/CDARetro), do której zapraszam wszystkich fanów klasyki.

PPS Na powyższy adres mailowy możecie też słać swoje teksty do Retro – te naprawdę dobre mają szansę na publikację, która wiąże się oczywiście z honorarium autorskim.

SPRAWDŹ NASZĄ GRUPĘ NA FACEBOOKU: CD-ACTION RETRO

Dziękujemy serwisowi MobyGames, który pozwolił nam korzystać ze swoich przepastnych zasobów przy tworzeniu Retro. Sporo materiałów graficznych w tym wydaniu (w tym część screenshotów) pochodzi właśnie z tej ogromnej bazy danych. Jeśli jej jeszcze nie znacie, zajrzyjcie na mobygames.com (ale uważajcie, bo można tam przepaść na długie godziny!).

eprasa.pl 003ffb258c

CD-ACTION

RETRO #7 (02/2024)



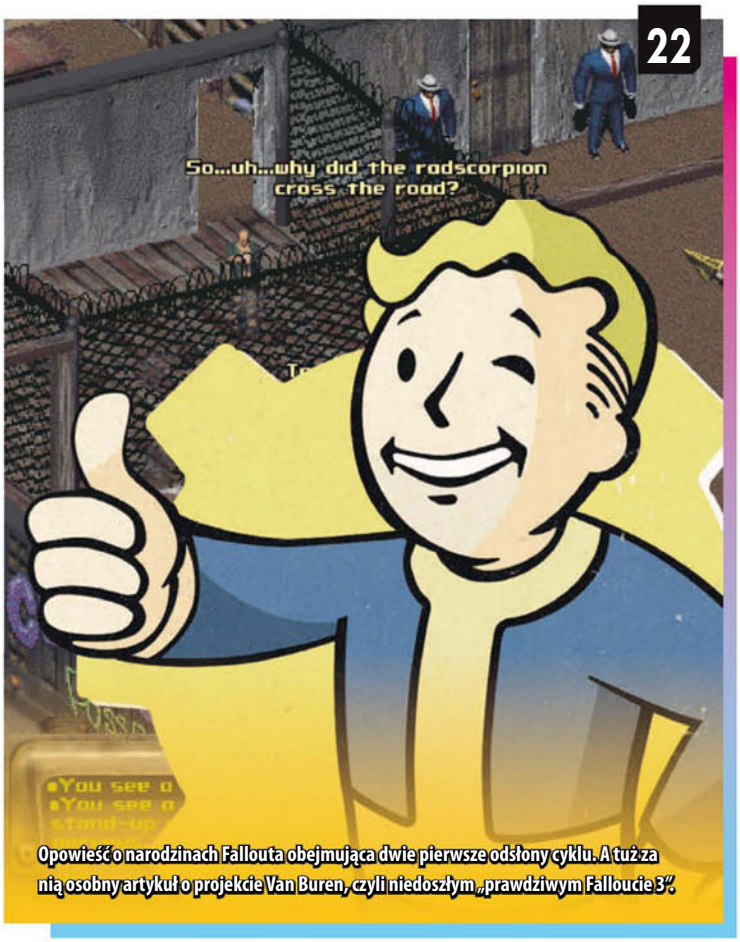
14

Gdzie szukać początków cRPG? Od wczesnych gier na mainframe'owe „szafy" po pierwsze komercyjne tytuły na ośmiobitowce – pięć pierwszych lat to dla gatunku cała epoka...



44

Bartłomiej Kluska opisuje powstanie i upadek (a raczej zniszczenie w majestacie prawa) Optimusa, największego rodzimego producenta pecetów.



22

Opowieść o narodzinach Fallouta obejmująca dwie pierwsze odsłony cyklu. A tuż za nią osobny artykuł o projekcie Van Buren, czyli niedoszłym „prawdziwym Falloucie 3".





50

Może nie tak kultowe jak Secret Service i nie tak popularne jak CD-Action, ale Gry Komputerowe to trzecie najdłużej wychodzące w Polsce pismo gamingowe. Oto jego historia.



66

Polacy sprawili fanom Atari, C64 i Amigi wspaniałą niespodziankę swoją znakomitą, a do tego pięknie wydaną platformówką Tony: Montezuma's Gold.

CD-ACTION

Redakcja CD-Action
ul. Ksawerego Liskego 7
50-345 Wrocław
KONTAKT: retro@cdaction.pl,
facebook.com/cdaction
REKLAMACJE: reklamacje@cdaction.pl

REDAKTOR PROWADZĄCY: Smuggler
REDAKTOR NACZELNY: Daniel Bartosik
DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Krzysztof Freudenberger
OPRACOWANIE GRAFICZNE: Katarzyna Kopeć
KOREKTA: Szymon Cisicki, Alicja Likszo, Patryk Wypchło
ZESPÓŁ RETRO: Maciej Bachorski, Marcin Bańdo, Dawid Biel, Maciej Bucholz, Filip Chrzuszcz, Marek Czajor, Radosław Dobrzeniecki, Rafał Fluderski, Jakub Gańko, Krzysztof Hasiński, Paweł Kicman, Michał Klekowicki, Bartłomiej Kluska, Łukasz Morawski, Bartłomiej Nagórski, Michał Nowakowski, Rafał Obertal, Jerzy Poprawa, Sebastian Pyka, Paweł Raban, Piotr Rataj, Marcin Skwark, Aleksy Uchański

Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

GTEM SA ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną oraz cywilną.

eprasa.pl 003ffb258c

SPIS TREŚCI



82

UFO: Enemy Unknown – strategiczny klasyk perfekcyjnie łączący zarządzanie surowcami z emocjonującą walką w turach – to jedna z moich ulubionych gier. Wstyd nie znać, grzech nie zagrać!



86

Jak przenieść filmową rozpierduchę Johna Woo na ekrany monitorów? Właśnie tak, jak zrobił to Stranglehold!



102

Kiedyś, zanim za całe zło tego świata odpowiadały gry wideo, konserwatyści ciskali gromy na stołowe erpegi, zarzucając im m.in. propagowanie okultyzmu i deprawowanie młodzieży.

003 Wstępniak
004 Newsy i kalendarium

C:\PUBLICYSTYKA_

010 Pół wieku turlania kości, czyli historia erpegów
014 Lochy i programiści. Narodziny cRPG
022 Fallout. Pierwsze kroki na jałowej ziemi
028 Van Buren. Branża. Branża nigdy się nie zmienia
030 Final Fantasy VII. Siódmy cud świata gier
036 Pukając do Wrót Baldura. Jak powstawało Baldur's Gate?
040 Doom 3. Niedoszła rewolucja
042 Mechanik. Czy prowadziłeś kiedyś „kibel"?
043 Felieton: Chandra retro, czyli tonę w rzece wspomnień
044 Optimus znaczy „najlepszy". Losy polskiego producenta pecetów
048 Książę z padem. Duke Nukem na konsolach
050 Gry Komputerowe. Jak zrobić coś z niczego? Historia czasopisma
056 Felieton: AI to przełom na naszych oczach
057 Nielot, który latał. Dodo w GTA III
058 Nie ma prądu? Nie ma problemu. Planszowe adaptacje gier wideo
062 Jest na to paragraf! Gry paragrafowe

C:\REPLAY_

066 Tony: Montezuma's Gold
068 Ultima IV: Quest of the Avatar
070 Albion
071 Eye of the Beholder
072 Parasite Eve
074 Arx Fatalis
076 Dark Messiah of Might and Magic
078 Anachronox
080 Jade Empire
082 UFO: Enemy Unknown
085 Laser Squad
086 Stranglehold
088 Psychotoxic
090 Commandos: Behind Enemy Lines
092 Alone in the Dark: The New Nightmare
094 Still Life
096 Front Mission

C:\VARIA[CJE]_

098 Z lochu do kina. Ekranizacje gier RPG
101 Lektury z dawnych lat: Joe Alex, „Czarne okręty"
102 Erpegi to zło! Satanistyczna histeria w USA
106 Niełatwy los Wybrańca. Historia uniwersum „Matriksa"
112 Retrofantastyka: Klasyka SF w III RP
114 Retro(re)akcje

youtube.com/cdaction

SPRAWDŹ NASZ KANAŁ W SERWISIE YOUTUBE



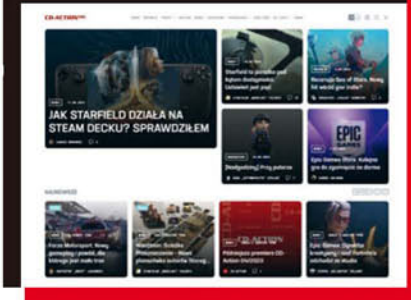
SKLEP.CDACTION.PL

ZNAJDZIESZ TU ARCHIWALNE WYDANIA RETRO I CD-ACTION, OFERTY PRENUMERATY CD-ACTION ORAZ WSZELKIE NOWOŚCI, JAKIE WPROWADZAMY DO SPRZEDAŻY.

ODWIEDŹ TEŻ NASZĄ STRONĘ!

W NASZYM SERWISIE INTERNETOWYM ZAMIESZCZAMY NEWSY, ŚWIEŻE RECENZJE, ZAPOWIEDZI GIER, PUBLICYSTYKĘ, GAMEWALKERY, TESTY SPRZĘTU, COTYGODNIOWE SZPILE... I WIĘCEJ!

CDACTION.PL



gamingtech esportsmedia

WYDAWCA: Gaming Tech Esports Media SA
PREZESKA: Lidia Ukleja
DYREKTOR WYDAWNICZY: Paweł Kozierkiewicz
BIURO REKLAMY:
Aneta Fizyczak – aneta.fizyczak@cdaction.pl
Wojciech Jagusz – wojciech.jagusz@cdaction.pl

eprasa.pl 003ffb258c

KALENDARIUM

PAŹDZIERNIK



➪ 35 lat temu, 3 października 1989 roku, Prince of Persia – ten pierwszy, niepodrabialny i grywalny do dziś – oczarował świat. Niby śpieszyliśmy się, by uratować księżniczkę, ale co chwila robiliśmy przerwy, by podziwiać jakość animacji.

➪ 30 lat temu, 10 października 1994 roku, doświadczyliśmy piekła na ziemi. Id Software wydało sequel Dooma, dowodząc, że gra idealna może stać się jeszcze lepsza.



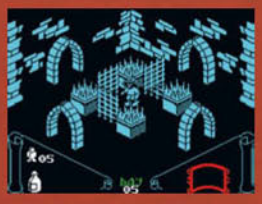
➪ 25 lat temu, 22 października 1999 roku, zadebiutowało Grand Theft Auto 2, część najbardziej niedoceniana, a jednocześnie prawdziwie błyskotliwa w swej satyrze.

➪ 20 lat temu, 25 października 2004 roku, wydano GTA: San Andreas. Na grze wychowało się nowe pokolenie fanów gangsta rapu. Rockstar zaś zawiesił sobie poprzeczkę tak wysoko, że nawet GTA V miało problem, by ją przeskoczyć.

LISTOPAD



➪ 45 lat temu, w listopadzie 1979 roku, dokonała się arcade'owa rewolucja. Niemal w tym samym czasie w salonach gier pojawiły się automaty z trzema kultowymi tytułami – Asteroids, Galaxian i Monaco GP.



➪ 40 lat temu, w listopadzie 1984 roku, bracia Stamper stworzyli Knight Lore, komnatówkę z izometryczną grafiką 3D, jedną z najsłynniejszych produkcji na ZX Spectrum. Sukces gry pozwolił im założyć Rare, a więc brytyjskie studio odpowiedzialne m.in. za Donkey Kong Country czy GoldenEye 007.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan Amos, CC BY-SA 3.0

➪ 30 lat temu, 22 listopada 1994 roku, swoją premierę miała konsola Sega Saturn. Ostatecznie przegrała rywalizację z Sony PlayStation, ale pozwoliła nam bawić się przy tak znakomitych grach, jak Virtua Fighter 2, Nights into Dreams, Sega Rally Championship czy Panzer Dragoon II Zwei.

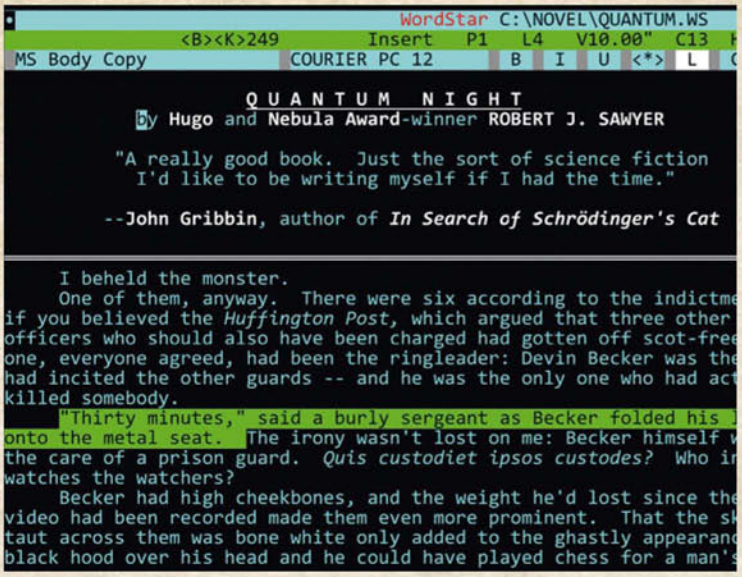


➪ 30 lat temu, w listopadzie 1994 roku, salony arcade żyły tylko jedną produkcją – Virtua Fighterem 2. Kto nie grał, ten czekał, kiedy VF2 trafi na Saturna.

➪ 25 lat temu, 22 listopada 1999 roku, Epic wytoczył ciężkie działa przeciw id Software – na nasze komputery trafił Unreal Tournament.



➪ 25 lat temu, 16 listopada 1999 roku, Valve wydało drugą część Half-Life'a, uważaną przez wielu za najlepszą grę w historii. Na „trójkę" wciąż czekamy.



PISZ JAK GEORGE R.R. MARTIN

Co łączy twórcę „Pieśni Lodu i Ognia" z Anne Rice, autorką „Wywiadu z wampirem"? (Oczywiście poza milionami zarobionymi dzięki powieściom i ich adaptacjom). Otóż oboje uwielbiają WordStara, czyli pamiętający jeszcze końcówkę lat 70. edytor tekstu, podobno bijący na głowę wszystko, co mogą nam zaoferować Microsoft czy Google. Martin jest tak wielkim entuzjastą programu, że pracuje na nim do dziś... jeśli akurat przyjdzie mu ochota na pisanie.

Dlaczego o tym wspominamy? Otóż dzięki zabiegom Roberta J. Sawyera – innego znanego pisarza – ostatnia, wydana w 1992 roku wersja WordStara (oczywiście połączona w zgrabny pakiet z emulatorem DOS-a) została udostępniona za darmo dla wszystkich pragnących przekonać się, czy to rzeczywiście najlepszy edytor tekstu na świecie (***bit.ly/WStar***). Idźcie więc napisać swój bestseller. Nie macie już żadnych wymówek.



Źródło: YouTube / RMC - The Cave

NIEISTNIEJĄCE LEMINGI

Chcielibyście zagrać w Lemmings na automatach? Neil Thomas, twórca youtube'owego kanału RMC – The Cave, a przy okazji właściciel muzeum gier wideo w malowniczym brytyjskim Chalford, też chciał. Jedyny problem polega na tym, że ta słynna amigowa produkcja, która trafiła na prawie każdą możliwą platformę, nigdy nie doczekała się portu na automaty. Istniał wprawdzie jej arcade'owy prototyp, ale projekt ostatecznie porzucono. Na szczęście Neila Thomasa to nie zraziło i postanowił dokończyć to, na co nie zdecydowało się DMA Design. Stworzył więc „maszynę" do gry, łącznie ze specjalnie przygotowaną płytką obwodu drukowanego. Jeśli odwiedzicie Chalford, koniecznie wypróbujcie Lemmingi w trybie dla dwóch osób!

eprasa.pl 003ffb258c



Zdjęcie: Retro Games Ltd.

SPEKTRUM GIER

Retro Games Ltd. nas rozpieszcza. Po serii sukcesów zapoczątkowanych przez skonsolizowany, miniaturowy emulator Commodore'a 64, przyszła w końcu pora na popularną „spektrumienkę". The Spectrum to najnowszy komputerek, tym razem pełnowymiarowy i wyposażony w działającą klawiaturę (oczywiście gumową i prawdopodobnie niewygodną, co stanowi duży plus dla oczekujących realistycznego odwzorowania ZX Spectrum). W zestawie otrzymamy aż 48 tytułów (w tym takie klasyki, jak Manic Miner, Saboteur!, The Hobbit, The Way of the Exploding Fist czy The Great Escape). Oczywiście można będzie wgrać własne albo nawet... stworzyć je od zera, bo The Spectrum da nam dostęp do Basica i pozwoli zapisywać nasze programy na wirtualnej kasecie. Jedyny minus: zamiast dżojstika dostaniemy w zestawie mocno anachroniczny gamepad. Ale mnie to nie odstrasza.

Zdjęcia: Adidas / Nice Kicks



WOJNY OBUWNICZE

Wieści ze świata obuwia stanowią integralną część tej rubryki. Po informacji o cenach butów Apple'a pora na coś bardziej na naszą kieszeń. Adidas we współpracy z Nice Kicks przygotował dwie serie sneakersów zainspirowanych przez najpopularniejsze 16-bitowe konsole Segi i Nintendo. Obydwie pary kosztują po 130 dolarów. Na razie nie wiadomo, czy trafią do sprzedaży gdzieś poza Ameryką, jeśli jednak tak się stanie, to przewidujemy, że buty SNES-owe podbiją Japonię, Mega Drive'owe Europę, a w Stanach Nintendo i Sega zremisują. Liczymy też na to, że na bazarach pojawią się Abibasy w kolorach Pegasusa.



LEPIEJ PÓŹNO NIŻ WCALE

26 lat dzielące pierwszą część Wasteland od sequela, trzecią odsłonę Streets of Rage od czwartej lub Battletoads od Battletoads Arcade robi wrażenie. Ale nie na wszystkich. Howard Scott Warshaw, twórca Yars' Revenge, hitu na Atari 2600 z 1982 roku, właśnie szykuje się do wydania zapowiadanej kilka dekad temu kontynuacji. Gra zatytułowana Yars' Rising ma ujrzeć światło dzienne jeszcze w tym roku – czyli z 42-letnim opóźnieniem. Zważywszy na fakt, że Warshaw to psychoterapeuta, nie da się wykluczyć, że jesteśmy częścią jakiegoś eksperymentu.



Zdjęcie: Nintendo Museum

MUZEUM HYDRAULIKI

Na 2 października zaplanowano otwarcie oficjalnego Muzeum Nintendo. Niestety nie w Polsce, tylko w Japonii, a dokładniej – w Kioto. Ale jeśli ktoś akurat wybiera się w tamte strony, to powinien ów przybytek odwiedzić. Na wystawie znajdziemy zarówno artefakty o znaczeniu historycznym (np. zabawki produkowane przez Nintendo jeszcze przed wejściem firmy do branży elektronicznej), jak i eksponaty tak wyjątkowe, że po prostu trzeba sobie strzelić przy nich fotkę (np. działające Wii Remote wielkości człowieka). Poza tym na miejscu prawdopodobnie roi się od hydraulików, wielkich małpiszonów i różnych dziwnych stworów, które pewnie pamiętacie z dzieciństwa.

eprasa.pl 003ffb258c

KALENDARIUM

GRUDZIEŃ



➪ 40 lat temu, w grudniu 1984 roku, Jordan Mechner zadebiutował w branży swoim Karateką.

➪ 35 lat temu, 15 grudnia 1989 roku, Technosoft wypuścił „pradziadka" gatunku real time strategy, czyli grę Herzog Zwei.



➪ 30 lat temu, 3 grudnia 1994 roku, Sony otworzyło nowy rozdział w historii elektronicznej rozrywki przy pomocy pierwszego PlayStation.

➪ 30 lat temu, 9 grudnia 1994 roku, premierę miał Tekken, jedyny poważny rywal Virtual Fightera 2.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan Amos



➪ 30 lat temu, 27 grudnia 1994 roku, wydano pierwszą grę na silniku Dooma, której nie wyprodukowało id Software. Był to Heretic, a jego twórcy – Raven Software – do dziś są bardzo prężnie działającym studiem.



➪ 30 lat temu, w grudniu 1994 roku, Mark Hamill rozpoczął swój heroiczny bój przeciw przerośniętym kotom w wysokobudżetowym Wing Commanderze III.



➪ 25 lat temu, 2 grudnia 1999 roku, id Software podjęło wyzwanie rzucone przez Epica i jego Unreal Tournamenta. Rezygnacja z trybu jednoosobowego wzbudziła kontrowersje, ale ostatecznie Quake III Arena okazał się gigantycznym sukcesem.



➪ 25 lat temu, 12 grudnia 1999 roku, Planescape: Torment, jeden z najlepszych erpegów w historii, udowodnił, jak poważna, głęboka i wciągająca może być fabuła gry wideo.

➪ 20 lat temu, 2 grudnia 2004 roku, miała miejsce japońska premiera konsoli Nintendo DS. Głosy o powolnej śmierci handheldów na kilka lat ucichły.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan Amos

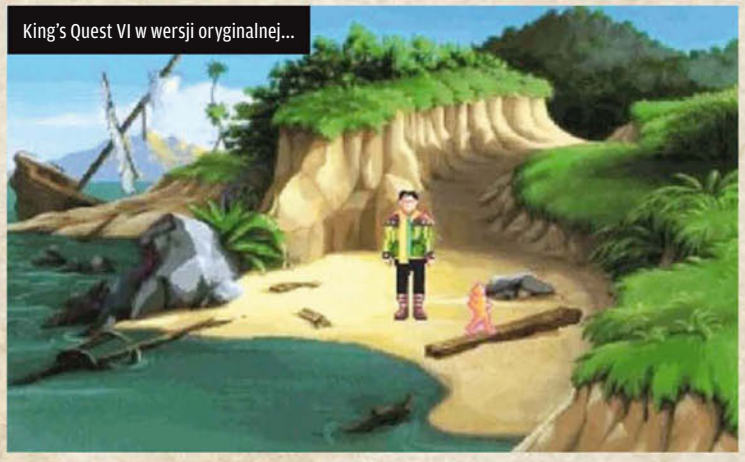
WIĘCEJ RETRO W RETRO

King's Quest VI to znakomita klasyczna przygodówka Sierry z 1992 roku. Ale czy da się ją uczynić jeszcze bardziej retro? Tak uważa Brandon Kouri, który przez ostatnie 18 lat pracował nad demakiem KQVI. Zapomnijcie o „nowoczesnej" grafice VGA czy sterowaniu myszką. Prawdziwy klasyk to paleta 16 kolorów i wpisywanie komend na klawiaturze. Ponoć zabawa jest znacznie lepsza. I co najważniejsze – zupełnie darmowa. Grę pobierzecie stąd: ***kq6agi.com***.

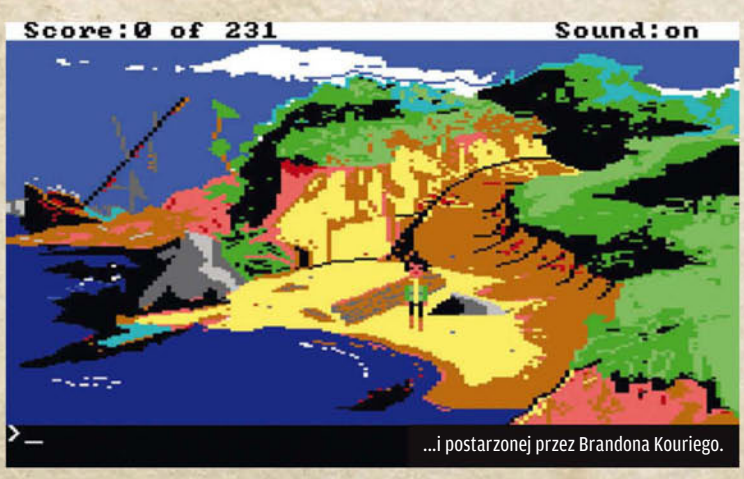


KARMAZYNOWY DIAMENT

The Colonel's Bequest i The Dagger of Amon Ra to prawdopodobnie najciekawsze spośród gier Roberty Williams. Wyróżniały się ogromnym naciskiem na fabułę, wpisaniem zagadek w prowadzenie prawdziwego śledztwa i rewolucyjnym systemem wydarzeń rozgrywających się w czasie rzeczywistym. Wydawać by się mogło, że ten rodzaj przygodówki przepadł gdzieś wraz z upadkiem Sierry. Nic bardziej mylnego. Swoją premierę miał właśnie The Crimson Diamond. Tytuł ten kontynuuje tradycję produkcji z Laurą Bow i oferuje grafikę wykorzystującą paletę... EGA. Miłośnicy zagadek, ręcznego wpisywania komend i enpeców o purpurowych twarzach będą zachwyceni.



King's Quest VI w wersji oryginalnej...



...i postarzonej przez Brandona Kouriego.

eprasa.pl 003ffb258c

PRZEKUTY MIECZ

Wydana w 1996 roku pierwsza część serii Broken Sword – Shadow of the Templars – do dziś pozostaje jedną z najlepszych przygodówek typu point'n'click. A także gier najpiękniejszych, czarujących kolorową, ręcznie malowaną grafiką. Jak się jednak okazuje, nawet tak olśniewająca produkcja może wyglądać jeszcze atrakcyjniej. 19 września na Steamie oraz GOG-u pojawiła się wersja Reforged, oferująca poprawioną oprawę wizualną w rozdzielczości 4K, ulepszone animacje i zremasterowaną ścieżkę dźwiękową. Niestety, nawet jeśli jesteście posiadaczami poprzedniej edycji gry, za nową i tak przyjdzie wam zapłacić pełną cenę.





KILLER CROC

Po całkiem udanym powrocie Kangurka Kao z otchłani niepamięci próbuje wyrwać się kolejny bohater platformówek z przełomu wieków. Studio Argonaut Games, na czele z legendą brytyjskiego gamedevu, Jezem Sanem, przygotowuje właśnie nową wersję pierwszej części przygód sympatycznego Croca. O samej grze wiadomo na razie niewiele, choć developerzy studzą emocje i podkreślają, że pracują nad remasterem, a nie pełnoprawnym remakiem. Ale fanów to nie zraża. A czy wy jesteście gotowi wspomóc krokodyla w misji ratowania Gobbosów?

NOCNE GRANIE I KOLEKCJONOWANIE

Retronics to firma znana z wydawania reedycji polskich czasopism komputerowych oraz fantastycznych wersji kolekcjonerskich starych gier. Nocne Retro Granie to z kolei grupa pasjonatów organizujących gierkowe imprezy. Z połączenia sił tych dwóch ekip powstał zbiór 8-bitowych tytułów, którego fani atarynek nie mogą przegapić. W pudełku NRG vol. 1 znajdziemy takie hity, jak: Magia Kryształu, Miecze Valdgira II, Fred, Hans Kloss, Mózgprocesor, Krucjata, Artefakt Przodków, Misja i Robbo. NRG vol. 2 uraczy nas nieco mniej znanymi, ale również ciekawymi produkcjami: Battle Ships, Captain Gather, Change, Gabi, Janosik, Kult, Lasermania, Technoid oraz Grunwald 1410. Wydanie prezentuje się bardzo ładnie, pudełko wygląda na solidne, a same gierki są dostępne zarówno na kartridżach, jak i pendrive'ach.



LEPSZE WROGIEM DOBREGO

Pamiętacie jeszcze lipcową aferę z aktualizacją CrowdStrike'a, która zafundowała blue screen of death na blisko dziewięciu milionach urządzeń biznesowych wykorzystujących system Windows? Kto przebywał w tym czasie na lotnisku albo dworcu kolejowym, zapewne prędko tego wydarzenia nie zapomni. No, chyba że podróżował za pośrednictwem czwartych co do wielkości amerykańskich linii lotniczych – Southwest Airlines. Na czym polegał sekret tej korporacji? Do ustalania grafiku lotów, zarządzania listami pasażerów oraz raportowania przeglądów sprzętu wykorzystuje ona komputery pracujące na... Windowsach 95 i 3.1.



SZALONY UBER?

Kenji Kanno uchylił rąbka tajemnicy w sprawie rebootu tytułu, który wiele lat temu podbił salony arcade (niestety w ich schyłkowym okresie), a następnie nasze konsole i pecety. Wbrew spekulacjom nowe Crazy Taxi nie będzie po prostu remasterem pierwowzoru. Gra ma przenieść nas do otwartego świata inspirowanego kalifornijską kulturą i architekturą. Według twórcy nowa wersja umożliwi wielu użytkownikom jednoczesną zabawę na tej samej mapie i wprowadzi szereg nowych mechanizmów. Dzięki Unreal Engine'owi powinna też wyglądać oszałamiająco. Przynajmniej tak głoszą zapowiedzi, bo na razie projekt znajduje się na bardzo wczesnym etapie realizacji. Cóż, liczymy na to, że developerzy nie zapomną, iż Crazy Taxi to nie GTA. Ciekawe, jaką będzie miało taryfę.

Newsy przygotował DaeL

eprasa.pl 003ffb258c



Pół wieku turlania kości,
czyli historia erpegów

Paweł Kicman

Nie byłoby jednej z najpopularniejszych i najlepiej przyjętych gier XXI wieku, czyli Baldur's Gate 3, gdyby pięćdziesiąt lat temu dwóch przyjaciół z małego miasteczka w Wisconsin nie stworzyło podwalin pod zupełnie wtedy nową formę rozrywki. Przyczynili się do tego za sprawą pierwszego papierowego erpega w historii, czyli Dungeons & Dragons. Ale czy na pewno pierwszego?

Zanim odpowiem na to pytanie, należy się kilka słów wstępu. O ile na hasło „papierowe erpegi" coś pewnie każdemu dzwoni, o tyle raczej nie wszyscy wiedzą, w którym kościele. Więcej na ten temat pisałem w artykule „Rzuć na wyobraźnię" w CD-Action 01/2024, ale żeby oszczędzić wam żonglowania czasopismami, oto krótkie przypomnienie, czym owe gry są.

Ale jak to „z papieru"?

Tabletop role-playing game (TTRPG), papierowe RPG, gra fabularna albo po prostu RPG. Jak zwał, tak zwał, niby wiadomo, o co chodzi, ale produkcje te dość trudno zamknąć w ścisłych ramach. Najprostsza, ale jednocześnie najbardziej obszerna definicja tego zjawiska mówi, że to **rodzaj gry, w której w grupie(*) wspólnie tworzy się historię** osadzoną w wyimaginowanym, współdzielonym uniwersum. I tyle. Zasady, kości czy opasłe tomiszcza zawierające szczegółowe opisy krain stanowią jedynie dodatki, mające jakoś uporządkować ten zbiorowy akt światotwórstwa. Istotną rolę w erpegach odgrywa również... cóż, odgrywanie ról. Najczęściej **kilka osób wciela się w fikcyjne postacie, a jedna trzyma pieczę nad zasadami** i różnymi elementami świata przedstawionego. Kogoś takiego określa się zwykle mianem Mistrza lub Mistrzyni Gry/Podziemi.

Jednak żeby nadać grze formę, według małżeństwa Bakerów, twórców systemu Powered by the Apocalypse, należy zawrzeć swego rodzaju umowę społeczną. W jej myśl to, co dzieje się w rozgrywce, musi zostać zaakceptowane przez wszystkich jej uczestników. Z tego powodu większość papierowych erpegów ma wspomniany wcześniej zbiór zasad, które pozwalają skonsolidować tę umowę wokół interpretacji tychże reguł. Zgadzamy się, że dany wynik na kości oznacza sukces, a inny porażkę. Przyjmujemy, że kiedy nasza postać chce wykonać atak, musi o tym poinformować, rzucić dwudziestościenną kostką, dodać modyfikator itd. Służy to odróżnieniu gry od zwykłego wspólnego opowiadania historii.

Obecnie funkcjonuje tyle różnych wariacji na temat papierowych erpegów, że trudno byłoby to wszystko zliczyć i pod-

(*) Możemy też jednak grać sami.

eprasa.pl 003ffb258c



Pathfinder to największy współczesny konkurent D&D, który przez kilka lat sprzedawał się nawet lepiej od niego.

HISTORIA POLSKICH ERPEGÓW

Kalendarium rozwoju papierowych erpegów w Polsce sięga lat 80. Choć najpierw na rynku pojawiały się paragrafówki, planszówki i bitewniaki, to uwaga nadwiślańskich odbiorców szybko powędrowała ku grom fabularnym. W 1993 roku ukazał się pierwszy numer magazynu Magia i Miecz, skupiony na stołowych erpegach. Na łamach czasopisma ukazywał się jeden z pierwszych polskich systemów, czyli Kryształy Czasu autorstwa Artura Szyndlera. Niedługo później, w 1994, wydawnictwo MAG wypuściło podręcznik do Warhammera, na dobre rozpoczynając w naszym kraju erę turlania kości, która potem... umarła, żeby narodzić się na nowo. Cała ta historia jest bardzo skomplikowana i osoby chcące ją poznać odsyłam do książki „Kostki zostały rzucone" Tomka Kreczmara. Autor bierze pod lupę wiele szczegółów i kontekstów dotyczących erpegów na świecie, ale też właśnie w Polsce.

sumować. **Przeróżne systemy, unikatowe tła fabularne, możliwość zabawy w pojedynkę, przez telefon, bez kości**, ale za to z Jengą – masa kombinacji. Współczesny obraz tej rozrywki stanowi doskonały punkt odniesienia dla tego, jak branża erpegów się rozwijała, skąd się wzięła i dlaczego zyskała taką popularność. Bo zanim nowe edycje Dungeons & Dragons zaczęły wywoływać ogromne kontrowersje w social mediach, a całe gry RPG mieścić się na wizytówkach, medium musiało przejść długą i trudną drogę. A jej początek wyznaczyły...

Gry wojenne

Jeśli chcielibyśmy być bardzo pedantyczni, to moglibyśmy prześledzić początki komiksu do malowideł naściennych, a genezę erpegów do pierwszych rekonstrukcji historycznych, które zawierały elementy wspólnego przedstawiania historii poprzez wcielanie się w fikcyjne postacie. Jednak tego typu aktywnościom bliżej do larpów (live action role-playing) niż rzucania kośćmi przy stole. Omawiany tu rodzaj rozrywki bardziej kojarzy się z grami planszowymi czy strategicznymi, ale przecież np. w szachach ani nie wchodzimy w role, ani nie tworzymy opowieści.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Alan De Smet, CC BY 3.0

Garry Gygax – współautor systemu D&D.

PAPIEROWE ERPEGI WYWODZĄ SIĘ Z GIER WOJENNYCH.

Jednak z czasem proste w swoich założeniach **planszówki stawały się coraz bardziej skomplikowane. Ostatecznie dostrzeżono w nich potencjał... militarny.** I tak przesuwanie figur po mapie zapoczątkowało istnienie gier wojennych, najpierw używanych do ustalania strategii wojskowych, a następnie – jeszcze na początku XX wieku – służących jako forma rozrywki. Grało się w nie za pomocą miniaturowych figurek, często tworzono też rozległe tereny z okopami, pojazdami czy budynkami. Pod uwagę brało się pole widzenia, pozycję jednostek, rozmiary armii itd. Uczciwość rywalizacji miały gwarantować mniej lub bardziej restrykcyjne zasady.

Chainmail i inne

Jednak w drugiej połowie ubiegłego stulecia, wraz z rosnącą fascynacją gatunkiem fantasy (wyrazy szacunku dla J.R.R. Tolkiena czy Ursuli K. Le Guin wskazane), **coraz więcej osób pragnęło rozgrywać bitewne scenariusze w fikcyjnych, pełnym magii światach**, a nie w realistycznych ramach wojen napoleońskich lub światowych. Dwóch przyjaciół z małego miasteczka Lake Geneva, Ernest „Gary" Gygax i Jeff Perren, zainspirowanych osadzonym w średniowiecznu bitewniakiem Siege of Bodenburg, stworzyło własne zasady, z czasem dodając do nich smoki, magię i inne fantastyczne elementy. Swoje dzieło nazwali Chainmail i wydali je w 1971.

Ta książka to skarbnica wiedzy o historii epregów, również w Polsce.

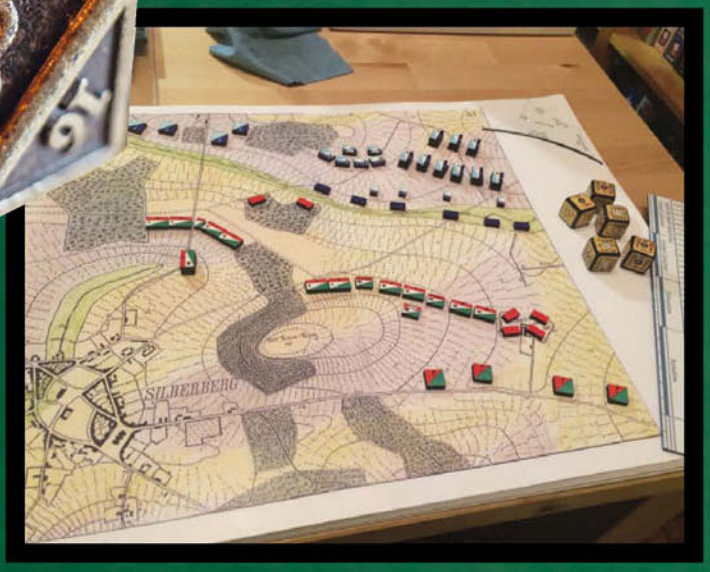


Jeszcze w tym samym roku Dave Arneson zaczął rozwijać świat fantasy pod nazwą Blackmoor, do którego dopisał reguły podobne do gier wojennych, ale ze znaczącymi różnicami. Obok wprowadzenia hit pointów, punktów doświadczenia i poziomów postaci (swoją drogą, wyznaczył w ten sposób pewien standard w projektowaniu erpegów, który bezpośrednio wpłynął na gry wideo) **w Blackmoorze uczestnicy sesji mogli nie tylko walczyć, ale też stawiać sobie indywidualne cele do osiągnięcia i wchodzić w interakcje z otoczeniem**. Gygax i Arneson zaczęli wspólnie pracować nad rozwijaniem tych zasad. Z czasem złożyły się one na pierwszego komercyjnego erpega. I choć **debiu-**



eprasa.pl 003ffb258c





Zdjęcie: Wikimedia Commons / Matthew Kirschenbaum

Erpegi wywodzą się z gier bitewnych, rozgrywanych przez wojskowych już w XVIII wieku.

używać figurek, to nie ma takiego wymogu.

Pierwszy „dedek" rozszedł się nieźle, ale nie zachwycająco. Gra potrzebowała kilku lat, żeby sprzedaż zaczęła rosnąć, ale kiedy już do tego doszło... Cóż, **D&D do dzisiaj jest największą marką erpegową na świecie i nic nie zapowiada zmian w tej kwestii**. Ale nie zapędzajmy się zbytnio. Początki były niezbyt słodkie nie tylko pod względem finansowym, ale też kreatywnym.



Wystarczyło rozpakować, poświęcić parę dni na naukę zasad, znaleźć kilkoro chętnych – i już można było rozpocząć przygodę!

tancka edycja Dungeons & Dragons, bo oczywiście o tym tytule mowa, nie podbiła świata z marszu, to stanowiła wielki krok w kierunku stworzenia zupełnie nowej dziedziny rozrywki.

Balansowanie na krawędzi

W 1974 roku, nakładem prowadzonego przez Gygaxa wydawnictwa TSR, na rynek wszedł pierwszy podręcznik (a dokładniej trzy broszury) do Lochów i Smoków. Tworzyło się dzięki niemu swoją postać, wybierając jedną z trzech klas (mag, kleryk bądź wojownik) i decydując się na rasę (człowiek, krasnolud, elf lub niziołek), żeby następnie w grupie przemierzać tytułowe podziemia (i nie tylko!). We wzorowanej na Chainmail walce wyczuwało się naleciałości po bitewniakach, ale z czasem twórcy wprowadzali alternatywne zasady, a ponadto informowali, że choć można

Bądźmy pomysłowi!

Zasady pierwszej edycji były zawiłe i niejasne, lecz paradoksalnie nadało to produktowi charakteru. Ludzie kupowali D&D i turlali kości ze świadomością, że od strony projektowej tytułowi wiele brakuje do doskonałości, ale... przecież nikt im nie kazał grać tak, jak wymyślili to Gygax i Arneson! Zaczęli więc tworzyć własne zasady i modyfikować istniejące, jednocześnie ciesząc się wolnością, jaką oferowało nowo powstałe medium, oraz doceniając przedstawiony w podręcznikach świat. Sytuacja, w której połowę reguł trzeba na starcie wyrzucić do kosza, pozornie nie wróży sukcesu. Tyle że **obmyślanie własnych wersji D&D zrodziło oddaną i aktywną społeczność**. Nie trzeba było długo czekać na fanowskie ziny czy gry zbliżone, ale z „poprawionymi" zasadami.

I tak Ken St. Andre stworzył w 1975 roku... Tunnels & Trolls. Na nazwie podobieństwa się nie kończą, ale T&T starało się znaleźć własną drogę. Zamiast skomplikowanych rzutów kośćmi i zawiłych tabelek zaoferowało proste reguły i luźniejszy klimat niż konkurent. Łatwiejsze do zrozumienia zasady zostały przyjęte raczej ciepło, jednak wiele osób pragnęło bardziej rozbudowanego świata, w którym dałoby się totalnie zatopić.

Nagle, w 1977 roku, na arenę wkroczyło Chivalry & Sorcery, charakteryzujące się ogromną złożonością zarówno od strony projektowej, jak i fabularnej (w szczegółach opisano społeczeństwo czy realia życia). Niemniej znów – spory realizm mógł się podobać (jeśli ktoś lubi, jak jego postać przez tydzień musi harować za groszaki, żeby kupić sobie tarczę), lecz dla niektórych to było zbyt wiele – chcieli czegoś bardziej wyważonego. Dużego świata i ciekawej mechaniki, ale bez popadania w skrajności.

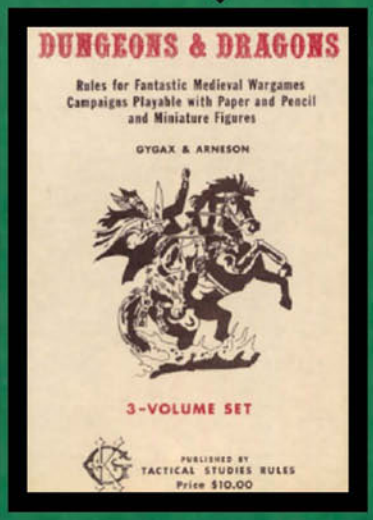
Konkurencja i szatan

Pod koniec lat 70. TSR wprowadziło **poprawioną edycję swojego hitu, nazwaną Advanced Dungeons & Dragons**. Zawierała się ona w trzech tomach – „Monster Manual" z bestiami do usieczenia, „Player's Handbook" przybliżającym graczom zasady oraz „Dungeon Master's Guide", a więc poradniku dla prowadzących sesje Mistrzów Podziemi. Dodano nowe klasy oraz mnóstwo mniej lub bardziej sensownych tabelek, jak choćby rozpiskę służącą do określenia, ile stóp (jedna stopa to ok. 30 cm) na turę możemy pokonać, wspinając się na ścianę, w zależności od stanu i stopnia śliskości jej powierzchni. Tuż przed AD&D na rynek trafił też „Basic Set", który zawierał zmodyfikowane, przystępniejsze dla



eprasa.pl 003ffb258c

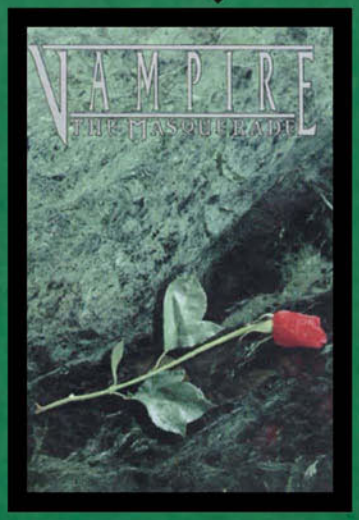
Dzięki tej książce rozwinęło się Dungeons & Dragons, a także całe medium.



początkujących reguły oryginału. Gygax i jego współpracownicy weszli w lata 80. z dużą pewnością siebie, ale czekało na nich kilka sporych przeszkód.

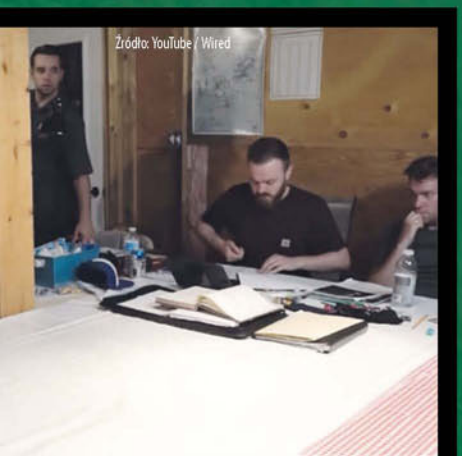
Pierwszą stanowiła rosnąca konkurencja. I chociaż z naszej perspektywy wiemy, że ostatecznie nikomu nie udało się nawet zbliżyć do popularności D&D, to wtedy nikt nie miał takiej pewności. Oczywiście TSR był rynkowym liderem, a reszta musiała nadgonić kilka straconych lat, ale nie wszyscy próbowali podjąć bezpośrednią rywalizację z Gygaxem. W końcu nie samą fantastyką erpegowcy żyją,

Późne lata 80. i wczesne 90. to czas gier poważnych i mrocznych, takich jak choćby Wampir: Maskarada.



prawda? **W 1981 wydawnictwo Chaosium wypuściło Zew Cthulhu, który czerpał z lovecraftowskiej mitologii** pełnymi garściami, stawiając odbiorców w obliczu niepojętych koszmarów w latach 20. XX wieku. Popularne stały się też gry symulujące superbohaterskie życie (Champions z 1981 czy Fantasy Hero z 1985), podejmujące tematykę science fiction (choćby pokręcony Gamma World lub adaptacja „Gwiezdnych wojen") i reprezentujące bardziej niszowe gatunki, jak nastawiony na wcielanie się w agentów w typie Jamesa Bonda Top Secret (1981). W Wielkiej Brytanii narodził się Warhammer Fantasy Roleplay (1986), a w Niemczech The Dark Eye (1984) – oba tytuły przyjęto ciepło. Ale twórcy D&D nie próżnowali i pod koniec dekady wydali drugą edycję AD&D, która do dzisiaj jest szalenie popularna. Na jej podstawie wciąż powstaje sporo nowych tytułów (w nurcie OSR, czyli Old School Revival/Renaissance).

BEZ D&D ZAPEWNE NIE BYŁOBY WSPÓŁCZESNYCH GIER CRPG.


Źródło: YouTube / Wired

Niejaki Robert Wardhaugh prowadzi jedną kampanię w D&D od... 40 lat! Oczywiście nie non stop. :)

Drugą przeszkodą dla Lochów i Smoków, ale też dla całego medium, stała się rosnąca w USA panika związana z satanizmem (tzw. satanic panic). **Papierowe erpegi oskarżano o demoralizację młodzieży oraz promowanie rytuałów okultystycznych** – więcej na ten temat w tekście DaeLa w tym numerze Retro. Napiszę tu więc tylko, że z nadejściem nowego milenium rodzice przestali w końcu obwiniać TTRPG o wszystko, co złe. Po części dlatego, że znaleźli nowego kozła ofiarnego, czyli... gry wideo.

NAWET MISTRZ SIĘ POTKNIE

Choć w artykule napisałem, że do D&D nikt się nawet nie zbliżył, jeśli chodzi o sukces komercyjny, to nieco uprościłem sprawę. W rzeczywistości w latach 2011-2014 na szczyty list sprzedaży wdarł się Pathfinder – gra bardzo mocno wzorowana na Lochach i Smokach. Dlaczego? Otóż w tamtym czasie Wizards of the Coast wypuściło czwartą edycję D&D, która spotkała się z bezlitosną krytyką (głównie ze względu na to, że za bardzo różniła się od poprzedniczki).

Nowa era

Kiedy w latach 90. boom na papierowe erpegi nieco przygasł, to właśnie produkcje z gatunku cRPG zaczęły kusić swoją interaktywnością, kolorową grafiką i możliwością grania solo. Nie będę strzępił języka (czy raczej klawiatury), bo o związkach między erpegami wirtualnymi i stołowymi pisałem szerzej w CDA 01/2023 (dostępnym jako PDF na sklep.cdaction.pl), a o historii tych pierwszych zaraz poczytacie w osobnym artykule.

Faktem jest jednak to, że **pierwsze komputerowe erpegi oraz większość ważnych tytułów końcówki ubiegłego wieku działały właśnie na zasadach D&D**. Wszystkie statystyki, mechaniki, a także światy w Baldur's Gate, Planescape: Torment czy Icewind Dale zostały żywcem przeniesione z podręczników do Dungeons & Dragons. Inne produkcje z tamtego okresu też opierały się na regułach TTRPG, np. taki SPECIAL z Fallouta miał korzenie w systemie GURPS.

Mistrz jest tylko jeden

Mijały kolejne lata. Internet szybko się upowszechniał, a do tego opracowywanie własnych materiałów i całych gier stało się łatwe jak nigdy (scena indie zaczęła gwałtownie rosnąć). Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom odbiorców, Wizards of the Coast – firma, która w latach 90. kupiła TSR – postanowiło udostępnić licencję zwaną Open Gaming License, by umożliwić każdemu nie tylko tworzenie własnych dodatków do D&D (z pewnymi zastrzeżeniami), ale też ich sprzedawanie! To (plus premiera trzeciej edycji Lochów i Smoków oraz powszechnie uwielbianej wersji oznaczonej numerkiem 3.5) tchnęło nowe życie w markę, cementując jej status najważniejszego erpega w historii. **Z czasem podejmowano próby zdetronizowania króla (kolejne edycje Warhammera oraz Pathfindera), ale „dedeki" panują niepodzielnie aż do dzisiaj.**

Okej, zdaję sobie sprawę z tego, że zamiast historii erpegów wyszła mi tu historia D&D. Nie dało się jednak tego uniknąć, bo jeśli przez 50 lat zajmuje się najwyższe miejsce na podium, to zapewne nie przez przypadek. I choć istnieje wiele, wiele gier lepszych i ciekawszych od Dungeons & Dragons, to każda z nich mogłaby nie powstać, gdyby nie Lochy i Smoki.

eprasa.pl 003ffb258c



Lochy i programiści

Prapoczątki komputerowych erpegów

Smuggler

„Czy dorastałeś w towarzystwie braci Grimm, Królewny Śnieżki, Flasha Gordona, trzech muszkieterów, rycerzy Okrągłego Stołu? (...) Czy czytałeś »Władcę Pierścieni« (...) lub »Conana zdobywcę«? (...) Czy zastanawiałeś się kiedyś, jak poradziłbyś sobie z gorgoną, hydrą, zmorą Heorotu lub bykiem, który chodzi niczym człowiek? (...) Jeśli którakolwiek lub wszystkie twoje odpowiedzi brzmią »tak«, to grasz w gry fabularne – a przynajmniej powinieneś".

Tak zaczyna się instrukcja jednego z pierwszych erpegów w historii komputerów osobistych – Temple of Apshai. Cytuję ją nie bez przyczyny, gdyż w tym artykule przyjrzymy się prapoczątkom tego gatunku. Jego **korzenie tkwią – chyba was tu nie zaskoczę – w stołowych systemach RPG**. Wśród fanów Dungeons & Dragons i podobnych gier we wczesnych latach 70. XX wieku było oczywiście mnóstwo amerykańskich nastolatków i studentów. Ci zaś mieli wtedy dość łatwy dostęp do mainframe'owych komputerów PDP-10, tworzących uniwersytecką sieć o nazwie PLATO (patrz: ramka).

Pod górkę

Część zapalonych miłośników turlania kostkami i wykłócania się z prowadzącym sesję szybko spróbowała wykorzystać te sprzęty w swoim hobby. Jedni – np. Richard Garriott, ojciec cyklu Ultima – zaczynali dość skromnie, od pisania rozmaitych programów typu „asystent Mistrza Podziemi". Ambicje innych sięgały znacznie wyżej – **usiłowali przenieść zasady D&D do cyfrowego świata i projektować na ich podstawie gry komputerowe**.

Łatwo tym drugim nie było. Raz, że parametry wspomnianych „maszyn" narzucały rozmaite ograniczenia – np. możliwości graficzne PDP-10 nie rozpieszczały twórców pierwszych cRPG. Dwa, że admini PLATO patrzyli bardzo nieprzychylnie na wszelkie gry w tym systemie. Uwa-

PLATO

Programmed Logic for Automatic Teaching Operations był komputerowym systemem nauczania. Powstał na Uniwersytecie Illinois w roku 1960 i szybko rozprzestrzenił się po rozmaitych placówkach edukacyjnych w USA – dekadę później istniało kilkadziesiąt takich systemów. Bazowały one na mainframe'owych komputerach DEC PDP-10, obsługujących w sumie kilka tysięcy terminali.

Poza realizacją zadań, do których go stworzono, PLATO umożliwiał granie oraz pełnił funkcję mediów społecznościowych („Ludzie spędzali czas na kanale i rozmawiali lub flirtowali z każdą wpadającą tam osobą", wspomina jeden z użytkowników). W sumie stanowił coś w rodzaju lokalnego prainternetu – czaty, grupy dyskusyjne itd. W wielu aspektach było to rozwiązanie zaskakująco nowoczesne. Już w 1964 użytkownicy mogli korzystać z plazmowych wyświetlaczy o charakterystycznym pomarańczowym kolorze i... ekranów dotykowych, acz dość prymitywnych. Ostatni system PLATO działał w Federalnej Administracji Lotnictwa aż do roku... 2006.



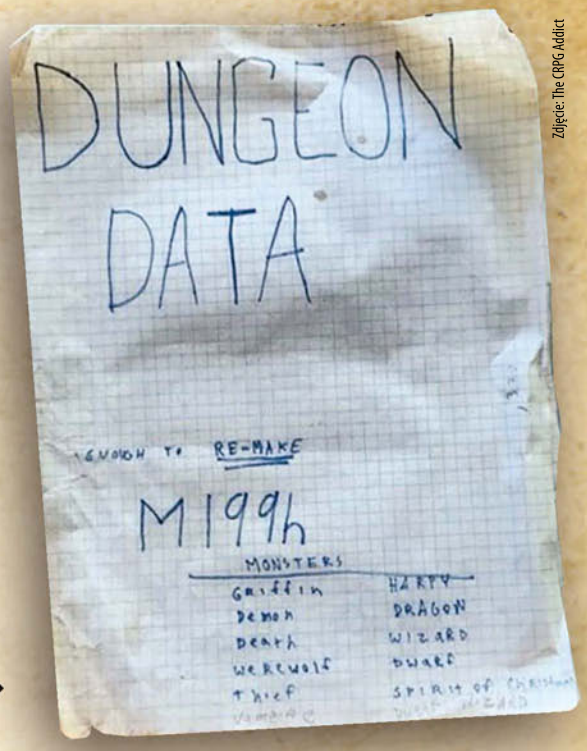
Zdjęcie: Flickr / Jason Scott, CC BY 2.0

eprasa.pl 003ffb258c

TO NIE ERPEG, ALE...

Słyszeliście o tekstowej grze Adventure z 1976 roku? Stworzył ją na PDP-10 dla swoich córek Will Crowther. Ta przygodówka polegała na eksploracji najeżonych pułapkami jaskiń w celu odnalezienia pięciu losowo rozmieszczonych skarbów. Nie zabrakło tam też specyficznej walki – należało odpierać ataki krasnoludów. Na początku 1977 student Don Woods znacznie rozbudował gameplay, dodając do gry m.in. elementy fantasy inspirowane Tolkienem i D&D, z których uczynił istotną część rozgrywki. Mimo to Colossal Cave Adventure – bo tak nazywała się ta nowa wersja – erpegiem na pewno nie była. Do inspiracji nią przyznają się jednak zarówno twórcy pozycji z gatunku cRPG (choćby Richard Garriott), jak i pierwszych MUD-ów (multi-user dungeon, czyli sieciowych gier tekstowych dla wielu graczy) oraz roguelike'ów. Więcej dowiecie się o niej z mojego artykułu w CD-Action 02/2023.





Zdjęcie: The CRPG Addict

Nie ocalały żadne screeny z m199h, ale dowodem istnienia programu są m.in. zachowane notatki jednego z graczy.

żali bowiem, że takie aktywności kłócą się z jego edukacyjną rolą oraz marnują moc obliczeniową. Bezlitośnie tępili więc wszelką tego typu działalność, regularnie kasując niepożądane pliki z zasobów, którymi zarządzali. W ten sposób **niewątpliwie przepadło bezpowrotnie wiele wczesnych komputerowych erpegów**. Niemniej można przyjąć tezę, że gatunek cRPG narodził się właśnie dzięki PLATO, w latach 1975-1980. Przyjrzyjmy się bliżej owemu kluczowemu okresowi i powstałym wtedy grom.

Mgliste początki

Kilka źródeł twierdzi, że pierwszą produkcją, którą możemy określić mianem komputerowego erpega, był dungeon crawler – czyli gra skupiona na eksploracji podziemi i walce – o nazwie m199h („m" oznacza ponoć „maze"). Jego kod podobno został napisany w okolicach 1974 roku. Jako że bezpowrotnie go skasowano, niewiele o tej grze wiemy. Z analizy ocalałych danych i zachowanych materiałów, jaką przeprowadził autor bloga The CRPG Addict, Chester Bolingbroke, wynika jednak, że m199h to tylko wariacja na temat innego wczesnego reprezentanta gatunku cRPG, w dodatku stworzona dopiero w 1976. Zdecydowanie więc odpada z wyścigu o pierwszeństwo.

Pojawiają się też wzmianki o grze Hobbit z 1975. Każda informacja o niej poprzedzona jest słowem „podobno" lub jakimś jego synonimem. Zatem *podobno* oferowała jakieś ograniczone możliwości tworzenia postaci i prymitywny system walki *jakoby* oparty z grubsza na zasadach D&D. Czasem w źródłach padają też inne tytuły, ale łączy te produkcje jedno – nic na ich temat nie wiadomo...

Dungeon po raz pierwszy

Wszystko więc wskazuje na to, że **tytuł pierwszego przedstawiciela gatunku cRPG należy się grze pedit5**(*) z 1975 roku, znanej też jako The Dungeon. Napisał ją Reginald „Rusty" Rutherford, student Uniwersytetu Illinois, a zajęło mu to ok. 4-6 tygodni. Enigmatyczna nazwa miała zakamuflować plik przed oczyma admina, ale bezskutecznie. **Przeznaczone dla jednego odbiorcy pedit5 mocno inspirowało się zasadami D&D** – m.in. występowały w nim punkty wytrzymałości i doświadczenia, a postać gracza, połączenie wojownika, maga i kleryka, mogła awansować na kolejne cztery poziomy rozwoju. Loch zawsze wyglądał identycznie i składał się z 900 lokacji, ale już potwory – w 26 odmianach(**) – a także skarby, tajne drzwi czy pułapki pojawiały się w nim losowo. Przypadek decydował również o pięciu parametrach opisujących bohatera. Gracz musiał zdobyć

POCZĄTKI GATUNKU CRPG DATUJE SIĘ NA ROK 1975.

20 tys. punktów doświadczenia, które otrzymywał za zabijanie potworów i zbieranie skarbów. Walka była symboliczna – ot, komputer na podstawie statystyk postaci i napotkanego potwora oraz symulowanych rzutów kośćmi komunikował, że się wygrało... albo i nie. Na początku niskolevelowcy najczęściej padali jak muchy. A że porażka permanentnie kończyła rozgrywkę – żadnych sejwów ani wskrzeszeń! – zdecydowanie

Galeria stworów, na jakie gracz mógł natknąć się w pedit5. I ten pomarańczowy kolor... Ech, nostalgia...



(*) Trzeba jednak dodać, że jej pierwszeństwo nie zostało w 100% potwierdzone. Nikt nie zna przecież dokładnych dat „premier" amatorskich gier powstałych w 1975.

(**) Podane przeze mnie liczby miejscami nieco odbiegają od tego, co można znaleźć na temat tej gry w Wikipedii i nie tylko. Pochodzą jednak od wspomnianego już Chestera Bolingbroke'a, który przeszedł pedit5, a ja wierzę bardziej „naocznemu świadkowi" niż encyklopedii online...

eprasa.pl 003ffb258c

należało posiłkować się magią. Zaklęcia (na start gracz dysponował czterema z 16 ogółem) pozwalały bowiem ubić potwora na odległość albo chociaż go uśpić, ominąć lub obłaskawić.

Dungeon numer dwa

Najwyraźniej wyobraźnia autorów pierwszych komputerowych erpegów w kwestii tytułów była dość ograniczona. **Druga w historii gra cRPG też bowiem nosiła nazwę Dungeon.** Opracował ją, również w 1975, Don Daglow – późniejszy współtwórca m.in. Neverwinter Nights. Produkcja pozwalała przemierzać lochy na mapie o rozmiarach 40×80 ekranów, zabijać potwory, gromadzić łupy i zbierać punkty doświadczenia. Autor przyznał kiedyś w artykule napisanym dla Computer Gaming Worlds, że jego dzieło było bardzo powolne, wręcz niegrywalne.



Zdjęcie: Flickr / Official GDC, CC BY 2.0

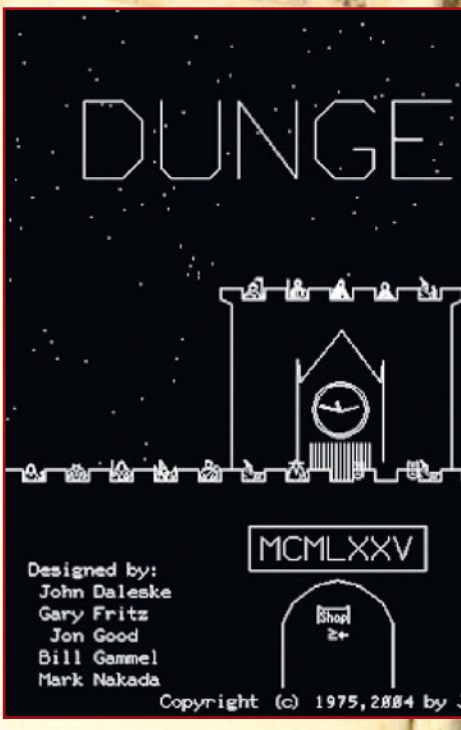
Don Daglow – autor jednego z pierwszych komputerowych erpegów. Grę znamy jednak tylko z opowieści Dona.

CZY WIESZ, ŻE...

Gra pedit5 doczekała się szybko nieoficjalnego remake'u. Jeszcze w 1975 roku powstał bowiem Orthanc (tytuł zaczerpnięto z „Władcy Pierścieni"), będący de facto napisaną od nowa – już przez innych ludzi – i rozbudowaną wersją dzieła Rutherforda, które zostało usunięte przez admina.

PS Po latach kopia pedit5 została odnaleziona w jakimś cudem ocalałym backupie jednego z systemów PLATO.





Dungeon z 1975 roku – ale nie ten Daglowa.



Telengard na C64. Nie wiem dlaczego, ale na tym komputerze stare erpegi wyglądały najładniej.

Ale w tym samym tekście Daglow opisał je jako działające RPG fantasy z walką zarówno na dystans, jak i w zwarciu, automatycznym kreśleniem mapy i enpecami obdarzonymi sztuczną inteligencją. Program kalkulował też „linie wzroku" postaci. Duża liczba tego rodzaju atrakcji w kodzie sprawiła, że gra zajmowała aż 36 kB. (Tak, tak, AŻ!). Nie wyszło jej to na dobre, gdyż większość systemów PLATO akceptowała pliki o maksymalnej wielkości 32 kB. W efekcie ten Dungeon cieszył się niewielką popularnością, bo mało na czym dało się go uruchomić. Jako że jego kod nie dotrwał do współczesności i nie dysponujemy żadnymi zachowanymi screenshotami, musimy polegać głównie na wspomnieniach autora. A jak wiadomo co najmniej od czasów Petera Molyneux, twórcy lubią nieco ubarwiać rzeczywistość, gdy opowiadają o swych dziełach. Niemniej, jeśli Daglow nieprzesadnie przesadzał, **mogło to być pierwsze rasowe cRPG w historii**. Lecz czy faktycznie było? To już na zawsze pozostanie tajemnicą.

dnd oraz DND

W tymże roku 1975 powstała gra dnd (oczywista aluzja do D&D), znana też jako The Game of Dungeons. Odbiorcy eksplorowali w niej wielopoziomowe lochy zamku Whisenhunt. Lokację tę nazwano po jednym z autorów, program napisali bowiem w czasach swoich studiów Gary Whisenhunt i Ray Wood. Celem śmiałka było odszukanie i zabicie smoka pilnującego magicznego artefaktu. Z uwagi na przeszarżowane parametry potwora można go uznać za pierwszego bossa w historii gatunku cRPG. Jego pokonanie stanowiło naprawdę duże wyzwanie. Ostatecznie grę tę przejął Dirk Pellet, który wciąż ją udoskonalał. Dodał m.in. nowe magiczne przedmioty i mikstury oraz funkcję automatycznej walki w przypadku napotkania słabych przeciwników. **Cieszące się w swoim czasie dużą popularnością i stale rozbudowywane dnd dożyło 1985 roku.**

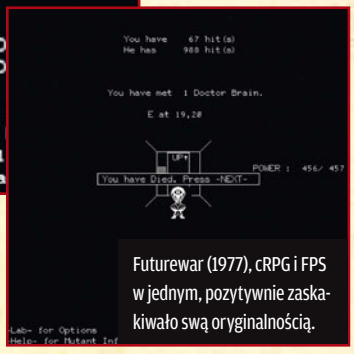
W 1976 – aczkolwiek niektórzy twierdzą, że w 1977 – pojawił się program o identycznej nazwie, tyle że pisanej wersalikami: DND. Nie brakuje takich, co zarzucają jego twórcy, Danielowi Lawrence'owi, że po prostu splagiatował dnd. Warto wspomnieć o jego dziele głównie dlatego, że w 1982 zostało przeniesione (oczywiście po wielu zmianach i poprawkach) na C64

eprasa.pl 003ffb258c





Oubliette z 1978 była jedną z najlepszych gier cRPG swej epoki.



Futurewar (1977), cRPG i FPS w jednym, pozytywnie zaskakiwało swą oryginalnością.

i Atari jako Telengard, a w 1984 pojawił się jego nieautoryzowany klon na PC.

Oubliette

Słowo „oubliette" w języku francuskim oznacza rodzaj piwnicy, do której można dostać się jedynie przez otwór w suficie. Erpega noszącego ten tytuł zrobiono w 1977 roku z myślą o zabawie wieloosobowej. Teoretycznie dało się też grać solo, ale w praktyce z uwagi na liczbę przeciwników stanowiło to „mission impossible". Tworząc swojego bohatera, użytkownicy dysponowali wachlarzem 15 różnych ras (z opcją wyboru płci) i 15 klas postaci (wśród których znajdowali się m.in. samuraj i walkiria). Były tam też gildie, rozbudowany system zaklęć, dało się wynająć pomocnika (enpeca!) oraz zagrać w pierwsze minigry hazardowe, m.in. w blackjacka i w kości. Poległy bohater mógł – choć nie zawsze – zostać wskrzeszony. Do tego lochy przedstawione w wektorowej grafice 3D ukazane zostały z perspektywy pierwszej osoby! Wow!

Warto też wspomnieć o napisanym przez pewnego piętnastolatka **Futurewar (1977). To jedna z niewielu produkcji cRPG z tego okresu, które nie zostały osadzone w świecie fantasy.** Jej akcja działa się w roku 2020, na Ziemi spustoszonej przez wojnę atomową. Wiecie – skażenie radioaktywne, ruiny, mutanty itp. Swoją drogą, gra ta była też czymś w stylu wczesnego FPS-a, starcia toczyły się bowiem w czasie rzeczywistym i obserwowaliśmy je oczami bohatera. Co ciekawe, można tam znaleźć ukryty poziom z piekielną scenerią i bossem szatanem. Walka z demonami za pomocą karabinu maszynowego... Hmm, brzmi jakoś znajomo.

Moria

W Morii z 1977 roku drużyny składające się z maksymalnie 10 graczy mogły przemierzać lochy ukazane w 3D. Punkty doświadczenia i mechanika levelowania nie istniały, a rozwój bohatera dokonywał się poprzez praktykę (np. jego skuteczność w walce rosła, jeśli gracz często wdawał się w starcia). Orężom przypisano indywidualne parametry ofensywne i defensywne, a każda postać była w stanie nosić dwie różne bronie.

Drużyna mogła zakładać obozy i magazynować tam nadmiar posiadanej żywności (jedzenie stanowiło bardzo ważną część rozgrywki). Do tego postacie starzały się i umierały z powodu sędziwego wieku, jeśli gracz siedział w lochach zbyt długo (czyli ponad 139 godzin czasu rzeczywistego). A to zdarzało się całkiem często, bo podziemia były nader obszerne – 60 poziomów, na każdym z grubsza 2000 lokacji (!). Wszelako po śmierci postaci jej wyposażenie mógł przejąć nowy bohater. Teoretycznie Moria przedstawiała jakąś wątłą fabułę – gracze dążyli do zdobycia Pierścienia Żniwiarza – ale to od uczestniczącego w queście zależało, czy za nią podążać, czy też postarać się np. osiągnąć poziom mistrza w którejś z czterech gildii.

W tymże samym roku 1977 pojawiło się **Sword & Sorcery, będące tak naprawdę klonem strategii Star Trek z 1971 z lekkimi zmianami**: sektory galaktyki zastąpiono lochami, a wrogie gwiazdoloty potworami. Dodano jednak parę elementów, które pozwalają na zakwalifikowanie gry jako cRPG – tworzenie postaci, punkty doświadczenia, znajdowanie i używanie przedmiotów itp.

Avatar

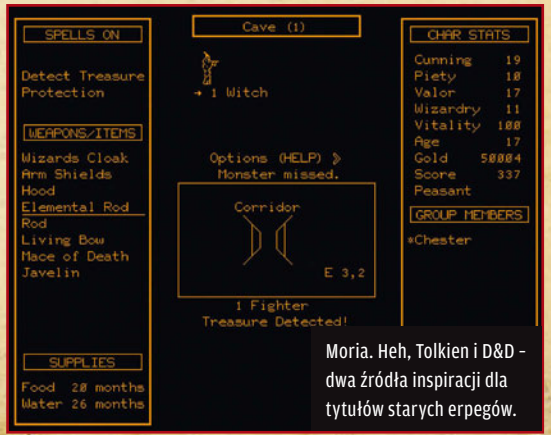
Udostępniony jesienią 1978 roku Avatar to niewątpliwie najbardziej rozbudowany erpeg, jaki powstał w latach 70. na komputerach mainframe(***). Tradycyjnie dla tego typu produkcji przemierzaliśmy w nim lochy, walcząc z ich mieszkańcami. Podziemia miały aż 15 poziomów, każdy o rozmiarze 900 lokacji. Dało się wprawdzie grać solo, ale znacznie bezpieczniej było poruszać się po podziemiach w silnej drużynie. To tutaj **po raz pierwszy odbiorcy mogli zdecydować o charakterze bohatera: dobrym, złym lub neutralnym** – ze wszystkimi tego konsekwencjami. W zależności od wybranej rasy (tytuł oferował ich 10) i parametrów postaci użytkownicy mieli szansę dołączyć do jednej z aż 11 gildii. Te zaś zlecały swoim członkom proste zadania – zwykle „zabij [nazwa potwora]" ›

(***) W 1995 Avatara wydano na PC pod nazwą Mordor: The Depths of Dejenol.

WIĘKSZOŚĆ WCZESNYCH KOMPUTEROWYCH ERPEGÓW OPIERAŁA SIĘ NA ZASADACH D&D.

CZY WIESZ, ŻE...

Gra dnd została też splagiatowana przez użytkownika systemu PLATO o nicku Balsabrain. „Jego" dzieło nosiło tytuł Sorcery. Zagrywka ta szybko wyszła na jaw, a „twórca" został wyśmiany. Balsabrain wziął wtedy na tapet innego erpega z PLATO, Oubliette. Nauczony przykrym doświadczeniem przepisał go na Apple'a II, rozbudował, pozmieniał... i w 1981 wydał. Pewnie słyszeliście o tej produkcji – to Wizardry. A ten gość to nikt inny jak Robert Woodhead. Zdania co do podobieństw między jego grą a Oubliette są podzielone: niektórzy mówią o plagiacie, a inni tylko o inspiracji, hołdzie czy zauroczeniu...



Moria. Heh, Tolkien i D&D – dwa źródła inspiracji dla tytułów starych erpegów.

eprasa.pl 003ffb258c



Może ten Avatar nie wygląda tak efektownie jak „Avatar" Camerona, ale na owe lata to była całkiem dobra grafika.

czy „znajdź [nazwa przedmiotu]". Według Richarda Bartle'a (brytyjskiego badacza i producenta gier, znanego przede wszystkim jako współtwórca pierwszego na świecie MUD-a) Avatar szybko stał się „najbardziej udaną grą na PLATO w historii – przypadało na niego 6% wszystkich godzin spędzonych przez ludzi w tym systemie między wrześniem 1978 a majem 1985". Jednocześnie tytuł ten okazał się poniekąd pożegnaniem z erpegami tworzonymi na mainframe'ach. Parę takich jeszcze potem powstało, ale nie cieszyły się już nadmierną popularnością. **Nadchodziła bowiem zupełnie nowa era: komputerów osobistych** i tworzonych na nich gier cRPG, za które trzeba było – o zgrozo! – płacić.

THANKS, CHESTER!

Screeny do większości przedstawionych tu gier na komputery mainframe pochodzą z bloga The CRPG Addict. Jego autor, Chester Bolingbroke, wykonał je samodzielnie podczas rozgrywki. Tak, przeszedł je wszystkie! Chester wyraził zgodę na publikację tych materiałów graficznych w Retro. Z jego bloga zaczerpnąłem też wiele ciekawych informacji na temat omawianych powyżej erpegów. Dzięki!

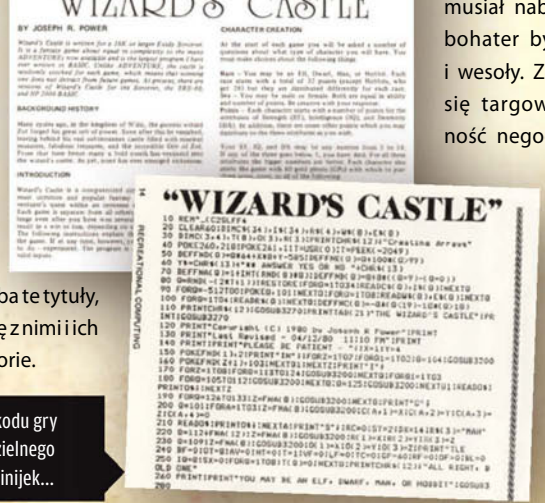
Czas komercji

Pod koniec lat 70. XX wieku na półkach sklepów w USA stały już Apple II, Commodore PET, TRS-80, Texas Instruments TI-99/4, Atari 400 i 800 oraz inne ośmiobitowce, o których pewnie nigdy nie słyszeliście. (Bo czy komuś z was mówią coś nazwy typu Vector Graphic MZ albo Sol-20?). Pod względem parametrów te maleństwa znacznie odstawały od PDP-10, ale za to nie kosztowały grubych setek tysięcy dolarów i dało się ich używać w domowym zaciszu.

Grono posiadaczy takiego sprzętu rosło gwałtownie, szybko zaczęły więc powstawać gry na te „maszynki", w tym oczywiście erpegi, takie jak opublikowany w formie listingu w czasopiśmie Recreational Computing (5000 linii kodu!) The Wizard's Castle z grafiką w ASCII na komputer Exidy Sorcerer. W instrukcji do Apple'a II zawarty został z kolei prościutki, napisany w Basicu Dragon Maze. Było tylko kwestią czasu, aż twórcy dojdą do wniosku, że gry się fajnie robi, ale jeszcze fajniej się na nich zarabia.

Niełatwo określić, która produkcja cRPG zasługuje na miano pierwszej „komerchy" – Akalabeth: World of Doom czy może raczej Temple of Apshai. Odpowiedź zależy od naszej interpretacji pojęcia „komercyjność". Niewątpliwie na półki sklepów w całych Stanach najpierw trafiła Temple of Apshai. Z kolei twórca Akalabeth zarobił na sprzedaży swojego programu pierwsze – acz nieduże – pieniądze jeszcze przed debiutem konkurencji. No i bądź tu mądry... Zatem, aby nikogo nie skrzywdzić, zamierzam tu dość obszernie przypomnieć oba te tytuły, tym bardziej że wiążą się z nimi i ich twórcami ciekawe historie.





Reklama/opis i fragment kodu gry Wizard's Castle do samodzielnego wklepania. To tylko 5000 linijek...

Jak Mistrz Podziemi grę napisał

Pewien maniak Dungeons & Dragons, Jim Connelley, kupił sobie w 1977 Commodore'a PET z zamiarem wykorzystania go jako pomoc podczas sesji D&D, które prowadził. Wiecie, taki elektroniczny pomagier Mistrza Podziemi. Tu szybko obliczy wynik starcia, tam błyskawicznie odszuka i wyświetli odpowiedni paragraf w podręczniku. Okazało się jednak, że w tym zastosowaniu PET z taśmą magnetofonową jako pamięcią masową i 8 kB RAM-u sprawdzał się dość marnie. Connelley po jakimś czasie doszedł do wniosku, że skoro już nabył komputer, to zacznie na nim zarabiać, pisząc programy (a przy okazji wrzuci jego zakup w koszta swej firmy). Wraz ze znajomym, doświadczonym w tworzeniu stołowych erpegów Jonem Freemanem, też miłośnikiem D&D, **założył w 1978 roku studio Automated Simulations – zapewne lepiej wam znane pod późniejszą nazwą Epyx**.

Ich pierwszą produkcją nie był jednak przedstawiciel gatunku cRPG, lecz kosmiczna strategia Starfleet Orion (1978), a drugą – jej kontynuacja, Invasion Orion (1979). Ale zaraz potem, w sierpniu 1979 roku, pojawił się erpeg – Temple of Apshai. Plastikowy woreczek krył kasetę z programem oraz instrukcję,

EPOKA PŁATNYCH CRPG ZACZĘŁA SIĘ W ROKU 1979.

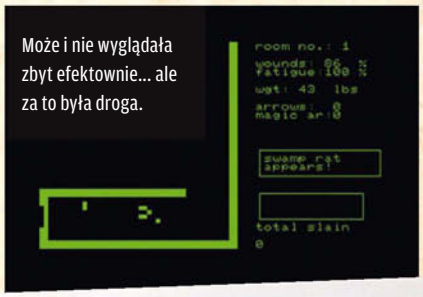
a całość wyceniono na 24,95 dolarów (czyli ok. 108 dzisiejszych „zielonych"). Wydano też wersję na dyskietce, za 29,95 dolarów.

Klocku, do dzieła!

Na początku gracz tworzył własną postać lub dostawał jakąś o losowo ustalonych sześciu parametrach (oraz przypadkowej liczbie sztuk srebra w kabzie) i wyruszał na pierwszego questa, w ramach którego... musiał nabyć ekwipunek, bo bohater był dosłownie goły i wesoły. Ze sprzedawcą dało się targować – na skuteczność negocjacji wpływał poziom inteligencji prowadzonego protagonisty. A potem, po wyposażeniu się, należało wyruszyć do podziemi tytułowej świątyni, składających się z ok. 200 lokacji. Przemierzając

eprasa.pl 003ffb258c





Może i nie wyglądała zbyt efektownie... ale za to była droga.



Książeczka dołączona do tej gry wciąż wspominana jest jako ideał instrukcji.



Zdjęcia: MobyGames

cztery coraz trudniejsze poziomy lochów i unikając pułapek, odbiorca znajdował skarby oraz ukryte przejścia, a także walczył z potworami. (Mógł nawet podsłuchiwać, co przeciwnicy robią w sąsiednim pomieszczeniu, i próbować z nimi pertraktować!). Owych kreatur było ponad 30 rodzajów, ale różniły się głównie poziomem odporności na nasze ataki. **Powiedzieć, że pod względem wizualnym gra wypadała nader mizernie, to nic nie powiedzieć.** Grafika w wersji na PET-a składała się głównie z prostokątnych i kwadratowych klocków. W edycjach na inne komputery z epoki – m.in. C64, TRS-80, Apple'a II czy Atari 800 – wyglądało to zwykle lepiej (szczególnie na C64), ale tylko trochę.

W lochu nr 32 znalazłeś skarb nr 12

Aby skompensować tę mizerię oprawy, do gry dołączono instrukcję ze szczegółowymi opisami każdej lokacji i znajdźki. Przykładowo przy wejściu do lochu nr 15 na pierwszym poziomie podziemi czytaliśmy: „To jaskinia o nieregularnym kształcie. Ściany i podłoga pokryte są grubą warstwą wielobarwnego mchu. Ściany są w jaskrawych czerwieniach, zieleniach i błękitach, a podłoga jest w pastelowej żółci. Na środku jaskini stoi drewniana skrzynia bez wieka. Wewnątrz znajduje się starannie uszyty płaszcz. Jego materiał zdaje się migotać w świetle pochodni".

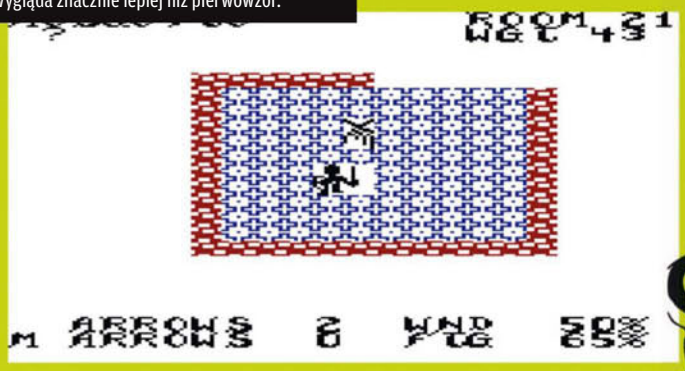
Z kolei natknąwszy się na znajdźkę, należało odszukać w broszurce podany przy skarbo-klocku numer, by sprawdzić, czy jest cenna. Na początkowych poziomach łup najczęściej miał opis „nic wartościowego"...

W instrukcji z całą powagą podano, że opracowując system starć, „inspirowano się badaniami historycznymi, znajomością różnych sztuk walki i praktycznym doświadczeniem w Towarzystwie Twórczych Anachronizmów". W rzeczywistości był on prosty. **Konfrontacje rozgrywały się w synchronicznych turach, a gracz miał do wyboru dwa rodzaje ataku i blokowanie ciosów wroga.** Do dyspozycji był też łuk. Co ciekawe, w tej grze permanentna śmierć nie przychodziła łatwo (być może twórcy zlitowali się nad odbiorcami ze względu na brak opcji sejwowania). Owszem, czasem bohater ginął, ale zwykle jego

CZY WIESZ, ŻE...

Poziom zdrowia w Temple of Apshai określała liczba otrzymanych ran, ale w sposób odwrotny, niż można by przypuszczać. „Wounds - 100%" oznaczało więc w pełni zdrową postać. Dlaczego? Bo tak! Kto twórcy zabroni?



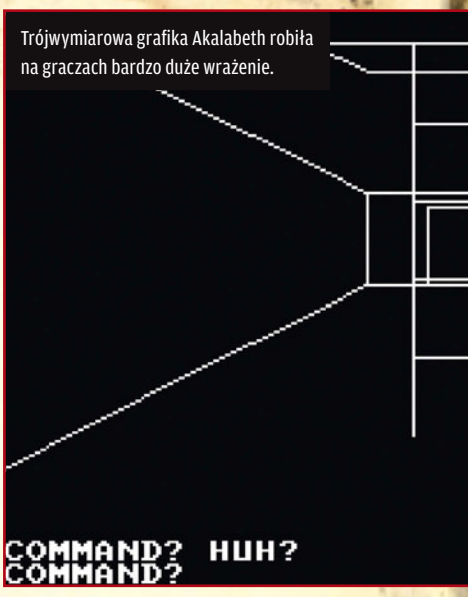


Port Temple of Apshai na VIC-20 – przodka C64 – wygląda znacznie lepiej niż pierwowzór.

eprasa.pl 00



Zainteresowanych Akalabeth odsyłam na GOG-a. Znajdziecie tam tę grę w wersjach dla współczesnych Windowsów, Linuksów i Maców.



Trójwymiarowa grafika Akalabeth robiła na graczach bardzo duże wrażenie.

ciało szybko znajdował jeden z trzech – nie licząc handlarza – występujących w grze enpeców i odnosił je do miasta, gdzie dokonywano wskrzeszenia. (Innych interakcji z tymi postaciami niezależnymi gra nie przewidywała). Często kosztowało to odbiorcę wszystkie znalezione wcześniej skarby, a czasem także część wyposażenia. Kiepsko, ale zawsze mogło być gorzej, bo jeśli naprawdę miało się pecha, to zanim któryś z enpeców się pojawił, potwory pożerały zwłoki śmiałka, a wtedy... game over.

Nic nadzwyczajnego...

Temple of Apshai nie zawierała fabuły ani jakiegoś konkretnego zadania do realizacji – cel sam w sobie stanowiły eksploracja lochów, zabijanie potworów i zbieranie skarbów. W kwestii odgrywania ról też wypadała raczej kiepsko, bo oferowała tylko jedną klasę postaci. Osobiście nie widzę w niej czegoś, co znacząco wpłynęłoby na rozwój gatunku (acz niektórzy do dziś wychwalają jej obszerną, starannie zilustrowaną instrukcję), ale że była pionierem wśród erpegów na ośmiobitowce, spotkała się z ciepłym przyjęciem. **Do końca 1981 rozeszło się 20 tys. egzemplarzy Temple of Apshai, a w następnym roku – kolejne 10 tys. Spory sukces komercyjny, jak na owe lata.** Dodatkowo gra ta zapoczątkowała cykl zwany Dunjonquest. Niewielu dzisiaj go pamięta, ale w swoim czasie cieszył się ogromną popularnością.

28 × DND

„Uważaj, głupi śmiertelniku, wkraczasz do Akalabeth, świata zagłady!". Takimi oto słowy rozpoczynało się cRPG osiemnastoletniego fana komputerów, Tolkiena i stołowych erpegów. **Nazywał się Richard Garriott i jeszcze w liceum napisał na szkolnym PDP-11 stopniowo rozbudowywaną grę fantasy** o jakże oryginalnym tytule DND, inspirowaną oczywiście sesjami Dungeons & Dragons. Powstało aż 28 kolejnych wersji, a kod ostatniej liczył jakieś 1500 linijek.

Po ukończeniu liceum Richard zatrudnił się w sklepie sieci ComputerLand i rozwijał swoje dzieło dalej już na własnym komputerze, ośmiobitowym Apple'u II. Przepisał kod w Basicu i zaczął kombinować, jak jeszcze bardziej uatrakcyjnić grę.„Pewnego pełnego wrażeń wieczoru (...) podczas jednej z sesji *(papierowego D&D – Smg)* Richard pojawił się ze swoim komputerem i małym programem, nad którym pracował. (...) To był kawałek czegoś, co ostatecznie stało się Akalabeth", wspomina jego kolega Robert White, późniejszy współpracownik.

Garriott przy pewnej okazji pochwalił się swemu szefowi, że napisał grę. Ten się zaciekawił, więc Richard zrobił mu małą prezentację. Przełożony był pod takim wrażeniem, że zasugerował, by programista zaczął sprzedawać swoje dzieło za pośrednictwem sklepów ComputerLandu. **Twórca zatrudnił więc rodzinę i kumpli, by wyprodukować 200 egzemplarzy erpega**, którego puścił w obieg pod nowym, bardziej chwytliwym tytułem.

Akalabeth: World of Doom

Niedługo później na półkach sklepów sieci ComputerLand dało się zobaczyć foliową torebkę strunową do przechowywania żywności. Znajdowała się w niej dyskietka 5,25" na Apple'a II, skserowana instrukcja oraz okładka narysowana przez matkę Richarda, zachęcająca potencjalnych klientów do kupna gry



THOU SHALL NOT PASS, BALRON!

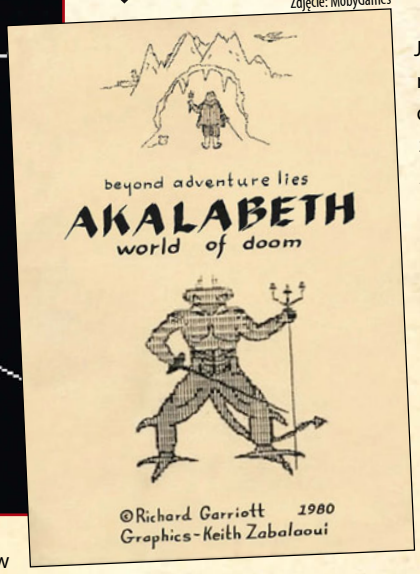
W grze Garriotta nie sposób przegapić oczywistych inspiracji Tolkienem. Sama nazwa dzieła Lorda Britisha została zaczerpnięta z książki „Silmarillion" - akalabêth (lub akallabêth) to słowo pochodzące z języka adûnaic, oznaczające upadek. Jest ono tytułem opowieści o zagładzie Númenoru. Do tego w erpegu początkowo występowały Balrogi, ale z uwagi na prawa autorskie w wersji wydanej przez CPCC przechrzczono je na... Balrony.

eprasa.pl 003ffb258c



Oryginalna instrukcja gry.

Zdjęcie: MobyGames



oferującej „10 różnych potworów w wysokiej rozdzielczości w połączeniu z doskonałą perspektywą i nieskończonymi poziomami lochów". Całość wyceniono na 19,95 dolarów. I – jak by to powiedzieć... – szału nie było. Według Garriotta sprzedało się od 12 do 25 sztuk. (W dwóch innych wywiadach sprecyzował, że w ciągu pierwszego tygodnia rozeszło się całe pięć egzemplarzy).

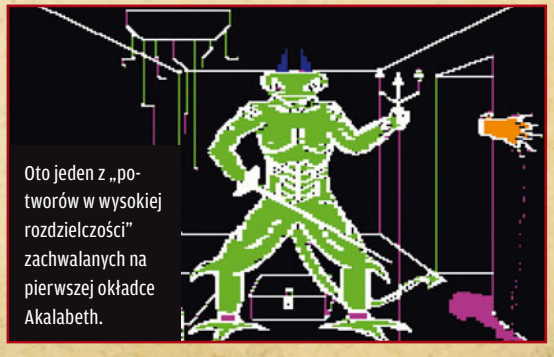
Pojawia się Lord British

Jedna z tych sprzedanych dyskietek jakimś cudem trafiła do rąk szefa małego wydawnictwa California Pacific Computer Company. I co? **Firma zaoferowała Richardowi kontrakt – ona wyda Akalabeth w całym kraju, a on dostanie pięć dolarów od każdej sprzedanej kopii.** Postawiła przy tym kilka warunków, m.in. kazała Garriottowi przepisać część kodu w asemblerze, by całość działała szybciej. Zasugerowała też, aby widoczne na okładce nazwisko twórcy zamienić na coś bardziej chwytliwego. Może jakiś fajny pseudonim? Garriott, cały w skowronkach, zgodził się na wszystkie żądania. Swe nazwisko zastąpił szkolną ksywką – Lord British. (Dostał ją, ponieważ w odróżnieniu od swoich kumpli witał się słowem „hello", a nie „hi", a że urodził się w Anglii, to brzmiało to dla nich brytyjsko i lordowsko).

Jesienią 1980 roku (nikt nie pamięta już konkretnej daty) poprawione i dużo efektowniej wydane Akalabeth znów trafiło na półki, wycenione tym razem na 34,95 dolarów (jakieś 133 współczesne „zielone"). I **okazało się hitem. Rozeszło się ok. 30 tys. egzemplarzy**, a Richard w efekcie zarobił jakieś 150 tys. dolarów (dziś kwota ta byłaby warta jakieś 570 tys. „baksów"!). Niektórzy podważają te dane, twierdząc, że wiarygodniejszą liczbą jest 10 tys. sprzedanych sztuk, ale Garriott zaprzecza, upierając się przy 30 tys. Po latach Lord British z uśmiechem stwierdził, że żadna inna gra w jego karierze nie przyniosła mu tak dużego zysku w stosunku do zainwestowanego w nią nakładu pracy. Stworzenie Akalabeth zajęło mu bowiem jakieś 100 godzin.

Ultima 0

W Akalabeth można było grać wojownikiem lub magiem. Gracz, zapoznawszy się z realiami świata opisanymi w instrukcji, musiał najpierw odnaleźć na planszy wielkości około 400 ekranów zamek Lorda Britisha, ulokowany w losowym miejscu. Potem należało znaleźć umieszczone tym samym sposobem wejście do lochów i zacząć realizację misji zleconej przez władcę. Po jej ukończeniu przychodził czas na powrót do twierdzy, by British nagrodził bohatera punktami doświadczenia... i dał mu kolejne zadanie. Wszystkie sprowadzały się do „znajdź i zabij [nazwa potwora]". Walkę rozgrywano w turach. Co ciekawe, niektórzy wrogowie mogli okraść gracza ze złota i żywności. A jedzenie było tu jednym z kluczowych zasobów. Nie masz co jeść – umierasz. Śmierć zaś nieodwracalnie kończyła całą przygodę, bo podobnie jak w wielu innych tytułach z tego okresu, pierwotnie nie istniała tu opcja sejwowania.



Oto jeden z „potworów w wysokiej rozdzielczości" zachwalanych na pierwszej okładce Akalabeth.

Po ubiciu ostatniego stwora dostawało się w nagrodę komunikat: „Ukończyłeś swoje zadanie! Udowodniłeś, żeś godny stanu rycerskiego, kontynuuj grę, jeśli chcesz, ale osiągnąłeś jej główny cel... Zadzwoń do pod numer (415)-569-9126, aby zgłosić ten niesamowity wyczyn!". Wiecie, kto odbierał telefon? Sam Lord British! Jego zdaniem bowiem, **„gra była tak osobista, a nasze oczekiwania tak małe, że podałem tam (...) swój numer (...), aby gracze zadzwonili do mnie, gdy ją skończą"**. Piękne czasy!

Akalabeth niewątpliwie wyróżniało się spośród ówczesnych ośmiobitowych erpegów, m.in. trójwymiarową grafiką proceduralnie generowanych lochów(****) przedstawionych w FPP. W owych czasach robiło to ogromne wrażenie, choć oczywiście nie była to pierwsza produkcja na Apple'a II z grafiką 3D. Garriott przyznawał zresztą, że zainspirował się trójwymiarowym Escape z 1978 roku. Wykreowany na potrzeby jego erpega świat stał się podstawą uniwersum serii Ultima. Dlatego obecnie często nazywa się go „Ultimą 0".

JAK ZAROBIĆ RÓWNOWARTOŚĆ 570 TYS. DOLARÓW ZA STO GODZIN PRACY? COFNIJ SIĘ W CZASIE I NAPISZ GRĘ!

Tak oto dotarliśmy do końca tej długiej opowieści. Jak widać, **pięć lat stanowiło wówczas w branży całą epokę**. Pocinając w Baldur's Gate III, doceńcie postęp, jaki dokonał się w gatunku cRPG przez niemal pół wieku...

PS Jeśli wyrazicie taką wolę, może powstać druga część tej historii, obejmująca lata 80. i 90. Wystarczy, że licznie napiszecie na retro@cdaction.pl.

(****) Z tą proceduralnością wiązał się ciekawy mechanizm. Na początku gracz proszony był o podanie swej szczęśliwej liczby. Stawała się ona punktem wyjścia dla mechanizmu generującego nie tylko lochy, ale i początkowe statystyki postaci. Ludzie szybko się zorientowali, że jeśli podadzą tę samą liczbę, to w efekcie dostaną identycznego bohatera i bliźniaczy układ lochów.

eprasa.pl 003ffb258c

Fallout

Pierwsze kroki na jałowej ziemi

rajmund

Chociaż wojna podobno nigdy się nie zmienia, zmieniał się sam Fallout – i to wielokrotnie. Po sukcesie serialu Amazonu, gdy serią zainteresowały się rzesze nowych odbiorców, warto przyjrzeć się początkom fenomenu tej marki.

Jedna ze słynnych glinianych głów.



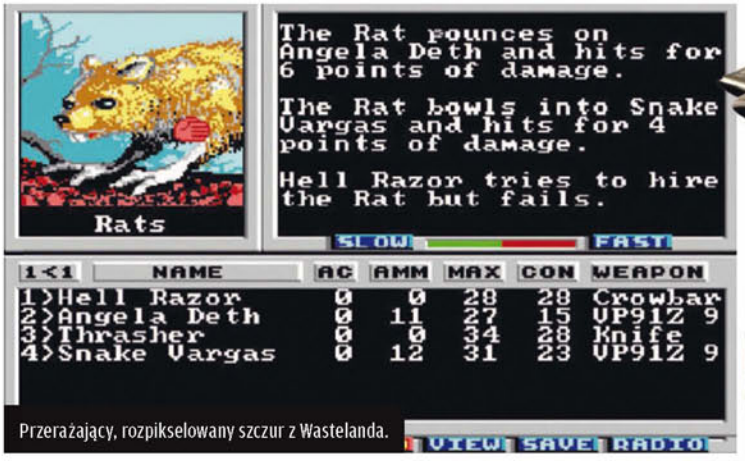
Źródło: vaultbr.com.br

Pierwsze dwa Fallouty zrewolucjonizowały postrzeganie komputerowych erpegów i są dziś wymieniane jednym tchem z takimi klasykami gatunku, jak Baldur's Gate, The Elder Scrolls czy nieco już przykurzona Ultima. Od wspomnianych serii fantasy odróżnia je przede wszystkim sugestywny i oryginalny setting. **Twórcy zadbali w najdrobniejszych detalach o stworzenie wiarygodnego świata po apokalipsie**, a w parze z jego dopracowaniem szły zróżnicowane umiejętności postaci gracza i otwartość na dokonywane przez niego wybory. Ze względu na to wszystko Fallouty zasłużyły sobie na miano prawdziwych gier dla dorosłych: nie tylko dlatego, że nie unikały przemocy, mocnego języka i trudnych tematów, lecz także dzięki traktowaniu odbiorcy poważnie. A prawdopodobnie nie dostalibyśmy żadnej z tych gier, gdyby nie znacznie starszy, zapomniany erpeg...

Skała, brak wody i piaszczysta droga(*)

Na długo zanim pierwszy Fallout przebojem wdarł się na salony w październiku 1997 roku, Interplay lubował się w światach fantasy. Wszystko za sprawą jego założyciela, Briana Fargo, który jeszcze w liceum stworzył z kolegą grę przygodową Labyrinth of Martagon. Tytuł uważa się dziś za zaginiony, więc **za pierwsze oficjalnie wydane dzieło ojca Falloutów uchodzi The Demon's Forge z 1981 roku** na komputery Apple II.

Dwa lata później Fargo powołał do życia Interplay Productions i już pod tym szyldem stworzył dla Electronic Arts dungeon crawlera The Bard's Tale. Tytuł okazał się sukcesem, pociągnął za sobą nawet dwie kontynuacje, ale Brianowi zamarzyła się zupełnie inna gra. Taka, która **łączyłaby mechanikę The Bard's Tale czy Ultimy z pejzażem godnym filmowej trylogii „Mad Max"**. W jego głowie rodziła się wizja czegoś na kształt „Czerwonego świtu" w reżyserii Johna Miliusa, gdzie ZSRR napadło na Stany Zjednoczone. Scenarzysta Ken St. Andre dorzucił od



(*) Wszystkie śródtytuły pochodzą z poematu T.S. Eliota „Ziemia jałowa" w tłum. Andrzeja Piotrowskiego.

eprasa.pl 003ffb258c



UWAGA NA WASTELAND REMASTERED!

Wśród graczy, którzy zachwycili się Wastelandami 2 i 3, z pewnością nie brakuje chętnych do nadrobienia pierwszej odsłony serii. Ta niestety większość z nich zapewne szybko odrzuci, jeśli nie przedpotopową grafiką, to archaizmami rozgrywki. Wydawałoby się, że „jedynka" stanowi doskonały materiał na odświeżenie i takowe faktycznie powstało w 2020 roku. W teorii tytuł zyskał nowoczesną, trójwymiarową oprawę graficzną, a jego twórcy chwalą się przystępniejszym poziomem trudności oraz poprawkami błędów, „które znajdowały się w grze od czasów, gdy prezydentem USA był Ronald Reagan". Niestety w praktyce nie zajęto się przestarzałym interfejsem ani sterowaniem. To ostatnie jest jeszcze bardziej niewygodne niż w oryginale sprzed lat! Ponadto pojawiło się morze nowych bugów praktycznie uniemożliwiających zabawę. Omijać szerokim łukiem!

POMYSŁ NA KRYPTY-SCHRONY NAWIEDZIŁ TIMA CAINA WE ŚNIE.

siebie mordercze roboty niczym z „Terminatora". Graczom oddano do dyspozycji drużynę paramilitarnej organizacji Strażników Pustyni pomagającej ocalałym w codziennym życiu i odbudowie cywilizacji po zagadzie atomowej.

Korzeni Wastelanda – bo tak nazwano tę produkcję – należy upatrywać w papierowych erpegach Tunnels & Trolls Kena St. Andre oraz Mercenaries, Spies and Private Eyes autorstwa Michaela A. Stackpole'a, drugiego scenarzysty zatrudnionego przez Interplay. To właśnie z nich zaczerpnięto choćby system rozwoju postaci. Stworzenie drużyny zróżnicowanych bohaterów, których umiejętności uzupełniały się nawzajem, było o tyle ważne, że produkcja bardzo skąpiła graczowi podstawowych zasobów, w tym amunicji. Survivalowe nastawienie zmuszało do rozsądnego i uważnego podejmowania decyzji, ale miały one duże znaczenie również na polu fabularnym. Historię z kolei w dużej mierze poznawaliśmy z dołączonej do produkcji książeczki, stanowiącej także standardowe dla tamtych czasów zabezpieczenie antypirackie.



Wasteland ukazał się 2 stycznia 1988 roku i zachwycił recenzentów oraz nabywców otwartym światem, fabułą oraz faktycznym wpływem gracza na jej rozwój. Osiągnął ćwierć miliona sprzedanych egzemplarzy, ale mimo to na pełnoprawny sequel musieliśmy czekać aż... 26 lat. (Patrz: ramka „Jeszcze więcej Wastelandów").

Wbrew obiegowej opinii gra nie była jednak pierwszym erpegiem osadzonym w postapokaliptycznym świecie. Wyprzedził go choćby wydany w 1985 Autoduel (Origin zaprezentował w nim Stany Zjednoczone 2030 roku), ale tytuł Interplaya i tak miał mnóstwo elementów wyróżniających go z tłumu. Przede wszystkim nasze działania trwale wpływały na świat gry i musieliśmy stale ponosić ich konsekwencje. W zależności od poczynań mogliśmy więc spotkać się z różną reakcją enpeców, którzy np. nie chcieli dołączać do naszej drużyny.

Jedną z osób, które zachwyciły się Wastelandem, był Scott Campbell. Na początku lat 90. skończył liceum i zaczynał karierę w małej firmie Egghead Software. Przez swojego szefa poznał Rebeccę Heineman, współzałożycielkę Interplaya. Od razu złapali doskonały kontakt, więc programistka zaprosiła go na wizytę do swojego studia. To dzięki jego wspomnieniom wiemy, że **idea, aby stworzyć remake Wastelanda, zrodziła się w trakcie szukania pomysłu na wykorzystanie systemu GURPS**. Interplay nabył prawa do wykorzystania tej uniwersalnej mechaniki RPG – opracowanej przez Steve'a Jacksona – w 1995 roku(**). Wydawało się, że znaleziono połączenie idealne, szczególnie że Jackson właśnie opracowywał nowy podręcznik, „GURPS: Survivor", z myślą o postapokaliptycznych przygodach. Na drodze stanęło niestety Electronic Arts, do którego wciąż należała marka Wasteland.

Ekipa Briana Fargo nie poddała się jednak tak łatwo i postanowiła wykreować osadzonego w podobnym klimacie duchowego

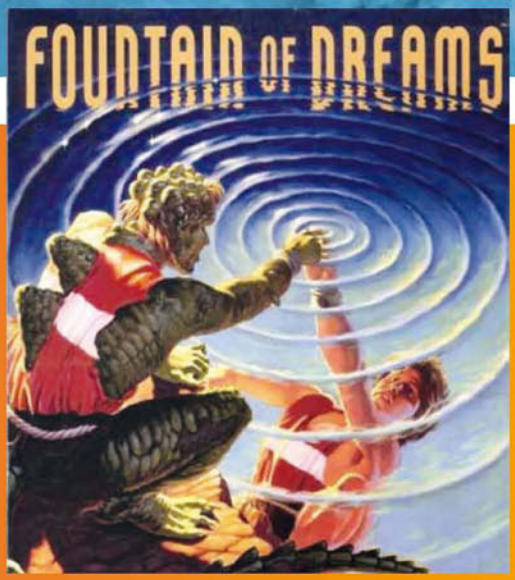

Siedziba Bractwa Stali do dziś robi wrażenie.



Nawet nie próbuję wyobrazić sobie reakcji mediów na coś takiego w grze z roku 2024...

(**) Firma zrezygnowała z GURPS-a w końcowej fazie produkcji Fallouta i wykorzystała zamiast niego autorski system SPECIAL.

eprasa.pl 003ffb258c



JESZCZE WIĘCEJ WASTELANDÓW

W 1990 roku na rynek trafiło Fountain of Dreams, które w założeniu miało stanowić następcę Wastelanda. Stworzyło je jednak wewnętrzne studio EA, bez jakiegokolwiek udziału ojców pierwowzoru, a efekt szybko trafił na ówczesne listy najgorszych gier wszech czasów. Tytuł był potwornie trudny, a do tego krótki i mało rozbudowany. Z kolei Interplay przygotowywał własną kontynuację Wastelanda o nazwie Meantime. Jego fabuła opowiadałaby o podróżach w czasie, a gracz miałby dołączać do swojej drużyny słynne postacie historyczne, np. Alberta Einsteina. Produkcji nigdy nie ukończono, a kod źródłowy został zagubiony.

Prawdziwego Wastelanda 2 doczekaliśmy się dopiero w 2014 roku. Brian Fargo przez lata proponował realizację projektu różnym wydawcom, ale żaden nie był zainteresowany tak ryzykownym przedsięwzięciem. Mówimy w końcu o kontynuacji zapomnianej gry reprezentującej gatunek hardcore'owych erpegów, w XXI wieku wyraźnie tracących na popularności. Tak przynajmniej twierdzili rzeczeni wydawcy, bo gdy przyszło do sfinansowania produkcji w ramach zbiórki na Kickstarterze, znalazło się ponad 60 tys. chętnych, którzy uzbierali blisko 3 mln dolarów. W 2020 roku dostaliśmy zaś Wastelanda 3, stworzonego już bez pomocy Kickstartera.

spadkobiercę Wastelanda. **Rozważano inwazję Obcych, wirusa tworzącego radioaktywne zombie, a nawet brutalniejszą wersję książki „Wodnikowe wzgórze", ze zmutowanymi królikami dzierżącymi spluwy.** Prawdziwą – nomen omen – bombę spuścił dopiero główny programista i szef projektu, Tim Cain, opowiadając o swoim śnie, w którym został zamknięty w ogromnym schronie przypominającym podziemne miasto. Campbell wspomina, że ta myśl uderzyła wszystkich w zespole: *– Sam czułem taką ekscytację, że zacząłem bredzić o wszystkim, co przychodziło mi do głowy, i nie byłem w stanie przestać. Pobiegłem więc od razu do komputera, by to spisać. Z tego jednego ziarna wyrósł cały Fallout.*

To również Cain wpadł na pomysł nazwania schronów mających ocalić jak najwięcej ludności po wojnie atomowej Kryptami (ang. Vaults). W odróżnieniu od inicjatyw z wielu popularnych wizji postapokalipsy korporacja Vault-Tec wcale nie miała zamiaru ratować jedynie elity, lecz izolować grupy ludzi w ramach rozmaitych eksperymentów społecznych. Wątek ten został zresztą znacznie uwypuklony i rozwinięty w serialu Amazonu. W grze mieliśmy się wcielić w mieszkańca Krypty 13, który na polecenie swojego nadzorcy opuszcza idylliczny dom i udaje się na skażone pustkowia, pełne złoczyńców i zmutowanych istot, by odnaleźć nowy hydroprocesor, zanim w schronie skończą się zapasy wody pitnej. **Zewnętrzny świat miał być bezlitosny dla wędrowca, ale zarazem przepełniony czarnym humorem.**

Złe twarze drwią chmurnie i warczą

Ze względu na ówczesne ograniczenia technologiczne twórcy zdecydowali się na ukazanie akcji w rzucie izometrycznym. **Produkcja opierała się w dużej mierze na tekście**: w lewym dolnym rogu obserwowaliśmy komentarze do naszych akcji, a także opisy przebiegu rozgrywanych turowo walk. W przypadku dialogów tylko najważniejsze postacie zostały udźwiękowione oraz opatrzone efektownymi animacjami ich podobizn, stworzonymi w oparciu o 21 glinianych modeli głów ulepionych specjalnie w tym celu. Do skomponowania muzyki wybrano Marka Morgana. Absolwent Berklee College of Music dał nam niezapomniane dźwiękowe pejzaże mocno inspirowane twórczością Aphex Twin i Briana Eno. Odegrały one kluczową rolę przy tworzeniu atmosfery zniszczonego świata inspirowanego tzw. erą atomu i kulturą USA lat 50. XX wieku.

O spójność wizji zadbał główny projektant tytułu, Chris Taylor, który napisał cały dokument pt. „Fallout Vision Statement". Zawierał on 14 punktów stanowiących wskazówki dla reszty ekipy. Mówił m.in. o tym, by **nie oferować graczom jednego słusznego rozwiązania sytuacji i oddać im kontrolę nad decyzjami faktycznie wpływającymi na świat**. Podkreślono w nim także istotność ogromnej dawki przemocy mającej odróżniać nową produkcję od Wastelanda (wydanego z oznaczeniem PG-13). Leonard Boyarsky, kierownik artystyczny projektu, uparł się nawet, by pozwolić graczom zabijać dzieci. Wiązało się to z uzyskaniem reputacji dzieciobójcy i poważnie odbijało się na kontaktach z innymi postaciami (część z nich w ogóle nie chciała z nami rozmawiać). Umożliwienie pozbawiania życia najmłodszych wzbudziło mnóstwo kontrowersji i zaważyła na tym, że z europejskich wydań gry kompletnie usunięto nieletnie postacie.

Tim Cain prowadzi dziś popularny kanał na YouTubie stanowiący istną skarbnicę wiedzy na temat dzieł programisty. Z filmów tam zamieszczanych możemy się dowiedzieć, że **Interplay nigdy nie uważał Fallouta za priorytetowy produkt**. Włodarze firmy niecierpliwie wyczekiwali, aż Cain upora się z bieżącym zadaniem i będzie można powierzyć mu coś ważniejszego. Takiego jak gra oparta na systemie AD&D, na który nabyli właśnie licencję, licząc na to, że zapewni im góry pieniędzy. Dopiero gdy na jakieś dwa miesiące przed premierą Brian Fargo wziął do domu build Fallouta i zaczął rozpowiadać na korytarzach, jaka to świetna gra, Interplay zdał sobie sprawę z wagi projektu. Było już jednak



Niemal każda lokacja, jaką odwiedziliśmy w pierwszym Falloucie, zapadała w pamięć.


Burmistrz Killian to jedna z nielicznych praworządnych postaci w okolicy.

eprasa.pl 003ffb258c

za późno, by należycie rozkręcić machinę promocyjną. Sprzedaż na poziomie 100 tys. egzemplarzy stanowiła głównie zasługę entuzjastycznych recenzji i poczty pantoflowej.

Samotności w górach nawet nie ma

Podejście Interplaya częściowo zaważyło na tym, że **Fallout od początku był pomyślany jako jednorazowa przygoda bez większych szans na kontynuację**. Stąd też prawdopodobnie wzięło się jego gorzkie zakończenie, do dziś pozostające wśród moich ulubionych finałów gier. Stanowiło doskonałe podsumowanie klimatu beznadziei ogarniającej nas na zgliszczach dawnego świata. Mimo to włodarze firmy, gdy już uświadomili sobie wartość swojej nowej postapokaliptycznej marki, jeszcze przed premierą pierwszej odsłony powołali niewielki zespół zbierający pomysły na sequel.

W grudniu 1997 sam **Tim Cain potwierdził, że Fallout 2 powstaje i powinien zająć jego ekipie jakieś 11 miesięcy**. Biorąc pod uwagę ambicje twórców, pragnących dać graczom jeszcze więcej niż poprzednio, już ten czas wydawał się nierealny. Zwłaszcza że Cain był wykończony crunchem przy „jedynce" i jeszcze zanim gra zadebiutowała, wyraźnie zaznaczał, że będzie chciał zająć się czymś innym. Brianowi Fargo nie przypadły jednak do gustu pomysły na sequel, jakie przedstawiał mu wyznaczony wcześniej zespół, dlatego przekonał Tima, by przygotował swoją wizję kontynuacji. Efekt tak go zachwycił, że namówił Caina do objęcia sterów Fallouta 2. Ten zgodził się, ale narzucane mu decyzje (np. niemożliwy do pominięcia tutorial) coraz mniej mu się podobały. Po latach przyznał również, że Fargo drastycznie obciął jego premię za „dowiezienie" pierwszego Fallouta. Podobno chodziło o... zmotywowanie developera do cięższej pracy nad kontynuacją.

W końcu Tim miał tego wszystkiego dość – złożył rezygnację, a za nim poszli Jason D. Anderson (projektant interfejsu i świata gry) oraz Leonard Boyarsky. Chwilę później założyli studio Troika Games, które dało nam m.in. kultowe Arcanum.

W ciszy słyszę za plecami klaksonów i motorów rozgwar

Pieczę nad produkcją objął Feargus Urquhart i jego Black Isle Studios, do którego przeszła część twórców „jedynki". Ponoć jednak ostateczny kształt Fallouta 2 w ogólnych założeniach nie odszedł zbyt daleko od



Harold to jedna z nielicznych znajomych twarzy, które powróciły w Falloucie 3.



Z postapokalipsą nie ma żartów. Chwila nieuwagi i skończymy w taki sposób.



FALLOUT NIE STANOWIŁ DLA INTERPLAYA PRIORYTETOWEGO PRODUKTU, WIĘC PROMOCJA GRY BYŁA SYMBOLICZNA.

eprasa.pl 003ffb258c

Zdjęcie: MobyGames



Tak wyglądała ekipa, która dała nam tego cudownego erpega. Jak mówili sami o sobie - „banda mutantów".

pomysłu, jaki chciał zrealizować Cain. Wśród największych różnic wyliczyć można podejście do elementów humorystycznych: w grze z 1997 roku twórcy pilnowali, by były one spójne z ich wizją świata i nie wybijały z immersji. **„Dwójkę" naszpikowano odniesieniami do popkultury**, które do dziś mają wielu miłośników. Sam zrywałem boki, gdy spotkałem na pustkowiach strażnika mostu zadającego trzy pytania. Ale jeśli ktoś nie widział filmu „Monty Python i Święty Graal", cały żart kompletnie go ominie – i tak jest niestety z większością podobnych smaczków. Gdzieś też zniknęło wszędobylskie poczucie beznadziei, ustępując miejsca wątkom satyrycznym.

Mimo to Fallouta 2 przyjęło się stawiać ponad pierwowzorem, przede wszystkim ze względu na wyraźnie większy świat i znaczniejszą skalę wyborów moralnych, wpływających w nowej odsłonie na całe społeczności zamieszkujące pustkowia. Graczom nie przeszkadzało nawet, że poszczególne lokacje dość wyraźnie od siebie odstają. Było to

PIERWSZE DWA FALLOUTY ZREWOLUCJONIZOWAŁY POSTRZEGANIE KOMPUTEROWYCH ERPEGÓW.

wynikiem podziału developerów na mniejsze, autonomiczne zespoły opracowujące konkretne huby, by zdążyć dokończyć tytuł w dziewięć miesięcy.

Nad wodami Lemanu usiadłem, by płakać

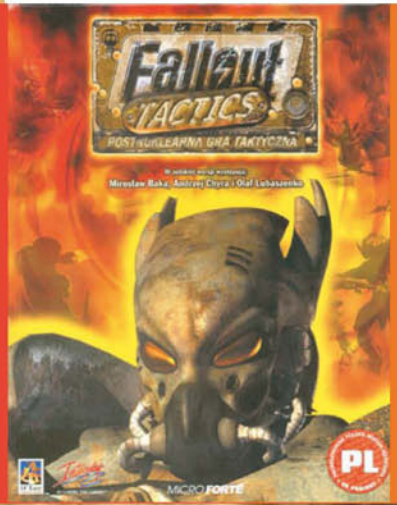
Choć kilku kluczowych twórców pierwszej odsłony opuściło Interplay, **w kontynuacji perfekcyjnie udało się zachować ciągłość fabularną**. „Dwójka" rozgrywa się 80 lat po wydarzeniach poprzedniej części, a postać stworzona przez gracza to Jedyny Wybraniec będący potomkiem Mieszkańca Krypty, protagonisty „jedynki". W sequelu zamiast ratować schron, musimy pomóc ludziom z wioski Arroyo i odnaleźć Generator Ekosystemu Cudownej Krainy. Brzmi bardzo znajomo, prawda? Na szczęście to tylko punkt wyjścia dla bardziej rozbudowanej historii. A twórcom Fallouta 2 (wśród których znalazł się m.in. Chris Avellone, późniejszy scenarzysta i projektant Planescape: Torment, Icewind Dale czy Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords) nie brakowało pomysłów.

Wprowadzili do tego uniwersum Enklawę, organizację militarną założoną jeszcze przed wojną z inicjatywy wpływowych polityków i bogatych biznesmenów USA. Głównym „złolem" uczynili prezydenta Stanów Zjednoczonych, pragnącego zmieść z powierzchni Ziemi wszystkich napromieniowanych, wykorzystując Wirus Wymuszonej Ewolucji. Przy okazji pozwolili graczowi rekrutować towarzyszy, przemierzać świat samochodem o wdzięcznej nazwie Krążownik Szos, a nawet zostać gwiazdą branży porno. Dzieło Black Isle Studios uchodzi także za pierwszą grę, w której możemy wziąć ślub z osobą tej samej płci.

Mimo licznych bugów, których nie dało się uniknąć w tak opętańczym cyklu produkcyjnym, **Fallout 2 powtórzył sukces poprzednika**. Zebrał doskonałe oceny i sprzedał się w zadowalającym wydawcę nakładzie. Było to jednak za mało, by ocalić Interplay. W 1998 roku firma zmagała się z coraz poważniejszymi problemami finansowymi. Miały one wpłynąć także na przyszłość serii...

Ach, jak to dobrze, że już się skończyło

Pod względem technicznym sequel w zasadzie niczym nie różnił się od poprzednika. Interplay zdawał sobie sprawę, że trzecia gra wyglądająca tak samo nie zostanie przyjęta dobrze (choć i tak się jej doczekaliśmy – patrz: ramka „Myśl taktycznie"), zapadła więc decyzja o przeniesieniu serii do środowiska 3D. Pierwsza próba nie powiodła się ze względu na brak doświadczenia pracowników Black Isle Studios z takimi silnikami. Projekt skasowano, a twórców oddelegowano do Icewind Dale. Jednak Chris Avellone



MYŚL TAKTYCZNIE

Jeśli podobały wam się turowe potyczki w dwóch pierwszych Falloutach, to mam dla was świetną wiadomość. W 2001 roku Interplay wypuścił na rynek spin-off Fallout Tactics: Brotherhood of Steel skupiający się właśnie na pojedynkach, a także rozbudowujący je o szereg nowych opcji. Erpegowania jest tu niewiele, choć po każdej misji odwiedzamy bunkier Bractwa Stali. Nie zabrakło także dialogów. Tactics wygląda zupełnie jak dwie poprzednie gry (z lekko podrasowaną grafiką), ale fabularnie nie ma z nimi żadnych związków, a przez wiele lat uznawano go wręcz za pozycję niekanoniczną. Dopiero w 2024 roku Bethesda oficjalnie uznała przedstawione w nim wydarzenia za część uniwersum.

eprasa.pl 003ffb258c



JAK BRACTWO STALI WERBOWAŁO KONSOLOWCÓW

Ostatnia gra w świecie Fallouta przygotowana przez Interplay to Brotherhood of Steel z 2004 roku. Niech nie zmyli was podobieństwo tytułów: produkcja nie miała nic wspólnego z trzy lata młodszym Tacticsem. Bliżej jej do dwóch hack'n'slashów wydanych na konsole pod szyldem Baldur's Gate: Dark Alliance. Brotherhood of Steel również było nastawione na akcję i doczekało się wersji jedynie na PS2 i Xboksa. Do bólu liniowa, przepełniona powtarzalnymi questami przygoda została stworzona prawdopodobnie z myślą o zbuntowanych nastolatkach, o czym mogły świadczyć liczne przekleństwa czy muzyka Slipknota i Killswitch Engage. Gra okazała się klapą i dziś mało kto o niej w ogóle pamięta.



New Reno sprawia wrażenie cywilizowanego miejsca, choćby dzięki kasynom.

przez cały czas opracowywał z kolegami papierowego erpega inspirowanego Falloutem. To właśnie z niego pochodzą niemal wszystkie pomysły na projekt nazwany Van Buren, któremu poświęciliśmy w tym Retro osobny artykuł.

Tymczasem w Interplayu działo się coraz gorzej. Brian Fargo opuścił jego szeregi w 2000 roku, a trzy lata później studio utraciło licencję na wypuszczanie gier opartych na systemie AD&D. Przerwano więc prace nad Baldur's Gate III: The Black Hound, co sprawiło, że z firmy odszedł także Avellone. **Zdesperowany Interplay powrócił do pomysłu trójwymiarowego Fallouta, a głównym projektantem nowej odsłony mianował Josha Sawyera**, który pełnił wcześniej tę samą funkcję przy produkcji Icewind Dale II. Niestety, w grudniu 2003 roku Van Burena skasowano, a Interplay zajął się zupełnie innym Falloutem (więcej w ramce „Jak Bractwo Stali werbowało konsolowców"). Dopiero w czerwcu 2024 roku Tim Cain przyznał się, że sam maczał palce w zamknięciu tego projektu. Szefostwo Interplaya poprosiło go bowiem o ekspertyzę, jak wiele dłubania przy grze wymagane jest do jej ukończenia. Ojciec pierwszego Fallouta sprawdził otrzymane demo, po czym stwierdził, że potrzebuje ono jeszcze półtora roku pracy, ewentualnie roku crunchu. Firmie zależało zaś na ukończeniu produkcji w ciągu sześciu miesięcy, nie było więc szans na jej ocalenie. I w ten smutny sposób zakończyła się historia pierwszej ery Falloutów...

W alternatywnej rzeczywistości tak wyglądałby Fallout 3.





Wygląda na okładkę komiksu, ale to stylizowany artwork.

prasa.pl 003ffb258c

Branża. Branża nigdy się nie zmienia

Michał Klekowicki

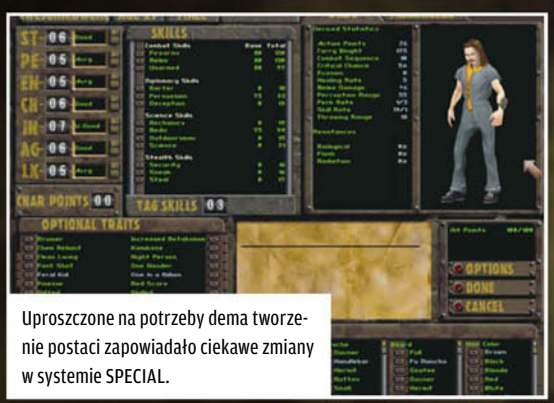
Przed wami wielowątkowa opowieść o legendarnych bohaterach, upadku imperium i państwach wzniesionych na jego popiołach. O technologiach zbyt egzotycznych, aby je okiełznać. O zmutowanych monstrach pożerających wszystko na swojej drodze. Oto historia Van Burena – projektu nazywanego przez niektórych „prawdziwym Falloutem 3".

W zamierzchłych czasach, zachowanych jedynie w pamięci nielicznych, powstało postapokaliptyczne RPG Wasteland. Tytuł ten pomógł firmie Interplay wkroczyć w jej złotą erę. Potem nadszedł jego duchowy spadkobierca – Fallout, hit, którego nikomu przedstawiać nie trzeba. Podczas prac nad nim Interplay zrodził Black Isle Studios, oddział mający zająć się tworzeniem erpegów wydawanych przez spółkę matkę. Wyprodukowany przez ten zespół sequel Fallouta nie zawiódł. Przyszłość wydawała się usłana różami.

Opcje nuklearne

I zapewne taka by była, gdyby nie choroby toczące Interplay od środka: głupie decyzje biznesowe oraz nieudolne zarządzanie. Pismo nosem wyczuli niektórzy **pracownicy, którzy jeszcze na etapie pracy nad Falloutem 2 odeszli, aby założyć Troika Games. Firma straciła „ojców" serii – Tima Caina i Leonarda Boyarsky'ego.** W tym właśnie klimacie zaczęła kiełkować koncepcja trzeciej odsłony postapokaliptycznego erpega.

Narodziła się jednak w bólach i umarła w pieluchach. Narzucony odgórnie trójwymiarowy silnik NDL (prototyp późniejszego Gamebryo) okazał się porażką. Drugiej próby podjął się pomysłodawca rozwijanego równolegle Planescape: Torment, Chris Avellone. Grze nadano kryptonim Van Buren. W międzyczasie chylący się ku upadkowi Interplay został pożarty przez Titus Interactive, który wniósł do firmy własny kapitał głupich decyzji.



Uproszczone na potrzeby dema tworzenie postaci zapowiadało ciekawe zmiany w systemie SPECIAL.

TAK MIAŁ WYGLĄDAĆ FALLOUT 3.

Krótkie życie Van Burena

Nowi włodarze naciskali, by wydawać gry jedynie na konsole, oraz ubijali projekty na prawo i lewo, czym sprawili, że pokład opuścił kolejny „falloutciarz", Brian Fargo. Wkrótce jego śladami podążył Avellone. Van Buren został w rękach Josha Sawyera – młodego designera zyskującego powoli renomę. Produkcja ruszyła na dobre, a na start poskładano do kupy i przepisano opracowaną przez Avellone'a historię.

Szło nawet nieźle... do czasu. Potem **wydawca zaczął niemal ostentacyjnie ignorować grę**, a wkrótce nawet podbierać członków zaangażowanego w nią zespołu. W efekcie tempo rozwoju Van Burena drastycznie spadło. Interplay poprosił więc Tima Caina o oszacowanie terminu ukończenia prac, co miało w zasadzie tylko dać pretekst, aby projekt ubić. Van Burena anulowano, a cała uwaga

AMATORSKA ARCHEOLOGIA

Demo techniczne Van Burena nie tylko jest powszechnie dostępne w sieci, ale i działa na współczesnych pecetach. Pamiętać jednak należy, że to – no właśnie – tylko demo techniczne, na dodatek mocno leciwe, więc okazjonalnych problemów nie sposób uniknąć. Zainteresowanych odsyłam na ModDB lub archive.org. Krótka zabawa z dgVoodoo pozwoli odpalić grę nawet w rozdzielczości 4K.

prasa.pl 003ffb258c



Wewnątrz krypty testujemy system questów i sprawdzamy, jak możemy pomóc napotkanym enpecom.



Pieczony na chrupko bandyta. Brutalna i groteskowa walka jest typowa dla serii.



Prototypowemu interfejsowi nie da się odmówić przejrzystości i prostoty.

została przerzucona na konsolowego Fallouta: Brotherhood of Steel. Dwa tygodnie później **Josh Sawyer odszedł z Black Isle Studios, a niedługo potem reszcie ekipy wręczono wypowiedzenia**...

Taki mógł być finał tej historii, ale po jakimś czasie pojawiły się pierwsze przecieki z niedokończonej produkcji. W 2007, na rok przed wydaniem Fallouta 3 przez Bethesdę (której Interplay odsprzedał prawa do marki, by ratować się przed bankructwem), do internetu trafiły dokumenty projektowe Van Burena oraz jego grywalne demo techniczne. Dało to obraz stanu prac tuż przed śmiercią koncepcji oraz wgląd w głowy twórców.

Alternatywny Fallout

Fani mogli przeglądać i analizować ogromną ilość danych. Elementy świata, geometria przestrzeni, postacie, inspiracje, nawiązania, plany wydarzeń i ich tła emocjonalne, dziesiątki potencjalnych zakończeń – **wszystko rozpisane na 858 stronach dokumentacji** sporządzanej na różnych etapach produkcji, a do tego 77 stron dialogów. W porównaniu z poprzednim Falloutami zaszło całkiem sporo zmian. Turowy system walki odesłano do lamusa, zastępując go starciami w czasie rzeczywistym – już to zapowiadało się na niemałą rewolucję w cyklu. System SPECIAL został ponownie przemyślany i w pewnym stopniu rozbudowany – choćby znana wszystkim Retoryka rozpadła się na Manipulację i Perswazję. Trójwymiarowa grafika to kolejne znaczące odstępstwo, ale perspektywa, z jakiej ukazano akcję, i dobrana w demie estetyka sprawiały, że klimat Van Burena nie odbiegał od poprzednich odsłon Fallouta.

Akcja gry miała toczyć się na amerykańskim południowym zachodzie – zwiedzilibyśmy lokacje w Arizonie, Kolorado, Nevadzie i Utah, takie jak postapokaliptyczne Denver, siedziba społeczności religijnej zbudowanej przez mormonów w ruinach miasta Ogden czy pełen mutantów kanibali Wielki Kanion. Przygodę rozpoczynalibyśmy jako więzień i moglibyśmy zdecydować, czy zostaliśmy zamknięci w celi za niewinność, czy wręcz przeciwnie. Fabuła kręciłaby się wokół wirusa Nowa Plaga, wchodziłaby głęboko w niuanse i bolączki cywilizacji podnoszącej się z ruin, a jako głównego antagonistę przedstawiałaby Victora Prespera, naukowca owładniętego obsesją na punkcie „oczyszczenia świata". Większą rolę mieli odgrywać towarzysze gracza. Mogło być pięknie...

Ot, historia, jakich wiele w gamedevie, który nie uczy się na błędach. Dużo ogólnej niekompetencji i odrealnienia, sporo złego zarządzania, szczypta chciwości. Projekt ten jednak „nie wszystek umarł", bo **wywarł spory wpływ zarówno na późniejsze losy marki, jak i na całą branżę**. Zakończenie tej opowieści jest więc de facto niezgorsze. W końcu nawet Fallout 3 Bethesdy pożyczył sobie to i owo z Van Burena.

DZIEDZICTWO

Studia inXile Entertainment i Obsidian Entertainment to bezpośrednie dziedzictwo Black Isle Studios i weteranów branży, którzy z tej firmy odeszli. Wnioski wyciągnięte z prac nad niedoszłym Falloutem 3 zapewne pomogły ekipie inXile we wskrzeszeniu marki Wasteland. Obsidian, pod przywództwem wybitnego Josha Sawyera, dostał natomiast szansę na powrót do marki i stworzył New Vegas, które z Van Burenem łączyło wiele elementów świata przedstawionego. Jak jednak wielokrotnie podkreślali twórcy: New Vegas to nie Van Buren, lecz nowa gra stworzona przez ludzi niegdyś zaangażowanych w anulowany projekt i rozumiejących to uniwersum. „Prawdziwy Fallout 3" został zarżnięty w 2003 roku na ołtarzu Mammona.

eprasa.pl 003ffb258c



FINAL FANTASY VII

Siódmy cud świata gier

Krzysztof „kris" Hasiński

Kwiecień 1994. Japońscy gracze żyją premierą Final Fantasy VI. Na fali powodzenia „szóstki" Squaresoft planuje prace nad kolejną odsłoną cyklu. Nikt jeszcze się nie spodziewa, że będzie to długa i wyboista droga, wymagająca kilku rewolucyjnych zmian i ryzykownych decyzji, a efekt końcowy przejdzie do historii branży.

Dekadę wcześniej Masafumi Miyamoto – pracownik Den-Yu-Sha (korporacji zajmującej się energetyką) odpowiedzialny za rozwój oprogramowania – zaczyna przyglądać się rynkowi gier. Nie bez powodu.

Z kafejki do biurowca

W latach 80. tworzenie gier było często dyscypliną jednoosobową. Samotny programista odpowiadał za 100% tego, co gracz widział na ekranie. Miyamoto uznał jednak, że trudno oczekiwać, by jeden człowiek posiadał wszystkie potrzebne talenty, i w miarę rozwoju technologii solowy development stanie się odstępstwem od reguły. Otworzył więc w Jokohamie przypominający nieco późniejsze kafejki internetowe klub, gdzie zbierali się ludzie zainteresowani tworzeniem gier, sam pomysłodawca zaś przyglądał się im i rekrutował do swojej firmy co zdolniejszych. **Korporacja Den-Yu-Sha zasponsorowała bowiem powołanie do życia nowego studia jako spółki córki, a Miyamoto nazwał je Square.**

HISTORIA SQUARE ZACZĘŁA SIĘ OD KLUBU TWÓRCÓW GIER.

W ciągu zaledwie kilku miesięcy do zespołu dołączył Hisashi Suzuki, późniejszy CEO, a niedługo potem Hironobu Sakaguchi – twórca serii Final Fantasy. Do firmy w ten sposób trafili też kompozytor Nobuo Uematsu oraz znajomy Miyamoto – Shinichiro Kajitani. Większość na początku pracowała w Square tylko dorywczo. Dopiero pierwsze sukcesy studia skłoniły ich do przejścia na pełny etat.

Firma początkowo wydawała gry wyłącznie na rynek japoński i stosunkowo długo szukała swojej niszy. Jej pierwsze tytuły to m.in. tekstowa przygodówka The Death Trap wraz z sequelem, action RPG Dragon Slayer oraz... gra erotyczna Alpha. Po jakimś czasie Miyamoto wykupił studio od Den-Yu-Sha i przeniósł jego biuro do bogatej dzielnicy Tokio – Ginzy. Płacąc wysoki czynsz, chciał wykreować wizerunek dochodowej firmy i znaleźć inwestorów. Niestety plan nie wypalił i musiano wrócić do dużo tańszej okolicy. To właśnie wtedy **Sakaguchi zainspirował się sukcesem Dragon Questa i przekonał Miyamoto (i to w drodze głosowania!) do stworzenia japońskiego RPG**. Pięcioosobowy zespół w 10 miesięcy przygotował Final Fantasy, które sprzedało się w Japonii

eprasa.pl 003ffb258c



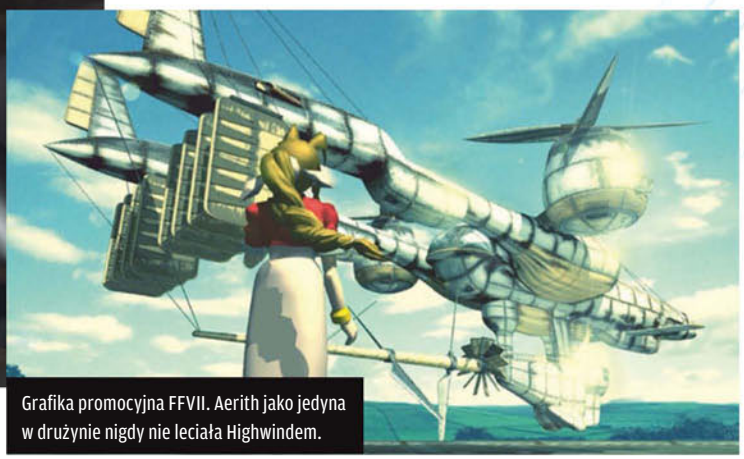
ZRÓBCIE NAM PORT!

Tajemnica poliszynela gamedevu dotyczy tego, że robienie portów to niewdzięczna praca. Często są technicznie trudne, a efekt zawsze oceniania się przez pryzmat pierwowzoru. Dawniej twórcy wcale nie mieli pod tym względem łatwiej, wręcz przeciwnie - w latach 90. gry były już całkiem skomplikowane, ale brakowało uwspólnionych narzędzi takich jak silniki Unreal czy Unity. Jak zatem postąpił Squaresoft? Wysłał wcale nie najnowszą wersję kodu FFVII do zatrudnionych developerów z Eidosa i zasugerował, żeby robili z edycją pecetową to, co uważają za słuszne, nie zawracając mu głowy pytaniami.

Mając wolną rękę, Eidos naprawił w swojej wersji FFVII to, co mógł, przy okazji przywracając do życia niektóre koncepcje, jak niewidoczne w wersji na PlayStation usta modeli postaci. Przekonwertował też ścieżkę dźwiękową na format MIDI oraz zrobił, co tylko się dało, z mocno skompresowanymi filmikami. Efekt końcowy skiepścił jednak fatalnym sterowaniem (bohaterami poruszało się za pomocą strzałek na klawiaturze numerycznej, przez co np. posiadacze mniejszych laptopów nie mogli w ogóle zagrać!). Dorzucił też czwartą płytę, co pozwoliło użytkownikom zainstalować część gry na dysku, a twórcom uniknąć problemu z kodem do strumieniowania danych z CD-ROM-u.



Demko dołączone do gry Tobal No. 1 pozwala zapoznać się z przedpremierową wersją FFVII.



Grafika promocyjna FFVII. Aerith jako jedyna w drużynie nigdy nie leciała Highwindem.

w 400 tys. egzemplarzy. I jak tu teraz nie zrobić sequela? I jeszcze jednego, i jeszcze, i jeszcze...

Pierwsze szkice „siódemki"

Square w międzyczasie, w 1986 roku, przemianowało się na Squaresoft(*), zamieniło małe biuro na wysoki wieżowiec, a budżety na kolejne produkcje poszybowały współmiernie do zysków ze sprzedaży gier. Czyli wysoko. **Final Fantasy stało się cenioną serią zarówno w Japonii, jak i poza nią.** Ale po blisko dekadzie Sakaguchi czuł się zmęczony tym cyklem. Szukając jakiejś odmiany, zaczął pracę nad Chrono Triggerem. Nie dość, że tytuł spoza głównej marki studia pozwolił mu spojrzeć na jRPG z nieco innej strony, to jeszcze zaowocował współpracą z legendarnym Akirą Toriyamą, autorem m.in. „Dr. Slumpa" czy serii „Dragon Ball". Nie oznaczało to, że twórca całkowicie odciął się od FF. Nadal bowiem był zaangażowany w proces powstawania Final Fantasy VII, tyle że większość obowiązków przekazał dwóm kolegom – Yoshinoriemu Kitase i Tetsui Nomurze. Sam odpowiadał jedynie za stworzenie zarysu fabuły.



Tłumaczenie przedpremierowego demka pozostawia wiele do życzenia - tu „Makoro" zamiast „Mako", tam wcięło spację...

Gdy prace nad „siódemką" wreszcie ruszyły, w założeniach **gra miała być kolejnym dwuwymiarowym erpegiem na Super Famicoma**. Już wtedy jej autorzy zdecydowali się na bardziej współczesne realia, zachęceni zapewne ciepłym przyjęciem dieselpunkowego świata Final Fantasy VI. Wczesny szkic fabuły przedstawiał detektywa imieniem Joe, który badał w Nowym Jorku sprawę grupy ekoterrorystów próbujących wysadzić reaktory Mako. Potem jednak Wielkie Jabłko poszło w odstawkę i musiało poczekać kilka ładnych lat, żeby powrócić w innej grze Square – Parasite Eve (recenzja w tym Retro).

Dwa miesiące po rozpoczęciu prac w firmie wybuchł kryzys. Postęp produkcyjny przy Chrono Triggerze nie był zadowalający i większość zespołu odpowiedzialnego za Final Fantasy VII została skierowana do pomocy Sakaguchiemu. A że pierwszy ze wspomnianych tytułów pochłonął sporo czasu, to ówczesna generacja konsol zdążyła się po drodze zestarzeć, pojawiły się nowe, doskonalsze „maszynki" i rewolucyjne zmiany w grafice – modne stało się 3D. Nie było więc sensu angażować się w tworzenie dwuwymiarowej gry. Pracę należało zacząć od zera...

Wojny konsolowe

W tym czasie Nintendo planowało swoją nową konsolę, nazwaną wstępnie Ultra 64, i również zapowiadało **przejście do trzeciego wymiaru. W Squaresofcie nie pracował nikt, kto miał doświadczenie w tego typu grafice.** Zakupiono więc kilka stacji roboczych SGI Indigo firmy Silicon Graphics i zamiast robić gry, postanowiono poświęcić nieco energii na naukę technologii. Do firmy dołączył wtedy Kazuyuki Hashimoto, który stworzył demo technologiczne sceny walki z Final Fantasy VI w trzech wymiarach.

(*) Nazwa Squaresoft była używana głównie jako marka, pod którą wydawano gry, podczas gdy formalną nazwą firmy aż do fuzji z Enix pozostało Square Co., Ltd.

eprasa.pl 003ffb258c



Opcjonalni superbossowie niedostępni w pierwszym wydaniu gry: Ruby...



...i Emerald Weapon.

W TRAKCIE PRAC NAD „SIÓDEMKĄ" DWA RAZY ZMIENIANO JEJ PLATFORMĘ DOCELOWĄ.

Plan studia zakładał rozpoczęcie prac na stacjach roboczych SGI i „zeskalowanie grafiki w dół", kiedy znane będą ostateczne parametry konsoli, na którą gra zostanie wydana. Projektanci wzięli się do roboty. W tym właśnie czasie powstały modele Clouda, Barreta i Reda XIII. Stworzono też pierwszy model jednego z summonów („przyzwańców" używanych przez gracza w starciach) i to właśnie on przyczynił się do porzucenia platformy Nintendo przez Square. Bahamut, bo o nim mowa, pojawia się w praktycznie każdej części Final Fantasy. Przywołanie go to często zaklęcie bardzo złożone graficznie i tym samym niezwykle efektowne. Developerzy nierzadko zaczynali projektowanie scen walki właśnie od niego. **Stworzony na potrzeby „siódemki" model Bahamuta miał ok. dwóch tysięcy polygonów.** W tym czasie do Squaresoftu dotarł w końcu prototyp konsoli Nintendo, który był wtedy w zasadzie emulatorem uruchomionym na stacji roboczej SGI Onyx. Problem w tym, że nie poradził sobie z wyświetleniem płynnej animacji wspomnianego summona. Ta zadziałała za to bez problemu na już istniejącym PlayStation...

Nintendo out!

Wielkie N otrzymało żółtą kartkę od producentów gry. W panice zapewniło Sakaguchiego, że nowy prototyp Nintendo 64 będzie znacznie szybszy. Programiści Squaresoftu udali się więc do siedziby SGI (dostawcy technologii dla Nintendo) w Mountain View w Kalifornii, żeby osobiście przekonać się, co potrafi aktualna wersja nadchodzącej konsoli. Z ich opowieści wszelako wynikało, że odczuwalnej różnicy w wydajności nie odnotowali.

Hiroshi Kawai, programista, wspomina, że firma akurat przygotowywała się do targów Shoshinkai (późniejsze Nintendo Space World). Square chciało tam pokazać niegrywalne demo, które miało zapowiedzieć zupełnie nowe, trójwymiarowe Final Fantasy. Tymczasem niedługo przed eventem Sakaguchi zebrał wszystkich pracujących nad projektem i ogłosił bezceremonialnie: **„Wiecie co? Nie tworzymy już na Nintendo". Postawiono na Sony i jego PlayStation.** Wiceprezes Square USA wspominał w wywiadzie, że po tej decyzji stosunki z Wielkim N zostały praktycznie całkowicie zerwane. Przez następne 10 lat nie mógł nawet odwiedzić jego biura! Proces produkcji gry po raz kolejny należało zaś zacząć od nowa. Do ocalenia były tylko niektóre grafiki i pomysły.

Jak film!

Jesienią 1995 roku Squaresoft wykupił reklamę w telewizji i jeszcze jedną w magazynie Shonen Jump o nakładzie sześciu milionów egzemplarzy. Wszystko po to, żeby ogłosić swoją nadchodzącą produkcję (zupełnie jeszcze niegotową) na nową platformę. Dość ryzykowna decyzja, bo PlayStation było wtedy świeżą i niepewną marką na rynku gier. Asa w rękawie konsoli stanowiły natomiast płyty CD. 650 MB danych pozwalało wykorzystać piękne prerenderowane tła i przerywniki filmowe.

Nowa wizja Sakaguchiego zakładała więc **grę dużo bardziej filmową od wszystkiego, co dotąd powstało w serii**. Wcześniejsze części próbowały ukryć nieekspresywne figurki postaci przez dodanie im przerysowanej mimiki. Sprytnie połączone sprite'y budowały głębię na ukazanych z góry mapach. Okazjonalnie programiści wykorzystywali różne sztuczki, żeby stworzyć pseudotrójwymiarowe sceny, jak trzy mechy kroczące przez śnieżne pustkowia w intrze „szóstki" czy uderzenie meteorytu przedstawione w Final Fantasy V. „Siódemka" miała to wszystko zostawić daleko w tyle. Kamera potrafiła teraz ustawić się pod dowolnym kątem i podczas projektowania interakcji można było rozmawiać o kadrowaniu. I chociaż gry dopiero raczkowały pod względem filmowości, zmiana ta okazała się znacząca.

Środowisko pracy

Na koniec roku 1995 zespół odpowiedzialny za Final Fantasy VII składał się z ok. 30 osób. To o 10 więcej, niż wynosiła ówczesna średnia w branży. Ale że budżet najwyraźniej nie miał dla Squaresoftu znaczenia, w następnych kilku miesiącach ekipa rozrosła się aż do 150 pracowników. I to wcale nie był koniec. Kajitani przejrzał magazyny o grafice komputerowej: Nikkei CG oraz Pixel. Spisał nazwiska, zadzwonił do autorów, jeździł po świecie i rekrutował. Odwiedził nawet Skywalker Ranch, chociaż wspomina, że nie spotkał osobiście George'a Lucasa. Square dbało o swoich programistów i projektantów. **Każdy grafik dostał do pracy drogą stację roboczą Silicon Graphics** (kiedy obsługa tej firmy odebrała zamówienie na 200 egzemplarzy SGI Indigo 2, z czego jeden kosztował 70 tys. dolarów, odpisała tylko: „CO?!"). Doszły do tego serwery do renderowania Onyx (za „jedyny" milion

UPARTA KWADRATURA PLACU

Skąd wzięła się nazwa „Square"? Z FAQ opublikowanego w 2001 roku na dawnej, japońskojęzycznej stronie korporacji dowiedzieć się można, że założyciele nawiązali do tego angielskiego słowa na dwa sposoby. Po pierwsze, oznacza ono w golfie sytuację, w której gracz jest ustawiony prostopadle do toru lotu piłki. Nazwa taka miała więc reprezentować firmę, która nie odwraca się od problemów, lecz mierzy się z nimi „twarzą w twarz". Ponadto jako miejsce, w którym powstają gry, Square jest swego rodzaju „placem" (to inne znaczenie słowa „square"), na którym spotykają się twórcy zaangażowani w dany projekt.

(**) Zestaw do tworzenia gier na konsole.

eprasa.pl 003ffb258c



Klimatyczne, prerenderowane lokacje...



...rozpoczęły żywot jako szkice na papierze.

dolarów od sztuki) oraz Challenge (500 tys. dolarów za jeden). Przy takich cenach devkit(**) Sony wydawał się tanizną, chociaż kosztował ponad 20 tys. „zielonych". Znaczną część zakupionych urządzeń dostarczano do lobby biura Squaresoftu, gdzie leżały nieraz kilka dni, zanim ktoś odebrał zamówienie i rozpakował nowe nabytki. Nie było żadnej ochrony, a często nawet nikogo w recepcji. Chyba tylko w Japonii sprzęt komputerowy za miliony dolarów może leżeć w publicznie dostępnym miejscu bez obawy, że rozpłynie się w powietrzu.

Problemy z technologią...

Grafika 3D w latach 90. stanowiła spore wyzwanie dla twórców. **Największym problemem było sprawienie, by postacie potrafiły przemieszczać się w trójwymiarowych przestrzeniach.** A kiedy udało się w końcu napisać algorytm, który to realizował, pojawiła się kolejna komplikacja – jak zsynchronizować poruszanie się bohaterów podczas odgrywania przerywników filmowych? Poradzenie sobie z każdą tego typu trudnością wiązało się z długimi godzinami spędzonymi nad kodem i edytorami grafiki. Tatsuya Yoshinari, programista w Squaresofcie, wspominał, jak przez cały okres produkcji gry przeklinał, iż w szkole nie uważał pilniej na matematyce.

Demo techniczne trójwymiarowej wersji poprzedniczki „siódemki" – Final Fantasy VI – które wcześniej zostało przygotowane na targi, pracowało na komputerze z 256 MB pamięci RAM. To ogromna ilość, jak na tamte czasy. PlayStation miało bowiem raptem... 2 MB RAM-u(***). W dodatku musiało w tym obszarze zmieścić nie prostą wersję demonstracyjną, ale całą grę. Okazało się, że kluczowe jest zmniejszenie danych wykorzystywanych w animacji. Co prawda wiązało się to z większą skokowością wyświetlanego obrazu, lecz dzięki pracy projektantów nie rzucało się aż tak w oczy.

Przygotowując produkcje na PlayStation, korzysta się z API Sony. To coś w stylu zestawu narzędzi i funkcji, których należy używać przy tworzeniu gier. Tego typu gotowce nie zawsze są wystarczająco wydajne, sprytni developerzy mają na to jednak sposoby. Można pominąć to, co oferuje API, i programować bezpośrednio na „goły" sprzęt. Da się także „rozebrać" takie API na części pierwsze i zobaczyć, jak realizuje swoje zadania, a następnie napisać własne, wydajniejsze procedury.

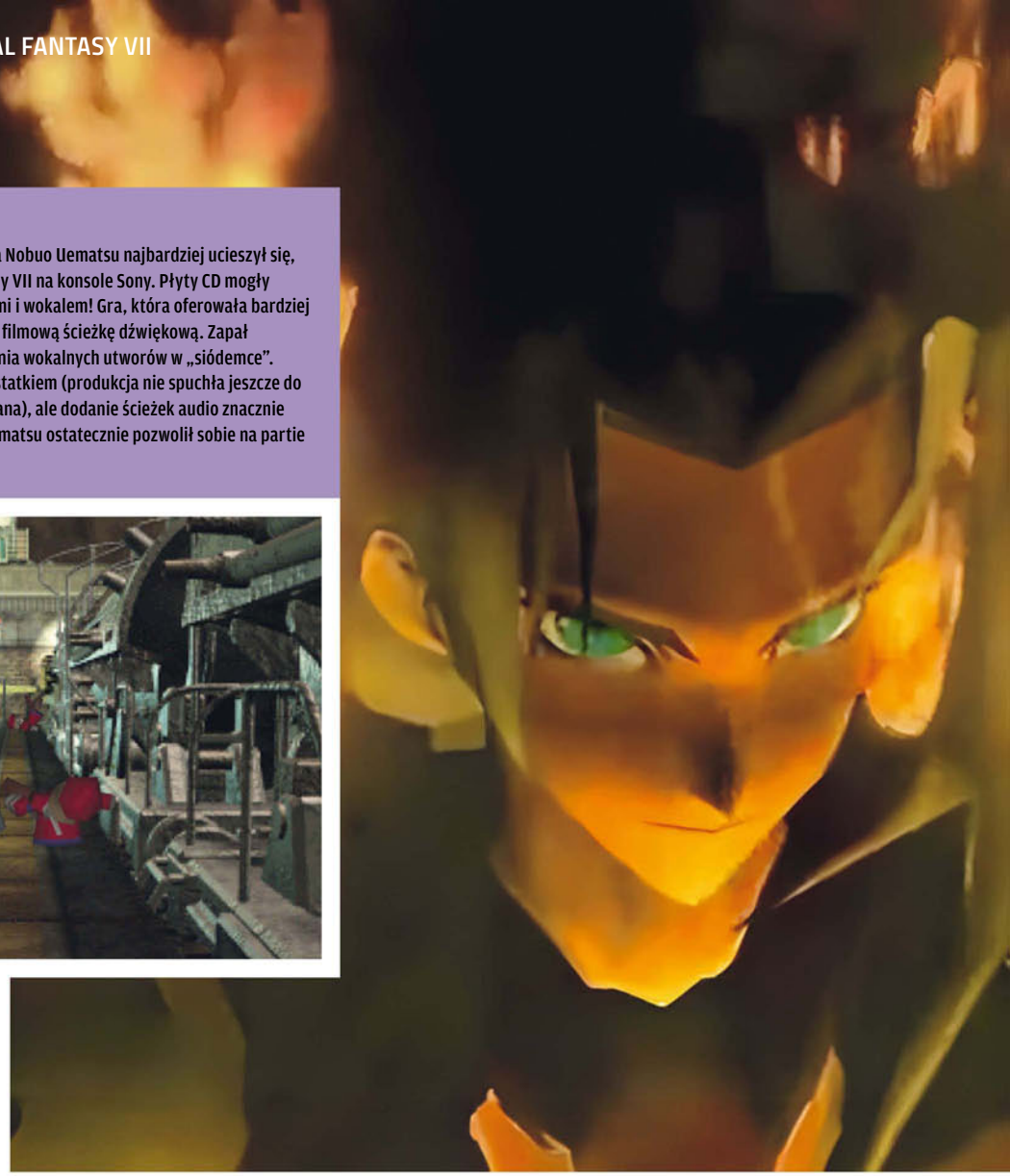
ENDGAME DLA AMBITNYCH

Gry z serii Final Fantasy – jak wiele japońskich produkcji – w wersji amerykańskiej i europejskiej często zawierają dodatkową zawartość w postaci ukrytych questów i superbossów. Nie inaczej stało się w przypadku „siódemki", gdzie oprócz kilku drobnych zmian w ekwipunku i walkach dodano trzech nowych przeciwników: Diamond Weapon, Ruby Weapon oraz Emerald Weapon. O ile pierwszy z nich to raczej łatwy boss, na którego natkniemy się w trakcie przechodzenia fabuły, o tyle pozostałe dwie kreatury są drastycznie trudniejsze do pokonania niż jakikolwiek inny wróg w grze, wliczając w to finalnego „szefa"!

W myśl zasady „już zapłacone" Squaresoft oczywiście wypuścił jeszcze jedną edycję FFVII na rynek japoński, zawierającą dodatkowe treści z wersji amerykańskiej i europejskiej. Oprócz tego dodał czwartą płytę, na której znajdują się niewykorzystane wcześniej obrazki przedstawiające różne kluczowe przedmioty z gry oraz krótkie filmiki z wczesnej bety „siódemki".

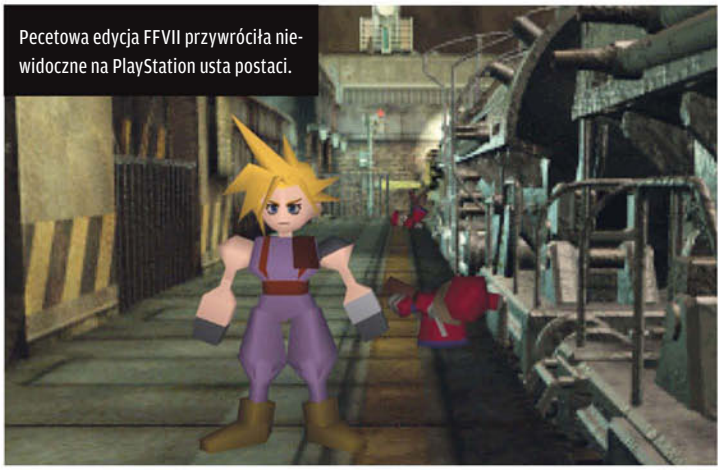
(***) Warto pamiętać, że chociaż płyty CD oferują sporo więcej miejsca, to gra do działania potrzebuje szybkiego dostępu do modeli, tekstur, animacji i logiki rozgrywki – taka jest właśnie rola pamięci RAM.

eprasa.pl 003ffb258c



MUZYKA

Spośród wszystkich członków zespołu to chyba Nobuo Uematsu najbardziej ucieszył się, kiedy zapadała decyzja o wydaniu Final Fantasy VII na konsole Sony. Płyty CD mogły oznaczać muzykę z prawdziwymi instrumentami i wokalem! Gra, która oferowała bardziej filmowe przeżycie, zasługiwała też na bardziej filmową ścieżkę dźwiękową. Zapał artysty nieco ostudziły pierwsze próby osadzenia wokalnych utworów w „siódemce". Miejsca na płycie było na tamtą chwilę pod dostatkiem (produkcja nie spuchła jeszcze do trzech krążków, na jakich została finalnie wydana), ale dodanie ścieżek audio znacznie wydłużyło czasy ładowania. Zrezygnowany Uematsu ostatecznie pozwolił sobie na partie śpiewane wyłącznie w jednym kawałku.



Pecetowa edycja FFVII przywróciła niewidoczne na PlayStation usta postaci.

Pytanie tylko, jak wyniki takiej „hakerskiej" pracy przemycić przez proces akceptacji Sony. Producenci konsol bardzo nie lubią podobnych zagrań, bo każda zmiana sprzętowa w późniejszej wersji urządzenia może sprawić, że gra nie będzie na nim działała poprawnie, gdyż zacznie gryźć się z hardware'em przetestowanym na oryginalnym API. Squaresoft ponownie wykorzystał pozycję giganta i po prostu wymusił na Sony akceptację swoich poprawek. Inżynierowie z Sony musieli mieć nietęgie miny...

W REKLAMACH FFVII W USA JAK OGNIA UNIKANO OKREŚLENIA „RPG"... I ZASPOILOWANO ZAKOŃCZENIE GRY.

...i z fabułą

Final Fantasy VII zaczyna się od akcji grupy ekoterrorystów wysadzających reaktor w mieście, które zadziwiająco trudno przypisać do jakiejkolwiek znanej epoki. Mamy tu magię, motocykle, miecze i komputery. Mamy futurystyczne ekrany, roboty i megakorporację rządzącą planetą, ale też smoki i inne mityczne stworzenia. W sumie jest to **klimat science fantasy z naciskiem na fantasy**. To też świat bardzo żywy i z bogatą historią. Gra narracyjnie potrafi skręcić w stronę zarówno horroru (np. incydent w Nibelheimie), jak i komedii (m.in. perypetie Clouda w domu alfonsa Dio). Twórcy zaskakująco dobrze mieszają te konwencje, dzięki czemu uniwersum wydaje się pełniejsze.

Motywem przewodnim według scenarzystów było „życie", choć za wiele to o opowieści nie mówi. O fabule Final Fantasy VII i licznych spin-offów napisano już praktycznie wszystko, więc trudno dodać coś nowego. Ale spróbujemy. Sakaguchi, jak wiecie, nakreślił zarys historii. Zdecydował się też na pojedynczego głównego bohatera, odchodząc od grupy protagonistów z poprzedniej części. Cloud Strife, ekszołnierz korporacji Shinra mający luki w pamięci, umożliwił prowadzenie narracji, w której gracz nie powinien brać niczego za pewnik. Wraz z poznawaniem prawdy o przeszłości Clouda wydarzenia mogą zmieniać kontekst albo okazywać się po prostu fikcją. **Nierzetelny narrator jest odpowiedzialny za najważniejsze zwroty akcji.** Kolejnym mocnym zagraniem fabularnym jest jedna z najbardziej znanych scen w grach wideo. Jeśli jesteście jej ciekawi, zerknijcie do ramki „Uwaga, spoiler!" na następnej stronie.

Sprzedamy to!

Choć „szóstka" znalazła w USA niemałą liczbę nabywców, seria pozostała dość niszowa. Amerykański rynek nadal nie był zainteresowany japońskimi tytułami RPG, a Squaresoft wciąż ponad 90% zysku czerpał ze sprzedaży swoich dzieł w Kraju

eprasa.pl 003ffb258c

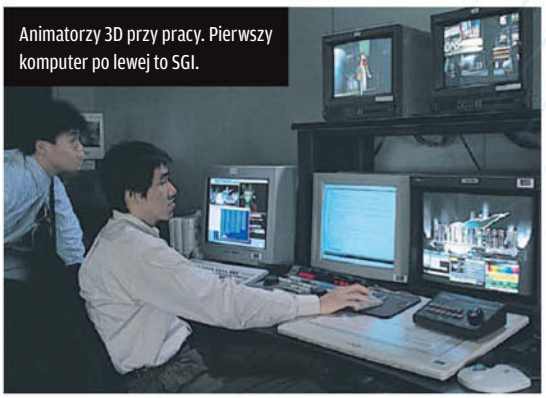


Prerenderowane tła w wysokiej (jak na tamte czasy) rozdzielczości to znak rozpoznawczy gier na PS1.



FFX TO PREQUEL FFVII?!

Najbardziej uparci fani „siódemki" zaliczają też do jej uniwersum FFX. Dlaczego? Otóż w japońskiej edycji Final Fantasy X-2 International znajduje się epilog nazwany „Last Mission". Chłopiec imieniem Shinra postanawia w nim zbudować rakietę i polecieć w kosmos w poszukiwaniu nowej planety do kolonizacji. W Final Fantasy VII Remake możemy zobaczyć natomiast prezesa firmy Shinra noszącego taką samą maskę jak rzeczony chłopiec z X-2...



Animatorzy 3D przy pracy. Pierwszy komputer po lewej to SGI.

Zdjęcie: mat. pras.

UWAGA, SPOILER!

Sakaguchi od początku chciał uśmiercić jedną z postaci, i to permanentnie, co miało wzbudzić w graczach – a także w bohaterach FFVII – silne emocje. Uematsu, kompozytor muzyki do „siódemki", wspominał, że przechodząc gotową wersję „siódemki" po raz pierwszy, nie spodziewał się stracić Aerith tak wcześnie. Wiedział, że taka scena istnieje, ale oczekiwał jej w ostatnim akcie, gdzie stawka jest wyższa i akcja zmierza ku rozwiązaniu. Dziewczyna ginie natomiast w pierwszej połowie gry, a motyw godzenia się jej śmiercią przewija się aż do zakończenia opowieści. Trójkąt miłosny pomiędzy Cloudem, Tifą i Aerith zostaje rozbity, a w kontekście rozgrywki gracz traci unikatową postać – healerkę drużyny.

Kwitnącej Wiśni. „Siódemka" stanowiła jednak sporą inwestycję, więc należało podjąć radykalne kroki, żeby mogła się zwrócić, tzn. produkcja musiała rozejść się na satysfakcjonującym poziomie także w Stanach Zjednoczonych. Ale jak zachęcić do zakupy gry, o której mało kto słyszał, i to gdy chodzi już o kolejną część cyklu? Co więcej, w USA ukazały się tylko trzy „Fajnale", do tego pod zmienioną numeracją: „jedynka", „czwórka" przemianowana na „dwójkę" i „szóstka" robiąca za „trójkę". Jak zatem sprzedać teraz odsłonę z numerem VII?!



Fioletowy komputer widoczny na zdjęciu kosztował ok. 70 tys. dolarów. Pomnóżcie to przez liczbę biurek...

Zdjęcie: mat. pras.

Firma zleciła swojemu oddziałowi w USA ambitne zadanie – znaleźć milion odbiorców gry. Tylu osób nie przyciągnęła żadna ówczesna produkcja na PlayStation. Zadanie pozornie niewykonalne, ale amerykański Squaresoft do pomocy miał machinę marketingową Sony oraz 20 mln dolarów budżetu. Wielkie, dwustronicowe reklamy w czasopismach przedstawiające prerenderowane sceny z FFVII. Spot w telewizji, który nota bene zarówno spoiluje śmierć Wiadomo Kogo, jak i zawiera sporą część zakończenia gry. „Siódemka" dla amerykańskiego odbiorcy wyglądać miała bardziej jak film akcji niż jRPG – zresztą jej zajawki objęto w Stanach kategorycznym zakazem używania hasła „RPG". I cóż, gracze kupili ją, licząc na wybuchy i pościgi, a zostali przy ekranach dla ciekawej historii i zaskakująco interesującego systemu walki. Dla sporej części z nich był to pierwszy kontakt z gatunkiem erpegów.

I co dalej?

10 mln sprzedanych kopii w wersji na pierwsze PlayStation i milion dodatkowo na PC. Liczby mówią same za siebie. Jedyna produkcja, która w owym czasie zdołała pobić ten wynik, to wydane w grudniu 1997 roku Gran Turismo. Po fuzji z Enix nowo powstałe Square Enix dalej wydawało gry, filmy i anime z uniwersum „siódemki". Pomimo niezłej sprzedaży spin-offów i kolejnych odsłon serii **sukces Final Fantasy VII okazał się trudny do powtórzenia**. A 20 lat później ta właśnie część gry doczekała się pełnoprawnego remake'u w ogromnej skali, o którego drugiej części możecie poczytać w CD-Action 03/2024.

eprasa.pl 003ffb258c

Pukając do Wrót Baldura

Jak powstawało Baldur's Gate?

Filip Chrzuszcz

Historia narodzin Baldur's Gate nie jest opowieścią o siermiężnej pracy, lecz wehikułem czasu do szalonych lat 90., kiedy to pełni pasji developerzy nie patrzyli jeszcze na excelowe wytyczne chciwych korporacji.

Gdy w roku pańskim 1998 na sklepowe półki zawitała pierwsza odsłona Baldur's Gate, BioWare awansowało z małego studia posiadającego dotychczas na koncie zaledwie jedną grę – symulator mechów – do firmy wyznaczającej trendy w gatunku cRPG. Jakim sposobem **prawa do papierowego erpega Dungeons & Dragons trafiły w ręce lekarzy z Edmonton** i jak wyglądał proces produkcji kultowego tytułu?

Wybrzeże Mieczy w Infinity Enginie

We wrześniu 1996 roku, gdy CD-Action nie dodawało jeszcze „pełniaków", na rynku pojawił się wspomniany symulator mechów o tytule Shattered Steel. Dość dobrze przyjęta produkcja BioWare'u była pierwszą przygotowaną we współpracy z Interplayem (wydawcą), który w tym czasie zdobył od TSR licencję na popularne D&D i dostał proste zlecenie – „zróbcie erpega osadzonego w świecie Zapomnianych Krain". James Ohlen, starający się wówczas o posadę level designera, wspomina, że w trakcie rozmowy kwalifikacyjnej w siedzibie BioWare'u w Edmonton szefostwo mówiło o grze opartej na D&D, ale samo nie wiedziało jeszcze, jaka dokładnie ma ona być.



Infinity Engine stał się wizytówką izometrycznych erpegów.

W studiu rządzili wówczas Ray Muzyka i Greg Zeschuk. Ten pierwszy, przynajmniej według Ohlena, mocno przypominał usposobieniem Wolkanów ze Star Treka, ten drugi natomiast cechował się wysoko rozwiniętymi kompetencjami społecznymi, przyprawionymi dobrym poczuciem humoru. Firma miała pomysł na MMORPG Battleground: Infinity, konkurenta Ultimy, nad którym pracował Scott Greig. Finalnie wykiełkował z tego Iron Throne, czyli prototyp Baldur's Gate. Jak wspominał James Ohlen: „Scott miał swój silnik, a łącznie był nas tuzin. Ray i Greg omawiali z Interplayem grę opartą na D&D, pierwotnie nazywała się Iron Throne. Oczywiście było wiele żartów nawiązujących do »tronu« w toalecie". Przez pewien czas w prasie branżowej produk-

> „»BALDUR'S GATE«!? TO NAJGŁUPSZA NAZWA NA ŚWIECIE!".
> RAY MUZYKA

WYBRZEŻE MIECZY

Za powstanie tej krainy odpowiada Ed Greenwood, który na przełomie lat 70. i 80. tworzył artykuły opisujące ów świat do magazynu Dragon. Później sprzedał prawa firmie TSR za obietnicę wydania własnych powieści oraz zapłatę w wysokości pięciu tysięcy dolarów. Jeżeli czytaliście np. „Trylogię Mrocznego Elfa" R.A. Salvatore'a z dobrym drowem Drizztem Do'Urdenem w roli głównej, to zapewne jesteście nieźle zorientowani w Zapomnianych Krainach.



Każda lokacja może zawierać wiele ukrytych poziomów.

ŁADNIE, ALE PUSTO!

Stworzenie Infinity Engine'u pomogło przy projektowaniu dynamicznego tła, zawierającego drobne animacje i nie za bardzo obciążającego ówczesne komputery. Umożliwił to genialny umysł programistyczny Scotta Greiga, bawiącego się z pakietem DirectX Microsoftu (usprawniającym generowanie grafiki). Skupienie uwagi na dopracowaniu pięknego otoczenia zaowocowało jednak pewnym problemem – kilka miesięcy przed premierą testerzy zasugerowali, że tę ładną przestrzeń wypadałoby wypełnić czymś do zrobienia albo zabicia...

Z tego względu powstało wiele postaci pobocznych czy rzeczy do znalezienia. Mocno pomógł w tym wygodny interfejs silnika, dzięki któremu implementacja tych elementów przychodziła z ogromną łatwością. Parker stwierdził, że może nieco wydłużyło to kolejne fazy produkcji, ale dodanie tak obszernej zawartości w tak zastraszającym tempie było imponującym wyczynem.

cję podpisywano także jako Forgotten Realms czy Bloodline. Ostatecznie **Feargus Urquhart z Interplayu wpadł na tytuł Baldur's Gate**, czego nie omieszkał skrytykować Ray Muzyka, pisząc w mailu, że to najgłupszy tytuł na świecie.

Podstawą Wrót Baldura stał się Infinity Engine, a jako miejsce akcji wybrano Wybrzeże Mieczy – rozwijającą się dopiero krainę w świecie Dungeons & Dragons (patrz: ramka „Wybrzeże Mieczy"). Do niewielkiego zespołu BioWare'u Interplay dokooptował doświadczonych developerów z Black Isle Studios, którzy chwilę wcześniej wydali pierwszego Fallouta, i prace nad Baldur's Gate mogły się rozpocząć.

Produkcja i interfejs w kształcie litery U

Jednym z dołączonych do projektu producentów był Chris Parker. Jak sam twierdzi, Interplay spodziewał się sprzedaży około 100 tys. egzemplarzy. Dopiero później, przy okazji prezentacji na E3 w 1998 roku, podwyższono te szacunki do 150 tys. W międzyczasie marka D&D przeszła w ręce Wizards of the Coast, twórców karcianki Magic: The Gathering. To właśnie z tą firmą musiał ugadywać się Parker. Wspominał, że udostępniła ona developerom wszystkie elementy znanego erpega. Jedynym warunkiem było zostawienie w spokoju historii z książek (m.in. o Drizzcie), aby zachować spójność fabularną. W trakcie negocjacji James Ohlen miał cieszyć się jak dziecko ze spotkania z legendarnymi Garym Gygaksem i Davidem Arnesonem, autorami Dungeons & Dragons.



Kontynuacja Baldur's Gate oferowała więcej wszystkiego.



Sporo zaczerpnięto z produkcji Blizzarda. **Ponoć cały zespół BioWare'u tak bardzo zagrywał się w Warcrafta, StarCrafta i Diablo, że m.in. dlatego Baldur's Gate nie ukazało się wcześniej.** Developerów fascynowała przystępność wspomnianych tytułów. Postawili więc sobie za cel takie dostosowanie skomplikowanej mechaniki papierowego erpega, by trafić do szerszego grona odbiorców, nie zawodząc przy tym doświadczonych graczy. Powiedzieć, że udało im się to z nawiązką, to jak nic nie powiedzieć. Wygląd UI najlepiej podsumował Chris Parker, wspominający swoją rozmowę z Rayem Muzyką: „Ray chciał mieć interfejs wzdłuż wszystkich czterech krawędzi



Źródło: MobyGames

Artykuł o historii kultowej gry bez szkiców koncepcyjnych się nie liczy.



Źródło: YouTube / Critical Path

Greg Zeschuk (po prawej) i Ray Muzyka (po lewej) – z wykształcenia lekarze, przez lata filary BioWare'u.

CZY WIESZ, ŻE...

Przy okazji premiery Baldur's Gate opublikowano też książkę na jego podstawie. Napisał ją Philip Athans, kojarzony ze współpracy z firmą TSR. Niestety jakość powieści pozostawia wiele do życzenia, ponieważ autor miał zaledwie kilka tygodni na przygotowanie pierwszego szkicu i opierał się na nieco już nieaktualnej wersji scenariusza gry.

INTERPLAY POCZĄTKOWO OCZEKIWAŁ, ŻE GRA SPRZEDA SIĘ W 100 TYS. EGZEMPLARZY.

[ekranu – dop. red.]. Ujął to tak, że pragnął »patrzeć przez interfejs na świat«. W końcu, po wielu dyskusjach, zdecydowaliśmy się na coś przypominającego literę U".

Do prasy **zaczęły przebijać się pierwsze wieści o potencjalnej premierze wyznaczonej na 1997 rok**, jednak debiut Diablo pod koniec 1996 znacznie wydłużył czas oczekiwania. Dziennikarze otrzymali nieinteraktywne demo Baldur's Gate (wciąż dostępne na YouTubie), zapowiadające pięć płyt CD, 16-bitową grafikę, siedem rozdziałów wypełnionych zadaniami pobocznymi i sieciowy tryb wieloosobowy. Wow!

Ufaj, ale sprawdzaj

Baldur's Gate towarzyszami stoi. Oczywiście najbardziej hardkorowi gracze potrafią przejść tę produkcję samotną postacią, ale co to za frajda, skoro kompani są tak interesujący? Zresztą **BioWare przez długi czas swej działalności wyróżniało się na tle innych producentów jako wylęgarnia scenopisarskich talentów** (Mass Effect to jedno z najlepszych dzieł science fiction, nigdy nie zmienię zdania!), a opowieści z Wybrzeża Mieczy stanowią tego pierwszy dowód.

W firmie panowała zasada „ufaj, ale sprawdzaj", zapoczątkowana i praktykowana głównie przez Raya Muzykę. **Ray bardzo chciał, aby napotkani przez nas bohaterowie przypominali persony wykreowane przez grupę przyjaciół przy stole**, i dawał projektantom sporo swobody, jednocześnie skrupulatnie doglądając kolejnych etapów prac. Tak powstał m.in. uwielbiany przez fanów Minsc. James Ohlen był żywą legendą „papierowych" sesji RPG i podczas jednej z prowadzonych przez niego rozgrywek Cameron Tofer, późniejszy współzałożyciel Beamdoga, stworzył sympatycznego berserkera z Rashemenu. W podobnych okolicznościach przyszedł na świat Edwin Odesseiron – czerwony mag z Thay to również „dziecko" kumpla Ohlena.

Problemy...

Przełożenie mechanizmów rozgrywki tradycyjnego RPG na kod gry komputerowej nie należało do łatwych przedsięwzięć, a Chris Parker podchodził do projektu bardzo ambitnie. Jak tłumaczył w wywiadzie, ekipa chciała stworzyć produkcję przystępną, lecz jednocześnie móc „dumnie powiedzieć »Oto Dun-

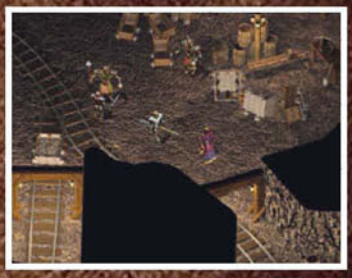
BALDUR'S GATE PL

Szybko doczekaliśmy się polskiej wersji językowej, wydanej przez CD Projekt. W rozmowie z Eurogamerem Marcin Iwiński tak wspominał swoje pierwsze spotkanie z Rayem Muzyką w trakcie targów ECTS w Londynie: „Powiedzieliśmy, że jesteśmy wielkimi fanami gier RPG, że Baldur's Gate zrobiło na nas gigantyczne wrażenie i nasza firma zajmuje się wydawaniem gier Interplayu w Polsce. Bardzo się ucieszył, że prezentacja nam się spodobała. Myślę, że już wtedy nas zapamiętał". Rodzima edycja osiągnęła nie lada sukces, przekraczając nakład 150 tys. wydanych egzemplarzy. Piotr Fronczewski wypowiadający frazę „Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę" na stałe zapisał się w polskiej historii elektronicznej rozrywki.

Minsc stał się jednym z najpopularniejszych bohaterów świata D&D.



Baldur's Gate II było obszerne, ale „jedynka" aż tak bardzo od niego nie odstaje.





Czasem warto było odetchnąć świeżym, morskim powietrzem.

geons & Dragons. Macie tu wszystkie zaklęcia. Nawet jeśli prawdopodobnie nie użyjecie nawet połowy z nich, dajemy je wam«". **Ohlen często musiał prosić projektantów narracji, żeby odpuścili. Ci bowiem chcieli upchnąć jak najwięcej zawartości** – rozwinąć wątek główny, historie postaci pobocznych i sidequesty – a moce przerobowe studia im na to nie pozwalały. „To, co napisałeś, trwa dziesięć sekund, ale wszystkie zasoby, które trzeba przeznaczyć na modelowanie, teksturowanie, udźwiękowienie i całą resztę nagle powodują, że te **dziesięć sekund scenariusza zamienia się w assety warte tysiące dolarów**", wzdychał Ohlen.

Problemem okazała się walka na wczesnym etapie rozgrywki, gdy nasza postać ma niski poziom. Testerzy zgłaszali, że wielokrotnie dochodziło do sytuacji, w których ginęli, zanim w ogóle podjęli jakiekolwiek działanie. W efekcie gameplay został mocno uproszczony, a gracze otrzymali możliwość łatwiejszego miotania czarami w przeciwników. Wprowadzono też wiele poziomów trudności. Pierwsze Baldur's Gate da się przejść m.in. w trybie fabularnym, czyli po linii najmniejszego oporu, bądź w ekstremalnym, z wrogami o podniesionych statystykach.

Udana premiera

W międzyczasie wydawca podbił stawkę – warunkiem powstania kontynuacji było sprzedanie 200 tys. egzemplarzy. 21 grudnia 1998 roku, po długim wyczekiwaniu, historia z Wybrzeża Mieczy pojawiła się w sprzedaży, a do sieci trafiły pierwsze recenzje. Redakcja IGN-u określiła Baldur's Gate „najważniejszą rzeczą, jaka wydarzyła się w tym gatunku od dłuższego czasu". Pochwalnych słów nie szczędził również GameSpot, tytułując produkcję BioWare'u „najlepszą adaptacją D&D w historii".

Chris Parker, zdenerwowany niechęcią Interplaya do stworzenia osobnej strony poświęconej grze, zrobił ją samodzielnie, używając do tego Adobe Dreamweavera. Producentowi bardzo zależało na jak najlepszym marketingu, ale ostatecznie nie musiał się tym zbytnio martwić. **Gracze i recenzenci sami zgodnie rozpowiadali, że mieli do czynienia z arcydziełem gatunku.** W ciągu pierwszych dwóch tygodni produkcja sprzedała się w 175 tys. kopii. Ogromna popularność tytułu doprowadziła do tego, że wszystkie egzemplarze znikały z półek, zanim do sklepów trafiły kolejne dostawy. W maju 1999 roku wydano rozszerzenie Opowieści z Wybrzeża Mieczy, przyjęte równie znakomicie, co „podstawka". Odbiorcy otrzymali nowe lokacje oraz dodatkowe zadania poboczne. Do 2003 dodatek ten rozszedł się w 600 tys. egzemplarzy.



Pełna i szczegółowa mapa Wrót Baldura.

Źródło: MobyGames

Sequel – Cienie Amn – pojawił się niecałe dwa lata później, we wrześniu 2000 roku, robiąc wszystko lepiej i dojrzalej, czym zapewnił całej serii status rewolucyjnej dla branży gier.



BIOWARE PO LATACH

Studio BioWare radziło sobie bardzo dobrze i wydawało kolejne kultowe tytuły – Planescape: Torment, Icewind Dale, Neverwinter Nights czy Star Wars: Knights of the Old Republic. W 2007 roku po kilku korporacyjnych przemaglowaniach stało się częścią EA. Pod szyldem „Elektroników" twórcy przygotowali m.in. wspaniałego Mass Effecta czy Dragon Age'a. W 2012 Ray Muzyka i Greg Zeschuk ogłosili przejście na emeryturę. Ten pierwszy zajmuje się obecnie działalnością w dziedzinach technologicznych i medycznych, a Greg zainwestował w branżę gastronomiczną. James Ohlen opuścił szeregi BioWare'u w 2018 po niemal 22 latach pracy. Jak sam wspomina: „Ray i Greg pozwalali ci robić, co chciałeś. (...) Wytworzyła się kultura, w której ludzie ufali sobie wzajemnie na tyle, by wymieniać się krytycznymi uwagami". Chris Parker założył wspólnie z m.in. Feargusem Urquhartem i Chrisem Avellone'em Obsidian Entertainment, studio odpowiedzialne choćby za Fallouta: New Vegas czy Pillars of Eternity, duchowego spadkobiercę przygód w Faerûnie. Obecnie Obsidian przygotowuje się do premiery kolejnego roleplaya – Avowed.



Niedoszła rewolucja

Michał Nowakowski

Początek XXI wieku to okres pogoni za jak najlepszą grafiką w grach, a w szczególności w shooterach. Majaczący na horyzoncie Doom 3 zdawał się graczom czymś, co wytyczy w tej kwestii nowe standardy. Czekali więc na niego z utęsknieniem, zastanawiając się tylko, czy ich komputery podołają wyzwaniu.

Wszystko zaczęło się w pierwszej połowie 2000 roku, kiedy to John Carmack zapragnął wrócić do świata Dooma i stworzyć **nową, znacznie mroczniejszą odsłonę, będącą jednocześnie rebootem serii**. Nie mógł liczyć na łatwy start – musiał najpierw poradzić sobie z oporem kilku kluczowych pracowników id Software, którym ten pomysł nie przypadł do gustu (delikatnie rzecz ujmując). Po zażegnaniu wewnętrznych sporów produkcja ruszyła. Założenia od początku odchodziły dość mocno od tego, co widzieliśmy w Doomie do tej pory. Postawiono na wolniejszą akcję, klimat grozy oraz (a może przede wszystkim) rewolucyjną oprawę wizualną z dynamiczną grą świateł i cieni, za którą miał odpowiadać nowy silnik, id Tech 4.

Jeden...

Pierwsze, krótkie materiały z Dooma III (tak wtedy zapisywano tytuł) mogliśmy zobaczyć w lutym 2001 roku podczas Macworld Conference & Expo w Tokio. Wtedy to Steve Jobs zaprosił na scenę Johna Carmacka, a ten zaprezentował demo silnika gry, działające na karcie GeForce 3 Nvidii. Oczywiście nie był to przypadek. Carmack ogłosił, że oto pojawił się układ zdolny udźwignąć rozmach Dooma III, a w takie GPU miały zostać naturalnie wyposażone nowe komputery Apple'a, Power Mac. W prasie branżowej i w mediach zaczęły pojawiać się pierwsze artykuły zapowiadające przełom technologiczny związany z produkcją id Software. W sierpniu 2001 kolejne informacje o nadchodzącym tytule zostały zaprezentowane na QuakeConie w stanie Texas. Tam też **padła obietnica, że 2003 będzie rokiem trzeciego Dooma**.

CZY WIESZ, ŻE...

Na QuakeConie w 2008 Tim Willits, współtwórca „trójki", poinformował, że w ciągu czterech lat gra sprzedała się w liczbie 3,5 mln egzemplarzy. W 2012, wraz z premierą wydania BFG, dostaliśmy również pakiet dodatkowych misji do ograniania.



Doom 3 w założeniach miał być horrorem – i cóż, graficy wzięli to sobie do serca.



Efektowna gra światła i cieni miała być wizytówką Dooma 3.

W 2004 ta kanciastość modeli jakoś nikomu nie przeszkadzała. Dziś mam wrażenie, jakby nieudolnie wycięto je z tła w Paincie.



Dwa...

W maju 2002 na targach E3 w Los Angeles pokazano wreszcie grywalną wersję pre-alfa, która przyćmiła wszystkie inne pokazy i została uznana najlepszą produkcją targów. **Zebrani dziennikarze nie mogli uwierzyć, że może to wyglądać aż tak dobrze.** Wymusili więc na Carmacku, by udowodnił im, że faktycznie zaprezentował im coś, w co można zagrać, a nie prerenderowaną animację. A potem rozpływali się nad świetną, ultraszczegółową grafiką, niewyobrażalnie realistycznym (jak na tamte czasy) oświetleniem i zapadającymi w pamięć scenami rodem z horroru. Czegoś takiego w branży wtedy nie było!

Na początku listopada 2002 roku wersja pre-alfa wyciekła do sieci i każdy, kto dysponował wystarczająco mocnym komputerem, mógł sam w domowym zaciszu sprawdzić, jak prezentuje się „gra przyszłości". Mimo licznych bugów zachwyty zdecydowanie przeważały. Z tym wyciekiem wiąże się też ciekawa historia. W CD-Action 13/2002 ukazał się ośmiostronicowy raport specjalny z nowymi informacjami na temat Dooma III, które Activision zaprezentowało tylko kilku wybranym redakcjom z całego świata. Detepowiec do zilustrowania tekstu wykorzystał także screeny ze... wspomnianej pre-alfy. Oczywiście bardzo nie spodobało się to id Software, ale sprawa ostatecznie rozeszła się po kościach. Warto też podkreślić, że w owym czasie **twórcy wyraźnie zaznaczali, jak istotne w ich dziele będą zarówno fabuła, jak i interakcja z otaczającym nas światem** (fizyka oraz model zniszczeń otoczenia).

„TRÓJKA" MIAŁA BYĆ PRZEŁOMEM, ALE MUSIAŁA UZNAĆ WYŻSZOŚĆ FAR CRY'A.



Bump mapping sprawiał, że nawet proste modele wydawały się bardzo szczegółowe.

CZY WIESZ, ŻE...

3 kwietnia 2005 roku na rynku ukazało się rozszerzenie do gry, Resurrection of Evil, które naprawiło część błędów z „podstawki" i wprowadziło odpowiednik Gravity Guna z Half-Life'a 2, pozwalając na ciekawszą zabawę fizyką. Zostało bardzo ciepło przyjęte zarówno przez fanów, jak i recenzentów. Tego samego dnia wypuszczono Dooma 3 na pierwszego Xboksa (oczywiście z nieco okrojoną grafiką).

Dwa i pół...

Atmosfera wyczekiwania utrzymywała się jeszcze w pierwszej połowie 2003 roku dzięki m.in. świetnemu zwiastunowi zaprezentowanemu podczas targów E3, ale później hype zaczął opadać. Datę premiery przesunięto na 2004, a na horyzoncie pojawiały się gry z efektowną oprawą wizualną i na wpół otwartym światem (patrz: pierwszy Stalker). Entuzjazm ostygł jeszcze bardziej na początku 2004 roku, kiedy to dowiedzieliśmy się, że na Dooma 3 (tak już wtedy nazywała się produkcja) przyjdzie nam czekać aż do sierpnia. W marcu natomiast ukazał się pierwszy Far Cry. Wrażenia pynące z przemierzania otwartej rajskiej wyspy, piękna grafika, cudownie odwzorowana woda i tony grywalności – nie bez powodu tytuł dostał w CD-Action ocenę 10/10! **W branży zaś coraz częściej odchodzono od korytarzowych produkcji, w których akcja toczyła się w ciasnych pomieszczeniach – a taki właśnie miał być Doom 3.** Na domiar złego już wkrótce premierę miał mieć słynny Half-Life 2, oferujący dodatkowo wciągającą historię i zaawansowaną fizykę.

Trzy!

Pecetowe wydanie Dooma 3 ukazało się w Stanach Zjednoczonych 3 sierpnia 2004 roku w cenie 54,95 dolarów. W tym dniu do sklepów ustawiały się kolejki graczy. W Polsce musieliśmy poczekać na niego 10 dni dłużej i zapłacić 99 zł (za produkcję w polskiej wersji językowej!). I cóż... Gra zbierała oceny dobre (lub bardzo dobre), ale nie wybitne. Ówcześni recenzenci chwalili ją za klimat, niezłą optymalizację, niewiarygodną grafikę (bump mapping!) oraz oczywiście pełne dynamiczne oświetlenie. Ganili jednak za liniowość, brak otwartych przestrzeni, małą różnorodność przeciwników i lokacji oraz przeciętną fabułę.

O oczekiwaniach związanych z destrukcją otoczenia i fizyką mało kto już pamiętał – więcej kontrowersji wzbudzał np. **brak możliwości trzymania latarki i broni jednocześnie**. Zdaniem twórców miało to potęgować napięcie, według graczy było po prostu wkurzające. (Ostatecznie zostało to zmienione w edycji BFG, która ukazała się w 2012 roku). W recenzji opublikowanej w CD-Action 10/2004 „trójka" dostała 8+/10, a autor w podsumowaniu wypowiedział się o niej tak: „Nie oszukujmy się, Doom 3 nie był w stanie sprostać zbiorowemu marzeniu milionów graczy". Dodał też, że produkcja id Software „raczej nie zostanie kolejnym kamieniem milowym gier komputerowych, a rok 2004 zapisze się w annałach komputerowej rozrywki jako rok Far Cry'a". Dziś, po upływie 20 lat, można śmiało stwierdzić, że postawił słuszną diagnozę.



Mechanik
Czy prowadziłeś kiedyś „kibel”?

Zdjęcie: Wikimedia Commons / TicTac , CC BY-SA 3.0

Maciej Bucholc

To prawdopodobnie pierwszy polski symulator pociągu na PC. Odwzorowywał bardzo dobrze znany zespół trakcyjny, jednostkę EN57, która od ponad 50 lat służy na naszych torach kolejowych i już na dobre wpisała się w krajobraz naszego państwa.

Program ten został napisany w 1997 roku przez dwóch studentów informatyki na Wydziale Matematyki Uniwersytetu Łódzkiego jako praca na zaliczenie przedmiotu „Projekt Programistyczny”. Autorzy, Aleksander Madej i Robert Kowalski, podeszli do tematu bardzo poważnie. W efekcie powstał Mechanik v0.97, pozwalający nam wcielić się w maszynistę „kibla”(*).

PRZAŚNE, SWOJSKIE, DOBRE!

Jedzie pociąg...

Pomimo skromnej grafiki, rozdzielczości 320 × 200 pikseli oraz jedynie 256 kolorów **projekt okazał się bardzo funkcjonalny** i dobrze realizował cel, czyli symulowanie jazdy po szynach z uwzględnieniem semaforów i wskaźników kolejowych. Jako tekstury wykorzystano bitmapy (pliki BMP), dźwięki zaś zostały zapisane w formacie WAV. Gra otrzymała polski dubbing, o ile można tak nazwać krótkie zapowiedzi słyszane na dworcach czy informacje w kolejowym radiu. Dodano również charakterystyczne odgłosy – stukot kół, rozruch silnika, przejazd przez zwrotnicę czy sygnał syreny (autorzy nagrywali je podczas przejazdów pociągiem). W pierwotnej wersji pojawiła się tylko jedna trasa, Ligota Gł. – Nowy Świat. Po drodze dało się zobaczyć inne leciwe pociągi oraz prowincjonalne dworce, **symulator miał więc swojski klimat**.

Bardzo podobała mi się muzyka w głównym menu – mega podkład z perkusją i solo na gitarze. Czasem odpalałem program dla samego tego brzmienia. **Twórcy nie kierowali się chęcią zysku i postanowili udostępnić Mechanika w internecie jako freeware.** Choć był to produkt niszowy, przygotowany przez pasjonatów dla pasjonatów, wieści o nim szybko się rozeszły. Wraz z upowszechnieniem się sieci w Polsce coraz więcej osób zaczęło się interesować projektem i go rozwijać. Dodawano kolejne trasy, wstawiano nowe dźwięki i tekstury. Symulator dotarł również poza granice naszego kraju i zdobył sporą popularność wśród maniaków kolei z Austrii, Niemiec, Francji, a nawet Kanady, Australii czy Japonii.

Ostatnia stacja

Mechanik zaczął żyć swoim życiem. Na jego bazie powstało kilka innych programów, z których najciekawszy to symulator praskiego metra. Madej i Kowalski **porzucili jednak swój produkt i słuch o nich zaginął**. Ewolucja grafiki komputerowej sprawiła natomiast, że wzrosło zapotrzebowanie na bardziej zaawansowane symulacje. Wykorzystał to Marcin Woźniak, który latem 2001 roku przygotował nową, również darmową grę. Wydana przez niego MaSzyna – Symulator Pojazdów Szynowych zawiera tekstury i dźwięki z poprzednika, ale wizualnie prezentuje się znacznie okazalej. Ten projekt żyje w internecie po dziś dzień.



Nie zna życia, kto nigdy nie jechał En57, siedząc na nagrzanej do 60 stopni kanapie.



107 km/h na stacji?! Ktoś się rozmarzył, że jest Pendolino, czy co?

(*) Tak potocznie miłośnicy kolei określają skład EN57. Skąd taka nazwa? Cóż, wszystko przez charakterystyczny (a niezbyt przyjemny) zapach z toalet roznoszący się po całym pociągu. Kto jechał, wie o czym mowa.

eprasa.pl 003ffb258c



Bartłomiej Nagórski

Chandra retro, czyli tonę w rzece wspomnień

Ponowne odpalenie tytułów z okresu dzieciństwa często daje sporo frajdy, lecz konfrontacja z nimi po upływie dekad bywa też rozczarowująca. Wiem, że to nieprzesadnie oryginalna refleksja. Wcześniej czy później dopada wszelako niejednego gracza o solidnym stażu.

Frazę „Niepodobna wstąpić dwukrotnie do tej samej rzeki" przypisuje się Heraklitowi z Efezu, temu od „panta rhei", czyli „wszystko płynie". Filozofowi chodziło o zmienność otaczającego nas świata – rzeka, do której wchodzimy ponownie, to już inna rzeka; wody, w które zanurzyliśmy się za pierwszym razem, popłynęły dalej. Sens tego powiedzenia dopadł mnie znienacka, gdy próbowałem wrócić do czasów dzieciństwa za pomocą filmów, komiksów, książek, a zwłaszcza gier. **Zderzenie wyidealizowanych wspomnień z faktycznym stanem rzeczy, na dodatek postrzeganym po latach przez osobę dorosłą, potrafi być bolesne.** Przejdźmy do meritum(*). Kilka lat temu odrestaurowałem swoje ZX Spectrum. Odkupiłem też od kolegi Amstrada 6128, nabyłem klasycznego Game Boya i uzbroiłem się w stosowne urządzenia do wczytywania gier z pendrive'ów, kart SD czy CF.

Pierwsze kroki to czysta radość – odwiedzenie produkcji z młodości, następnie przetestowanie tytułów kiedyś niedostępnych, znanych mi tylko z recenzji w Bajtku. Potem przyszła kolej na sprawdzenie dem oraz najnowszych pozycji z ostatnich lat. Zagrałem jeszcze z bratem w jakiegoś klasyka, z którego dla odmiany on miał dobre wspomnienia... i w zasadzie to tyle.

Osiem bitów już mnie nie bawi...

Gdy emocje opadły, spadły też różowe okulary nostalgii. **Po jakimś czasie powtórnego obcowania z ośmiobitowymi produkcjami uderzyło mnie, że są one w większości strasznie prymitywne -** wizualnie, dźwiękowo i w warstwie rozgrywki. Na dodatek najczęściej wściekle wymagające, ale nie z powodu tej rozsądnej trudności, która pozwala ćwiczyć umiejętności, tylko takiej chamskiej, oznaczającej spiętrzenie przeszkadzajek ponad wszelką miarę, oraz topornego sterowania. Niestety dotyczy to większości tytułów ze Spectruma, Amstrada czy Game Boya.

Wczesne pecety – IBM PC oraz PC/XT (i ich klony) – oparte były na procesorze 8088, teoretycznie szesnastobitowym, ale tylko wewnątrz. Na zewnątrz bowiem udostępniał on zaledwie ośmiobitową szynę danych do komunikacji z resztą komputera. Nic więc dziwnego, że grom z tamtej epoki bliżej produkcjom ośmio- niż szesnastobitowym, co tłumaczy, czemu **w moich peregrynacjach retro rzadko zapuszczam się dalej niż do epoki PC/AT i procesora 286**.

...acz są chlubne wyjątki

Czy to znaczy, że potępiam w czambuł wszystkie tytuły ośmiobitowe? W żadnym razie. Znajdziemy wśród nich prawdziwe perełki, które wciąż są grywalne, a ich oprawa audiowizualna nadal ma swój urok. Gdyby przyszło mi wymienić kilka na szybko, wspomniałbym o Super Mario Land 2 i The Legend of Zelda na Game Boya, Cyclone i Amaurote na ZX Spectrum czy Roland on the Ropes na Amstrada. Niemniej to wyjątki potwierdzające regułę; ponadczasowe klasyki, które wyrywają się z okowów ograniczeń swoich platform.

> LUBIĘ JE WSPOMINAĆ, ALE NIE LUBIĘ W NIE GRAĆ.

Oczywiście nikomu nie zabraniam mieć innego zdania o ośmiobitowych grach. Nadal sobie tego rodzaju tytuły cenię, zarówno jako wspomnienia z dzieciństwa, jak i prekursorów dzisiejszej elektronicznej rozrywki. Lubię czasem popatrzeć na screenshoty z owych dzieł w internecie czy stojących na półce czasopismach i kompendiach retro. Jednak poza nielicznymi wyjątkami nie daję rady grać w nie dłużej niż parę minut. Ich gamingowa magia odeszła.

Sayonara...?

W ramach przycinania mojej kolekcji sprzętów retro – bo w każdym hobby zbierackim fazy akumulacji przeplatają się z fazami refleksji i redukcji – **za grosze odsprzedałem ośmiobitowce znajomym maniakom. Wycisną z nich znacznie więcej**, a poza tym lepiej zadbają o ich konserwację. Na moje potrzeby wystarcza okazjonalne korzystanie z emulatora. Niestety ostatnio zaczęło do mnie docierać, że szesnastobitowymi produkcjami też jakoś coraz mniej się bawię... Czy tak wygląda starość gracza?

(*) Nie mylić z Meritum produkowanym przez Mera-Elzab.

eprasa.pl 003ffb258c



Zdjęcie: Krzysztof Krysiak, Muzeum Komputerów Osobistych

Optimus znaczy „najlepszy”

Bartłomiej Kluska(*)

Jest rok 1988. Do kin trafia film „Pan Kleks w kosmosie”. W jednej ze scen w szkole przyszłości (im. Stanisława Lema) na ławce każdego ucznia stoi polski pecet – Mazovia. Cóż, to była wtedy czysta fantastyka.

W rzeczywistości uczniowie mogą mówić o sporym szczęściu, jeśli w ich szkołach znajduje się choćby kilka działających ośmiobitowych juniorów. Wrocławskie Elwro 800 Junior i stołeczna Mazovia to zresztą symbole niemocy polskiego przemysłu komputerowego – miały wprowadzać Polaków w świat domowej informatyki, ale rozpadające się państwowe przedsiębiorstwa w latach 80. nie są w stanie wyprodukować już niemal niczego i przypominają bardziej manufaktury niż profesjonalne fabryki. Gdy państwowi giganci bezskutecznie próbują uruchomić masową produkcję komputerów, **w Nowym Sączu 34-letni Roman Kluska zaczyna składać pecety na poddaszu domu rodziców**. Swoją firmę nazywa Optimus, czyli po łacinie „najlepszy”.

Fachowiec, ale bezpartyjny...

Mimo młodego wieku Kluska, absolwent Wydziału Cybernetyki i Informatyki Akademii Ekonomicznej w Krakowie, zebrał już duże doświadczenie zawodowe. Zaraz po studiach i obowiązkowej służbie wojskowej trafił do sądeckich Zakładów Naprawy Samochodów, gdzie szybko został zastępcą dyrektora. Wbrew sugestiom przełożonych nie zapisał się do partii komunistycznej, za to chciał reformować socjalistyczną firmę, w której koszty naprawy pojazdu częstokroć przewyższały jego wartość. „Podzieliłem zakład na małe części i wszystkim pracownikom produkcji zamiast dotychczasowej płacy dałem udział w zysku ich części przedsiębiorstwa”, wspominał po latach Kluska. W efekcie zakład zaczął zarabiać, ale pomysły Kluski nie podobały się tym, dla których reforma oznaczała spadek wynagrodzenia. Młody wicedyrektor musiał odejść. „Założyłem koło domu plantację malin”, opowiadał później Michałowi Matysowi. „Sprzedawałem je z syrenki na rynku w Nowym Sączu. Wstawałem o czwartej, aby zdążyć do pracy. Widzieli mnie pracownicy. Przez trzy tygodnie żniw zarabiałem więcej niż przez rok jako wicedyrektor”.



Roman Kluska - zastał Polskę ośmiobitową, a zostawił pecetową.

Zdjęcie: Wikimedia Commmons / Happa, CC BY 3.0

Wy mi kasę, ja wam komputery

W 1988 roku Kluska, jak sam wspomina, w akcie rozpaczy po utracie zatrudnienia

(*) Zbieżność nazwisk autora tekstu i Romana Kluski jest dziełem przypadku.

eprasa.pl 003ffb258c

zdecydował się na wejście w branżę komputerów domowych. Początkowo jednak nic o nich nie wiedział. Jak opowiadał w rozmowie z Gazetą Wyborczą, by poznać nową technologię, pojechał na targi komputerowe do Niemiec. „Na stoisku IBM, udając ciekawskich widzów, poprosiliśmy o rozkręcenie komputera. Spisaliśmy, od kogo IBM bierze części. Potem zrobiliśmy piękne pismo, jaką to jesteśmy dużą, rozwijającą się polską firmą. Koncernom, z którymi kooperował IBM, zaproponowaliśmy, żeby i nam sprzedawały części. Ale w ogóle nie chcieli z nami rozmawiać".

Przedsiębiorca nie dysponował pieniędzmi (sam **lubi mówić, że gdy zaczynał, miał tylko 12 dolarów**), ale pomogły mu pomysły i kontakty. „Kapitałem było zaufanie kilku kolegów, państwowych dyrektorów, którzy pamiętali mnie z dawnych czasów. Złożyłem im propozycję: dajcie mi pieniądze, a ja skomputeryzuję wasze firmy", opowiadał dziennikarzowi



Optimus rozumiał, że to gry przyciągają młodzież do komputerów.

niędzy wpadło wówczas wielu innych początkujących biznesmenów. **Właściciela Optimusa wyróżniała jednak skala działania oraz szacunek dla klienta.** Zapewniał serwis i gwarancję, czyli atuty wówczas wcale nie tak oczywiste w branży, w której standardem wciąż było samodzielne składanie pecetów przez użytkowników. Dbał także o to, aby do komputerów dołączano szczegółową in-

„OPTIMUSA ZAŁOŻYŁEM W AKCIE ROZPACZY".

ROMAN KLUSKA

strukcję obsługi w języku polskim oraz legalne oprogramowanie – DOS i Windows w najnowszych wersjach. Logo Optimusa zaczęto postrzegać jako znak jakości.

Polityki. Na przetargach organizowanych przez Narodowy Bank Polski kupował tanie dolary, za które sprowadzał komponenty z Dalekiego Wschodu. W Nowym Sączu składał z nich gotowe zestawy komputerowe.

„Firma ma tylko jedną drogę"

Kluska nie stanowił oczywiście wyjątku, na podobny pomysł na zarabianie pie-

Kluska rozumiał, że rewolucja CD zwiększa edukacyjny potencjał komputerów.



Na przełomie dekad kończył się w Polsce okres dominacji ośmiobitowych mikrokomputerów w gospodarstwach domowych – Atari, Commodore czy ZX Spectrum trafiały do piwnic i na strychy. Gracze przesiadali się na szesnastobitowe Amigi i Atari ST, ale na dłuższą metę nie mogły one wygrać rywalizacji z tanie-jącym pecetem. PC Kurier, magazyn zaczynający jako 16-stronicowa, wydawana w 1500 egzemplarzach broszurka, wkrótce sprzedawał się stutysięcznym nakładzie. **Wszyscy kupowali komputery osobiste. Ponad połowa z nabywców tych „maszyn" decydowała się na sprzęt montowany przez Romana Kluskę!** Właściciel Optimusa nie zamierzał jednak spoczywać na laurach. „Firma ma tylko jedną drogę: rozwój w nieskoń-



OptimusNet - tak wyglądały początki portalu Onet.

czoność. Gdyby przestała się rozwijać, to znaczyłoby, że się cofa i zostałaby prędzej czy później zjedzona przez konkurencję", tłumaczył swoją filozofię biznesu dziennikarzom.

Szofer też rozwozi komputery

W 1993 – po pięciu latach od rozpoczęcia działalności – **Optimus w rankingu magazynu Computerworld został ogłoszony największą firmą komputerową w Polsce**. W Nowym Sączu premier Hanna Suchocka otworzyła nową siedzibę imperium Kluski – halę produkcyjną o wielkości 5000 m^2 i szklany biurowiec. „W hali mieści się 36 stanowisk do składania komputerów, w ciągu zmiany każdy pracownik montuje 14 komputerów, co przy uwzględnieniu przynajmniej 200 dni roboczych w roku i pracy trzyzmianowej daje zdolność produkcyjną 300 tys. komputerów rocznie", wyliczał zafascynowany siedzibą firmy redaktor Bajtka, podkreślając dobrą atmosferę wśród załogi i fakt, że niepalący pracownicy otrzymują od Romana Kluski specjalny dodatek do pensji.

Światowi giganci – Intel, Microsoft, IBM, Maxtor czy NEC – chętnie współpracowali z Optimusem. **W 1994 roku firma zadebiutowała na warszawskiej giełdzie papierów wartościowych**, a zainteresowanie akcjami zaskoczyło chyba nawet Kluskę. Wciąż rosło także zapotrzebowanie na jego pecety. Dziennik Życie przytaczał wówczas anegdotę, w której założyciel Optimusa

FILANTROP

„A co ja z tymi pieniędzmi zrobię? (...) Ludzie zarabiają (...) i to zarabianie, a nie życie, staje się głównym sensem ich istnienia. Ja swoje zarobiłem...", opowiadał Roman Kluska w wywiadzie dla Gazety Krakowskiej. Od wielu lat wspiera finansowo budowę kościołów, domów dziecka czy spokojnej starości, ośrodków pomocy, ale niechętnie mówi o tej części swej działalności. Wspomniał tylko, że gdy ufundował karetkę dla górskiej wsi, urząd... naliczył mu 40-procentowy podatek od darowizny.

eprasa.pl 003ffb258c



Zdjęcie: Krzysztof Krysiak, Muzeum Komputerów Osobistych

W Optimusie dbano oto, by „markowe" były również akcesoria.



Pył rozpoczął i zarazem zakończył przygodę Optimusa z produkcją gier.

niespodziewanie przerywa spotkanie z inwestorami, by zdążyć na pociąg do Krakowa. Na pytanie, dlaczego nie ma auta z szoferem, biznesmen odpowiada, że jego szofer też rozwozi komputery po kraju.

Przy całym tym niebywałym sukcesie finansowym **przedsiębiorca z Nowego Sącza zaskakiwał dziennikarzy osobistą skromnością**. Wciąż mieszkał w tym samym domku po rodzicach, nie miał prywatnego samochodu. Według innej cytowanej w prasie anegdoty, gdy razem z firmowym prawnikiem podróżowali pociągiem do Warszawy, spotkali się dopiero na stołecznym dworcu, ponieważ Kluska, w przeciwieństwie do prawnika, jechał w wagonie drugiej klasy.

Gdy połkną bakcyla, kupią Optimusa

W 1994 przedsiębiorstwo rozpoczęło produkcję pierwszych polskich laptopów, wykorzystujących podzespoły koreańskiego GoldStara. Rok później w Nowym Sączu montowano także nowoczesne kasy fiskalne na licencji japońskiej firmy BMC. Kilka miesięcy wcześniej minister finansów Grzegorz Kołodko zarządził obowiązkowe wprowadzenie tego rodzaju urządzeń w Polsce, a zakup kasy wyprodukowanej w naszym kraju firma mogła odliczyć od dochodu – dla Optimusa oznaczało to dodatkową grupę klientów i kolejny rynkowy sukces. **Optimus sprzedawał wówczas najwięcej komputerów w całej Europie Środkowo-Wschodniej.**

Przedsiębiorstwo Kluski zajmowało się również tworzeniem oprogramowania multimedialnego: wydawało starannie przygotowane, ilustrowane i animowane, a do tego komunikujące się w języku polskim gry i programy edukacyjne na płytach CD-ROM. Według szacunków samego właściciela ponad 200 tys. Polaków dysponowało pecetem wyposażonym w kartę dźwiękową i czytnik płyt, a to już wystarczająco duża grupa potencjalnych klientów. Ci, którzy w ogóle nie mieli komputerów, mogli natomiast skorzystać z oferty Akademii Optimusa – cyklu szkoleń dla początkujących. Gdy połkną bakcyla informatyki, prawdopodobnie kupią komputer ze znanym już sobie logo – kalkulował biznesmen.

Układy w niebie

W 1996 roku Kluska wszedł na raczkujący rynek internetowy. Telekomunikacja Polska obliczała, że z modemowego dostępu do sieci korzystało wówczas około 100 tys. Polaków. O tym, że branża ta jest przyszłością, miał w prywatnej rozmowie przekonać Kluskę właściciel Microsoftu, Bill Gates. Witryna OptimusNet powstała jako prosta strona WWW z katalogiem polskich zasobów sieciowych i działem ogłoszeń drobnych, lecz wkrótce pojawiło się na niej mnóstwo innych usług: płatne i bezpłatne konta pocztowe, przestrzeń dyskowa na strony firmowe i prywatne, projektowanie serwisów i sklepów internetowych, sprzedaż reklam w sieci. Wszystkim tym zajęła się firma Romana Kluski, której **okrętem flagowym został portal Onet.pl**.

Przez internet dało się też kupić komputery Optimusa. „Zakupy wyglądają tak, jak w prawdziwym domu towarowym, tyle że koszyk jest wirtualny. Zamówiony towar dostarczany jest w ciągu dwóch tygodni – tak długo trwa sprawdzenie, czy dotarł przelew na konto firmy", opisywał to nowe dla Polaków doświadczenie dziennikarz Gazety Wyborczej.

Roman Kluska kroczył od sukcesu do sukcesu, a **Optimus po 12 latach działalności stał się holdingiem 40 spółek i jedną z najbardziej rozpoznawalnych marek w Polsce**. Wtedy jednak – zdawałoby się, że znajdując się na samym szczycie – biznesmen z Nowego Sącza ogłosił swoje przejście na emeryturę i sprzedał niemal wszystkie akcje firmy, i to praktycznie za pół ceny. Tym razem też dopisało mu szczęście. „Kilka miesięcy później na światowych giełdach pęka »internetowa bańka« – akcje firm komputerowych radykalnie tracą na wartości. Tego Kluska nie mógł przewidzieć – chy-

MARKA „OPTIMUS" BYŁA DLA NABYWCÓW SYNONIMEM JAKOŚCI.



Oryginalny pecet Optimusa jest dziś kolekcjonerskim rarytasem.

Zdjęcie: Krzysztof Krysiak, Muzeum Komputerów Osobistych

eprasa.pl 003ffb258c

OPTIMUS I GRY

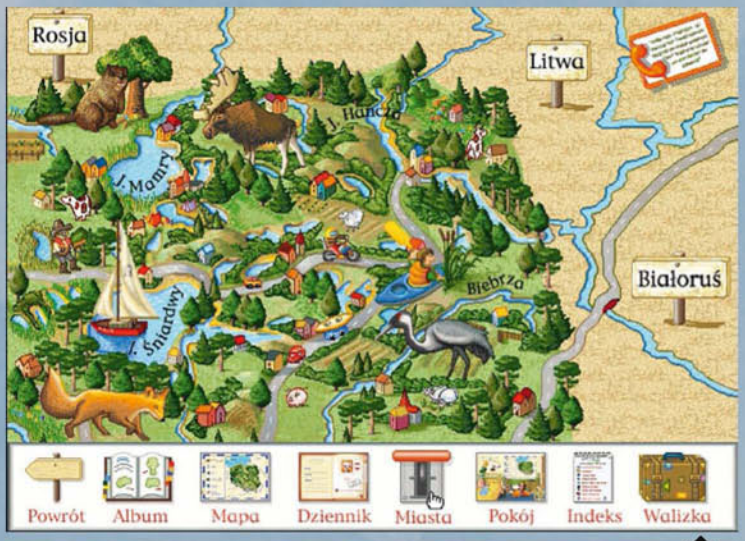
W 1996 roku firma Kluski połączyła siły z wydawnictwem książkowym Pascal i w efekcie powstał Optimus Pascal Multimedia - producent i wydawca tzw. encyklopedii multimedialnych, a także bajek oraz programów edukacyjnych (np. językowych) dla dzieci. W ofercie pojawiły się również płyty dla dorosłych odbiorców, m.in. bestsellerowe „Wszystko o seksie". Bogatszy o takie doświadczenia Kluska postanowił wejść w branżę gier komputerowych, a jego kolejna firma - Optimus Nexus - stworzyła Pył (1999), FPS-a w dekoracjach science fiction (jednego z pierwszych made in Poland). Ledwie umiarkowany sukces tej produkcji najwyraźniej zniechęcił firmę do kontynuowania przygody w gamedevie.

ba że ma układy w niebie", komentował Michał Matys, reporter przyglądający się biografii biznesmena.

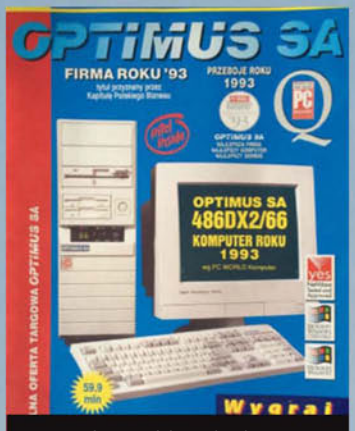
Dawny właściciel Optimusa zajął się zupełnie inną działalnością: finansował domy spokojnej starości, wspierał budowę Sanktuarium Bożego Miłosierdzia w Łagiewnikach, wydawał literaturę religijną. **Latem 2002 roku został... aresztowany.**

Szkodliwość społeczna była żadna

Roman Kluska: „Dzwonią do mnie o szóstej rano. »Policja, otwierać!«. Cały dom otoczony przez ludzi uzbrojonych w broń maszynową. Skuli mnie, wiozą do prokuratury w Krakowie. Tam wrzucają do klatki z grubymi żelaznymi prętami. Jak szedłem do ubikacji, to mnie skuwali. Pod klatkę podchodzi adwokat wynajęty przez rodzinę. I mówi, że cały mój majątek zajęto: dom, działki itp. Dostaję celę czteroosobową. Zabierają mi sznurówki i pasek od spodni. Wchodzę do celi. Aresztowani się przedstawiają. Jeden siedzi za zabójstwo, drugi za wielokrotne pobicie, a trzeci za kradzież. »A ty za co?« – pytają". Zgodnie z prawdą Kluska odpowiedział, że nie wie. Okazało się, że **oskarżono go o wyłudzenie 30 mln zł przy sprzedaży komputerów dla polskich szkół**. Sprawa rozbijała się o przepis, według którego kupowane przez szkoły pecety sprowadzane z zagranicy były zwolnione z cła i podatku VAT, a te produkowane w Polsce – nie (co oczywiście skutkowało tym, że żadna placówka nie kupiłaby do swoich pracowni rodzimego, czyli droższego o kilkadziesiąt procent, komputera). Optimus obszedł niesprawiedliwe prawo, eksportując swoje komputery na Słowację, a stamtąd (jako zagraniczne, więc bez podatku) kupowało je wtajemniczone w cały proceder Ministerstwo Edukacji Narodowej. Jak tłumaczył Michał Matys, „Podatek VAT wliczony jest w cenę. Płaci go klient. Gdyby zapłaciło go Ministerstwo Edukacji, wpłynąłby do budżetu państwa (nadzorowanego przez Ministerstwo Finansów). Państwo przełożyłoby pieniądze z lewej kieszeni do prawej. Szkodliwość społeczna była żadna. Innym wyjściem było wyposażenie polskich szkół w niepolskie komputery. Ale wtedy państwo i tak by nic nie zyskało, bo komputery z zagranicy były zwolnione z VAT".



Seria „Dookoła świata" okazała się jednym z multimedialnych hitów firmy Kluski.



W 1993 roku, przed denominacją, cena 60 mln zł za peceta nikogo nie szokowała.

Roman Kluska współcześnie.



Źródło: YouTube / namzalezy.pl

Odmienne zdanie mieli śledczy, Urząd Skarbowy i prokuratura, a Roman Kluska musiał zapłacić rekordowe 8 mln zł kaucji, by wyjść na wolność. Zabrano mu także paszport. „Powiedziano mi, iż jestem tak groźnym przestępcą, że sprawa jest utajniona. W efekcie ani ja, ani obrońcy nie mieliśmy dostępu do dokumentacji zarzutów", opowiadał prasie. Ostatecznie w listopadzie 2003 roku sąd uniewinnił biznesmena, uznając żądania urzędników za niesłuszne.

Prokuratura umorzyła śledztwo, ale dawna firma Kluski już się nie podniosła. Zaczęła zwalniać pracowników, wyprzedawać majątek, traciła renomę, klientów i wiarygodność w oczach banków. W końcu w 2011 roku połączyła się z CDP Investment, właścicielem CD Projektu (w ten sposób zresztą CDP weszło tylnymi drzwiami na giełdę), a **nazwa „Optimus" znikła z rynku, zastąpiona przez „CD Projekt Red"**. Biznesmen wystąpił do sądu o zadośćuczynienie za areszt i odszkodowanie za utracone korzyści – zażądał 1,5 mln zł. Jak twierdził, po to, aby państwo nie czuło się bezkarne. Przyznano mu zawrotne wręcz odszkodowanie – całe... 5 tys. zł (!).

Ostatni wolni ludzie

Po latach Kluska założył niewielką hodowlę owiec – produkuje ser i jagnięcinę, promuje zdrową żywność. „W rolnictwie, jak na razie, jedno jest piękne", podsumowywał w wywiadzie dla Tygodnika Powszechnego. „Podatek rolny nalicza państwo, na podstawie tak obiektywnych kryteriów, jak areał i jakość ziemi. W biznesie przedsiębiorca podatek oblicza sobie sam, i zawsze można mu próbować udowodnić, że źle go zapłacił. Tymczasem rolnik nie ponosi odpowiedzialności za to, jak podatek zostanie mu naliczony. Rolnicy to ostatnia grupa wolnych ludzi".

eprasa.pl 003ffb258c



Książę z padem

Duke Nukem na konsolach

Marcin Skwark

Na przełomie mileniów gwiazda Księcia świeciła tak jasno, że Apogee próbowało ją monetyzować również za pomocą kilku spin-offów wydanych na konsole.

W końcówce lat 90. pierwszoosobowe shootery, podobnie jak np. strategie, kojarzyły się głównie z komputerami. Podczas gdy na PC królował Quake i wiele innych – raz lepszych, raz gorszych – FPS-ów, znakomita większość z nich na konsole piątej generacji w ogóle nie trafiała. Choć akurat Duke Nukem 3D dostał porty na wiele ówczesnych urządzeń, to w tamtym okresie zupełnie normalne było, że biblioteki gier na różne sprzęty składały się przede wszystkim z produkcji unikatowych nawet w obrębie jednego, występującego na kilku platformach cyklu. Nic więc dziwnego, że **wydawca Duke'a, chcąc promować znaną, ale typowo pecetową markę na konsolach, podszedł do tego zagadnienia kreatywnie**.

Time to teach history another lesson

Robotę dostało nieistniejące już dziś amerykańskie studio n-Space, początkowo tworzące głównie gry na PlayStation, a później na urządzenia przenośne. Wzorem arcypopularnego w tym czasie Tomb Raidera postawiono na widok TPP, a sama produkcja miała nawet kryptonim Duke Raider. I tak **w 1998 roku ukazał się pierwszy z PS-owych spin-offów Duke'a Nukema**. Podtytuł Time to Kill nawiązywał do będących tematem przewodnim gry podróży w czasie.

W intrze kosmici przerywają Księciu „wypoczynek" w klubie ze striptizem Bootylicious, przy okazji zamieniając jego motocykl w dziecięcy rowerek. Wkurzony Duke rusza w pogoń. Okazuje się, że tym razem Obcy postanowili wpłynąć na bieg historii, atakując Ziemię nie tylko w trzech różnych lokacjach, ale i w trzech różnych wiekach. Razem z protagonistą trafiamy więc na Dziki Zachód, do średniowiecznego zamku i do starożytnego Rzymu. Aby dotrzeć do każdego z tych światów, musimy najpierw uruchomić za pomocą trzech specjalnych kryształów usytuowany w teraźniejszości portal. W każdym z odwiedzanych miejsc Duke i nasi przeciwnicy ubrani są odpowiednio do okoliczności – w wersji westernowej kosmici-świnie noszą uniformy szeryfów, a w Rzymie biegamy bohaterem odzianym w tunikę.



Time to Kill - Duke nawet w tunice i TPP wygląda dobrze.

I was born to rock the world

Druga część „Duke Raidera", z podtytułem Land of the Babes, wyszła w 2000 roku i przeniosła nas w przyszłość, gdzie dobrze nam znani Obcy zaatakowali ludzkość, wybijając wszystkich

eprasa.pl 003ffb258c



W Land of the Babes Książę odkrywa, że z kobietami da się również porozmawiać. Sprawia wrażenie zdziwionego, nie uważacie?

mężczyzn. Kobiecy ruch oporu sprowadza naszego blondyna, aby ten pomógł w walce z najeźdźcą. Mimo że fabuła do wyszukanych nie należy, to zawarto tu całkiem sporo scenek przerywnikowych tworzonych na silniku gry (Build), a nawet – uwaga – dialogów! W tej części środowisko jest bardziej tradycyjne dla serii (bazy, laboratoria), jeśli jako punkt odniesienia przyjmiemy Duke'a Nukema 3D.

Obie produkcje napędza autorski engine ludzi z n-Space. I o ile kultowego Duke'a 3D zbudowano na silniku, który tak naprawdę korzystał ze sztuczek, by imitować trójwymiar (całą iluzję burzyło spojrzenie w górę), a przeciwników reprezentowały płaskie sprite'y z raptem kilkoma klatkami animacji, o tyle **w Land of the Babes wszystko przygotowano w pełnym, prawdziwym 3D**. Czasem co prawda coś szwankuje – a to na ułamek sekundy zniknie ściana, a to przedmiot, który powinien być za jakimś obiektem, znajduje się przez chwilkę przed nim – ale to drobnostki. Generalnie obie odsłony zrealizowane w TPP wyglądają nieźle. Przynajmniej na ekraniku przenośnej konsolki Evercade, na której w nie grałem, bo na PlayStation podłączonym do telewizora niefiltrowane tekstury mogą srodze kłuć w oczy. Studio n-Space przymierzało się do stworzenia kolejnego tytułu z serii (D-Day na PlayStation 2), ale ostatecznie go anulowano.

I'm an ass kicker, not a rock digger

W przeciwieństwie do przygód Lary Croft w obu „Duke Raiderach" nie da się kręcić kamerą, by oglądać Księcia ze wszystkich stron. Obserwujemy świat wyłącznie zza pleców bohatera, podobnie jak np. w serii MDK. Poza tym wachlarz ruchów bohatera jest nieco uboższy od tego, którym dysponuje Lara, ale jego akrobacje w gruncie rzeczy wyglądają bardzo podobnie. Biegamy, skaczemy, wspinamy się, pływamy, robimy salta. Nie tak znowu częste sekwencje platformowo-zręcznościowe potrafią sprawiać kłopoty, ale na szczęście dysponujemy znanym z DN3D plecakiem odrzutowym, który w takich sytuacjach może nam oszczędzić niepotrzebnej frustracji. Mimo wszystko **nacisk położono na walkę, tak jak w bardziej znanych odsłonach serii**.

DUKE'S THE NAME,
KICKIN' ASS IS THE GAME.

W obu częściach przygotowanych dla PlayStation ekwipunek został zmieniony w stosunku do FPS-a. W Time to Kill oprócz kilku broni dostosowanych do aktualnie odwiedzanego okresu historycznego dostajemy też kilka zupełnie nowych zabawek, np. miotacz ognia czy... święty granat ręczny. Zmodyfikowano również inwentarz żywy, zwłaszcza w Land of the Babes. Zamiast wieprzy czy przerośniętych jaszczurów mamy tu głównie humanoidalne szczury oraz małpy.

I'll blow you a new hole

Tytułem wartym osobnej wzmianki jest **Duke Nukem: Zero Hour, wydany w 1999 roku wyłącznie na Nintendo 64**. To dzieło studio Eurocom, specjalizującego się m.in. w portach gier automatowych na konsole. Tym razem to władze USA zlecają Księciu misję ratowania Ziemi przed Obcymi, a ten przenosi się w czasie najpierw w przyszłość, a potem w przeszłość, na Dziki Zachód i do wiktoriańskiej Anglii. Jeśli chodzi o rozgrywkę, to mimo zastosowania widoku TPP mamy tu więcej strzelania i żadnego wspinania się czy karkołomnych salt. Gra sprawia przez to wrażenie trochę dynamiczniejszej oraz płynniejszej, także ze względu na moc samego N64, która zaowocowała też lepszymi teksturami. Widoczny na ekranie duży, „pływający" celowniczek dodaje grze pewnego automatowego kolorytu.



Zero Hour – najładniejszy Duke na konsolach.

Duke Nukem Advance (2002) to jeszcze jeden warty wspomnienia tytuł spoza kanonu cyklu, bo mimo że na przenośną konsolkę Game Boy Advance przeniesiono grafikę, muzykę i całą koncepcję DN3D, to gra otrzymała 19 całkiem nowych, unikatowych poziomów dostępnych tylko w tej edycji.



Jeśli Zero Hour nie zachwyciło was oprawą, to porównajcie je z Duke Nukem Advance na GBA. Ale za to jest to jedyny konsolowy Duke w FPP.

You want some of this?

Nie będę udawał, że dobrze znałem wszystkie opisane tu wcielenia Duke'a. Podczas zbierania materiałów **świetnie się bawiłem, odkrywając nowe dla mnie perypetie starego, dawno niewidzianego przyjaciela** i słuchając wygłaszanych głosem Jona St. Johna bon motów, których wcześniej nie słyszałem (wykorzystałem je jako śródtytuły). Trzeba jednak zastrzec, że owe przygody miejscami zalatują już naftaliną. Natomiast to, że mają lekki posmak wojaży panny Croft, dla mnie akurat jest atutem.

eprasa.pl 003ffb258c

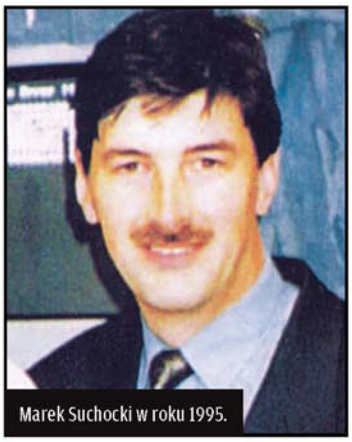


Marek „Avok" Czajor

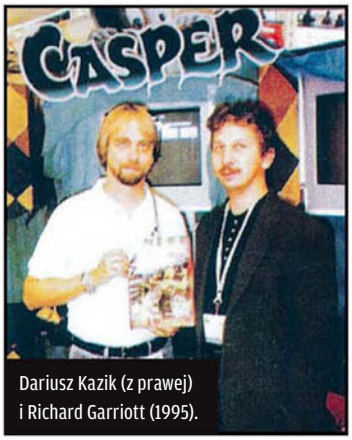
Połowa 1993 roku. Współwłaściciel małego wydawnictwa CGS, Marek Suchocki, planuje wydać nowy magazyn o grach. Moment jest dobry, bo konkurencja nieliczna – w owym czasie funkcjonują na rynku zaledwie cztery tytuły, z czego jeden należy do Suchockiego. Już we wrześniu debiutuje pismo, które utrzyma się przez kolejne 16 lat.

Marek Suchocki zaczynał na początku lat 90. z wypożyczalnią (na godziny!) komputerów i programów. Poza tym produkował i kserował instrukcje do gier, które sprzedawał na giełdzie. W 1991 roku doszedł do wniosku, że może zwielokrotnić zyski, zamieniając kserokopiarkę na drukarnię. Razem z Dariuszem Kazikiem założył więc spółkę Computer Graphics Studio (CGS). – ***Nasze wydawnictwo to inicjatywa dwóch pasjonatów, którzy nie mieli za sobą wsparcia finansowego*** – wspomina Marek w udzielonym mi wywiadzie. – *Pamiętam, że jak wystąpiłem o pożyczkę do największego polskiego banku, a oprocentowanie było wówczas na poziomie 30% w skali roku, to i tak odmówiono mi kredytu z uwagi na brak zabezpieczenia.*

Siedzibą wydawnictwa i redakcji wszystkich pism tworzonych później przez CGS stała się willa przy alei Marsa 6 na warszawskiej Pradze. Pierwszymi tytułami CGS-u były Computer Studio (1991) i Computer Studio Wydanie Specjalne (1992). Warto tu wspomnieć, że starsza z tych pozycji stanowiła drugi po Top Secrecie magazyn o grach regularnie ukazujący się w Polsce, a choć jej nakład i zasięgi nie dorównywały konkurentowi, poradniki i instrukcje miała doskonałe. Tylko że nie oferowała nic więcej.



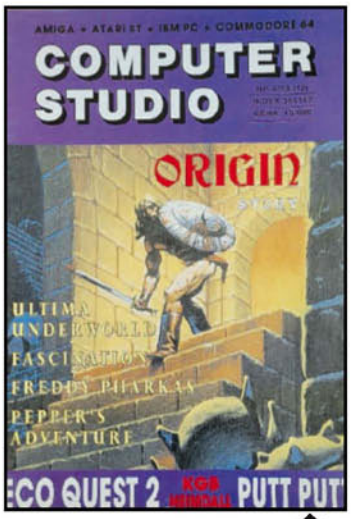
Marek Suchocki w roku 1995.



Dariusz Kazik (z prawej) i Richard Garriott (1995).

Cicha premiera

Wspólnicy postanowili wypełnić lukę. Prace nad nowym czasopismem ruszyły z kopyta. Funkcję redaktora naczelnego objął Marek Suchocki,



Computer Studio, pierwsze pismo ze stajni CGS. Żyło pięć lat.

a zastępcy – Dariusz Kazik (w kolejnych latach ta dwójka wiele razy będzie się zamieniać miejscami w kolejnych periodykach). **We wrześniu 1993 roku Gry Komputerowe trafiają do kiosków w nakładzie 30 tys. egzemplarzy.** Nie wyglądają imponująco – niewielki, zeszytowy format, uboga szata graficzna, zaledwie 36 stron, w tym połowa czarno-białych, całość w cenie 15 tys. zł. – *Z forsą było krucho i należało ograniczyć koszty do minimum, stąd decyzja, że pierwszy numer pisma był w połowie czarno-biały, a w połowie kolorowy* – zaznacza Marek.

Wykorzystane w artykule zdjęcia pochodzą z magazynu Gry Komputerowe.

eprasa.pl 003ffb258c

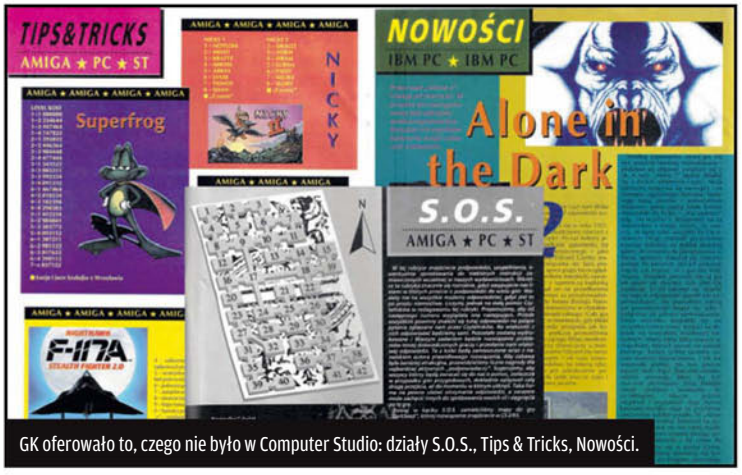


Gry Komputerowe nr 1 (wrzesień 1993).

Rynek pism o grach we wrześniu 1993.



zapłacić aż 25 tys. zł, i to za niepełny kolor. W takiej cenie oferował jednak 68 stron, czyli prawie dwukrotnie więcej niż reszta pism. **Gry Komputerowe przegrywały więc z rywalami praktycznie na każdym polu** i przy relatywnie niewielkim nakładzie nie stanowiły realnej konkurencji dla „stutysięczników" pokroju Top Secretu czy Secret Service'u. Ale rynek ciągle był na tyle chłonny, że 30 tys. egzemplarzy GK rozeszło się bez problemu.



GK oferowało to, czego nie było w Computer Studio: działy S.O.S., Tips & Tricks, Nowości.

Miesięcznik... teoretycznie

Z założenia Gry Komputerowe miały wychodzić co miesiąc, ale na kolejny numer czytelnicy musieli poczekać dłużej. Czteroosobowa redakcja borykała się bowiem z permanentnym brakiem rąk do pracy. Pierwszy zeszyt prawie w całości zapełniono tekstami zaledwie dwóch autorów: Marka Suchockiego i Jakuba „Sandeya" Sandeckiego. W odwodzie było wprawdzie kilka osób, ale należy pamiętać, że owa dość nieliczna grupa robiła już Computer Studio i Computer Studio Wydanie Specjalne, w planach tymczasem pojawiały się nowe pisma (patrz: ramka „Małe, ale pracowite!"). Ciągle więc szukano chętnych do współpracy i składu tekstów oraz środków do tworzenia kolejnych numerów. A czas leciał... – *Gry Komputerowe bazowały głównie na fanatykach, freelancerach i małolatach, którzy często nie dotrzymywali terminów* – mówi Suchocki. Dlatego **drugie wydanie pisma pojawiło się dopiero na początku 1994 roku** i choć od tego czasu magazyn ukazywał się w miarę cyklicznie, informacja o naborze jeszcze długo nie znikała z jego łamów.

„GRY KOMPUTEROWE BAZOWAŁY GŁÓWNIE NA FANATYKACH, FREELANCERACH, MAŁOLATACH, KTÓRZY CZĘSTO NIE DOTRZYMYWALI TERMINÓW".
MAREK SUCHOCKI

Pierwszy numer, niezależnie od wrażeń estetycznych, jakie wywoływał, zawierał to, czego brakowało w Computer Studio: nowości, zapowiedzi, recenzje, triki, porady, listę przebojów i publicystykę. Wprawdzie nie oferował tego dużo, bo nie miał zbyt wielu stron, ale poczyniono pierwszy krok. Co ciekawe, mimo iż był dopiero rok 1993 i w Polsce ośmiobitowce wciąż trzymały się mocno, redakcja postanowiła sobie je odpuścić, **koncentrując się na komputerach PC, Amiga i Atari ST**. Na tych ostatnich początkowo składano również pismo (potem na Macach).

W porównaniu z konkurencją premierowy numer Gier Komputerowych prezentował się skromnie. Secret Service miał wprawdzie tyle samo stron, ale zachwycał layoutem i pełnym kolorem, a także był o pięć stówek tańszy. Top Secret drukowano w 100% w kolorze, a choć jego oprawę zaprojektowano dość siermiężnie i kosztował 18 tys. zł, to liczył osiem stron więcej. Za najdroższy Świat Gier Komputerowych należało

Pomimo problemów z systematycznością Gry Komputerowe zdobyły stale rosnącą grupę czytelników. – *W związku z bardzo dobrą sprzedażą mogliśmy wprowadzić full kolor i stopniowo po 5 tys. miesięcznie podnosić nakład, który ostatecznie oscylował w granicach 50 tys.* – wspomina Suchocki. Magazyn wypracował własny styl i stworzył charakterystyczne rubryki. Od samego początku opisywano gry na płytach, choć czytniki CD-ROM były jeszcze wtedy sprzętem drogim i mało popularnym. Dostrzeżono także potencjał konsol, stąd kolumna „Komputery kontra konsole". Poza tym robiono opisy w formie dymków komiksowych („Comics Solution"), zamieszczano zabawne materiały („Na wesoło!"), organizowano konkursy oraz uruchiomono sklep z grami wideo.

CZY WIESZ, ŻE...

Redakcja magazynu dwukrotnie patronowała poznańskim mistrzostwom Polski w grach komputerowych. Druga edycja, z listopada 1998 roku, przyciągnęła liczną, 256-osobową grupę uczestników.



Nie mogło zabraknąć i takiej rubryki.

Dział „Komputery kontra konsole".



Do przodu, ale z kasą krucho

Latem 1994 powiększono liczbę stron do 48, a w kolejnym roku okazjonalnie nawet do 64. **Pismo rozkręciło się i stało rozpoznawalną marką.** Oczywiście wpływ na to miały również inne periodyki wydawane pod szyldem CGS-u. Wszystkie nawzajem uzupełniały się, napędzały i reklamowały. Redaktorzy Gier Komputerowych zaczęli jeździć na targi (ECTS, CeBit, Play-Box, Gambleriada, Infosystem), brali udział w pokazach i eventach. Współpracowali też przy tworzeniu programów telewizyjnych („Telekomputer", „Klub domowego komputera") oraz patronowali różnorakim imprezom i turniejom dla graczy.

Wydawałoby się, że wzrost popularności, a tym samym nakładu, sprawi, iż tytuł zacznie przynosić krociowe zyski. Rzeczywistość nie okazała się jednak tak różowa. – *Aby utrzymać*

MAŁE, ALE PRACOWITE!

Jak na tak nieduże wydawnictwo, CGS wydawał mnóstwo prasy, w tym rekordowo wielką liczbę tytułów o grach: Computer Studio, Computer Studio Wydanie Specjalne, Gry Komputerowe, Amiga Computer Studio, Oficjalny Polski PlayStation Magazyn, Oficjalny Polski PlayStation 2 Magazyn, PC Gamer Po Polsku, PSX Fan, Total PlayStation, PC Solution i PSM2. Uff! Trzon redakcji w większości przypadków był ten sam. Przeważająca część tych magazynów nie przetrwała zbyt długo.

(Od Smugglera: To na łamach Amiga Computer Studio zadebiutowałem jako autor tekstów o grach, opisem tycoona K-240).



Rubryki poświęcone pozycjom płytowym.



się na rynku, ***trzeba było kombinować, co zrobić, żeby to nasze pismo sprzedało się lepiej niż konkurencyjne. Były różne pomysły i sporo nieczystej gry*** – mówi Marek Suchocki. – *Liczyło się, kto pierwszy napisze tekst o jakiejś najnowszej produkcji, stąd nawiązywanie kontaktów bezpośrednio z zagranicznymi wydawcami, powszechne korzystanie przez redakcje z piratów albo robienie recenzji na podstawie wersji demo. Jednym z elementów walki konkurencyjnej było utrzymywanie absurdalnie niskiej ceny mimo wzrastających wciąż kosztów druku, papieru, kolportażu itd. W pewnym momencie okazało się, że nasze zyski i, jak się domyślam, innych wydawców pism o grach sięgnęły zera, ale nikt nie chciał się do tego przyznać i* (każdy – dop. red.) *udawał, że jego ten problem nie dotyczy, licząc zapewne, że jakiś tytuł padnie i na rynku zrobi się luźniej.*



Comics Solution.

Ech, te lata 90...

Suchocki miał niezłe relacje z polskimi dystrybutorami, a dzięki wyjazdom – także z zagranicznymi producentami i wydawcami. Nie musiał więc, jak twierdzi, korzystać z pirackich wersji po wejściu w lutym 1994 ustawy o ochronie praw autorskich: – ***Natychmiast po wejściu ustawy zrezygnowaliśmy z „piratów" i ostro dostaliśmy po tyłku, bo inni mieli to gdzieś.*** Kontakty Marka otwierały mu wiele drzwi. Do redakcji trafiały przesyłki z różnych stron świata, zawierające nie tylko pudełka z grami. – *Wydawnictwo CGS miało licencję od brytyjskiego Future Publishing na wydawanie polskich edycji ich magazynów. To były wtedy doskonale znane marki wśród PR-owców i marketingowców* – wspomina Rafał „Szycha" Szychowski. – *I dzięki temu do redakcji często przychodziły paczki z wypalonymi płytami zawie-*



Nr 18 (9/95) Gier Komputerowych przyniósł lifting okładki.



Layout opisu gry z roku 1994.

eprasa.pl 003ffb258c

rającym wersje recenzenckie gier lub bety. Pamiętam do dzisiaj, jak pewnego grudniowego dnia 1997 roku kurier FedEksu podrzucił kopertę z UK, a w niej była płytka z recenzencką kopią Quake'a II.

Dobre relacje z producentami i późniejsze z wydawnictwem Future Publishing dały nie tylko **możliwość zakupu licencji na wydawanie PC Gamera i Oficjalnego PlayStation Magazynu**, ale także dostęp do rozmaitych materiałów ekskluzywnych. W polskich warunkach wyłączność na publikowanie takich treści była jednak różnie interpretowana przez poszczególne redakcje, stąd dochodziło do ostrych spięć na tym punkcie. *– Regularnie ośmieszano nas w przypadku exclusive'ów, bo wielokrotnie zacieraliśmy ręce, że mamy świetny materiał na wyłączność, który ukaże się u nas jako pierwszy, a tu u konkurencji piszą o tej grze na podstawie dema czy wczesnych screenów ściągniętych z netu* – narzeka Marek Suchocki.

Czas zrównoważonego rozwoju

Pierwsze trzy lata działalności Gier Komputerowych można by określić jako czas zrównoważonego rozwoju, powolnej ewolucji, przeobrażeń bez większej dramaturgii. **Stopniowo zwiększano objętość, korygowano szatę graficzną, modyfikowano zawartość** (przystopowano kąciki CD, zastąpiono opisy recenzjami) i dokładano rubryki („Giełda", „Doom Mania", „Strefa śmierci", „Kącik filmowy"). W drugiej połowie



Opisy zamienione na recenzje - layout z roku 1996.

Gry Komputerowe nr 30 (12/96), edycja CD.



ALE NUMER(ACJA)!

Periodyki CGS-u słynęły z nieregularnego ukazywania się, znikania i pojawiania się na rynku oraz swobodnego podejścia do numeracji wydań. Sztandarowym przykładem są Gry Komputerowe. We wrześniu 1997 roku pojawił się numer 37., a w październiku omyłkowo 39. Dalej już poszło. Nigdy nie naprawiono wpadki i ciągnięto błędną numerację do końca pisma.



1996 roku pismo wrzuciło wyższy bieg: liczba stron wzrosła do 68, poprawiono archaiczne logo, mocniej przyłożono się do layoutu, dodano więcej opisów i kolejne działy („Gry sieciowe", „Pytania i odpowiedzi"). W grudniu po raz pierwszy ukazała się (jako alternatywa) edycja z płytą CD.

TRZECI NAJDŁUŻEJ WYDAWANY POLSKI MAGAZYN O GRACH.

„Jesteśmy przekonani, że ten rok będzie przełomowy w historii rozwoju naszego pisma" – słowa, które padły we wstępniaku ze stycznia 1997, okazały się prorocze, bo **na lata 1997-1999 przypada najlepszy okres w dziejach Gier Komputerowych**. Od wiosny periodyk zaczął ukazywać się regularnie, dorzucono na stałe kolejne 16 stron i zrewolucjonizowano szatę graficzną. Wyrzucono część starych rubryk i dodano nowe („Wywłoki", „Hardware", „Listy" – wreszcie!), wyeksponowano dział recenzji, zmodyfikowano system oceniania oraz zlikwidowano podział na gry konsolowe i PC. Pojawiło się też sporo reklam.

To idzie młodość! I „pełniaki"

W kwietniu 1997 roku wprowadzono na stałe dwa warianty magazynu, z CD i bez, a także zamieszczono po raz pierwszy pełną wersję gry (Janosik). Na edycjach z dyskami można bylo nieźle zarobić: *– Pojawiły się na rynku płyty CD, których produkcja była bardzo tania* – opowiada Suchocki. *– I jako dodatek do magazynu (cenny dla czytelników) okazały się dobrym usprawiedliwieniem na wprowadzenie rozsądnych cen i lepszą sprzedaż pisma. Od tamtej pory ważna była nie tylko zawartość magazynu, ale to, co znajduje się na kompakcie, czyli np. jakie dema i pełne gry na nim są.*

W okresie 1997-1998 magazyn zasiliła duża, kilkunastoosobowa grupa młodych pecetowo-konsolowych graczy. Większość charakteryzowała się luźnym, dość nieoszlifowanym stylem pisania, rekompensowanym dużym entuzjazmem i chęcią działania. **Periodyk w efekcie nabrał młodzieżowego charakteru i w tym upatrywano szansę na przyciągnięcie kolejnych odbiorców.** „Właśnie rzucamy wyzwanie rutynie i sztampie, panom profesorom od gier, którzy niejednokrotnie już po 10 minutach zabawy przystępują do zrecenzowania gry – byle szybciej, byle więcej, bo pracują tylko dla kasy" – czytamy w jednym ze wstępniaków.

– Ci młodzi ludzie zgłaszali się sami, bo zapewnialiśmy im dostęp do gier, potem możliwość brania udziału w imprezach typu



Wyeksponowane recenzje.



Gry Komputerowe nr 33 (4/97) - nowy layout okładki.

eprasa.pl 003ffb258c



Redakcja Gier Komputerowych na Gambleriadzie '97.

Gambleriada itp. – wspomina Suchocki. – *Chcieli pochwalić się swoim nazwiskiem (lub nickiem) w gazecie i to była ich największa motywacja. Najpierw była to grupka towarzyska. Pieniądze, zatrudnianie pewnych osób pojawiły się znacznie później.* Konkretniej stawia sprawę Rafał Szychowski: – *Oczywiście, że wierszówki były płatne, a dla nastoletniego chłopaka możliwość grania w gry za darmo, często przed premierą, i jeszcze dostawanie pieniędzy za recenzje to było spełnienie marzeń. Owszem, pieniądze były mniejsze niż w Secret Service, ale zawsze wypłacane.*

W redakcji zrobiło się dość tłoczno. – *Chętnych do współpracy było więcej, niż potrzebowaliśmy, i sami się do nas garnęli* – zaznacza Marek. Dzięki temu zmniejszyły się problemy z tekstami, a pismo od czasu do czasu dobijało nawet do 100 stron (choć standardowo miało 84, potem 92). Rok po zamieszczeniu pierwszego „pełniaka", od połowy 1998, na kompakcie dołączanym do czasopisma zaczęły dość regularnie pojawiać się pełne wersje gier. Były to tytuły wiekowe i generalnie słabe (Liga Polska Manager 95, Franko, Targhan, Colorado), niemniej konkurencja (poza CD-Action i jego Kolekcją CDA) nic lepszego w owym czasie nie oferowała. Warto zaznaczyć, że Gry Komputerowe **pozostawały wtedy jednym z najtańszych na rynku magazynów oferujących CD (9,95 zł)**.



Gry Komputerowe nr 61 (5/99) po połączeniu z PC Gamerem Po Polsku.



Gry Komputerowe nr 58 (8/99) – odtąd już w 100% o grach na PC.

PC Only!

W maju 1999 doszło do połączenia, a w zasadzie wchłonięcia przez Gry Komputerowe dość słabo sobie radzącego PC Gamera Po Polsku. – *Naiwnie zakładałem, że wprowadzenie takiego prestiżowego tytułu rozwali konkurencję i da naszemu wydawnictwu potężnego kopa* – opowiada Marek Suchocki. – *PC Gamer Po Polsku z różnych względów nie odniósł zakładanego sukcesu rynkowego, więc nie było sensu ciągnąć go w takiej formie. Sprzedawał się gorzej niż Gry Komputerowe, więc zrezygnowaliśmy z licencji na cały tytuł, zostawiając sobie jednak możliwość korzystania (w ograniczonej ilości) z materiałów z brytyjskiej wersji.*

W wyniku aliansu obu pism **zapadła decyzja o modyfikacji profilu Gier Komputerowych na magazyn pecetowy**. Choć oficjalny powód stanowiły „zmiany na rynku gier i wydawnictw prasowych", czasopismo musiało jakoś zagospodarować ludzi i teksty z przejętej redakcji komputerowej. Decyzja odważna, bo wcześniej GK mocno skręciło w stronę konsol i przyciągnęło mnóstwo fanów tychże, co można było wywnioskować po liczbie publikowanych materiałów i tematach poruszanych w rubryce „Listy". Klamka jednak zapadła. „Przepraszamy posiadaczy konsol, że nastąpiło to tak nagle i bez wcześniejszego uprzedzenia" – kajał się wydawca w sierpniowym numerze z 1999 roku.

Gry Komputerowe nr 76 (3/00), z DVD.



Uwolnienie się od „brzemienia" konsol miało swoje dobre strony. W kolejnym roku pozwoliło **zwiększyć liczbę płyt CD, zainicjować edycję DVD oraz dołączać książeczki z poradnikami do gier pecetowych**. Pismo ewoluowało, zmieniało layout, tworzyło nowe rubryki („Paszczury", „Retro Recenzje"), a także uruchomiło serwis internetowy. Tylko młodzieży w redakcji ubywało, pojawiało się za to więcej materiałów angielskich autorów. Nie wszyscy fani byli zadowoleni, ale trudno się dziwić naczelnemu, że korzystał z dobrodziejstw licencji PC Gamera i wolał zamieszczać ekskluzywne wywiady z Dave'em Perrym, Louisem Castle'em, Charlesem Cecilem czy Richardem Garriotem niż teksty nastolatków. Sytuacja wydawała się opanowana, a przyszłość jasna...

WCIĄŻ ŻYWE!

Dziś po budynku redakcji „Gier Komputerowych" na Marsa 6 nie ma śladu, przechodzi tam trasa szybkiego ruchu. Niemniej wydawnictwo CGS przetrwało i funkcjonuje dosłownie kawałek od dawnej siedziby. Spółka Dariusza Kazika i Marka Suchockiego od 2016 roku nie wydaje już jednak papierowych magazynów. Obecnie panowie działają w internecie, prowadząc serwis Hi-Fi Class, ponadto publikują w formacie PDF miesięcznik Hi-Fi Class & Home Cinema. O powrocie do prasy drukowanej i gier nie myślą.

eprasa.pl 003ffb258c

Bardziej do grania niż czytania...

Rok 2001 był dziwny dla GK. Wiosną zrezygnowano z wydań bez płyt, jesienią, od numeru październikowego, **całkowicie zmieniono koncepcję pisma: odchudzono je o połowę, dodano pełną wersję gry na CD i obniżono cenę do 6,99 zł**, a wszystko podano w całkiem nowej szacie graficznej. Wyleciała większość kącików, treści zintegrowano z dołączoną płytą, a recenzje innych gier skrócono do minimum. W związku z kuracją wyszczuplającą zwolniono też większość współpracowników... Gry Komputerowe stały się całkiem innym pismem i, jak przyznano we wstępniaku, „od teraz (...) bardziej służą do grania niż czytania".



Gry Komputerowe nr 83 (03/01) - odchudzone, tańsze i z pełną wersją gry.



Gry Komputerowe nr 98 (05/03) - edycja z aż czterema płytami CD.

Po zmianie formuły miesięcznika jeszcze przez jakiś czas coś w nim poprawiano: ulepszano szatę graficzną, eksperymentowano z zawartością, dorzucono więcej „cedeków". Same pełne wersje nie były najgorsze, choć to inna półka niż gry z magazynów wydawnictw Bauer i Axel Springer. Niestety, po około dwóch latach periodyk przestał się rozwijać, a zaczął zwijać. **Od połowy 2003 roku kolejne numery pojawiały się co dwa miesiące, jakiś czas potem w redakcji pozostały już tylko trzy osoby.** Spadła jakość „pełniaków", zniknęła dodatkowa zawartość, pozostały prawie same recenzje. Czasopismo coraz mniej przypominało siebie sprzed lat i coraz wyraźniej zdążało ku papierowemu dodatkowi do płyt CD. W pewnym momencie zaniechano nawet tworzenia wstępniaków. Na powierzchni utrzymywało się zapewne dzięki niskiej cenie (sporo poniżej dychy).

Cichy koniec

Nadszedł rok 2008 i globalny kryzys finansowy. Polski rynek stracił wtedy wiele gamingowych tytułów, wśród których znalazły się Gameranking, Click! czy Cybermycha. Reszta przeżywała trudne chwile. Gry Komputerowe dociągnęły do połowy 2009, potem **nastąpiła kilkumiesięczna przerwa w wydawaniu, po której ukazał się numer spinający całe półrocze i... cisza. A właściwie cichy koniec**, bez uprzedzenia czytelników, oficjalnej informacji, wyjaśnienia przyczyn.



Gry Komputerowe nr 141 (7-12/09) - ostatnie wydanie.

– Drastycznie spadła w tym czasie sprzedaż prasy, wiele tytułów przynosiło straty, w tym nasze – wspomina Marek Suchocki. – *Mieliśmy już przygotowany, złożony kolejny numer pisma. Klisze były naświetlone, pocięte i przygotowane przez nasz dział DTP do wysyłki do drukarni. Wstrzymałem się jednak z decyzją do czasu otrzymania z Ruchu raportu ze sprzedaży wcześniejszego numeru. Okazało się, że przyniósł on spore straty finansowe, podjąłem więc decyzję, żeby nie drukować kolejnego. Dlatego decyzja o zamknięciu Gier Komputerowych nastąpiła nagle i bez pożegnania.*

Gry Komputerowe przestały się ukazywać, nie zniknęły jednak całkiem z półek saloników prasowych. Wydawca jeszcze przez kilka lat łączył archiwalne wydania w pakiety i wypuszczał na rynek w atrakcyjnej cenie. Tym sposobem za niecałą dychę można było kupić przykładowo trzy egzemplarze pisma z płytami CD. **Ostatni taki zestaw pojawił się w 2014 roku, po czym marka Gry Komputerowe już na dobre odeszła w niebyt. W sumie w ciągu 16 lat ukazało się 141 numerów**, co czyni z tytułu CGS-u trzeci, po CD-Action i PSX Extreme, najdłużej wydawany polski magazyn o grach.

PS Spytałem Marka o złożony, lecz niewydany numer. Czy zachował może jakąś jego kopię, próbny wydruk choćby? W dzisiejszych czasach takie znaleziska to prawdziwe skarby! *– Nie mamy żadnych archiwów* – odparł. *– To było łamane na Atari ST* (i Macintoshach – dop. aut.), *które zostały zezłomowane.* Ech, szkoda...

Autor artykułu jest twórcą stronyzapach-papieru.pl, poświęconej historii polskiej prasy komputerowej.

I'LL BE BACK?

Jak wiecie, od kilku lat utrzymuje się moda na retro i reaktywowanie na jeden numer kultowych gamingowych tytułów. Spytałem Marka Suchockiego, czy nie byłby chętny choć na chwilę wrócić na stołek naczelnego. *– Ostatnio zgłosiło się do mnie kilku zapaleńców i namawiają mnie na wydanie na papierze jakiegoś numeru wspominkowego – być może dam się namówić.* To super! Mocno trzymam kciuki, by się udało.

eprasa.pl 003ffb258c

AI to przełom na naszych oczach



Aleksy Uchański

Złudzenie, że żyło się w wyjątkowych czasach, towarzyszy ludziom, którzy starzejąc się, równocześnie gorzknieją. Nie idźmy tą drogą. Każde czasy są wyjątkowe. Chociażby te obecne.

Sport opuścił mnie parę lat temu. Nie wiem, kiedy ostatnio obejrzałem pełne 90 minut futbolu czy jakiekolwiek inne zawody. Ani nie napawa mnie to dumą, ani nie smuci. Po prostu tak jest. Siłą rzeczy w zasadzie nie obeszły mnie paryskie igrzyska olimpijskie – poza ich otwarciem, do którego przyciągnął mnie wyjątkowy występ wielkiej Céline Dion. Artystka, jak wiadomo, zmaga się z chorobą, od wielu lat nie koncertuje i może już nigdy więcej nie zobaczymy jej na żywo.

Obejrzałem więc Céline, zapłakałem ze wzruszenia, wcześniej zachwyciłem się występem Gojiry, choć tego zespołu nie cenię. Przy okazji zobaczyłem, że w zasadzie cały fabularny szkielet imprezy został oparty na grze Assassin's Creed i to właśnie bezimienny asasyn biegnie przez dachy Paryża z olimpijskim ogniem. Oczywiście zawdzięczamy to francuskiemu rodowodowi tej serii, o którym czasem się zapomina. W pierwszej chwili zignorowałem doniosłość tego faktu, wszak istnieje już dość dowodów wchodzenia gamingu do mainstreamu, nie potrzeba nowych. Ale jednak warto to skomentować.

Spotykamy się na łamach pisma o starych grach, więc pewnie sami mamy swoje lata. Pamiętacie „najtisy": deklarując, że lubi się taką rozrywkę, otrzymywało się dziwny uśmiech, spotykało z brakiem zrozumienia albo nawet zwykłą pogardą. Z rozbawieniem wspominam, jak moi rodzice mówili znajomym, że redaguję pismo o grach komputerowych, a reakcje były takie, jakby oświadczyli, że pracuję w Płomyczku czy Świerszczyku. Toteż **cieszmy się naszą chwilą triumfu, gdyż jedno z największych wydarzeń 2024 roku zostało pod względem narracyjnym fundamentalnie oparte na grach wideo** (nie zapominajmy o obecności Just Dance). I już tylko najbardziej zgrzybiali komentatorzy sportowi nie umieli na żywo skojarzyć i wyjaśnić widzom, o co w tym chodzi.

Obserwując rozwój branży, byliśmy świadkami rewolucji, narodzin nowego medium, całego obszaru kultury. Pokolenie osób urodzonych na przełomie XX i XXI wieku chyba niczego podobnego nie zobaczyło. Nigdy nie doświadczą tego, czego ja doświadczyłem, pierwszy raz w życiu oglądając Dooma i porównując go do gier o standardzie Wolfensteina. Takiego skoku jakości, otwarcia zupełnie nowego obszaru immersji... Ale czy na pewno? Może dość tego gadania starych dziadków, że tak, jak za ich czasów, to już nigdy nie będzie.

Trwa rewolucja AI i nie wiem, dokąd nas zaprowadzi. Oczywiście cała masa osób używa sztucznej inteligencji do różnych rzeczy; ja sam podziwiam, jak retuszuje mi zdjęcia (usunięcie kogoś, kto wszedł w kadr, i zastąpienie go realistycznie odtworzonym tłem to imponujące zastosowanie), często też zapraszam ją do różnych robót. Ostatnio np. znakomicie napisała mi aneks do umowy, prosty, ale sam lepiłbym go pół godziny. Intensywnie

> KAŻDE POKOLENIE MA SWOJĄ REWOLUCJĘ.

eksperymentuje z nią także gamedev. Eksperymentuje, choć **status prawny dzieł wygenerowanych przez AI pozostaje niejasny, a opór kulturowy graczy (klientów) jest kolosalny, zrozumiały**, a nawet powiem – z mojej perspektywy – krzepiący. Cieszę się, że stajemy po stronie białkowych twórców. Choć mam obawy, że to i tak nic nie da.

A przecież to zaledwie początek, naskórek. Wkrótce wydarzy się o wiele więcej, tyle że nie umiem tego przewidzieć i opisać. Wróćmy więc do naszej elektronicznej rozrywki. Google niedawno pokazał zrobionego przez AI... no cóż, Dooma. Wygenerowanego i działającego bez kodu i assetów. W dużym uproszczeniu: sztuczna inteligencja obejrzała gameplay tego FPS-a, a teraz pozwala w niego grać, wymyślając na bieżąco, jak powinna wyglądać kolejna klatka animacji i następna, i jeszcze jedna...

Czy to oznacza, że w przyszłości wszelkie produkcje będą generowane przez AI na podstawie naszych życzeń i wcześniejszych upodobań? Czy powstaną tytuły jednorazowe, skrojone pod każdego z osobna? Cóż, brzmi to jak science fiction; to coś trudnego do zrealizowania i mogącego napotkać jeszcze wiele problemów. Ale nie wykluczam, że się uda. Na początek, i to zupełnie niebawem, spodziewam się zobaczyć chociażby całkowicie niepowtarzalne dialogi, nie pisane, lecz generowane. Skądinąd nieoficjalne pluginy tego rodzaju do niektórych wielkich erpegów już powstały. Rewolucja toczy się na naszych oczach, nowe pokolenie dostaje swojego „Dooma". Skończyłem właśnie pięćdziesiąt lat i jestem autentycznie podekscytowany, że jeszcze sobie na to popatrzę.

eprasa.pl 003ffb258c



Nielot, który latał

Radosław Dobrzeniecki

Do tego przepisu musimy najpierw przygotować trochę jednopłatowca i nieco samochodu. Oba składniki niestarannie wymieszać i do otrzymanej pulpy dodać losową ilość szyderstwa, oryginalności, kreatywności oraz lenistwa. W razie niedostępności to ostatnie można zastąpić niezdecydowaniem. Tak oto powstał Dodo – samolot z Grand Theft Auto III.

Dwie pierwsze odsłony perypetii złodzieja samochodów nie wywarły na mnie takiego wrażenia, jak część trzecia, która zrealizowała niemal metafizyczną transformację z płaszczyzny do 3D. Nowości tego pokroju rozszerzają świat gry nie tylko w sensie samych rozmiarów i wymiarów, ale też możliwości z nimi związanych. I tak w tym uniwersum zagościły maszyny latające. Musieliśmy się przed nimi bronić, łapać zrzucane z nich paczki, dało się też po prostu podziwiać, jak unoszą się nad naszymi głowami. W takim przypadku automatycznie **pojawiała się ochota, żeby samemu zasiąść za sterami jakiegoś samolotu i odkrywać Liberty City z powietrza**. Nie było to jednak łatwe zadanie.

Spełnione marzenia

Tego osobistego Świętego Graala, czyli udany lot za pomocą dostępnej w GTA III awionetki Dodo, zdobyłem dopiero stosunkowo niedawno. Dwie dekady przyszło mi żyć w niepewności, czy jest to w ogóle wykonalne, przy czym nie tylko mną zawładnęła tajemniczość tego tematu. O podniebnej podróży za sterami owego jednopłatowca marzyło w moich latach szkolnych wielu, jednak sztuka ta udawała się tylko nielicznym. Nawet jeśli po trudach zorganizowanie dostępu do niego w końcu się powodziło, to i tak nie było wiadomo, co z nim zrobić. A właściwie – jak wzbić się w przestworza. **Podjętych prób lotem nazywać nie wypadało, gdyż zwykle długością przypominały raczej skoki w dal**, w porywach zbliżając się do rekordu świata w tej dyscyplinie. Nikt nie potrafił zrozumieć zasad sterowania tym dziadostwem, a pomocna informacja nie była na wyciągnięcie ręki tak, jak teraz. Krążyły więc legendy o śmiałku, który posiadł tę nietuzinkową umiejętność, przy czym oczywiście nikt jegomościa nie znał. Po dłuższym okresie ciągłych niepowodzeń **rodziły się wątpliwości, czy Dodo w ogóle potrafi latać**, tzn. czy taka funkcja rzeczywiście istnieje, przez co wielu odpuszczało sobie dalsze próby. Podobnie stało się w moim przypadku.

> CZY TO PTAK? CZY TO SUPERMAN? NIE, TO DODO!

Autonetka

Okazuje się jednak, że Dodo wzbić się w powietrze potrafi, choć twórcom wcale na tym nie zależało. W pewnej sesji pytań i odpowiedzi autorzy GTA III wyjawili, że przygotowanie samej gry samochodowej z możliwością strzelania stanowiło już ogromne wyzwanie i nikt wtedy tak naprawdę nie myślał o dołożeniu tam jeszcze latania. W produkcji zatem nie przyłożono się do jakości tego „samolotu" – **kod gry traktuje go jak samochód** i to dlatego tak dobrze się nim jeździ. Jego automobilowe dziedzictwo widać też w mechanice wyczynów kaskaderskich, czyli filmowych ujęć włączających się w trakcie skoków pojazdami w konkretnych miejscach na mapie. Niestety nie tylko samochodami. Przy nawet znikomym zbliżeniu się do tych punktów w trakcie lotu gra raczy nas widokiem telewizyjnym, który uniemożliwia dalszą podróż. Anulować go można tylko poprzez kontakt (najczęściej bardzo gwałtowny) z ziemią.

Teoria spiskowa

Istnieje teoria mówiąca, że Dodo został uziemiony świadomie, z uwagi na obawę studia przed posądzeniem o chęć wywołania kontrowersji związanych z bardzo wówczas niedawnym atakiem na World Trade Center. Rockstar Games jednak dementuje te informacje.

Dodo mógł być lepszy, lecz nikt tego nie chciał. Bo, jak stwierdził dyrektor techniczny Rockstar Games, zbyt szybkie i efektywne przemieszczanie się nim w powietrzu prawdopodobnie skutkowałoby znacznymi spadkami wydajności. A skoro tak, to w sumie po co wysilać się przy czymś, co potencjalnie psułoby grę.

It's a prank, bro!

Skąd zatem całe to przedsięwzięcie? Odpowiedź niespodziewanie może okazać się dość prosta, bo oryginalne zamiary twórców da się dostrzec w niektórych aspektach tej niefunkcjonalnej maszyny. Mowa tu o nadaniu temu klamotowi nazwy po wymarłym już nielocie i użyciu w jego numerze bocznym frazy zawierającej Y-ME, czyli „dlaczego-ja". Dodając do tego fakt, że lata, choć latać nie miał, można wyciągnąć wniosek, że **powstawał jedynie jako easter egg, ciekawostka, o której będzie się mówić**. I trzeba przyznać, że to zdecydowanie się udało.

eprasa.pl 003ffb258c



NIE MA PRĄDU? NIE MA PROBLEMU!

Planszowe adaptacje gier wideo

Paweł Kicman

W 2020 roku, po wybuchu pandemii COVID-19, gry planszowe przeżyły prawdziwy rozkwit. Globalne przychody z ich sprzedaży wzrosły wtedy o 50%. To ogromny rynek, nie powinno więc nikogo dziwić, że znajdują się na nim także stołowe wersje gier wideo. Nie wszyscy jednak zdają sobie sprawę, że takie adaptacje są znacznie starsze, niż można by przypuszczać.

Nie da się ukryć, że ostatnio niezwykle łatwo natknąć się na wypełnione żetonami, figurkami, kośćmi i kartami pudła opatrzone znajomymi nazwami oraz grafikami. Od akcyjniaków typu God of War i Bloodborne, przez strategie pokroju Anno 1800 i Heroes of Might & Magic III, po rodzime tytuły, jak Frostpunk czy This War of Mine – wydaje się, że co druga popularna gra wideo otrzymuje swoją wersję stołową. Nic w tym zaskakującego, znane marki nakręcają przecież marketing, do tego wiele osób dzieli swój czas wolny między konsolę/PC a solowe bądź grupowe partyjki przy kartach, figurkach czy pionkach. Ale zjawisko adaptacji z ekranu na stół nie jest nowe. Pierwsze takie przypadki pojawiały się już niemal pół wieku temu!



This War of Mine to przykład na to, że da się idealnie uchwycić ducha oryginału mimo różnic między mediami.

Lata 80. i 90.

Mimo omiatania czeluści internetu moją cybermiotełką archeologiczną nie udało mi się znaleźć żadnych śladów cyfrowych marek przekształconych na planszówki przed rokiem **1981. Możemy więc założyć, że pierwsza taka produkcja ukazała się właśnie wtedy, a był to... Frogger!** Dwie osoby rywalizowały w niej na planszy przypominającej tę z pierwowzoru, co turę przesuwając swoją żabę w kierunku celu albo dosłownie rzucając przeciwnikowi kłody pod płazie nogi. Po kilku miesiącach na rynek trafił Donkey Kong, w którym jako wąsaty hydraulik musieliśmy wspinać się po drabinach i przeskakiwać beczki, korzystając z rzutów kością i kart z umiejętnościami.

eprasa.pl 003ffb258c

WARTO ZAGRAĆ



BLOODBORNE: GRA PLANSZOWA

Planszówka oparta na hicie studia FromSoftware na pewno nie jest dla każdego. Podobnie jak pierwowzór, charakteryzuje się ona dość wysokim poziomem trudności. Na przestrzeni kilku kampanii odkrywamy kolejne kafelki terenu, walczymy z wrogami oraz potężnymi bossami, a zdobywając nowe przedmioty oraz wzmocnienia, budujemy swoją talię. Talię, bo **w praktyce mamy do czynienia z karcianką z dodaną planszą.** Przesuwamy figurki i badamy nowe miejsca, ale lwia część gry „zapisana" została w kartach.

Choć zasady niekiedy mogą wydawać się niejasne i potrzeba czasu, żeby załapać, z czym się Bloodborne'a je, to stopniowo zaczyna on sprawiać coraz więcej satysfakcji. Na uwagę zasługuje wysoka jakość materiałów do gry oraz naprawdę piękne figurki, które aż proszą się o pomalowanie. Ponadto dzięki kilku dostępnym dodatkom można znacząco wydłużyć żywotność tego tytułu, ale nie będzie to tania impreza, głównie ze względu na obecność wielu dopracowanych modeli. Wiele osób sądzi, że najlepiej gra się w Bloodborne'a samemu, ale możemy też przemierzać Yharnam w kooperacji z maksymalnie trójką znajomych.



JAGGED ALLIANCE

Mniej oczywista propozycja, oparta na grze kultowej wśród miłośników i miłośniczek strategii turowych. Podobnie jak w wersji komputerowej, **wcielamy się w grupę najemników, która będzie musiała współpracować oraz starannie planować swoje ruchy, żeby wykonać zadanie.** Dzięki 12 scenariuszom możemy zaliczyć przy stole krótkie misje albo całą wielogodzinną kampanię. Poruszamy się po mapie i używamy broni oraz sprzętu, starając się realizować cele główne oraz dodatkowe.

Tytuł nie należy do najłatwiejszych, głównie ze względu na mnogość oferowanych opcji. Masa najemników, kart, a także system zarządzania staminą sprawiają, że trzeba pogłówkować. Jednak z czasem, gdy nasze postacie stają się silniejsze, a konflikt eskaluje, uczymy się najlepszych zachowań na polu bitwy i z dobrą ekipą przy stole dostajemy produkt na wiele godzin znakomitej zabawy.



Świat Warcrafta doczekał się mnóstwa planszówek, i to w większości całkiem udanych.

Rok później na sklepowe półki wyłożono **kilka adaptacji Pac-Mana – od gry planszowej, przez karciankę, aż po wersję z Ms. Pac-Man**. Koniec dekady przyniósł też dwie edycje The Legend of Zelda: amerykańską, niezwykle prostą (pod pewnymi względami wręcz prostacką), oraz japońską, która oferowała sporo elementów oraz starała się wiernie oddać doznania płynące z cyfrowego pierwowzoru. Swoich wersji doczekały się też takie produkcje jak Qbert, Mario Bros. czy Zaxxon.

W latach 90. gry wideo na dobre zagościły w powszechnej świadomości, ale planszowe adaptacje niekoniecznie podążyły za tym trendem. Wydawano ich stosunkowo niewiele, a większość była niczym więcej jak tylko skokiem na kasę. Karciane Mortal Kombat (1995), Tomb Raider (1999) czy wykorzystujący puzzle jako element rozgrywki Myst (1998) to w najlepszym razie produkcje przeciętne. Nieco lepiej na tym polu wypadła kolejna dekada, wraz z całkiem dobrze przyjętymi pozycjami pokroju Age of Empires III: The Age of Discovery (2007), World of Warcraft: The Boardgame (2005) czy nawet Lineage II: The Boardgame (2005).

PIERWSZE PLANSZÓWKI OPARTE NA GRACH WIDEO POJAWIŁY SIĘ PONAD 40 LAT TEMU!

Wiek XXI

Sytuacja znacznie poprawiła się w drugim dziesięcioleciu obecnego wieku, kiedy **do projektowania stołowych wersji gier wideo zaczęto podchodzić jakby uważniej, z większą dbałością o jakość** i z nastawieniem na przyciągnięcie uwagi szerszej grupy fanów planszówek, a nie tylko osób mających złapać się na znany



Planszowy Frostpunk zebrał na Kickstarterze ponad 10 mln zł!

eprasa.pl 003ffb258c



Proste gry wideo, jak choćby Pac-Man, bywają - poniekąd paradoksalnie - najtrudniejsze do adaptacji.

tytuł. I tak powstał choćby XCOM: The Board Game (2015), Oregon Trail (2016), Fallout: The Board Game (2017) czy This War of Mine: The Board Game (2017) – wszystkie bardzo wysoko ocenione przez społeczność i prasę. Nagle okazało się, że **można tworzyć planszówki na wysokim poziomie na licencjach marek znanych z komputerowych monitorów!**

Era Kickstartera

Jednak prawdziwy boom nastąpił dopiero po pandemii. W ciągu czterech lat miał miejsce wysyp produkcji stołowych opartych na grach wideo. Spora w tym zasługa rosnącej popularności crowdfundingu. Na platformach takich jak Kickstarter czy Gamefound **projekty tego typu zbierały miliony dolarów, dając szansę prawdziwym pasjonatom** – a nie korporacyjnym „krawatom" – na stworzenie dopracowanego produktu, w którym dało się wyczuć ich miłość do gier, zarówno planszowych, jak i cyfrowych.

W ramkach przyglądam się kilku wartym uwagi tytułom, a jeśli chcecie poznać więcej pozycji opartych na elektronicznej rozrywce, sprawdźcie artykuł „Z ekranu na stół" w CD-Action 03/2024 (*znajdziecie ten numer w postaci papierowej i cyfrowej w naszym sklepie – dop. red.).*

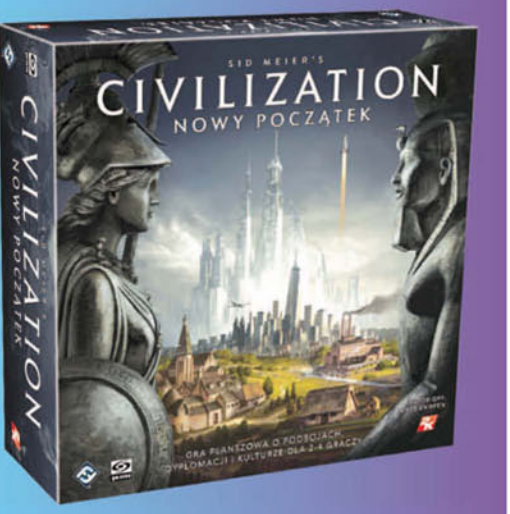
W DRUGIEJ DEKADZIE TEGO WIEKU JAKOŚĆ PLANSZOWYCH ADAPTACJI ZNACZNIE WZROSŁA.

PS Chociaż na polskim rynku dostępna jest masa planszówek, to nie wszystko zostało u nas (jeszcze) wydane. Jeśli język nie stanowi dla was przeszkody, to warto przyjrzeć się takim grom jak Cuphead: Fast Rolling Dice Game, Resident Evil 2: The Board Game czy Slay the Spire: The Board Game, które zbierają świetne opinie za granicą.

POLSKA NA PLANSZY

W ostatnich latach na planszówkowej mapie świata wyróżniają się rodzime firmy. Glass Cannon Unplugged, wrocławski producent i wydawca, ma na swoim koncie kilka zakończonych spektakularnymi sukcesema kampanii crowdfundingowych, m.in. na stołowego Frostpunka (ponad 10 mln zł), Dying Lighta (5 mln zł) oraz Apex Legends (3,5 mln zł). Na razie do sprzedaży trafił tylko Frostpunk, ale zebrał bardzo dobre opinie od graczy oraz mediów. Zespół planuje stworzyć adaptacje kolejnych dużych tytułów, m.in. Diablo (planszówka oraz tradycyjne, papierowe RPG), a także Don't Starve. Nie mniejsze triumfy święci Archon Studios, które na Kickstarterze zebrało 16 mln zł na planszówkowych „Herosów III", a wcześniej wydało ciepło przyjętą grę Wolfenstein: The Board Game. Mówiąc o produkcjach polskich wydawców, nie można też pominąć rewelacyjnego This War of Mine firmy Awaken Realms oraz Wiedźmina: Starego Świata studia Go on Board.

WARTO ZAGRAĆ



SID MEIER'S CIVILIZATION: NOWY POCZĄTEK

Cywilizacja ze swoją turową rozgrywką, heksami, budowaniem miast i zarządzaniem nacją wydaje się świetnym materiałem na planszową adaptację. Twórcy Nowego początku podeszli jednak do sprawy nieco inaczej, niż można było się spodziewać, i uprościli mechanikę. W efekcie ich dzieło daje mniej możliwości od innych stołowych gier „cywilizacyjnych", ale stanowi przystępne wprowadzenie do tematu dla nowicjuszy.

Zaczynamy od przygotowania mapy, na której rozkładamy surowce, miasta do zdobycia oraz barbarzyńców. Następnie, jak w pierwowzorze, rozwijamy jedną z cywilizacji (do wyboru mamy osiem), inwestując w naukę, ekonomię, kulturę bądź siłę militarną. Warto zdecydować się na podążanie jedną ścieżką, ale zaniedbanie pozostałych też może nieść negatywne konsekwencje. **Łatwo tutaj podłapać (jak przy komputerze!) syndrom jeszcze jednej tury**, a stosunkowo proste i przejrzyste zasady pozwalają spędzić czas przy stole miło i bez większych frustracji.



FALLOUT SHELTER

Czy mobilka upchnięta w niewielkim pudełku może być dobra? Jeszcze jak! Fallout Shelter co prawda nie zdobył wszystkich branżowych nagród, ale to solidnie zaprojektowana gra, w której od dwóch do czterech osób ma za zadanie skonstruować podziemny schron i zapewnić jego lokatorom przetrwanie. Zasady są banalnie proste. Rywalizujemy z innymi, radząc sobie z zagrożeniami, przydzielając mieszkańców do różnych zadań oraz rozbudowując naszą Kryptę. **Nie wszystkim przypadnie do gustu spora rola losowości**, ale jeśli takie rzeczy was nie frustrują i szukacie czegoś na kilka szybkich partyjek z drugą połówką czy znajomymi, a do tego lubicie uniwersum Fallouta, warto się tej produkcji przyjrzeć.

eprasa.pl 003ffb258c


FESTIWAL GIER PLANSZOWYCH
WAWAGRA
WARSZAWA
PGE NARODOWY
30.11-1.12.2024
KUP BILET!



Jest na to paragrap!

Smuggler

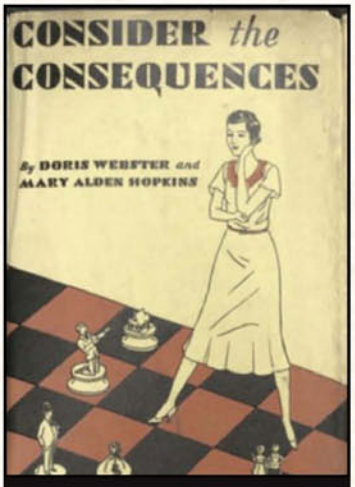
Chyba już od czasów wydania pierwszej powieści czytelnicy w trakcie lektury zastanawiają się, jak potoczyłyby się losy bohatera, gdyby ten w jakimś kluczowym momencie podjął odmienną decyzję. Ot, co by się stało, jeśli Frodo oddałby Pierścień Boromirowi? Albo go nie zniszczył? Cóż, autor poprowadził fabułę, jak chciał, a nam pozostają tylko spekulacje...

Warto dodać, że i pisarzy często męczyły takie dylematy. Niektórzy tworzyli więc np. kilka różnych zakończeń swych książek, dając odbiorcy możliwość wyboru. Ale części z nich to nie wystarczało i nadal szukali sposobu na przygotowanie bardziej interaktywnej formy swej prozy.

Poeksperymentujmy!

Już w 1930 roku pojawiła się tzw. **rozgałęziona narracja. Zapoczątkowały ją Doris Webster i Mary Alden Hopkins w powieści „Consider the consequences"** („Rozważ konsekwencje"). Ta 146-stronicowa książeczka przedstawia historię Helen Rogers i dwóch mężczyzn starających się o jej względy. Na samym początku czytelnik wybierał, kto z tego trio zostanie narratorem. W efekcie mogliśmy podchodzić do lektury trzykrotnie, za każdym razem obserwując akcję z odmiennej perspektywy, co często radykalnie zmieniało wydźwięk wydarzeń. Do tego powieść miała w sumie aż... 43 (!) rozmaite zakończenia.

Takowych pomysłów realizowano naprawdę wiele i nie dotyczyły wyłącznie literatury pięknej. Ale nie będę was zanudzał wyliczaniem ich, skoncentruję się na dwóch najbardziej znaczących dla tej historii.



Wczesna próba zamiany lektury książki w doświadczenie bardziej interaktywne.

Argentyński pisarz Julio Cortázar w „Grze w klasy", swoim eksperymentalnym dziele z 1963 roku, zaplanował dwa różne porządki lektury. Możemy po bożemu czytać ją linearnie, strona po stronie. Na końcu każdego rozdziału autor sugeruje jednak, że da się teraz przeskoczyć do innego (konkretnego), tworząc odmienną, alternatywną narrację. Niezależnie od tego, które podejście wybierzemy, otrzymujemy logiczną i spójną opowieść.

Z kolei francuscy awangardowi **pisarze z grupy Oulipo, bawiąc się m.in. permutacjami tekstu(*), wynaleźli coś, co nazwali „tree literature"**. Mowa o fabule rozgałęziającej się niby korona drzewa – z wielkich konarów wyrastają mniejsze, z nich gałęzie, z tych natomiast pędy, a każda odrośl reprezentuje inny rozwój wydarzeń. Czytelnicy mogli podążać więc wedle woli różnymi ścieżkami, pro-

A MOŻE ZAGRAMY W DUECIE?

Choć z założenia paragrafówki służą do zabawy solo, powstała też krótka seria książek „Double Game", które pozwalały grać także w duecie. Publikacje te składały się bowiem z dwóch oddzielnych, ale zazębiających się opowieści, dzięki czemu możliwa była interakcja z drugą osobą (wspólna walka, wymiana przedmiotów; ba, dało się nawet zdradzić partnera!). Ale jakoś się to nie przyjęło.

(*) Napisali np. 10 specyficznych sonetów, w których każdy wers został stworzony tak, aby dało się go bezproblemowo wymieniać z liniami znajdującymi się na tej samej pozycji w dowolnym innym wierszu ze zbioru. Dzięki temu teoretycznie można opracować aż 100 tysięcy miliardów (czyli 10^{14}) różnych utworów! Ich dziełem była również krótka historia opowiedziana aż na 99 różnych sposobów.

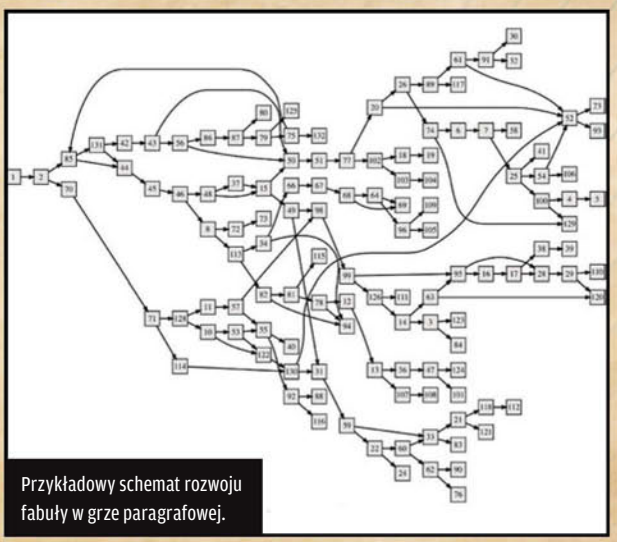
eprasa.pl 003ffb258c

ALE CO TO W OGÓLE JEST?

Zdefiniujmy paragrafówkę/gamebooka jako utwór literacki, którego fabułę czytelnik układa z dostarczonych mu przez autora „klocków". Jest się więc jednocześnie odbiorcą dzieła i jego (współ)twórcą. Opowieść taka powstaje z oznaczonych liczbami fragmentów. Co jakiś czas dostajemy sposobność zadecydowania o dalszych losach bohatera poprzez wybór jego działania spośród przedstawionych możliwości, a skutkuje to przejściem do wskazanego akapitu. (Zdarza się, że w następstwie otrzymujemy informację o kresie – zwykle niemiłym – przygody...).

W klasycznej paragrafówce to jedyna interakcja dostępna czytelnikowi. Ale takich „czystych", skupionych na samej fabule gamebooków jest niewiele. Zwykle bowiem tego typu pozycje wzbogaca się o elementy mechaniki papierowych systemów RPG (notowanie bieżących statystyk gracza, rzuty kostkami, rysowanie mapy itp.). Wprowadzają one do historii element przypadkowości oraz zwiększają immersję odbiorcy. Czytelnik-gracz często przed rozpoczęciem lektury tworzy własną postać, ustalając/losując jej parametry (inteligencję, siłę itd.). Urok takiej książki, poza samodzielnym wykreowaniem bohatera i wpływaniem na jego losy, tkwi w możliwości wielokrotnego wracania do niej, by za każdym razem pokierować nieco inną postać trochę inną drogą i w efekcie tworzyć odmienną historię.

Paragrafówki, w których mechanizmy RPG odgrywają bardzo ważną rolę (kosztem fabuły i opisów), potocznie nazywa się labiryntówkami. Zwykle sprowadzają się bowiem do wędrówki przez rozmaite podziemia, lochy lub bazy i eksterminacji wszystkiego, co stanie odbiorcy na drodze.

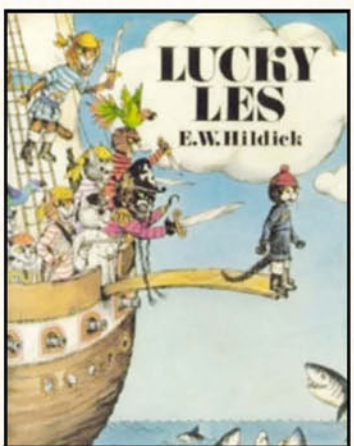


Przykładowy schemat rozwoju fabuły w grze paragrafowej.

wadzącymi do odmiennych zakończeń. Jak napisał w swoim eseju „Historia gamebooków"(**) Mikołaj Kołyszko: „Eksperyment Oulipo wprowadził ideę gier paragrafowych, eksperymentalna książka Cortázara zaś paragrafy". Mieliśmy więc już wszystko, czego potrzeba, by stworzyć pierwszą paragrafówkę.

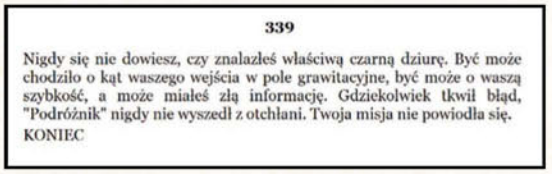
I stały się gamebooki!

Dość zabawne, że mimo tak awangardowych korzeni **pierwsze gamebooki były skierowane do najmłodszego czytelnika. Zaczęło się od wydanej w 1967 książeczki „Lucky Les: The adventures of a cat of five tales"** napisanej przez E.W. Hildicka. Opowiadała ona o przygodach kota imieniem Les. Odbiorca mógł tworzyć ich własną wersję, przeskakując na jedną z sugerowanych przez narratora



Pierwsza paragrafówka byla bajeczką dla dzieci. Jest popularna do dziś.

„Sugarcane Island" i „Journey Under the Sea". Stały się zalążkiem **serii „Chose Your Own Adventure", rozpoczętej w 1979. Cykl ten istnieje do dziś**, a łączny nakład wszystkich wydanych w jego ramach tomów zbliża się do 300 mln egzemplarzy!



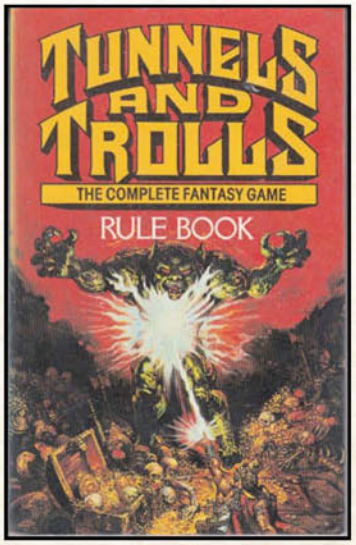
339

Nigdy się nie dowiesz, czy znalazłeś właściwą czarną dziurę. Być może chodziło o kąt waszego wejścia w pole grawitacyjne, być może o waszą szybkość, a może miałeś złą informację. Gdziekolwiek tkwił błąd, "Podróżnik" nigdy nie wyszedł z otchłani. Twoja misja nie powiodła się.

KONIEC

Cóż, tego typu komunikaty są dość częste w grach paragrafowych. Wcale niełatwo dotrzeć do szczęśliwego zakończenia....

go – uznał, że za wiele tam reguł, za bardzo to wszystko zagmatwane i przekombinowane. Stworzył więc własny, **dużo prostszy i przyjaźniejszy dla odbiorców system: Tunnels & Trolls**. Do zabawy wystarczało tu parę zwykłych kostek sześciościennych, kilka kartek, coś do pisania i wyobraźnia, a zasady dało się ogarnąć w kwadrans czy dwa. Ten wydany początkowo w zaledwie 100 egzemplarzach erpeg szybko zdobył popularność.



Ten konkurencyjny dla D&D system RPG – dużo prostszy i przyjaźniejszy – stał się podstawą całej masy paragrafówek.

GRY PARAGRAFOWE WYWODZĄ SIĘ Z... LITERATURY AWANGARDOWEJ!

stron. Potem, począwszy od roku 1972, na rynku pojawiło się kilka paragrafówek z serii „Tracker", przeznaczonej dla nieco starszego – powiedzmy wczesnonastoletniego – czytelnika. Pozwalały one wcielać się w pilota, włamywacza, piłkarza, kierowcę rajdowego itp.

W okresie 1976-1977 wyszły kolejne dwa gamebooki, dla osób w wieku 7-14 lat:

Wyprawa na zamek

W okolicach 1975 pewien bibliotekarz i projektant gier planszowych zainteresował się systemem gier D&D, ale lektura podręcznika zniechęciła

(**) W świecie anglojęzycznym takie książki nazywa się gamebookami.

eprasa.pl 003ffb258c

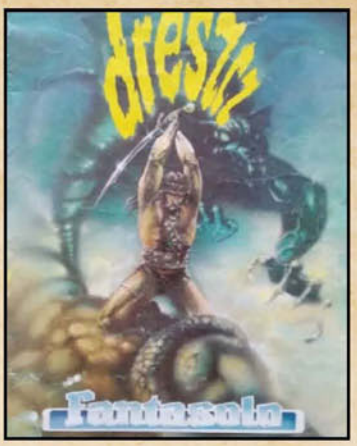
GRY PARAGRAFOWE W POLSCE

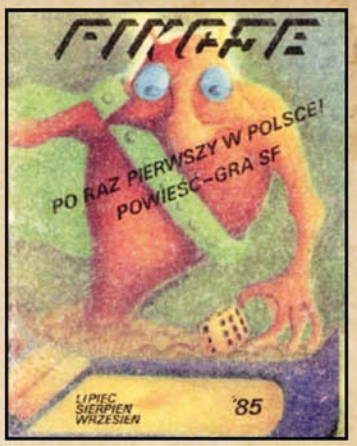
Wszystko zaczęło się latem 1985, gdy na łamach Fikcji, fanzinu Śląskiego Klubu Fantastyki, opublikowano paragrafówkę o dość koślawym tytule: „Kosmolot Podróżnik". Był to w istocie przekład wydanego w 1983 gamebooka „Starship Traveller" z cyklu „Fighting Fantasy". Reklamowany na okładce jako „powieść-gra SF", przedstawiał historię ziemskiego gwiazdolotu, który po wejściu w czarną dziurę znalazł się w innym, nieznanym wszechświecie. Czytelnik miał za zadanie doprowadzić statek do macierzystego uniwersum. Ależ w to grałem! Rok później w fanzinie Sfera pojawiło się „W podziemnym labiryncie", liczące 90 bardzo oszczędnie napisanych (zawierających zwykle maksymalnie cztery zdania) paragrafów. Odbiorca wcielał się tam w wojownika przemierzającego tytułowy labirynt i walczącego z jego wrogo nastawionymi mieszkańcami. Fabuła nie istniała, należało iść przed siebie i siec wszystko, co się napatoczyło. Jeśli gracz zdołał uzyskać 2000 punktów doświadczenia, wygrywał.

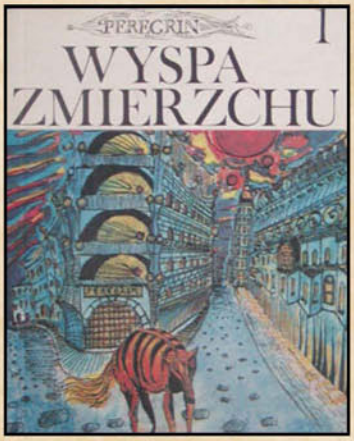
W 1987 Jacek Ciesielski opublikował na łamach młodzieżowego czasopisma Razem kultową grę „Dreszcz", reklamowaną jako rozgrywka „fantasolo" (fantasy + solo). Jako że o niej i następnym dziele Ciesielskiego („Goblin" z 1988) dość obszernie pisaliśmy w Retro #5, nie będę się tu nad nimi rozwodził. Tego roku pojawiła się też polska wersja „Voyage of the B.S.M. Pandora", u nas znana jako „Odkrywcy Nowych Światów". Broszurce zawierającej scenariusz składający się z 232 paragrafów towarzyszyła wydrukowana na cienkim kartonie plansza do gry oraz spory stosik nader upierdliwych w obsłudze kartonowych żetonów. (Dużo wskazuje, że tytuł wydano „na krzywy ryj". W instrukcji ani słowem nie wspomniano o pierwowzorze, nie zamieszczono też nigdzie żadnej informacji na temat licencji itd. Cóż, tak się robiło biznesy w PRL-u... Ponoć zresztą nie był to odosobniony przypadek.

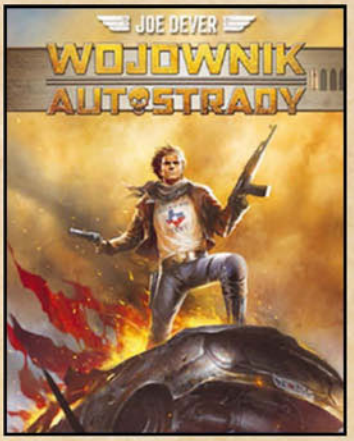
Po upadku komunizmu w Polsce przez kolejne lata powstało sporo rodzimych pozycji fabularnych. Spośród nich warto wymienić „Wyspę Zmierzchu" czy liczącą 470 paragrafów „Kosmiczną Ruletkę: Traveller". Godzi się też wspomnieć o edukacyjnej grze dla uczniów szkół podstawowych zatytułowanej „Janek – historia małego powstańca" (można ją pobrać stąd: bit.ly/Maly_powstaniec). Ponadto sporą popularnością cieszyły się przekłady zachodnich gamebooków z cyklów „Wojownik autostrady" i „Wehikuł czasu".

PS Jeśli jesteście zainteresowani takimi publikacjami, możecie zajrzeć na stronę http://dudziarz.net/gryparagrafowe i pograć w darmowe polskie paragrafówki z poziomu przeglądarki, a nawet opublikować tam własne dzieło z tego gatunku!

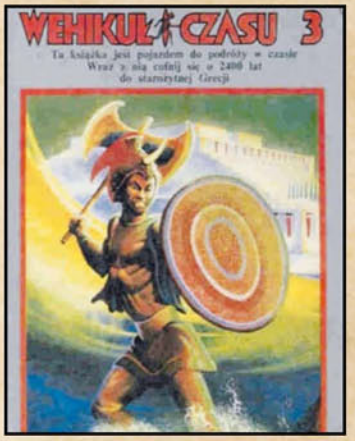




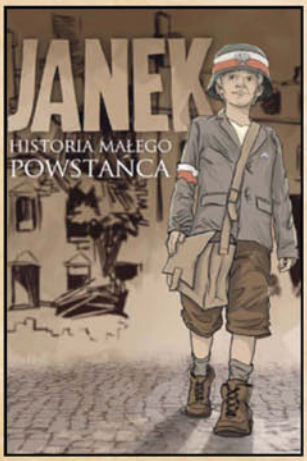
















eprasa.pl 003ffb258c

POGŁOSKI O ŚMIERCI PARAGRAFÓWEK SĄ PRZEDWCZESNE.

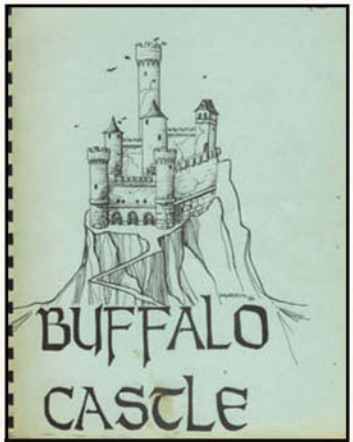
W 1976 niejaki Rick Loomis napisał na bazie Tunnels & Trolls niedużego gamebooka „Buffalo Castle" (zaledwie 34 strony i 150 paragrafów). To typowa labiryntówka, całkowicie pozbawiona fabuły. Czytelnik wciela się w wojownika, który wyrusza, by eksplorować tytułowy zamek, pełen potworów, skarbów i tajemnic. Celem jest przetrwanie i zdobycie jak największej ilości łupów. Grę charakteryzuje jednak absurdalnie wysoki poziom trudności, a stanowczo zbyt duże znaczenie mają szczęście bohatera oraz przypadek, a konkretniej rezultaty rzutów kośćmi. Bo to właśnie w tym tytule po raz pierwszy wprowadzono do klasycznych narracyjnych paragrafówek wspomniane wcześniej elementy stołowych erpegów. Wydany w zaledwie 500 egzemplarzach **„Zamek Buffalo" nie znalazł wielu odbiorców. Niemniej był pierwszym gamebookiem przeznaczonym dla dorosłego – albo choć dojrzalszego – odbiorcy.** Ziarno zostało zasiane...

...i wzrosło. W 1982 na bazie systemu T&T powstała słynna seria paragrafówek „Fighting Fantasy" promowana hasłami: „Pół powieść, pół gra; to książka, w której TY stajesz się bohaterem!" oraz „Dwie kostki, ołówek i gumka to wszystko, czego potrzebujesz, aby wyruszyć w podróż. TY decydujesz, którą trasą podążać, jakie niebezpieczeństwa zaryzykować i z jakimi potworami walczyć".

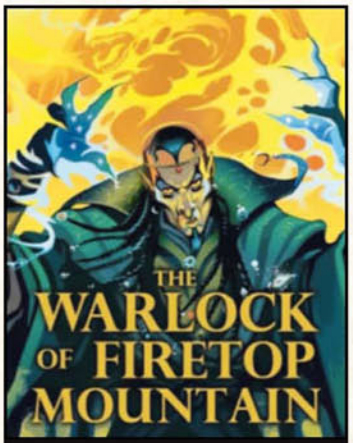
Złote lata

Ponoć wszystko wzięło swój początek z tego, że dwaj autorzy mieli napisać książkę dokumentalną o uczestnikach sesji papierowych erpegów, ale potem uznali, że lepszym pomysłem będzie stworzenie publikacji symulującej granie w tego rodzaju produkcje. **Pierwsza pozycja z cyklu „Fighting Fantasy", „The Warlock of Firetop Mountain", od razu odniosła sukces komercyjny** (cały nakład 20 tys. egzemplarzy rozszedł się w kilka tygodni, podobnie dodruk), szybko zyskując popularność wśród młodzieży oraz dorosłych. I zapoczątkowała serię. (Warto wspomnieć, że wbrew jej nazwie nie wszystkie gamebooki wchodzące w jej skład osadzone były w realiach fantasy. Pojawiały się też takie, które przenosiły do światów postapo lub SF, oraz rozgrywane we współczesności thrillery i horrory).

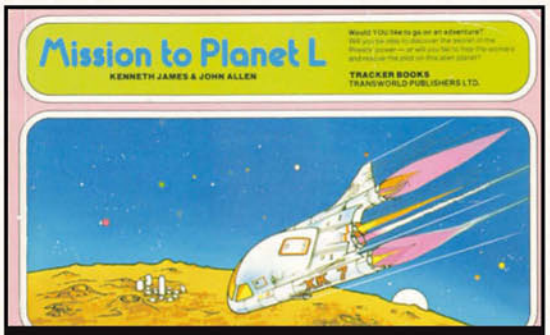
W tym samym roku 1982 firma TSR zapoczątkowała cykl „Endless Quest",



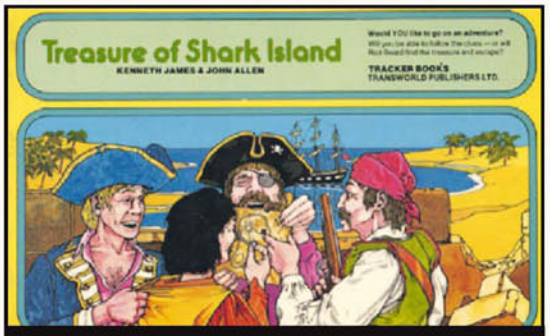
Pierwsza paragrafówka oparta na systemie Tunnels & Trolls nie zyskała popularności...



...ale już premierowa odsłona serii „Fighting Fantasy", bazującej na tym samym erpegu, została bestsellerem.



Książki z serii „Tracker" skierowane były do młodszych nastolatków...



...bo kto w takim wieku nie chce zostać piratem albo astronautą?

a wydawnictwo Ballantine kusiło czytelników **gamebookami z cyklu „Find Your Fate", wykorzystującymi wątki i postacie ze znanych filmów. Czytelnicy mieli okazję wcielić się w Jamesa Bonda, doktora Who czy Indianę Jonesa.** W 1984 brytyjski pisarz i twórca gier Joe Dever zapoczątkował cykl fantasy „Lone Wolf", który liczy sobie 32 tomy (część powstała już po śmierci autora). W Polsce szerzej znana jest jego tetralogia „Freeway Warrior" („Wojownik autostrady"), czerpiąca garściami z postapokaliptycznych motywów rodem z „Mad Maksa". Oczywiście zarówno takich serii, jak i pojedynczych gamebooków wydawano znacznie więcej. Ale znów nie ma co bawić się w wyliczankę. Po prostu uwierzcie na słowo, że lata 80. stanowiły złoty okres interaktywnych książek.

...i zmierzch?

Ekspansja komputerów osobistych, oferujących coraz atrakcyjniejsze wizualnie i fabularnie gry, sprawiła, że **popularność paragrafówek w latach 90. i późniejszych znacząco zmalała**. Paradoksalnie pecety pozwoliły im też jednak złapać drugi oddech. Internet dał bowiem amatorom tego rodzaju dzieł sposobność nawiązywania kontaktów na całym świecie i skonsolidował ich fandom. Możliwość używania hipertekstu i programów narzędziowych do projektowania gamebooków (choćby polskiego Megatextu) znacząco ułatwiły tworzenie komputerowych paragrafówek i poszerzyły dostęp do takich (często darmowych) produkcji. W efekcie, parafrazując Marka Twaina, „pogłoski o ich śmierci są nieco przesadzone".

Co teraz zrobisz, Czytelniku?

- Jeśli chcesz przeczytać recenzję gry Tony: Montezuma's Gold, przejdź na str. 66.
- Jeśli nie, cofnij się do str. 4-5 i dokonaj innego wyboru.
- Aby zakończyć lekturę Retro, przejdź na str. 116.

eprasa.pl 003ffb258c

Producent: Monochrome **Gatunek:** zręcznościowa **Platformy:** C64, Atari XL/XE, Amiga (2024)



Antoni Halik tu też był!

Bartłomiej Kluska

Odłóżmy na bok teoretyczne rozważania, czy wyprodukowana w tym roku gra na stare komputery wciąż pasuje do kategorii retro, bo grzechem byłoby przegapić tę premierę. Zwłaszcza że odpowiadają za nią polscy twórcy.

Historia rozpoczyna się od komiksowej introdukcji – oto początkujący dziennikarz i poszukiwacz skarbów Tony Halik rusza na wyprawę mogącą doprowadzić go do bogactw Montezumy, legendarnego władcy Azteków. By tak się stało, potrzebna będzie zręczność gracza, który chwyci za dżojstik i w skórze bohatera przejdzie przez labirynty komnat najeżonych pułapkami i złowrogimi stworzeniami.

Zagraj w to jeszcze raz, Tony!

Starsi gracze pamiętają, że z podobnym zadaniem cztery dekady temu mierzył się niejaki Panama Joe, protagonista **kultowego Montezuma's Revenge, a polska produkcja nawiązuje do słynnego poprzednika** nie tylko tytułem i legendą, lecz także grafiką i gameplayem. Tony to bowiem klasyczna do bólu komnatówka, w której trzeba skakać po platformach, unikać przeszkadzajek, w głowie lub na kartce rozrysowywać mapę labiryntu (czasem też wracać po własnych śladach, gdy zabrnie się w niewłaściwy zaułek), a przede wszystkim zbierać klucze i maski pozwalające dotrzeć do dalszych części przygody. Jest to więc zabawa dobrze nam znana i napiszmy to wprost: jeśli ktoś szuka w grach innowacji i świeżych pomysłów, tutaj ich nie znajdzie.



Tony okazuje się specem od zmiany wizerunku. W grze, na pudełku, na ekranie ładowania - zawsze wygląda inaczej.

Dla tych, którzy preferują sprawdzone rozwiązania (a można podejrzewać, że wśród aktywnych użytkowników dawnych komputerów jest takich osób całkiem sporo), granie w Tony'ego okaże się natomiast pozytywnym doznaniem. Montezuma's Gold **cieszy zbalansowaną rozgrywką, starannie wykonaną monochromatyczną grafiką i animacjami**, wpadającymi w ucho motywami muzycznymi (innymi na każdej platformie) oraz zróżnicowanymi lokacjami, choć raczej oczywistymi w eksploratorskim fachu (dżungla, bagna, piramida itp.). Ciekawie rozwiązano także przenoszenie przez bohatera przedmiotów – nasz dzielny Antoni ma ograniczoną liczbę kieszeni, musi więc decydować, czy chować w nich miksturę leczącą po kontakcie z potworem, czy klucz umożliwiający otwarcie następnych drzwi.

Tylko dla orłów

Niech natomiast nikogo nie zmyli dziecięca, nieco infantylna kreska planszy tytułowej, wprowadzenia i grafiki

TONY HALIK

Bohater gry to postać prawdziwa. Filmowiec, podróżnik, fotograf i pisarz. Dotarł m.in. do Vilcabamby, legendarnej stolicy państwa Inków, a jeepem przejechał ponad 180 tys. km z Ziemi Ognistej na Alaskę. Autor licznych książek, programów telewizyjnych (w tym tworzonej z Elżbietą Dzikowską kultowej serii „Pieprz i wanilia") i filmów dokumentalnych.

eprasa.pl 003ffb258c



PUDEŁKA

Gra, podobnie jak wiele hitów ze starych, dobrych czasów, doczekała się fizycznych wydań przygotowanych przez Retronics (Atari) i K&A+ (Commodore 64, Amiga). Potencjalnych nabywców kuszą nie tylko dużymi pudełkami, nośnikami (np. kartridżami) oraz drukowanymi instrukcjami obsługi, ale też szeregiem miłych kolekcjonerom i fanom retro dodatków, takich jak (w zależności od wybranej wersji) komiksy, plakaty, naklejki czy pocztówki.



Wiecie, że muzykę wersji na C64 skomponował Adama Gilmore?



Edycję na Atari można uruchomić także na konsoli The 400 Mini.



Na Amidze Tony wygląda niestety podobnie jak na ośmiobitowcach.



Tony będzie dobrze prezentował się na regale z grami.

w samej grze. Tony na pewno nie jest produkcją skierowaną do najmłodszych, a i ci starsi – u których refleks już nie taki jak kiedyś – mogą mieć problemy z zobaczeniem szczęśliwego zakończenia. Wzorem dawnych ośmiobitowych produkcji **Montezuma's Gold nie wybacza błędów**: krok postawiony o piksel za daleko czy skok wykonany ułamek

GDY ROK 2024 SPOTYKA 1983.

sekundy zbyt późno powodują utratę życia, a po kilku nieudanych próbach na ekranie pojawia się napis „Game over" i przygodę trzeba zaczynać od początku. Weterani dobrze to znają, u współczesnego gracza częste porażki mogą zaś rodzić frustrację. Tu trzeba pochwalić wersję gry dla Commodore'a 64 i Amigi, które mają wbudowany trainer i możliwość przeskoczenia zbyt trudnego poziomu lub dodania sobie nieskończonej liczby żyć.

Wprawnemu operatorowi dżojstika Tony wystarczy na kilka godzin zabawy. Niezbyt dużo, ale to dobrze, bo choć grafika gry się zmienia, **mechanika jest ciągle identyczna i w większej dawce mogłaby stać się nużąca**. Trochę nawet szkoda, że autorzy nie zadbali bardziej o zróżnicowanie, np. broni w rękach bohatera (koniecznie z limitowaną amunicją, jak u kolegi po fachu – Ricka Dangerousa). Słowem: przydałyby się jeszcze jakieś urozmaicenia.

Bilet do przygody

Wymienione zastrzeżenia są istotne o tyle, że gra to produkt komercyjny i kosztuje dość sporo – niecałe 10 dolarów w wersjach cyfrowych, znacznie więcej w estetycznie przygotowanych edycjach fizycznych (patrz: ramka „Pudełka"). Tony'ego na każdą z dostępnych platform (wersje te różnią się detalami w projektach plansz i sterowaniu) trzeba też kupić oddzielnie.

W tym miejscu podkreślmy jednak, że Montezuma's Gold to produkcja w 100% ośmiobitowa – ze wszystkimi zaletami i wadami, które kryją się pod tym określeniem – dlatego najlepiej czuje się na starszych komputerach. Wersja dla Amigi, choć technicznie wykonana poprawnie, paradoksalnie wypada najsłabiej, bo amigowcy byli już przecież nawykli do lepszej grafiki i animacji oraz atrakcji takich jak scroll ekranu, czego Tony niestety im nie oferuje.

Autorzy zapowiadają też konwersje na ZX Spectrum i – ciekawostka! – konsolę Atari Jaguar, po raz pierwszy z kolorową grafiką. Myślą również o pokolorowaniu edycji dla Commodore'a 64, a przede wszystkim o sequelu, co pozwala wierzyć, że razem z Antonim Halikiem przeżyjemy jeszcze wiele wirtualnych przygód. To dobrze, bo **choć debiut studia Monochrome nie przynosi żadnej rewolucji, jest profesjonalnie zrealizowaną komnatówką**. A zawsze ciekawiej poszukać nowego skarbu, niż po raz kolejny wracać do Montezuma's Revenge.

eprasa.pl 003ffb258c

Producent: Origin Systems **Gatunek:** RPG
Platformy: Apple II, C64 (1985); Atari 400/800 (1986); PC, Atari ST, MSX (1987); Amiga (1988), NES (1989), SEGA MS (1990), Mac (2012)



Zostań Avatarem!

Pykman

Widzicie na screenach ten zlepek kolorowych kresek? To wbrew pozorom jeden z najbardziej złożonych bohaterów w historii gier.

Pamiętacie, jak wyglądały erpegi na początku lat 80. XX wieku? Drużyna albo heros solo musi udać się na najniższy poziom podziemi, aby zniszczyć Złego lub odnaleźć magiczny artefakt i ocalić świat. W międzyczasie trzeba grindować ekspa, złoto oraz ekwipunek. Tyle. I nie twierdzę, że owe gry nie miały fabuły czy lore. Dla graczy jednak liczyło się samo wyzwanie, a także opanowanie mechaniki (oraz różnych exploitów, bo te produkcje charakteryzował zwykle nieważki poziom trudności). Tak było też w przypadku trzech pierwszych części sagi Ultima stworzonej przez Richarda Garriotta. Dopiero **Ultima IV: Quest of the Avatar wywróciła schemat do góry nogami**.



Kto pamięta, że w Falloucie też można było zadawać swoje pytania?

Czyny mają znaczenie!

Zamysł był taki: **wprowadzić zasady moralne, które spowodują, że odbiorca pomyśli o głębszym sensie przygody** zamiast o tym, jak najłatwiej levelować. Przybrały one formę ośmiu cnót: uczciwości, współczucia, odwagi, sprawiedliwości, poświęcenia, honoru, duchowości i pokory. Aby odnieść zwycięstwo, należało ich przestrzegać. Honorowo było więc pozwalać rannym wrogom uciec z pola walki, oddawać krew (!) lub dawać jałmużnę żebrakom. A uczciwy heros rzecz jasna nie kradnie i nie oszukuje niewidomej sklepikarki przy zapłacie.

Skąd takie podejście? Richard twierdził, że do czasu premiery Ultimy III: Exodus był odcięty od feedbacku graczy, a gdy w końcu go poznał, przeraził się tym, co przeczytał. Przecież to nie on zmuszał odbiorców do popełniania masowych mordów na enpecach czy rozmaitych szpetnych czynów w celu zdobycia złota i poziomów. Sami dokonywali takich wyborów! Pojawiały się też głosy rodziców zaniepokojonych ociekającymi krwią i chyba satanistycznymi produkcjami (ten czerwony demon z okładki Ultimy III...). A w USA panowała wówczas tzw. satanic panic – media i politycy wszędzie szukali diabelskich spisków, szczególnie w tym, czego słuchają, co oglądają i w co grają młodzi ludzie. *(Więcej na temat tego zjawiska przeczytacie w artykule DaeLa w tym wydaniu Retro – dop. red.)*. Garriott, czując się częścią problemu, postanowił temu zaradzić.

...To kogo mam zabić?

Co stanowi cel w Ultimie IV? Ehm... Ano **znów drużyna herosów musi udać się na najniższy poziom podziemi, aby odzyskać magiczny artefakt** (Kodeks Wiedzy Ostatecznej), a w międzyczasie grin-

eprasa.pl 003ffb258c

Zdjęcie: MobyGames



Po co mapa w samej grze, skoro można mieć prawdziwą na ścianie?



W podziemiach widok zmienia się na hiperrealistyczny pierwszoosobowy!



Intro nie za bardzo przypomina klimatem grę RPG, ale swój urok ma.

AVATAR, CZYLI KTO?

Koncepcja awatara wywodzi się z hinduizmu i oznacza wcielenie się bóstwa w postać fizyczną i zejście do ludzi. Najczęściej kojarzona jest z wieloma inkarnacjami Wisznu, ale znajdziemy również opinie traktujące jako awatara Jezusa Chrystusa. Awatar to także szeroko rozumiana reprezentacja użytkownika w cyfrowej rzeczywistości – od obrazków profilowych na forum po postacie, którymi sterujemy w grach.

dować ekspa, złoto i ekwipunek... Taaak, pamiętajcie, że do wielkości dochodzi się małymi kroczkami. Może i sam finał to nadal klasyka wczesnego gatunku cRPG, ale najważniejsza jest droga do niego. Nie odnajdziemy bowiem Kodeksu, jeśli nie staniemy się tytułowym Avatarem, żywym, chodzącym ucieleśnieniem wymienionych wcześniej ośmiu cnót (co, nawiasem mówiąc, nie zgadza się z faktyczną koncepcją awatara – patrz: ramka). Co więcej, krainie Britannii, gdzie dzieje się akcja, nie zagraża żaden międzywymiarowy demon, szalony mag ani nawet armia orków. Na końcu zaś nie czeka na nas żaden Wielki Zły (spoiler, sorry!). Temu światu pokoju, wedle słów jego władcy, Lorda Britisha (alter ego Garriotta), potrzeba jedynie oświecenia i wzoru do naśladowania. **Stać się symbolem dobra? Sami przyznajcie, że w komputerowych erpegach to nieograny motyw.**

Założenie fabularne jest takie, że podczas spaceru odnajdujemy kilka przedmiotów: dwie księgi, płócienną mapę i wisiorek (wszystkie te rzeczy znajdowały się zresztą w pudełku z grą!). Następnie trafiamy do wróżbitki, która zadając serię pytań związanych z cnotami, przepowiada nasz los – czytaj: klasę postaci. Żadnego tam rzucania kośćmi i nudnego przydzielania punktów cech. Immersja miała być całkowita, a uczynienie z gracza bohatera opowieści w zamyśle nadawało jej bardziej osobisty wymiar. **Niektórym zaprezentowane w grze podejście do moralności wydało się tak inspirujące, że praktykowali je w realnym życiu**(*).

To wciąż tylko gra...

Teraz chwila szczerości. Wszystko, co napisałem wcześniej, rzeczywiście wyróżnia Ultimę IV na tle konkurencji, ale jej rozgrywka to już wyłącznie ewolucja mechanizmów poprzedniczek. Same cnoty są tak po prawdzie jedynie kolejnym współczynnikiem, który należy mieć na oku. Głównie zajmujemy się przemierzaniem otwartego świata, od jednego zamku do drugiego, i wypytywaniem mieszkańców, o co się da, aż trafimy na nowy ślad. A dalej czeka nas walka, levelowanie, powiększanie i wyposażanie drużyny oraz CIĄGŁE LECZENIE SIĘ Z TYCH CHOLERNYCH ZATRUĆ! (Przepraszam, już mi lepiej, ale czasem odnoszę wrażenie, że nie robimy tu nic innego, tylko się kurujemy). Cały sens opowieści oczywiście stale nam towarzyszy, ale znajoma pętla gameplayowa i tak wysuwa się na pierwszy plan.

...ale dość hardkorowa

Granie w tę produkcję dzisiaj – do tego uczciwie i bez przygotowania – **stanowi nie lada wyzwanie, które polecam tylko najbardziej odpornym miłośnikom retro**. Ale gdy zajrzycie do wiki i zawczasu poznacie najgorsze bolączki tej produkcji, istnieje szansa, że wasza wyobraźnia przekształci tę dość umowną grafikę w żyjące uniwersum, gdzie każda nowa wskazówka da ogromną radość, a rozgrywka wciągnie jak kolejna tura „Hirołsów". Bo niby wciąż robimy to samo, a i grind jest dość mocny, ale świat Ultimy IV ma w sobie tę szczególną magię, która stale każe iść naprzód.

ŚWIAT ULTIMY IV MA W SOBIE TĘ SZCZEGÓLNĄ MAGIĘ, KTÓRA STALE KAŻE IŚĆ NAPRZÓD.

Przeszkód nie brakuje. Wspomniane wizualia raczej nikogo nie przekonają, że to „cudowny, oldskulowy pixel art". Turowa walka szybko staje się nużącym obowiązkiem. System głodu męczy bardziej niż we współczesnych survivalach, a interfejs korzysta z niemal każdego klawisza klawiatury. Do tego ta odsłona Ultimy ani przez moment nie trzyma nas za rękę – sami musimy prowadzić nawet dziennik zadań! Ponadto penetrowanie szóstego z rzędu lochu w poszukiwaniu jakiejś kuli **może was znudzić. I pewnie znudzi.** Ale ten pierwszy okres odkrywania świata, poznawania jego sekretów, wspinania się na wyżyny cnoty, to coś, co dobrze przeżyć samemu. A że gra jest dostępna jako freeware – warto zaryzykować!

(*) Polecam blog The CRPG Addict i zawarte tam przemyślenia dotyczące gry: bit.ly/ULT-blog.

eprasa.pl 003ffb258c

▶ **Producent:** Blue Byte Software ▶ **Gatunek:** RPG ▶ **Platforma:** PC (1995)

Dziwna ta Anglia

▶ **Pykman**

Do Albionu podchodziłem wiele razy. Pacholęciem będąc, gapiłem się na reklamy w prasie i grałem w demo, obiecując sobie, że kiedyś ten tytuł ukończę.

Rok 2229 – sterowany przez AI kosmiczny okręt Toronto zbliża się do jałowej planety, którą zamierza doszczętnie ogołocić z zasobów. Lecimy tam na rekonesans, ale nasz pojazd ulega awarii i rozbija się na powierzchni. Zamiast pustkowia zastajemy pełną życia dżunglę, zamieszkaną nie tylko przez kotopodobnych Iskai, ale również (skąd?!) ludzi. Coś tu zdecydowanie śmierdzi.

Weißwurst wśród erpegów

Albion startuje wyśmienicie. Ma intrygujący świat, ciekawą fabułę, przepiękną grafikę – tak 2D, jak i 3D (à la Doom) – i potrafi wessać od pierwszych minut. Połączenie science fiction z fantasy wyszło bardzo sprawnie (acz związków z Brytanią nie stwierdzono). To drużynowe RPG o nietypowym jak na owe lata sposobie ukazania akcji: **wnętrza domów i mapę świata obserwujemy w rzucie izometrycznym, z kolei miasta oraz podziemia – w widoku pierwszoosobowym**. Dostajemy turowe walki na podobnej do szachownicy planszy, zmieniające się pory dnia i system ulepszania zdolności oparty na ich używaniu. Nieźle! I przez pierwsze kilkanaście godzin było super, ale im dalej w las, tym bardziej czułem, jakbym opychał się tłustymi kiełbasami – smaczne, ale na żołądku ciężko. I mdli.

Gry studia Blue Byte potrafią pożerać czas (nawet The Settlers II), ale Albion zwyczajnie go marnuje. Nie zliczę godzin przepalonych na błądzeniu po sporym świecie w poszukiwaniu tego jednego cholernego enpeca albo w oczekiwaniu, aż drużyna wreszcie stanie się śpiąca, abym mógł rozbić obóz i się podleczyć.

TEN INTRYGUJĄCY ŚWIAT ZASŁUGUJE NA ZWIEDZENIE.

A w 3D jest jeszcze gorzej! Co z tego, że otoczenie piękne, skoro patrzę głównie na mapę, bo zbłądziłem. Choć może to wina mojej słabej orientacji w terenie. Ten widok to i tak sztuka dla sztuki – zapamiętałem z niego głównie mozolne szukanie przycisków na ścianach oraz kilka pułapek. Całe „mięcho" dzieje się w 2D.

Walka? Początkowo jawi się jako taktyczna i zróżnicowana, ale szybko okazuje się zasmucająco trywialna. Najlepiej używać w kółko paru potężnych czarów obszarowych. Nudne, powtarzalne, lecz skuteczne i szybkie.

I wish I knew how to quit you

Mniej więcej w połowie kampanii trafiamy do niezwykle wymagającego dungeonu, którego nie da się opuścić w celu uzupełnienia zapasów. Jeśli więc zawczasu nie pogrindowaliśmy (zarówno umiejętności, jak i zasobów), może nas czekać smutny los powtarzania kilku godzin gry.

Albo taki przykład. Po ukończeniu wspomnianej misji obładowany łupami z radością chciałem je przehandlować, ale okazało się, że złoto waży więcej niż topory i cała moja drużyna nie potrafi się ruszyć! Miałem dwie opcje: wyrzucić część kruszcu (ta, jasne!) albo wczytać sejwa, znaleźć skrzynię i opylać loot na raty. Nóż kurka... I takie drobnostki się kumulują. Tu nawet system podbijania statystyk polega na... staniu na kwiatku przez godzinę czasu gry (serio!).


Chętnie wybrałbym się tu na urlop...


Nowy gatunek gier: symulator błądzenia.

A jednak chęć bliższego poznania tak dobrze napisanych i niesztampowych obcych ras, ich kultur oraz zwyczajów sprawiła, że ciągnęło mnie do tego tytułu jak Garfielda do lazanii. Oglądając napisy końcowe, wątpiłem, czy warto było spełnić dziecięce postanowienie. Niemniej **marzy mi się remake Albionu z dzisiejszymi ułatwieniami**. Ten świat zasługuje, aby odwiedziło go więcej graczy.

eprasa.pl 003ffb258c

Producent: Westwood Associates(*) **Gatunek:** RPG
Platformy: PC, Amiga, PC-98 (1991); Sega CD, SNES (1994)



Miej oko na Obserwatora

Dael

Czy mając pod ręką Baldur's Gate III albo trzecią część Wiedźmina, warto sięgać po erpega sprzed 33 lat? Jak najbardziej!

Nie dajcie się zwieść marudom odmawiającym grom z serii Eye of the Beholder tego samego kultowego statusu, jakim cieszy się Dungeon Master czy Ultima Underworld. **„Jedynka" i sequele wniosły do gatunku mechanizmy, które do dziś są obecne w erpegach.**

CZCIGODNA, ALE WCIĄŻ GRYWALNA KLASYKA.

Co za kanał...

Naszą przygodę zaczynamy od całkiem efektownego (jak na rok 1991) intra. Oto Pierdo... Pierogo... Piergeiron, przywódca Lordów Waterdeep, zleca drużynie śmiałków (którą po prawdzie dopiero za chwilę stworzymy) ważną misję. Muszą pokonać straszliwego Xanathara, czyli tytułowego beholdera ukrywającego się w podziemiach pod miastem i wymyślającego tam jakieś złowrogie plany. Jeśli ktoś jest niezaznajomiony z realiami Dungeons & Dragons, wyjaśniam, że beholder to taki stwór składający się zasadniczo z oczu i zębów. Jednego i drugiego ma za dużo. Drużyna oczywiście podejmuje się zadania i schodzi do kanałów. Ale wskutek nagłego trzęsienia ziemi wyjście prowadzące na powierzchnię ulega zawaleniu. Nie nazwałbym tej fabuły szczególnie skomplikowaną, lecz zamknięcie ludzi w podziemiach, do których spływają nieczystości z miasta, jest wystarczającą motywacją, by wstrętnego potwora ukatrupić.

Ale przed wyruszeniem w drogę będziemy musieli zebrać drużynę. Możemy zdecydować o rasie (człowiek, krasnolud, elf, gnom, półelf i niziołek) i klasie postaci (wojownik, ranger, paladyn, mag, kapłan i złodziej), następnie modyfikujemy nasze parametry (siła, wytrzymałość, inteligencja, zręczność, charyzma, mądrość). Oprócz tego wybieramy płeć, portrecik i charakter (praworządny dobry, neutralny itd.). I tak cztery razy, gdyż tylu członków ma liczyć drużyna. Przynajmniej na początku, bo potem może się powiększyć o dwóch przyłączonych enpeców.

Czarem i mieczem

No to ruszamy. Ekran gry podzielony jest na trzy części. W lewym górnym rogu widzimy to, co nasze postacie – podziemia oglądamy więc z perspektywy pierwszoosobowej. Na dole ekranu mamy strzałki do chodzenia i kompas, tutaj też wyświetlają się okna dialogowe. Oczywiście gra nie wykorzystuje żadnego prawdziwego 3D, poruszamy się po siatce i wykonujemy obroty o 90 stopni.

Po prawej stronie ekranu znajdują się portrety naszych postaci i ikonki pokazujące, co bohaterowie trzymają w rękach. Klikając na łapki, będziemy wykonywać ataki tudzież rzucać czary. I to często, bo na naszej drodze staną przeróżni antagoniści, do tego w liczbach hurtowych. Spotkamy koboldy, pijawki, szkielety, zombie, wielkie pająki, drowy, gigantyczne modliszki, łupieżców umysłów, golemy i całą masę złoli rodem z książek H.P. Lovecrafta.

Brzmi to nieco sztampowo, więc trzeba wspomnieć o tym, czym Eye of the Beholder urzekło ludzi w roku 1991. **Sporym novum była liczba side questów i enpeców, na których mogliśmy się natknąć podczas naszej wędrówki.** Ba, w labiryncie czekały też na graczy truchła innych śmiałków... tych zaś dało się wskrzesić i zyskać w ten sposób nowych członków drużyny! Znakomity pomysł.

Czy to wystarczy, by wciągnąć gracza w roku 2024? Ja dałem się porwać. Pixel art Eye of the Beholder wciąż ma swój urok. Oprawa dźwiękowa dobrze współgra z atmosferą produkcji (a przynajmniej robi to na Amidze, konsolach i pecetach z Sound Blasterem, bo w innych konfiguracjach potrafi torturować). Pozycja obowiązkowa dla miłośników gatunku zainteresowanych jego historią. No i dla fanów zwiedzania kanałów.



Aż się prosi, by zacytować tu Arnolda S. ze sceny, w której po raz pierwszy widzi predatora bez maski.



Taki tam mój żarcik. Starałem się uzyskać pewne podobieństwo do realnie istniejących postaci.

(*) Tak, to TEN Westwood...

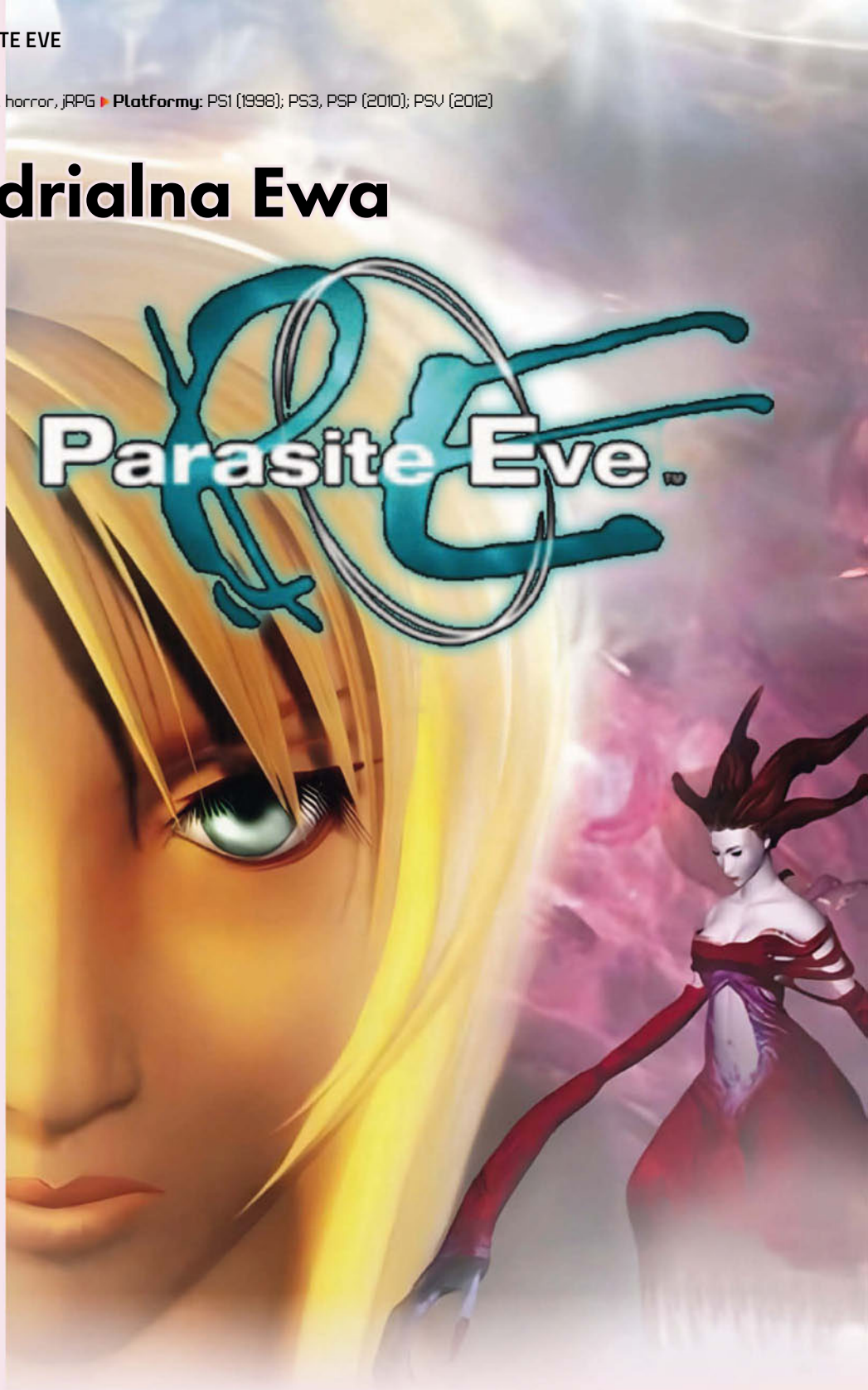
eprasa.pl 003ffb258c

Producent: Square **Gatunek:** survival horror, jRPG **Platformy:** PS1 (1998); PS3, PSP (2010); PSV (2012)

Mitochondrialna Ewa

Krzysztof „kris" Hasiński

Plotka głosi, że Sony ponownie przymierza się do zamknięcia PS Store'u dla PlayStation 3. To oznacza, że nie będzie się już dało łatwo nabyć Parasite Eve, zwłaszcza w Europie. Radzę odkurzyć starą konsolę i kupić ten tytuł, póki jeszcze można.



Parasite Eve to **jeden z najciekawszych erpegów lat 90. Utrzymany jest w konwencji horroru**, a akcję osadzono w ówczesnym Nowym Jorku. Stanowi kontynuację książki Hideakiego Seny o tym samym tytule, która zebrała świetne recenzje oraz niestety podzieliła los gry, nigdy nie ukazując się w Europie.

Główną bohaterką jest Aya Brea, policjantka, która w okolicy świąt Bożego Narodzenia została zabrana na prawdopodobnie najgorszą randkę w życiu. Wyjście na spektakl operowy w Carnegie Hall zaczęło się limuzyną i czerwonym dywanem, a skończyło samozapłonem sporej części widowni i pościgiem za tajemniczą Eve przez kanały pod miastem. Aya ma też objawy typowe dla protagonistek jRPG z lat 90. autorstwa Square, czyli cierpni na nagłe napady flashbacków z mglistej przeszłości.

Turowe action RPG?

W Parasite Eve walczymy zawsze tylko jedną postacią. Możemy poruszać się swobodnie, unikać ataków wrogów, a dzierżona przez nas broń ma określony zasięg. Jednak w momencie, gdy przechodzimy do ofensywy, akcja się zatrzymuje, dając nam możliwość zaplanowania kolejnej tury. System jest mocniej nastawiony na obronę i przeżycie, mniej na zadawanie obrażeń. A bez drużyny nikt nas nie wskrzesi, kiedy skończą się punkty życia. Takie **połączenie walki charakterystycznej dla jRPG i taktyki rodem z survival horrorów** świetnie się sprawdza.

Do dyspozycji dostajemy wiele rodzajów oręża, który w dodatku możemy modyfikować. Dominują tu pistolety i karabiny, poza tym mamy granatniki czy wyrzutnie rakiet, chociaż dostępne są też np. pałki policyjne. Statystyki da się przenosić między broniami i dostosowywać do własnego stylu gry, więc

ENDGAME

Jak przystało na horror z lat 90., gra oferuje tryb New Game+. Poza nieco mocniejszymi potworami i możliwością przeniesienia ekwipunku z poprzedniej rozgrywki odblokowujemy też dostęp do dodatkowej lokacji – słynnego Chrysler Building. Oprócz nowych przedmiotów i przeciwników znajdziemy wewnątrz niego nieznanego nam dotąd bossa i sekretne zakończenie rzucające nieco więcej światła na historię Ayi.

eprasa.pl 003ffb258c



Prawo jazdy i dowód rejestracyjny mitochondriów poproszę!

„ARTYSTA" JEDNEGO PRZEBOJU

Niestety to, co spotkało serię po wydaniu „jedynki", jest dość smutne. „Dwójka" to średni klon Resident Evil z nieciekawymi lokacjami, topornym sterowaniem i niesamowitą ilością backtrackingu. Kolejna część, The 3rd Birthday (wydana na PSP), ponownie przebudowuje praktycznie całą rozgrywkę, fabułę zaś pozwolę sobie przemilczeć. Na nasze nieszczęście wyłącznie rzeczone kontynuacje ukazały się w Europie. Dla niżej podpisanego Parasite Eve pozostanie jedyną grą w serii, bo szkoda po pysznym daniu głównym jeść słaby deser.



Zwiedzanie Nowego Jorku sponsoruje w te święta NYPD. Gwarantowane dodatkowe atrakcje wliczone w cenę.

MUTACJE

Książka „Parasite Eve" zdobyła nowo powstałą wtedy nagrodę Japan Horror Novel Award i załapała się na początek boomu na japońskie horrory (który dotarł za granicę wraz z filmem „The Ring - Krąg"). Popularność w kraju nie przełożyła się jednak na rynki zachodnie. Powieść doczekała się nie tylko sequela w postaci gry, lecz także ekranizacji. Reżyser Masayuki Ochiai wspomniał w wywiadzie, że nie jest do końca zadowolony z adaptacji, bo został zmuszony wpleść w historię wątek romantyczny i nie mógł skupić się na stworzeniu po prostu dobrego horroru. Jako że mówimy tutaj o Japonii, to zarówno gra, jak i książka mają swoje wersje mangowe. Tych niestety również nigdy nie wydano w Europie.

pozornie prostemu systemowi ekwipunku wcale nie brakuje głębi. Aya używa również kamizelek kuloodpornych.

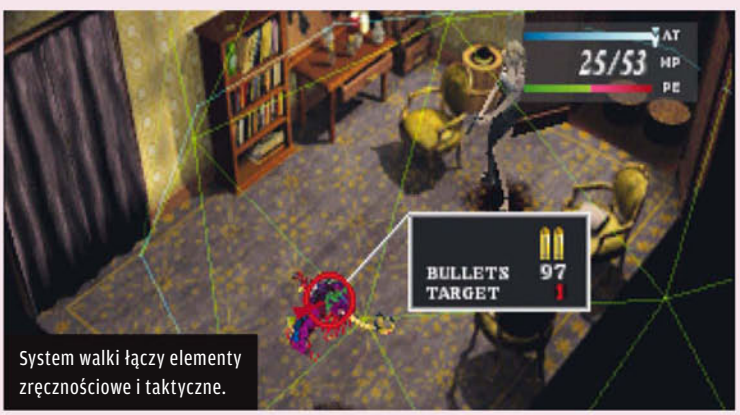
Jak widać, jest to **wyposażenie, jakiego spodziewamy się raczej w Resident Evil niż w typowym jRPG**, ale nasza policjantka ma do dyspozycji jeszcze jedną przydatną zdolność – „magię". A raczej supermoce oparte na zmutowanych mitochondriach. Umiejętności te wyrównują nieco naszą szansę w starciach z maszkarami napotykanymi na drodze. Znajdziemy wśród nich pokaźną grupę bossów: począwszy od kolejnych stadiów ewolucji tytułowej Eve, przez gigantyczne zmutowane zwierzęta, na... ożywionych szkieletach dinozaurów skończywszy.

Akcja gry obejmuje jeden tydzień, a każdy kolejny dzień trzyma w napięciu i przebija rozmachem wydarzenia z poprzedniego. Jeśli miałbym się do czegoś przyczepić, to powiedziałbym, że **spora liczba losowych starć niepotrzebnie wydłuża rozgrywkę**.

DO DZIŚ TO NAJLEPSZY MIKS JRPG Z SURVIVAL HORROREM.

Nadal cieszy

Gra używa klasycznego, znanego z pierwszego PlayStation rozwiązania łączącego prerenderowane lokacje z osadzonymi w nich trójwymiarowymi modelami. Projekt postaci przypomina ten z Final Fantasy VIII. Tła w niskiej rozdzielczości niestety nie zestarzały się najlepiej, ale rekompensuje to ciekawa stylistyka. Na opakowaniu japońskiej wersji gry widnieje dumnie dopisek „The Cinematic RPG" i widać, że autorzy wzięli sobie kinowy aspekt do serca. Przerywniki filmowe nawiązują do takiej klasyki kina grozy jak „Plazma" z 1988 czy „Coś" z 1982 roku. Parasite Eve opiera się na dialogach w formie tekstu, bez udźwiękowienia. I tak jest chyba lepiej, bo miejscami gra ma tendencje do serwowania podręcznikowych opisów dość skomplikowanych zagadnień z dziedziny genetyki. Tego typu informacje łatwiej się przyswaja, czytając, niż słuchając.



System walki łączy elementy zręcznościowe i taktyczne.

Czy warto wrócić do tego dzieła Square po 26 latach od premiery? Tak, bo **gier łączących survival horror i jRPG jest jak na lekarstwo, a Parasite Eve to prawdopodobnie najlepsza z nich**. Gameplay nadal bawi, a fabuła wciąga tak, że grając na potrzeby tego artykułu, nawet nie zauważyłem, kiedy zniknęło mi z życia kilkadziesiąt godzin.

eprasa.pl 003ffb258c

Producent: Arkane Studios **Gatunek:** RPG **Platformy:** PC (2002), Xbox (2003)

Arx Fatalis

Retro do kwadratu!

Piotr Rataj

Pod koniec XX wieku kilku Francuzów zafascynowanych Ultimą Underworld rozpoczęło prace nad grą inspirowaną tym klasycznym już wówczas tytułem. W efekcie powstał dość unikatowy erpeg, który już w momencie premiery określany był jako staroszkolny.

Akcja toczy się w całości pod ziemią. W typowo fantastycznym świecie z nieznanych przyczyn zgasło słońce, co zmusiło liczne rasy do zejścia pod powierzchnię. Urządziły się tam na nowo, chroniąc się przed wieczną zimą.

Arx Underworld

Gra zaczyna się dość sztampowo: bohater budzi się w gobliński więzieniu i niczego nie pamięta. Lojalnie uprzedzam, że fabuła rozkręca się powoli. Z czasem jednak narracja przyspiesza, m.in. odkrywamy kult mrocznego bożka zniszczenia imieniem Akbaa oraz dowiadujemy się czegoś konkretnego na temat protagonisty: dlaczego stracił wspomnienia oraz jaki jest jego cel.



W samym sercu kultu Akby. Jeśli nie uważałeś dotąd, że gra jest trudna...

Arx Fatalis cechuje się sporą interaktywnością otoczenia. **Zawsze bawi mnie reakcja enpeców na próby nawiązywania rozmów po tym, gdy moja postać zje sporą ilość czosnku.** Inny, bardziej złożony przykład? Proszę bardzo. Masz w ekwipunku mąkę? To dodaj do niej wodę, a wyjdzie z tego ciasto. Wyłóż je przy palenisku, a upieczesz chleb. Jeśli znajdziesz wałek, to rozwałkujesz ciasto na placek, który da się nawet wzbogacić o np. nadzienie z jabłek.

Rozwiązywanie zadań wymaga zwracania uwagi na rozmaite szczegóły (a gra dla zasady nie zamierza nic podpowiadać). Ot, choćby quest mający na celu uzyskanie audiencji u króla goblinów. Ten zamknął się w sali tronowej i kazał sobie nie przeszkadzać. Ale sługa donosi mu co chwila ciastka. Po przeszukaniu monarszej sypialni odnajdujemy pismo od lekarza. Okazuje się, że król nie powinien pić wina, bo jest na nie uczulony. Możemy wtedy połączyć kropki: wystarczy pójść do kuchni i dolać trunku do ciasta, z którego wyrabiane są królewskie łakocie. Po ich zjedzeniu król wybiega do wychodka i wtedy udziela nam audiencji. *(Hmm, akurat w takim momencie zupełnie nie miałbym ochoty na rozmowy – Smg)*. Istnieją też bardziej wyrafinowane sposoby oddziaływania na świat. Przykładowo w banku, w mieście ludzi, znajdziemy wystawione na sprzedaż akcje kopalni nieczynnej z powodu strajku trolli górników. Warto je wykupić. Gdy sprawimy, że trolle wrócą do pracy, wartość udziałów

COŚ DLA FANÓW KLASYCZNYCH DUNGEON CRAWLERÓW.

eprasa.pl 003ffb258c

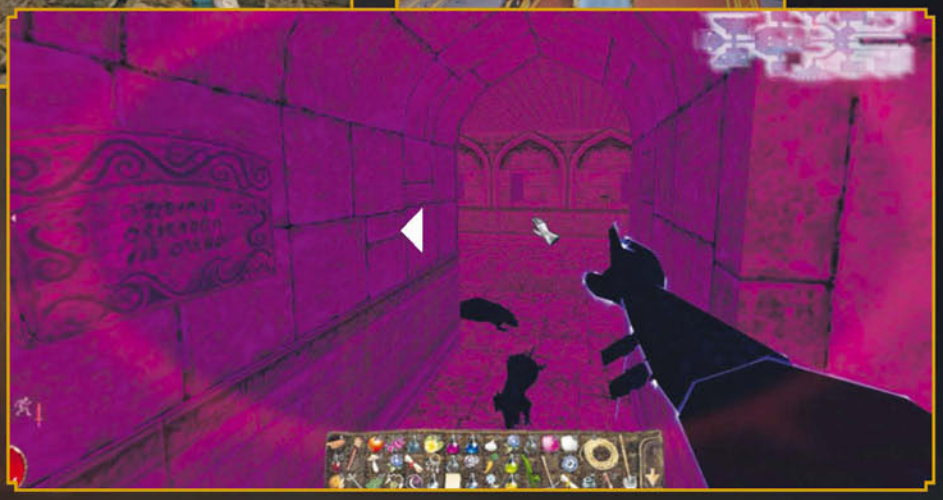


Ten łysy to Kultar, wraz z nim uciekamy z goblińskiego więzienia.



Kobieta-wąż. Hm, oby nie kobieta-żmija.

Problemy ze wzrokiem? 99 na 100 okulistów poleca czar Mega Vista!



znacznie wzrośnie, a my będziemy mogli je spieniężyć z dużym zyskiem.

Magią i (trochę) mieczem

W grze zaimplementowano prosty system skradania się, a zadawanie ciosów z ukrycia zwielokrotnia efekt ataku. Nie należy jednak skupiać się wyłącznie na walce wręcz albo łukiem. Najskuteczniejszą metodą pokonywania przeciwników jest tu magia. Najbardziej chwalony na premierę i oryginalny do dzisiaj element Arx Fatalis to właśnie **system rzucania czarów. Polega on na wykonywaniu gestów, co nieco przypomina rozwiązanie z Black & White**. Złożenie kilku znaków pozwala rzucić jedno z prawie 50 zaklęć.

Mały przykład, jak to działa: jako pierwszą znajdujemy runę Aam, którą reprezentuje kreska rysowana od lewej do prawej. Od Aam zaczynają się zaklęcia tworzące efekt zależny od następnego gestu. Kolejny znak, Yok, przypominający literę U, symbolizuje ogień. Kiedy więc nakreślimy Aam, a potem Yok, podpalimy np. zgasłą pochodnię. Gdy do tej kombinacji dodamy jeszcze jeden ruch dłonią, Taar (pocisk), przygotujemy fireballa. Jednak taki sposób rzucania czarów byłby stresujący w czasie walki, dlatego możemy na zapas przygotować trzy zaklęcia, które potem odpalamy skrótami klawiszowymi.

Czy warto zejść do podziemia?

Producenci stworzyli klimatyczny świat, podzielony wertykalnie na osiem lokacji, w tym krypty, kopalnie oraz jaskinie. Nie są one specjalnie duże, ale pełno w nich zakamarków i ukrytych skarbów, eksploruje się je więc z przyjemnością. **Grafika jednak nie wyglądała imponująco nawet w dniu premiery**, a osadzenie fabuły w podziemiach sprawiło, że na ekranie jest szaro, buro i ponuro. Na pochwałę zasługują za to efekty wizualne rzucania czarów i projekty postaci, aczkolwiek szkoda, że modele powtarzają się zbyt często. Muzyki prawie nie ma, za to reszta udźwiękowienia jest wyborna. Zadbano o różnorodność odgłosów otoczenia: słychać jakieś kroki w oddali, krzyki czy wiatr z szybów wentylacyjnych... to buduje klimat, bez dwóch zdań.

WSZĘDZIE TE BALROGI...

Arx Fatalis miejscami przypomina coś w rodzaju survival horroru, jak choćby w pewnej kopalni. Tamtejsze krasnoludy najwyraźniej nie czytały „Władcy Pierścieni" i dokopały się do potężnej bestii... z wszystkimi tego konsekwencjami. Jak to mówią - przeżyj to sam. Z naciskiem na „przeżyj".

Pomimo na ogół dobrych recenzji Arx Fatalis nie sprzedało się najlepiej. (W Polsce nie zostało nawet oficjalnie wydane, ale pojawiło się w Clicku w 2006 roku). Dziś mało kto o nim pamięta. **Czy warto wrócić do tej gry? Według mnie tak.** Mogą to zrobić zarówno fani dungeon crawlerów z początku lat 90., jak i miłośnicy erpegów z początku XXI wieku. Uprzedzam tylko, że lekko nie będzie – debiutanckie dzieło Arkane Studios nie bierze jeńców, zwłaszcza kiedy pojawiają się strażnicy kultu Akby.

PS Warto zainstalować modyfikację Arx Libertatis. Poprawia ona błędy i umożliwia odpalenie gry na nowych systemach operacyjnych.

eprasa.pl 003ffb258c

Producent: Arkane Studios **Gatunek:** akcja **Platformy:** PC (2006), X360 (2008)

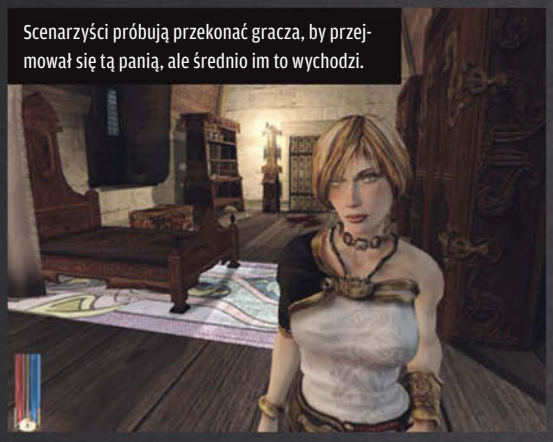


Interaktywność, która do dziś zdumiewa

Cursian

Od grubo ponad 25 lat niemal codziennie przesiaduję przed monitorem, a mimo to gier, przy których opadła mi szczęka, widziałem zaledwie kilka. Oto jedna z nich.

Doskonale pamiętam, jak przy okazji jednego z rodzinnych spotkań opowiadałem kiedyś kuzynom o przygotowanych przez Arkane(*) cudach. **Zachwycałem się niespotykaną interaktywnością pola walki, zaawansowanym silnikiem fizycznym, mrocznym klimatem** oraz elementami zaczerpniętymi ze strategicznych Heroesów. Podejrzewam, że nie do końca mi wtedy uwierzyli, i sumie się nie dziwię, bo jak każdemu nastolatkowi zdarzało mi się niekiedy bezczelnie zmyślać. Przy kolejnym spotkaniu okazało się jednak, że dali się przekonać do zakupu – i nie żałowali ani złotówki.



Scenarzyści próbują przekonać gracza, by przejmował się tą panią, ale średnio im to wychodzi.

Rozum ponad ciałem

Wybaczcie te wspominki, posłużyłem się nimi celowo, chcąc uzmysłowić młodszym czytelnikom, że wszystko, o czym za chwilę napiszę, brzmiało w 2006 zgoła nieprawdopodobnie. Cholera, Dark Messiah of Might and Magic obchodzi w tym roku „osiemnastkę", a zastosowane w nim mechanizmy wciąż robią wrażenie. Na początku XXI wieku wydawały się zaś po prostu przełomowe. Jasne, Morrowind oczarowywał rozmiarem, Gothic powalał klimatem, lecz kiedy przyszło do okładania się żelastwem, król mógł być tylko jeden.

Największą siłę Dark Messiah stanowi silnik fizyczny i to, w jaki sposób autorzy zdołali uczynić zeń integralny element walki. Główny bohater potrafi co prawda posługiwać się mieczem bądź magią, ale to ledwie połowa jego arsenału – ta mniej ważna, rzekłbym. Bezmyślnie prąc do starcia, próbując zwyczajnie zarąbać wszystko, co się rusza, za daleko nie zajdziecie. Nawet normalny poziom trudności potrafi być bezwzględny, szczególnie że przedmioty lecznicze znajduje się stosunkowo rzadko. **Tam, gdzie nie pomoże siła, należy odwołać się do sprytu.** Jak? Tu właśnie na scenę wkracza wspomniana wcześniej interaktywność świata.



Pal licho świecący kijaszek - w takich warunkach najlepiej sprawdza się zwykły kopniak.

Z kopa go!

Obiekty stanowiące w większości gier zwykłe dekoracje Dark Messiah pozwala wykorzystać do przechylenia szali zwycięstwa na swoją stronę. Widzicie ogromny kominek bądź ognisko? Wystar-

NAWET DZIŚ ZASTOSOWANE W TEJ GRZE MECHANIZMY ROBIĄ WRAŻENIE.

(*) Za tryb sieciowy odpowiadała inna ekipa, ale gra zasłynęła kampanią, więc to jej się trzymajmy.

eprasa.pl 003ffb258c



NIE KIWAJ MI TU GŁOWĄ!

Jedną z pierwszych rzeczy, jakie warto zrobić po odpaleniu gry, jest wyłącznie w opcjach tzw. head bobbingu. W założeniach efekt ten miał symulować delikatne zmiany perspektywy towarzyszące naturalnym ruchom głowy bohatera. Niestety wygląda to słabo...

czy celny kopniak, by natarczywy strażnik zamienił się w żywą pochodnię. Życie utrudnia wam łucznik? chwyćcie za pudło lub dzban, trafcie w niecnotę i dobiegnijcie do niego, nim zdąży się pozbierać. Da się też strącać przeciwników w przepaść, spychać ich ze schodów, nabijać na kolce, zrzucać im na łby żyrandole – co tylko podpowie wam wyobraźnia.

Ale prawdziwa jazda zaczyna się dopiero, kiedy zdecydujecie się na karierę maga. Weźmy standardowe zaklęcie mrozu. Oczywiście możecie po prostu strzelić nim w goblina i zamienić go w fantazyjną rzeźbę. Rozwiązanie proste, skuteczne... ale też nieziemsko nudne. O wiele zabawniej będzie skierować czar na bruk i sprawić, że wredny kurdupel poślizgnie się na lodzie, wpadając tyłkiem prosto w stojak z beczkami. Przy odrobinie szczęścia potoczą się one wtedy po podeście, zwalając z nóg kompanów ofiary. Wyobraźcie sobie tylko możliwości, jakie daje w takim środowisku telekineza, albo okrutną przyjemność, którą funduje zabawa ze zmniejszonym do rozmiarów ratlerka orkiem. **Dodajmy, że gra cechuje się zaskakującą brutalnością, jak na krewniaka strategicznych Heroesów.** Widok latających głów czy krwawych egzekucji jest tutaj normą. W jakiś makabryczny sposób frajda z kreatywnego prania się po gębach jedynie dzięki temu rośnie.

Tylna strona choinki

Przygotowując się do pisania tego tekstu, ponownie skończyłem grę i **choć walka nadal sprawiała mi radość, pozostałe elementy wyraźnie odstawały**. Fabuła nigdy tu nie porywała, więc jej nijakość akurat niespecjalnie mnie obeszła. Scenariusz stanowi po prostu pretekst do przegonienia bohatera przez kolejne lokacje. No i dobrze, mogę z tym żyć. Gorzej, że dopatrzyłem się też poważniejszych bolączek. Bezwzględnie przypomniał o sobie choćby schrzaniony balans klas. Wojownik przez całą grę radzi sobie przyzwoicie, łotrzyk natomiast jest w zasadzie bezużyteczny ze względu na fatalny system skradania się.

Największe kontrowersje budzi mimo wszystko czarokleta. Zgodnie z dawną szkołą robienia gier, na początku jest wręcz żenująco słaby, ciągle brakuje mu many, pada od silniejszego dmuchnięcia – nic, tylko dobić, bo żałość serce ściska. Później staje się oczywiście półbogiem, czyniącym cuda i dziwy wspomniane kilka akapitów wyżej. Sęk w tym, że owo „później" trwa tutaj zdecydowanie zbyt długo. Ukończenie Dark Messiah of Might and Magic nie trwa szczególnie długo (ok. 10 godzin), toteż ledwie zaczniecie folgować sobie z najciekawszymi czarami, a na ekran wjadą napisy końcowe i zabiorą wam zabawki.

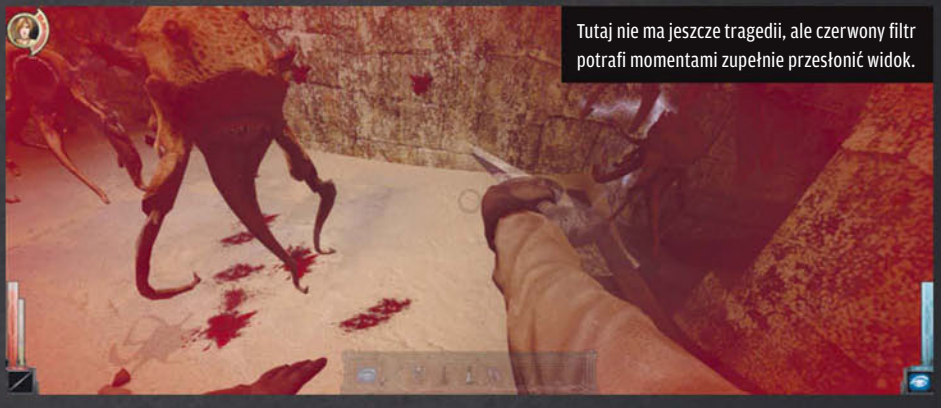
Lokacje, choć wybitnie liniowe, bywają mocno nieczytelne. W efekcie zaskakująco **często biega się od ściany do ściany, zastanawiając się z rosnącą irytacją, dokąd, u diabła, trzeba teraz pójść**. Równie mocno wkurzyć potrafią napastliwe filtry, wrzucane na ekran przy byle okazji. Niełatwo zachować spokój ducha, gdy ciężko ranna, ledwie trzymająca się na nogach postać zmaga się jednocześnie z przeciwnikami oraz ograniczającym widoczność, intensywnie czerwonym efektem. Zwykle przez długie minuty zresztą, gdyż automatyczna regeneracja zdrowia kosztuje wiele punktów talentów, przedmioty magiczne są mało wydajne, a mikstury trzeba oszczędzać.

Warto!

Nie chciałbym kończyć pesymistycznie, wspomnę zatem, że gra w miarę skutecznie stawia opór czasowi. Co więcej, działa bez zarzutu na nowoczesnym sprzęcie i ku mojemu zdziwieniu obsługuje nawet rozdzielczość 3440 × 1440. Menusy stają się wtedy odrobinę za małe, ale nie stanowi to większego problemu. Dark Messiah kosztuje obecnie naprawdę śmieszne pieniądze – za kopię na Steamie dałem w promocji trochę ponad cztery złote. Grzechem byłoby nie skorzystać.



Zwykłe ognisko może stać się tutaj bronią.



Tutaj nie ma jeszcze tragedii, ale czerwony filtr potrafi momentami zupełnie przesłonić widok.

eprasa.pl 003ffb258c



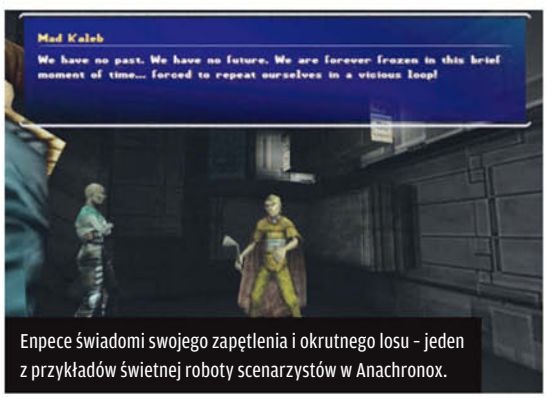
▶ **Producent:** Ion Storm ▶ **Gatunek:** RPG
▶ **Platforma:** PC (2001)

Anachronizmy i rewolucje

▶ Michał Klekowicki

„Dostałem łomot, ale to nic – nie mój pierwszy i nie ostatni... Życie na Anachronox nigdy nie miało być łatwe. Wielki technologiczny relikt, archeologiczna kupa złomu, śmieć zmieniony w miasto pełne szumowin, które niczym karaluchy zadomowiły się w resztkach pozostawionych przez coś większego i mądrzejszego niż one same. Tu przyszło mi żyć" – z dziennika pewnego detektywa.

Mam żal do Daikatany. Nie o niespełnione obietnice czy niewykorzystany potencjał. Nie! Moje pretensje dotyczą tego, że pochłonęła cały budżet na reklamę studia Ion Storm, przez co niewiele zostało dla projektu Toma Halla – Anachronox. A **to najoryginalniejsze i najodważniejsze dzieło tego producenta**. Dzieło, które – choć docenione przez krytyków i nielicznych graczy – okazało się komercyjną klapą.



Enpece świadomi swojego zapętlenia i okrutnego losu – jeden z przykładów świetnej roboty scenarzystów w Anachronox.

„Co do picia?"

Tytułowa Anachronox jest małą sztuczną planetą, stanowiącą część wielkiej struktury zwanej Sender One – jednego z licznych tworów pozostawionych przez tajemniczą prastarą cywilizację. Umożliwiają one podróże międzygwiezdne (chwila... z czym mi się to kojarzy?) i stanowią niemałą zagwozdkę dla archeologów z całej galaktyki.

Sylvester „Sly Boots" Bucelli to z kolei zapijaczony prywatny detektyw i protagonista gry. Jego biuro mieści się nad obskurnym barem właśnie na Anachronox. Poznajemy go w nieprzyjemnych okolicznościach, gdy zostaje zdefenestrowany przez paskudnego egzekutora długów. Szybki drink w barze i coaching ze strony jego zmarłej sekretarki (której świadomość przetrwała w formie wirtualnej asystentki) uzmysławiają mu potrzebę znalezienia pracy. I tak oto rusza ciąg przyczynowo-skutkowy prowadzący do pewnego ekscentrycznego archeologa imieniem Grumpos Matavastros. Nasz bohater zwiedzi z nim spory kawałek świata i nieźle namiesza w lokalnym kosmosie.

Kogel-mogel

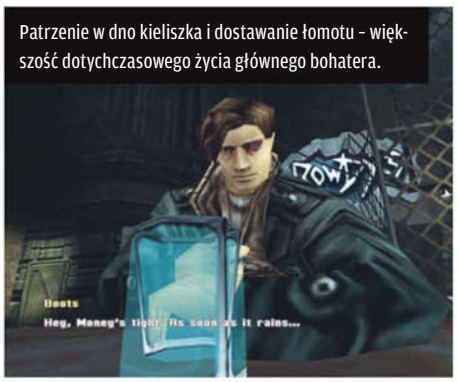
Projektując swoje dzieło, Tom Hall zdecydował się postawić wszystko na głowie. Przychodzi mi na myśl określenie „game design wyzwolony", bo **to, co znalazło się w grze, przypomina niczym niezmącony strumień pomysłów** wpadający – na dobre i na złe – do dziwacznego koktajlu koncepcji. Połączenie przygodówki, gry akcji i erpega nie wydaje się pewnie szczytem oryginalności, a współcześnie może nawet jawi się jako standard, ale diabeł tkwi w szczegółach.

Przed pierwszym kontaktem z Anachronox należy przygotować się na solidny... szok interfejsowy. Sterowanie postaciami jest typowe dla perspektywy TPP, ale w interakcję ze światem wchodzimy za pomocą obecnego fizycznie w świecie

eprasa.pl 003ffb258c

ZMODUJ TO!

O ile ja zdecydowałem się grać w dzieło Toma Halla „naturalnie", czyli bez usprawnień, aby doświadczyć go w pierwotnej postaci, o tyle wielu odbiorców doceni pewnie, że nie ma takiej konieczności. Odsyłam do serwisu ModDB, gdzie czeka gotowa paczka ulepszeń graficznych, tekstur w wyższej rozdzielczości, a na wyposażonych w nowsze karty - plik konfiguracyjny pod RTX Remix. Ostrożnie tylko z patchem widescreen, bo psuje ponoć jedną z lokacji.



Patrzenie w dno kieliszka i dostawanie łomotu - większość dotychczasowego życia głównego bohatera.



Co dziwi bardziej? Drużyna w słabym przebraniu naukowców czy pojedynczy dyżurny klaun na stacji kosmicznej?

gry trójwymiarowego kursora, którego umiejscowienie zależy od odległości do wskazywanego obiektu.

System walki zapożyczono z japońskich erpegów. Mamy więc do czynienia z długimi, turowymi, często niełatwymi starciami, doprawionymi zarządzaniem umiejętnościami postaci i ekwipunkiem. Twórcy jako swoją główną inspirację wymieniali przede wszystkim Chrono Triggera, ale dorzucili kilka elementów, takich jak poruszanie się w trakcie potyczek w celu obrania korzystnej pozycji do ataku.

Gra oferuje niezliczone dodatkowe mechanizmy, które pojawiają się w konkretnych sytuacjach. Są to nie tylko minigry w trakcie hakowania czy innych interakcji, ale też sekwencje wzbogacające wybrane momenty fabuły. Gracz może doświadczyć np. ucieczki statkiem kosmicznym lub innym środkiem transportu. Spełnia to swoją funkcję o tyle, że urozmaica rozgrywkę, zastanawiam się jednak do dziś, czy na pewno pasuje do całości.

Zrodzony w bólach

No właśnie... nie do końca pasuje. Twórców nękały te same problemy, co Daikatanę, w tym przeciągający się czas produkcji. Nie pomogło to w obliczu dzielenia budżetu i zasobów z grą Johna Romero, której porażka mocno przeraziła wydawcę. Padł wtedy **rozkaz: wydajemy Anachronox jak najszybciej, żeby zminimalizować straty**. Z tego względu olbrzymia część treści została wycięta (miała wszelako trafić do potencjalnego sequela), wstrzymano dalszy rozwój tytułu i rozpoczęto przygotowania do premiery.

JEDNA Z MNIEJ PRZYSTĘPNYCH GIER TEGO OKRESU, ALE WARTA WYSIŁKU.



Drużyna antybohaterów tuż przed trwającym wiele dni dryfem, który doprowadzi ją do obłędu.

W efekcie wydano grę niedopracowaną. Interfejs jest mało intuicyjny i wymaga godzin przyzwyczajania się, a walce niezmiennie towarzyszą problemy z wybieraniem postaci. **Wiele mechanizmów działa topornie, a niektórych elementów ewidentnie nie dokończono.**

Anachronox podsuwa graczowi minigry, gdy tylko jest na to przestrzeń. Tu - ucieczka statkiem kosmicznym.

I tak chociażby postępy w wątku głównym możemy sprawdzać w menu podręcznym, ale questów pobocznych gra już nie śledzi, przez co musimy prowadzić własne notatki. Nie brakuje też problemów technicznych, które na współczesnym sprzęcie uwidaczniają się jeszcze bardziej – np. nieprzenikniona ciemność w pewnych lokacjach sprawia, że trzeba poruszać się niemal po omacku (ale da się to naprawić – patrz: ramka).

Poza krytyką

Anachronox to jedna z najmniej przystępnych produkcji swej epoki, w jakie zagrać może współczesny odbiorca. Sugerowałbym jednak, aby to grze... puścić płazem. Wiele można bowiem wybaczyć tytułowi, w którym głównym atakiem jednej z postaci jest dezorientowanie przeciwnika nadmiernym gadulstwem, sporo czasu spędzamy z rozczarowanym życiem sarkastycznym robotem oraz dostarczamy pewnemu jasnowidzowi jako przekąskę... zaropiałą, śmierdzącą skarpetkę (cóż, takie ma preferencje). W mieszamy się też w niefortunne zniszczenie całej planety i spotkamy dziwaków twierdzących, że rzeczywistość to gra komputerowa i są tylko uwięzionymi w kilku linijkach dialogu enpecami.

Scenarzyści Anachronox spisali się fenomenalnie, a **świat przedstawiony zasługuje na miano jednego z ciekawszych uniwersów**, jakie pojawiły się w tym medium. Poważne i ciężkie motywy mieszają się z czarnym (a okazjonalnie sprośnym) poczuciem humoru. Czytelnicy „Autostopem przez Galaktykę" Douglasa Adamsa czy fani komediowego serialu science fiction „Czerwony Karzeł" poczują się jak w domu. Dajcie szansę Anachronox, zwłaszcza że kupicie ją niedrogo na GOG-u i Steamie. Nie będzie to łatwa podróż, ale przecież nie każda przygoda fana retro musi się do takowych zaliczać.

eprasa.pl 003ffb258c

Producent: BioWare **Gatunek:** RPG, akcja **Platformy:** Xbox (2005), PC (2007), X360 (2008)

Knights of the Jade Empire



Cursian

Jade Empire zaoferowało graczom jedne z najoryginalniejszych realiów w historii swego gatunku. Mnie skusiło przede wszystkim powinowactwem z... Gwiezdnymi Wojnami.

Zerkając na screeny, pewnie zastanawiacie się, czy przypadkiem nie wstąpiłem na ścieżkę pijanego mistrza. Jaki związek z Chewbaccą i spółką może mieć coś, co wygląda jak symulator Bruce'a Lee? Pozornie żaden. Starsi czytelnicy wiedzą jednak, że **tworząc Jade Empire, BioWare obficie czerpało z Knights of the Old Republic**. Przed laty stanowiło to nie lada rekomendację.

Styl zaciśniętej pięści

Gra zawitała na rynek w czasie, gdy z ust graczy wciąż nie schodziły oba KotOR-y, a na horyzoncie majaczył pierwszy Mass Effect. Rozsądek kazał się zatem spodziewać, że BioWare nadal będzie podążało sprawdzonym szlakiem. Studio jednak uderzyło z niespodziewanej strony. Mocno i w sam splot słoneczny. **Świat „Jadeitowego Imperium" nawet dziś uchodziłby za szalenie oryginalny wybór w kontekście erpega.** Wtedy wydawał się oderwany od rzeczywistości do tego stopnia, że niejeden zadawał sobie pytanie: „Jak oni, do diabła, dostali na to pieniądze?".



Duch KotOR-a unosi się nad całą grą - także nad interfejsem.

Dzieło BioWare'u zabierało graczy na wyprawę do krainy rodem z chińskich legend. Z każdego kąta wyzierały elementy charakterystyczne dla regionu: architektura, stroje, muzyka i... hmm, „poetyka", z braku lepszego słowa. Nad tytułem wręcz unosił się duch filmów walki. Wiecie – porzucony jako niemowlę młody uczeń, nieszczędzący rozmaitych mądrości wiekowy mistrz itd. Głupiutkie do niemożliwości, ale ma swój urok. Spędzanie czasu przy Jade Empire przypomina trochę setny seans „Karate Kida": **niby człowiek wie, że to strasznie schematyczne, ale i tak gęba mu się cieszy**. Do wywołania podobnych wrażeń walnie przyczyniły się rozmaite ozdobniki w rodzaju wykrzykiwania nazw technik używanych w walce czy odziedziczony po KotOR-ach czarno-biały system moralności.

W tłumie ukrycie: technika udawanego erpega

Dziś bez cienia skrępowania określamy Jade Empire mianem erpega, jednak dawniej nie była to wcale sprawa oczywista. Próżno bowiem doszukiwać

eprasa.pl 003ffb258c



Ta lokacja wygląda całkiem nieźle, ale ogólnie grafika bardzo się zestarzała.

się w dziele BioWare'u złożonej mechaniki, uważanej wówczas za nieodzowny atrybut tego gatunku. **System rozwoju postaci jest mocno ograniczony.** Co poziom można zainwestować punkcik w zdrowie, manę lub kondycję oraz kilka pasywnych bonusów dla poszczególnych stylów walki. Nic przesadnie ekscytującego, w dodatku w śladowych ilościach. Co gorsza, jeśli nie liczyć zbieranych od święta klejnotów, obyło się nawet bez zarządzania ekwipunkiem.

Szkoła niemrawego starca

Zełgałbym, gdybym napisał, że w 2024 grało mi się w to równie dobrze, co niespełna dwie dekady temu. Pomijając oczywistości w rodzaju paskudnej grafiki czy mało szczegółowych animacji, doskwierają też klaustrofobiczne, gęsto podzielone ekranami wczytywania mapy. Nie potrzebuję rzecz jasna kolejnego sandboksa, bo współczesność dostarcza mi ich aż nadto, ale „wielkie" miasto składające się z dwóch czy trzech uliczek na dzielnicę wygląda po prostu biednie. **Najbardziej rozczarowuje jednak walka**. W KotOR-ach, których dziedzictwo czuć tutaj od interfejsu po sposób poruszania się postaci, nawet dziś można przymknąć oko na pewną „drewnianość". Wojaże po Odległej Galaktyce to bowiem tak naprawdę zakamuflowane turówki, gdyż za wszystkimi czynnościami stoją rzuty wirtualnymi kostkami i zasady przypominające Dungeons & Dragons. Jade Empire próbowało z kolei udawać nowoczesnego akcyjniaka, nie mając na to papierów.

Gra nie potrafi wiarygodnie oddać „ciężaru" prawdziwej walki wręcz. Nie czuć fizyczności i oporu ciała przeciwnika, a o tym, że ciosy sięgają celu, na dobrą sprawę świadczą wyłącznie kurczące się paski zdrowia. Wrogowie w zasadzie nie reagują na trafienia, zatem bez większego znaczenia jest fakt, czy pod pięść trafi akurat zwinny chuderlak z kijem, czy gigantyczny, lecz powolny żabi demon. Sprawia to trochę wrażenie, jakby postacie doskakiwały do siebie i odtwarzały animację ataków, niekoniecznie przejmując się tym, co w danej chwili robi rywal. Jedynie najpotężniejsze techniki potrafią kogoś obalić albo wytrącić z równowagi. Starcia sprowadzają się do zaklikiwania wszystkich na śmierć, okazjonalnie wspieranego blokiem lub leczeniem. Gra o mistrzach sztuk walki, w której okładanie się po gębach wypada słabo, to raczej kiepska inwestycja czasu.

POMYSŁ NA ŚWIAT WCIĄŻ MOŻE SIĘ PODOBAĆ, LECZ RESZTA OKRUTNIE SIĘ ZESTARZAŁA.

Może brzmi to trochę, jakbym krytykował starą grę za to, że nie jest równie wymuskana co jej współczesne odpowiedniki. To nie do końca tak. W mojej opinii cały sens podobnych tekstów w Retro tkwi nie w tym, by roztkliwiać się nad minioną chwałą dawnych hitów, ale by odpowiedzieć na pytanie, czy warto sięgać po nie także i dziś. W przypadku Jade Empire raczej darowałbym sobie taki powrót. **Weterani niepotrzebnie zszargają sobie wspomnienia, nowicjusze z kolei odbiją się od archaicznej rozgrywki** i nie zrozumieją, o co kiedyś było tyle szumu. Czasem jest już po prostu za późno na odrabianie zaległości.

OGNISTY KOMAR

W określonych punktach scenariusza należy zaliczyć prostą minigierkę wzorowaną na staroszkolnych „latadłach" rodem z automatów. Sterując dziwaczną machiną, musimy zbierać rozmaite bonusy wpływające na jej ataki i jednocześnie unikać nawały wrogich pocisków. Średnio to zajmujące, ale na szczęście niezbyt częste.



Podróżowanie między lokacjami niekiedy wymaga zaliczenia „lotniczej" minigierki.



Wyjątkowo prosty system rozwoju postaci był jednym z najczęściej wysuwanych wobec gry zarzutów.

eprasa.pl/003fb258c

Producent: Mythos Games **Gatunek:** strategiczna **Platformy:** PC, Amiga, CD32 (1994); PS1 (1995)



Nie chcemy tu Obcych!

Marcin Bańdo

Przełom 1995 i 1996 roku. Zamiast gapić się na marnej jakości sylwestrową imprezę w TV lub walić ludziom po oknach chińskimi petardami, całą noc spędziłem u kolegi, który miał wypasionego, jak na tamte czasy, peceta. Broniliśmy Ziemi przed inwazją z kosmosu.

Zajęło nas tak opus magnum Juliana Gollopa, cudownego dziecka angielskiego gamedevu lat 80. Stanowiło rozwinięcie pomysłów zawartych w Laser Squad, dostępnym pierwotnie na ZX Spectrum. Gollop zainteresował potężnego w tamtych czasach wydawcę, jakim było amerykańskie Microprose, opromienione sukcesami dzieł Sida Meiera. Zastrzyk gotówki oraz sił roboczych, a także chęć firmy do powtórzenia sukcesu Civilization sprawiły, że **w 1994 roku na półki sklepowe zawitała prawdziwa strategiczna perełka**.

Spokojnie, to tylko inwazja

Zasady gry są banalne. Zarządzamy tajną organizacją X-COM (akronim od Extraterrestrial Combat Unit) wspieraną przez rządy większości krajów świata. Musimy szkolić żołnierzy, prowadzić badania naukowe i skutecznie odpierać ataki zagrażających naszej planecie hord z kosmosu. Bułka z masłem!



Interceptory tylko czekają na sygnał do startu, by przechwycić UFO.

Działania prowadzimy na dwóch płaszczyznach. Pierwsza to Geoscape, czyli mapa naszego globu. Służy do monitorowania aktywności Obcych, zakładania baz, wysyłania wojaków na misje. Za jej pomocą zarządzamy również naszą kwaterą (lub kwaterami), rozbudowywaną o sektory badawcze (w których prowadzimy niezwykle istotne dla fabuły oraz postępów w kampanii badania nad kosmicznymi cywilizacjami), szkoleniowe, produkcyjne, hangary dla pojazdów, magazyny itp. Zatrudniamy też naukowców, rekrutujemy żołnierzy, kontrolujemy przestrzeń nad naszą planetą. Dodatkowo Geoscape pozwala sterować upływem czasu: możemy go przyspieszać lub zwalniać. Druga płaszczyzna to Battlescape, czyli...

...This time it's war!

Mały, niezidentyfikowany obiekt latający pruje z prędkością dźwięku przez błękitne niebo nad południową Francją. Czwórka szarych Obcych z rasy sectoidów zauważa niewielką wioskę ulokowaną gdzieś pod Niceą. Idealny cel dla zwiadu: niczego niepodejrzewający ludzie i niczego nieświadome krowy. Dowódca podejmuje decyzję – lądujemy. Niespodziewanie stateczkiem wstrząsa wybuch! Jeden, drugi. Kosmici tracą panowanie nad pojazdem i z pełnym

SYNDROM JESZCZE JEDNEJ MISJI GWARANTOWANY!

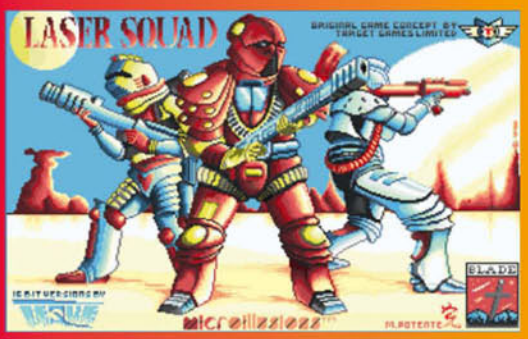
eprasa.pl 003ffb258c



Rozbudowa baz jest w tej grze cholernie ważna.

LASER SQUAD

Duchowy „ojciec" serii XCOM to jedna z najlepiej ocenianych gier na ZX Spectrum w historii (16. miejsce na liście Your Sinclair's Readers' Top 100 Games of All Time z września 1993 roku). Właśnie z tej gry do UFO przeniesione zostały m.in. punkty akcji, którymi dysponują poszczególni żołnierze. Przypominamy ją zresztą w tym wydaniu Retro.




Strzeż się Mutonów, graczu!



Nasz oddział rusza do akcji.

SEQUEL

Seria XCOM to cała masa mniej lub bardziej udanych gier, z których dla fanów retro najistotniejszy będzie sequel pod wszystko mówiącym tytułem X-COM: Terror from the Deep. Dobijamy w nim resztki ufoków skryte w morskich i oceanicznych odmętach. Produkcja wygląda w sumie jak dodatek do pierwszej części, ale stanowi pełnoprawną kontynuację, choć opracowaną już bez udziału Juliana Gollopa.



impetem wbijają się we francuskie domki. Nad mieściną słychać już tylko przeciągły świst powietrza za odlatującym myśliwcem przechwytującym typu Avenger. Radary z bazy X-COM-u na Sycylii zareagowały bowiem prawidłowo i w porę wykryły zagrożenie. Obiekt Obcych zestrzelony zgodnie z procedurą. Teraz czas na Skyrangera z ekipą interwencyjną.

Na miejscu katastrofy ląduje oddział komandosów mających za zadanie wyczyścić teren, ochronić przebywających w wiosce cywilów i zdobyć jak najwięcej materiałów, minerałów, broni i technologii należących do przybyszów. **Wkraczamy w fazę strategii turowej** – przemieszczamy po mapie naszych wojaków oraz pojazdy i przeczesujemy obszar w poszukiwaniu wroga, wydając punkty akcji.

Po krótszej lub dłuższej chwili dochodzi do konfrontacji z Obcymi. Musimy wszystkich najeźdźców zlikwidować i pozbierać pozostawione ciała oraz itemki. Są one potrzebne do prowadzenia prac badawczych pozwalających ulepszyć ziemską technologię i poznać słabe strony kosmitów. **Pole walki ukazano w rzucie izometrycznym (kilkupoziomowym!) z zaskakująco dużą liczbą czytelnych szczegółów.** Otoczenie cechuje spora różnorodność krajobrazów charakterystycznych dla regionu geograficznego, gdzie akurat toczy się rozgrywka.

Nie my zaczęliśmy tę wojnę...

Obcy nie są w ciemię bici. Dysponują (przynajmniej na początku) bronią potężniejszą od ludzkiej, potrafią bardzo dobrze wykorzystywać ukształtowanie terenu, a nawet zmieniać naszych obecnych na mapie żołnierzy w posłuszne ich woli zombie. Najeźdźcy dzielą się na kilka ras różniących się parametrami fizycznymi, inteligencją, odpornością oraz, co szczególnie niebezpieczne, mocami psionicznymi, dzięki którym są w stanie kontrolować naszych wo-

eprasa.pl 003ffb258c

UFO, CZYLI X-COM



W Europie gra ukazała się pod tytułem UFO: Enemy Unknown. W Stanach Zjednoczonych natomiast ktoś, być może pod wpływem popularności serialu „Z Archiwum X", który pojawił się w telewizji rok przed premierą dzieła Gollopa, wpadł na pomysł, aby przechrzcić ją na X-COM: UFO Defense. Nazwa się przyjęła i dzisiaj znamy pod nią cały ten cykl (choć w nowożytnych odsłonach usunięto z niej dywiz).

jaków. Biada temu, kto wpadnie na napakowanego Mutona z karabinem plazmowym pod pachą lub najpotężniejszego psionicznie Ethereala!

Cała ta kosmiczna banda nie tylko poluje na krowy, ale również terroryzuje populację miast (a tych należy bronić, aby nie stracić funduszy od rządów z obszarów, których nie zdołaliśmy ochronić), porywa ludzi oraz, o zgrozo, napada na nasze bazy.

Wraz z postępem w grze **nauczymy się rozpracowywać taktykę najeźdźców i wykorzystywać ich technologię**. A dzięki megapotężnym broniom i artefaktom powstałym na skutek prowadzonych badań nad pozaziemską technologią będziemy w stanie przygotować skuteczny odwet.

...ale my ją zakończymy!

OK, mamy już w małym palcu całą UFOpaedię – czyli wbudowane w grę kompendium wiedzy – i rozumiemy, kto za tym wszystkim stoi. Wybieramy najbardziej zaprawionych w bojach żołnierzy, wyposażamy ich w najlepszy sprzęt, ładujemy do statku kosmicznego i robimy Obcym z szarych pupek jesień gwiezdnowiecza, likwidując ich bazę na Marsie. No mówiłem przecież, że bułka z masłem!

Granie w UFO dzisiaj wciąż jest łatwe, lekkie i przyjemne, o ile znasz ten gatunek, lubisz go i nawykłeś do poziomu trudności produkcji sprzed paru dekad. Tytuł odpalimy na każdym pececie dzięki wersji dostępnej np. na GOG-u. Produkcję Gollopa często da się



Dzięki analizie obcych technologii można konstruować takie cudeńka, lepszą broń itp.

kupić wręcz za grosze, więc warto spróbować, gdyż **po 30 latach od premiery wciąż broni się sporą dawką grywalności** i względnie rozsądnym stopniem wyzwania (AI dostrzega nasze kłopoty i w razie potrzeby na jakiś czas stopuje zapędy Obcych). Nie odbijemy się od niej zatem jak od ściany, nie zakryjemy uszu z odrazą, słysząc charakterystyczne dźwięki oraz motywy muzyczne towarzyszące rozgrywce i nie wyłączymy monitora na widok żołnierzy i kosmitów. Jasne, całość wygląda pikselowato i kanciasto, ale w niczym to nie przeszkadza.



SKĄDŚ TO ZNAM...

W tej grze nie brakuje nawiązań do popkultury. Sectoidy to obiekt westchnień każdego ufologa szperającego w zakamarkach Strefy 51, statki Obcych wyglądają jak typowe latające spodki z filmów science fiction z lat 50., a infiltracja Ziemi przez przybyszów z kosmosu to motyw wprost zaczerpnięty z literatury i filmu („Z Archiwum X", „Faceci w czerni"). Chryssalid z kolei kojarzyć się może z ksenomorfem.

Diamenty są wieczne!

Czy UFO ma jakieś niedociągnięcia i słabości? Tak, jeśli za takowe uznać lekką monotonię gameplayu i powtarzalność czynności, mozolne szperanie po mapie w celu ubicia ostatniego spanikowanego ufoka czy też rozmaite problemy z zarządzaniem finansami. Ale te **skazy w żaden istotny sposób nie mącą radości płynącej z rozgrywki**. Rozgrywki, dodajmy to z całą stanowczością, wymagającej, ale niesamowicie satysfakcjonującej oraz wciągającej. To najlepszy przykład narkotycznego syndromu jeszcze jednej misji przed snem.

UFO: Enemy Unknown broni się skutecznie do dzisiaj idealnym połączeniem zarządzania i walki. Niewiele jest gier, które po tylu latach od premiery wciąż potrafią tak fascynować. To tytuł ponadczasowy, definiujący gry strategiczne podobnie jak Civilization czy Dune II. Grzech go nie znać. Grzech w niego nie zagrać.

eprasa.pl 003ffb258c

Producent: Target Games Limited **Gatunek:** taktyczna, turowa
Platformy: ZX Spectrum, C64, MSX (1988); Amiga, Atari ST, CPC (1989); PC (1992); PC-98 (1993)

Przodek X-COM-a



Smuggler

Gdy jeszcze nikomu nie śniło się o X-COM-ie, jego przyszły twórca wypuścił w 1984 roku strategiczną grę Rebelstar. Potem, w 1988, na jej motywach przygotował kolejną...

Tenże rok 1988. Siedzę sobie pewnej niedzieli na wrocławskiej giełdzie komputerowej, handlując grami na Commodore'a 64. Obok mnie, ze swoją ofertą softu na Spectrum, stoisko ma niejaki Adrian Chmielarz. Podchodzi do niego klient...
– Chciałbym kupić...
– Spadaj – mruczy Adrian, nie odrywając oczu od monitora, a zdezorientowany klient sobie idzie.
W podobny sposób spławia jeszcze dwie osoby. W końcu pytam:
– Ej, czemu ich tak przeganiasz? Co ci odwaliło?
Adrian posyła mi dość rozkojarzone spojrzenie i pokazuje palcem na ekran.

DOSKONAŁOŚĆ TKWI W PROSTOCIE!

– Kurde, nie mam czasu dla nich – mówi. – Zobacz, jaką zaj*****ą grę właśnie dostałem!
Tak poznałem Laser Squad.

Najlepsza na C64!

Wersja na C64 – którą uważam za najlepszą, bo na Amidze, Atari ST i PC niepotrzebnie grę „przefajnowano" rozmaitymi graficznymi wodotryskami – zawarto zaledwie trzy krótkie misje. Dwie kolejne, wraz z nowymi przeciwnikami i orężem dla komandosów, można było dokupić osobno. (**Pierwszy w życiu oryginał, jaki nabyłem, to właśnie ten zestaw**, kosztujący całe pięć funtów! To sporo szmalu, jak na 1990 rok). W reedycjach i wersjach na 16-bitowce misji znalazło się już siedem.

CIEKAWOSTKA

Mój poradnik do Laser Squad zamieszczony w amigowym zinie Fat Agnus w 1991 roku został niemal słowo w słowo przepisany przez jednego z redaktorów Secret Service'u i opublikowany na łamach tego magazynu. Jako że przewidująco wprowadziłem do tekstu kilka drobnych przekłamań, które plagiator bezmyślnie zerżnął, mogłem udowodnić, że to ja jestem prawowitym autorem. Wysłałem zatem gniewny list z dowodami do SS... i nic, zero reakcji. Mam tylko cichą nadzieję, że gość chociaż dostał porządny ochrzan od Pegaz Assa i musiał oddać zarobioną kasę.

W każdej z nich **sterowaliśmy kilkuosobowym oddziałem żołnierzy**. Przed rozpoczęciem zadania należało wojaków odpowiednio uzbroić i opancerzyć. Ze względu na ograniczoną liczbę kredytów na każdą postać, trzeba było się zastanowić, w co najlepiej zainwestować. Im więcej punktów pakowaliśmy w oręż, tym mniej zostawało bowiem na wyposażenie ochronne – i vice versa.

Poruszanie się i atakowanie zrealizowano klasycznie – za pomocą odnawianych po każdej turze punktów akcji. Na celność strzału teoretycznie miała wpływ odległość od obiektu, do którego mierzyliśmy, ale szybko dało się odkryć buga niwelującego to utrudnienie. W grze istotne było morale każdej z postaci. Jego spadek wskutek zmęczenia i śmierci kumpli mógł doprowadzić żołnierza do paniki i w efekcie do chwilowej odmowy wykonywania rozkazów oraz ucieczki w losowym kierunku. **Dla fana X-COM-a to wszystko brzmi bardzo znajomo**, czyż nie? I słusznie, Laser Squad to bezpośredni przodek tej kultowej strategii.





Warto!

Grać mogliśmy przeciwko komputerowi lub innemu graczowi w trybie hot seat. To drugie było znacznie przyjemniejsze, ponieważ sztuczna inteligencja zawsze rozstawiała przeciwników w tych samych miejscach i tak samo wyekwipowanych. Z kumplami zaś cięliśmy w to długimi godzinami!

Wróg nigdy nie odznaczał się zbytnią lotnością, niezależnie od platformy, a grafika jaka jest, każdy widzi (choć dla mnie ma swój urok). Laser Squad jest w sumie dość prosty, ale rzec trzeba, że **w przypadku zabawy z drugim graczem i dziś daje sporo radości**. Bo doskonałość tkwi w prostocie! Jeśli chcecie kogoś zachęcić do tego typu tytułów albo sprawdzić, czy wam gry taktyczne przypadną do gustu, nada się idealnie.

eprasa.pl 003ffb258c

Producenci: Midway Studios Chicago, Tiger Hill Entertainment **Gatunek:** akcja **Platformy:** PC, PS3, X360 (2007)

JOHN WOO PRESENTS

STRANGLEHOLD

Wooo! Ale rozpierducha!

Eugeniusz Siekiera

Jakiś zbir z wyrzutnią rakiet posyła w moim kierunku wybuchową niespodziankę. W ostatnim momencie wyskakuję z rozpędzonego samochodu, ląduję za najbliższą osłoną, po czym odpalam umiejętność specjalną i zasypuję świat gradem kul.

Z naprzeciwka wybiegają jacyś – sądząc z tego, jak atakują – kamikadze. Pchają się pod celownik gęsiego i najwyraźniej nie przyjmują do wiadomości, że ja też trzymam w zanadrzu kilka niespodzianek. Wskakuję na pobliską poręcz i biegnę swobodnie po ostrej stromiźnie, śmiejąc się w twarz Newtonowi. Na końcu trasy **rzucam się szczupakiem, co automatycznie odpala bullet time**, zwany tu dla niepoznaki „czasem Tequili". Kolejne makówki pękają jak przejrzałe arbuzy, a ja, kręcąc piruety, wciąż mogę śledzić tor lotu każdego wystrzelonego pocisku.

Call an ambulance... But not for me!

Ostatni gangus stoi za daleko, ale to też nie problem. Robię zbliżenie obrazu i celuję w szyję; pada strzał, kamera żwawo podąża za pędzącą kulą, a sekundę później gość chwyta się za rozprute gardło, nieudolnie tamując gejzer ciemnoczerwonej krwi. Gdy pada na glebę, mam chwilę, by rozkoszować się widokiem kompletnie zdemolowanego otoczenia.

Kto zna filmy Johna Woo („Mission: Impossible 2", „Bez twarzy"), ten z grubsza wie, czego spodziewać się po grze sygnowanej jego nazwiskiem. Frenetyczna rozgrywka zwalnia z rzadka, **większość kampanii podporządkowano koncertowej demolce**, a przemoc bywa groteskowo przerysowana. Warto tu dla porządku zaznaczyć, że **Stranglehold jest nieoficjalną kontynuacją „Dzieci triady"** – jednego z najlepszych filmów tego reżysera. Poznajemy więc kolejne perypetie inspektora Tequili (głosu i wizerunku postaci użyczył Chow Yun-fat), który nieustannie balansuje na granicy prawa, lądując między młotem a kowadłem, czyli rywalizującymi ze sobą gangami, a do tego wplątując w całą aferę własną rodzinę.



Nowy Tony Hawk wygląda obiecująco, tylko po co ta przemoc?

Strzały znikąd

W trakcie krótkiej, bo raptem czterogodzinnej kampanii zawitałem na chińskie targowisko, sprawdziłem, co smacznego serwują w luksusowej restauracji, poprzestawiałem meble w nowoczesnym apartamentowcu, a w chicagowskim muzeum przerobiłem szkielety dinozaurów na puzzle dla zaawansowanych. Lokacje są co prawda skrajnie liniowe, ale zaskakująco zróżnicowane.

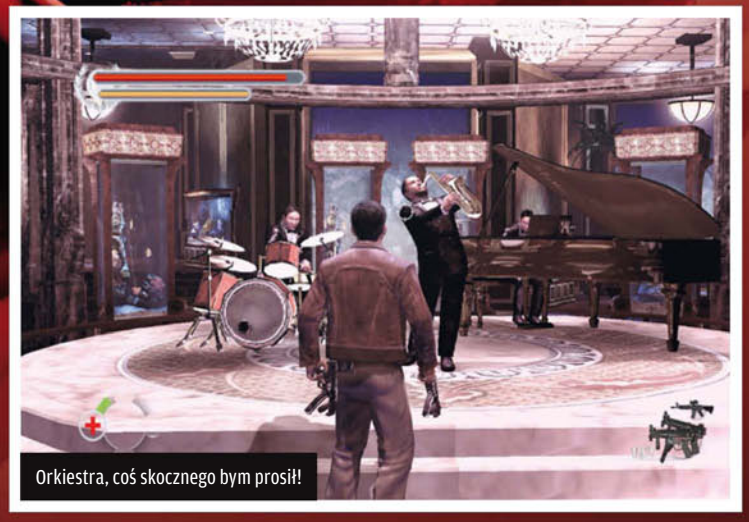
Największej siły Strangleholda nie stanowi rzecz jasna narracja. To trzecioosobowa strzelanka żywcem wyrwana z siódmej generacji, nie będzie więc dla nikogo zaskoczeniem, że rozgrywka okazuje się cudownie nieskomplikowana, liczą się tylko widowiskowe, momentami wręcz zbyt chaotyczne starcia. **Powiedzieć, że trup ściele się gęsto, to jak nic nie powiedzieć.** Z każdej strony zalewa mnie fala mięcha armatniego wysypującego się z pomieszczeń, do których sam nie mam wstępu, a draby notorycznie mate-

PROSTA, SKRAJNIE LINIOWA I KONSEKWENTNIE SCHEMATYCZNA. A TO TYLKO CZĘŚĆ JEJ ZALET.

eprasa.pl 003ffb258c


Sałatka owocowa raz!


Stefana krew zalała, gdy zobaczył cenę wynajmu kawalerki w ścisłym centrum.


Orkiestra, coś skocznego bym prosił!

rializują się za moimi plecami, dokładnie pół sekundy po tym, jak odwracam wzrok.

Mistrz destrukcji

Mimo przytłaczających sił wroga waleczny inspektor z łatwością rozstawia całe towarzystwo po kątach. W trakcie największych zadym nie drgnie mu powieka, bo **akrobatycznych wygibasów uczył się najpewniej u samego Neo**. Biega po poręczach i balustradach, wozi się na wózkach, prześlizguje z gracją po blatach, potrafi również zjeżdżać na linach i bujać się na żyrandolach, oczywiście prowadząc w tym czasie ostrzał. Taki z niego spryciarz, że nie musi nawet przeładowywać spluw, a po zapełnieniu specjalnego wskaźnika może skorzystać z czterech specjalnych trików: gradu pocisków, ataku obrotowego, leczenia nadszarpniętego zdrowia oraz precyzyjnego strzału działającego niczym trafienie z karabinu wyborowego w serii Sniper Elite.

Proste zasady i powtarzalna rozgrywka bywają złym prorokiem, sugerując w dłuższej perspektywie monotonię, ale Stranglehold ma ukrytego w rękawie asa. **Niemal wszystko, co nieprzyspawane do podłogi, da się zniszczyć.** W zasadzie lekko rozmijam się z prawdą, bo na moje destrukcyjne zapędy podatne są również większe obiekty w postaci kamiennych murów czy ogromnych rzeźb. Drewniane drzwi, stoły i przepierzenia momentalnie zamieniają się w stosy drzazg, trafiony kulą półmisek zalewa otoczenie deszczem owoców, a uszkodzone automaty w kasynie wypluwają lśniące żetony. Szyby idą w drobny mak, podobnie jak akwaria, z których efektownie wylewa się woda, tynk sypie się ze ścian, z kolei betonowe filary pod ostrym ostrzałem wręcz chudną w oczach.

Żadna przeszkoda nie daje schronienia na dłużej, bo wszystko w zasięgu wzroku można obrócić w perzynę. Dodatkową atrakcją są zawieszone wyżej elementy w postaci neonów czy szyldów, które potraktowane ołowiem spadają z łoskotem, miażdżąc głowy pechowców stojących pod nimi. Rozgrywka to nieustanny balet przemocy wykonywany przy akompaniamencie rykoszetujących kul kruszących beton, drewno i szkło, wśród tysięcy odłamków wzbijanych w powietrze z każdej możliwej strony. Chyba w żadnej innej grze wydanej wcześniej odpowiedzialny za fizykę Havok nie miał tyle do roboty, co tutaj.

Maksa Payne'a mamy w domu

Ponoć podczas tworzenia swej legendarnej dylogii Finowie z Remedy wzorowali się na filmach Woo, z kolei Stranglehold ewidentnie próbuje przypodobać się fanom Maksa. I tak oto historia zatoczyła koło. Wiele te gry łączy, choć perypetie inspektora Tequili nie zdołały powtórzyć sukcesu przygód nowojorskiego gliniarza. Nie oszukujmy się, **nie jest to wybitna produkcja i dość szybko zdradza swoje grzechy** (doklejony na siłę multiplayer, słabo zrealizowany i w sumie niepotrzebny system osłon, kiepskie starcia z bossami), a upływający czas dołożył kolejne bolączki – od jakości niektórych tekstur mogą dziś krwawić oczy.

Niemniej teraz doceniam ją bardziej niż kiedyś. Może dlatego, że **nie próbuje udawać, iż jest czymś więcej niż trywialną, bezpretensjonalną strzelanką**. Ale gwóźdź programu stanowi tu rozwałka, więc temu też podporządkowano każdą składową produkcji: tempo akcji, dobrze skrojony garnitur broni i umiejętności oraz fantastyczną interaktywność. Wytłuc wrogów, przejść dalej, zapętlić – stara, dobra szkoła projektowania gier! Może i trochę to wszystko bez sensu, ale komu to przeszkadzało? ■

GDZIE MÓJ MAGNETOWID?

Fabuła to przewidywalny festiwal klisz, który oglądałbym z umiarkowanym zaciekawieniem, gdyby nie jeden szczegół - ktoś wpadł na pomysł, by miast klasycznego dubbingu posłużyć się lektorem czytającym kwestie wszystkich postaci. W grze słyszymy więc oryginalnych aktorów i nałożony na to głos Mirosława Utty, doskonale znanego z wielu kultowych akcyjniaków złotej ery VHS, a także polskiej wersji Stalkera. Był to strzał w sam środek tarczy.

eprasa.pl 003ffb258c

Producent: NuClearVision **Gatunek:** FPS **Platforma:** PC (2004)



Psychotoxic

Jaka piękna katastrofa!

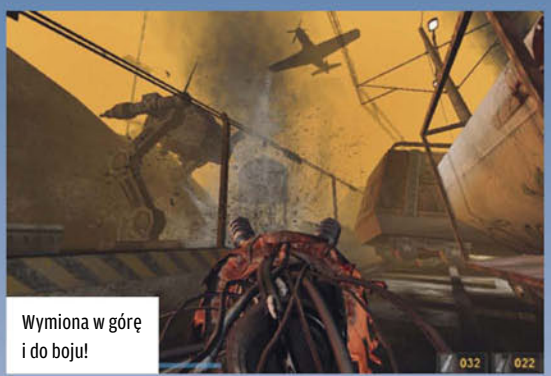
Rafał Obertał

Psychotoxic jest jak zderzenie pociągu wiozącego lekko upiorny cyrk pełen klaunów z autokarem wypchanym animkami na przedmieściach stereotypowej cyberpunkowej metropolii. A potem robi się coraz dziwniej.

Gdy pierwszy raz odpaliłem tę grę lata temu, raczej mnie nie porwała. Ot, typowe ponure miasto przyszłości i jakaś pani ze zbyt wielka głową... w sumie nic niezwykłego. Niedługo później zawitałem do pierwszego cudzego umysłu, który gameplayowo okazał się do bólu przewidywalnym cyberpunkiem. Dodajmy do tego liczne bugi i **otrzymamy aż nadto powodów, żeby odbić się od niej z hukiem**.

Ale ja uparty jestem...

...więc dałem jej kredyt zaufania. I opłaciło się. Mimo że nagromadzenie błędów na centymetr kwadratowy kodu nie zmalało ani trochę, to natykałem się na nie w coraz dziwniejszych i ciekawszych sceneriach. Odwiedziłem postapokalipsę pełną krowoludzi z uzbrojonymi wymionami (!) i sam też mogłem postrzelać z takiego „sprzętu". Znalazłem się również w krainie żywcem wyjętej z kreskówki dla najmłodszych – acz z kwiatkami dziwnie zerkającymi na mnie spode łba... Oczywiście był to świat „nieco" brutalniejszy od typowej bajeczki. A kiedy nareszcie dostałem się na plan czarno-bia... czarno-burego horroru rodem z pierwszej połowy ubiegłego wieku, **bawiłem się już całkiem nieźle. To znaczy wtedy, gdy akurat wszystko działało jak trzeba...**



Wymiona w górę i do boju!

Ostatnią rzeczą, jaką udało mi się zobaczyć, był ten cholerny mariaż klauna z ciężarówką(*), który wytarł mną podłogę. Wówczas mój upór i cierpliwość w końcu się wyczerpały. Basta! Odpuściłem sobie Psychotoxica.

Powrót po latach

Ale ta niedorobiona, dziwna i intrygująca **gra nie dała mi o sobie zapomnieć**. Ciągle drążyła mnie ciekawość, co kryje się dalej, po tym durnym zmechanizowanym klaunie... Znacie definicję gamingowego szaleństwa? To podchodzenie do tej samej, niedopracowanej produkcji wielokrotnie z nadzieją, że tym razem okaże się lepsza. Ech, chyba zatem na starość zwariowałem – bo znowu w to gram!



Buro to widzę.

I cóż, początek wciąż jest sztampowy i mało interesujący, a pierwsza wizyta w czyjejś głowie wypada blado. Ponadto **liczne i nigdy niezałatane mankamenty nadal potrafią doprowadzić do szewskiej pasji**. Ale gdy już dotarłem do tych dziwniejszych miejsc i wziąłem w łapy równie zakręconą broń, przypomniałem sobie, dlaczego ta gra tak zafascynowała mnie lata temu. I mimo że tym razem nie doszedłem jeszcze do owego feralnego klauna na kołach – i w sumie nie wiem, czy starczy mi cierpliwości, by przebijać się przez hordy wszechobecnych błędów – to mam wielką nadzieję, że jednak zobaczę zakończenie tej porąbanej historii.

ZABUGOWANE I DZIWACZNE. NIE MOGĘ PRZESTAĆ W TO GRAĆ.

Czy dziś szczerze poleciłbym tę produkcję komukolwiek, kto wcześniej w nią nie grał? Hmm, raczej nie. Chyba że ten ktoś jest masochistą albo lubi schizowe „odjazdy" i nie ma uczulenia na bugi. Uprzedzam tylko, że **na bank nie da się jej potem odzobaczyć i zapomnieć**. Coś o tym wiem, niestety. Tak więc proszę wybaczyć, ale kończę pisać, zakładam moje bojowe wymiona i lecę kosić kwiatki seriami. Sayonara!

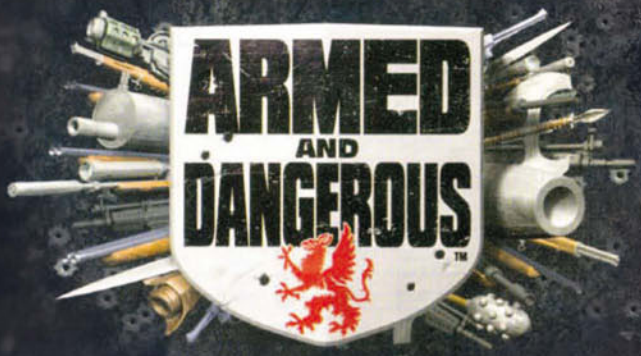
(*) Przynajmniej tak to wtedy zapamiętałem.

eprasa.pl 003ffb258c

Producent: Planet Moon Studios **Gatunek:** akcja **Platformy:** PC, Xbox (2003)

Eugeniusz Siekiera

Patrzysz i myślisz, że to tytuł z innej planety, jednak po spędzeniu z nim dwóch kwadransów zaczyna ci w głowie coś świtać. Toż to niemal kolejne MDK!





Podjąłem decyzję - wyremontujemy wasz dom!



Tu i tam dominują półotwarte, dość duże przestrzenie i korzystamy z mocno nietypowego, choć praktycznego uzbrojenia, wyżywając się na karykaturalnych, komicznie wyglądających przeciwnikach. No i podobieństwo najistotniejsze – obie gry są szalenie dowcipne.

Ale ekipę żeście zmontowali!

Poznajcie Lionhearts, wybitnie nieudolnych najemników. Ukrywający twarz za czerwoną chustą Roman jest liderem grupy, a towarzyszy mu Jonesy – Szkot choleryk, antropomorficzny kret i spec od materiałów wybuchowych w jednym, któremu zbyt często zdarza się przeciąć niewłaściwy kabelek. Kolejny chwat to przypominający centuriona robot. Ten, jak na Brytyjczyka przystało, nawet podczas bitki nie odmówi filiżanki ożywczej herbaty. Czwartym do brydża jest Rexus – niewidomy starzec cuchnący do tego stopnia, że pada przy nim wszystko, nie wyłączając much. Nasz dream team przez całą przygodę ugania się za tajemniczą księgą, a niejako przy okazji wyzwala pewną fikcyjną krainę spod tyranii pociesznego króla Forge'a.

Niewątpliwym **atutem jest szczególny styl narracji, bazujący na specyficznym poczuciu humoru**. Armed and Dangerous wzbiło się w tym względzie na wyżyny – to strzelanka na wesoło, która wybornie parodiuje inne dzieła popkultury i zręcznie kpi z narodowych przywar (oberwało się choćby Francuzom i Niemcom). Mistrzostwo stanowią – choć urodą nie grzeszą – zwłaszcza dość długie przerywniki między misjami. Tak dobrze napisanych dialogów ze świecą szukać w grach.

Na tle odklejonej fabuły i odjechanych dialogów rozgrywka prezentuje się zaskakująco... klasycznie i normalnie. No, prawie normalnie. Biegamy i strzelamy do wszystkiego, co na drzewo nie ucieka, czasem korzystamy z plecaka odrzutowego bądź eskortujemy mieszkańców lokalnej wioski, kiedy indziej przejmujemy kontrolę nad potężnym działem i prujemy do armii przygłupów próbujących sforsować mury obronne. **Symfonia zniszczenia jest dość konkretna, bo oprócz przeciwników przemielić można niemal każdy obiekt w zasięgu wzroku**, nie wyłączając nawet całych budynków.

Wciąż grywalna, nadal zabawna

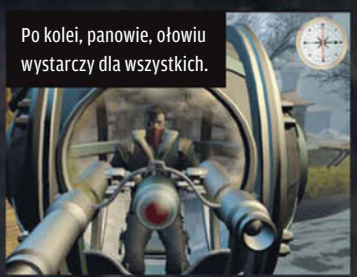
Radosną destrukcję umila nam dodatkowo wachlarz nieraz dziwacznych pukawek. Część z nich to wprawdzie wariacje na temat snajperki czy broni maszynowej, ale nie brakuje bardziej innowacyjnego sprzętu w postaci... wyrzutni rekinów, które niczym krety przekopują glebę w poszukiwaniu ofiary, kieszonkowej wersji czarnej dziury czy specjalnej śruby odwracającej grawitację i tym samym stawiającej cały świat na głowie. Brzmi to jak bełkot szaleńca, ale w praniu okazuje się niezwykle efektywne.

TO, CO W A&D NAJLEPSZE, NIE MIAŁO PRAWA SIĘ ZESTARZEĆ.

Mimo schematyzmu, który w pewnym momencie wkrada się do zabawy, **Armed and Dangerous całkiem nieźle zniosło próbę czasu**, bo to, co w produkcji najlepsze, nie miało prawa się zestarzeć. Mowa oczywiście o ciętym brytyjskim dowcipie. Tak jak gra śmieszyła ponad dwie dekady temu, tak robi to i dziś. Nie wierzysz? Bardzo łatwo to sprawdzisz, bo steamową wersję bez problemu uruchomisz na współczesnych systemach.

RÓWNIA POCHYŁA

Planet Moon nie ma na koncie imponującego dorobku, a Armed and Dangerous to szczytowe osiągnięcie ekipy. Później studio zaliczyło gwałtowny spadek formy - tworzyło głównie jakiś plankton na konsole Nintendo, ostatnim tchnieniem developerów była zaś zręcznościówka na licencji Disneyowskiej animacji „Zaplątani".



Po kolei, panowie, ołowiu wystarczy dla wszystkich.

eprasa.pl/003fb25c

Producent: Pyro Studios **Gatunek:** taktyczna **Platforma:** PC (1998)

COMMANDOS
BEHIND ENEMY LINES

Wojna intelektualna

Maciej Bachorski

Jeżeli ze swojego pierwszego kontaktu z Commandos: Za linią wroga pamiętasz kartkę z bazgrołami mającymi przypominać mapę i rozpiską wszelkich możliwych scenariuszy misji, to ani chybi znak, że gra potrafiła nieźle dać w kość. Ale nikt nie powiedział, że droga do chwały będzie usłana różami, prawda?

Trwa II wojna światowa. Nazistowska machina terroru przetacza się przez Europę. Walka ze znacznie silniejszym przeciwnikiem wydaje się skazana na porażkę. A jednak są ludzie, którzy decydują się stawić mu opór. W jaki sposób? Poprzez działania dywersyjne i sianie zamętu na zapleczu. Realizacja takich zadań wymaga oddziału doskonale wyszkolonych speców od brudnej roboty gotowych postawić na szali własne życie.

Strategia inna niż wszystkie

Kiedy pierwsza część słynnych Komandosów debiutowała w wypakowanym hitami 1998 roku, raczej niewiele osób gotowych było postawić swoje wypłaty na to, że stanie się ona jednym z blockbusterów. A jednak! Gra hiszpańskiego Pyro Studios, **przedstawicielka gatunku real-time tactics** – nie mylić z RTS-ami, bo choć zmagania toczymy w czasie rzeczywistym, nie uświadczymy tu gromadzenia surowców czy budowy bazy, w której mnożylibyśmy zastępy bliźniaczych jednostek – **szturmem wdarła się do serc graczy i zebrała doskonałe recenzje w prasie branżowej**. Zapomnijcie o falach podkomendnych rzucanych do frontalnych ataków. Tu dostajemy konkretne zadanie do wykonania, mapę, na której wesoło paradują dziesiątki wrogów i... maksymalnie szóstkę naszych ludzi.

Parszywa szóstka

W praktyce na misję ruszamy zwykle z ledwie połową składu. Na szczęście każdy z członków oddziału dysponuje unikatowymi umiejętnościami. Zielony Beret to facet od walki bezpośredniej: może wysadzać budynki za pomocą beczek z paliwem, eliminować adwersarzy sztyletem i przenosić ich ciała poza zasięg wzroku pozostałych przeciwników. Oprócz niego mamy Kierowcę, który nie tylko prowadzi pojazdy, ale także obsługuje – niezwykle skutecznie – karabiny maszynowe. Kiedy zachodzi konieczność odstrzelenia nieprzyjaciół z dystansu, najlepiej spisuje się Snajper, za to mistrzem kamuflażu jest przebierający się w mundury wroga i po cichu wysyłający nazistów na drugą stronę tęczy Szpieg. Skład uzupełniają



Naszym komandosom niestraszne żadne warunki pogodowe. Czy Arktyka, czy - jak na screenie - Afryka, robią swoje!

eprasa.pl 003ffb258c



Wystarcza rzut oka na facjaty tych dżentelmenów, by zrozumieć, dlaczego na ich widok nazistom robiło się miękko...

Saper, potrafiący zastawiać sidła i (a jakże!) podkładać ładunki wybuchowe, oraz Nurek, jako jedyny dysponujący pontonem umożliwiającym zarówno jemu, jak i reszcie zespołu przeprawianie się przez rozmaite akweny.

Indywidualnych atutów poszczególnych członków naszego oddziału jest nawet więcej, dzięki czemu do postawionych przed nami problemów da się podejść na wiele różnych sposobów. Dość powiedzieć jednak, że aby odnieść sukces, **potrzeba umiejętnego łączenia zdolności wojaków, szybkiego reagowania na zmieniającą się sytuację... i nieco szczęścia**.

Bękarty wojny

To ostatnie zdecydowanie się przyda, bo Za linią wroga zaprojektowano tak, by zmusić odbiorców do maksymalnego wysiłku. Nasze taktyczne zdolności zostaną przetestowane w 20 misjach, w trakcie których odwiedzimy Norwegię, Północną Afrykę, Holandię i samo centrum Rzeszy. Obok standardowych zadań polegających na wysadzeniu określonego budynku zdarzy nam się też odbijać jeńców czy przeprowadzić snajperską obławę na nazistowskiego oficera. Innymi słowy, na brak różnorodności z pewnością nie można tu narzekać, a jak łatwo się domyślić, wraz z postępami w rozgrywce poziom trudności wzrasta wykładniczo. Wynika to głównie z ograniczonych zasobów ludzkich (twórcy perfidnie pozbawiają nas dostępu akurat do najbardziej przydatnych nam w danej chwili komandosów) oraz coraz większej liczby akcji, które musimy zsynchronizować.

Tylko dla orłów

Grę obsługujemy za pomocą myszy. Używamy jej zarówno do przesuwania zawieszonej w rzucie izometrycznym kamery, jak i do wydawania komend naszym podopiecznym. By dotrzeć do wyznaczonego miejsca, **przyjdzie nam unikać wrogich patroli bądź je eliminować, w miarę możliwości bez wywoływania alarmu**. To rzecz jasna wcale nie będzie proste – choć dostajemy opcję podejrzenia obszaru obserwowanego przez poszczególnych przeciwników, ci pozostają w ciągłym ruchu, a ich ścieżki wielokrotnie się krzyżują. Należy więc zachować cierpliwość i opracować odpowiedni plan działania. Jeżeli jednak wpadniemy (co na późniejszych etapach jest niemal pewne) i uda nam się uniknąć śmierci, to nadal będziemy mogli misję ukończyć. Niemniej z powodu wezwania posiłków liczba wrogów na mapie wzrośnie.

ZMUSZA UMYSŁ DO WYSIŁKU I WCIĄŻ BAWI!

Siłowanie się z kolejnymi wyzwaniami oraz korzystanie z dobrodziejstw opcji „zapisz" i „wczytaj" stanowią kwintesencję zabawy, zwłaszcza że Commandos ocenia nasze postępy i w zależności od czasu oraz stylu, w jakim zaliczyliśmy misję, przyznaje na jej koniec odpowiednie rangi. Dzięki nim awansujemy w wojskowej hierarchii. Perfekcjoniści będą zgrzytać zębami, pozostali najpewniej potraktują to jako łechtający ego dodatek – ale jakże satysfakcjonujący.



Pancernik to żaden rywal dla naszej dzielnej drużyny.



Czasem zamiast półśrodków najlepiej sprawdza się wielkie bum.

Stara, ale jara!

Wszystko okraszone zostało **przyjemną, nawet jak na dzisiejsze standardy, oprawą audiowizualną**. Produkcja ma jednak pewne mankamenty – nieprecyzyjne sterowanie pojazdami potrafi w kilku przypadkach napsuć krwi, a inteligencja wrogów należy do niekoniecznie imponujących. Mimo owych niedociągnięć w kwestii samej rozgrywki Commandos uniknęło poważniejszego nadgryzienia zębem czasu i pozostaje dokładnie tym, czym było w chwilę po premierze – zmuszającym do umysłowego wysiłku i potrafiącym dać mnóstwo satysfakcji wyzwaniem taktycznym.

Producent: Darkworks **Gatunek:** survival horror **Platformy:** PC, DC, GBC, PS1, PS2 (2001)

Koszmar powraca

Eugeniusz Siekiera

Na początku lat 90. zamglone Silent Hill nie istniało nawet w głowach jego twórców, a na ulicach Raccoon City nie panoszył się ani jeden zombiak. Fundamenty pod survival horrory zostały wylane nie przez Japończyków, lecz Francuzów ze studia Infogrames.



Dziś pierwsze Alone in the Dark bardziej śmieszy, niż przeraża, ale w 1992 okazało się szalenie nowatorskim tytułem. Komercyjny sukces „jedynki" szybko przekuto w niemal równie udaną kontynuację, która pojawiła się na rynku rok później. Na kolejną odsłonę musieliśmy poczekać nieco dłużej i sądzę, że w dużej mierze właśnie to przyczyniło się do jej gorszego odbioru. W końcówce ubiegłego stulecia trzy lata były w grach technologiczną przepaścią; to czas, gdy rewolucja goniła rewolucję, zatem oparta na archaicznym silniku i przestarzałych rozwiązaniach „trójka" okazała się zwyczajnie zacofana.

Nowe szaty cesarza

O przygodach Edwarda Carnby'ego szybko więc zapomniano. Nasz ekspert od spraw paranormalnych zaszył się na kilka lat, by w nowym milenium powrócić w zupełnie odświeżonej wersji. **Studio Darkworks wiedziało, że stara formuła już się nie obroni, i zdecydowało się na parę subtelnych zmian.** Pierwsza dotyczyła wyglądu bohatera; miast schludnie ubranego jegomościa w średnim wieku otrzymaliśmy mężczyznę na oko młodszego (Carnby w tej odsłonie ma 33 lata), z dłuższymi włosami, a także noszącego się na większym luzie. Podobnie jak w części pierwszej, nasz detektyw jest jedną z dwóch grywalnych postaci. W The New Nightmare na wyprawę wyrusza z nim niejaka Aline Cedrac, 27-letnia etnolożka i ekspertka w temacie

UMIARKOWANIE STRASZNY, PORZĄDNY ŚREDNIAK.

NAWIĄZANIE DO KLASYKI

Sztywne ustawienia kamer to cecha wyróżniająca klasyczne survival horrory. Z uwagi na sterowanie i orientację w otoczeniu nigdy nie było to szczególnie wygodnym rozwiązaniem, ale pozwalało twórcom kreować zapadające w pamięć sceny i ukazywać akcję z nietypowych ujęć. W starej trylogii AitD do takowych należał widok idącego ścieżką Carnby'ego obserwowanego z okien domostwa, co w czytelny sposób sugerowało, że w środku ktoś przebywa i bacznie śledzi poczynania naszego bohatera. W The New Nightmare również znalazła się scena, która nawiązuje do tej niepisanej tradycji.



eprasa.pl 003ffb258c



Każda z dwóch postaci dostała własny scenariusz, ale ich drogi wiele razy się przecinają.

indiańskich wierzeń. (Mogliśmy ją poznać w komiksie „Life is a Hideous Thing" wydanym przed premierą gry, stanowiącym zarazem fabularny prequel).

Lądujemy na Wyspie Cieni, gdzie znajduje się olbrzymia, wiekowa posiadłość należąca do rodu Mortonów. Edward przybywa tu z powodu śmierci przyjaciela, niejakiego Charlesa Fiske'a. W tle całej historii przewija się motyw tajemniczych indiańskich tablic o niezwykłych właściwościach i skłonnej do ryzykownych zabaw familii. Ta wieczorami, miast zasypiać przed telewizorem, eksperymentuje z mocami, z którymi śmiertelnik nie powinien zadzierać.

Samotność we dwoje

W wyniku katastrofy lotniczej już na starcie **bohaterowie zostają rozdzieleni i każde z nich rozpoczyna przygodę w innym miejscu, a do nas należy decyzja, w kogo zechcemy się wcielić**. Ostatecznie tytuł serii zobowiązuje, a ciemność, jak wiadomo, najlepiej smakować samotnie. Podział na role jest czymś więcej niż zabiegiem estetycznym. Podobnie jak w Resident Evil 2, to przede wszystkim **możliwość rozegrania dwóch dość zróżnicowanych kampanii**. Oczywiście historia pozostaje ta sama, ale mamy sposobność poznać ją z innych perspektyw, a ścieżki bohaterów, choć w trakcie scenariusza wiele razy się krzyżują (a oni sami pozostają w stałym kontakcie radiowym), serwują nam odmienne wyzwania i problemy.

Przygoda Carnby'ego przesiąknięta jest zapachem prochu, okupiona częstszymi wymianami ognia i trudniejszymi pojedynkami, z kolei panna Cedrac mierzy się zazwyczaj z wyzwaniami intelektualnymi, a w jej scenariuszu dominują elementy logiczne oraz zagadki związane z przedmiotami.



Maszkary są wrażliwe na światło latarki. Im jaśniej, tym bezpieczniej.



Zapalanie światła w pomieszczeniach to nawyk, który może uratować nam skórę.

Z klasycznej trylogii Resident Evil gra zapożycza również szereg innych patentów. Bliźniaczo podobnie rozwiązano chociażby kwestię zarządzania ekwipunkiem, do zapisu gry potrzebujemy specjalnych medalionów (odpowiedników residentowych taśm barwiących, choć tu robimy sejwa w dowolnym momencie, nie musząc szukać bezpiecznego pokoju), identyczny jest także model poruszania się w środowisku obserwowanym z ustawionych na sztywno kamer.

Światło twoim przyjacielem

Świat po drugiej stronie monitora to połączenie prerenderowanych teł i trójwymiarowych modeli postaci, dziś już dość archaiczne rozwiązanie, ale idealnie wpisujące się w kanon. W zestawieniu z ówczesną konkurencją nowe Alone in the Dark nie miało powodów do wstydu i wyglądało niezgorzej; **otoczenie cieszyło oko detalami, zwłaszcza w zamkniętych pomieszczeniach, a gra świateł i cieni prezentowała się wręcz kapitalnie**. Znacznie słabiej wypadały postacie i potwory, drażni również to, że wszyscy są brzuchomówcami, bo lip sync w tej grze nie istnieje.

Choć większość lokacji skąpana jest w ciemnościach i półmrokach, światło odgrywa tutaj zaskakująco dużą rolę. Warto wyrobić sobie nawyk zapalania lamp wszędzie tam, gdzie to możliwe, i po wejściu do nowego pomieszczenia w pierwszej kolejności poszukać pstryczka na ścianie. A najważniejszy element wyposażenia stanowi latarka – jej promień może pomóc w starciu z wrogiem, szczególnie w sytuacji, kiedy zabraknie nam alternatywy ładowanej ostrą amunicją. Grasujące na Wyspie Cieni maszkary boją się światła; odstrasza je, a w pewnych sytuacjach nawet neutralizuje. Gadżet ułatwia więc nie tylko nawigację, ale też przetrwanie. Widać tutaj zalążek pomysłu wykorzystanego blisko dekadę później przez Finów z Remedy.

Plus i minus

Gra ma swoje wady, napotkane monstra wypadają dość marnie, brakuje tu również grozy z prawdziwego zdarzenia – większość straszaków to tanie jump scare'y i raczej żaden nie wysadzi was z fotela. Niemniej **opowieść intryguje, miejscówki okazują się odpowiednio mroczne i zróżnicowane, a rozgrywka potrafi momentami zaskoczyć klimatem**, na co pośrednio wpływają m.in. kapitalna ścieżka dźwiękowa i bardzo solidne efekty dźwiękowe. Innymi słowy, nie jest idealnie, ale bilans zysków i strat wciąż wychodzi na plus, nawet przeszło 20 lat po premierze.

eprasa.pl 003ffb258c

Producent: Microïds **Gatunek:** przygodowa **Platformy:** PC, Xbox (2005)



Still Life

Kolega najwyraźniej nie wytrzymał napięcia. Albo zjadł coś nieświeżego.

Gęsty kryminał z podziałem na role

Eugeniusz Siekiera

Wzięło mnie ostatnio na wspominki o kryminalnych przygodówkach i doszedłem do wniosku, że nie byliśmy przesadnie rozpieszczani historiami, które próbowano opowiedzieć całkowicie na serio. Dwie dekady temu twórcy ze studia Microïds wypełnili tę niszę, pisząc scenariusz posępny jak sen grabarza i nie mniej wciągający niż lektura dzieł Agathy Christie.

Z niekłamaną przyjemnością wróciłem po latach do roli Victorii McPherson, młodej agentki FBI zajmującej się **sprawą wyjątkowo okrutnych zabójstw prostytutek**. Podczas długiego śledztwa odkryłem nie tylko winnego zbrodni, ale też kilka zaskakujących faktów związanych z przeszłością głównej bohaterki i jej rodziny.

Victoria nie jest tu jedyną postacią brylującą na pierwszym planie. W chwili, gdy na strychu rodzinnego domu odgrzebuje pamiętnik dziadka, trafiamy do grywalnej retrospekcji, by w kolejnym akcie opowieści wcielić się w Gusa McPhersona (mieliśmy okazję poznać go w Post Mortem, wcześniejszej przygodówce studia Microïds) i rozwikłać sprawę, którą detektyw zajmował się przed laty. Do tego ów przeskok w przeszłość jest fabularnie uzasadniony, oba śledztwa łączy bowiem kilka tropów. Stąd do samego końca **scenariusz przerzuca nas od młodej agentki do jej dziadka i z powrotem**. Rozdźwięk pomiędzy współczesnym Chicago a praskimi zaułkami ze schyłku lat 20. jest ogromny, ale w obydwu przypadkach udało się tchnąć ducha w odwiedzane miejscówki i zachować ich unikatowy styl.



Wizyta na strychu otworzy Victorii drzwi do przeszłości.

Dwa światy

W trakcie śledztwa odwiedziłem kilka ruder i posępnych kamienic, trafiłem na podejrzane skwery oraz pogrążone w półmroku uliczki, zawitałem do rozległych sal galerii sztuki czy uderzającej sterylnością i chłodem kostnicy. **Szczególnie oryginalnie wypadła Praga, odmalowana w lekko przygaszonych barwach** (co przypominało pożółkłe ze starości fotografie), sugerujących, że rozegrane w niej wydarzenia należą do zamierzchłej przeszłości. Kontrastem wobec wszystkich ponurych miejsc i fabularną odskocznią okazał się bezpieczny azyl Victorii symbolizowany przez jej rodzinny dom, który skąpano w ciepłym świetle świątecznych lampek.

Z uwagi na to, że Still Life to point'n'click cieszący oko dwuwymiarowymi planszami, **oprawa dość dzielnie zniosła próbę czasu**, a elementem, który tradycyjnie zestarzał się najgorzej, są trójwymiarowe modele postaci i nienaturalne animacje. Z kolei lokacje odmalowano ze smakiem, dbając o ich zróżnicowanie i przywiązując należytą uwagę do detali.

Microïds w formie

Przygodówka zagadkami stoi. Pojawia się ich tutaj w bród, zarówno opartych na znajdowaniu i łączeniu przedmiotów z ekwipunku, jak i wszelkiej maści układanek. Nie są przesadnie trudne, choć **czasem trafiają się łamigłówki z piekła rodem. Moim przekleństwem okazało się... pieczenie ciasteczek**, co zresztą nie miało większego związku z głównym wątkiem opowieści, więc irytowało podwójnie.

Od growego kryminału nie wymagam wiele. Wystarczy, by kolejne wątki scenariusza nie były zlepione na ślinę, postacie wydały się wiarygodne, a w kulminacyjnym punkcie historii nie zabrakło zaskakującego zwrotu akcji. W przypadku Still Life nie zagrało mi chyba tylko zakończenie – jakby urwane w pół słowa i uklepujące grunt pod kontynuację, która pojawiła się dopiero kilka lat później. To jednak temat na zupełnie inną opowieść.

W STILL LIFE NIE ZAGRAŁO MI TYLKO JAKBY URWANE ZAKOŃCZENIE.

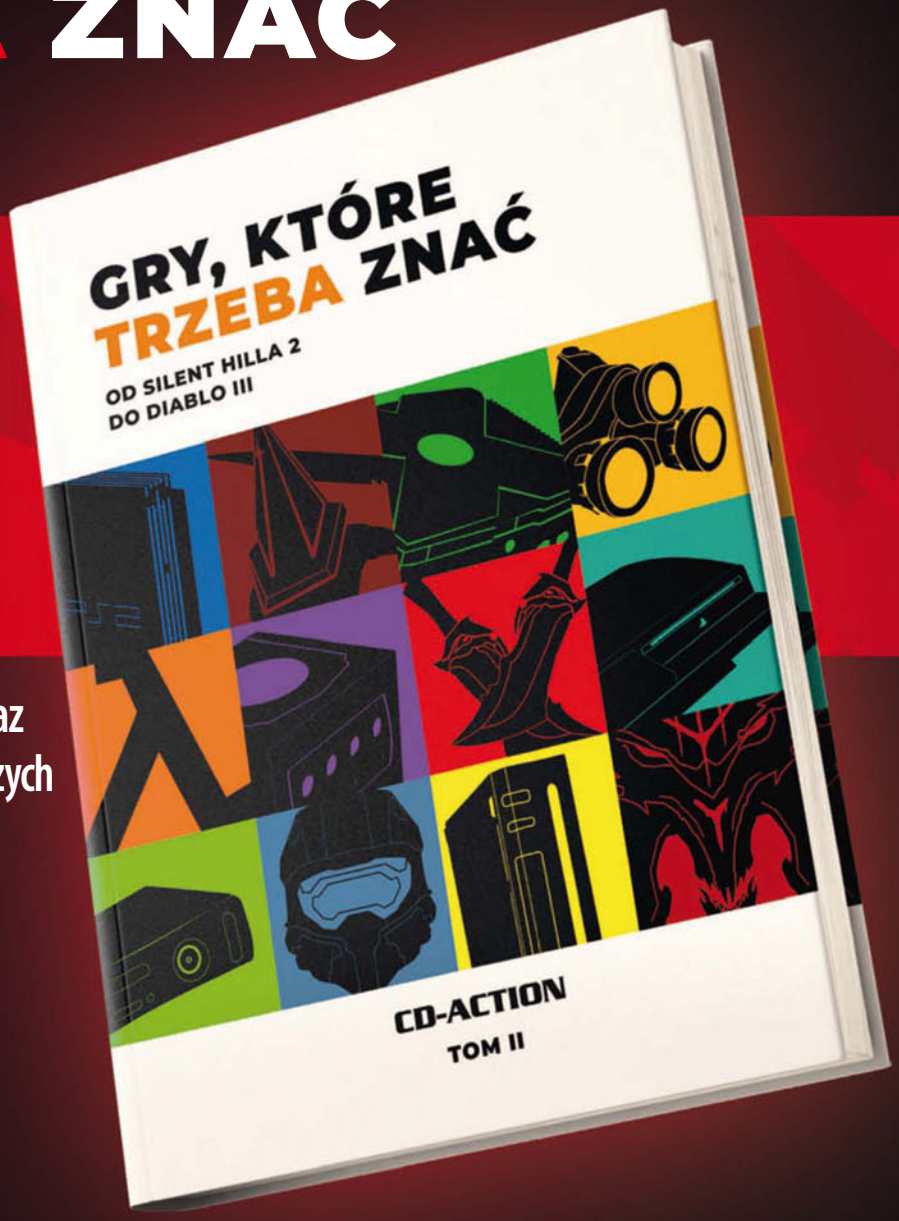
eprasa.pl 003ffb258c

Podoba ci się to wydanie Retro? Jeszcze więcej dobrych treści o starszych grach znajdziesz w książce

GRY, KTÓRE TRZEBA ZNAĆ

OD SILENT HILLA 2 DO DIABLO III

TOM II



- Bogate opisy prawie 100 gier oraz przegląd ponad 40 najważniejszych serii z lat 2000-2012
- Historie pecetów oraz konsol 6. i 7. generacji
- 40 autorów, których znasz z CD-Action i internetu
- Atrakcyjna szata graficzna
- Twarda oprawa i kredowy papier w formacie 175 × 240 mm

zamów na sklep.cdaction.pl

Producent: G-Craft **Gatunek:** RPG, taktyczna **Platformy:** SNES (1995); PS1 (Front Mission 1st, 2003); DS (2007); NS (Front Mission 1st: Remake 2022); PC, PS5, PS4, XSX, XBO (Front Mission 1st: Remake, 2023)

FRONT MISSION

Achtung, wanzer!



Łukasz Morawski

Kiedy myślimy o erpegach stworzonych bądź wydanych przez Square Enix, do głowy przychodzą nam takie marki jak Final Fantasy, Kingdom Hearts, Dragon Quest, Valkyrie Profile, a może nawet i Drakengard oraz Mana. Wszystkie te tytuły łączy jedno – światy fantasy. Wolicie science fiction? Spokojnie, dla was też coś się znajdzie!

I to nie jakieś małe, nic nieznaczące „coś", tylko konkretne „COŚ", które powinni znać wszyscy miłośnicy walk potężnych mechów. Mowa o kultowym Front Mission **łączącym cechy erpegów i gier taktycznych**, które jednak w Polsce raczej nie jest szczególnie znane. A przynajmniej nie tak, jak wiele innych popularnych serii japońskiego wydawcy. Wynika to pewnie z tego, że dwie pierwsze odsłony cyklu zadebiutowały w latach 90. wyłącznie w Kraju Kwitnącej Wiśni i ich oryginalne wersje nigdy nie doczekały się oficjalnego tłumaczenia – oczywiście chodzi mi o angielskie napisy, bo o polskich nawet nie śmiałbym pomyśleć. (Choć rzeczywistość bywa przewrotna, ale o tym za chwilę). Za „jedynkę" odpowiadało studio G-Craft pod dowództwem Toshiro Tsuchidy, lecz czynny udział w pracach brało także Square (jeszcze przed fuzją z Enix Corporation).

Pimp my wanzer

Front Mission wyróżniało się na tle innych produkcji jRPG. Twórcy odrzucili na bok wszelakie elementy eksploracyjne oraz ulepszanie zdolności bohaterów za sprawą drzewka rozwoju i wbrew pozorom nie odebrało to grze głębi ani złożoności. Przeciwnie – **tytuł wręcz przyprawiał o ból głowy skomplikowanymi mechanizmami i koniecznością analizowania licznych statystyk**. Co prawda clou rozgrywki stanowiły starcia z udziałem solidnie uzbrojonych wanzerów(*), niemniej aby nasze jednostki miały szanse w konfrontacji z przeciwnikami, wcześniej musieliśmy je do tego odpowiednio przygotować.

W sumie to sami od zera projektowaliśmy mechy, ustalając, jak mają prezentować się ich korpus, obie ręce i nogi (bądź gąsienice), co zamontujemy im na plecach, a także jaki umieścimy w środku procesor itd. Ale na tym nie koniec, wszakże wanzery nic nie znaczyłyby na polu walki, gdyby nie ich uzbrojenie. W tym przypadku twórcy również dali graczom wolną rękę. Nic nie stało więc na przeszkodzie, aby w lewej łapie mecha umieścić tonfę F-1 zadającą obrażenia z bliska, do prawej władować karabin Raptor, a na ramionach przytwierdzić wyrzutnię rakiet Egret i pocisków PIZ-8.

Ludzka strona mechów

Kampania fabularna w pierwszej części polegała na skakaniu po mapie taktycznej od lokacji do lokacji, gdzie przechodziliśmy potem do statycznego menu. Tam zarządzaliśmy zespołem, czytaliśmy dialogi pomiędzy bohaterami (te bywały zaskakująco głębokie i poruszały wiele trudnych tematów) oraz braliśmy udział w dodatkowych aktywnościach, np. w walkach mechów na arenie.



Wersja na DS-a w pełni wykorzystała potencjał dwóch ekranów.

Fabuła – i ogólnie lore – nie została potraktowana po macoszemu i stanowiła jeden z ważniejszych elementów „jedynki", co zresztą da się powiedzieć o całej serii. W dużym uproszczeniu opowiadała o dosyć klasycznym konflikcie zbrojnym pomiędzy OCU (Oceania Cooperative Union) a USN (United States of the New Continent), którego zarzewiem była chęć przejęcia kontroli nad wyspą Huffman. W rzeczywistości jednak historia stroniła od wyraźnego wskazania „tych dobrych" oraz „tych złych" i z każdą kolejną godziną nabierała jeszcze więcej kolorytu oraz odcieni szarości. Ponadto w remasterze na PlayStation i NDS-a dostaliśmy dwie kampanie umożliwiające przejęcie kontroli nad przedstawicielami obu frakcji i poznanie ich punktu widzenia.

(*) Tak określane są mechy w tej serii. Nazwa wzięła się od niemieckiego „wander panzer" oznaczającego kroczący czołg.

eprasa.pl 003ffb258c



DZIĘKI WSPÓŁCZESNEMU RIMEJKOWI MOŻECIE POCZUĆ MAGIĘ TEJ GRY.



Walka wanderów w pierwowzorze...



Ręka, noga, procesor na ścianie...

Choć cała otoczka gry wydaje się godna uwagi, to bez wątpienia sama **rozgrywka sprawiła, że produkcją warto było w ogóle się zainteresować**. Po przygotowaniu maszyn i zaliczeniu dialogów od razu wskakiwaliśmy do akcji, bez zbędnego eksplorowania lokacji. Każdą misję rozpoczynaliśmy od rozstawienia jednostek, a potem „niech się dzieje wola nieba". I nawet jeśli trochę przesadzam, często odnosiłem wrażenie, że w starciach zbyt mocno królowała losowość, choć na pewno dostarczały one dzięki temu większych emocji. **Poziom trudności zazwyczaj był wysoki. Ale taki już urok taktycznych erpegów...**

Walka toczyła się w trybie turowym, ale nie tak jak w klasycznych odsłonach Final Fantasy. Zamiast stać naprzeciwko wrogów, przemieszczaliśmy się po określonych polach, a nasze ruchy ograniczane były przez punkty akcji. Już samo to miało duże znaczenie dla przebiegu starcia, klucz do sukcesu niewątpliwie stanowiło natomiast mądre wykorzystanie wanzerów. Te bardziej opancerzone powinniśmy wysunąć na pierwszy ogień, w tym czasie ostrzeliwując przeciwników z daleka przy użyciu wyrzutni rakiet. Żeby rozwalić mecha (tyczyło się to również jednostek gracza), należało zniszczyć jego korpus. Aczkolwiek rozdupcenie nóg też bywało przydatne, bo pozwalało na wycofanie się i zajęcie lepszej pozycji bez obaw, że wróg ruszy za nami w pościg. Z kolei bez rąk nie dało się korzystać z broni.



Za projekty postaci odpowiadał legendarny japoński artysta Yoshitaka Amano.

Ratunek z Polski

Ostatnia pełnoprawna odsłona serii trafiła do sprzedaży w 2005 roku, a potem Front Mission było rozmieniane na drobne mobilkami bądź tytułami pobocznymi, jak nijakie Evolved (58% na Metacriticu) czy tragiczne w każdym calu Left Alive, mogące pochwalić się średnią ocen rzędu 37%.

Coś natomiast drgnęło w 2022 za sprawą developerów z polskiego studia Forever Entertainment. Oni to **postanowili przygotować pełnoprawne rimejki dwóch pierwszych części Front Mission**, czym sprawili, że obie produkcje w końcu zostały wydane poza Japonią(**) na popularniejszych u nas platformach. Ba„„dwójkę" nie tylko po raz pierwszy udostępniono w angielskiej wersji językowej, ale też na dodatek twórcy wrzucili do gry spolszczenie (takowe znajdziemy również w pierwszej odsłonie)! W tym momencie jest to najlepszy sposób, aby zapoznać się z marką, ponieważ obie produkcje zostały gruntownie odświeżone pod względem oprawy wizualnej, lecz nadal mocno trzymają się klimatu retro. A do tego zaimplementowano w nich sporo współczesnych rozwiązań. To co? Pora odpalić wanzery!

(**) „Jedynka" już w wersji na Nintendo DS-a miała angielskie napisy. Na pozostałych platformach dostępna była tylko po japońsku.

eprasa.pl 003ffb258c



© 2024 Amazon Content Services LLC

Z lochu do kina

Marcin Bańdo

Drogi wędrowcze, zatrzymaj się na chwilę, postaw kolejkę i posłuchaj opowieści starego barda, na której wstępie zaryzykuje on taką oto tezę: łatwiej znaleźć igłę w stogu siana niźli dobrą ekranizację gry RPG. I nie ma absolutnie znaczenia, czy jest to system papierowy, czy wymyślony na potrzeby elektronicznej rozrywki. Nielicznie pozytywne przypadki regułę tę tylko potwierdzają.

Świat kina lubi czerpać z innych sfer popkultury, lecz mimo lepszych czy gorszych prób mierzenia się z grami komputerowymi rzadko sięgał do zasobów, wydawałoby się, idealnych dla swoich potrzeb. Od początku wielkiego boomu na papierowe erpegi (czyli jakoś od lat 70. XX wieku) filmowcy nie pałali miłością do nich. Można co prawda pokusić się o stwierdzenie, że produkcje powstałe w erze Kina Nowej Przygody (więcej informacji w ramce), takie jak „Willow", „Krull", dylogia o Conanie, „Czerwona Sonja" czy „Niekończąca się opowieść", czerpią garściami ze światów Warhammera lub Dungeons & Dragons, ale żaden z filmowych blockbusterów tamtego okresu nie traktował bezpośrednio o wydarzeniach rozgrywających się w tych uniwersach.



„Monster Hunter"

© 2020 Constantin Film

Lochy, dużo lochów!

Twórcy bardziej niszowych produkcji nie mieli z tym jednak problemów. Na początku drogi do sławy niejaki **Tom Hanks zabawiał się w filmie „Zagrajmy w »Lochy i potwory«" (1982) w LARP oparty na systemie D&D, stopniowo popadając w szaleństwo**. Obraz miał jednakże raczej przestrzegać przed uzależnieniem od RPG, niż przedstawiać jedną z przygód z przepastnych zasobów wyobraźni Mistrzów Gry. Popularności wielkiej nie zdobył – ocena widzów na IMDb to 4,1 (w skali do 10); Hanks zapewne już nie pamięta, że brał w tym udział.

EKRANIZACJI GIER RPG BYŁO SPORO, ALE WIĘKSZOŚĆ OKAZAŁA SIĘ KIEPSKA.

W latach 1983-1985 amerykańska telewizja CBS wyemitowała 27-odcinkowe „Dungeons & Dragons", oparte rzecz

eprasa.pl 003ffb258c

„Lochy i smoki"



© 2000 New Line Cinema

jasna na systemie o tym samym tytule. **Serial opowiada o grupce przyjaciół „wessanych" do uniwersum Lochów i Smoków**, w którym – wyposażeni w odpowiednie atrybuty i przypisani do klas – tworzą drużynę. Jej celem – nadanym przez prowadzącego ekipę Mistrza Gry – jest powrót do realnego świata. „Dungeons & Dragons" zebrało przychylne opinie krytyków i widzów (średnia ocen na IMDb: 8,0), ale skończyło swój ekranowy żywot wskutek protestów Narodowej Koalicji ds. Przemocy w Telewizji (National Coalition on Television Violence). Poszło o ukazywanie w serialu brutalnych scen.

Popioły i diamencik

Generalnie za fajnie nie jest, bo spora część okołoerpegowych filmów i seriali to zwykłe gnioty, jak „Więzy krwi" (1996), których akcja toczy się w uniwersum Vampire: The Masquerade, czy trylogia „Lochy i smoki" oparta na systemie D&D (w pierwszej części z 2005 roku swój talent aktorski marnował sam Jeremy Irons!). Trochę lepsze wrażenie robią „Kroniki mutantów" (2008) z Ronem „War never changes" Perlmanem, Thomasem Jane'em i Johnem Malkovichem, czerpiące z systemu o tej samej nazwie.

Swego rodzaju rodzynkiem okazało się kinowe „Dungeons & Dragons: Złodziejski honor" (2023), w którym wystąpili Chris Pine i Michelle Rodriguez. To powrót do ery Kina Nowej Przygody i film prawie idealny. Wyraziści bohaterowie – są. Smoki – są. Quest – jest. Magia – jest. Fanserwis – jest. Niemal jak w wyobraźni Mistrza Gry! Polecam!

„Dungeons & Dragons: Złodziejski honor"



© 2023 Paramount Pictures

Ogólny Boll zadka

„A co z adaptacjami gier komputerowych?", zapytasz zapewne, wędrowcze. No cóż... one wypadają jeszcze gorzej. Tej dziedzinie rozrywki od zarania dziejów nie po drodze z filmami. Zjawiło się wprawdzie dwóch proroków ekranizujących co popadnie, ale koniec końców okazali się fałszywi. Pierwszy nadciągnął Uwe Boll, mistrz kinowego kiczu i produkcji za dwa złote, specjalizujący się w adaptowaniu wszystkich gier, do których uzyskał licencję (np. „Alone in the Dark: Wyspa cienia", „Postal", „Far Cry", „BloodRayne", większość ze średnią ocen na IMDb na poziomie 3,0).

W 2007 roku uzbrojony w 60 mln „zielonych" i wsparty przez zastęp niezłych aktorów (Jason Statham, Ray Liotta, Ron Perlman, Burt Reynolds, John Rhys-Davies) **Boll dał światu „Dungeon Siege: W imię króla" – opowieść opartą na grze o tym samym tytule**. Ta do bólu sztampowa historia, ledwie trzymająca się zarysu fabularnego komputerowego odpowiednika, zarobiła zaledwie 2,8 mln dolarów, stając się jednym z pierwszych gwoździ do trumny niemieckiego mistrza kinowej defekacji. Mimo to doczekała się dwóch, przeznaczonych już tylko na DVD/Blu-ray, sequeli. W filmie „W imię króla 2: Dwa światy" (2011) wystąpił Dolph Lundgren, z kolei w „trójce" o podtytule „Ostatnia misja" (2014) główna rola przypadła znanemu z serialu „Skazany na śmierć" Dominicowi Purcellowi. Obydwie części zresztą też wyreżyserował Boll, który na szczęście od tamtego czasu nie tknął się już żadnej gry.

„Dungeons and Dragons"



© 1983-1985 Marvel Productions, D&D Entertainement

Koszmar, który powróci...

W 2020 roku na scenę wkroczył drugi z proroków – Paul W.S. Anderson, miłośnik Resident Evil. Na fali popularności serii Monster Hunter zaserwował światu jej filmową adaptację.

Na ekranie żona reżysera Milla Jovovich (znana ze współudziału w zabójstwie ekranizacji historii o Raccoon City) w towarzystwie

FANFIKI

O licznych animacjach czy filmach fanowskich wspominać nie ma sensu. Nikt ich nigdy nie widział, a jeżeli widział, to zapewne nie pamięta. Jeśli chodzi o te pierwsze, warto jednak zajrzeć do przepastnego świata Warhammera i zapoznać się z takimi dziełami jak „Ultramarines: A Warhammer 40,000 Movie" z 2010 roku (głosów postaciom użyczyli m.in. pierwsza ofiara Obcego, czyli John Hurt, oraz Terence Stamp, nieodżałowany kanclerz Valorum z „Mrocznego widma"), antologia „Hammer and Bolter" (2021) czy serial o wszystko mówiącym tytule „Angels of Death" (2021).

eprasa.pl 003ffb258c


© 1985 Universal Pictures



KINO NOWEJ PRZYGODY

Termin ten odnosi się do renesansu filmów przygodowych, który nastąpił w Stanach Zjednoczonych w drugiej połowie lat 70. ubiegłego wieku. Do przedstawicieli Kina Nowej Przygody należą takie produkcje jak „Gwiezdne wojny", „Poszukiwacze zaginionej Arki" (z kontynuacjami), „Gremliny rozrabiają", „Bliskie spotkania trzeciego stopnia", „Willow" czy „Powrót do przyszłości".


© 2007 Twentieth Century Fox

„Dungeon Siege: W imię króla"

gwiazdora kina kopanego z Tajlandii Tony'ego Jaa (cykl „Ong-Bak") oraz Rona Perlmana (gość ewidentnie lubi gry, komiksy itp.) dwoi się i troi, skacze i wygina, żeby ubić siedem potworów występujących w serii. **Krytycy nie pozostawili na „Monster Hunterze" suchej nitki (44% pozytywnych recenzji na Rotten Tomatoes)**, ale niezrażony tym reżyser zakomunikował, że pracuje już nad sequelem. Argh! Na szczęście dla nas są jeszcze... Japończycy.

Made in Japan

Kraj Kwitnącej Wiśni dał nam wiele fantastycznych gier. Nic dziwnego, że ojciec najbardziej chyba znanej serii RPG, czyli Final Fantasy, Hironobu Sakaguchi, sam spróbował swoich sił w reżyserii i w 2001 roku, po czterech latach produkcji, przedstawił światu „Final Fantasy: The Spirits Within". Dzisiaj film jest kojarzony z tego, że to pierwsza w historii kina produkcja wygenerowana na komputerach, w której starano się fotorealistycznie oddać fizjonomie bohaterów. Wspominam o niej, drogi wędrowcze, tylko z kronikarskiego obowiązku, gdyż poza osobą twórcy i tytułem nie ma ona z serią gier nic wspólnego.

OBYŚMY DOCZEKALI SIĘ WIĘKSZEJ LICZBY ADAPTACJI TAK DOBRYCH JAK „FALLOUT".

Dużo wspólnego mają z nią za to **animowane „Final Fantasy VII: Advent Children" (2005) oraz „Final Fantasy XV: Gwardia Królewska" (2016)**. Pierwsze dzieło kontynuuje wątki z kultowej „siódemki", drugie podąża równolegle do osi fabularnej „piętnastki". Pierwsze jest produkcją czysto japońską, w drugie zaangażowano gwiazdy światowego kina na czele z Seanem Beanem, Leną Headey i Aaronem Paulem. Japonia przoduje na polu ekranizacji gier RPG. Z Kraju Kwitnącej Wiśni wypłynęły filmowe bądź telewizyjne wersje takich serii jak Pokémon (na ten temat można by napisać ze dwie księgi), Yo-kai Watch, Ni no Kuni, Dragon Quest, Tales of Vesperia czy Persona. I to już prawie koniec mojej opowieści. Prawie... gdyż z Zachodu nadciągnął mesjasz!

„Fallout"

Dzięki dobrodziejstwu kupców z gildii Amazon dostaliśmy w tym roku bodaj **najlepszą i dającą nadzieję na przyszłość ekranizację gry RPG – serial „Fallout"**. Na jakiej serii został oparty i jakiej jest jakości, mówić tu nie trzeba. Obyśmy tylko doczekali się w kolejnych latach więcej takich adaptacji. Wszak fantastyczne światy z erpegów oferują wiele do odkrycia, drużynę do zebrania i questy do wykonania, a na to odległa kraina Hollywood grosza nie szczędzi.

„Final Fantasy: The Spirits Within"


© 2001 Sony Pictures


© 2024 Amazon Content Services LLC

„Fallout"

Tezę ze wstępu starałem się udowodnić, nie zniechęcając cię zbytnio. Bywaj, drogi wędrowcze! Bywaj i mimo wszystko oglądaj! Bo jak mawiał druh Kałużyński, nawet w najgorszym filmie jest scena, dla której warto ten film zobaczyć.

eprasa.pl 003ffb258c

LEKTURY z dawnych lat

Sięganie po książki z czasów młodości bywa ryzykowne, a nawet bolesne. To, co kiedyś zachwycało, po latach może okazać się naiwną grafomanią. (Nigdy nie wracajcie do „Winnetou" Karola Maya!). Na szczęście nie jest to regułą i niektóre lektury zachowują swą magię...

„Czarne okręty", Joe Alex

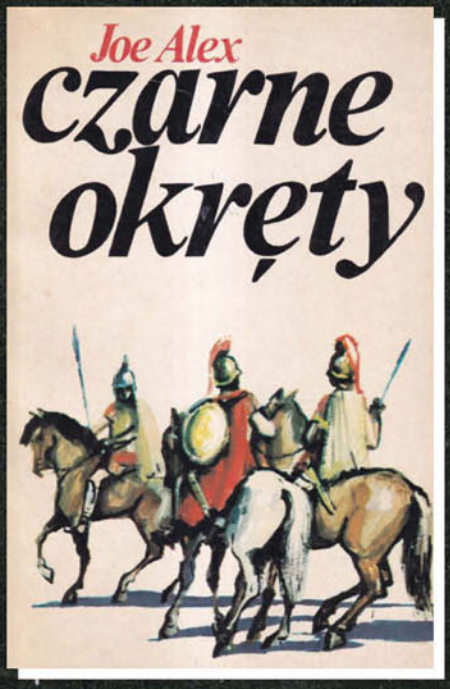
Mac Abra

Grzebanie w wystawionym przy śmietniku kartonie pełnym starych książek dość nieoczekiwanie skończyło się dla mnie sentymentalnym spotkaniem po latach...

Joe Alex to pseudonim pisarza i tłumacza Macieja Słomczyńskiego. Wydawał pod nim głównie kryminały stylizowane na twórczość Agathy Christie, ale popełnił też opasłą, bo liczącą ok. 600 stron historyczną powieść przygodową dla młodzieży „Czarne okręty". Czytałem ją, licząc sobie lat góra 10(*). Zrobiła wtedy na mnie duże wrażenie. Jej akcja toczy się w 1500 roku p.n.e., gdy przodkowie greckich herosów walczących pod Troją to tylko lekko ociosani barbarzyńcy. Światem rządzą zaś mieszkający na Krecie wyrafinowani Minojczycy, których potężna flota wojenna kontroluje Morze Śródziemne. Bohaterem książki jest młody trojański rybak.

Po 50 latach powieść przypadkiem znów wpadła mi w ręce. Z sentymentu zacząłem ją kartkować – zadziwiające, jak wiele scen i dialogów nadal pamiętałem! I... wciągnęło mnie. Wziąłem się więc za ponowną lekturę. Cóż, cokolwiek by mówić, **to sprawna maszynka narracyjna, pracująca na wysokich obrotach**. Do tego całkiem dobrze zniosła próbę czasu, acz nie sposób nie dostrzec „fabularnej zbroi" chroniącej głównego bohatera – autor wyciągał go za uszy z wielu cholernie beznadziejnych sytuacji. Bo zobaczcie: chłopaka zapędzonego przez burzę na otwarte morze ratuje fenicki statek. Fenicjanie sprzedają go Egipcjanom, a jako że jest albinosem, ma zostać złożony w ofierze Sebekowi, bogu o krokodylej głowie. Nasz rybak jednak nie tylko nie daje się pożreć ucieleśniającemu bóstwo świątynnemu krokodylowi, ale nawet zabija stwora i ucieka. Niedługo potem zostaje pogrzebany żywcem, lecz wydostaje się i z tej opresji, a jakże. Gdy w końcu dociera do morza, wpada w ręce łowców niewolników. Wtedy ich wioskę atakują greccy piraci. Chłopak ratuje życie kapitanowi statku i dołącza do jego załogi. W drodze napotykają minojską eskadrę i przegrywają starcie. Bohater i resztka pozostałych przy życiu trafiają do niewoli. A potem...

„Ej, ale po jaką cholerę spoilujesz całą książkę?!" – zapyta ktoś. Ha, wiedzcie, że to wszystko dzieje się na pierwszych (mniej więcej) 100 stronach. I stanowi tylko wstęp do najważniejszej przygody: wielkiej wyprawy. Tak słynnej, że – co zostało podane wprost – po setkach lat, przetworzona w rozmaitych opowieściach, stanie się... mitem o wyprawie Argonautów po złote runo. A czym jest naprawdę owo złote runo? To coś dużo cenniejszego niż użyczający mu nazwy kruszec, ba, nawet droższe niż czyste żelazo! Dość powiedzieć, że aby to zdobyć, **członkowie ekspedycji muszą wyruszyć daleko poza kraniec (znanego im) świata**...



Zainteresowanych lekturą **ostrzegam, że autor świadomie nieco stylizuje swój język na homerycki**, więc często raczy odbiorców frazami typu „bogom podobny Perilawos wzniósł miecz", co miejscami staje się męczące. A historycy mogą się krzywić, czytając opisy rozmaitych nacji – Hunów, (pra)Słowian, Celtów itd. – i ich obyczajów, bo troszkę odbiega to od naszej współczesnej wiedzy o nich. Ale w końcu to książka przygodowa, a nie podręcznik. Pół wieku później nadal mi się podobała.

(*) Gwoli ścisłości, powieść wydano pierwotnie w formie 11 książeczek, które pojawiały się w kioskach Ruchu (!) co dwa-trzy miesiące. Zacząłem ją więc czytać jako 10-latek, a skończyłem, gdy miałem lat 12. Do dziś pamiętam, że ostatni tomik kupiłem na dworcu w Koluszkach, kiedy wracałem od babci z wakacji.



Erpegi to zło!

Satanistyczna histeria w USA

DaeL

Myśląc o polowaniach na czarownice, mamy zapewne przed oczami obraz XVI- i XVII-wiecznej Europy, rozdartej między reformacją a kontrreformacją, targanej epidemiami oraz wojnami, opanowanej przez szerzący się zabobon. Ale podobne napięcia pojawiły się w okresie znacznie nam bliższym, a ofiarami paniki moralnej, tego współczesnego polowania na czarownice, padli nawet... twórcy Dungeons & Dragons.

Aby wyjaśnić, czym tak naprawdę było tzw. satanic panic, a więc trwająca od końca lat 70. do początku ostatniej dekady XX wieku histeria, która ogarnęła Amerykę, trzeba naszkicować obraz tej epoki. **W owym czasie Stany Zjednoczone trapiły liczne problemy.** Kryzys naftowy i wynikająca z niego inflacja podkopały amerykański sen. Wojna w Wietnamie doprowadziła do pojawienia się ruchów pacyfistycznych, a w ich konsekwencji do uformowania kontrkultury kontestującej tradycyjny system wartości, podważającej wiarę w dotychczasowe instytucje, a przede wszystkim poszukującej nowego oblicza duchowości. Jak grzyby po deszczu powstawały nowe ruchy religijne – najczęściej kompletnie niegroźne, choć czasami żerujące na naiwności dzieci kwiatów. Znalazły się w tym gronie również sekty śmiertelnie niebezpieczne, jak „Rodzina" Charlesa Mansona, odpowiedzialna za brutalne morderstwo ciężarnej Sharon Tate – żony Romana Polańskiego – oraz czwórki gości w rezydencji reżysera.

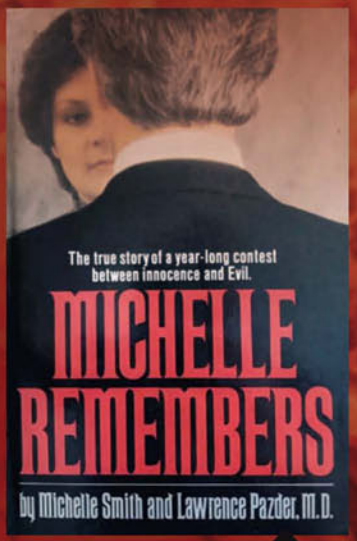
Jako że każda akcja rodzi reakcję, w latach 70. na sile zyskało też ewangeliczne chrześcijaństwo, odłam protestantyzmu najbardziej krytyczny wobec przemian społecznych. Charyzmatyczni kaznodzieje, m.in. Jerry Falwell, Pat Robertson i James Dobson, **nie tylko nawoływali do powrotu do konserwatywnych wartości, ale też głosili, iż świat wkroczył w „dni ostatnie"**, a szatan zyskuje poprzez swych wyznawców coraz większe wpływy. Lęki te podsycała także popkultura, pokazująca świat, w którym diabeł stanowi jak najbardziej realne zagrożenie. Filmy takie jak „Egzorcysta", „Omen" czy „Dziecko Rosemary" wzmagały niepokoje społeczne.

W DOBIE KRYZYSU SPOŁECZEŃSTWO ZAWSZE SZUKA JAKIEGOŚ KOZŁA OFIARNEGO.

Michelle pamięta

Oczywiście tych kilka znakomitych horrorów to za mało, by wywołać panikę. Lecz w końcu na beczkę prochu padła odpowiednia iskra. Oto w 1976 roku kanadyjski psychiatra Lawrence Pazder podczas jednej z sesji terapeutycznych z Michelle Smith, pacjentką zmagającą się z depresją, usłyszał, iż kobieta ma poczucie, że powinna podzielić się ze swym lekarzem jakąś istotną informacją, ale nie potrafi sobie jej przypomnieć.

Niestety Pazder wierzył w pewną kontrowersyjną teorię, po raz pierwszy zapro-



Książka, która rozpoczęła masową histerię.

ponowaną przez Freuda, ale ostatecznie uznaną za nienaukową. Sądził mianowicie, że ludzie regularnie wypierają ze świadomości bolesne wspomnienia w ramach mechanizmu obronnego psychiki. Co więcej, Pazder był zwolennikiem poglądu, że kombinacja hipnozy i farmakologicznych środków uspokajających może pomóc je odzyskać. (Kilkanaście lat później badania wykazały, że tego typu terapia nie ujawnia ukrytych traum, lecz prowadzi do tworzenia – pod wpływem sugestii – fałszywych wspomnień. Najprawdopodobniej tak właśnie stało się w tym przypadku).

Na przestrzeni 14 miesięcy hipnoterapii z odurzoną Michelle Smith **psychiatra „odkrył", że kobietę jako pięcioletnie dziecko zmuszano do udziału w satanistycznych obrzędach** organizowanych przez starożytną sektę religijną. Smith opisywała przerażające sceny, w których miała być świadkiem tortur i rytualnych morderstw, a nawet zobaczyć samego diabła. Jej rzekome wspomnienia trafiły na półki księgarń w 1980 roku. Książka „Michelle pamięta" z miejsca stała się bestsellerem i wywołała lawinę innych równie nieprawdopodobnych publikacji. A także lawinę donosów – zarówno anonimowych, jak i złożonych pod nazwiskiem. W ciągu dekady wszczęto 12 tys. śledztw dotyczących rytuałów satanistycznych. Amerykanie zaczęli wszędzie dostrzegać okultystów.

Przedszkole McMartin

Szczytowy etap histerii przypadł na rok 1983. To właśnie wtedy Judy Johnson, matka dwuletniego chłopca, **zgłosiła na policję podejrzenia, że w żłobku i przedszkolu McMartin dochodzi do rytuałów okultystycznych** i seksualnego wykorzystywania dzieci. Personel placówki został zatrzymany. Rozpoczął się jeden z najdłuższych i najdroższych procesów w historii Stanów Zjednoczonych, w którym ogromną rolę odegrał – jako policyjny konsultant – Lawrence Pazder. Media głównego nurtu niemal jednogłośnie stawały po stronie oskarżenia.

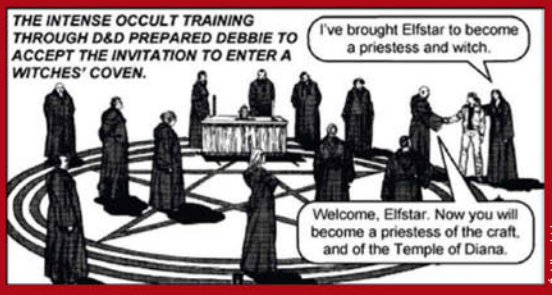
A jednak śladów satanistycznych rytuałów nie odkryto. Po siedmiu latach wyszła na jaw prawda nie mniej szokująca od zarzutów. Nie dotyczyła ona wszakże działalności żłobka, lecz metod wykorzystywanych przez śledczych, którzy wywierali na świadków presję. **Rodzicom sugerowano, że zaprzeczanie przyjętym przez policję hipotezom może świadczyć o ich zaangażowaniu w kult szatana.** Dzieciom suflowano odpowiedzi. A jakby tego było mało, wraz z upływem czasu stało się oczywiste, że Judy Johnson, autorka tego donosu, cierpiała na schizofrenię paranoidalną. Oskarżonych uniewinniono. Tyle że ta historia nie doczekała się szczęśliwego zakończenia. Pracownicy McMartin spędzili wiele lat w areszcie, ich małżeństwa się rozpadły, a budynek instytucji został zniszczony.

Podobnych przypadków, najczęściej dotyczących placówek dla dzieci w wieku szkolnym i przedszkolnym, były dziesiątki. Niektóre – jak sprawa Paula Ingrama – zakończyły się skazaniem, a rewizje wyroku miały miejsce po ponad dekadzie. Wszystkiemu przyklaskiwała telewizja, ponieważ satanic panic służyło jej jako narzędzie do ściągania ludzi przed ekrany. Dwugodzinny talk-show Geraldo Rivery, w którym popularny prezenter wraz z Lawrencem Pazderem odsłaniał tajemnice sekt okultystycznych, śledziło 20 mln widzów. Oglądalności pozazdrościła mu Oprah Winfrey, dlatego również poświęciła kwestii satanizmu

TRAKTATY CHICKA

Jack Chick był przez dziesięciolecia prawdziwą lokomotywą protestanckiego fundamentalizmu. W ciągu 50 lat pracy twórczej ten pochodzący z Kalifornii baptysta narysował ponad 250 komiksów, które zostały przetłumaczone na 100 różnych języków i wydane w 800 milionach egzemplarzy. Chick uważał, że świętowanie Halloween, słuchanie muzyki rockowej (w tym nawet rocka chrześcijańskiego), zabawa papierowymi erpegami oraz grami wideo, a także czytanie literatury fantasy to tak naprawdę okultystyczne rytuały inicjacyjne. W swoich komiksach promował tezę, iż każdego roku w USA sataniści mordują 40 tys. osób (!), a wyznawców diabła chronią będący z nimi w sojuszu... katolicy. Jeden z najpopularniejszych komiksów Jacka Chicka, „Dark Dungeons", doczekał się nawet niskobudżetowej adaptacji filmowej. Według tak komiksu, jak i jego ekranizacji prowadzący gry fabularne to w większości przypadków autentyczni czarownicy.





Źródło: chick.com



Źródło: YouTube / Magnetic Memory Museum

Fragment filmu instruktażowego dla pracowników policji wskazującego, jak powiązać przypadki morderstw i zaginięć z kultem szatana.



Źródło: YouTube / CBC News

Pełniąca funkcję żłobka i przedszkola placówka McMartin.

DIABEŁ TKWI W PIOSENCE

Czy popularne utwory rockowe zawierają ukryte satanistyczne treści, które stają się czytelne po puszczeniu muzyki od tyłu? Tak twierdzą zwolennicy pseudonaukowej teorii o mowie odwrotnej. Przedstawiają oni całkiem sporo dowodów. Jednym z najważniejszych jest piosenka „Break on Through (To the Other Side)" zespołu The Doors. Nie dość, że sam utwór traktuje o stanie po zażyciu narkotyków, to jeszcze po odtworzeniu go wspak słyszymy, iż śpiewany przez Jima Morrisona fragment „we chased our pleasures here, dug our treasures there" zawiera frazę przypominającą słowa „I am satan". Oczywiście otoczoną morzem niezrozumiałego bełkotu.

Ogromna większość muzyków oskarżanych o przemycanie utajonych treści rzecz jasna stanowczo zaprzeczała takim oskarżeniom. W 1981 w sukurs przyszło im prestiżowe pismo naukowe Science, które opublikowało obszerny artykuł na temat dźwiękowej pareidolii, czyli zjawiska odnajdywania znajomych wzorów w całkowitym chaosie. Nie oznacza to jednak, że histeria wokół ukrytych przekazów ucichła. Tego typu zarzuty pojawiają się nawet obecnie. Jeden z ciekawszych mówi, że anglojęzyczna fraza „gotta catch 'em all" w piosence z serialu „Pokémon" puszczona od tyłu brzmi jak „I love you satan".

wydanie specjalne swojego programu. Temat „grzano" nieustannie, a czcicieli diabła zaczęto odnajdywać w miejscach zupełnie niespodziewanych.

Lochy i Tom Hanks

W sierpniu 1979 roku James Dallas Egbert III, wybitnie uzdolniony 16-letni student informatyki na Uniwersytecie w Michigan, podjął dwie próby samobójcze – najpierw za pomocą środków nasennych, następnie cyjanku. Poszukiwany przez policję skontaktował się w końcu z wynajętym przez rodziców prywatnym detektywem, prosząc o pomoc. Chłopak wrócił do rodziny, ale po niecałym roku targnął się na swoje życie po raz trzeci. Tym razem ze skutkiem śmiertelnym.

Media na nowo ożyły spekulacjami. I bardzo szybko wydały werdykt. **Egbert z zapałem uczstniczył w sesjach Dungeons & Dragons, a zatem to gra fabularna musiała być winna samobójstwu.** Na nic zdały się tłumaczenia prywatnego detektywa, który wskazywał m.in. na depresję i uzależnienie od leków.

Na kanwie fałszywej interpretacji wydarzeń powstała powieść „Mazes and Monsters", a potem także jej filmowa adaptacja, znana u nas pod tytułem „Zagrajmy w »Lochy i potwory«", z 26-letnim Tomem Hanksem w roli głównej. Aktor wcielił się w Robbiego Wheelinga, studenta, dla którego popularny erpeg (w oczywisty sposób nawiązujący do Dungeons & Dragons) to prawdziwa obsesja. Podczas jednej z sesji Robbie doznaje załamania nerwowego i traci zdolność odróżniania rzeczywistości od świata gry. Wyrusza na przygodę mającą zakończyć się samobójstwem. W końcu – jak podpowiada mu głos – tylko w ten sposób zdoła rzucić potężne zaklęcie. Zostaje uratowany przez przyjaciół w ostatniej chwili, gdy stoi już na dachu World Trade Center. Choć trafia w końcu do domu swoich rodziców, to w umyśle nadal odtwarza scenariusz z erpega...

LOCHY I MORDERCY

W 1983 roku nakręcono kanadyjski film „Skullduggery". Twórcy nawet nie próbowali maskować swoich oskarżeń pod adresem D&D. W tej telewizyjnej produkcji system RPG zamienia nieświadomych niczego graczy nie w samobójców, jak w „Zagrajmy w »Lochy i potwory«", lecz w seryjnych morderców.

Szatańskie RPG

Wkrótce okazało się, że dezinformacja niesie ze sobą jeszcze poważniejsze konsekwencje. W 1982 roku Patricia Pulling, „działaczka antyokultystyczna", założyła organizację Zaniepokojeni przez Dungeons & Dragons (Bothered About Dungeons & Dragons – w skrócie BADD). Jej motywacja była bardzo osobista – Pulling dopatrywała się w erpegach przyczyny samobójstwa jej syna. Rozpoczęła się 15-letnia krucjata sądowa i polityczna na rzecz zakazu rozpowszechniania gier fabularnych, uznanych przez organizację za szkodliwe dla psychiki i zdolne popchnąć młodych ludzi do aktów okultystycznych. **Do roku 1987 BADD skompletowało listę 128 morderstw i samobójstw zainspirowanych według jego działaczy przez D&D.** Złożono wiele doniesień do prokuratury, ale związku przyczynowo-skutkowego nie udało się dowieść w żadnym z tych przypadków.

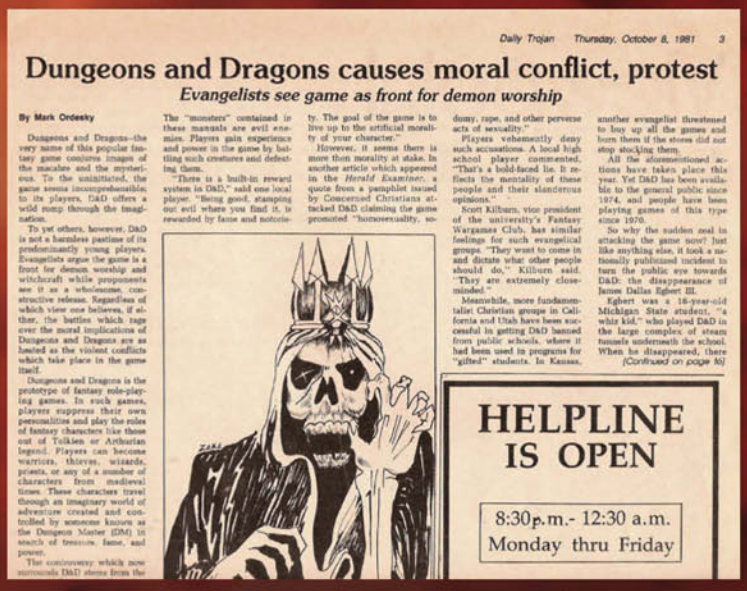


Źródło: YouTube / sieverswilliam

Geraldo Rivera i Oprah Winfrey, gospodarze dwóch największych programów typu talk-show, podgrzewali atmosferę, tworząc odcinki specjalne poświęcone zagrożeniu ze strony satanistów.



Źródło: X / @DrEframSS



Daily Trojan Thursday, October 8, 1981 3

Dungeons and Dragons causes moral conflict, protest

Evangelists see game as front for demon worship

By Mark Ordesky

Dungeons and Dragons—the very name of this popular fantasy game conjures images of the macabre and the mysterious. To the uninitiated, the game seems incomprehensible; to its players, D&D offers a wild romp through the imagination.

To yet others, however, D&D is not a harmless pastime of its predominantly young players. Evangelists argue the game is a front for demon worship and witchcraft while proponents see it as a wholesome, constructive release. Regardless of which view one believes, if either, the battles which rage over the moral implications of Dungeons and Dragons are as heated as the violent conflicts which take place in the game itself.

Dungeons and Dragons is the prototype of fantasy role-playing games. In such games, players suppress their own personalities and play the roles of fantasy characters like those out of Tolkien or Arthurian legend. Players can become warriors, thieves, wizards, priests, or any of a number of characters from medieval times. These characters travel through an imaginary world of adventure created and controlled by someone known as the Dungeon Master (DM) in search of treasure, fame, and power.

The controversy which now surrounds D&D stems from the "monsters" contained in these manuals are evil enemies. Players gain experience and power in the game by battling such creatures and defeating them.

"There is a built-in reward system in D&D," said one local player. "Being good, stamping out evil where you find it, is rewarded by fame and notoriety. The goal of the game is to live up to the artificial morality of your character."

However, it seems there is more than morality at stake. In another article which appeared in the *Herald Examiner*, a quote from a pamphlet issued by Concerned Christians attacked D&D claiming the game promoted "homosexuality, sodomy, rape, and other perverse acts of sexuality."

Players vehemently deny such accusations. A local high school player commented, "That's a bold-faced lie. It reflects the mentality of these people and their slanderous opinions."

Scott Kilburn, vice president of the university's Fantasy Wargames Club, has similar feelings for such evangelical groups. "They want to come in and dictate what other people should do," Kilburn said. "They are extremely close-minded."

Meanwhile, more fundamentalist Christian groups in California and Utah have been successful in getting D&D banned from public schools, where it had been used in programs for "gifted" students. In Kansas, another evangelist threatened to buy up all the games and burn them if the stores did not stop stocking them.

All the aforementioned actions have taken place this year. Yet D&D has been available to the general public since 1974, and people have been playing games of this type since 1970.

So why the sudden zeal in attacking the game now? Just like anything else, it took a nationally publicized incident to turn the public eye towards D&D: the disappearance of James Dallas Egbert III.

Egbert was a 16-year-old Michigan State student, "a whiz kid," who played D&D in the large complex of steam tunnels underneath the school. When he disappeared, there

(Continued on page 16)

HELPLINE IS OPEN

8:30p.m.- 12:30 a.m.
Monday thru Friday

Źródło: alphastream.org / Daily Trojan

Telewizja „satanistyczną panikę" pokochała, natomiast prasa próbowała czasem studzić emocje.

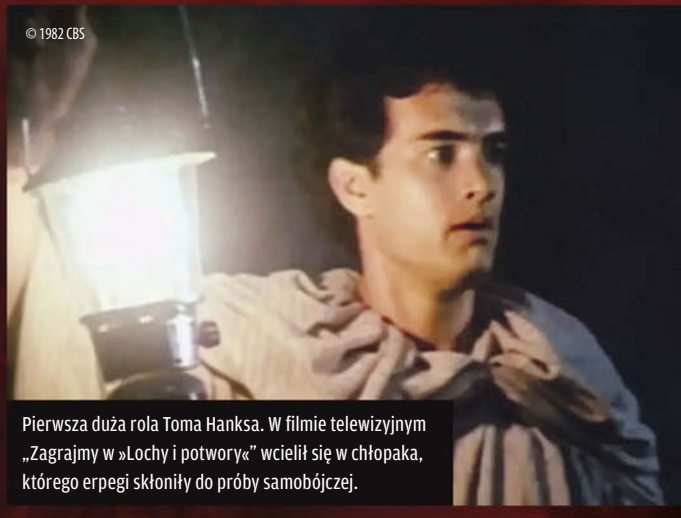
AMERYKANIE ZACZĘLI DOSTRZEGAĆ WSZĘDZIE OKULTYSTÓW.

Jeszcze dalej niż BADD poszedł William Schnoebelen, chrześcijański fundamentalista podający się za dawnego wiccanina i satanistę. Opublikował on szeroko propagowany (również w mediach mainstreamowych) esej, w którym bezpośrednio połączył gry RPG z rzekomymi satanistycznymi grupami polującymi na dzieci. Stwierdził, że Gygax i Arneson konsultowali się z nim w latach 70., gdy był jeszcze czarownikiem. **Autorzy Dungeons & Dragons mieli rzekomo zabiegać o to, aby rytuały i zaklęcia obecne w D&D były autentyczne.** Schnoebelen głosił, iż większości z nich rzeczywiście można użyć do przyzwania diabelskich mocy. W efekcie nagonki w połowie lat 80. amerykańskie uczelnie wyższe odmawiały zgody na zakładanie oficjalnych klubów D&D, z kolei podręczniki do gier znikały z bibliotek, a – wskutek bojkotów ze strony rodziców – często nawet z księgarń. James Lowder, pracujący wówczas w TSR (wydawca D&D) jako redaktor, tak wspominał dni spędzane w biurze: „Ludzie, którzy do nas dzwonili, byli zainteresowani tylko tym, żeby krzyczeć albo nam grozić (...). Pragnęli obrazić firmę i oświadczyć każdemu możliwemu pracownikowi, że pójdzie do piekła za swoją szatańską pracę".



Koniec histerii

Na początku lat 90. panika dość niespodziewanie wygasła. Trudno tu wskazać jeden powód. Na pewno swoją rolę odegrały **publikacje prasowe w The New York Times i The Washington Post, które wskazywały na brak wiarygodnych dowodów wspierających narrację o czcicielach szatana**. Głośne procesy sądowe kończyły się wyrokami uniewinniającymi. Sędziowie i ławnicy zaczęli dostrzegać wady w technikach wykorzystywanych przez śledczych. Eksperci tacy jak Elizabeth Loftus, czołowa badaczka pamięci, udowodnili, że wspomnienia, zwłaszcza te „odzyskane" pod wpływem hipnozy lub terapii, mogą być łatwo zniekształcone przez sugestie.



© 1982 CBS

Pierwsza duża rola Toma Hanksa. W filmie telewizyjnym „Zagrajmy w »Lochy i potwory«" wcielił się w chłopaka, którego erpegi skłoniły do próby samobójczej.

W końcu FBI zdecydowało się opublikować raport agenta specjalnego Kennetha Lanninga, który przez wiele lat badał domniemane przypadki wykorzystywania dzieci podczas rytuałów ku czci diabła. Doszedł on do wniosku, że choć poszczególni przestępcy niekiedy używali satanistycznej symboliki, a w USA istniały grupy pedofilów, to nie ma dowodów na istnienie rozbudowanej sieci sekt.

Możliwe, że najistotniejszy dla wygaszenia satanic panic był fakt, że pewne problemy po prostu zeszły na drugi plan. Zakończyła się epoka nowych, hipisowskich ruchów religijnych. Gospodarka wkroczyła w etap prosperity. Rozpad ZSRR oddalił apokaliptyczne zagrożenie. Amerykanie w latach 90. mieli już zupełnie inne zmartwienia. A nowym kozłem ofiarnym i przyczyną wszelkiego zła dla odmiany stały się... gry. Tym razem komputerowe.

NIEŁATWY LOS WYBRAŃCA

Historia uniwersum „Matriksa"

Maciej Bachorski

Wychowani w latach 90. miłośnicy popkultury w nowe tysiąclecie wkraczali przyodziani w czarne płaszcze, z ciemnymi okularami na nosach i karabinami maszynowymi w dłoniach. Na przełomie XX i XXI wieku starcie Neo z Agentami dyktowało światowe trendy, nie tylko przemysłowi rozrywkowemu.

Początkowo jednak mało kto stawiał na taki rozwój wypadków. W 1999 roku uwagę zainteresowanych popkulturą zaprzątał długo wyczekiwany powrót „Gwiezdnych wojen" na wielkie ekrany, a enigmatyczny spot, jaki przypadł produkcji rodzeństwa Wachowskich podczas Super Bowla, wzbudzał zainteresowanie, ale też konsternację. Taka strategia marketingowa miała niemniej wkrótce okazać się strzałem w dziesiątkę. Pytanie „Czym jest Matrix?" rezonowało coraz bardziej w głowach widzów, a gdy zwiastuny uświadomiły ich o skali nadchodzącego widowiska, stało się jasne, że zbliżało się coś wielkiego.

Remont popkultury

Ścieżka zawodowa początkowo wcale nie prowadziła Lany i Lily (a wówczas Larry'ego i Andy'ego) Wachowskich, zafascynowanych w szkolnych latach sesjami Dungeons & Dragons, na popkulturowe tory. **Po porzuceniu nauki w college'u rodzeństwo zajęło się prowadzeniem firmy remontowej w Chicago.** Ze światem rozrywki zetknęło się dopiero w pierwszej połowie lat 90. Angaż do napisania kilku scenariuszy komiksowych do serii „Ectokid", „Hellraiser" i „Nightbreed" Clive'a Barkera, jaki siostry wówczas otrzymały, miał zaprocentować doświadczeniem niezbędnym, by zapukać do bram przemysłu filmowego.

Wachowskie weszły doń z hukiem i bez zbędnej pokory. Już **debiutancki pomysł przekuty ostatecznie na filmowych „Zabójców" z Sylvestrem Stallone'em i Antonio Banderasem zapewnił rodzeństwu kontrakt z wytwórnią Warner Bros.** – i to nie na jeden, a aż trzy filmy. O ile ów fakt stanowi niewątpliwy sukces, o tyle późniejsze poprawki wprowadzone do scenariusza „Zabójców" przez innych twórców wywołały u Wachowskich znacznie mniejszy entuzjazm. Przy projekcie numer dwa, zatytułowanym „Brudne pieniądze", postanowiły więc wziąć sprawy w swoje ręce od początku do końca i zajęły się również jego reżyserią. Jak się ostatecznie okazało, z rezultatem na tyle dobrym, że można było wykorzystać film jako kartę przetargową podczas pierwszych rozmów na temat przyszłości „Matriksa".

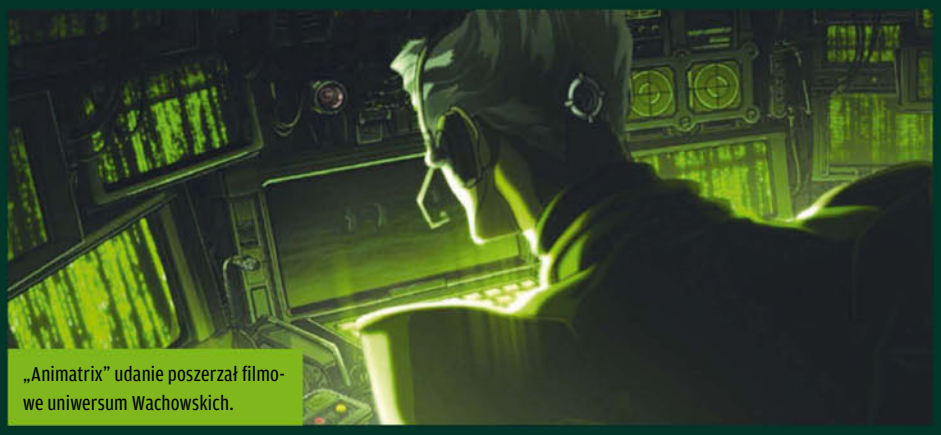
By przekonać Warner Bros. do wyłożenia przeszło 60 mln dolarów na niełatwą w realizacji koncepcję, Wachowskie zatrudniły komiksowych grafików, Geofa Darrowa i Steve'a Skrocego. Pomogli im



Neo i Agent Smith całkiem dosłownie skakali sobie do oczu.

„Matrix", © 1999 Warner Bros. Entertainment

eprasa.pl 003ffb258c



„Animatrix" udanie poszerzał filmowe uniwersum Wachowskich.

„Animatrix", © 2003 Warner Bros. Entertainment



Gdy na ekranie pojawia się ta dwójka, wiadomo że zbliża się rozróba.

„Matrix", © 1999 Warner Bros. Entertainment

SMAKOWITY KOD

Składający się na kod źródłowy Matriksa zielony ciąg znaków przez lata stał się jednym z najbardziej charakterystycznych elementów produkcji. Jego pochodzenie nie jest wcale przypadkowe. Jak przyznał Simon Whiteley, twórca otwierających pierwszy film sekwencji, całość to tak naprawdę... zeskanowana japońska książka kucharska jego żony, z pomieszanymi i odwróconymi symbolami katakany. Cóż, udało mu się upichcić prawdziwe arcydzieło.

oni sporządzić liczący 600 stron, rozrysowany kadr po kadrze szkic filmu. Dopiero wtedy wytwórnia zdecydowała się dać projektowi zielone światło.

Filozofia walki

O tym, że „Matrix" zapowiada się na coś innego niż większość dotychczasowych blockbusterów, świadczyły już niekonwencjonalne wymagania stawiane skompletowanej w pocie czoła obsadzie (patrz: ramka „Inne wersje"). Musiała nie tylko całkowicie zrozumieć zawiłości fabuły filmu, ale też zapoznać się z „Symulakrami i symulacją" francuskiego filozofa Jeana Baudrillarda. Co więcej, przed rozpoczęciem zdjęć Wachowskie **zaplanowały serię wyczerpujących fizycznie treningów pod czujnym okiem legendarnego chińskiego reżysera i choreografa, Yuena Woo-pinga**.

Trwające 118 dni nagrywki nie należały zatem do najłatwiejszych – dość powiedzieć, że kontuzje na planie odnieśli Hugo Weaving i Carrie-Anne Moss. Wyzwaniem okazała się też niezbędna do stworzenia nowatorskich efektów specjalnych skomplikowana technologia (**do rejestracji bullet time'u wykorzystywano półokrąg ze 120 uruchamianych po sobie w ułamkach sekund aparatów fotograficznych**), która wydłużała proces postprodukcji. Ukończenie słynnej sceny na dachu wieżowca, gdy Neo w niemożliwy sposób unika kul, zajęło niemal dwa lata i kosztowało niebagatelne 750 tys. dolarów.

> PRAWDZIWĄ WARTOŚCIĄ „MATRIKSA" BYŁO TO, CO DZIAŁO SIĘ WOKÓŁ NIEGO.

Jeżeli wzbudziło to u włodarzy Warner Bros. jakiekolwiek wątpliwości co do powodzenia całego przedsięwzięcia, zostały one definitywnie rozwiane podczas pokazów testowych. Jednoznacznie pozytywne opinie utwierdziły studio w przekonaniu, że nawet przy majaczącej na horyzoncie premierze „Mrocznego widma" film Wachowskich poradzi sobie dobrze. Nie mylili się.

To nie łyżka się wygina, tylko ty!

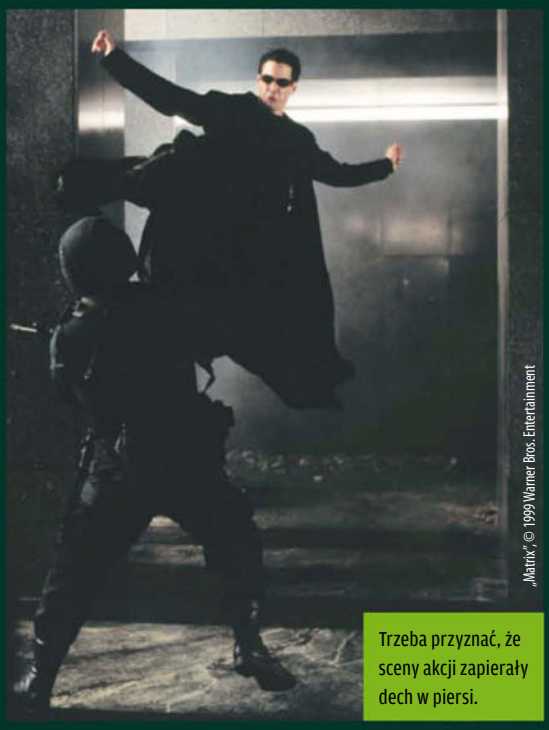
Już pięć dni pobytu „Matriksa" w kinach przełożyło się na 37,4 mln dolarów przychodu, a ostatecznie **film zarobił niemal 464 mln**. Wypchane portfele twórców oraz zachwyty nad wyznaczającym nowe standardy CGI, choreografią walk czy ikonicznymi występami aktorów znaczyły wiele, ale, jak miało się okazać, wcale nie były najważniejszymi dowodami sukcesu. Prawdziwą wartość dzieła Wachowskich wyznaczało wszystko to, co działo się wokół niego.

W drugiej połowie lat 90. technologia wzbudzała sporo obaw, a społeczeństwo z niepokojem spoglądało w przyszłość. Coraz częściej mówiło się o nowym zagrożeniu dla młodych pokoleń, jakim miało być uzależnienie od internetu, a komputer Deep Blue ograł Garriego Kasparowa, znacznie przybliżając wizję maszyn prześcigających człowieka. Nad światem zaś niczym miecz Damoklesowy wisiała kwestia bomby milenijnej (patrz ramka:

INNE WERSJE

Proces kompletowania obsady pierwszego „Matriksa" był niezwykle czasochłonny, a role główne odrzuciło po kolei całe grono hollywoodzkich gwiazd. Morfeuszem początkowo miał zostać Val Kilmer, podczas gdy do roli Neo przymierzano między innymi Willa Smitha (ten uznał, że „Bardzo dziki Zachód" rokuje dużo lepiej...), Nicolasa Cage'a czy koleżankę Keanu Reevesa z planu filmu „Speed: Niebezpieczna prędkość" – Sandrę Bullock.

eprasa.pl 003ffb2e8c


„Matrix", © 1999 Warner Bros. Entertainment

Trzeba przyznać, że sceny akcji zapierały dech w piersi.


„Matrix Reaktywacja", © 2003 Warner Bros. Entertainment

Pojedynki z bliźniakami należały do najefektowniejszych momentów w „Reaktywacji".

„Groza XXI wieku") i jej potencjalnie katastrofalnych skutków. Jeżeli więc przyznać rację twierdzeniu, że sztuka odzwierciedla nastroje społeczne danych czasów, to zaproponowana przez Wachowskie **historia hakera odkrywającego symulacyjny charakter rzeczywistości trafiła w dziesiątkę, syntetyzując lęki z przełomu tysiącleci**.

Suma wszystkich strachów

„Matrix" jawił się w dyskusjach niczym szalka Petriego, na której mnożyły się egzystencjalne idee i refleksje. Czym jest rzeczywistość? Czy mam kontrolę nad swoim życiem? Dokąd zmierzamy jako ludzkość? Na te pytania film Wachowskich nakładał warstwę mistycyzmu i podlanej religijnym sosem filozofii, podsumowując całość buntem wobec zastanego porządku świata w rytm „Wake Up" zespołu Rage Against the Machine.

Dostarczając zarówno niezwykle widowiskowej rozrywki, jak i pożywki dla umysłu, film Wachowskich w miarę upływu czasu coraz wyraźniej oddziaływał na kulturę masową. Czerwona i niebieska pigułka weszły do języka jako synonimy odpowiednio niezależnego myślenia i konformizmu, długie płaszcze oraz ciemne okulary przeżywały renesans, a dzieciaki na placach zabaw bez końca odtwarzały sceny unikania kul. Nie sposób zatem dziwić się, że **mając w dłoniach taki potencjał, właściciele marki postanowili ją rozwijać**. Sprostanie oczekiwaniom okazało się jednak trudne.

Wszystko wszędzie naraz

Plan był niezwykle ambitny. Zakładał rozszerzenie uniwersum na różne media rozrywkowe w taki sposób, by prezentowane w nich elementy fabularne nie tylko stanowiły integralną część historii opowiadanej w filmach, ale też wskakiwały na miejsce w określonym czasie (a więc tuż przed premierą odsłony kinowej). Najspokojniej sytuacja wyglądała na froncie komiksowym, który aktywnie wykorzystywano właściwie od premiery pierwszego „Matriksa". Do 2003 roku na stronie internetowej filmu udostępniano kolejne darmowe historie. Wachowskie zdecydowały się później opublikować je pod szyldem własnego wydawnictwa w składającej się z dwóch zeszytów wersji drukowanej.

O większy ból głowy przyprawiać mógł świat elektronicznej rozrywki. Jeszcze zanim dzieło Wachowskich rozpoczęło podbój sal kinowych, **twórcy zwrócili się do Shiny Entertainment, znanego z tak nietuzinkowych produkcji, jak MDK czy Messiah**. Bez powodzenia jednak – założone na początku lat 90. przez Davida Perry'ego studio odrzuciło ofertę, spodziewając się, że „Matrix" nie wypali. Gdy pod koniec 1999 roku siostry ponowiły propozycję, wątpliwości już nie było. Wachowskie wyraźnie przy tym zaznaczyły, że artystycznej wolności studio dostanie niewiele – całość miała ściśle wiązać się z wydarzeniami z filmowego sequela. Podobnie jak seria krótkometrażowych animacji pod nazwą „Animatrix", na której pomysł reżyserki wpadły podczas trasy promocyjnej „Matriksa" w Japonii.

Jednocześnie stopniowo rozpędzała się machina produkcyjna na planie filmowym – i to na całego, jako że zadecydowano, by zarówno sequel, jak zamknięcie trylogii kręcić równolegle. Rozpoczęte w marcu 2001 roku zdjęcia trwały niemal 18 miesięcy. Wielką kulminacją i ostatecznym triumfem uniwersum „Matriksa" miał być zatem 2003 rok. W rzeczywistości właściwie wszystko poszło na opak.

Copy & paste

Budowa niemal dwuipółkilometrowej autostrady, wykorzystanie 300 samochodów dostarczonych przez General Motors, wreszcie 27 dni i 40 mln dolarów poświęconych na realizację sceny, w której Neo stawia czoła niezliczonym kopiom Smitha, mogły jasno wskazywać na to, o co wznosili modły fani pierwszej części. **„Matrix: Reaktywacja" miał zamiar dostarczyć przygodę jeszcze bardziej szaloną niż jego poprzednik.**


„Matrix Reaktywacja", © 2003 Warner Bros. Entertainment

Twórcy „Matriksa" zdecydowanie przydaliby się naszym drogowcom.

eprasa.pl 003ffb258c



„Matrix Reaktywacja", © 2003 Warner Bros. Entertainment

GROZA XXI WIEKU

Wejście w nowe tysiąclecie spędzało sen z powiek co bardziej zaznajomionej z technologią części populacji. Kiedy bowiem w latach 60. XX wieku pisano pierwsze programy komputerowe, inżynierowie używali dwucyfrowego kodu roku, pomijając „19". Gdy więc zbliżał się rok 2000, wielu uważało, że systemy nie będą poprawnie interpretować „00", uniemożliwiając tym samym działanie różnorakich systemów. Producenci oprogramowania i sprzętów opracowywali remedia na tzw. pluskwę milenijną, a ludzie coraz bardziej nerwowo patrzyli w przyszłość. Koniec końców obyło się bez cyfrowej apokalipsy.

Atmosferę przed premierą umiejętnie podgrzewały udostępniane stopniowo historie wspomnianego „Animatriksa", jednak wraz z premierą kontynuacji filmu 15 maja 2003 roku nadeszło brutalne zderzenie z niezwykle wygórowanymi oczekiwaniami. O ile reakcje krytyków ani widzów nie sugerowały całkowitej artystycznej katastrofy, o tyle w opiniach dominowało przekonanie, że decydująca o jakości pierwowzoru, dająca się odczytywać na wielorakie sposoby warstwa fabularna przegrała z pędzącą na złamanie karku akcją.

„Reaktywacja" broniła się co prawda fantastycznie zrealizowanymi sekwencjami akcji – już sam pościg na autostradzie powodował uwalnianie się nadprogramowych ilości adrenaliny do krwi – ale było to zdecydowanie za mało, by mówić, że film zdołał udźwignąć ciężar poprzednika. O ile więc sequel ostatecznie sprzedał się dobrze, zarabiając niemal 750 mln dolarów przy 150 mln budżetu, o tyle **po uczuciu świeżości towarzyszącemu pierwowzorowi nie zostało właściwie nic**.

KLUCZOWA DLA „JEDYNKI" FABUŁA PRZEGRAŁA W SEQUELU Z AKCJĄ.

Błędy w matrycy

Podobnym, jeśli nie większym, rozczarowaniem w ramach swojego medium okazała się opracowywana przez Shiny Entertainment gra Enter the Matrix, która borykała się z kłopotami na etapie produkcji. Jeden z nich stanowiły wywołujące niepewność problemy finansowe Interplaya, ostatecznie zmuszonego w kwietniu 2002 roku do odsprzedania studia spółce Infogrames. Niemniej to przede wszystkim napięty grafik, wymuszający premierę równoczesną z debiutem kinowym sequela, sprawił, że **grze brakowało ostatecznego szlifu**. Niewątpliwe atuty w postaci ponad 40 minut ekskluzywnego materiału filmowego nakręconego przez Wachowskie, historii, która zgrabnie uzupełniała się z fabułą „Reaktywacji", czy pomysłowego trybu hakerskiego nie zdołały przesłonić niedostatków gameplayowych i licznych niedoróbek.

Mimo narzekań branżowych krytyków na liczne błędy, nieresponsywne sterowanie czy niekoniecznie przystającą do ówczesnych standardów oprawę graficzną głośna licencja zrobiła jednak swoje – sprzedaż tytułu zamknęła się w pięciu milionach kopii. O ile więc uniwersum sukcesywnie traciło wizerunkowo, o tyle finansowo zdawało się funkcjonować zgodnie z oczekiwaniami. Do czasu.

Nie było rewolucji

Najpotężniejszy cios nadszedł bowiem w listopadzie 2003 wraz z premierą zamykających historię Neo „Rewolucji". **W teorii trzecia część „Matriksa" miała wszystko, co potrzebne, by odnieść sukces.** Choć niepozbawiona narzecza problemów „Reaktywacja" mimo wszystko zdołała przygotować emocjonalny grunt pod potencjalnie wspaniały finał, w którym od powodzenia straceńczej misji wybrańca zależały losy całej ludzkości.



„Matrix Rewolucje", © 2003 Warner Bros. Entertainment

Ostateczne starcie dobra ze złem w „Rewolucjach" do dziś skutecznie podnosi tętno.

Na tym, co miało być pamiętanym przez lata zwieńczeniem jednej z najważniejszych serii przełomu XX i XXI wieku, krytycy nie zostawili suchej nitki. **„Rewolucje" nie tylko powtarzały, a wręcz uwypuklały nietrafione decyzje trapiące poprzednika**: przydługie sceny walki i przesadne poleganie na efekciarskim CGI, wespół usiłujące zasypać dziurę po wielowymiarowej historii, którą bez refleksji wciśnięto w sztywne ramy mesjanizmu. W efekcie, mimo relatywnie dobrego otwarcia

eprasa.pl 003ffb258c

GROWY MARKETING

Kampania reklamowa „Zmartwychwstań" nie ograniczała się do tradycyjnych zwiastunów. Wyprodukowano też osadzone w świecie „Matriksa" demo z otwartym światem, mające zarazem służyć jako pokaz możliwości silnika Unreal Engine 5. Powstała we współpracy z wieloma twórcami uniwersum 10-minutowa prezentacja The Matrix Awakens łączy film i grafikę komputerową, odtwarzając kultowe sceny oraz prezentując wirtualne miasto. Choć rozbudziła nadzieje, nie przełożyła się niestety na nową, pełnoprawną produkcję w świecie „Matriksa".



W trylogii znalazło się też miejsce na historię miłosną Morfeusza i Niobe.

„Matrix Rewolucje", © 2003 Warner Bros. Entertainment



Seria od zawsze kojarzona była z wizualnym przepychem.

„Matrix Zmartwychwstania", © 2021 Warner Bros. Entertainment



Samodzielne przeżywanie w The Matrix: Path of Neo przygód Wybrańca potrafiło dostarczyć mnóstwa emocji.

z niemal 84 mln dolarów na koncie, film szybko tracił popularność i ostatecznie licznik zatrzymał się na sumie 427 mln. Przy opiewającym na jedną trzecią tej kwoty budżecie nadal trudno było mówić o finansowej klęsce, ale wynik o ponad 40% gorszy od poprzednika jasno sugerował, że **zainteresowanie uniwersum wyraźnie zmalało**.

Wszystko co ma początek, ma też koniec...

Podobne nastawienie wykazywały też same Wachowskie, które kategorycznie wykluczały realizację kolejnej filmowej części. Pałeczkę przejęła więc branża gier wideo – i to w dwójnasób. Najpierw na rynku pojawiło się opracowane przez Monolith Productions The Matrix Online, sieciowe MMO mające służyć za kontynuację wydarzeń z „Rewolucji". Oficjalne błogosławieństwo Wachowskich i zatrudnienie do opieki nad fabułą znanego z komiksowej serii „Concrete" Paula Chadwicka dawało nadzieję na coś, co rzeczywiście może wyróżnić się na tle licznej konkurencji. Całość zawiodła jednak na poziomie realizacji.



The Matrix Online - nieudana próba wprowadzenia marki do świata MMO.

Chociaż sam rdzeń rozgrywki z trzema rywalizującymi ze sobą stronnictwami czy systemem walki opierającym się na choreografii rodem z filmów okazał się całkiem ciekawy, powtarzalność aktywności i liczne problemy techniczne skutecznie studziły emocje. O przełomie nie mogło być zatem mowy, nawet jeśli trzeba przyznać, że na tle niezwykle popularnych rywali, z World of Warcraft na czele, produkcji i tak zaskakująco długo udało się utrzymać przy życiu. Po tym, jak w sierpniu 2005 roku Warner Bros. sprzedał prawa do marki i rozwoju gry studiu Sony Online Entertainment, **The Matrix Online przetrwał jeszcze kolejne cztery lata, aż zamknął serwery 31 lipca 2009 roku**.

Na zupełnie innych założeniach opierała się druga z pozycji, jakimi w 2005 roku uniwersum rozpieściło swoich miłośników. The Matrix: Path of Neo, czyli drugi już projekt w portfolio Shiny Entertainment wykorzystujący wizję Wachowskich, zamiast kontynuować opowieść, zgodnie z tytułem odtwarzał co ważniejsze wydarzenia ze ścieżki, jaką podążał wybraniec. Słynna próba ucieczki z biurowca przed Agentami, trening z Morfeuszem w dojo czy wreszcie finałowe starcie w strugach deszczu z Agentem Smithem – wszystko to się pojawiło, wyselekcjonowane przez same Wachowskie... które, ku uciesze graczy, również miały swój epizod w grze. Po dodaniu rozbudowanej i satysfakcjonującej walki wręcz powstał produkt idealnie trafiający w zapotrzebowanie fanów uniwersum. A przynajmniej tych zdolnych przymknąć oko na fakt, że filmowe przerywniki nie składały się w spójną całość, stanowiąc tylko pretekst do odtwarzania kolejnych sekwencji. Tytuł trapiły również problemy z kamerą.

Pomimo mankamentów **The Matrix: Path of Neo zapisał się jednak w historii jako najbardziej udana „gradaptacja" „Matriksa"**. Choć to nie znaczy za wiele, bo gier osadzonych w świecie Wachowskich za dużo nie powstało.

eprasa.pl 003ff6258c



„Matrix Zmartwychwstania", © 2021 Warner Bros. Entertainment

WIELOZNACZNA PODRÓŻ

Lata po premierze „Matriksa" zarówno Lana (w 2012), jak i Lilly Wachowski (w 2016) zdecydowały się na korektę płci. Lana przyznała również, że jednym ze sposobów, w jaki należy odczytywać podróż Neo do stania się Wybrańcem, jest metafora odkrywania własnej tożsamości płciowej. Początkowy pomysł na film zakładał zresztą bardziej bezpośrednie nawiązania do tematu. Dla przykładu, Switch miała w prawdziwym świecie funkcjonować jako mężczyzna, a w symulacji – jako kobieta.



W „Zmartwychwstaniach" oprócz znajomych twarzy spotkaliśmy też nowych bohaterów.

„Matrix Zmartwychwstania", © 2021 Warner Bros. Entertainment

...ale czy na pewno?

Po 2005 roku „Matrix" zapadł w przedłużający się sen zimowy, ale nie znaczy to, że wokół marki nie działo się nic. Regularnie podejmowane przez Warner Bros. próby kontaktu z rodzeństwem w celu przywrócenia uniwersum do życia i kolejne rozgrzewające sieć do czerwoności plotki o rzekomych spotkaniach Wachowskich z Reevesem jasno wskazywały, że nie powiedziano jeszcze ostatniego słowa. Na potwierdzone informacje fanom przyszło poczekać jednak do 2019 roku, gdy **Lana Wachowski zdecydowała się samodzielnie stanąć u sterów nowego projektu**, traktując powrót do stworzonego przez siebie świata jako formę terapii po śmierci obojga rodziców.



The Matrix Awakens, pokazówka UE5 w świecie „Matriksa", narobiła smaku na grę, której nigdy się nie doczekaliśmy.



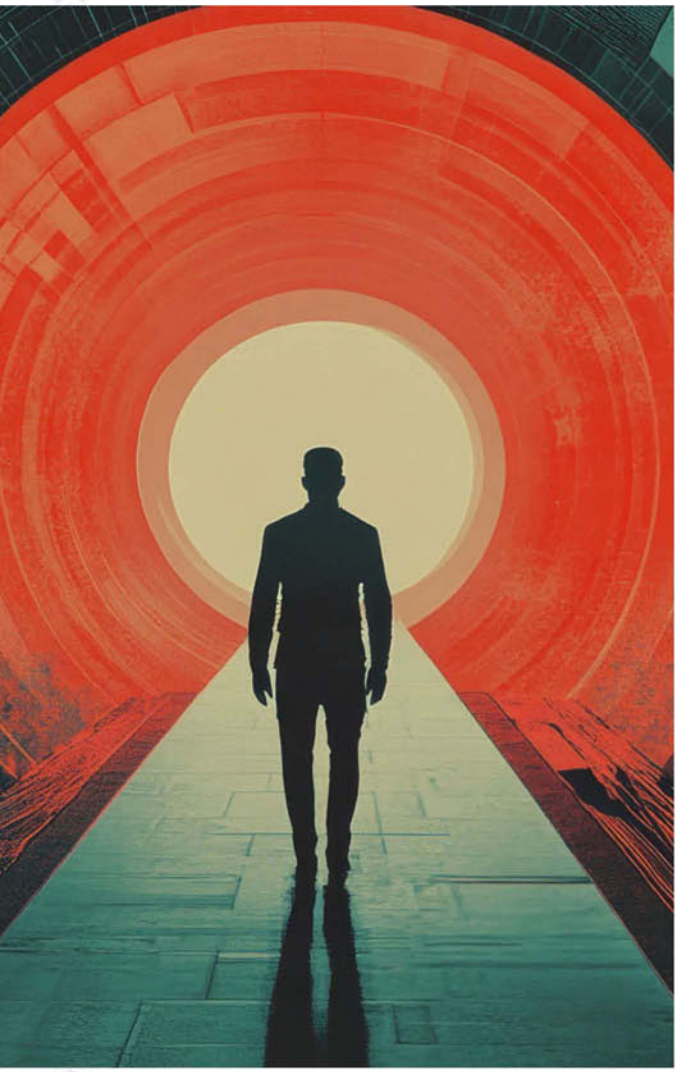
Enter The Matrix. Sztuki walki to nieodłączny element uniwersum Wachowskich.

Z odtwórcami kultowych ról, Keanu Reevesem i Carrie-Anne Moss, na pokładzie film wywoływał sporo emocji już na etapie produkcji. Ta jednak nie należała do szczególnie łatwych – zdjęcia rozpoczęte w lutym 2020 roku zostały wstrzymane przez pandemię COVID-19 na kolejnych sześć miesięcy i dokończono je dopiero w listopadzie. Koronawirus stanął również na przeszkodzie tradycyjnej dystrybucji obrazu w kinach. Po dwukrotnym przesunięciu daty premiery **„Matrix Zmartwychwstania" zadebiutował wreszcie równocześnie na srebrnych ekranach i w usłudze HBO Max 22 grudnia 2021 roku**. Choć szło jak po grudzie, nadal mało kto spodziewał się całkowitej katastrofy. Tylko w ciągu pierwszych pięciu dni na platformie HBO nową część serii obejrzało 2,8 mln użytkowników, ale wpływy z kas biletowych ani trochę nie odzwierciedlały zainteresowania widzów. Co gorsza, nastrojów nie łagodziły też pojawiające się zewsząd głosy, że film bardziej skupia się na udowodnieniu odbiorcy, iż jest tworem samoświadomym, niż na atrakcyjności historii. W efekcie ze swego kolosalnego, bo wynoszącego 190 mln dolarów, budżetu „Zmartwychwstania" odrobiły jedynie niecałe 160 mln, **stając się jedną z najbardziej dotkliwych klap finansowych 2021 roku**.

TYLKO WYBRANIEC WIE, CZY CYKL ZDOŁA POWRÓCIĆ NA WŁAŚCIWE TORY.

Wszystko to złożyło się na cios, który mógł ostatecznie sprowadzić szansę na odrodzenie marki do parteru. W przypadku „Matriksa" jednak każde wydarzenie jest raptem częścią powtarzającego się cyklu. Czy więc informacje z początku kwietnia obecnego roku o pracach nad piątą filmową odsłoną serii dają nadzieję na powrót uniwersum na właściwe tory? To wie tylko Wybraniec.

eprasa.pl 003ffb258c



KLASYKA SF W III RP

Smuggler

W poprzedniej odsłonie tego kącika polecałem wam wydane w PRL-u antologie zawierające stare i dobre zachodnie SF. Ale i w czasach III RP trafiają się książki o takiej tematyce, które warto mieć w swoich zbiorach.

Zanim jednak polecę wam kilka tytułów, to – skoro mamy XXI wiek i teoretycznie, wedle większości autorów sprzed 60-70 lat, powinniśmy już dawno mieć kolonie na Księżycu, Marsie i Wenus oraz orbitalne miasta – zacznijmy od nieco nowszego medium: internetu.

Bo w necie jest wszystko!

Możecie znaleźć w nim sporo dobrych rzeczy, w dodatku po polsku, za darmo i w pełni legalnie. **Znam co najmniej dwie godne polecenia strony internetowe, których autorzy publikują własne tłumaczenia zachodniej klasyki**, darmowej w ramach Projektu Gutenberg. Pierwsza to dzieło Klaudiusza Dybowskiego(*): **https://sf.giang.pl** – niestety od paru lat już nierozwijana, ale nadal oferująca kilkadziesiąt w większości godnych uwagi opowiadań i minipowieści. Przeczytacie tu też nieco współczesnych pisarzy (teksty takich autorów, jak Watts czy Doctorow, udostępnione przez nich do bezpłatnej dystrybucji).

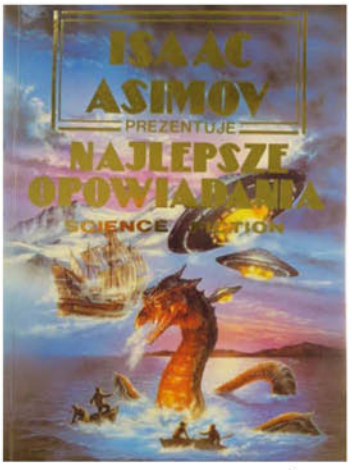
Z dużo większą liczbą opowiadań i nowel – w momencie, gdy piszę te słowa, zbliżającą się do 300! – zapoznacie się na stronie Witolda Bartkiewicza: **bit.ly/DarmoweSF**. Tu też od ponad pół roku autor nie wrzuca nic nowego, choć liczę, że to tylko chwilowa przerwa.

Z tekstami tu zawartymi mam jednak pewien problem. Otóż imć Bartkiewicz najwyraźniej nie stosuje żadnej selekcji przy ich doborze. Zrozumcie mnie dobrze. Absolutnie nie czepiam się tu tłumacza, a tego, czym w istocie był wtedy rzeczony gatunek literatury. W polskich antologiach czytamy bowiem zwykle opowiadania wcześniej wyselekcjonowane przez zachodnich wydawców w zbiorach typu „The Best of 1956", z których dla nas wybierano najlepsze. Dostawaliśmy więc do lektury teksty „top of the top".

Tymczasem Theodore Sturgeon, amerykański pisarz SF, już dawno sformułował swe słynne prawo jakości: „90% wszystkiego to g*wno". Lektura niemal 300 opowiadań ze strony Bartkiewicza pozwoliła mi zrozumieć, że Sturgeon miał cholerną rację. Pojąłem też, dlaczego ówczesnych twórców SF traktowano w kręgach literackich z wręcz miażdżącą pogardą. Smutna prawda jest taka, że z zamieszczanych tam utworów faktycznie jakimś 10% warto poświęcić uwagę, a kolejne, powiedzmy, 10% da się poczytać. Cała reszta zaś... cóż, grafomania straszna. Jeśli więc zamierzasz po nie sięgnąć, Czytelniku, sugeruję, abyś wcześniej napisał do mnie (retro@cdaction.pl), a ja podrzucę Ci listę tytułów wartych zachodu. Oszczędzisz sporo czasu i nie zniechęcisz się do tej literatury.

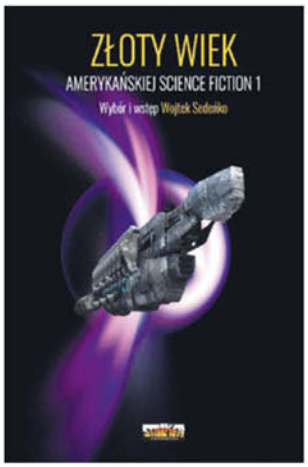
A teraz pora na książki!

Zacznijmy od wydanej u nas w 1993 roku antologii o przydługawym tytule **„Isaac Asimov prezentuje najlepsze opowiadania science fiction"**. Oryginał opublikowano w 1958 i tak naprawdę jest to 20. doroczny zbiór z cyklu „The Great SF Stories", zawierający najlepsze, zdaniem edytora, pozycje z danego roku. I choć niektóre z nich kiepsko zniosły próbę czasu (np. „Dwa przeznaczenia" Kornblutha – opowieść o USA okupowanych przez Japonię i III Rzeszę po przegranej II wojnie światowej jest wręcz groteskowo, a niezamierzenie śmieszna; Dickowi

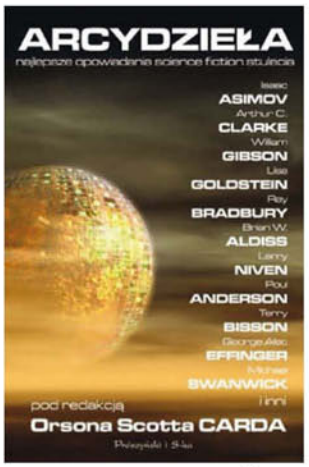


Okładka kiczowata, ale zawartość nader zacna (z drobnymi wyjątkami).

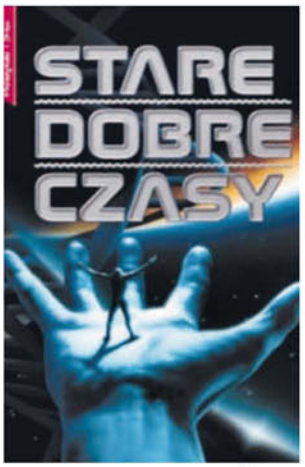
eprasa.pl 003ffb258c



Bardzo solidna dawka dobrego starego SF. Brać w ciemno.



Sporo klasyki oraz nowszych, ale godnych uwagi tekstów.



Nie jestem zachwycony doborem tekstów w tej antologii.



Jedna z książek Stalker Books, którą warto kupić.

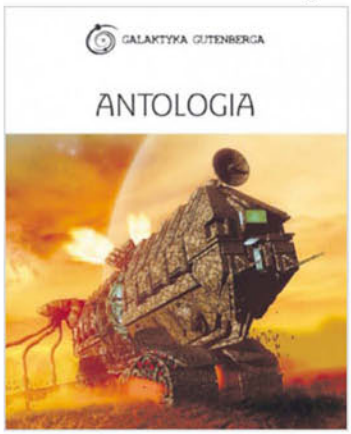
poszło z tym tematem dużo lepiej), znajdziecie tam sporo smakowitości, które zalicza się do klasyki. Ot, choćby „Wielkie frontowe podwórze" Clifforda D. Simaka, „Biedny, mały wojowniku!" nieporywającego doboru tekstów. (Acz polecam ciekawe postapo „Ludzie nieba" Poula Andersona i żartobliwy tekst Gordona R. Dicksona „Człowiek w torbie na listy" – wychodzi na to, że to właśnie

JAKĄ AMERYKAŃSKĄ KLASYKĘ SF WARTO POCZYTAĆ?

Briana Aldissa, oraz – co szczególnie polecam fanom „Matriksa" – „Żółtą pigułkę" Roga Phillipsa.

W 2001 dostaliśmy antologię „Stare, dobre czasy", wydaną na Zachodzie w 1998. Jej redaktorzy dokonali raczej Dickson wymyślił rasę wookiee, a nie Lucas. Niezły jest też „Bóg prochu" – światy alternatywne – niemal zupełnie u nas nieznanego, a szkoda, H. Beama Pipera). W tymże samym roku pojawiła się też **antologia „Arcydzieła"**, przy czym klasyczne, stare SF wypełnia tylko 1/3 książki, bo pozostałe teksty reprezentują tzw. Nową Falę oraz współczesne (wtedy) opowiadania. Polecam i tak, bo w zbiorze zamieszczono parę utworów, które po prostu wypada znać, nawet jeśli nie powstały w złotym wieku SF („Piaseczniki" Martina czy „Niestały księżyc" Nivena).

W ramach Projektu Gutenberg można legalnie poczytać masę klasycznego SF.



Podobną zawartość ma **dwutomowa antologia „Wielka księga science fiction" z 2011**. Jest w niej bowiem także kilka całkiem niezłych starych „shortów", w tym autorstwa Philipa K. Dicka. (Właśnie, Dick! W III RP wydano praktycznie wszystkie jego opowiadania SF, ale dziś omawiamy antologie, nie pojedynczych autorów, więc fakt ów tylko zaznaczam dla jego fanów, jeśli dotąd nie wiedzieli).

Fajne, ale...

Oddzielny – i nader obszerny – temat stanowią **książki wydawnictwa Stalker Books (dawniej Solaris)**, poniekąd specjalizującego się w „starym" SF, nie tylko amerykańskim zresztą. Ma w ofercie aż kilkadziesiąt (!) tomów z taką klasyką. Coś pięknego! Jest tu jednak bardzo istotne „ale...". Otóż zdecydowanie poszli w masówkę.

Początkowo ich książki z serii „Rakietowe szlaki" (starannie wydana siedmiotomowa kontynuacja antologii z czasów PRL-u, zawierająca też opowiadania z lat 70-80 XX wieku, zwykle godne uwagi) trzymały poziom(**). Podobnie jak cykl „Złoty wiek amerykańskiej science fiction" oraz wczesne odsłony „Złotego wieku SF" (12 pozycji jak dotąd). Z czasem niestety zaczęło być różnie. Uprzedzam więc, że **niektóre ich pozycje prezentują wręcz skandaliczny poziom edytorski**. Za kuriozalny przykład niech posłuży tu tom opowiadań Fritza Leibera „Miła dziewczyna", pozbawiony *jakiejkolwiek* redakcji i korekty. Dodatkowo przetłumaczony zapewne przez kogoś, kto uczył się angielskiego korespondencyjnie, a na języku polskim w liceum przysypiał. Całość najeżona jest błędami stylistycznymi, interpunkcyjnymi, ortograficznymi itp. Doszło do tego, że ściągnąłem sobie oryginalne wersje kilku opowiadań, bo bełkotliwego polskiego przekładu miejscami po prostu nie dało się zrozumieć! Zalecam więc pewną ostrożność, gdy zechcecie zakupić książki wydane przez Stalker Books. Można wdepnąć na minę.

I to by było tyle. W następnym wydaniu Retro postaram się zaprezentować wam kilka opowiadań SF (nie tylko ze złotych lat gatunku), które – moim zdaniem – warto znać.

(*) Ciekawe, czy to TEN Klaudiusz Dybowski – szef klanu Commodore w Bajtku oraz redaktor naczelny Commodore & Amiga? A może zbieżność nazwisk jest tylko przypadkowa?
(**) Choć i tam trafiają się np. przedruki z wcześniejszych antologii albo opowiadania wzięte od Witolda Bartkiewicza, które przecież możecie poczytać za darmo.

eprasa.pl 003ffb258c

RETROAKCJE

Tradycyjnie proszę was o nadsyłanie opinii na temat kolejnych wydań naszego i waszego magazynu oraz o sugestie, co w nim zmienić, poprawić lub co do niego dodać, by dawał wam jak najwięcej radości. Nie krępujcie się, zasypujcie mnie wrażeniami z lektury Retro!

>>> Retro schodzi na psy?

W moim odczuciu wygląda to następująco:

1 numer - Powiew świeżości, super pomysł, świetne dobranie gier do przypomnienia, w treściach czułem energię i pasję. Przeczytałem wielokrotnie od deski do deski.

2 i 3 numer - Ciekawy pomysł z tematycznością numerów. Jeden o FPS-ach drugi o grach grozy. Ponownie ciekawe artykuły, dużo recenzji i wyczucie doboru gier i tematów. Ponownie przeczytane kilka razy, choć już nie tak wiele jak numer pierwszy.

Nr 4 - tutaj zaczyna coś nie grać. Czytając artykuły mam wrażenie, że są urwane w połowie. Jakieś niekompletne. No i zaczyna pojawiać się recyklingowana publicystyka znana z innych pism i książek. Motyw ten przenosi się na kolejne numery. Mam też wrażenie, że jest tego coraz więcej kosztem miejsca na gry.

W numerze 6 jest chaos. Nie ma jakiegoś sensownego pomysłu na tematy i treści. Artykuły są mało ciekawe, a gier coraz mniej. Nie czuje już też tej pasji z pierwszych numerów i mam wrażenie, że jest to lepione na siłę.

Bardzo chciałbym, żeby ten projekt się udał. Będę kupował każdy numer jaki zechcecie wydać. Ale życzę sobie, Wam i wszystkim czytelnikom, żeby ponownie obudziła się magia z początku cyklu.

Adrian Grochocki

Wezwany do tablicy odpowiadam! Artykuły są różnej długości, bo nie każdy ma chęci i czas na lekturę sześcio- lub ośmiostronicowych „kobył". Zresztą niektóre tematy można przecież sensownie omówić na dwóch-trzech stronach. Rozumiem przy tym rzecz jasna, że fanom zawsze za mało o ich ulubionej grze.

Nie ogarniam natomiast w ogóle, o co chodzi z „recyklingowaną publicystyką". O powielanie tematów znanych z innych czasopism lub serwisów internetowych? Cóż, fakt, że np. z okazji 30-lecia jakiejś gry w różnych mediach pojawiają się artykuły na jej temat, to siła wyższa. Ponieważ nie jestem pewny, o jakim „recyklingu" wspominasz (szkoda, że zabrakło przykładów), to dodam, że wszystkie teksty wydrukowane w Retro powstały specjalnie z myślą o tym magazynie i nie zostały wcześniej nigdzie opublikowane. Ponadto każdy numer – poza pierwszym – ma jakiś temat przewodni, tyle że w wydaniach 3-7 nie zajmuje on prawie całego pisma, jak w „dwójce". (Uznałem, że taka monotematyczność może znużyć i zniechęcić do Retro tych czytelników, których dane zagadnienie średnio interesuje). W tym wydaniu skupiamy się na erpegach – w sumie poświęciliśmy im ponad 50 stron ze 116.

Dalej piszesz, że „nie ma jakiegoś sensownego pomysłu na tematy i treści". Hmm, a co *konkretnie* znaczy „sensowny pomysł"? Trudno polemizować z tak ogólnie sformułowanym zarzutem. Że niby w Retro #6 teksty i tematy były „bezsensowne"? Serio?

Generalnie cały czas szukamy jak najlepszej formuły magazynu, w tym także odpowiednich proporcji pomiędzy poszczególnymi działami. Proszę was o nadsyłanie przemyśleń właśnie po to, żebyśmy nie musieli działać po omacku. (Do ciebie mówię! Tak, do ciebie! Nie rozglądaj się zdziwiony dookoła, tylko wyraź swoją opinię! Jest dla nas bardzo cenna!). Skąd mam wiedzieć, czy chcecie więcej recenzji, czy publicystyki? Jakiej długości artykuły wolicie? Czy interesują was wyłącznie teksty o grach, czy także o (pop)kulturze retro?

Jeśli zaś chodzi o brak entuzjazmu autorów, to zupełnie się z tym zarzutem nie zgadzam. Retro wychodzi na tyle rzadko, że raczej nie ma szans, by piszący się „wypalili", zwłaszcza że mówimy o 116 stronach. Widzę, jak podchodzą do swych tekstów, i wiem, że praca nad nimi sprawia im przyjemność. Do tego w każdym numerze świadomie wpuszczamy na łamy świeżą krew. Mam nadzieję, że to wydanie podoba Ci się bardziej od poprzednich, a kolejne uznasz za jeszcze lepsze. ***Smuggler***

Listy publikujemy, zachowując oryginalną pisownię.

eprasa.pl 003ffb258c

sklep.cdaction.pl

Szukasz archiwalnych wydań Retro?
Zalałeś kawą ulubiony numer CD-Action?
Chciałbyś kupić nasze magazyny bez wychodzenia z domu?





- ARCHIWALNE I BIEŻĄCE NUMERY CD-ACTION ORAZ RETRO
- TEMATYCZNE WYDANIA SPECJALNE
- PRENUMERATA
- WYDANIA CYFROWE
- OKAZJE I PROMOCJE

ALIOR BANK

Konto dla Graczy

Z TYM KONTEM TRAFIASZ EKSTRA PUNKTY



NAGRODY

W PROGRAMIE

Mastercard® Bezcenne Chwile

Zasady gry są proste. Załóż Konto dla Graczy w Alior Banku, wybierz korzyść: Punkty dla Graczy i zgarniaj ekstra punkty za płatności mobilne w programie Bezcenne Chwile. Punkty wymieniaj na nagrody i... graj dalej.

www.aliorbank.pl

Nie pobierzemy opłaty 10 zł za prowadzenie konta, jeśli w danym miesiącu kalendarzowym na konto wpłynie jednorazowo min. 1500 zł z innego banku lub z konta firmowego w naszym banku (z wyłączeniem rachunków indywidualnych i biznesowych Kantoru Walutowego Alior Banku) lub jeśli nie masz ukończonych 26 lat. Nie pobierzemy opłaty 5 zł za obsługę karty do konta, jeśli od ostatniego dnia poprzedniego miesiąca do przedostatniego dnia danego miesiąca wykonasz nią transakcje bezgotówkowe na łącznie min. 300 zł lub nie masz ukończonych 18 lat. Dwie korzyści będą bezpłatne, każda kolejna to koszt 3,50 zł miesięcznie. Wybrana do konta korzyść będzie aktywna od następnego dnia. W przypadku rezygnacji z korzyści przestaje być ona aktywna pierwszego dnia kolejnego miesiąca kalendarzowego. Warunkiem wyboru korzyści Punkty dla Graczy jest posiadanie Karty dla Gracza – Debit Mastercard oraz zapisanie jej do programu Mastercard Priceless Specials (Mastercard Bezcenne Chwile). Warunki Programu Bezcenne Chwile są określone w regulaminie oraz polityce prywatności organizacji Mastercard, dostępnych na stronie bezcennechwile.mastercard.pl. Korzyści: Zwrot za zbliżeniowe płatności mobilne i Punkty dla graczy nie mogą być aktywne jednocześnie. Szczegóły dotyczące prowadzenia rachunków zawarte są w Regulaminie rachunków oszczędnościowo - rozliczeniowych, oszczędnościowych i terminowych lokat oszczędnościowych. Wszystkie informacje o korzyściach znajdują się w Regulaminie Korzyści do Konta Jakże Osobistego. Ponadto w Regulaminie kart płatniczych Alior Banku SA, w Regulaminie korzystania z Kanałów Elektronicznych dla klientów indywidualnych oraz w Taryfie Opłat i Prowizji Alior Banku S.A. dla Klientów Indywidualnych – wszystkie wymienione dokumenty są dostępne w placówkach Alior Banku oraz na stronie internetowej Alior Bank S.A. – www.aliorbank.pl. Pojęcia zgodne z wykazem usług reprezentatywnych dostępne są w słowniku zamieszczonym na www.aliorbank.pl w zakładce „Informacje" › „Słownik usług reprezentatywnych".

eprasa.pl 003ffb258c