CD-ACTION®

WYDANIE SPECJALNE | cena: 35 zł, w tym 8% VAT. NUMER #11 (02/2026)

RETRO

NOWE, LEPSZE

CZASOPISMO DLA FANÓW KLASYCZNYCH GIER

132 STRONY!

grand theft auto III

GRA NUMERU

RECENZJE

- Gothic Remake
- Metal Gear Solid: Master Collection Vol. 2
- Alien Breed 35th Anniversary Collection
- Przegląd gier na Atari XL/XE

REPLAY

- Super Mario 64
- Sid Meier's Civilization
- Gears of War
- Sanitarium
- Metal Slug
- Galaga

PUBLICYSTYKA

- Historia Resident Evil
- Początki Remedy Entertainment
- 20 lat PlayStation 3
- Wielcy Branży: Al Lowe
- Gry na Nintendo 64

TECH

- Procesory Pentium
- Rozbieramy PlayStation 2
- Emulacja w RetroArchu
- Polskie media społecznościowe
- Pierwsza dekada Apple'a

ISSN 1426-2916 INDEX 379166

eprasa.pl 6201953c99



Średnie zużycie energii (kWh/100 km): 15,8-15,9 Średnia emisja CO2 (g/km): 0. Zasięg elektryczny w cyklu mieszanym WLTP (km): 401-482. Podane wartości zużycia paliwa lub energii elektrycznej, emisji CO_2 oraz zasięgu zostały określone zgodnie z procedurą WLTP, na podstawie obowiązujących przepisów prawa Unii Europejskiej, w szczególności rozporządzeń (UE) 2017/1151 i 2017/1153. Wartości te mają charakter orientacyjny i służą wyłącznie celom porównawczym. Rzeczywiste zużycie paliwa lub energii, emisja CO_2 oraz osiągany zasięg mogą różnić się w zależności **w szczególności od indywidualnego stylu jazdy, prędkości, obciążenia pojazdu, rodzaju i stanu ogumienia, korzystania z dodatkowego wyposażenia (np. klimatyzacji lub ogrzewania), a także od** warunków drogowych i atmosferycznych. Podane wartości nie stanowią gwarancji ani elementu oferty w rozumieniu przepisów prawa cywilnego. Rzeczywisty wygląd i cechy pojazdu oraz opcje jego wyposażenia mogą się różnić od prezentowanych w materiale reklamowym. Szczegóły i informacje dotyczące spełniania wymogów ochrony środowiska oraz dostępnych konfiguracji **i dodatkowo płatnych opcji dostępne są u autoryzowanych dealerów marki Leapmotor. Leapmotor oraz Dealerzy marki Leapmotor zastrzegają sobie prawo do zmian specyfikacji produktów.**



Cześć!



To już 10 lat! **Pierwszy numer *Retro* oddaliśmy w Wasze ręce 18 października 2016 roku** i bez cienia przesady można powiedzieć, że była to inna epoka.

Niedługo przed nim pojawił się wariant Slim konsoli PlayStation 4, o jej następcy zaś dopiero zaczynaliśmy nieśmiało myśleć – PS5 przybyło w 2020. Gdy kartkowaliście nasz debiutujący magazyn, szczęśliwcy montowali w swych komputerach starszego o pięć miesięcy GeForce'a GTX 1080, a 135 dni po premierze *Retro* zobaczyliśmy pierwsze w historii procesory Ryzen. Naszymi październikowymi rówieśnikami są *Mafia III*, *Sid Meier's Civilization VI*, *Gears of War 4*, *Battlefield 1* oraz *Titanfall 2*. W tamtych czasach nikt jeszcze nie słyszał o pandemii, z kolei sztuczna inteligencja zaprzątała głowę co najwyżej specjalistom oraz fanom technologii i science fiction. Aż trudno w to uwierzyć!

Na fali naszego 10-lecia – i żeby poczuć się młodziej – **zaprosiliśmy na łamy wielu innych jubilatów, i to znacznie starszych od naszego magazynu**. Dział Replay otwiera *Grand Theft Auto III* – bezsprzeczny hit, który 25 lat temu pokazał wszystkim, jak można się bawić w otwartym świecie. Ledwie pięć lat młodsza jest pierwsza odsłona *Gears of War*. Gdyby nie ta strzelanka, akcyjniaki nie kleiłyby się do osłon, a Xbox 360 miałby mniej pamięci. Są i sędziwsze pozycje. 35-lecie obchodzi *Sid Meier's Civilization*, *Galaga* ma od niej dyszkę więcej, a rekordowy *Breakout* pojawił się aż pół wieku temu.

Również Publicystykę zaczynamy rocznicowo – bo od świętującej trzydziestkę serii *Resident Evil*, której obszerną historię napisał Eugeniusz Siekiera. Tyle samo w metryce ma Nintendo 64, stąd Dawid Bojarski podjął się karkołomnego zadania i przedstawia Wam wszystkie najważniejsze gry na tę platformę. 10 lat młodsze od wspomnianej dwójki jest z kolei PlayStation 3 – o nim opowiada zaś Smuggler.

Świeczkami urodzinowymi pachnie również w dziale Varia. 40 lat dla *Nieśmiertelnego* to tyle co nic, wszakże i jemu wypadałoby życzyć dużo dobrego. Swoje jubileusze obchodzą też *Nowa Aleksandria* zespołu Siekiera oraz *ALF* – może i są młodsi od 50-letniego Apple'a, o początkach którego poczytacie w dziale Tech, ale dla niektórych równie ważni. A gdybyście mieli już dość świętowania, warto zatrzymać się przy innych tekstach. **Uwadze polecam niezmiennie bardzo dobre i zróżnicowane felietony z ostatnich stron** oraz historię procesorów Pentium. Zajrzyjcie też „pod maskę" konsoli PlayStation 2 oraz zapoznajcie się z ezoterycznymi początkami studia Remedy Entertainment.

Aż mi głupio, że pominąłem tyle innych interesujących artykułów, ale nie mogę się już powstrzymać: wznoszę toast za zdrowie Wasze i nasze oraz dziękuję, że jesteście z nami od tak dawna. Miłej lektury!

Grzegorz „Krigor" Karaś

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 (m.in. 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 6201953c99

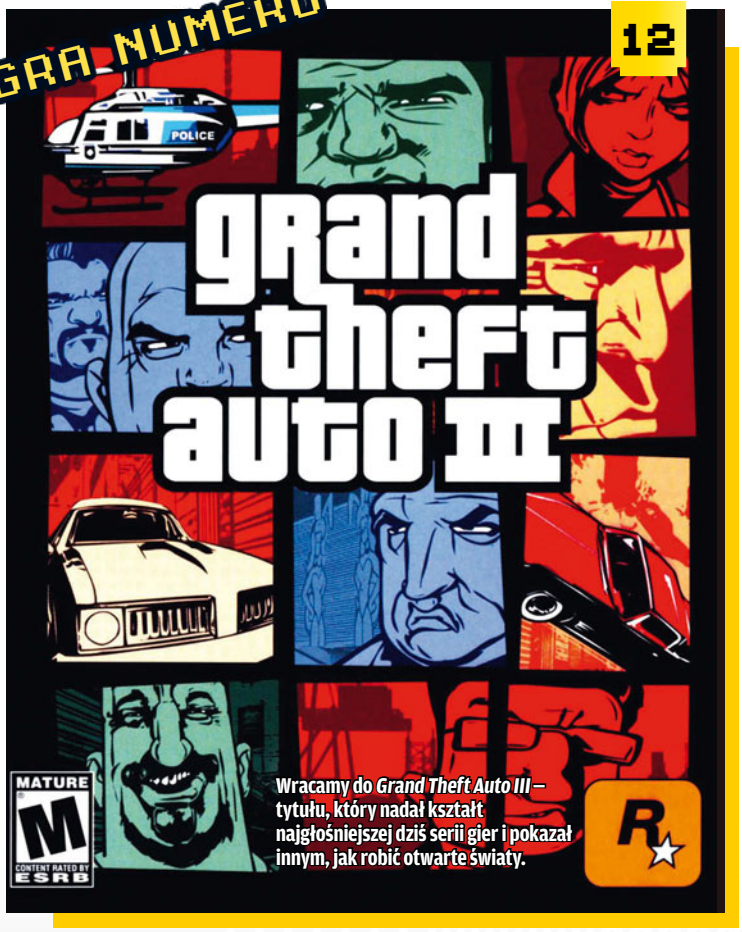
CD-ACTION®

RETRO #11 (02/2026)



Dacie wiarę, że to już 20 lat? Przypominamy, jak *Gears of War* zdefiniowało epokę i pomogło ukształtować Xboksa 360.

GRA NUMERU



Wracamy do *Grand Theft Auto III* – tytułu, który nadał kształt najgłośniejszej dziś serii gier i pokazał innym, jak robić otwarte światy.



Sprawdzamy, czy warto wrócić do Górniczej Doliny i znów dać się porwać dobrze znanej rozgrywce w rimejku legendarnego *Gothica*.



Od premiery pierwszej gry z cyklu *Resident Evil* mija 30 lat, przybliżamy zatem losy i ewolucję tej słynnej serii.



„Dwadzieścia lat minęło jak jeden dzień". W 2006 roku do sklepów trafiło PS3 – sprzęt świetny, ale mało przyjazny dla twórców gier.

CD-ACTION®

Redakcja *CD-Action*
ul. Stanisława Przybyszewskiego 47
01-849 Warszawa
KONTAKT: retro@cdaction.pl,
facebook.com/cdaction
REKLAMACJE: reklamacje@cdaction.pl

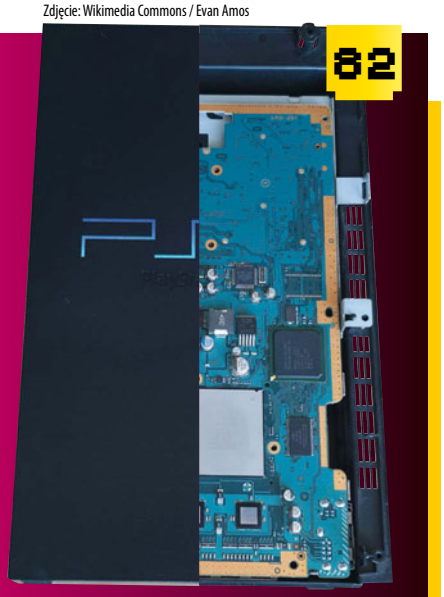
REDAKTOR NACZELNY: Daniel Bartosik
REDAKTOR PROWADZĄCY: Grzegorz Karaś
DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Krzysztof Freudenberger
OKŁADKA: Karolina Kurek
OPRACOWANIE GRAFICZNE: Magdalena Banaś, Agata Czoperska, Katarzyna Kopeć, Karolina Kurek, Patryk Zwoliński, Martyna Żmija
SZEF DZIAŁU KOREKTY: Patryk Wypchło
KOREKTA: Szymon Cisicki, Krzysztof Janowski, Bogna Kubińska, Malwina Niewielska, Maria Procner, Anna Raguza
ZESPÓŁ *RETRO*: Dawid Biel, Sebastian Bochat, Dawid Bojarski, Mateusz J. Bonifaczuk, Marcin Borkowski, Adam Chabiński, Waldemar Doros, Daniel Fergisz, Rafał Fluderski, Krzysztof Freudenberger, Jakub Gańko, Łukasz Gołąbiowski, Krzysztof Kempski, Bartłomiej Kluska, Tomasz Kreczmar, Karol Laska, Łukasz Morawski, Paweł Musiałowski, Michał Pisarski, Bartłomiej Pokorski, Hubert Pomykała, Jerzy Poprawa, Norbert Rędzia, Jakub Rzepecki, Dawid Sych, Wojciech Tarczyński, Alicja Wojciechowska

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.

epirasa.pl 6201953c99

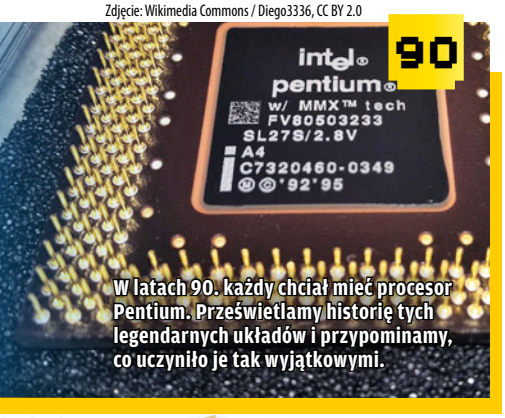
Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan Amos



82

Ściągamy obudowę konsoli, która sprzedała się w 160 mln egzemplarzy, i pokazujemy, co kryło się wewnątrz obiektu pożądania armii graczy.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Diego3336, CC BY 2.0



90

W latach 90. każdy chciał mieć procesor Pentium. Prześwietlamy historię tych legendarnych układów i przypominamy, co uczyniło je tak wyjątkowymi.



110

Wertujemy stare czasopisma, by dowiedzieć się, jak dekady temu wyobrażano sobie XXI wiek. Niektóre prognozy zaskakują celnością!

SPIS TREŚCI

Wstępniak ... 3
Newsy i kalendarium ... 6

C:\REPLAY

Grand Theft Auto III ... 12
Super Mario 64 ... 16
Crash Bandicoot ... 18
Breakout ... 20
Colin McRae Rally 2.0 ... 22
Alien vs. Predator ... 23
Catacomb 3-D ... 24
Galaga ... 25
Sid Meier's Civilization ... 26
Die by the Sword ... 28
Ico ... 29
Gears of War ... 30
Metal Slug ... 32
Sanitarium ... 34
Resistance: Fall of Man ... 36
Burnout Revenge ... 38
Mrożony Indyk: Bastion ... 40
Stara Kaszanka: Sqij! ... 41

C:\PLAY

Gothic Remake ... 42
Cloudbreaker ... 44
Alien Breed 35th Anniversary Collection ... 45
Brazilian Drug Dealer Before 4... ... 46
Metal Gear Solid: Master Collection Vol. 2 ... 48
Przegląd gier na Atari XL/XE ... 50
Modulator ... 54

C:\PUBLICYSTYKA

O tym, jak zombie trafiły do mainstreamu.
Początki serii Resident Evil ... 56
Ezoteryczne inspiracje Remedy Entertainment ... 62
PlayStation 3. Od porażki do sukcesu ... 66
Wielokąty i projekcje.
Immersja i przystępność gier retro ... 70
Wielcy Branży: Al Lowe. Wskaż, kliknij i poderwij ... 74
64 powody do dumy. Nintendo 64 gra po grze ... 78

C:\TECH

Rozbieramy PlayStation 2 ... 82
Krok po Kroku: Jeden, by wszystkimi rządzić.
Podstawy emulacji w RetroArchu ... 86
Intel Pentium. Procesory, którymi żyły lata 90. ... 90
VMU i PocketStation. Bliźniaki z różnych matek ... 94
Nasze grona. Polskie media społecznościowe ... 96
Dekada na rollercoasterze. Początki firmy Apple ... 100
Retro Remake SuperStation One. Test ... 104

C:\VARIA

Planszówkowy PRL ... 106
Gadający komputer i gazeta na ścianie.
Jak wyobrażano sobie XXI wiek? ... 110
Niedokończone albumy.
Zbieranie naklejek z piłkarzami ... 114
Może zostać tylko jeden. 40 lat filmu Nieśmiertelny ... 116
Kultura Retro: Nowa Aleksandria.
Jedyna taka Siekiera ... 118
Kultura Retro: ALF. Kot w piekarniku ... 119
Fantastyka Retro: Harry Harrison.
Pierwszorzędny pisarz drugorzędny ... 120
Undelete: Pecet z wyłącznikiem ... 121
Undelete: Notatki gracza ... 121
Kapsuła Czasu ... 122
Wspomnienia Salonowego Bywalca: Level 04 ... 123

...\FELIETONY

Marcin „Borek" Borkowski: Gry i zdjęcia ... 124
Smuggler: 45 lat pisania o grach ... 125
Michał Pisarski: W krainie mitów ... 126
Wojciech Tarczyński:
Oddajcie moje duże pudełka! ... 127
Dawid Biel: Nekrolog ... 128
Adam Chabiński: Dlaczego VHS
wygrał z Betamaksem i Video 2000 ... 129
Eugeniusz Siekiera:
Żółta farba kontra zeszyt w kratkę ... 130

youtube.com/cdaction
SPRAWDŹ NASZ KANAŁ W SERWISIE YOUTUBE



SKLEP.CDACTION.PL
ZAMÓWISZ TU ARCHIWALNE WYDANIA *RETRO* ORAZ INNE NASZE MAGAZYNY I BĘDZIESZ NA BIEŻĄCO Z NOWOŚCIAMI, JAKIE WPROWADZAMY DO SPRZEDAŻY

gamingtech esportsmedia

WYDAWCA: Gaming Tech Esports Media SA
PREZESKA: Lidia Ukleja
DYREKTOR WYDAWNICZY: Paweł Kozierkiewicz
DYREKTOR DS. PROJEKTÓW SPECJALNYCH: Barnaba Siegel
E-COMMERCE I LOGISTYKA: Aleksandra Buniowska
BIURO REKLAMY: reklama@cdaction.pl

eprasa.pl 6201953c99

KALENDARIUM

LIPIEC

☞ 45 lat temu, 9 lipca 1981, *Donkey Kong* trafił do salonów gier. Świat poznał przy tej okazji pewnego skaczącego hydraulika.

☞ 40 lat temu, w lipcu 1986, w japońskich salonach zadebiutował *Arkanoid*. Taito skopiowało pomysł zaprezentowany 10 lat wcześniej w grze *Breakout*, ale wzbogaciło go o power-upy i – nie wiedzieć czemu – fabułę.

☞ 35 lat temu, 1 lipca 1991, ukazał się pierwszy *Duke Nukem*. Zanim Książę stał się napompowanym sterydami katalogiem tekstów z kina akcji, był niewielkim jegomościem biegającym po platformach.

☞ 25 lat temu, 19 lipca 2001, premierę w Japonii miało *Final Fantasy X*, uważane za jedną z najlepszych odsłon serii.

☞ 25 lat temu, 25 lipca 2001, na pecetach objawił się *Max Payne*, twardy gliniarz z traumą i luźnym kontaktem z rzeczywistością.

SIERPIEŃ

☞ 40 lat temu, 6 sierpnia 1986, w Japonii ukazał się pierwszy *Metroid*. Niektórzy do dziś nie mogą dojść do siebie po ujawnieniu, że Samus była kobietą.

☞ 35 lat temu, 2 sierpnia 1991, zadebiutowało w Japonii *Bare Knuckle*, znane na Zachodzie jako *Streets of Rage*. Axel, Blaze i Adam wyruszyli, by zaprowadzić porządek na ulicach Wood Oak City, bijąc każdego, kto się nawinął.

☞ 35 lat temu, 23 sierpnia 1991, do sprzedaży w Ameryce Północnej trafiły pierwsze sztuki SNES-a. Jako że była to ograniczona liczba egzemplarzy, niektórzy za właściwą datę premiery uważają 9 września.

☞ 30 lat temu, 24 sierpnia 1996, Gabe Newell i Mike Harrington założyli Valve, firmę, której zawdzięczamy *Half-Life'a*, Steama i praktykę wydawania dwuczęściowych trylogii.

☞ 25 lat temu, 23 sierpnia 2001, do japońskich sklepów trafiło pierwsze *Devil May Cry* – opowieść o łowcy demonów z niezniszczalną fryzurą.

☞ 15 lat temu, 23 sierpnia 2011, premierę miał *Deus Ex: Bunt ludzkości*. Gracze nigdy nie prosili o Adama Jensena, ale chyba go polubili.

WRZESIEŃ

☞ 45 lat temu, we wrześniu 1981, premierę miała *Galaga*, czyli kultowy następca równie kultowego *Galaxiana*. Automaty z *Galagą* od razu podbiły salony gier.

☞ 40 lat temu, 20 września 1986, w japońskich salonach zadebiutował *OutRun*, niedościgniona – nomen omen – gra o jeżdżeniu Testarossą bez oficjalnej licencji Ferrari.

☞ 35 lat temu, we wrześniu 1991, Sid Meier pokazał światu *Civilization*, jedną z najważniejszych gier strategicznych w historii (patrz: str. 26).

☞ 30 lat temu, 9 września 1996, Amerykanie dostali pierwszego *Crasha Bandicoota* (patrz: str. 18), konkurenta Mario i Sonica. Tym samym Sony doczekało się nieoficjalnej maskotki – jamraja zajadającego się owocami wumpa.

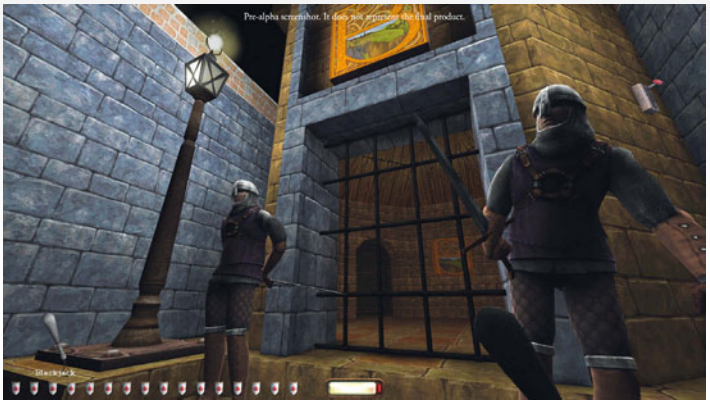
☞ 30 lat temu, we wrześniu 1996, *Virtua Fighter 3* trafił do salonów arcade. Po raz pierwszy wielokątów na ekranie było zbyt dużo, by je policzyć.

☞ 25 lat temu, 14 września 2001, w japońskich sklepach pojawił się GameCube. Wraz z nim premierę miało *Luigi's Mansion*. Zielony hydraulik wreszcie wyszedł z cienia swojego zaborczego brata.

☞ 25 lat temu, 25 września 2001, premierę miał *Silent Hill 2*, arcydzieło horroru psychologicznego.

☞ 15 lat temu, 22 września 2011, w Japonii zadebiutowało *Dark Souls*. FromSoftware udowodniło, że może graczy wymęczyć, a oni będą prosić o więcej.

WYDARZENIE NUMERU



Nightdive bierze się do pracy nad *Thiefem*

Po odświeżeniu m.in. *System Shocka* i jego sequela specjaliści od cyfrowej archeologii z Nightdive Studios sięgają po kolejny kamień milowy pecetowego grania. *Thief: The Dark Project* z 1998 roku wyznaczył złoty standard w skradankach. Sztuczna inteligencja wartowników czy mechanizm propagacji dźwięku były tak zaawansowane, że w zasadzie żadna produkcja z tego gatunku – wyjąwszy *Thiefa II* – do tej pory nie zdołała tego powtórzyć. Z tym większą radością witamy wiadomość o pracach nad odświeżeniem tytułu.

Thief: The Dark Project Remastered ma działać na silniku KEX i objąć również dodatkowe misje oraz poprawki z wydania *Thief Gold*. W ramach liftingu **Nightdive odnowi modele, tekstury, animacje i przerywniki, ulepszy interfejs oraz dorzuci kilka współczesnych usprawnień**, takich jak koło wyboru przedmiotów. Na PC pojawi się również obsługa fanowskich kampanii. We wrześniu studio potwierdziło także, że dostaniemy nową kampanię *The Tarnished Mirror*.

Gra zmierza na PC, PS5, PS4, XSX, NS i NS2. Gdy piszę te słowa, premiera planowana jest na zimę 2026 roku, ale konkretnego dnia jeszcze nie podano. Garrett wraca, więc uważajcie na swoje sakiewki.



LICZBA NUMERU



Tyle procesorów można naliczyć w architekturze konsoli Segi Saturn, która trafiła do Polski 30 lat temu. Dwa układy Hitachi SH-2, SH-1 do sterowania napędem, Motorola 68EC000 i Yamaha FH-1 do obsługi dźwięku oraz wyspecjalizowane układy graficzne tworzyły potężną, ale piekielnie niewygodną dla programistów konstrukcję.

eprasa.pl 6201953c99

FamicomBoksy odnalezione w nietypowym miejscu

FamicomBox był komercyjną odmianą 8-bitowej konsoli Nintendo stworzoną z myślą o hotelach i innych obiektach, w których goście mogli odpłatnie korzystać z zainstalowanych gier. Sprzętu tego nigdy nie sprzedawano użytkownikom domowym, przez co zachowane egzemplarze są dziś wyjątkowo rzadkie. Nieźle musiał się więc zdziwić Orochi, japoński specjalista od urządzeń Wielkiego N, gdy odkrył, że cała masa tych „maszyn" wciąż działa w jednym z... „hoteli na godziny". Co najlepsze, odnaleziony sprzęt jest w bardzo przyzwoitym – jak na nieprzyzwoite miejsce – stanie i w większości bez problemu uruchamia gry. Zachowały się nawet pistolety Zapper, choć te, z oczywistych względów, nie dogadują się ze współczesnymi telewizorami. Swoją drogą, to chyba najlepszy dowód na klasę tytułów Nintendo, jeśli potrafiły odciągnąć ludzi od innych uciech.



Zdjęcie: X / Famicom Archivist

GTA na Game Boyu?

Game Boy może nie być pierwszą platformą, która przychodzi na myśl, gdy słyszymy hasło „otwarty świat w stylu *GTA*", ale Gonçalo Fernandes najwyraźniej nie widzi w tym problemu. Jego *Land of the Free Part 1* na klasycznego handhelda Nintendo przeniesie nas do futurystycznego Miami, po którym będziemy mogli poruszać się pieszo i pojazdami – włącznie z czołgiem zdolnym demolować otoczenie. Gracz wybierze jednego z dwóch bohaterów z osobnymi wątkami fabularnymi, a zabawa ma łączyć walkę, eksplorację i poszukiwanie sekretów. Co ciekawe, produkcja jest częścią większego eksperymentu narracyjnego. Fernandes dokonuje adaptacji swojego komiksu *The Last Call*, podobnie jak wcześniej zrobił to przy *Triple Threat Terror*. *Land of the Free* otrzyma wydanie kartridżowe, a gra ma być gotowa w roku 2027. Tylko czy Game Boy jest gotowy na własne *GTA*?



Źródło: YouTube / Gonzalez_fz



Rozpiera nas dooma

Macie ochotę na nowy epizod do oryginalnego *Dooma*? Polecamy *Ridge Facility*. Raz, że jego autorem jest nasz czytelnik – ValentineQwerty. Dwa, że znajdziecie w nim masę świadomych ukłonów w stronę najlepszych FPS-ów lat 90., w tym *DN3D*, *Quake'a*, *Unreala* czy *Half-Life'a*. A trzy – i to dla mnie najistotniejszy argument – to klasyczna produkcja w stylu „narzucę sobie wszystkie ograniczenia silnika, a i tak wyczaruję takie rzeczy, że ludzie nie uwierzą, że to *Doom*". Znajdziemy tu i las zbudowany z bitmap tej gry, i ciekawe triki świetlne, i przeróżne inne smaczki. Epizod składa się z trzech map i nie gryzie się ze współczesnymi portami ani modami takimi jak *Brutal Doom*. Ale najlepiej odpalić go na wersji oryginalnej. *Ridge Facility* znajdziecie na ModDB: **bit.ly/Doom_Ridge**.

Sonic wraca na prawdziwych kartridżach

Z okazji 35-lecia Sonica Sega wspólnie z firmą iam8bit przygotowała nowe, w pełni grywalne kartridże z *Sonic the Hedgehog* i *Sonic the Hedgehog 2* dla Segi Mega Drive. Wydania należą do serii *Legacy Cartridge Collection* i otrzymały przezroczyste obudowy, stylizowane pudełka, odrestaurowane grafiki oraz kolorowe instrukcje. Gorzej, że cena też robi wrażenie. Każda z gier kosztuje 99,99 dolara. Wysyłka została rozłożona na kilka tur – w momencie, kiedy czytacie te słowa, powinna była już się rozpocząć, a może i zakończyć, bo założono, że potrwa do początku 2027 roku.



Lego PlayStation

Nie stać cię na pierwsze PlayStation do kolekcji retro? To sobie je zbuduj! Sony i Lego oficjalnie zaprezentowały zestaw odtwarzający legendarną konsolę – i nie jest to mała ozdoba na półkę. Model składa się z 1911 elementów i ma rozmiary zbliżone do pierwowzoru. Oprócz charakterystycznej szarej konsoli złożymy również jej kontroler. Przyciski Power i Open są ruchome, podobnie jak pokrywa napędu. Największą niespodziankę schowano zaś w środku: to dwie niewielkie dioramy nawiązujące do *Gran Turismo* i *Ape Escape*. W Polsce zestaw został wyceniony na 689,99 zł i gdy czytacie to wydanie *Retro*, powinien już być w sprzedaży.



eprasa.pl 6201953c99

KALENDARIUM

PAŹDZIERNIK

30 lat temu, 11 października 1996, zadebiutowało *Mortal Kombat Trilogy*. Spory pomiędzy zwolennikami tej gry a wielbicielami *UMK3* trwają do dziś.

30 lat temu, 24 października 1996, ukazał się pierwszy *Tomb Raider* (na samym początku – na Segę Saturn). Warkocz Lary pojawił się dopiero rok później, przy okazji premiery sequela.

25 lat temu, 22 października 2001, wyszło *Grand Theft Auto III* (patrz: str. 12)... i rozpoczęło nową falę paniki moralnej dotyczącej przemocy w grach. Choć i tak najgoręcej miało być po premierze *San Andreas*.

15 lat temu, 18 października 2011, premierę miał *Batman: Arkham City*. Nietoperzowi przybyło roboty, bo tym razem musiał patrolować całą dzielnicę.

LISTOPAD

35 lat temu, w listopadzie 1991, ukazał się *Another World*, najpierw na Amidze i Atari ST. Nie licząc kompozytora Jeana-François Freitasa, Éric Chahi stworzył klasyka w pojedynkę, zmieniając podejście zręcznościówek do fabuły.

30 lat temu, 22 listopada 1996, ukazał się legendarny RTS *Command & Conquer: Red Alert*. W intrze Albert Einstein zamordował Hitlera. Potem było jeszcze dziwniej.

30 lat temu, 23 listopada 1996, w Japonii pojawiło się pierwsze Tamagotchi, dzięki któremu dzieci mogły gapić się w mały ekran jeszcze przed erą smartfonów. Podobno ta zabawka uczyła też odpowiedzialności.

25 lat temu, 13 listopada 2001, do Ameryki Północnej trafił *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Gracze chcieli gry o Solid Snake'u, ale Hideo Kojima miał inne plany.

25 lat temu, 15 listopada 2001, w USA wraz z pierwszym Xboksem zadebiutowało *Halo: Combat Evolved*. Wiele osób przekonało się, że w FPS-y da się grać padem.

25 lat temu, 19 listopada 2001, ukazał się *Return to Castle Wolfenstein*, dla wielu najlepsza gra o słynnym zamku. A na pewno najbardziej przerażająca.

20 lat temu, 7 listopada 2006, zadebiutowało pierwsze *Gears of War* (patrz: str. 30) na Xboksa 360. Gra o człowieku, który chowa się za każdą ścianą, betonowym bloczkiem czy przewróconym fotelem.

20 lat temu, 10 listopada 2006, dostaliśmy *Medieval II: Total War*. Wciąż czekamy na „trójkę" zapowiedzianą w zeszłym roku.

20 lat temu, 11 listopada 2006, japońską premierę miało PlayStation 3. Amerykanie poczekali kilka dni dłużej, a Europejczycy – parę miesięcy.

20 lat temu, 19 listopada 2006, do USA trafiło Nintendo Wii i jednocześnie *The Legend of Zelda: Twilight Princess*. Największą furorę zrobiło jednak Wii Sports, przez które w polskich marketach nazywano konsolę „tymi kręglami na telewizor".

15 lat temu, 18 listopada 2011, do sprzedaży trafiło *The Legend of Zelda: Skyward Sword*. I dla odmiany tym razem to Europa była pierwsza, a Ameryka i Azja musiały poczekać.

GRUDZIEŃ

45 lat temu, w grudniu 1981, do salonów arcade trafił *Jump Bug*. Był jednym z bardzo wczesnych przykładów platformówki ze scrollingiem.

35 lat temu, w grudniu 1991, ukazała się jedna z najlepszych przygodówek – *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*. Guybrush wrócił jeszcze pewniejszy siebie, choć wciąż nieudolny. Kontrowersyjne zakończenie przeszło retcon w „trójce".

30 lat temu, 14 grudnia 1996, wyszedł *Mario Kart 64*. Seria dokonała przeskoku w trzeci wymiar, w którym miała święcić największe triumfy.

25 LAT TEMU W CD-ACTION



W październiku 2001 roku *CD-Action* przypominało już to pismo, które pokochały setki tysięcy graczy w Polsce. Miało mocnego „pełniaka", czyli *Crime Cities*, a w recenzjach autorzy pokazywali swoje krytyczne pazury. Taki Qn'ik dał tylko trzy oczka *Dinosaurusowi*, polecając produkcję jako świetny prezent dla nielubianej osoby. Eld z kolei znęcał się nad *Vietnam 2: Special Assignment*. „Poza boskim *Lost Patrol* sprzed kilkunastu lat nie ma chyba żadnej DOBREJ gry o zmaganiach w wietnamskiej dżungli" – utyskiwał nasz autor. Zgadza się, moi drodzy, w 2001 roku można było odwoływać się do *Lost Patrol* i większość czytelników rozumiała, o co chodzi.

Ale dość o tym, co się naszym autorom nie podobało. **Sprawia mi ogromną radość, gdy *CDA* przyznaje zasłużenie wysokie noty produkcjom, które nie są wielkimi sukcesami komercyjnymi, ale po czasie zyskują ogromne uznanie.** Stąd też cieszy dziewięć z plusem wystawione przez Ghosta *Startopii* oraz dziewiątka, jaką Beerman dał *Anachronoksowi*. Tę drugą z gier recenzent podsumował wprost idealnie: „Znajdziecie tu wspaniałą historię opowiedzianą w niesamowicie udany sposób. Pełno w *Anachronoksie* wspaniałych postaci, z których nieraz będziecie się śmiać. Słowem, gra warta uwagi każdego, kto lubi dobre pozycje – nawet jeśli nie lubi cRPG".

Z kolei Ankha przyznał 9/10 *Maksowi Payne'owi*, porównując grę do filmów Johna Woo i skupiając się nie tyle na fabule czy całej alegoryczno-psychologicznej warstwie produkcji, co na czystej akcji i radości, jakiej mu dostarczyła. A dlaczego nie wystawił dychy? Dopatrzył się sporego niedociągnięcia: „Nie można – tak jak w słynnym *Soldier of Fortune* – rozczłonkowywać delikwenta po kawałku. Jest to chyba największa wada, jaką ma ta gra".

A czy znalazła się w numerze maksymalna nota? Oczywiście! Przyznał ją El General Magnifico. „Przygodówce?" – zapytacie. Nie! Autor zrecenzował polonizację raczej przeciętnej gry *Necronomicon: The Dawning of Darkness*. Takie to były czasy, że trzeba było oceniać i doceniać tłumaczenia na nasz piękny język.

eprasa.pl 6201953c99

Telefon z przeceny



Odrodzona marka Commodore chce walczyć nie tylko o biurka fanów retro, ale również o ich kieszenie. I to w podwójnym tego słowa znaczeniu. Firma przygotowuje Callback 8020, czyli telefon z klapką pomyślany jako coś pomiędzy smartfonem a dumbphone'em – urządzenie bez przeglądarki i mediów społecznościowych, ale obsługujące komunikatory oraz część aplikacji androidowych. Callback ma być bowiem manifestem promowanej przez nowe Commodore idei „cyfrowego detoksu". Jeszcze przed rozpoczęciem sprzedaży spore kontrowersje wzbudziła cena, wynosząca aż 499 dolarów. Ostatecznie firma zdecydowała się obniżyć ją o całą stówę, zabierając w zamian słuchawki i stosując używane (choć objęte gwarancją) kości pamięci. Zmiana kwoty zakupu nie dotyczy kolekcjonerskiej Founders Edition ze złotymi elementami – tę wyceniono na 640 dolarów.

Commodore dla Alt Cunningham

Tego crossoveru nie przewidział nawet jasnowidz Jackowski. Firmy Commodore i CD Projekt Red przygotowały Commodore'a 77, specjalną wersję współczesnego Commodore'a 64 Ultimate inspirowaną *Cyberpunkiem 2077*. Komputer otrzyma półprzezroczystą, przydymioną obudowę, turkusowe podświetlenie, metalowe elementy i malowanie rodem z Night City. W środku znajdzie się AMD Artix 7 XC7A100T, mocniejszy od zastosowanego w C64U układ FPGA, bo pozwalający osiągać taktowanie nawet 77 MHz. Sprzęt pozostanie zgodny z olbrzymią większością gier, programów i peryferiów klasycznego C64.

Najciekawszym dodatkiem będzie jednak kartridż stylizowany na shard Arasaki, zawierający specjalne, nieinteraktywne demo rozszerzające świat *Cyberpunka*. Przygotowała je polska grupa demoscenowa Arise, a muzykę – wykorzystującą aż 24 kanały stereofoniczne emulacji SID-a – skomponował LukHash. W pudełku znajdą się również cyberpunkowa instrukcja z programami w Basicu, naklejki i przypinki. Commodore 77 kosztuje od 377 dolarów, da się go już zamawiać, a wysyłka rozpocznie się na początku 2027 roku. Czyli po czwartej wojnie korporacyjnej i eksplozji jądrowej w Night City. Zainteresowanych zakupem odsyłam na stronę commodore.net.





No i wreszcie mamy w tym numerze publicystykę pełną gębą! Jest więc trzystronicowy (co ciekawe, niepodpisany) **artykuł *Stereotypy postaci w grach wideo*. Jego autor wyróżnia cztery: napakowany heros, dowcipniś, potwór i kobieta. Tak się rodziła w Polsce ludologia.** Aha, no i jest też całkiem przemyślny felieton poświęcony potrzebom fizjologicznym, a w zasadzie brakowi przedstawienia ich w elektronicznej rozrywce. „Gry czekają na swojego Zolę, co to wprowadzi wreszcie zdrową dawkę fizjologii w kolorowe i dopieszczone światy gier komputerowych" – stwierdza Qualis. I miał rację!



© Paramount+

Golden Axe jako serial animowany

Kultowy *Golden Axe* doczekał się adaptacji. Serial animowany na podstawie klasycznego cyklu Segi zadebiutował 16 września na Paramount+, gdzie udostępniono wszystkie 10 odcinków. Produkcja jest komediowym fantasy, ale zachowuje znanych z gry z 1989 roku bohaterów, którzy po raz kolejny muszą ocalić Yurię przed Death Adderem. Do drużyny dołącza nowa postać – kompletnie nieprzygotowany do roli herosa Hampton Squib. Obsada prezentuje się całkiem okazale: Giliusa gra Matthew Rhys, Hamptona – Danny Pudi, Tyris – Lisa Gilroy, a Aksa Battlera – Liam McIntyre. Serial stworzyli Mike McMahan (współautor *Star Treka: Lower Decks* i *Solar Opposites*) oraz Joe Chandler z *American Dad!*, animację zaś przygotowało studio Titmouse. Może po 37 latach ktoś w końcu ubije Death Addera?

Spectrum na korbkę

Maleńki, żółty Playdate znalazł kolejne zastosowanie: dzięki emulatorowi SpeccyDate może teraz udawać ZX Spectrum. Projekt studia Shadow Break Games obsługuje kopie gier w formatach SNA, Z80, TAP i TZX, pozwala korzystać z save state'ów i oferuje kilka profili sterowania. Szczególnie sympatycznie wykorzystano charakterystyczną korbkę Playdate'a – pełny obrót wywołuje ekranową klawiaturę Spectrum, którą można następnie przewijać właśnie za pomocą wspomnianego wihajstra. Pierwsze wersje programu emulowały jedynie ZX Spectrum 48K, ale sierpniowa aktualizacja dodała również obsługę 128K, a we wrześniu pojawiła się już czwarta łatka, naprawiająca niektóre bugi. Emulator można pobrać w modelu „zapłać, ile chcesz", przy czym nie zawiera on żadnych gier – użytkownik musi skorzystać z własnych legalnych kopii.



eprasa.pl 6201953c99

Worms: The Director's Cut z nowym rozszerzeniem



Andy Davidson, twórca *Worms*, wrócił do swojej najbardziej osobistej wersji gry. *Worms: The Director's Cut* na Amigę otrzymało darmowe rozszerzenie, zawierające m.in. przeszło 40 nowych poziomów oraz 10 nowych typów krajobrazu. Dodatkowi towarzyszy album z dziewięcioma remiksami inspirowanymi muzyką Bjørna Lynnego oraz internetowe narzędzie pozwalające tworzyć własne mapy, tereny i drużyny. Całość można pobrać ze strony worm.net. Jest to wszystko o tyle niesamowite, że tak wiele pracy poświęcono rozszerzeniu dla najbardziej niszowej (choć kto wie, czy nie najlepszej) części serii. *The Director's Cut* ukazało się w 1997 roku (a więc trzy lata po bankructwie firmy Commodore) wyłącznie na Amigi z chipsetem AGA i sprzedało się w ok. pięciu tysiącach egzemplarzy.

Atari i Activision znów razem



Historia zatoczyła wyjątkowo zgrabne koło. Activision i Atari rozpoczęły wspólną serię reedycji 39 gier z Atari 2600 na nowych, fizycznych kartridżach. To tym bardziej symboliczne, że pierwsza z wymienionych firm powstała w 1979 roku za sprawą czterech programistów, którzy odeszli z drugiej, by przełamać jej monopol na wydawanie tytułów dla A2600. No ale mniejsza o to. Pełna kolekcja została rozbita na cztery zestawy: *Treasure*, *Speed*, *Secrets* i *Victory*, wydawane od listopada 2026 do jesieni 2027. Każdy kosztuje 249,99 dolara, a oprócz kolorowych kartridży zawiera przypinki i naszywki. Wybrane gry można też kupować osobno po 34,99 baksa. Wszystkie działają zarówno na nowych Atari 2600+ i 7800+, jak i na oryginalnych konsolach sprzed kilku dekad.

3DO powróciło... na kilka dni

Przez moment wyglądało na to, że 3DO – marka kojarzona przede wszystkim z ambitną, lecz niezbyt udaną próbą stworzenia nowego standardu konsol w pierwszej połowie lat 90. – szykuje niespodziewany powrót. Wskrzeszone Empire Interactive ogłosiło, że przejęło znak towarowy i wybrane prawa własności intelektualnej związane z The 3DO Company oraz planuje remastery dawnych gier, a w dalszej perspektywie również własny sprzęt. Problem w tym, że obie firmy nie istniały od wielu lat, a prawa do dawnego katalogu 3DO po bankructwie The 3DO Company w 2003 roku zostały rozproszone pomiędzy różnych właścicieli.

Sprawa szybko zrobiła się jeszcze dziwniejsza. Throwback Entertainment oświadczyło, że to ono posiada znak 3DO, powiązane projekty graficzne oraz domenę 3DO.com, a były szef Limited Run Games, Josh Fairhurst, stwierdził, iż znani mu właściciele kluczowych gier dawnego 3DO nie sprzedawali ich. Empire przekonywało z kolei, że nabyło prawa do nazwy The 3DO Company, a nie do samej marki konsoli 3DO. Ostatecznie już kilka dni później firma wycofała się z całego projektu, tłumacząc decyzję rozdrobnieniem praw i ryzykiem przeciągających się sporów sądowych. Długo się nowym 3DO zatem nie nacieszyliśmy.

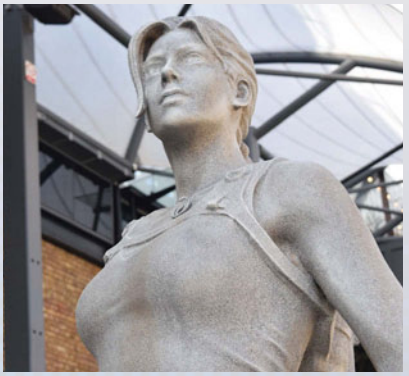
Znów pogramy na okarynie

Plotki okazały się prawdziwe: Wielkie N szykuje nową wersję *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, czyli jednej z najważniejszych gier w historii Nintendo 64 i całego gatunku action adventure. Przygotowywany z okazji 40-lecia serii *Zelda* remake dostępny będzie na Switchu 2. Firma zapowiada odświeżoną grafikę, w pełni udźwiękowione scenki fabularne, rozszerzone dialogi, symfoniczne aranżacje muzyki, nową pracę kamery, a nawet możliwość swobodnego skakania i sprintu. Po pokazie z 8 września znamy też dokładną datę premiery: 5 listopada 2026 roku.



Co łączy Larę Croft i Józefa Poniatowskiego?

Oczywiście efektowny pomnik! Lara Croft „urodziła się" w Derby, gdzie studio Core Design stworzyło pierwszego *Tomb Raidera*. Czy można więc znaleźć lepsze miejsce na rzeźbę archeolożki? Fan serii, Luke Earle, rozpoczął zbiórkę na sprowadzenie do miasta mierzącego ok. 2,7 m posągu Lary, który wcześniej stał w londyńskiej atrakcji *Tomb Raider: The LIVE Experience*. Po jej zamknięciu w 2023 roku figura trafiła do magazynu. Celem Kickstartera było zebranie 30 tys. funtów na zakup, renowację, transport i przygotowanie obiektu do publicznej ekspozycji. I akcja zakończyła się sukcesem. 254 osoby wpłaciły łącznie 33 314 funtów, a projekt wsparły również władze Derby. Lara stanie w zabytkowym Derby Market Hall, a odsłonięcie planowane jest na październik, w ramach obchodów 30-lecia *Tomb Raidera*. Miasto ma już zresztą ulicę Lara Croft Way i gwiazdę poświęconą bohaterce.



Zdjęcie: Luke Earle

eprasa.pl 6201953c99

JUŻ GRALIŚMY

Holstin

▪ **PLATFORMY**: PC, XSX, XBO, NS2, NS ▪ **PRODUCENT**: SONKA
▪ **CENA**: DARMOWE DEMO (STEAM)

Listopad 1992 roku, fikcyjne miasteczko Jeziorne-Kolonia(*) niecałe 40 km od Olsztyna. Na tej stacji mieliśmy wysiąść, tyle że pociąg nie chciał się zatrzymać. Musieliśmy wyskoczyć z wagonu. A to był dopiero początek kłopotów, bo poszukiwania zaginionego kumpla – dziennikarza, który przybył tu zbadać jakąś lokalną aferę – wkrótce napotkały poważną przeszkodę. Miejscowość pokrywa bowiem dziwaczna narośl. A jej mieszkańcy są... osobliwi.

Punkt wyjścia **pachnie więc *Silent Hillem* – ale takim bardziej swojskim i przaśnym. W *Holstinie* trafiamy do Polski pierwszych lat transformacji**: brudnej, szarej, wąsatej, depresyjnej, zapamiętanej z dzieciństwa czy młodości i właśnie dlatego wyjątkowo niepokojącej. W budowie tego nastroju pomaga oprawa graficzna. Na pierwszy rzut oka ta gra wygląda jak klasyczna pixelartowa przygodówka, lecz pod spodem kryje się środowisko trójwymiarowe, pozwalające przełączać kamerę między ośmioma ujęciami, a podczas walki przeskakiwać na TPP w stylu *Resident Evil 4*. Zmiana perspektywy pomaga zaglądać za przeszkody, szukać przedmiotów i po prostu lepiej rozumieć otaczającą nas przestrzeń. W praktyce efekt jest nader oryginalny, wymaga przyzwyczajenia, ale prezentuje się fantastycznie i doskonale wpisuje w dwa główne tematy produkcji – śledztwo i walkę o przetrwanie.



Sama rozgrywka próbuje natomiast połączyć kilka rytmów. Mamy więc rozmowy z mieszkańcami, a gada się świetnie, również dzięki rewelacyjnemu polskiemu voice actingowi. **Są zagadki, jest eksploracja, jest wreszcie walka – i ta ostatnia wyraźnie już nawiązuje do survival horrorów.** Amunicji i zasobów nigdy nie ma za wiele, a celowanie wymaga precyzji i opanowania.

Nic więc dziwnego, że po krótkim spotkaniu z *Holstinem* mam ochotę wrócić do Jeziornego-Kolonii na dłużej. Zajrzeć do kolejnych domów, wypytać kolejnych cudaków. Najlepiej z P-64 w ręce i paczką Cameli w kieszeni.

(*) Fikcyjne, ale dziwnie podobne do prawdziwego miasteczka Jeziorany i wsi Jeziorany-Kolonie. Sprawdzałem na Google Maps, niektóre lokacje się pokrywają.

Scroomage

▪ **PLATFORMA**: PC ▪ **PRODUCENT**: TYSON HOWELL
▪ **CENA**: DARMOWE DEMO (STEAM)

Boomer shooter z oryginalnym stylem graficznym – tych kilka słów zazwyczaj wystarcza, bym rzucił aktualne zajęcie i rozpoczął instalację gry. Ale nie wszystko złoto, co się świeci.

Tak jest właśnie w przypadku *Scroomage'a*. Akcja toczy się w 2003 roku w mieście o niezbyt subtelnej nazwie Hell. **Wcielamy się w Scrume'a C. Guaia – osiłka przyjmującego przez internet zlecenia mokrej roboty.** A wykonujemy



je, biegając, skacząc, robiąc wślizgi, przede wszystkim zaś strzelając i tłukąc ludzi absurdalnie potężną prawicą. Przy okazji zarabiamy pieniądze na różne cacka i modyfikacje kupowane na czarnym rynku.



Pomysł ujdzie. Charakterystyczna oprawa graficzna, trochę w stylu bazgrolenia nastolatka, który nudzi się na lekcjach, niewątpliwie ma swój urok. **Niestety *Scroomage* jest dobrym przykładem na to, że efektowna stylistyka nie zawsze przekłada się na funkcjonalność.** Czerń i biel, gruba kreska oraz niemal całkowity brak akcentów kolorystycznych sprawiają, że w ruchu przeciwnicy, broń i elementy otoczenia potrafią zlewać się w jedną masę. W spokojnej przygodówce nie byłoby tragedii, w boomer shooterze, który każe podejmować decyzje w ułamku sekundy, niewielka czytelność zaczyna przeszkadzać. I żeby była jasność: nie twierdzę, że czarno-biały obraz nie może się sprawdzić w tym gatunku. *Mouse: P.I. for Hire* jest najlepszym dowodem, że to osiągalne. Po prostu w *Scroomage'u* nie wyszło.

Na razie czuć też, że to rzecz mocno niewypolerowana. Ruch, kolizje i strzelanie nie mają jeszcze tej chirurgicznej precyzji, której wymaga szybki gameplay, a chaos częściej bywa przypadkowy niż kontrolowany. Ale pod warstwą szorstkości siedzi jakiś pomysł. Być może na premierę uda się go przedstawić lepiej.

NEWSY PRZYGOTOWAŁ DAEL

eprasa.pl 6201953c99



- **PRODUCENT:** DMA DESIGN
- **GATUNEK:** AKCJA
- **PLATFORMY:** PS2 (2001); PC (2002); Xbox (2003); Mac (2010); Android, iOS (2011); PS3 (2012); PS5, PS4, XSX, XBO, NS (2021, *Grand Theft Auto: The Trilogy – The Definitive Edition*)

ŁUKASZ „LUC" GOŁĄBIOWSKI

Niemy bohater, głośna rewolucja

Wszystko, czym seria *Grand Theft Auto* jest dzisiaj, to w prostej linii zasługa *GTA III*. Choć w momencie premiery – te 25 lat temu – raczej niewielu oczekiwało cudów, na ich brak w Liberty City z pewnością wówczas nie mogliśmy narzekać.

Kiedy wyciągałem z pudełka płytę z *GTA III* na PlayStation 2, żeby odświeżyć sobie tytuł w jego oryginalnym wydaniu przed napisaniem tego tekstu, uderzyła mnie jedna rzecz. *Grand Theft Auto VI* może okazać się dla niektórych osób ostatnią odsłoną cyklu, w jaką zagrają. Z kolei „trójka" dla wielu była tą pierwszą. Innymi słowy – to kawał historii. Do tego bardzo ciekawej.

Kręta droga do celu

Z perspektywy czasu trudno *GTA III* nie doceniać. Choć nie zarobiło miliardów dolarów jak jego następcy, to nie ulega wątpliwości, że pod wieloma względami jest najważniejszą i **najbardziej wpływową częścią serii. „Trójka" nie tylko bowiem ją ukształtowała, ale i w pojedynkę wytyczyła kurs dla całej branży na długie lata.** Gdy dodamy do tego wręcz gigantyczny wpływ na popkulturę i ogrom uwagi mainstreamu, jaki skupiła na sobie po premierze... cóż, łatka „tej najistotniejszej" wyda nam się w pełni zasłużona.

Drogi, która prowadziła do premiery *GTA III*, nie określilibyśmy jednak frazą „usłana różami". Pierwszy grywalny, choć szczątkowy, prototyp przyszłego hitu powstawał jeszcze na Dreamcasta, a decyzja o osadzeniu akcji w trójwymiarowym środowisku wbrew pozorom nie była jednomyślna. **Część twórców wcześniejszych odsłon początkowo uważała przejście na pełne 3D za zbyt skomplikowane.**

Równolegle jednak powstał drugi, mniejszy zespół i pracował on nad projektem niejako w oderwaniu od głównej części studia. Gdy wizja się wyklarowała, grupa ta zyskała wsparcie Sama Hausera, współzałożyciela Rockstara, który zresztą od dłuższego czasu naciskał na przeniesienie serii do pełnego trójwymiaru. Wtedy też zaczęto przesuwać do wspomnianego teamu kolejne osoby, aż w szczytowym okresie w produkcję zaangażowanych było 23 stałych pracowników DMA Design.

Mogło być zielono

Na to, że produkcja ostatecznie trafiła na PlayStation 2, wpłynęły dwie decyzje. Pierwsza wynikała z wewnętrznej analizy rynku: we wczesnych miesiącach prac jasne stało się, że Dreamcast, choć był świetnym sprzętem, nie sprzedawał się zbyt dobrze, więc grupa potencjalnych odbiorców gry zaczęła wydawać się zbyt mała. Innymi słowy, by zarobić, należało szukać innej, popularniejszej platformy. Nim



POLSKI WETERAN

Jednym z kluczowych twórców *GTA III* był Polak – Andrzej Madajczyk. Po ukończeniu Politechniki Łódzkiej wyjechał z kraju i niemal od razu dostał w DMA Design posadę kodera, a potem programisty grafiki. Pozostał w firmie przez ćwierć wieku i jest jedną z najdłużej pracujących w Rockstarze osób.

eprasa.pl 6201953c99

jednak *GTA III* stało się hitem na PS2, Rockstar zaoferował wyłączność na swoje dzieło... Microsoftowi, szykującemu się wówczas do premiery swojej debiutanckiej konsoli – Xboksa.

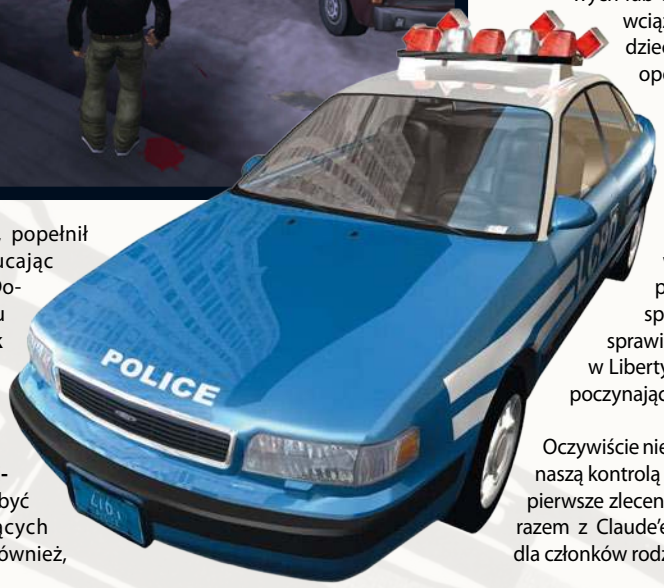
Złośliwie można powiedzieć, że gigant z Redmond, jeśli chodzi o gry, zawsze miał łeb do interesów i dając początek pięknej tradycji, popełnił katastrofalny błąd, odrzucając tę propozycję. Powody? Dotychczasowe wyniki cyklu oraz przede wszystkim **brak wiary, że stosunkowo niewielki producent poradzi sobie z przeniesieniem swojej „płaskiej" do tej pory serii do środowiska 3D**. Niektóre źródła – być może w zbyt daleko idących interpretacjach – podają również, wet nie tyle asem, co wręcz jokerem. I to takim, który – wzorem swego komiksowego odpowiednika – rozpętał wokół siebie potężny chaos.

Trzecia, ale pierwsza

Całe zamieszanie wokół „trójki" nie wzięło się jednak wyłącznie z wywołanych przez grę kontrowersji. Choć



Policja najpierw strzela, a pytania zadaje... w sumie nigdy.



Kto wie jak potoczyłaby się wojna konsol, gdyby Xbox nie wzgardził wyłącznością na *GTA III*.

że „Zieloni" obawiali się nadmiernej brutalności tego tytułu.

Gdyby decydenci Microsoftu wykazali się większym wizjonerstwem, to wojna konsol mogłaby potoczyć się zupełnie inaczej. Wyszło jednak, jak wyszło – Xbox stracił możliwość związania ze sobą nie tylko samego *GTA III*, ale w konsekwencji też jednej z najważniejszych marek w historii gamingu. Gra zaś niedługo później okazała się w talii Japończyków naniektóre organizacje dążyły do wstrzymania sprzedaży hitu, co niewątpliwie przysporzyło mu rozgłosu, to ***GTA III* znalazło się w centrum uwagi przede wszystkim dlatego, że po prostu było przełomowe**.

Oczywiście najbardziej widoczną zmianą w stosunku do poprzednika stało się przejście z 2D na pełne 3D, jednak produkcja nie wybroniłaby się, gdyby nie sposób, w jaki zaprojektowano jej gameplay. Osadzenie akcji w otwartym, dającym tak dużo swobody i „żyjącym" świecie odegrało w popularyzacji tego tytułu rolę kluczową. **Poszczególne rozwiązania pojawiały się już wcześniej, ale to perełka Rockstara jako pierwsza połączyła je wszystkie tak zgrabnie** w funkcjonalną i grywalną całość. Zaowocowało to produkcją, jakiej wcześniej nie widziano, a do tego ociekającą przemocą i epatującą „brudną" historią oraz dorosłymi, poważnymi motywami.

Współcześnie nikogo to już nie dziwi, ale pamiętajmy, że na przełomie XX i XXI wieku gry – pomimo istnienia licznych krwawych lub dojrzałych narracyjnie tytułów – przez wielu wciąż były postrzegane głównie jako rozrywka dla dzieci i nastolatków. *Grand Theft Auto III* „ciężarem" opowiadanej historii na dobre zrobiło wyłom w tej optyce.

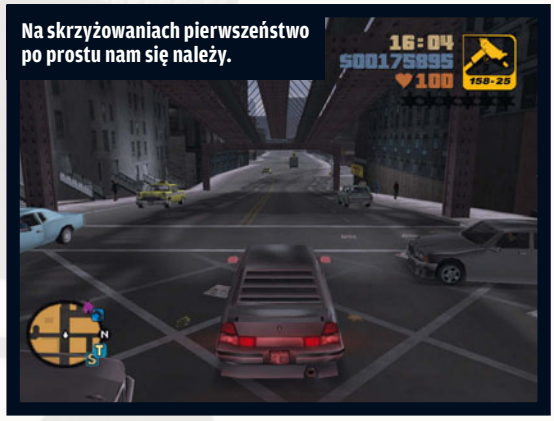
Brudne pieniądze lubią ciszę

Claude'a, głównego i przez całą grę zupełnie niemego bohatera, poznajemy w sytuacji trudnej do pozazdroszczenia. Zdradzony przez własną partnerkę w trakcie napadu na bank, postrzelony i zostawiony na pastwę wymiaru sprawiedliwości, trafia za kratki. Łut szczęścia sprawia, że podczas transportu do zakładu karnego w Liberty City wykorzystuje zamieszanie i ucieka, rozpoczynając tym samym nowy rozdział w życiu.

Oczywiście nie mija nawet kilka minut, a ponownie – już pod naszą kontrolą – wkracza na przestępczą ścieżkę, przyjmując pierwsze zlecenia od Luigiego Goterellego. Niedługo później razem z Claude'em zaczynamy wykonywać kolejne zadania dla członków rodziny Leone, a także innych mafii, gangów oraz degeneratów poszukujących kogoś, kto nie zadaje zbędnych pytań. W tle zaś powoli przygotowujemy się

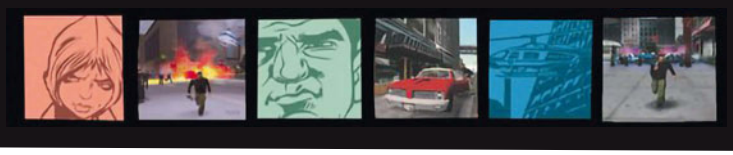
DWIE WIEŻE

W przeciwieństwie do pierwszego *GTA* obsuwa „trójki" nie wynikała z problemów wewnętrznych, lecz z wydarzeń na świecie. Atak terrorystyczny z 11 września zmusił Rockstara do przesunięcia planowanej na 3 października 2001 roku premiery o ok. trzy tygodnie. W tym czasie developerzy dokonali niewielkich modyfikacji zawartości gry i zmienili amerykańską wersję okładki. Wbrew plotkom jej pierwotny wygląd nie nawiązywał do wieżowców WTC, studio jednak tak czy inaczej uznało tamten pełen przemocy projekt za nieodpowiedni w kontekście tragedii w Nowym Jorku.



Na skrzyżowaniach pierwszeństwo po prostu nam się należy.

eprasa.pl 62019532c99



OKŁADKA W RÓŻNYCH WERSJACH

GTA III zapoczątkowało w serii tradycję umieszczania na okładkach kolażu, a wszystkie grafiki oprócz tej z *Chinatown Wars* miały również helikopter w lewym górnym rogu. Pudełka trzeciej części pojawiły się w sprzedaży w kilku odmianach: własne warianty dostały USA i Australia, dwa kolejne trafiły zaś na rynek zarówno europejski (różne okładki miały np. Wielka Brytania i Niemcy), jak i azjatycki.





do zemsty na Catalinie, czyli naszej eks z początku tej historii.

Z dzisiejszej perspektywy **struktura fabularna gry oraz sposób realizacji misji mogą wydawać się skrajnie uproszczone, wręcz archaiczne**. Wprowadzenia do akcji to zwykle krótkie, co najwyżej kilkuzdaniowe i kilkunastosekundowe cutscenki, w których Claude wysłuchuje poleceń w typowym dla siebie milczeniu. Fabuła w *GTA III* stanowi w istocie wymówkę, by przejechać z punktu A do punktu B, ale Dan Houser (jeden z ojców serii, dziś już w Rockstarze nieobecny) odwalił kawał solidnej roboty przy budowaniu klimatu, który towarzyszy nam już od pierwszych ujęć.

Jazda dowolna

Choć współcześnie cykl *Grand Theft Auto* kojarzymy z konwencją krzywego zwierciadła, a i w „trójce" tego typu elementów nie brakowało, to **ogólna atmosfera gry przywodzi raczej na myśl klasyczne kino gangsterskie**. *Chłopcy z ferajny* (ang. *Goodfellas*) w reżyserii Martina Scorsesego są najoczywistszą inspiracją, z czym DMA Design zresztą nie bardzo się kryło. Liberty City jest gęsto obwieszone plakatami fikcyjnego *Badfellas*, a część obsady kultowego filmu podłożyła głosy niektórym postaciom.

Dziś oczywiście dość ograniczona narracyjnie opowieść o włoskiej mafii, yakuzie, triadzie i zdradzie nie zrobi już na nikim wrażenia, ale 25 lat temu ze swej roli wywiązywała się przyzwoicie. Gdy sięgaliśmy wówczas po *GTA III*, dość szybko zapominaliśmy jednak o kwestiach fabularnych. Wszyscy kierowali uwagę na kluczowy dla tej produkcji element, czyli gameplay. Jak się więc w hit Rockstara grało? Odpowiedź na to pytanie była, jak na tamte czasy, iście szokująca: tak, jak się miało ochotę. **Dwie i pół dekady temu tak wielka, bardzo dosłowna swoboda zredefiniowała medium.**

Skazani na zagubienie

Poczucie wolności pogłębiał oczywiście trójwymiarowy świat. To, jak ogromne wrażenie robiło miasto, trudno dziś oddać słowami. Nie chodziło tu zaś jedynie o jego rozmiar, ale przede wszystkim o to, jak bardzo wiarygodne się wydawało. Zróżnicowani przechodnie, ruch uliczny, jeżdżące pociągi, pchane wirtualnym wiatrem gazety, cykl dnia i nocy, zmienna pogoda i okazjonalne strzelaniny – wszystko to tworzyło złudzenie tętniącej życiem metropolii. Mimo pewnych bolączek, takich jak algorytmy sterujące pojazdami na drodze, odbiorcy byli zachwyceni.

Obecnie granie w *GTA III* – po tym wszystkim, co zobaczyliśmy przez ostatnie ćwierć wieku – nie stanowi już tak zapierającego dech w piersi przeżycia, a z perspektywy choćby kolejnych odsłon serii tamto Liberty City wydaje się wręcz puste. Tylko jedno pozostaje niezmienne: **zabawa jest cholernie wymagająca. I nie chodzi tu już nawet o archaiczne dziś sterowanie** czy niedopuszczający najmniejszych potknięć projekt misji, lecz raczej o to, że... zamiast pełnoprawnego planu miasta dostaliśmy wówczas wyłącznie okrojoną minimapę z odgórnie narzuconymi znacznikami.

Możliwości odnalezienia się w Liberty City były dwie – korzystaliśmy z dołączanej do gry drukowanej mapy albo uczyliśmy się z czasem

eprasa.pl 6201953c99

POLSKI DLA POLAKÓW

Grand Theft Auto III doczekało się oficjalnej, ale mocno krytykowanej za jakość polskiej wersji językowej. Choć nie trafiła na samą płytę z grą, to już w lipcu 2002 roku – a więc dwa miesiące po premierze na PC – rodzimy wydawca, Play-It, udostępnił na swojej stronie odpowiednie pliki do pobrania.

na pamięć układu metropolii. Bez jej dobrej znajomości i wiedzy na temat tego, gdzie znajdują się np. apteczki czy warsztaty Pan 'n' Spray, zabawa stawała się jeszcze większym wyzwaniem.

Smerfne hit and run

O tym, że „trójka" uznawana jest do dziś za najtrudniejszą lub przynajmniej jedną z dwóch – obok *Grand Theft Auto: London 1961* – najtrudniejszych odsłon, decydował jeszcze jeden czynnik. Policja. O ile pierwszą z gwiazdek dawało się jeszcze przeczekać, o tyle każda większa ich liczba zwiastowała poważne kłopoty. Głównie dlatego, że **gliny w *GTA III* to banda psychopatów... tyle że w mundurach**.

Wjeżdżają z pełną prędkością w nasze auto (a to zwykle już po kilku zderzeniach eksploduje), strzelają bez litości i nie zważają na straty w ludziach. Aby się ich pozbyć, trzeba szukać rozrzuconych po mapie znajdziek symbolizujących łapówki, wspomnianych warsztatów oraz naszych kryjówek. Dotarcie w odpowiednie miejsce bez jakichkolwiek wskazówek nawigacyjnych i z radiowozami obijającymi nas z każdej strony łatwe zaś nie jest.

Potyczki ze stróżami prawa w tej grze straumatyzowały mnie tak mocno, że pamiętam je wszystkie, jakby to było wczoraj. **Już alert na poziomie dwóch gwiazdek potrafi stanowić w trakcie misji wyzwanie** – a przy sześciu? Cóż, równie dobrze mógłbym od razu iść do piekła, a i tak czułbym się tam bardziej komfortowo niż podczas obławy, w której udział bierze wojsko z czołgami.

CZY WIESZ, ŻE...

Zarówno *GTA III*, jak i późniejsze *Vice City* oraz *San Andreas* powstały na tym samym, choć z biegiem czasu modyfikowanym, licencjonowanym silniku RenderWare. Innymi tytułami, które go wykorzystywały, były *Cold Fear*, *Call of Duty: Finest Hour*, *Suikoden III* czy niemal cała seria *Burnout*. Rockstar użył go także w obu *Manhuntach* oraz *The Warriors*. Przesiadka na własną technologię nastąpiła dopiero przy okazji *GTA IV*. Zastosowano w nim RAGE, czyli Rockstar Advanced Game Engine, który zadebiutował w *Rockstar Games Presents Table Tennis* z 2006 roku i w kolejnych wersjach służy firmie do dziś.

Zderzenie czołowe

W praktyce żadne inne *GTA* nie daje równie mocno po pysku i nie uczy tak pokory: zginąć lub trafić do więzienia można tu nawet podczas rutynowej przejażdżki. Przyznam szczerze, że przez lata wyszło mi to z nawyku, ale już po kilkudziesięciu minutach od powrotu do „trójki" zajeżdżanie do kryjówki i zapisywanie stanu dosłownie przed każdą misją znów stało się dla mnie rytuałem. Autosejwa tu rzecz jasna nie ma – funkcja ta na „dużych" platformach pojawiła się dopiero w remasterze.

Ogrywając „trójkę" obecnie, zderzamy się zresztą z surową techniczno-projektową rzeczywistością dawnych lat wielokrotnie. O ile oprawa graficzna dzięki delikatnej stylizacji nie zestarzała się aż tak źle i mimo jej wyraźnej „kwadratury" większość przełknie ją bez problemu, o tyle **rozgrywka z uwagi na swoje liczne braki bywa... cóż, po prostu męcząca**.

Szczątkowa kontrola nad kamerą, mało precyzyjne sterowanie, przyprawiający o ból głowy model strzelania, a do tego kiepski zasięg rysowania obiektów i mizerne z dzisiejszej perspektywy zachowania enpeców – to wszystko nie pozostawia wrażenia obcowania z produkcją trzymającą nienaganny oldskulowy fason. Trudno oczywiście oczekiwać od gry liczącej sobie ćwierć wieku cudów, ale wydane niedługo później *Vice City* i *San Andreas* z mniej lub bardziej uchwytnych powodów zniosły próbę czasu nieco lepiej niż „trójka".

Kryminalnie przeszły

Ze względu na wymienione wcześniej powody remaster był bardzo potrzebny. I choć wszyscy pamiętamy, w jakim stanie odnowiona trylogia zadebiutowała w 2021 roku, to po serii łatek i aktualizacji dziś działa i wygląda już znacznie lepiej. **Jeśli kogoś na fali nostalgii naszła ochota na ponowne ogranie *GTA III*, szczerze rekomendowałbym właśnie *The Definitive Edition*.** Poprawić można było znacznie więcej, ale wprowadzone ulepszenia czynią ten tytuł jakkolwiek „jadalnym", podczas gdy oryginał... Cóż, jeśli darzycie go sympatią, to naprawdę lepiej go nie uruchamiajcie, nawet z okazji 25-lecia. A przynajmniej nie z intencją przejścia całości, bo możecie jedynie zepsuć sobie wszystkie piękne wspomnienia.



„Trójka" źle zniosła próbę czasu, ale w swej epoce była najlepszym, w co dało się zagrać.

W to, że właśnie takie macie, nie wątpię – nawet jeśli dzieło DMA Design nie zniosło zbyt dobrze próby czasu, w swojej epoce było absolutnie najlepszą rzeczą, w jaką dało się zagrać. **Odważną, awangardową, przesuwającą granice.** Owszem, zarówno późniejsze odsłony serii, jak i współczesne produkcje z otwartym światem są od „trójki" znacznie lepsze, ale fakt, że wszystkie powstały w takim kształcie, zawdzięczamy w ogromnej mierze właśnie *GTA III*. A to wcale nienajgorsze dziedzictwo, prawda?



Wszyscy przeciwnicy widoczni jak na dłoni, teraz wystarczy wycelować.

eprasa.pl 6201953c99

- **PRODUCENT:** NINTENDO EAD
- **GATUNEK:** PLATFORMÓWKA 3D
- **PLATFORMY:** N64 (1996); NDS (2004); WII (2006); WII U (2015); NS (2021)



DAWID „SPIKAIN" BOJARSKI

Wzór na wzór





Gry first-party wydane na Nintendo 64 mają jedną cechę wspólną: zostały potraktowane przez czas zupełnie inaczej niż większość produkcji z tamtej epoki. Jest w tym coś magicznego. Szkoda tylko, że ta magia to właściwie klątwa.

Objaśnienie tej myśli wymaga nakreślenia odpowiedniego kontekstu. Czytelnikom *Retro* pewnie nie trzeba tego mówić, ale **wczesne gry 3D to był istny Dziki Zachód. Nikt nie wiedział, jak robić je dobrze**, więc na pierwszy plan wybijały się dzieła ludzi z niezłą intuicją. Nie istniały żadne reguły – wzorce czerpano co najwyżej z liczącej wtedy zaledwie kilkanaście lat epoki 2D.

To skrót myślowy, na który macie prawo się zdenerwować, lecz w tym kontekście jest zasadny – bo choć historia gier wideo sięga lat 70. (a jeśli odpowiednio nagiąć definicję, to i 50.), dzisiejszy rynek de facto narodził się po wielkim krachu w 1983 roku. Wspomniane wydarzenie dotyczyło przede wszystkim USA, jednak to stamtąd pochodzi przecież gros kultowej klasyki wczesnego 3D.

Dwie drogi

Stamtąd... i z Japonii, rzecz jasna. To oczywiście w jakimś stopniu uogólnienie wymieszane z uproszczeniem – zresztą możemy być pewni, że duża część tej mitologii, którą obrosło dawne Nintendo, ma z rzeczywistością tyle wspólnego, ile zwykły mieć mitologie właśnie. Nie da się jednak, oglądając rysowane na kartkach projekty poziomów, czytając wywiady oraz wsłuchując się w filozofię designu, nie zauważyć wyrachowania, metodyczności i nieustannych prób rozłożenia tego medium na czynniki pierwsze oraz rozgryzienia, co właściwie sprawia, że gra jest dobra.



Istnieje kilkanaście sposobów przejścia tego fragmentu – i wcale nie przesadzam.

Kto mógł więc odnieść tak spektakularny sukces w przeniesieniu sprawdzonych koncepcji z ery 2D w trzeci wymiar, jeśli nie projektanci z Kioto? Presja była wielka. **Wziąć serię *Super Mario*, która wytyczyła standardy w platformówkach, i zrobić to samo, lecz w 3D?** To zadanie tak karkołomne, że inni wywalali się na nim jeszcze przez lata, próbując „przetłumaczyć" swoje marki. Twórcy z Nintendo nie tylko tego dokonali, ale też – uwaga, opinia! – przebili swoje wcześniejsze osiągnięcia. A teraz porozmawiajmy o tym, na czym polega rzucona przez nich klątwa.

Tutaj zaczyna się o Mario

Kiedy mówimy, że jakaś gra „nie zestarzała się", najczęściej chodzi nam albo o grafikę, albo o fakt, że zawiera niewiele rzeczy, które w międzyczasie zaczęto powszechnie robić inaczej. O kamerze w *SM64* porozmawiamy za chwilę – nie będziemy przecież wyłącznie słodzić – jednak to, że poza nią w tytule z 1996 właściwie nie ma „przestarzałych" elementów, jest jakimś cudem.

Albo i nie, bo tego typu „cud" przytrafił się Nintendo jeszcze kilka razy, m.in. przy *Zeldzie*, *Mario Karcie* czy *F-Zero*. To metoda, a nie przypadek. To technika, a nie żadna magia. Aha, no właśnie, bo ja miałem o tej klątwie... Już tłumaczę: gry, które w takim stopniu wytyczają standardy, same skazane są na pozostanie (wyłącznie) standardem.

Zaraz wykorzystam najbardziej niezawodne narzędzie w rękach człowieka piszącego o grach – metaforę gastronomiczną – ale najpierw posłużę się zupełnie przypadkowym przykładem. Otóż gdyby zrobić dziś produkcję taką jak *Crash Bandicoot*, byłby to tytuł dla wąskiej rzeszy fanów *Crasha Bandicoota*. Kiedy powstaje taka gra jak *Super Mario 64*, jest to... po prostu platformówka 3D. Od schematu sterowania, przez chwyty w level designie, po ogólne pomysły na rozgrywkę – ***SM64* ustanowiło standardy, których potem reprezentanci gatunku w mniejszym lub większym stopniu się trzymali**. I okej, „gier takich jak *Super Mario 64*" w tej najczystszej postaci, czyli sandboksowej, początkowo nie powstawało zbyt wiele. W ostatnich latach jednak nastąpiło odrodzenie, czy to za sprawą samego Nintendo (*Super Mario Odyssey*, *Donkey Kong Bananza*), czy tytułów indie, takich jak *A Hat in Time*, *Demon Tides*, *Yooka-Replaylee* bądź *Penny's Big Breakaway*.

eprasa.pl 6201953c99



CZY WIESZ, ŻE...

Wśród platform na górze strony widnieje „NDS (2004)", więc jestem wam winien przestrogę. Wydany lata po oryginale port na DS-a oferuje możliwość sterowania innymi postaciami, nowe tryby, a nawet dodatkowe światy. Niestety jednocześnie coś mu odebrano. *Super Mario 64* powstało pierwotnie równocześnie z pierwszym kontrolerem z gałką analogową. Nintendo, jak to Nintendo, projektowało grę, fascynując się analogiem niczym dziecko nową zabawką. DS go nie ma, a D-pad oraz ekran dotykowy to naprawdę marne substytuty. Produkcja wciąż jest dobra, ale zaledwie „dobra" w kontekście *Super Mario 64* brzmi jak obelga.



Zamek Peach, choć pełni funkcję hubu, kryje też tajemnice i wyzwania, jakby był osobnym poziomem gry.

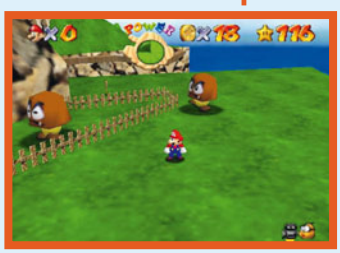
Ad kotletum

Przy nich dzieło Nintendo pozostaje kultową klasyką, jednak już bardziej jako eksponat muzealny, bo każda z tych produkcji czerpie z niego garściami, lecz dodaje też sporo od siebie. Obiecałem, więc proszę: chleb z masłem nie jest niesmaczny, ale skoro można dorzucić do niego jakieś mięso, warzywo, jajko, smarowidło, to jak często decydujemy się tylko na pieczywo z tłuszczem?

Nie twierdzę oczywiście, że nie ma sensu dzisiaj grać w *Super Mario 64* – **to nadal wyśmienita produkcja, a rynek wciąż nie został przesycony dobrymi naśladowcami**. Niemniej da się tu odczuć tę samą klątwę, która najmocniej trawi obecnie chyba *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Gdyby nie „Okaryna", nie powstałyby *Soulsy*, trójwymiarowe *Zeldy* wymieniane są wśród inspiracji przez twórców takich tytułów jak *Shadow of the Colossus* czy *Wiedźmin 3*, a oczywiste wpływy przygód Linka można zobaczyć w dosłownie setkach innych ważnych oraz znanych produkcji. I to ostatnie da się powiedzieć również o *Super Mario 64* – **„ground pound" chociażby, w tej lub innej formie, podebrano hydraulikowi w niemal każdej dużej serii platformówek i nawet w grach spoza gatunku**. Sytuacja taka dotyczy nie tylko takich pojedynczych, konkretnych elementów, ale także tak podstawowych jak... poruszanie postacią w trójwymiarze.

To zdumiewające, jak dobra ta gra pozostaje po aż 30 latach od premiery.

Najmocniej *Super Mario 64* zestarzało się oczywiście pod względem oprawy graficznej.



Tim Schafer (*Grim Fandango*, *Brütal Legend* i oczywiście *Psychonauts*) w rozmowie z VG247 powiedział kiedyś: „Zastanawialiśmy się: jak niby gracz miałby kontrolować kogoś w 3D? Byłby zdezorientowany. Pomysł na to, żeby nawigować postacią w trzech wymiarach, wydawał się czymś bardzo trudnym do zrealizowania. Jak na dwuwymiarowy ekran i dwuwymiarowy kontroler przenieść trójwymiarowe środowisko? Wydawało się to nierozwiązywalne. A wtedy *Mario* to po prostu zrobił".

Łatwo dzisiaj zignorować tego typu podstawowe, oczywiste części składowe gier wprowadzone w *SM64*. Łatwo do tego zapomnieć, że wykminiono tam też chociażby przyjemne sterowanie hydraulikiem w powietrzu oraz – wymagające wprawy, lecz bardzo sensowne – pod wodą. Zresztą wspomniałem o „ground poundzie", ale nawet nie pozwólcie mi zacząć mówić o tym, jak szeroki zestaw ruchów ma pierwszy trójwymiarowy Mario na lądzie – w tym sensie gra z 1996 wykracza poza dzisiejsze standardy. I to właśnie **swoboda ekspresji w platformowaniu pozostaje główną atrakcją *Super Mario 64*. Wolność dotycząca nie tylko tego, dokąd pójść, ale też na który z mnóstwa sposobów.**

Kamera obskurna

Teraz trzeba ostrzec każdego, kto – mam nadzieję – choć trochę napalił się na *Super Mario 64*. Żaden tekst poświęcony tej grze nie będzie kompletny, jeśli nie zawrze się w nim co najmniej kilku zdań o kamerze. Jeden z sekretów sukcesu *SM64* (oraz wielu innych dzieł Nintendo) stanowił fakt, że jego producent stworzył również konsolę, a przede wszystkim kontroler. Tak przyjemny ruch w 3D wynikał z tego, że równocześnie z nowymi przygodami hydraulika powstawał pad z pierwszym prawdziwym analogiem.

Ale tylko z jednym analogiem, bo już to przekraczało jakiekolwiek wyobrażenia – a co dopiero dwa, i to obsługiwane naraz. W związku z tym **kamerą steruje się w sposób nie tyle niedzisiejszy, ile po prostu inny niż w dosłownie każdej współczesnej grze**. Mamy cztery przyciski, które obracają ją o konkretny kąt oraz przybliżają i oddalają w narzuconym stopniu. Jedni muszą się tego nauczyć, a dla drugich okazuje się to zbyt kontrintuicyjne.

Nie byłbym jednak sobą, gdybym nie powiedział: skoro wymaksowałem tę grę jako dziecko, to wy też dacie radę! A naprawdę warto, zdumiewa bowiem fakt, jak dobre *Super Mario 64* pozostaje po aż 30 latach od premiery.

eprasa.pl 6201953c99

- **PRODUCENT:** NAUGHTY DOG, INC.
- **GATUNEK:** PLATFORMÓWKA 3D
- **PLATFORMY:** PS1 (1996); PS3, PSP (2007); ANDROID (2011); PSV (2012)

30 LAT

CRASH BANDICOOT



Skok ponad możliwości

KRZYSIEK „BASTIAN" FREUDENBERGER

30 lat? Piękny wiek! Dla wciąż żywej marki związanej z grami wideo to nie lada osiągnięcie – wiem to, bo sam pracuję w *CD-Action*, świętującym właśnie trzy dekady na rynku. *Crash Bandicoot* jednak w 2026 roku trwa w limbo, by nie powiedzieć: jest martwy. Ale kiedyś...

Kiedyś był fenomenem. Do końca piątej generacji konsol seria ta królowała na PlayStation, zbierając wysokie oceny w prasie, a **jej bohater uchodził za nieoficjalną maskotkę platformy Sony**. Crashmania rozpoczęła się we wrześniu 1996 roku – wraz z premierą pierwszej odsłony cyklu o jamraju (patrz: ramka *Czy wiesz, że...*).

Dobra gra...?

Zasady były proste: należało zaliczyć każdy z 32 poziomów(*), skacząc oraz niszcząc wszystko dookoła niczym diabeł tasmański. Cel? Uwolnić dziewczynę Crasha, Tawnę, z rąk złego naukowca – Neo Corteksa. Banalne, ale w zupełności wystarczało, by nadać zabawie (marny, bo marny) sens. Po drodze też zbieraliśmy owoce wumpa. Każda ich setka to dodatkowe życie, a smakołyki te znajdowaliśmy m.in. w skrzyniach, które mogliśmy obracać w perzynę „kręciołkiem". Lwią część wrogów zresztą również. Cóż, jamraj potrafił tylko skakać i atakować – nic więcej.

Z perspektywy czasu bardzo łatwo więc stwierdzić, co tak naprawdę zawładnęło umysłami graczy. Zabrzmi to brutalnie, ale... nie był to wysokiej jakości gameplay. ***Crash* imponował głównie grafiką: niesamowicie kolorową, charakterną, klimatyczną**, pełną wyraźnych tekstur nałożonych na szczegółowe modele. Sam bohater składał się z 532 trójkątów – dla porównania: Lara Croft w pierwszym *Tomb Raiderze* miała ich tylko ok. 250. Nie byłoby to możliwe, gdyby nie sztuczki jednego z ojców założycieli studia Naughty Dog – Andy'ego Gavina, głównego programisty. Ten bowiem – bardzo możliwe, że jako pierwszy na świecie – w pełni odblokował potencjał PS1 (więcej o tym w ramce *Przeskakiwanie ograniczeń*). To jego geniusz sprawił, że oprawa graficzna do tej pory robi pewne wrażenie; to też element, który zestarzał się w *Crashu* najmniej.

Projekty poziomów po latach wciąż imponują, ale w znacznej mierze odnalazłyby się w zwykłym tytule 2D. Mamy tu trzy wymiary, jednak nadal gramy w korytarzowego platformera. Ot, przyj naprzód, przeskocz tu, naskocz tam, zniszcz coś, uważaj, by nie runąć w przepaść. Jeśli przy tym wszystkim udawało nam się wyczyścić level ze skrzynek bez tracenia życia, uzyskiwaliśmy dodatkową nagrodę w postaci klejnotu – zebranie wszystkich dostępnych w grze odblokowywało sekretne zakończenie. Czasem nasz bohater musiał zmierzyć się z bossem lub nietypowym wyzwaniem: a to uciekał przed goniącą go kulą, a to ujeżdżał... wieprza. Nie pytajcie.

I to jest niby fajny tytuł?

Trochę chwalę, a trochę narzekam, ale z jakiegoś powodu **sprzedało się prawie siedem milionów egzemplarzy tej gry. Coś sprawiło, że ludzie *Crasha* pokochali.** Pokochali postacie, pokochali gameplay – mimo że z opisu wydaje się przecież dość sztampowy, żeby nie powiedzieć: prostacki. Powodów takiego stanu rzeczy jest kilka. Zacznijmy od tego błahego.

Crash Bandicoot był powiewem świeżości. Po pierwsze



Walki z bossami były raczej marne.

PRZESKAKIWANIE OGRANICZEŃ

Andy'emu Gavinowi, głównemu programiście, bardzo nie pasowało, że PlayStation ma tylko 2 MB głównej pamięci systemowej. Psuło to marzenia o wypchaniu produkcji mnóstwem graficzno-gameplayowych bajerów. Mówiąc w skrócie, Gavin rozwiązał ten problem, stosując samodzielnie opracowany system streamingu danych z płyty. Sprytny kod sprawił, że gra na bieżąco doczytywała z krążka kolejne fragmenty poziomu, dzięki czemu niewielka ilość RAM-u przestała stanowić poważne ograniczenie. Wyzwań było jednak więcej. Choć konsola Sony w teorii mogła wyświetlać do 120 tys. trójkątów na sekundę, to w praktyce wypadała gorzej. Przeszkodą okazały się... biblioteki programistyczne PlayStation. Andy sprawił więc, że część z nich nie ładowała się do pamięci. Ponadto kulało CPU – w tym przypadku pomogła świadomość, że z obsługą geometrii lepiej poradzi sobie koprocesor „Pleja". Dodatkowo gra z góry wiedziała, których fragmentów otoczenia odbiorca w danym momencie nie może zobaczyć, więc konsola nie traciła czasu i zasobów na renderowanie ich. Teraz to standard w dziedzinie optymalizacji, ale w 1996 roku rozwiązania studia robiły wielkie wrażenie.

(*) Nie licząc tych bonusowych oraz ukrytych.

eprasa.pl 6201953c99



Jeden z najtrudniejszych poziomów w grze? Nic bardziej mylnego, wystarczy złapać rytm skoków.

W 1996 roku ta lokacja robiła ogromne wrażenie.

zachwycał wspomnianą już oprawą graficzną. Po drugie **to po prostu jeden z pionierskich dużych i udanych platformerów w trójwymiarze**. Co prawda gra studia Naughty Dog nie oferowała takiej rewolucji w gatunku jak nieco starsze *Super Mario 64* (więcej o nim na str. 16), ale wykonana została na tyle dobrze, iż sprawiała masę radochy. Być może dlatego, że dawała się łatwo opanować, jeśli chodzi o podstawy – lecz koniec końców poprzeczkę ustawiała wysoko.

Skrzynka miodu (z owoców wumpa)

Magię tej produkcji tworzyły jednak mimo wszystko... skrzynie. Podczas swoich przygód roztrzepany jamraj natykał się na całą ich masę. Głównie zajmował się ich niszczeniem, od czego zresztą pochodzi jego imię, a w ten sposób znajdował wspomniane owoce. Niektóre z pudeł mogły mu zrobić krzywdę, inne wybijały go wysoko w powietrze, te metalowe zaś służyły za podesty lub przeszkody.

Skąd skrzynie się wzięły? Twórcom po prostu brakowało czegoś, czym mogliby wypełnić puste przestrzenie w poziomach. W końcu skakanie po łbach i omijanie zagrożeń po dłuższym czasie zwyczajnie nuży. Pudła powstały niecały rok przed premierą gry, a ich podstawowy działający zestaw deweloperzy mieli już po sześciu godzinach od zwerbalizowania pomysłu.

Tym samym dostaliśmy wyjątkowy na skalę platformerów motyw, a do tego tak sprytnie wpleciony w rozgrywkę, że stał się jej integralną częścią. Skrzynie stanowiły np. bazę wszystkich etapów bonusowych, bo powstawały z nich konstrukcje będące w istocie zagadkami logiczno-zręcznościowymi. Którą zniszczyć pierwszą, by nie odciąć sobie drogi? Jak pozbyć się tej wiszącej w powietrzu, skoro tuż obok czyha wybuchowe TNT? Naughty Dog opanowało wykorzystanie pudeł do budowy wyzwań w takim stopniu, że próżno szukać podobnej perfekcji w innych produkcjach z gatunku. To też wizytówka serii – nie bez powodu na okładce gry tuż obok pomarańczowego przygłupa znajdziemy te charakterystyczne zbite ze sobą dechy.

Projektanci *Crasha* wznieśli wykorzystanie skrzyń w rozgrywce do rangi sztuki.

Nie pozostało mi nic innego, jak życzyć *Crashowi*, by ten w końcu został wyjęty z trumny. Activision postawiło na jamraju krzyżyk już jakiś czas temu, pozwalając mu tylko na chwilę wyjść z grobu na 30-lecie, by wystąpił jako (paskudny!) model w *Fortnicie*. Pierwsza część serii udowadnia zaś, że **pomysł na zabawę opracowany przez Naughty Dog ma masę uroku – nawet po trzech dekadach**. Chociaż jeszcze bardziej polecam wam sequel, *Crasha Bandicoota 2: Cortex kontratakuje*.

CZY WIESZ, ŻE...

To lis, tak? Nie! To jamraj pręgowany (ang. eastern barred bandicoot), czyli mały, szczurkowaty torbacz naturalnie występujący w Australii i Tasmanii, a zarazem krewny wymarłego już bandika świnionogiego. W grze zwierzak jest pomarańczowy. Dlaczego? Cóż, brązowy za bardzo zlewałby się z teksturami lokacji, a zaproponowana przez studio barwa najlepiej wyglądała na telewizorach kineskopowych.

eprasa.pl 6201953c99

- **PRODUCENT:** ATARI
- **GATUNEK:** ZRĘCZNOŚCIOWA
- **PLATFORMY:** AUTOMATY (1976); ATARI 2600 (1978); PC, X360 (2010)

50 LAT





SMUGGLER

Rozbij ścianę!

Z dzisiejszej perspektywy *Breakout* wydaje się wręcz brutalnie prosty, by nie rzec – prymitywny. Nie ma fabuły(*), power-upów, cutscenek czy innych udziwnień. Jest tylko piłka, paletka i ściana.

Na ekranie widzisz ścianę złożoną z ośmiu rzędów po czternaście cegieł. Występują one w czterech kolorach, po dwie linie na barwę, od dołu kolejno: żółte, zielone, pomarańczowe i czerwone. Efekt ten osiągnięto w ciekawy sposób; **jako że automat z 1976 roku miał monochromatyczny wyświetlacz, na jego ekran naklejono paski kolorowej folii**. Przy użyciu poruszającej się wyłącznie na boki paletki odbijasz piłkę od kolejnych bloczków, tym samym je niszcząc. I to z grubsza wszystko, co trzeba wiedzieć o mechanice tego tytułu.

Another brick in the wall

No dobra, nie zabrakło pewnych subtelności. Każde uderzenie rozbija pojedynczą cegłówkę, a kolejne warstwy są coraz wyżej punktowane. Żeby jednak nie było za prosto, po przedarciu się przez czerwone cegły, gdy piłka po raz pierwszy walnie w górną krawędź ekranu, nasza paletka zmniejsza się o połowę. Do tego „pocisk" co jakiś czas nagle przyspiesza – tempo rozgrywki zmienia się według ściśle określonych reguł, zależnych zarówno od liczby odbić, jak i od tego, do których rzędów bloczków dotrze kulka. Ma się zaledwie trzy lub pięć żyć (ich pula wynika z ustawień automatu), aby oczyścić dwa kolejne ekrany. Więcej leveli bowiem nie przewidziano.

Kąt odbicia piłki zależy od miejsca, w którym uderzy ona w paletkę – odpowiednie trafienie pozwala wpłynąć na trajektorię ruchu. Da się więc celować w konkretne cegłówki i np. tworzyć w nich tunele, by szybciej dotrzeć do lepiej punktowanych warstw oraz utrzymywać „pocisk" w górnych partiach ekranu. A każda udana seria uderzeń daje czyste, wręcz fizyczne poczucie satysfakcji.

Każda udana seria uderzeń daje wręcz fizyczne poczucie satysfakcji.

CZY WIESZ, ŻE...

Breakout ma jedną z najciekawszych historii powstania w dziejach gier. Atari chciało maksymalnie ograniczyć liczbę układów TTL w projekcie tego automatu, by zminimalizować koszt produkcji. Optymalizację zlecono Steve'owi Jobsowi, który zwrócił się o pomoc do swojego przyjaciela Steve'a Wozniaka. Pierwsza wersja Wozniaka wykorzystywała zaledwie 42 układy, a działający prototyp, dostarczony Atari, miał ich 44. Firma zapłaciła za tę robotę 700 dolarów i ową kwotę Jobs uczciwie podzielił na pół. „Zapomniał" jednak o premii w wysokości 5 tys. dolarów... i ją zachował już w całości dla siebie. Ostatecznie Atari nie wykorzystało projektu Jobsa i Wozniaka, ponieważ okazał się zbyt trudny w produkcji seryjnej.

Zaczerpnij ze źródła

Dla współczesnego odbiorcy *Breakout* może wyglądać jak archetyp – coś, co „zawsze było". I w pewnym sensie tak właśnie jest. **Z tej gry wywodzi się m.in. *Arkanoid*, który wzbogacił pierwotną formułę o kolejne mechaniki**, dorzucając power-upy i rozmaite przeszkadzajki, dużo większą liczbę poziomów, a nawet końcowego bossa. *Breakout* to również protoplasta wszelakich mobilnych brick breakerów, a także minigier, do dziś pojawiających się czasami jako dodatki w innych produkcjach.

Zawsze warto jednak wrócić do źródła. Gdy obecnie sięgamy po *Breakouta* (czy to dzięki emulacji, czy odpalając jeden z portów lub klonów), **uderza przede wszystkim czystość projektu. Totalny minimalizm**: serwujesz piłkę, odbijasz, rozwalasz cegły, przegrywasz, zaczynasz od nowa. A to proste doznanie po prawie pięciu dekadach nadal jest dziwnie satysfakcjonujące.



W 1976 roku ta grafika – ze względu na barwy – robiła wrażenie.

(*) To znaczy ma, choć raczej domyślną – grafika zdobiąca automat sugeruje, że chodzi tu o ucieczkę z więzienia poprzez rozbijanie muru.

eprasa.pl 6201953c99

G-MASTER™ by iiyama

10 years ANNIVERSARY



10 LAT G-MASTER™

BEZKOMPROMISOWY OBRAZ DLA GRACZY

TITAN FALCON GOB2701QSC

TANDEM OLED | 27" WQHD | 280 Hz | 0.03 ms

mediaexpert RTV EURO AGD X-KOM

komputronik iiyama - sklep.pl morele

Znajdz swój monitor na
gmaster.iiyama.com



PRODUCENT: CODEMASTERS
GATUNEK: RAJDOWA
PLATFORMY: PC, PS1 (2000), GBA (2002)





ŁUKASZ „MORAŚ" MORAWSKI

colin|mcrae|rally|2.0

niedościgniony|wzór

Gdy w intrze *Colin McRae Rally 2.0* przywitała mnie energetyczna muzyka przywodząca na myśl utwór z początkowych scen *Blade'a*, wiedziałem, że czeka mnie świetna zabawa.

Jako urodzony konsolowiec w pierwszej kolejności miałem do czynienia z wersją na PlayStation, która choć nie rozpieszczała oprawą wizualną, to i tak pod względem grafiki stanowiła spory skok jakościowy w stosunku do „jedynki". Wydanie pecetowe pochłonęło mnie zaś bez reszty dopiero w 2003 roku, kiedy to w moim domu pojawiła się „maszyna" zdolna do udźwignięcia tego tytułu.

Ja pierdykam, ale to było niesamowite doznanie! Żegnajcie, rozpikselowane podłoża i doczytujące się w niewielkiej odległości tekstury. Witajcie, pełne detali lokacje, świetnie zrealizowane efekty cząsteczkowe i dopieszczone w każdym calu pojazdy – z czytelnymi oznaczeniami sponsorów i innymi wyraźnymi naklejkami na karoserii. A, no i w wersji komputerowej pilotowi głosu użyczył sam Krzysztof Hołowczyc, znajdujący się wtedy u szczytu swojej kariery rajdowca. Oj, było jeżdżone!

30, trzy prawy, wąsko

Drugi *Colin* nie zaliczał się do szalenie wymagających symulatorów, co z pewnością jest jedną z przyczyn jego sukcesu. **Twórcy zdołali znaleźć idealny balans między realistycznym a zręcznościowym modelem jazdy.** Co prawda na to, jak zachowywał się samochód, wpływało wiele czynników, ale w ogólnym rozrachunku gra wybaczała bardzo dużo, nawet na wyższych poziomach trudności.



To dzięki tej grze do dzisiaj jestem wierny marce Ford.

Nie oznacza to natomiast, że zwycięstwo przychodziło łatwo – kiedy pędziliśmy przed siebie po zawiłych trasach, należało wsłuchiwać się w instrukcje pilota i reagować błyskawiczne.

W pamięć zapadła mi możliwość modyfikacji parametrów maszyny, co dosyć mocno przekładało się na wrażenia z jazdy. Pomijając takie oczywistości jak dobranie odpowiednich opon na asfalt, błoto czy szuter, mogliśmy też zmienić przełożenie skrzyni biegów, zawieszenie, a nawet rozdział siły hamowania, dzięki czemu decydowaliśmy, czy samochód będzie miał tendencję do nadsterowności, czy podsterowności. Trzeba przyznać, że to nie lada gratka dla miłośników motoryzacji, którzy mocno siedzą w temacie i doskonale wiedzą, jak wyregulować pojazd, aby prowadził się dokładnie tak, jak sobie tego zażyczą. Na amatorów zaś czekała rozgrywka łatwiejsza i domyślne ustawienia, zazwyczaj wystarczające do komfortowego śmigania.

Pięć lewy, ostrożnie, most

Przejmować się natomiast należało **systemem uszkodzeń, który wtedy robił niesamowite wrażenie, ale nawet dziś prezentuje się naprawdę nieźle**. Co najważniejsze, studio Codemasters nie ograniczyło się do efektownego przedstawienia wgniecionych blach. Każda kolizja niosła za sobą konsekwencje – kto w tej grze stłukł przednie lampy podczas nocnej jazdy, ten doskonale wie, o czym piszę. To jednak nie wszystko: przebite opony sprawiały, że auto ściągało na jedną stronę, uszkodzenie układu wydechowego i wału napędowego przekładało się na pogorszenie przyspieszenia, a rozdupcony układ kierowniczy utrudniał skręcanie. Ależ to był wtedy bajer! Te trafione pomysły na zawsze zmieniły oblicze gier rajdowych i wyścigowych.

Fenomenalna rajdówka, która nie zamierza schodzić z podium.

***Colin McRae Rally 2.0* to kwintesencja dobrej zabawy**, ekscytującej z racji zarówno świetnego modelu jazdy, jak i możliwości obserwowania fantastycznie zrealizowanych tras czy słuchania niezwykle klimatycznej muzyki. Nawet dzisiaj dzieło Codemasters się broni i dostarcza równie dużo frajdy, co te ponad 25 lat temu. Naturalnie oprawa wizualna się zestarzała, ale nie na tyle, aby odbierać przyjemność z grania. Perfekcyjny gameplay za to w niczym nie ustępuje współczesnym rajdówkom. Szkoda tylko, że obecnie tego tytułu nie da się nigdzie kupić w oficjalnej dystrybucji. Ale kto by tam chciał grać w jeden z większych hitów początku XXI wieku...

CZY WIESZ, ŻE...

Studio Codemasters nie ograniczyło się w *Colin McRae Rally 2.0* do rajdów. Produkcja oferuje też tryb zręcznościowy, w którym gracze biorą udział w bezpośredniej rywalizacji z innymi kierowcami na zamkniętych torach, a wyścigi polegają na zaliczaniu okrążeń, a nie odcinków specjalnych.

eprasa.pl 6201953c99

- **PRODUCENT:** CAPCOM
- **GATUNEK:** BEAT 'EM UP
- **PLATFORMY:** AUTOMATY (1994); CAPCOM HOME ARCADE (2019)



GRZEGORZ „KRIGOR" KARAŚ

ALIEN VS. PREDATOR

Takich trzech jak nas dwóch to nie ma ani jednego

Do współpracy branży gier z kinem dochodzi często, ale owoce tego rodzaju kooperacji dają na ogół więcej powodów do narzekań niż radości. Ta historia udowadnia jednak, że czasami zdarzają się wyjątki – nawet jeśli to częściowo dzieło przypadku.

Pomysł, by połączyć serie *Alien* i *Predator*, nie narodził się ani w grach, ani w Hollywood. Dokonało tego wydawnictwo Dark Horse Comics, opowiadając na przełomie lat 80. i 90. o polowaniu kosmicznych myśliwych na ksenomorfy, oczywiście z udziałem nieszczęśliwie wplątanych w to wszystko ludzi. Dziedzictwem tego komiksowego przedsięwzięcia stała się migracja crossovera poza papier.

Porzucone dziecko przemysłu rozrywkowego

Potencjał tej historii szybko dostrzegła wytwórnia Fox i już w 1991 roku zaczęły się pierwsze przymiarki do tego, by walczące ze sobą maszkary wspólnie podbiły kina. Nadchodzący obraz miał całkiem mocno opierać się na wspomnianym komiksie, dodatkowo zaś zaplanowano grę, do której stworzenia zabrał się Capcom.

Przez pewien czas **prace szły równolegle – aż do momentu, kiedy film zawieszono (patrz: ramka), a Japończycy zostali z jego niemal ukończoną adaptacją jak Himilsbach z angielskim**. Twórcy w tej nowej sytuacji mogli oczywiście zapomnieć o licencji komiksowej, wprowadzono zatem parę modyfikacji, co ostatecznie sprawiło, że *Alien vs. Predator* odciął się – przynajmniej formalnie – od źródła i...

Wrzuć pieniążek!

...i w sumie to dobrze się stało! Dostaliśmy bowiem jeden z najlepszych tytułów arcade. Pozycja ta szturmem podbiła salony gier w Japonii i na Zachodzie, a my wrzucaliśmy do automatów kolejne monety jak opętani. Do wyboru mieliśmy czworo różniących się od siebie bohaterów: wymagającą finezji i wzorowaną na postaci z komiksu pannę, przyciężkawego kloca, który w istocie jest „poprawionym" wszczepami Arnoldem z pierwszego *Predatora*, oraz dwóch Łowców – całkiem uniwersalnego Warriora oraz nastawionego na ofensywę Huntera.

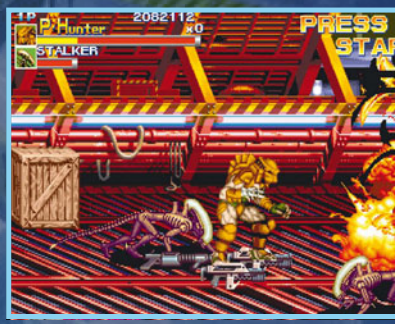
Jedna z najlepszych automatowych gier Capcomu to poniekąd dzieło przypadku.



Wzorem wcześniejszych gier Capcomu możemy podnosić z podłogi różne przedmioty.

Gra wyszła rok po omówionym w poprzednim numerze *Retro Cadillacs and Dinosaurs* i o ile ogólne podobieństwa widać na pierwszy rzut oka, o tyle mechanika walki uległa pewnym zmianom. To już **nie tyle klasyczny beat 'em up, co raczej tytuł w stylu run and gun – z mocnym naciskiem na zróżnicowane uzbrojenie** i poszerzonymi możliwościami atakowania z dystansu.

Predatorów mamy tu aż dwóch, a każdym gra się trochę inaczej.





Naszą przewagę w uzbrojeniu Obcy nadrabiają liczebnością. Ataki chmarą to tutaj norma.

Kilkadziesiąt minut świetnej zabawy

Patrząc z dzisiejszej perspektywy, nie jest to długi tytuł, zwłaszcza gdy nie trzeba karmić maszyny połykającej drobniaki. Mnie przejście zajęło jakieś 45 minut i w tym czasie odwiedziłem siedem lokacji w San Drad w Kalifornii, walczyłem z całą chmarą Obcych i cieszyłem oczy tak mnóstwem nawiązań do kinowych obrazów, jak i rysowaną, typową dla gier Capcomu grafiką.

No dobra, ale jak w to w ogóle dziś zagrać? Jako że Fox w praktyce zamroził wznowienia tego tytułu, to wyjścia są dwa, oba niestety problematyczne. Możecie albo poszukać klasycznego automatu i tradycyjnie wrzucić pieniążek, albo za ok. 1000 zł kupić z drugiej ręki konsolę retro Capcom Home Arcade z 2019 roku, na której jakimś cudem *AvP* się pojawił. Okej, istnieje też trzecia droga, czyli emulacja, do niej jednak nie namawiamy. Tak czy inaczej, o grze nie ma co zapominać – to wciąż prawdziwa perełka.

CZY WIESZ, ŻE...

Po tym, jak Fox zrezygnował z napisanego przez Petera Briggsa scenariusza, prace nad filmem *Alien vs. Predator* na jakiś czas zawieszono. Przez kolejne lata pojawiały się różne pomysły na jego ukończenie, ostatecznie jednak projekt przejął Paul W.S. Anderson. Najwyraźniej musiał odreagować po zdjęciach do nędznego *Resident Evil 2: Apokalipsy*, wyszło jednak jak zwykle i w 2004 roku w trakcie seansu *AvP* miałem ochotę mordować popcornem.

eprasa.pl 6201953c99

35 LAT

PRODUCENT: ID SOFTWARE
GATUNEK: FPS
PLATFORMA: PC (1991)



GRZEGORZ „KRIGOR" KARAŚ

Punkt zwrotny dla gier id Software

Wolfensteina 3D zna każdy. Nie wszyscy jednak wiedzą, że nieco wcześniej powstało _Catacomb 3-D_ i to ono położyło podwaliny pod legendarną grę z Blazkowiczem.

No dobra, swego czasu id Software stworzyło jeszcze *Hovertanka 3D*, tylko że ten nakreślił kształt konwencji FPS-a i... to w zasadzie tyle. W ogólnym rozrachunku, za sprawą choćby braku tekstur na ścianach i ogólnej toporności, większego entuzjazmu nie wzbudził. Omawiany tu jego następca prezentował się już znacznie lepiej.

Labirynt, który zaczął wyglądać

Tutaj już nie zasiadaliśmy za sterami maszyny, jak we wcześniejszej produkcji id Software, tylko wcielaliśmy się w przemierzającego podziemia maga, który na swej drodze spotykał maszkary typowe dla fantasy. *Catacomb 3-D* rozwijało pomysł z *Hovertanka 3D*, robiąc przy tym znacznie lepsze wrażenie: **ściany otrzymały tekstury, więc zamiast monotonnych, jednolitych płaszczyzn oglądaliśmy coś, co przypominało prawdziwe lochy**. Imponującą, jak na ówczesne pecety, płynność działania gra zawdzięczała technologii, która zamiast prawdziwego trójwymiaru serwowała odbiorcom jego sprytnie wykreowaną iluzję. Twórcy z id Software trafnie postawili na szybkość i grywalność, uznając, że lepiej oszukać gracza, niż zmuszać go do przemierzania otoczenia może i bardziej realistycznego, ale za to generowanego znacznie wolniej.

W *Catacomb 3-D* **pojawił się kluczowy dla gatunku element – widoczna na ekranie dłoń protagonisty**, miotająca magiczne pociski. Ten na pozór drobny szczegół miał ogromne znaczenie dla przyszłości first-person shooterów: po raz pierwszy tak wyraźnie zaznaczono obecność bohatera w świecie ukazanym z perspektywy pierwszej osoby. Gdy w *Wolfensteinie 3D* rękę zastąpiły pukawki, rozwiązanie to stało się jedną z najbardziej charakterystycznych cech FPS-ów. Widok broni, której używa postać gracza, dziś jest niemal obowiązkowym składnikiem konwencji gatunku i napędza choćby rynek skinów do *CS2*.



Pokazanie na ekranie dłoni bohatera było genialnym posunięciem.

Zmiana myślenia

Największą zasługą *Catacomb 3-D* jest jednak coś innego. Ten prymitywny shooter udowodnił, że na początku lat 90. możliwe było już tworzenie tego rodzaju gier: dobrze wyglądających, atrakcyjnych gameplayowo i szybkich. Co jednak kluczowe, **to nie gracze musieli się oswoić z koncepcją FPS-a – uwierzyć w nią musiała przede wszystkim ekipa id Software**.

W jednym z wywiadów John Romero wspominał, że po premierze *C3-D*, kiedy studio zaczęło prace nad kolejną pozycją z serii *Commander Keen*, podczas nocnych rozmów zespół doszedł do wniosku, że przyszłość leży gdzie indziej. Niedługo później twórcy porzucili ten projekt i zajęli się czymś, co w maju 1992 roku świat poznał jako *Wolfenstein 3D*.

Czy warto dziś wrócić do *Catacomb 3-D*? Chyba tak, ale niech to będzie coś w rodzaju wycieczki do muzeum. **Gra zestarzała się rzecz jasna okrutnie i w tej kwestii nie ma się co czarować.** Z pewnością jednak wypadałoby docenić ten zapomniany przez wielu rozdział historii wirtualnego strzelania.

To ta gra uświadomiła ekipie id Software, że przyszłością są FPS-y.



Nawiasem mówiąc, widać w *C3-D* pewne podobieństwo do serii *Might and Magic*.

CZY WIESZ, ŻE...

Catacomb 3-D powstało w ramach kontraktu z firmą Softdisk, która wydawała na dyskietkach magazyn z grami *Gamer's Edge*, ukazujący się co dwa miesiące. Ekipa id Software była zobowiązana dostarczać kolejne tytuły na potrzeby tego wydawnictwa, co oznaczało dość nietypowy, jak na dzisiejsze standardy, taśmowy rytm pracy. Omawiana tu produkcja była jednym z takich projektów i do odbiorców trafiła właśnie za pośrednictwem *Gamer's Edge*.

eprasa.pl/e201953c99

- **PRODUCENT**: NAMCO
- **GATUNEK**: SHOOT 'EM UP
- **PLATFORMY**: AUTOMATY (1981); SEGA SG-1000 (1983); MSX (1984); MASTER SYSTEM, FAMICOM, PC-98 (1985); ATARI 7800 (1986); NES (1988); GB (1995); PC (2004); X360 (2006); WII (2007); 3DS (2013); PS4, XBO (2016); NS (2023) I INNE



SMUGGLER

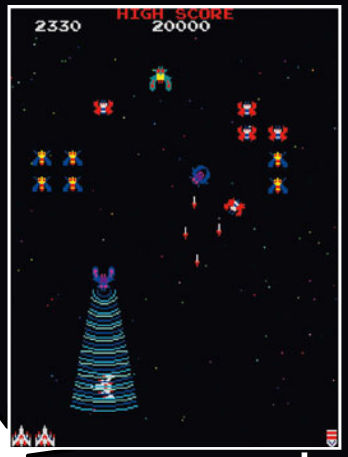


45 LAT

Wiecznie żywy taniec z kosmitami

Galaga to przypadek gry, która na papierze wygląda dość banalnie, w praktyce zaś okazuje się jedną z najczystszych, najbardziej dopracowanych form arcade'owego uzależnienia.

Wydana w 1981 jako kontynuacja *Galaxiana* szybko **stała się jednym z filarów złotej ery automatów i rozgościła się w rankingach najpopularniejszych gier lat 80.** To shoot 'em up, a konkretniej fixed shooter w starym stylu, z kolejnymi etapami różniącymi się formacjami i wzorami ataków przeciwników. Sterujemy statkiem umieszczonym na dole ekranu, poruszając się w lewo lub w prawo. Nie ma tu żadnego finałowego bossa czy choćby napisu „The End" – poziomy ciągną się w nieskończoność(*). Im dalej dojdziesz, tym szybszych i gęściej strzelających wrogów napotkasz.



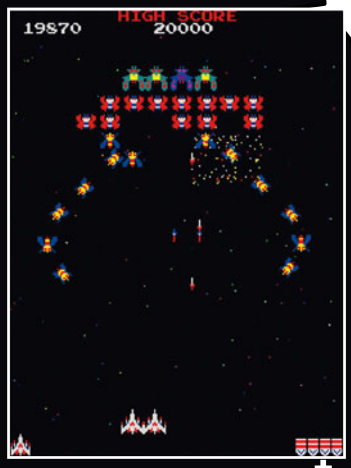
Wymiatacze dawali sobie porwać statek, by odzyskać go przed rundą bonusową.

Incoooming!

W przeciwieństwie do np. *Space Invaders* przeciwnicy nie pojawiają się od razu w szyku, lecz wlatują na ekran po „zakręconych" trajektoriach, z góry i z boków. Dopiero wtedy ustawiają się w docelowej formacji. Następnie rozpoczyna się właściwy „taniec": **pojedynczo lub zbiorowo wrogowie odrywają się od grupy i nurkują, próbując nas zestrzelić albo staranować**, po czym – jeśli przeżyją – wracają na swoje miejsca. Co cztery etapy (począwszy od trzeciego) pojawiają się rundy bonusowe. Przeciwnicy wstrzymują w nich ogień i jedynie przelatują przez ekran. Nasze zadanie polega na strąceniu jak największej ich liczby, a za 100% skuteczności otrzymujemy premię do punktacji.

Nadal wściekle grywalna strzelanka.

Najbardziej charakterystycznym elementem *Galagi* jest mechanika przechwytywania statku przez jednego z bossów(**) danego etapu. Od czasu do czasu aktywuje on promień, który zamiast zniszczyć nasz myśliwiec, porywa go. Jeśli mamy jeszcze jakąś maszynę w zapasie (na start zwykle dysponujemy trzema, potem da się zdobyć ich więcej), to możemy załatwić kidnapera w trakcie jego kolejnego nurkowania. Jeżeli przy tym zdołamy nie rozwalić uprowadzonego statku, to dołączy on do naszego i w efekcie powstanie tzw. dual fighter o podwójnej sile ognia.



Dwa połączone statki to większa siła ognia, ale łatwiej też wtedy oberwać.

Jak *Galaga* wypada dzisiaj?

Fan współczesnych strzelanek skonfrontowany z tym shooterem może powiedzieć: „Ależ to wolne!". I owszem, tempo wydaje się spokojniejsze niż choćby w grach z lat 90. – zdecydowanie nie jest to dzisiejszy bullet hell. *Galaga* bowiem nie tyle testuje refleks odbiorcy, ile uczy go obserwacji. Z czasem zaczynamy dostrzegać wzory ruchu i ataków wroga, a także wynikające z nich bezpieczne strefy na ekranie. Odkrywamy też optymalne momenty na oddanie strzału oraz podejmujemy świadome ryzyko, aby np. uzyskać wspomnianego dual fightera tuż przed misją bonusową. **To wręcz podręcznikowy przykład na to, jak z dość skromnego zestawu mechanik zbudować tytuł, który po przeszło czterech dekadach nadal się broni.**

Przesadzam? To popatrzcie, na ile platform wyszła ta gra (a i tak pominąłem kilka bardziej egzotycznych sprzętów) i na daty tych premier. Ostatnie reedycje *Galagi* pojawiły się w 2023 na Switchu, a dwa lata później na Steamie. Mało tego! W 2025 wyszedł również kartridż kompatybilny z Atari 7800 oraz współczesnymi wcieleniami klasycznych konsol – Atari 2600+ i 7800+.

CZY WIESZ, ŻE...

Następcą *Galagi* był *Gaplus*, który wprowadził mechanikę przejmowania wrogich statków. Później natomiast pojawiła się *Galaga '88*, pozwalająca rozbudować naszą maszynę do triple fightera. W ramach bonusu dorzucę jeszcze dwie ciekawostki. Pierwsza to fakt, że w filmie *Avengers* z 2012 roku Tony Stark przyłapuje na graniu w *Galagę* jednego z agentów S.H.I.E.L.D. Druga zaś to prywata: inspirowana omawianym tu programem amigowa *Deluxe Galaga* należy do grona najulubieńszych tytułów mojej żony.

(*) Aczkolwiek po przejściu 255. planszy gra – w zależności od platformy, wersji i ustawień – może się zrestartować, zawiesić lub zacząć źle naliczać poziomy.
(**) To trochę potężniejsze jednostki, do których zniszczenia potrzeba dwóch trafień.

- **PRODUCENT**: MICROPROSE
- **GATUNEK**: STRATEGIA TUROWA
- **PLATFORMY**: PC (1991); AMIGA, PC-98 (1992); ATARI ST, MAC (1993); SNES (1994); PS1 (1996); SATURN (1997)



JAKUB „BORG" RZEPECKI

Sid Meier's CIVILIZATION™

35 LAT

Pierwsza komputerowa cywilizacja

Nie mogę oczywiście być tego pewnym, ale możliwe, że wielu z was – podobnie jak ja – pierwszy kontakt z „Cywilizacją" miało w roku 1992 dzięki programowi TVP *Joystick*, w którym pojawiła się recenzja tej kultowej strategii.

W tym stosunkowo krótkim materiale zaproszony do studia aktor, Kazimierz Kaczor, rozpalił naszą wyobraźnię dosłownie kilkunastoma zdaniami opisującymi zasady, przebieg oraz cel zabawy. To jednak wystarczyło, by tytuł zainteresował wielu młodych (i nie tylko!) graczy.

Droga do sukcesu

Gra powstawała w biurach firmy MicroProse już od 1990 roku. Pracował zaś nad nią m.in. Sid Meier, genialny programista i współzałożyciel studia, który w tamtym okresie był wręcz wulkanem kreatywności i produktywności. Po ukończeniu rewolucyjnego *Railroad Tycoona* zabrał się do roboty nad szpiegowskim *Covert Action*, a równolegle, trochę na boku, dłubał przy prototypie nazwanym *Civilization*.

Co zaskakujące, **w pierwszych wersjach zabawa toczyła się w czasie rzeczywistym. Takie rozwiązanie cechowało *SimCity* Willa Wrighta – a na nim Meier początkowo się wzorował.** Akcja rozgrywała się na dużej mapie, którą dało się powiększać, przechodząc od widoku ogólnego do szczegółów miast. W założeniu użytkownik mógł decydować o rozwoju osad, a później patrzeć, jak wszystko samo się rozrasta. Jak wspomina autor, to był dobry pomysł, ale nie angażował gracza tak bardzo, jak twórca by tego oczekiwał. Tytuł odłożono więc do szuflady, by skończyć coś innego. Jak się okazało, ta odskocznia dała świeże spojrzenie i nową energię, z którymi wspomniani panowie mogli wrócić do prac nad „Cywilizacją" niedługo później.

Wirtualna kronika postępu

Przełom nastąpił, gdy Meier, m.in. pod wpływem starszej już, ale legendarnej strategii *Empire*, postanowił porzucić czas rzeczywisty na rzecz tur. Ich długość była zmienna; mogły trwać od roku do 20 lat, zależnie od aktualnej daty. W miarę rozrostu projektu dochodziły kolejne elementy, jak choćby zarządzanie miastami oraz terenem, czyli np. irygacja, drogi czy kopalnie. Pojawiły się też zapożyczone ze wspomnianego *Empire* systemy eksploracji i walki, z potyczkami opartymi na prawdopodobieństwie zwycięstwa. Najważniejszą rzeczą – tą, która nadała dziełu duszę – stało się jednak genialne drzewo technologiczne, czyli swego rodzaju kronika postępu naukowego i kulturowego odwzorowana w grze.

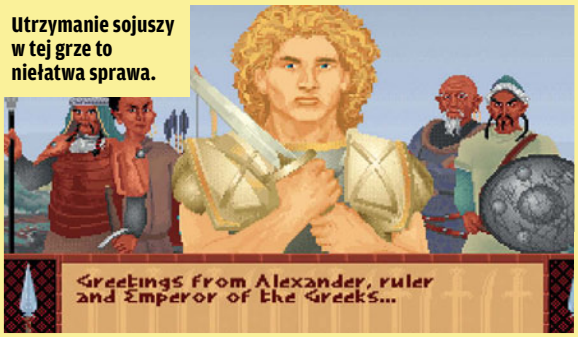
Efektem tych prac był tytuł – mówiąc wprost – wgniatający w krzesło. Choć uruchamiając „Cywilizację" pierwszy raz, miałem komputer wyposażony jedynie w PC Speakera, to **melodię z niezapomnianego intra pamiętam do dzisiaj**. Dreszcz, który wywołuje u mnie samo wspomnienie tej animacji, mogę porównać chyba tylko z uczuciami, jakie budzi we mnie motyw z innej kultowej gry – *UFO: Enemy Unknown*.

Pierwszym wyborem, przed jakim stawał gracz, było oczywiście wskazanie cywilizacji wraz z przypisanym do niej przywódcą. Cóż, trudno to nazwać inaczej niż kosmetyką. No **chyba że graliśmy na mapie stanowiącej odwzorowanie prawdziwej Ziemi – wtedy każda nacja rozpoczynała rozwój w swej historycznej kolebce**. W takiej sytuacji zależnie od decyzji mogliśmy np. posiadać więcej zasobów i łatwiej wystartować. Różnice między cywilizacjami pojawiały się też w przypadku „zawodników" sterowanych przez AI. Ci bowiem mieli osobowości definiowane przez trzy parametry (mood, policy, ideology), z których każdy mógł przyjąć trzy wartości. A to przekładało się np. na ich zachowanie w dyplomacji lub skłonność do prowadzenia wojen.

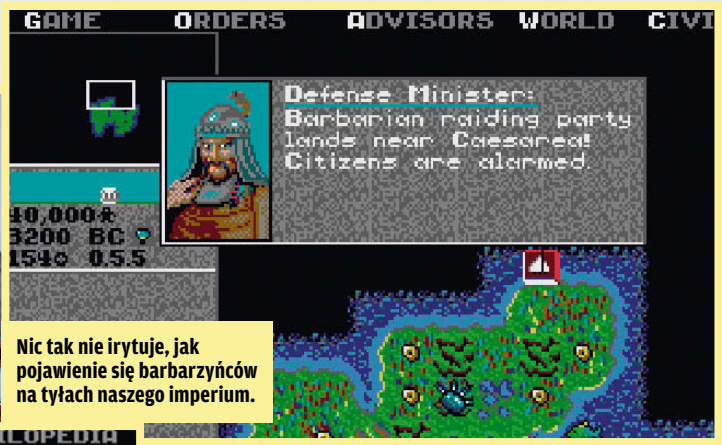
Syndrom jeszcze jednej tury

Tym, co sprawiało, że gra zyskała wręcz szaloną popularność i wciągnęła mnie bez reszty, było jednak coś innego. Zaczynało się skromnie: pierwsze odsłonięte fragmenty, potem świeżo

eprasa.pl 6201953c99



Utrzymanie sojuszy w tej grze to niełatwa sprawa.



Nic tak nie irytuje, jak pojawienie się barbarzyńców na tyłach naszego imperium.



Mechanika *Civilization* koniec końców prowadzi do oplecenia mapy gęstą siecią torów.

założone miasto, pionierski budynek, nowa jednostka i... nagle okazywało się, że zabawa trwa już parę godzin. To jest właśnie ten słynny syndrom jeszcze jednej tury, który zresztą analizował później sam Meier. Nikt, kto rozpoczął zabawę z tym tytułem, po prostu nie mógł się od niego oderwać – bo zawsze za kilka chwil miało się wydarzyć coś ważnego.

Magia wynikała z rytmu rozgrywki. **Odbiorca niemal nieustannie miał przed sobą cele o różnej skali**: od decyzji dotyczących danego miasta czy jednostki, przez rozwój całej cywilizacji, aż po długofalowy wyścig technologiczny i kosmiczny. Nie było zatem momentu, w którym czuł, że zrobił już wszystko i może w końcu odpocząć. Wszyscy wypatrywaliśmy tego, co nadejdzie za chwilę – i to było największym sekretem tego tytułu.

Trochę frustracji

Mimo wszystko gameplay nie wyglądał tak całkiem różowo. Mówiąc o mechanice pierwszej „Cywilizacji", nie sposób pominąć tematu, który wówczas generował gigantyczne pokłady frustracji. Chodzi oczywiście o system walki oparty w 100% na statystykach i niewidzialnych rzutach kośćmi. Gra nie brała pod uwagę logicznego kontekstu historycznego, lecz wyłącznie surowe liczby, porównując współczynnik ataku jednej jednostki z wartościami obrony drugiej.

To właśnie owa matematyczna bezwzględność doprowadzała do sytuacji, które obrosły legendą na równi z Gandhim (patrz: ramka). **Któż z nas nie rzucił soczystym przekleństwem, gdy np. jego supernowoczesny pancernik został zatopiony przez... archaiczną milicję strzegącą miasta?** Choć sytuacja ta brzmi niedorzecznie, to z punktu widzenia kodu gry decydowało wsparte różnymi modyfikatorami prawdopodobieństwo. Jeśli algorytm wylosował dla jednostki teoretycznie słabszej maksymalną możliwą wartość ataku, a dla potężnego okrętu minimalną obronę... cóż, dochodziło do spektakularnej katastrofy. Te absurdalne starcia Dawida z Goliatem miały jednak swój urok; uczyły pokory wobec ślepego losu oraz zmuszały do zabezpieczania frontu masą ludzką.

Mistrzowska technologia

Rozwój technologii sprawiał tak czy inaczej niekłamaną przyjemność – obrazujące postępy drzewko przeglądałem niczym mapę skarbów. Zresztą nie tylko ja. Gracze szybko nauczyli się optymalizować swoje ruchy, by jak najszybciej dotrzeć do kluczowych kamieni milowych.

Ten genialny wyścig z czasem też jednak potrafił napsuć krwi, bo pierwsza „Cywilizacja" miała ukryty mechanizm, który doprowadzał do szału nawet największych strategów. Niekiedy, mimo posiadania wszystkich teoretycznych wymagań, na liście dostępnych projektów badawczych nie pojawiała się pożądana przez nas technologia. Stosując tego rodzaju losowość, gra w pewnym sensie symulowała ślepe zaułki w historii nauki i zmuszała do badania czegoś zupełnie pobocznego. A my marnowaliśmy cenne tury, czując na plecach oddech depczących nam po piętach komputerowych rywali.

Wszystkie te trudy, potyczki z losem i **zarwane noce prowadziły nas jednak do finału, który oferował satysfakcję, jakiej nie dawała wcześniej żadna inna produkcja**. Meier sprawił, że dostaliśmy tytuł przełomowy. Zwycięstwo można było osiągnąć na dwa zasadniczo różne sposoby: podbijając cały glob albo wysyłając kolonistów do Alfy Centauri. Dopiero później przychodziła pora na końcowe podliczenie punktów, uwzględniające m.in. wielkość i szczęście populacji, cuda świata, pokój, rozwój technologiczny oraz zanieczyszczenie. Moment, w którym gra pokazywała nasz ostateczny wynik i sprawdzała, czy trafimy do Hall of Fame, był czystym katharsis.

Po latach spędzonych z tą niezwykłą produkcją jedno da się powiedzieć na pewno: *Civilization* zalicza się do najważniejszych tytułów, które ukształtowały oblicze strategii turowych w latach 90. Przede wszystkim jednak gra Sida Meiera dała nam unikatowe poczucie, że oto możemy własnoręcznie napisać historię świata na nowo.

Syndrom jeszcze jednej tury sprawił, że graliśmy godzinami.

CZY WIESZ, ŻE...

Wokół *Civilization* po latach narosła ciekawa legenda o sterowanym przez komputer agresywnym Gandhim i bugu w dziele Sida Meiera. Według niej niski startowy poziom agresji wspomnianego przywódcy wzrastał, gdy gracz wybierał demokrację jako ustrój polityczny – miało to rzekomo „przekręcać licznik". Skutek? Agresja miała w ten sposób dobijać do niebotycznego 255. poziomu i zmieniać pokojowo nastawionego lidera w wojowniczego barbarzyńcę bez litości atakującego innych. Cóż, muszę was rozczarować: to tylko fajna historia, którą zdementował nawet Meier. Twórcy podejrzewali, że u jej źródła leży fakt, iż Gandhi faktycznie czasami napadał użytkowników – ale nie robił tego częściej niż inni przywódcy o niskim współczynniku agresji.

eprasa.pl 6201953c99

- **PRODUCENT:** TREYARCH
- **GATUNEK:** AKCJA
- **PLATFORMA:** PC (1998)



EUGENIUSZ SIEKIERA

Na plasterki!

Na długo zanim trafiło pod skrzydła Activision i stworzyło pamiętne *Call of Duty: Black Ops*, kalifornijskie studio Treyarch popisało się czymś, co w 1998 można było uznać za przełomowe.

Przypomnijmy – to rok premier takich legend jak *Unreal*, *Half-Life* czy *Thief*. Na ich tle *Die by the Sword* prezentowało się mizernie: grafika była nieczytelna i tonęła w brązach, modele postaci wyglądały biednie, kampania okazała się krótka, a fabuła pretekstowa. Coś jednak tę grę wyróżniało – ale o tym za chwilę.

Siecz i rąb!

Punkt wyjścia stanowi porwanie przez czarnoksiężnika pewnej niewiasty, której z odsieczą rusza dzielny rycerz Enric. Nie jest to opowieść kalibru wojny trojańskiej, więc nie lądujemy z wielką armią pod murami zamorskiego mocarstwa. Mamy tu raczej kameralną przygodę fantasy toczącą się w kompleksie jaskiń, kopalń i zamkowych katakumb, gdzie urzędują m.in. koboldy, ogry czy przypominające świnie orki – bestiariusz był całkiem rozbudowany.

Dzieło Treyarcha miało coś, czym nie mogła się pochwalić ówczesna konkurencja – VSIM, nietuzinkowy system walki mieczem oparty na fizyce. **Machanie myszką realnie przekładało się na ruch ręki, która dzierżyła broń**, pozwalając uderzać z dowolnego kierunku i wysokości. Z jednej strony było to rozwiązanie siermiężne i toporne, z drugiej – szalenie imponujące, bo otwierało furtkę do bardziej zaawansowanej szermierki. Alternatywę dla gryzonia stanowiło sterowanie za pomocą klawiatury numerycznej, ale to okazało się jeszcze gorsze(*).

System oferował uskoki oraz blokowanie ataków mieczem, a przede wszystkim pozwalał odrąbywać głowy oraz kończyny – te następnie mogliśmy chwytać, by naparzać nimi jak cepem. Jeśli łączyliśmy wymach ostrzem np. z obrotem tułowia, uderzaliśmy szybciej i silniej. Co więcej, do gry dołączono edytor, dzięki któremu dało się tworzyć własne sekwencje ataków, osobno „nagrywając" ruchy rąk i reszty ciała. **Zabawę tę napędzał zaawansowany model fizyczny, wzbudzający wtedy autentyczne zdumienie.**

Gra zapisała się w historii dzięki oryginalnemu systemowi walki mieczem.



Rachu ciachu i po strachu.

Tortury dla cierpliwych

Przeciwnicy byli odporni i skoczni, przez co trafienie ich nie należało do łatwych, zwłaszcza gdy stawaliśmy w szranki z kilkoma jednocześnie i w ciasnych przestrzeniach robił się totalny zamęt. Często nie przypominało to walki, tylko przepychankę paru naćpanych stworów. Trudno nazwać tę produkcję *Soulsami* swoich czasów, niewątpliwie jednak rozgrywka stanowiła wyzwanie. Na szczęście twórcy zaimplementowali rozwiązanie, które trzy dekady temu nie było równie oczywiste, jak obecnie – opcję zmiany poziomu trudności w trakcie zabawy. Ratować mogliśmy się również gęsto rozsianymi na mapach autosejwami.

Urozmaiceniem kampanii okazały się sekcje zręcznościowe, w których zaawansowana fizyka bardziej przeszkadzała, niż pomagała. **Dużą popularnością cieszył się tryb areny, gdzie mogliśmy walczyć na własnych warunkach**, dobrawszy do trzech interesujących nas przeciwników – a w tych mieli szansę wcielać się również inni gracze. Produkcja była krótka, jednak złaknieni nowych wrażeń fani kilka miesięcy po premierze „podstawki" otrzymali dodatek *Limb from Limb*.

Die by the Sword w pakiecie z rozszerzeniem znajdziecie na gog.com, ale naprawdę trudno dziś polecić ten tytuł. Gdy w latach 90. widzieliśmy w grach nietuzinkowe rozwiązania, potrafiliśmy wybaczyć niemal każdą ułomność, wiedząc, że to, co nowe, często rodzi się w bólach. Dzieło Treyarchu to ten sam przypadek co *Trespasser*, w którym nikomu nie przeszkadzał nienaturalny ruch postaci i skomplikowanie najprostszych czynności, bo liczył się sam fakt, że mogliśmy robić coś, czego gdzie indziej się nie dało.

CZY WIESZ, ŻE...

Dwa lata po *Die by the Sword* Treyarch stworzył na Dreamcasta grę *Draconus: Cult of the Wyrm*, wydaną w Europie jako *Dragon's Blood*. Tytuł ten miał być duchowym następcą pecetowej produkcji, ale zamiast wymagającego systemu VSIM postawił na znacznie bardziej tradycyjną walkę opartą na przyciskach, blokach i kombinacjach.

(*) Dało się też włączyć prostsze sterowanie z predefiniowanymi cięciami i blokami, lecz mijało się to z celem, bo gdy znikał rewolucyjny system walki, zostawaliśmy ze szpetną zręcznościówką.

eprasa.pl/6201953c99



PRODUCENT: TEAM ICO
GATUNEK: PRZYGODOWA GRA AKCJI
PLATFORMY: PS2 (2001); PS3 (2011, *ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS COLLECTION*)

25 LAT

ICO

ŁUKASZ „MORAŚ" MORAWSKI

Samotność we dwoje



Tętent koni. Zamaskowani mężczyźni, a wśród nich drobny chłopiec. Niczemu nie zawinił, odbiega od innych tym, że na głowie ma rogi. To wystarczyło. Dla dobra wioski zostaje przetransportowany do tajemniczej warowni, a w niej – zamknięty w sarkofagu. Wydostaje się jednak z niego. Co teraz?

Aura tajemniczości otacza tę grę już od jej pierwszych minut. Nie wiemy tak naprawdę nic ani o świecie przedstawionym, ani o głównym bohaterze. Może to faktycznie zło wcielone, a może ofiara lokalnych zabobonów? Kim jest dziewczynka, którą spotyka na swojej drodze? Dlaczego mówi ona w nieznanym języku? Od premiery *Ico* minęło 25 lat, a **dzieło Fumito Uedy nadal intryguje, niepokoi i wprowadza w stan zadumy**.

Kraina niepokoju

Jak tak się zastanowić nad tym, co oferuje ów tytuł, można dojść do wniosku, że... nic nadzwyczajnego. Ot, biegamy od lokacji do lokacji, rozwiązujemy niezbyt skomplikowane zagadki środowiskowe i okazjonalnie walczymy. Istotny jest tu jednak kontekst: dlaczego to wszystko robimy oraz w jakich okolicznościach.

Miejsce akcji wywołuje dyskomfort – dominują tu puste pomieszczenia, tylko część wypełniona jest przedmiotami, w większości bezużytecznymi. Prawdziwa gratka dla fanów przestrzeni liminalnych. Nie wiemy do końca, gdzie znajdują się bohaterowie i co na nich czeka za kolejnymi otwartymi wrotami. To **wrażenie osamotnienia bywa niesamowicie dojmujące**, ale jednocześnie szalenie intryguje. W trakcie zabawy czuć też osobliwy stres. Spotykane po drodze stwory-cienie nie chcą wprawdzie zabić protagonisty, lecz pragną przechwycić dziewczynę i wciągnąć ją do jednej z ciemnych dziur w ziemi. Są liczne, a ich zwinne ruchy, nagłe odskoki oraz w przypadku części monstrów umiejętność wznoszenia się dzięki skrzydłom sprawiają, że cały czas trzeba być czujnym. Nie można pozwolić sobie nawet na chwilę nieuwagi, bo wtedy czeka nas dramatyczny pościg za wrogami. A gdy nie zdążymy w porę dotrzeć na miejsce, to... cóż, cytując szeregowego Williama L. Hudsona: „Game over, man! Game over!".

Główny bohater ewidentnie nie boi się własnego cienia.



Pomocna dłoń

W produkcjach Uedy od zawsze robił na mnie wrażenie sposób poruszania się jego bohaterów. Najlepiej zostało to zrealizowane w najnowszej z nich, *The Last Guardian*, jednakże już w *Ico* chłopiec bardzo naturalnie reagował na komendy gracza. Animacje kojarzą mi się też trochę z pierwszą odsłoną *Prince of Persia*, tyle że tutaj widzimy je w 3D, więc efekt jest jeszcze lepszy. Poza tym w hicie Jordana Mechnera nie mogliśmy łapać księżniczki za rękę, w *Ico* zaś to kluczowy mechanizm.

Ico w istocie **jest jedną wielką misją eskortową, która jakimś cudem została dobrze zrealizowana**. Dziewczyna, choć jako jedyna umie otwierać specjalne drzwi, przez większość czasu polega na decyzjach chłopca: to on woła ją w konkretne miejsca, a gdy towarzyszka niedoli nie potrafi dotrzeć do celu, musi chwycić jej dłoń i udzielić pomocy. Szybko złapałem się na tym, że w takich momentach odczuwałem autentyczną troskę.

Przejmująca wędrówka dwóch zagubionych postaci.

Bo *Ico* to przejmująca opowieść o dwojgu ludzi, którzy znaleźli się w trudnym położeniu. Nie znają się, nie rozumieją nawet swoich języków. Po prostu zawierzają sobie swoje życia i prą ku wolności. A gracz razem z nimi wędruje i daje się oczarować tej magii, nie wiedząc, dlaczego tak się dzieje. Ale wie, że właśnie doświadcza czegoś niesamowitego.

PS Wykorzystane w artykule screenshoty pochodzą z remastera na PlayStation 3.

CZY WIESZ, ŻE...

Ico pierwotnie powstawało z myślą o PS1, choć tamta koncepcja różniła się od finalnej wersji. Według ówczesnych materiałów chłopiec – mówiąc w skrócie – miał uwolnić uwięzioną rogatą dziewczynę, by potem wraz z nią uciec z zamku przez miasteczko na bezludną wyspę. Fumito Ueda zakładał również, że wspomniana budowla na końcu gry prawdopodobnie zostanie zniszczona. Zgodnie z minimalistyczną filozofią twórcy wątki te później zniknęły, a rogi „przeszły" na chłopca.



Chodź, pokażę ci coś fajnego.

eprasa.pl 6201953c99

- **PRODUCENT:** EPIC GAMES
- **GATUNEK:** STRZELANKA
- **PLATFORMY:** X360 (2006); PC (2007); XBO (2015, *GOW: ULTIMATE EDITION*); PS5, XSX (2025, *GOW: RELOADED*)



GRZEGORZ „KRIGOR" KARAŚ

20 LAT

GEARS OF WAR

Gra, która nadała kształt swej generacji

Pozwólcie, że na początek rzucę frazesem: *Gears of War* to jeden z najważniejszych tytułów w dziejach elektronicznej rozrywki. Za tym, że nie są to puste słowa, przemawiają dwa fakty. Produkcja ta nie tylko na lata stała się wzorem dla innych twórców, ale również znacząco wpłynęła na specyfikację Xboksa 360.

Mało tytułów odegrało aż tak dużą rolę w historii gier. Zazwyczaj zresztą wpływ dzieła na branżę uwidacznia się z biegiem lat po premierze. Tutaj jednak wydarzyło się to znacznie wcześniej.

Więcej pamięci!

Gears of War było dla Microsoftu szalenie istotne od samego początku. Gigant upatrywał w nim bowiem, jak można się łatwo domyślić, „antidotum" na nadchodzącą premierę PlayStation 3. **Tytuł miał się ukazać równolegle z platformą Sony, a na ostatniej prostej jego debiut został nawet przyspieszony o parę dni, aby wyprzedzić Japończyków.** Nic więc dziwnego, że twórcy Xboksa 360 ze zdaniem Epic Games po prostu się liczyli. Na etapie projektowania konsoli w Redmond pojawił się dylemat: co jest lepsze – HDD w zestawie czy większa pula pamięci operacyjnej? Pierwotnie konkurent PS3 miał zawierać dysk twardy i 256 MB RAM-u, rozważano jednak m.in. scenariusz, w którym wartość ta wzrośnie dwukrotnie kosztem magazynu na dane. Na ostatecznej decyzji zaważyło zdanie twórców omawianego tytułu.



Towarzyszący nam zespół dawał możliwość ciekawszego prowadzenia narracji.

Tim Sweeney i Mark Rein przekonywali wówczas, że 256 MB ograniczy oprawę graficzną przyszłego hitu. By nie być gołosłownym, ten pierwszy przesłał do Microsoftu screen pokazujący, jak spadnie jakość obrazu *GoW* w przypadku zastosowania tak skromnej puli pamięci. Według późniejszej relacji Reina **różnica względem wersji wykorzystującej 512 MB okazała się na tyle przekonująca, że gigant postanowił ulec namowom(*) i dołożyć do X360 RAM-u**, o czym Epic miał się dowiedzieć jako jedna z pierwszych firm. W późniejszym wywiadzie szef twórców *GoW* stwierdził, iż „ta decyzja kosztowała Microsoft około miliarda dolarów, ale można powiedzieć, że zwróciła się z nawiązką". Również w ścisłym kontekście *Gears of War*.

Inspiracja to dobra rzecz

Patrząc na sukces tej strzelanki z perspektywy czasu, łatwo przeoczyć fakt, że **w istocie nie był to tytuł tak innowacyjny, jak się wydaje na pierwszy rzut oka**. Zresztą przyznał to nawet jej projektant, Cliff Bleszinski. W trakcie Game Developer Conference 2007 opowiadał, że zespół określał powstającą grę wewnętrznie mianem *Resident Killswitcha*, nawiązującym do dwóch produkcji, które stanowiły główne źródła inspiracji, czyli *Resident Evil 4* oraz *Kill Switcha*.

Ta pierwsza pokazała twórcom *Gears of War*, jak blisko można podejść z kamerą do bohatera i jak wykorzystać tę perspektywę do budowania napięcia, rytmu walki oraz wywołania wręcz filmowych wrażeń. Podpatrzono więc w hicie Capcomu charakterystyczny widok zza ramienia postaci i sposób prowadzenia akcji, podczas gdy system osłon zaczerpnięto z *Kill Switcha* – tytułu z ery PS2, który co prawda zgarnął takie sobie oceny, ale zapisał się w historii dzięki świetnej mechanice krycia się. Na tych dwóch filarach Epic zbudował własną grę i zadziałało to rewelacyjnie.

(*) No przynajmniej częściowo. W rzeczywistości Epic chciał i dysku twardego, i więcej pamięci.

egra.pl 62112525



Kiedyś ten zniszczony świat robił fenomenalne wrażenie. Zresztą dziś też może się podobać.

Rozgrywka wgniatająca w ziemię

Wciąż pamiętam, jak kilka miesięcy po premierze w końcu odpaliłem *Gears of War* na pożyczonym z redakcji Xboksie 360. Pierwsze wrażenie było nie-sa-mo-wi-te. Przede wszystkim – detale! **Gra zachwycała wówczas mnogością szczegółów, czy to postaci, czy to otoczenia.** Wcześniej podobnie urzekł mnie jedynie (przedstawiony w poprzednim numerze *Retro*) *Oblivion*. Tu jednak pojawiło się coś jeszcze: cudowna, filmowa dynamika.

Wystarczyło trącić analoga, by się przekonać, że oto konsola w jakiś niewyobrażalny sposób zamieniła się w bilet do kina. Główny bohater, Marcus Fenix, cechował się gracją typową dla jego budzącej respekt, obwieszonej wyposażeniem sylwetki, czuć natomiast było w tym – zabijcie, ale to słowo pasuje najlepiej – realizm, którego brakowało wielu wcześniejszym tytułom. Ruchy wydawały się z jednej strony ograniczone masą żołnierza, z drugiej – naturalne i płynne. Jak człowiek na to patrzył, to miał nieodparte wrażenie, że właśnie tak to powinno wyglądać. Poczynania bohatera śledziliśmy zaś, obserwując zniszczony przez Emergence Day świat dzięki „reporterskiej" kamerze: niezbyt oddalonej od Marcusa, nieco rozchwianej, lecz ciągle trzymającej się akcji. **Cały czas pozostawaliśmy w centrum wydarzeń, patrząc z bliska – niczym w paradokumencie science fiction – na desperacką walkę z Szarańczą.**

Dynamiczna, „reporterska" kamera z łatwością wciągała nas w wir wydarzeń.

Zagrało tu wszystko: fenomenalna grafika, wrażenie zanurzenia się w świecie przedstawionym, nawet scenariusz osadzony w rzeczywistości przeoranej przez ataki osobliwego wroga. Opowieść trzymała się – podobnie jak kamera – blisko bohaterów i ujawniała z każdą godziną coraz więcej. Całość łączyła się w wyśmienity miks emocji podkreślanych stojącymi na najwyższym poziomie przerywnikami, które nadawały sens naszym poczynaniom i podsuwały powody, by ciągle iść naprzód. Na tyle skutecznie, że od ekranu odklejałem się dopiero, gdy zamykały mi się oczy.

Siła szczegółów

To było intensywne przeżycie również dzięki wspomnianym już detalom różnej maści. Otoczenie zachwycało: **świat po apokalipsie wyglądał moim zdaniem nawet sugestywniej niż okolice Waszyngtonu w wydanym dwa lata później *Falloucie 3***. Wrażenie robiło też urozmaicone uzbrojenie, które odbiegało od tego, co znają fani militariów – pod tym względem trudno oskarżać *Gears of War* o inspirację combat simami. Równocześnie czuć było, że te zabawki – z ich ciężarem, mocą, zróżnicowanym działaniem – naprawdę mogłyby się sprawdzić, niezależnie od tego, czy kierowalibyśmy je przeciw zwykłej piechocie, czy wielkim brumakom (swoją drogą, to chyba pewnego rodzaju ukłon w stronę także „epickich" tytanów z *Unreala*). Wisienkę na torcie stanowiła minigra z przeładowywaniem: odrobina refleksu wystarczała, by przerwy w ogniu trwały naprawdę krótko.

Grze nie brakowało przy tym wszystkim „soczystości". Trafieni przeciwnicy tryskali posoką czy chwilę później efektownie przewalali się przez osłony, z których – podobnie jak nam – zdarzało im się korzystać. Zachwyt budziła walka twarzą w twarz i możliwość przecinania wrogów piłą łańcuchową zintegrowaną z kultowym karabinem szturmowym Lancer. Te obrazy zostawały w pamięci.



Gears of War sprawiło, że „klejenie się" do osłon stało się w wielu grach normą.

Czy formuła się wyczerpała?

Siłą *Gears of War* nie było jednak rewolucyjne podejście do mechaniki czy gameplayu. Zamiast stawiać na własne pomysły, **Epic w dużej mierze zebrał to, co wcześniej dobrze funkcjonowało z osobna, i połączył w jeden wyjątkowo spójny język ruchu oraz walki**, doprawiony świetnie skonstruowanymi poziomami. Zrobił to na tyle umiejętnie i na taką skalę, że jego produkcja stała się punktem odniesienia dla branży. Inspiracje tym shooterem widać choćby w przeprojektowanym na pół roku przed premierą *Uncharted*, w *Mass Effekcie 2*, *Army of Two* i wielu innych.

Z biegiem lat konwencja strzelanki z osłonami się zgrała – ale czy do końca? O tym możecie przekonać się sami, wszak gdy czytacie te słowa, da się już sięgnąć po najnowszą odsłonę *Gears of War*, czyli *E-Day*, które trafiło do sklepów tuż przed wysyłką tego wydania *Retro* do druku.

PS Screeny pochodzą z *Gears of War: Ultimate Edition*.

CZY WIESZ, ŻE...

Gears of War było dla Epica nie tylko pokazem możliwości Xboksa 360, lecz także żywą reklamą Unreal Engine'u 3. Mark Rein po latach mówił, że dopiero gotowy, efektowny hit pozwolił udowodnić potencjalnym licencjobiorcom, iż technologia jest dojrzała i nadaje się do produkcji tytułów nowej generacji. Sukces *GoW* pomógł więc UE3 zdobyć rozgłos oraz odegrał istotną rolę w późniejszej popularności silnika.

- **PRODUCENT**: NAZCA CORPORATION
- **GATUNEK**: SHOOT 'EM UP
- **PLATFORMY**: AUTOMATY, NEO GEO, NEO GEO CD (1996); PS1, SATURN (1997); PS3, PSP (2007); WII (2008); PC (2011); PSV, ANDROID, IOS (2012); PS4 (2016); XBO, NS (2017)

30 LAT

METAL SLUG



ŁUKASZ „MORAŚ" MORAWSKI

Heavy machine gun, kurde jego mać!

Są takie produkcje, do których mógłbym wracać w nieskończoność. *Metal Slug* zdecydowanie się do nich zalicza.



Czy tobie czasem, Rossi, sufit na łeb się nie spadł?



(...) lecz w dniu, kiedy Marco wyszedł z Sodomy, spadł z nieba deszcz ognia i quasinazistów.

Japońska Nazca Corporation doprowadziła formułę shoot 'em upów do perfekcji. Już pierwsza odsłona sztandarowego cyklu studia prezentowała poziom, jakiego mogły pozazdrościć konkurencyjne tytuły, kontynuacje zaś były tylko lepsze. W tekście skupię się jednak na „jedynce", bo choć jej rozmach jest najmniejszy, to właśnie ona dała podwaliny pod tę fantastyczną serię. **Do *Metal Sluga* wróciłem z wielką przyjemnością** – wystarczyło, że z głośników wydobyło się charakterystyczne „Heavy machine gun!", aby odżyła we mnie żądza mordowania inspirowanych nazistami niemilców. Oj, co się nastrzelałem, to moje.

Flame Shot!

Rozgrywka jest tu prawdopodobnie mniej złożona niż portret psychologiczny Crasha Bandicoota. I nie traktuję tego jako wady – to wbrew pozorom największa zaleta omawianego dzieła. *Metal Slug* wywodzi się z automatów, więc siłą rzeczy twórcy musieli ograniczyć się do zabawy prostej w swych założeniach. Wcielamy się w jednego z dwóch komandosów i pędzimy przed siebie, wybijając po drodze kolejne zastępy wrogów. Czasami musimy przeskoczyć nad jakąś przepaścią, innym razem na naszej drodze staje wielka maszyna bojowa czy bardziej ludzki boss, a i do czołgu zdarzy nam się wsiąść. Teoretycznie nic wyjątkowego, ot, klasyka gatunku w stylu *Contry*, ale jak to wszystko wygląda w ruchu! Jak dużo dzieje się na ekranie, jakie mamy tu tempo, jakie fenomenalne animacje, jaką skalę zniszczeń otoczenia! Mamuniu, aż zacząłem się ślinić.

Choć od premiery minęło już 30 lat, **trudno mi wskazać inną serię tak dobrze wykorzystującą pixel art**. Nawet jeśli trochę wyolbrzymiam pod wpływem nostalgii, to naprawdę tylko trochę. Jeżeli mieliście do czynienia z *Metal Slugiem*, doskonale wiecie, jak przyjemnie się na niego patrzy. Developerom udało się uzyskać unikatowy kreskówkowy styl artystyczny, który choć w pewnym stopniu inspirowany jest twórczością Hayao Miyazakiego (współzałożyciela studia Ghibli), to jednak bardzo mocno czuć w nim autorski szyt.

Final Mission Start!

Metal Slug pełen jest kontrastów – z jednej strony bitmapy postaci prezentują się, jakby zostały wyciągnięte z serialu dla dzieci, z drugiej zaś widzimy, jak po celnym trafieniu tryska z nich jucha (no prawie; więcej o tym w ramce) lub jak stają w ogniu po potraktowaniu ich miotaczem płomieni. Nie zabrakło też „kreskówkowych" maszyn bojowych: walczymy z zabawnie wyglądającymi helikopterami, a czołg SV-001, w którym okazjonalnie siedzimy, porusza się w sposób przywodzący na myśl byt organiczny. W całym tym zamieszaniu kudłaci jeńcy obdarowują nas power-upami po tym, jak przetniemy krępujące ich sznury. Poezja obrazu!

Oto shoot 'em up niemalże doskonały.

Szkoda tylko, że *Metal Slug* jest tak krótki. Ukończenie wszystkich poziomów zajmuje raptem trochę ponad pół godziny. W sumie da się to też traktować jako zaletę – **jeśli szukacie jakiegoś mało angażującego psychicznie tytułu na jeden wieczór, to dzieło Nazca Corporation będzie jak znalazł**. Zwłaszcza że bez problemu kupicie je na Steamie czy konsolach za niewielkie pieniądze. Ale możecie też poczekać: w 2027 roku na wszystkich wiodących platformach pojawi się *Metal Slug Ultimate Collection*, czyli paczka aż dziewięciu gier uzupełniona o nieopublikowany wcześniej tytuł testowy i tryb sieciowej kooperacji. Znowu będzie strzelane!

CZY WIESZ, ŻE...

Japońska wersja *Metal Sluga* jest zdecydowanie najbrutalniejsza, ponieważ każdemu trafieniu wroga towarzyszy czerwoniutka niczym dojrzała truskawka krew. Niestety edycje zachodnie pozbawiono tego „ozdobnika". Co prawda sam efekt rozbryzgu pozostał na swoim miejscu i nadal prezentuje się widowiskowo, lecz ma on biały kolor. Zwiastun nadchodzącego *Ultimate Collection* sugeruje, że nic się w tej kwestii nie zmieniło. Szkoda.


RISE OF THE ROACH
PAPA ROACH
16.11.2026
SPODEK
KATOWICE
WITH
LANDMVRKS
AND
Sleep Theory
KNOCK OUT PRODUCTIONS
ANTYRADIO
newnoize
10TH STREET
LT THE TEAM

- **PRODUCENT:** DREAMFORGE INTERTAINMENT, INC.
- **GATUNEK:** PRZYGODOWA
- **PLATFORMA:** PC (1998)



ALICJA WOJCIECHOWSKA

Koszmar z ulicy Przygodówek

Gdyby obudzić w środku nocy statystycznego gracza i zapytać go o horror psychologiczny, to pewnie wymieniłby którąś z odsłon serii *Silent Hill*. Bardzo słusznie, ale warto pamiętać też o pewnej przygodówce, która zaczęła skutecznie mącić w umysłach na rok przed pionierską wyprawą do Cichego Wzgórza.

Mowa oczywiście o *Sanitarium* z 1998 roku, stworzonym przez DreamForge Intertainment, czyli ekipę, która miała już na koncie sporo innych produkcji – w tym *Ravenloft: Strahd's Possession*, a więc RPG osadzone w pełnym grozy settingu do *Dungeons & Dragons*. Horror nie był zatem dla studia pierwszyzną, chociaż **tutaj postawiono na inny rodzaj straszaków niż wampiry i mumie – developerzy skupili się na traumach siedzących głęboko w naszej głowie**. Okazało się to strzałem w dziesiątkę, bo gra nie dość, że spotkała się z ciepłym przyjęciem krytyków, to jeszcze osiągnęła sukces komercyjny. Wśród pochwał najczęściej przewijały się peany na cześć świetnej, wielowymiarowej fabuły. O co w takim razie tu w ogóle chodzi?

Strachy na Lachy

Całość rozpoczyna się dynamicznym intrem. Widzimy, jak wzburzony mężczyzna wsiada do samochodu, mamrocząc coś o spisku, który odkrył. Koniecznie musi podzielić się z kimś tymi ważnymi informacjami. Niestety podczas podróży traci panowanie nad pojazdem, co kończy się paskudnym wypadkiem. Tutaj następuje przeskok i szybko okazuje się, że kierujemy poczynaniami pacjenta ośrodka dla obłąkanych. Jego twarz całkowicie zakrywają banda-

CZY WIESZ, ŻE...

Niedługo po premierze *Sanitarium* twórcy z DreamForge Intertainment wypuścili materiał, w którym dość szczegółowo opisali kulisy powstania gry. Opowiadają tam o pomysłach, inspiracjach, trudnościach oraz – co jeszcze ciekawsze – dzielą się niezrealizowanymi ideami. Gdyby starczyło czasu i pieniędzy, na pewno chcieliby poprawić animacje, zwłaszcza głównego bohatera, skrócić loadingi, a także dodać więcej okazji do walki. Biorąc pod uwagę fakt, jaką katorgą są starcia w tej grze, dobrze, że akurat tego ostatniego zamiaru urzeczywistnić się nie dało.

że, na domiar złego cierpi on na amnezję. Wspomniany szpital psychiatryczny ma zaś niewiele wspólnego ze zdrowieniem: ludzie wrzeszczą, okaleczają się, a niekiedy gwałtownie kończą swój żywot. Do tego budynek praktycznie rozpada się na naszych oczach. Należy się z tego piekła jak najszybciej wydostać... i odzyskać pamięć.

A to dopiero początek, bo **im dalej w las, tym dziwniej. Trafimy do wioski zamieszkanej przez zdeformowane dzieci czczące koszmarną istotę** zwaną Matką. Zaobserwujemy tam podejrzany brak dorosłych, ale przynajmniej przypomnimy sobie nasze imię – Max. Potem poszwendamy się po niepokojącym cyrku na wyspie, czeka nas też przystanek w futurystycznym ulu pełnym cybernetycznych robali chcących podbić świat, a nawet spędzimy czas w azteckiej wiosce, gdzie szalony bóg urządza prawdziwą rzeź.

W oparach szaleństwa

Co ciekawe, w trakcie tych podróży nie zawsze sterujemy Maksem. Czasami wcielamy się w dziewczynkę, czterorękiego cyklopa czy świętego wojownika stworzonego z kamienia. Jak widać, rozstrzał jest tutaj całkiem spory i na monotonię narzekać z pewnością nie można. Zawsze bowiem zaskoczy nas coś nowego.

O wiele ważniejsze wydaje się jednak to, że owa **surrealistyczna otoczka nie jest jedynie sztuką dla sztuki. Gra aż kipi od symboli** i nieoczywistych nawiązań, które zaczynamy składać w całość dopiero wtedy, gdy z przebłysków świadomości Maksa stopniowo formuje się właściwa opowieść. Dowiadujemy się więcej o jego przeszłości i tragicznych wydarzeniach, jakie go ukształtowały, a także poznajemy kontekst samochodowej kraksy. Wtedy groza wchodzi na bardziej osobisty poziom, ale ujawniają się też inne emocje, zwłaszcza smutek. Niejeden twardziel uroniłłezkę przy scenie z Sarą. Nawet dzisiaj, prawie 30 lat od premiery, fabuła nadal potrafi skutecznie wlepić lewy sercowy.

Idź i klikaj dalej

O ile historia nadal trzyma się dobrze, o tyle sama rozgrywka zestarzała się raczej szpetnie. Produkcja cierpi na wiele bolączek trapiących ówczesne przygodówki, na czele z „polowaniem na piksela". Interaktywne elementy są często małe i niekoniecznie odróżniają się wystarczająco od otoczenia, przez



Niepokojąca atmosfera towarzyszy nam od pierwszych chwil.

eprasa.pl 6201953c99



Cyrk uwięziony na wyspie wcale nie jest najdziwniejszą lokacją w grze.



Między nami, cyklopami.

co łatwo przegapić coś ważnego oraz zaciąć się na dłużej. Niejednokrotnie zdarzyło mi się krążyć bez celu po lokacjach, bo akurat umknął mi tego rodzaju kluczowy detal.

A tradycyjnie **czeka nas zbieranie różnej maści chłamu, by potem użyć odpowiedniego przedmiotu we właściwym miejscu** i pchnąć fabułę do przodu. Niektóre z tych połączeń są... cokolwiek osobliwe, zwłaszcza w późniejszych, bardziej odjechanych rozdziałach, lecz można się tutaj kłócić i twierdzić, że to zamierzony efekt, ukazujący absurd i dziwność tych światów. Rozkminienie – poprzez obserwację i rozmowę z napotkanymi postaciami – jak to wszystko działa, stanowi część wyzwania.

Zagadki za to w większości wypadają całkiem dobrze. Trzeba rozruszać szare komórki, by poradzić sobie z różnymi ukrytymi wiadomościami, pokrętłami czy guzikami do wciśnięcia. A to wszystko w bardzo charakterystycznej, dziwacznej estetyce. W niewielu grach można obsługiwać maszynę napędzaną przez wielką ważkę, prawda? Jako małe urozmaicenie pojawia się również walka. Polega po prostu na klikaniu na wroga w odpowiednim momencie, a w razie (naszego) zgonu trzeba czynność powtarzać do skutku. Dobrze, że przynajmniej przeciwnicy się nie respawnują, bo ten aspekt wypada strasznie topornie. Tego typu „atrakcji" miało się znaleźć w grze więcej, o czym przeczytacie w ramce *Czy wiesz, że...*

Rozgrywka zestarzała się szpetnie, ale fabuła wciąż potrafi wlepić lewy sercowy.



Jedna z ciekawszych zagadek w grze – obsługiwana ważką!



Coś dla oka, coś dla ucha

Stojąc w opozycji do wielu przygodówek z epoki, twórcy zamiast przedstawić akcję w typowym 2D, poszli w rzut izometryczny. Dzięki temu mogli zaprezentować nam duże, bardzo klimatyczne i makabryczne lokacje, po których da się poruszać – ale to właśnie przez przemieszczanie się gra zebrała spore bęcki. Po pierwsze **bohater chodzi niezwykle ślamazarnie, co może doprowadzić do szewskiej pasji**, gdy akurat musimy śmigać z jednego końca planszy na przeciwległy. Po drugie nagminnie utyka na różnych przeszkodach, niekiedy niewidzialnych. Po trzecie by zmusić go do ruchu, trzeba cały czas przytrzymywać prawy przycisk myszy. Mało intuicyjne rozwiązanie, które bardziej przeszkadza, niż pomaga w cieszeniu się rozgrywką.

Na pochwałę zdecydowanie zasługuje za to oprawa dźwiękowa. Przygrywające nam melodie – irytujące, melancholijne, przyprawiające o gęsią skórkę – doskonale podkreślają charakter konkretnych scen. Dobrze wypadają również kwestie mówione. Chociaż brakuje tu nazwisk profesjonalnych aktorów głosowych, które mógłby rozpoznać współczesny gracz, to jednak właśnie te **dziwne, amatorskie wypowiedzi dopełniają wyrazistą, oniryczną atmosferę. Efekt nie do podrobienia**, kojarzący się z oryginalnym *Silent Hillem 2*.

Jak to wygląda dzisiaj?

Czas nie potraktował *Sanitarium* łaskawie. Powrót do tego klasyka po latach – poprzednio przechodziłam go dobre półtorej dekady temu – okazał się dla mnie ambiwalentnym przeżyciem. Z jednej strony opowiedziana historia nadal wciąga i zachwyca pomysłowością, a w soundtracku można się zakochać. Z drugiej – rozgrywka jest po prostu upierdliwa i czeka na nas sporo frustracji związanej z szukaniem przedmiotów czy zmuszaniem Maksa do spacerów.

Dziś to po prostu jeden z tych tytułów, które lepiej się ogląda, niż ogrywa samemu. Ale jeśli wspomniane wady was nie odstraszyły, możecie wyrwać *Sanitarium* na GOG-u oraz Steamie za niewielkie pieniądze lub... poczekać na odświeżenie (patrz: ramka *Koszmar AD 2026*). Ja liczę zaś na coś innego: niech ktoś wreszcie nakręci na podstawie tej gry serial!

Koszmar AD 2026

Już niedługo zobaczymy *Sanitarium Enhanced*. Ta zaktualizowana wersja gry przyniesie sporo zmian, dzięki którym zabawa ma być znacznie przyjemniejsza. Twórcy wspominają m.in. o pełnej obsłudze padów, wsparciu dla Steam Decka czy o niepublikowanych wcześniej materiałach bonusowych. Gra będzie obsługiwać ekrany panoramiczne, pojawią się też inne „uwspółcześnienia". Do *Sanitarium* wrócimy jeszcze w tym roku na pecetach, Xboksach Series X/S, PS4, PS5 oraz Switchach.

eprasa.pl 62015523

- **PRODUCENT:** INSOMNIAC GAMES
- **GATUNEK:** FPS
- **PLATFORMA:** PS3 (2006)

20 LAT

RESISTANCE FALL OF MAN



ŁUKASZ „MORAŚ" MORAWSKI

Wojna z kosmitami w innym wydaniu

Pamiętacie jeszcze czasy zaciętej rywalizacji między Sony a Microsoftem? Gdy jedni wypuścili jakąś ciekawą produkcję, drudzy musieli na nią odpowiedzieć. Zyskiwaliśmy na tym my, gracze, a seria *Resistance* jest tego najlepszym przykładem.

CZY WIESZ, ŻE...
Początkowo *Resistance* funkcjonowało pod roboczym tytułem *I-8*, co w praktyce oznaczało ósmą grę studia. Produkcja ta – mówiąc w skrócie – miała być space operą i zabrać nas do przyszłości, gdzie ludzie toczyliby walkę z kosmicznymi jaszczurami. Na szczęście twórcy zrezygnowali z tego pomysłu na rzecz czegoś oryginalniejszego.

Resistance mogło pochwalić się filmowością godną serii *Call of Duty*.

Gdyby nie rosnąca popularność xboksowego *Halo*, zapewne nigdy nie dostalibyśmy *Fall of Man*. W czasach szóstej generacji konsol Sony nie chciało pozwolić, aby konkurencja zdominowała rynek pierwszoosobowych strzelanek. Co prawda na PlayStation mieliśmy już dobrze przyjętego *Killzone'a*, lecz nie cieszył się on takim wzięciem jak *Combat Evolved*, które pojawiło się też na pecetach. Niedługo później więc – aby nowy rozdział w historii branży rozpocząć z przytupem – Japończycy wytoczyli najcięższe działa.



Różnorodność spluw to jedna z większych zalet gry.



Znakomita odpowiedź Sony na sukces *Halo*.

Specjaliści od shooterów?

Pierwsza odsłona *Resistance* zadebiutowała jako tytuł startowy PS3 i stanowiła świetną zachętę do kupna tego sprzętu, co przed premierą wcale nie było takie oczywiste. **Za projekt odpowiadało bowiem Insomniac Games, słynące przede wszystkim z platformówek 3D skierowanych do nieco młodszych odbiorców** (Spyro, wróć!). W powszechnej świadomości jakoś zatarł się fakt, że studio zaczynało swoją działalność od FPS-a *Disruptor* (1996), czyli ciekawej odpowiedzi na *Dooma*. Miało więc doświadczenie w strzelankach.

Jak się dłużej zastanowić, to w *Fall of Man* znajdziemy też naleciałości z cyklu *Ratchet & Clank*. Wszakże omawiana tu produkcja oferowała niezwykle oryginalny wachlarz broni (każda z dwoma trybami działania), który nie ograniczał się wyłącznie do standardowych pukawek typu karabin z podwieszanym granatnikiem, snajperka czy shotgun. **Mogliśmy zatem korzystać również ze sprzętu kosmitów lub stworzonego przy użyciu ich technologii, zaskakującego skutecznością i sposobami działania.** Taki Bullseye pozwalał wystrzelić w stronę wroga znacznik naprowadzający, dzięki czemu każdy pocisk trafiał do celu. XR-003 Saperem rozrzucaliśmy organiczne miny kasetowe, które detonowaliśmy ręcznie, a XR-005 Hailstorm zalewał przeciwników mnóstwem „igieł" odbijających się od twardych powierzchni. A to wszystko w tytule zabierającym nas do alternatywnej wersji lat 50. ubiegłego wieku.

Wojna, której nie było

Dzieło amerykańskiego developera może pochwalić się niezwykle interesu-

TŁUMY W SIECI
Resistance trafiło do sprzedaży w czasach, gdy do większości dużych tytułów dodawano moduły wieloosobowe. W tym przypadku twórcy nie ograniczyli się jednak wyłącznie do multiplayera, w którym mogło rywalizować ze sobą maks. 40 graczy, lecz dodali także tryb kooperacji dla dwóch osób na podzielonym ekranie.

eprasa.pl 6201953c99



Design Chimer do dzisiaj robi wrażenie. Strzelanie do tych paskud to czysta przyjemność.

RESISTANCE NA HANDHELDACH

Trylogia *Resistance* doczekała się dwóch spin-offów dostępnych na przenośnych konsolach Sony. Za żadną z tych gier nie odpowiadało Insomniac Games. Wydane na Vitę *Burning Skies* okazało się porażką, ale już *Retribution* na PSP to jak najbardziej godna uwagi odsłona cyklu. Do tego – jako jedyna – oferuje widok zza pleców głównego bohatera.

jącym lore. Na pierwszy rzut oka **wygląd lokacji, broni, cywilów oraz mundurów żołnierzy przywodzi na myśl II wojnę światową. Tyle że takowa nigdy w świecie gry nie miała miejsca!** Rosja została właściwie całkowicie zajęta przez Obcych, podobnie zresztą jak kraje europejskie. Z tego powodu ludzkość w wielu aspektach zatrzymała się w rozwoju, skupiając się jedynie na stawianiu oporu najeźdźcom. Żeby było weselej, Chimery – jak ich nazwano – nie chcą zgładzić homo sapiens, tylko przekształcić nasz gatunek na swoje podobieństwo. Proceder ten uprawiają w ośrodkach wzniesionych w różnych częściach globu.

W pierwszym *Resistance* trafiamy do Wielkiej Brytanii, gdzie jako Nathan Hale, żołnierz armii Stanów Zjednoczonych, musimy zmierzyć się z kosmitami próbującymi przejąć Wyspy. Misja ta nie idzie po myśli protagonisty. Cały jego oddział ginie, a on zostaje zarażony tajemniczym wirusem. Niemniej jakimś cudem nie umiera, tylko zyskuje większą siłę oraz zdolność regeneracji zdrowia, co przy okazji stanowi uzasadnienie dla częściowo odnawiającego się paska życia.

Aż chciało się chwycić za broń

Kampania fabularna w *Fall of Man* nie należała do przesadnie rozbudowanych, ale wpisywała się w ówczesne standardy strzelanek. Czas spędzony przy tym tytule skutecznie przedłużały moduły sieciowe, widowiskowy tryb singlowy skupiał się natomiast na zapewnieniu odbiorcom jak najmocniejszych wrażeń. Co prawda twórcom nie udało się wykreować charyzmatycznego protagonisty, a wprowadzenia do misji w formie ściany tekstu oraz głosu z offu lekko rozczarowywały, lecz okazjonalne krótkie przerywniki filmowe, konstrukcja poziomów i sama rozgrywka nadrabiały te braki z nawiązką.

To jedna z tych strzelanek, które na każdym kroku próbowały przyciągnąć uwagę odbiorcy. Liniowe **lokacje zmieniały się jak w kalejdoskopie, nowe rodzaje przeciwników wymuszały przyjmowanie innych taktyk, zróżnicowana broń zachęcała do eksperymentowania**, a oskryptowane akcje zapewniały filmowe doznania na najwyższym poziomie. Nie zabrakło też etapów z pojazdami! Może i nie zwalały z nóg stopniem skomplikowania, ale strzelanie do Chimer z czołgu lub maszyny kroczącej było wtedy nie lada przeżyciem.

Aż chciałoby się, żeby marka wróciła do żywych. Niestety dla wielu osób pozostanie ciekawostką, bo w żadną z głównych odsłon serii nie zagramy na współczesnym sprzęcie. Dziękujemy, Sony!

REKLAMA



REKLAMA

eprasa.pl 6201953c99

- **PRODUCENT:** CRITERION GAMES
- **GATUNEK:** WYŚCIGI
- **PLATFORMY:** PS2, XBOX (2005); X360 (2006)



HUBERT „HUWER" POMYKAŁA

Szybciej już się nie da

Oszałamiająca prędkość, pisk opon, jazgot giętej blachy i radocha z kasowania fur. Formułę *Burnouta* dopracowano tu niemalże do perfekcji. Pecetowcy zachwycali się późniejszym *Paradise*, ale to konsolowe *Revenge* przez wielu uznawane jest za najlepszą odsłonę serii.

Wyobraźcie sobie, że popadacie nagle w zupełnie niespodziewane, raptownie postępujące uzależnienie. Nałóg z dnia na dzień poczyna sobie coraz śmielej, aczkolwiek bez poważniejszych konsekwencji. No prawie. Pewnym skutkiem ubocznym okazuje się dyskomfort spowodowany długim wpatrywaniem się w ekran, lecz pomimo narastającego bólu oczu tkwicie w transie. Pragnienie jeszcze jednego wyścigu jest bowiem zbyt silne, a satysfakcja po każdym starciu – i tak już pieruńsko wysoka – zdaje się wyłącznie narastać.

Czysta adrenalina

Radochy nie sposób mieć dość, a w *Burnoucie Revenge* dostarczają jej głównie dwa uzupełniające się nawzajem czynniki. Pierwszym z nich jest **możliwość robienia na drodze niemalże niepohamowanej rozwałki**, drugim zaś prowadzenie auta pędzącego z karkołomną prędkością. Tę osiągamy najczęściej dzięki dającemu konkretnego kopa dopalaczowi, który ładujemy prawie non stop, popisując się za kółkiem.

Rozgrywka nagradza brawurę. Zapomnijcie o hamulcu: tutejsze szykany bierze się driftem, kosząc podczas poślizgu wystające tu i ówdzie znaki drogowe. Szosa ma należeć wyłącznie do nas, a jej podbojom towarzyszy **absolutnie fenomenalna ścieżka dźwiękowa, opierająca się głównie na metalcorze, szybkim punk rocku i muzyce elektronicznej**. Cóż, wysoki budżet (studio Criterion Games należało już wtedy do EA) z całą pewnością nie poszedł na marne, oprawa graficzna też broni się nawet dziś.

Globtroter

Jeździmy w ośmiu fikcyjnych, choć przypominających rzeczywiste lokacjach, które osadzono na trzech kontynentach (Ameryka Północna, Azja, Europa).

Pełna emocji rozwałka została tu wyniesiona do rangi sztuki.



Rozwalony? Nic nie szkodzi, bo w mój wrak zaraz wjedzie rywal.



Twórcy zadbali o sporą różnorodność terenu – nie zabrakło upstrzonych licznymi przepaściami górskich przesmyków i krętych serpentyn, ale do dyspozycji mamy też ciasne miejskie uliczki oraz korkujące się autostrady.

Wytyczone przez projektantów trasy zaskakują złożonością. **Co chwilę trafiają się zakamuflowane skróty, hopki czy miejsca pozwalające na niezwykle widowiskowe rozwalenie maszyny przeciwnika.** Niszczenie bryk rywali, jak również wjeżdżanie we wlokące się auta, które przypadkiem pojawiły się na naszej drodze, przynosi wzrost prędkości. Bonus ten wpada także na skutek agresywnego wymijania innych samochodów, gdy np. gnamy przed siebie na czołówkę. Wspominałem już o brawurze, prawda?

CZY WIESZ, ŻE...

Po ukończeniu trybu *World Tour* na 100% odblokowujemy piekielnie szybki wóz o nazwie Revenge Racer. Wyczyn ten nie należy jednak do łatwych. Jeżeli chcecie poprowadzić to konkretne auto bez podejmowania znacznego wysiłku, znajdziecie je w nieco zmienionej wersji także w *Burnoucie Paradise*.



Wrażenie jazdy z ogromną prędkością niemalże wciska w fotel.

Oswojenie się z prawidłami *Burnouta Revenge* wymaga skupienia i niezłego czasu reakcji, gdyż całkiem łatwo tu o dzwon. Tyle że takich kraks da się przetrwać nawet kilka – owszem, wypadek chwilowo nas wstrzymuje, jednakże nie kończy wyścigu. Mało tego! Nierzadko możemy się bawić dalej, sterując wrakiem po zupełnym zniszczeniu auta lub celowo wywołując detonację samochodu. Zaraz potem nasz bolid wraca na trasę, a wcześniejsze „fajerwerki" okazują się o tyle przydatne, że potrafią rozwalić przeciwnika. A to oczywiście pozwala naładować wspomniany dopalacz.

Ośrodek przyjemności wariuje

Od pada wprost nie da się oderwać, bo gra nieustannie serwuje kolejne porcje dopaminy. Dobrze pamiętam, że **podczas pierwszego przechodzenia kampanii czułem się niemalże jak dziecko obsypane świątecznymi prezentami**. A czy istnieje ktoś, kto nie lubi być obdarowywanym?

W przeciwieństwie do wielu niezwykle popularnych niegdyś *Need for Speedów* zdobywanie samochodów w produkcji Criterionu nie sprowadza

Trudno wyobrazić sobie, co można by w tej grze poprawić.

się do wydawania zarobionej gotówki. „Zemsta" sukcesywnie nagradza nas ślicznymi, nielicencjonowanymi autami, nawiązującymi do absolutnej czołówki ówczesnych supercarów. Ba, aby dostać kolejną furę, często nie musimy nawet zdobywać złotego medalu za ukończenie danej trasy. Wystarczy spełnić określone warunki imprezy. Tak, naprawdę jest aż tak łatwo! Co więcej, odhaczenie całej listy wyzwań przypisanych do konkretnej lokacji odblokowuje dodatkowe, najbardziej egzotyczne wozy. Krótko mówiąc, twórcy rozpieszczają nas podarkami, a na gameplayowej wędce zawsze dynda jakaś przynęta – kusząca, by znów poprawić wynik.

Do mety

To wszystko brzmi niczym perfekcyjna pętla rozgrywki, prawda? I taką właśnie pozostaje, nawet teraz, po przeszło 20 latach od premiery. Możecie względnie łatwo sprawdzić to we własnym zakresie: **w zdecydowanie najładniejszą wersję *BR*, czyli tę wydaną na Xboksa 360, zagracie w ramach kompatybilności wstecznej na nowszych konsolach Microsoftu**.

Szczerze mówiąc, mimo postępu branży trudno wyobrazić sobie, co można by w *Burnoucie Revenge* poprawić. Ba, chciałoby się rzucić do twórców: „Nic nie zmieniajcie, zostawcie dokładnie tak, jak jest". Ci postanowili jednak kombinować dalej, co ostatecznie skończyło się wspomnianym wcześniej *Burnoutem Paradise*. Niewątpliwie udanym, aczkolwiek pozbawionym błysku geniuszu „Zemsty".

REKLAMA
REKLAMA
NINTENDO SWITCH 2
GRA Z POLSKIMI NAPISAMI!
THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME
ODRODZENIE W CZASIE
5 listopada
12 www.pegi.info
TYLKO DLA NINTENDO SWITCH 2
Nintendo

MROŻONY INDYK

PRODUCENT: SUPERGIANT GAMES
GATUNEK: HACK'N'SLASH
PLATFORMY: PC, X360, MAC (2011); IOS (2012); PS4, PSV (2015); XBO (2016); NS (2018)



KAROL LASKA

15 LAT

BASTION

Pierwsze kroki twórców *Hadesa*

Pewien polski youtuber rapował kiedyś bardzo niemiłe rzeczy o Bastionie. Na szczęście był to utwór o *Heroes III*. Prawdziwy *Bastion* nie dawał sobą pomiatać.

Niedawna premiera i ogromny sukces – zarówno artystyczny, jak i komercyjny – *Hadesa II* to niejedyne powody, dla których warto dziś głośno zachwalać Supergiant Games. 20 lipca 2026 roku 15 lat skończył bowiem *Bastion*, czyli pierwsza gra w historii tegoż studia, niegdyś skromnej ekipy branżowych weteranów, a dziś jednej z najbardziej znaczących firm gamedevu. Moim zdaniem nie tylko tego niezależnego.

Lżejsze siekanie i rąbanie

Zanim jednak wizjonerzy z San Francisco wzięli się za rewolucjonizowanie gatunku roguelike'ów (zwłaszcza pod kątem fabularnym), rozpoczęli od mocno nietypowego hack'n'slasha. **Wielokolorowość i baśniowość tego tytułu zrywały wyraźnie z mrocznym bagażem pierwszych dwóch odsłon *Diablo*** – gra wstrzeliła się raczej w pastelową estetykę spopularyzowaną przez *Torchlighta*. Ze wszystkich tych produkcji *Bastion* najbardziej wysunął na pierwszy plan narrację, i to z nikim innym jak właśnie z Narratorem na czele.



Nigdy za wiele siekania i rąbania w wersji lite.

Kierujemy tu małolatem o imieniu Dzieciak, który budzi się w świecie podniszczonym i chaotycznym, niemniej fascynująco surrealistycznym i nieustannie bombardującym zmysły różnymi bodźcami audiowizualnymi. **Nasze działania są często komentowane z offu przez tajemniczy męski głos.** Ów enigmatyczny „opowiadacz" jednocześnie koi, intryguje, prowokuje i bawi. Czasem ironicznie opisze naszą śmierć, innym razem spróbuje w poetycki sposób przybliżyć fragment świata przedstawionego. Jego słowa oraz interakcje Dzieciaka z otoczeniem wchodzą więc ze sobą w specyficzną i dynamiczną relację, wzbogaconą choćby o dostosowującą się do wydarzeń na ekranie muzykę pełną zaskakujących nawiązań (fani późniejszego *Hadesa* poczują się tu jak w podziemiach).

You're gonna go far, kid

Już od samego początku działalności Supergiant Games bardzo, ale to bardzo zależało na tym, aby osiągnąć synergię rozgrywki i fabuły. Owszem, sama mechanika walki odrobinę się zestarzała i choć narzędzi do masowej eksterminacji wszelakich wrogów tu nie brakuje, to półtorej dekady dzielące losy Melinoë i Dzieciaka wydają się wręcz eonem. Niby fajnie się klepie bronią białą (czuć ciężar dzierżonego młota czy szybkość maczety) oraz strzela z broni dystansowej (muszkiet to dalej rzadkość w gatunku akcyjniaków), jednak niektóre animacje trącą myszką. A już 15 lat temu recenzenci krytykowali starcia za niedokładność, powtarzalność czy nadmierną prostotę.

Choć warstwy erpegowej w *Bastionie* nie znajdziemy, to z perspektywy czasu trzeba zrozumieć, że **fenomen owej gry wynikał z jej niezaprzeczalnej unikatowości**. Otrzymaliśmy bowiem hack'n'slasha, w którym siekanie i rąbanie nie było najważniejsze, a itemizacji i minmaxowania(*) ze świecą szukać. Supergiant złamało parę schematów i poprzestawiało priorytety, dzięki czemu powstała zręcznościówka przyciągająca narracją i jej powiązaniami z gameplayem. A to wytyczyło szlak,

Hack'n'slash, w którym siekanie i rąbanie nie było najważniejsze.

którym przez resztę dekady podążali inni twórcy, wystawiając na próbę przyzwyczajenia i oczekiwania graczy. Znajoma, acz lekko przekształcona pętla rozgrywki *Bastionu* w pewnym sensie stała się więc branżowym standardem.

CZY WIESZ, ŻE...

Studio Supergiant Games zostało założone w 2009 roku przez byłych pracowników Electronic Arts – Amira Rao i Gavina Simona. Wcześniej współtworzyli oni choćby serię *Command & Conquer*. Z kolei w 2010 do zespołu – jako dyrektor kreatywny – dołączył znany im z EA Greg Kasavin. Początkowo cała ekipa liczyła zaledwie siedem osób.

(*) Minmaxing to tworzenie wysoce wyspecjalizowanej postaci poprzez maksymalne rozwijanie pewnych jej cech kosztem zaniedbywania pozostałych.

egmont.pl 6301053e99

- **PRODUCENT:** JASON CREIGHTON
- **GATUNEK:** AKCJA
- **PLATFORMY:** C64 (1986); ZX SPECTRUM, C16, COMMODORE PLUS/4 (1987)



STARA KASZANKA



BARTŁOMIEJ „BARTEKGM" POKORSKI

Ptasi móżdżek

O łatkę tytułu niegrywalnego w dzisiejszych czasach nietrudno. Wystarczy przedwczesne wyjście z twórczego pieca oraz żarliwa grupa odbiorców. Zdarzały się jednak produkcje zasługujące na takie miano w pełni, i to bez ubarwiania.

CZY WIESZ, ŻE...
Wydany w tym samym roku port gry na platformy Commodore 16 i Plus/4 został stworzony przez inną osobę, ale... także był skopany. Ta edycja przeszła do historii za sprawą nieśmiertelnych przeciwników, którzy uniemożliwiali zabawę.

I po ptakach.



Jest rok 1986. Na Commodore'a 64 wychodzi *Sqij!* – zręcznościówka o zmutowanym pisklaku przemierzającym jaskinie. Zgodnie z opisem na pudełku musi on zaspokoić swój głód w świecie po zagładzie ludności. Brzmi dziecinnie? Nie bez przyczyny, bo pomysł wyszedł spod klawiatury 13-letniego Jasona Kendalla, pracującego dla firmy The Power House. Po debiucie w miarę grywalnego oryginału pojawia się potrzeba przygotowania konwersji na ZX Spectrum i **zlecenie na nią dostaje również nieletni Jason Creighton. Niechętnie odbębnia on to zadanie podczas jednego 40-godzinnego maratonu**, a ze względu na utrudniony dostęp do produkcji Kendalla (podobno z braku stacji dyskietek) opiera projekt jedynie na jej mapie i niepełnych wspomnieniach z rozgrywki w biurze wydawcy.

Gra nie reaguje na klawisze, bo... niepotrzebnie włącza Caps Locka.

O jeden znak za daleko

Nikt tu nawet nie próbuje budować suspensu. Zamiast intra otrzymujemy „nekrolog" z dwoma ptakami oraz instrukcją odpalenia gry. Po posłusznym wciśnięciu na klawiaturze Spectruma jedynki możemy jednak równie dobrze wsadzić ręce do kieszeni: nasz ptasi móżdżek okazuje się przyspawany do środka ekranu, podczas gdy trzymające się na uboczu poczwary skazane są na wieczną tułaczkę po osi pionowej. Potem zaś... nic się nie zmienia.

Żaden fokstrot na klawiaturze nic tu nie da, a rzeczony cyrk rozgrywa się zarówno na prawdziwym Spectrumie, jak i emulatorach. Wszystkiemu winien jest kuriozalny błąd: po załadowaniu gry w komputerze włącza się Caps Lock, a jej sterowanie oparto na małych literach. Nie reaguje więc ona na wciskanie klawiszy odpowiedzialnych za kontrolowanie bohatera, przez co perypetie ptaka to w praktyce co najwyżej mało efektowny wygaszacz ekranu.

Niekończąca się opowieść

Masochistów ornitologów jednak muszę uspokoić: naszego bohatera da się uwolnić. Z odsieczą przybywa komenda „POKE", umożliwiająca użytkownikowi bezpośrednie ingerowanie w zawartość pamięci RAM – w tym przypadku wyłączenie Caps Locka. Zgadza się. Coś, co w normalnych grach pozwala oszukiwać (np. uzyskać nieskończone życia), tu niezbędne jest do odblokowania gameplayu. Tyle że nie warto tego robić, bo już po chwili nasz entuzjazm zacznie pikować. **Framerate utrzymuje tempo kartkowania magazynu**, sterowana ptaszyna pozostawia artefakty przy byle ruchu, a jej prędkość rywalizuje z muchą utopioną w smarze.

Nie dziwi fakt, że na naszych oczach sypie się też cała reszta. Trudno oczekiwać, by podmiana bajtu uwolniła ten szmelc od baboli, zwłaszcza tych projektowych, ukazujących nieudolność nastolatka. Grafika jest nędzna, a ten sam duet wrogich nam drobnoustrojów pojawia się na każdym poziomie i często np. rozpada się lub chaotycznie zmienia kolory. **Przechodzenie między etapami to loteria: równie dobrze możemy pokonać szczelinę, jak i utknąć, a kluczowe dla fabuły przedmioty są zwyczajnie niemożliwe do zebrania.** Jakkolwiek byśmy stroszyli piórka, zakończenie tej gry zobaczymy jak świnia niebo.

Niechlujny kod był nie tylko zmorą dla odbiorców, lecz także potencjalnym problemem prawnym. Młody autor zawarł w nim bowiem komercyjne biblioteki Laser Basica, które nigdy nie powinny stać się częścią przygód ptaszyny. Co więcej, było je widać jak na dłoni – po latach sam Creighton przyznał, że nawet nie skompilował programu, zanim przekazał go wydawcy. Najgorsze w tym wszystkim wydaje się jednak to, że ów cyfrowy bękart w ogóle trafił do sprzedaży. I to... dwukrotnie, bo bez żadnych poprawek wylądował później w kompilacji *Power Plays*.

Czy ten pas zieleni miał działać kojąco?



- **PRODUCENT:** ALKIMIA INTERACTIVE
- **GATUNEK:** RPG
- **PLATFORMY:** PC, PS5, XSX
- **GRALIŚMY NA:** PC



EUGENIUSZ SIEKIERA

Magia wiecznie żywa

Powiedzieć, że wyczekiwany remake „najbardziej polskiej z gier" rodził się w bólach, to nic nie powiedzieć. Po każdej prezentacji wylewały się żale, a niezoptymalizowane demo sprawiło, że niektórzy zaczęli ostrzyć widły.

W końcu jednak, po długich latach developerskiego piekła, doczekaliśmy się – Bezimienny powrócił. Wraz z nim także Diego, Milten, Lester i reszta ferajny. Wielu z nas traktowało ją jak rodzinę, a jeden z dostępnych w grze obozów – niczym drugi dom. Dla porządku już na wstępie zaznaczę, że **nową inkarnację dzieła Piranha Bytes ogrywałem we wrześniu, gdy opadł popremierowy kurz, a tytuł doczekał się kilku solidnych łatek**. W tekście odniosę się więc do stanu faktycznego na czas testów, a nie takiego, jaki mogliście zastać w dniu debiutu.

Rudy, więcej rudy!

Jeśli przez ponad dwie dekady nie dowiedzieliście się, o co cały ten szum wokół *Gothica*, kilka słów fabularnego wprowadzenia. Rzecz ma miejsce w królestwie Myrtany, gdzie od dawna trwa wojna z orkami. Konflikt pochłania szalone ilości rudy, ta zaś wydobywana jest w kopalniach kolonii karnej, która w wyniku nieudanego zaklęcia została odcięta od świata magiczną barierą. Żywe istoty mogą wejść na teren Górniczej Doliny, ale wrócić stamtąd już nie, bo osłona przepuszcza tylko w jedną stronę.

To wydarzenie zmienia wszystko. Więźniowie przejmują kolonię i, podzieleni na trzy obozy, dalej wydobywają rudę, by szantażować za jej pomocą króla. Ten zaś, w ramach wymiany barterowej, dostarcza skazańcom to, czego sobie zażyczą: od kobiet i niewolników po jadło oraz napitki. Pewnego dnia za barierą ląduje wspomniany Bezimienny. Trafia do kolonii, mając u stóp cały świat... A nie, wróć, wszak to nie klasyczny erpeg o przypadkowym zbawcy królestwa – tu, przynajmniej na początku, staramy się po prostu przetrwać.



W pierwszych godzinach groźny jest każdy stwór.

Jak dobrze tu wrócić

Na powitanie dostajemy w zęby, a później jest tylko trudniej. Nim wkupimy się w łaski kilku ważniaków i związemy swe losy z jednym z obozów, czeka nas mozolna wspinaczka po lokalnej drabinie społecznej. To surowe miejsce, którym rządzi prawo pięści – albo nauczymy się tych reguł, albo inni szybko sprowadzą nas do parteru.

Remake prezentuje historię już nam znaną, lecz nadal angażującą. Z czasem też opowieść się rozwija: jasne się staje, że kruchy balans w kolonii może zostać zachwiany, a gdzieś w tle majaczy poważne zagrożenie. Przy okazji zauważamy, iż **scenariusza nie przepisano jeden do jednego – wiele wątków rozbudowano, kilka dodano**, dzięki czemu całość wydaje się spójniejsza oraz konsekwentniejsza.

Co więcej, postarano się również pogłębić portrety psychologiczne głównych postaci i rozpisać na nowo dialogi. Niektóre pokrywają się ze starą wersją, ale dodano także sporo linijek. Swoje pięć minut otrzymali nawet orkowie, stając się cywilizacją z własną tożsamością, kulturą oraz językiem. I tylko polski dubbing momentami zgrzyta, zwłaszcza Jacek Mikołajczak ponownie wcielający się w Bezimiennego, choć oczywiście powrót dobrze znanej obsady cieszy, bo to kolejny ukłon w stronę nostalgii. Nie sposób się natomiast przyczepić do reszty warstwy dźwiękowej – ten świat jest wiarygodny m.in. dzięki temu, jak brzmi, a stare, ale uwspółcześnione przez ich autora, Kaia Rosenkranza, aranżacje doskonale ilustrują każdą wyprawę w dzicz.

Zawsze na szlaku

Dostępny teren jest może nieduży, jednak fantastycznie zaprojektowany. Nie ma tu pustych, nijakich przestrzeni, miejsc podobnych do pięciu poprzednich. Wielu graczy co prawda zna każdy kamień w Górniczej Dolinie, ale nawet oni będą zaskoczeni, bo spora część lokacji została twórczo rozbudowana. Wykorzystując Unreal Engine 5, **Hiszpanie wykonali pierwszorzędną robotę w nadaniu kolonii nowoczesnego sznytu**. Zapewne nie wszystkim przypadnie do gustu zmiana pory roku – bura kolorystyka oryginału sugerowała jesień, tu zaś mamy lato w pełni – tyle że to już czepianie się dla zasady. Całość wygląda



eprasa.pl 620



Wszędzie dobrze, ale w domu najlepiej!



Ani kroku, bo ta cięciwa zaśpiewa tango!

naprawdę dobrze, a eksploracja, stanowiąca przecież jeden z filarów rozgrywki, jest dzięki temu szalenie ekscytująca.

Kolonia to świat otwarty: **da się iść gdzie oczy poniosą, ale wszędzie czyha zagrożenie**. Nawet w obozowisku możemy zostać pobici i okradzeni, a poza nim spotkamy m.in. groźne stworzenia – wszystko, co lata, pełza lub biega, będzie chciało zatopić w nas zęby, jeśli zanadto się zbliżymy. W pierwszych godzinach byle wilk potrafi stanowić nie lada wyzwanie, tym samym zapuszczanie się dalej bez należytego przygotowania czy ekwipunku to proszenie się o kłopoty.

Sęk w tym, że postacią na zbyt niskim poziomie tak czy inaczej zabrniemy w niebezpieczne rejony, bo podobnie jak oryginał z 2001 roku gra nie jest usiana znacznikami, a do interesującego nas celu nie prowadzi żaden fikuśny system nawigacji. Dysponujemy jedynie ogólnymi mapami, które najpierw należy zdobyć (np. kupując je u kartografa), a **istotne dla fabularnego postępu miejsca odkrywamy metodą prób i błędów**, kierując się lakonicznymi opisami rozmówców. Jak wiadomo, w tym kryje się część magii *Gothica*.

To nie miało prawa się udać, a jakimś cudem zagrało tu niemal wszystko.

Talenty w cenie

Inną cechą charakterystyczną tej serii jest nietuzinkowy system rozwoju, który z powodzeniem udało się przeszczepić na grunt nowej wersji. Dowolny postęp, zaliczony quest czy ubity stwór nagradzają nas doświadczeniem, a z każdym kolejnym poziomem otrzymujemy punkty nauki – tych nie inwestujemy na klasycznym drzewku rozwoju, lecz wydajemy je u nauczycieli. Gdy zatem chcemy sprawniej szyć z łuku albo zręczniej machać mieczem, trzeba grzecznie podreptać do mistrza w danym fachu i niejednokrotnie obficie sypnąć rudą, która odgrywa w kolonii rolę oficjalnej waluty.

A skoro już o tym mowa, warto dodać, że zmodyfikowano nieco handel – tym razem kupcy płacą mniej za każdy kolejny egzemplarz tej samej rzeczy. Trudniej więc zostać bogolem. Zupełnie **przeprojektowano natomiast ekwipunek – wciąż daleko mu do ideału, ale na szczęście w niczym nie przypomina tego z *Classica***, będącego nieintuicyjnym i niewygodnym nawet 20 lat temu. Pochwalić należy także glosariusz zbierający w jednym miejscu przydatne informacje o spotkanych enpecach czy ubitych potworach. W grze, która nijak nie prowadzi za rączkę, porządkująca wszystko encyklopedia jest w cenie.

To nie mogło się udać?

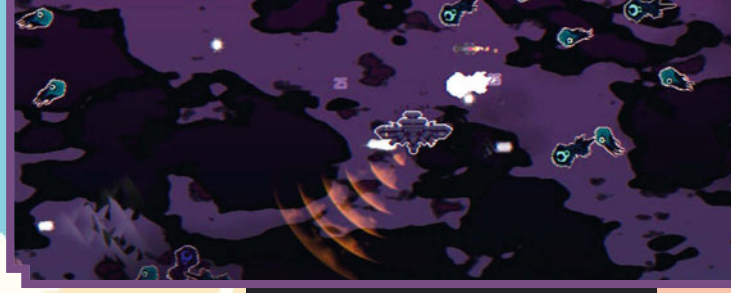
Progres w *Gothicu* jest mozolny, ale piekielnie satysfakcjonujący, bo każda zdobyta biegłość realnie przekłada się na możliwości postaci. Po przyuczeniu bohater nagle przestaje wymachiwać mieczem jak cepem i pomniejsze stworzenia nie stanowią już dla niego problemu. Szabrownictwo znacząco ułatwimy sobie dzięki opanowaniu otwierania zamków, które przydaje się tym bardziej, że stary system zastąpiono trudniejszą minigrą. Warte uwagi okazują się również całkiem **nowe umiejętności, jak wspinaczka pozwalająca docierać do nieznanych obszarów, nurkowanie umożliwiające dłuższe pozostawanie pod wodą czy jazda na ścierwojadzie** służącym nam swym wierzchem.

To nie miało prawa się udać, a jakimś cudem zagrało tu niemal wszystko. Jasne, wymagania sprzętowe są niemałe i wciąż zdarzają się błędy, choć w moim przypadku naprawdę drobne, jak szwankująca detekcja kolizji, rwane animacje czy głupiejący enpece. Najcięższym grzechem okazał się side quest w kopalni, którego nie mogłem zaliczyć przez brak odpowiedniej opcji dialogowej. Niewielka to jednak skaza w obliczu tak pięknej, przesiąkniętej nostalgią podróży.



6

▶ **PLUSY** staroszkolnie wymagająca • przepiękny, szczegółowy, dobrze zaprojektowany świat • mądrze przebudowane niektóre miejscówki • angażująca eksploracja • nowe questy, wątki i przydatne umiejętności • poprawione systemy walki i otwierania zamków • klimatyczny soundtrack Rosenkranza • polski dubbing ze starą obsadą • rozbudowane dialogi i postacie ▶ **MINUSY** optymalizacja mogłaby być lepsza • zdarzają się drobne błędy • czasem nawala AI • niektóre głosy lepiej brzmiały w oryginale



- **PRODUCENT:** BALLAST GAMES
- **GATUNEK:** AKCJA, ROUGELITE
- **PLATFORMA:** PC

Wszystko chce nas tu zabić, nie ma lekko!



ALICJA WOJCIECHOWSKA

CLOUDBREAKER

Dzielny mały stateczek

Vampire Survivors **odniosło tak ogromny sukces, że doczekało się tabunu naśladowców. Nie każdy z nich jednak wnosi do gatunku coś świeżego i jest godny uwagi. Cloudbreaker należy do tego lepszego sortu – pełnego i postaranka, i pomyślunku.**



Stateczek możemy rozwijać w hangarze.

Fabuła to tutaj tylko pretekst do podejmowania kolejnych wypraw w poszukiwaniu wielkiego kryształu, więc nie będziemy się nią przejmować. Każde podejście wygląda tak samo: **nasz latający stateczek zostaje zrzucony na planszę i musi przetrwać ataki hordy wrogów** o rosnącym stopniu wytrzymałości i zajadłości.



Grunt to trzymać wszystkich na dystans.

W pogoni za nagrodami

Z ubitych paskud wypadają kluczowe dla rozgrywki kryształki, a zebranie odpowiedniej ich liczby skutkuje zdobyciem poziomu. Co ciekawe, im dłużej wstrzymamy się z przekuciem nowego levelu na nagrody, tym większa szansa, że natrafimy na loot należący do rzadszej kategorii. Tych ostatnich, różniących się statystykami, jest pięć: od pospolitej do legendarnej.

Przy każdym wbitym poziomie gra losuje nam trzy części, z których możemy wybrać jedną, aby zamontować ją w statku. Większość to różnego rodzaju bronie – lasery, armaty, rakiety czy ofensywne pola siłowe – ale zdarzają się również upgrade'y samej maszyny, jak bonusy do szybkości lub zasięgu zbierania klejnotów. Jeśli akurat nic nam nie przypasuje, nagrody można zezłomować i wykorzystać pozyskany z nich materiał, aby ulepszyć to, co już mamy.

Strategia, głupcze!

Gwoździem programu są części pozwalające stworzyć sieć zależności: **poszczególne bronie da się połączyć w jeden mechanizm, znacznie poprawiając ich skuteczność. Ten aspekt strategiczny to ważny element gry.** Dobre planowanie i zarządzanie jest niezbędne i bez niego trudno osiągnąć tu sukces. *Cloudbreaker* to gra raczej niełatwa, więc jeśli chcemy pożyć dłużej, trzeba się postarać.

W przypadku zgonu tracimy wszystkie zdobyte podczas wyprawy części, ale zebranych kryształków możemy użyć, aby w hangarze dokonać permanentnych ulepszeń statku, a nawet kupić bardziej zaawansowane modele z nowymi „umiejętnościami". Więcej bazowego zdrowia, szybkości czy lepsza obrona na pewno się przydadzą. Zwłaszcza gdy staniemy oko w peryskop z jednym z bossów.

Powietrznym statkiem w wielki rejs...

Do przebycia mamy trzy biomy, które jednak różnią się tylko kolorami oraz przeciwnikami. W każdym znajdziemy też te same losowe „wysepki" z bonusami – np. bardzo przydatnym magnesem ściągającym do nas wszystkie niezebrane z planszy klejnoty – oraz dwa repozytoria reliktów, czyli unikatowych części z wyjątkowymi perkami, takimi jak leczenie. Drugą metodą odzyskiwania zdrowia jest gromadzenie energii pozostawionej przez niektórych wrogów. Zebrawszy odpowiednią jej ilość, możemy przez chwilę atakować szybciej i mocniej – a potem dostajemy procent HP odpowiadający obrażeniom, jakie udało nam się zadać. Ciekawa mechanika!

Ogółem jednak *Cloudbreaker* to gra skromna i widać to jak na dłoni. Nie w przypadku grafiki – całkiem przyjemnego pixel artu – czy muzyki, która wpada w ucho i nie chce wypaść, ale w braku różnorodności. Przydałoby się jakieś urozmaicenie w lokacjach oraz więcej ciekawego sprzętu do zdobycia. **Wypadałoby też przyjrzeć się optymalizacji.** Dzieło studia Ballast Games ogrywałam na Steam Decku i „paliło" baterię szybciej niż *Elden Ring*.

Skromna, ale przyjemna gra grożąca syndromem jeszcze jednej wyprawy.

Pomimo tych mankamentów grało mi się w *Cloudbreakera* naprawdę przyjemnie. Gameplay jest wciągający – szybko dopadł mnie syndrom jeszcze jednej wyprawy, zdarzyło mi się nawet zarwać przy tej produkcji nockę. Nieźle, jak na mały tytuł za ok. pięć dyszek!

7+

- **PLUSY** wciąga jak bagno • wymaga myślenia strategicznego • każda wyprawa przynosi wymierne korzyści
- **MINUSY** niemal identyczne lokacje • niewielka różnorodność dostępnego wyposażenia

eprasa.pl 6201953c99



- **PRODUCENT:** ANTSTREAM, TEAM17
- **GATUNEK:** STRZELANKA 2D, FPS
- **PLATFORMY:** PC, PS5, XSX (SWITCH W PLANACH)
- **GRALIŚMY NA:** PC

DAWID „DAEL" BIEL

ALIEN BREED
35th Anniversary

Mordercze muzeum

Zdobycie licencji na produkcję gry w świecie filmu *Obcy – decydujące starcie* pewnie tanie nie jest. Ale czy 20th Century Fox ma prawa autorskie do wąskich korytarzy, migających świateł, kosmicznych marines i hord paskudnych istot wyskakujących ze ścian? No raczej nie.



Takim tokiem myślenia poszło Team17, wydając w 1991 roku klasyczną amigową strzelankę z widokiem z góry – *Alien Breed*. Inspiracje filmem Jamesa Camerona nie były zresztą powierzchowne, bo **angielskie studio zdołało wtłoczyć w ramy top-down shootera całkiem sporo elementów horroru**, z permanentnym niedoborem amunicji oraz poczuciem ciągłego osaczenia na czele.

Garść historii

Alien Breed był ogromnym hitem, nic dziwnego zatem, że doczekał się rozszerzonej o nowe poziomy wersji specjalnej, a potem również sequeli: koszmarnie trudnego *Alien Breed II – The Horror Continues* w 1993 roku oraz stanowiącego szczytowe osiągnięcie w dziedzinie amigowych strzelanek *Alien Breed: Tower Assault* w 1994. A jako że posiadacze „Przyjaciółki" marzyli wówczas o własnym *Doomie*, Team17 spróbowało swych sił także w gatunku FPS-ów.

Gry nierówne, ale kolekcja jako całość – znakomita.

Tak powstały *Alien Breed 3D* (1995) i *Alien Breed 3D II: The Killing Grounds* (1996). Pierwsza z produkcji miała swój urok, acz nie krył się on w szacie graficznej, bo widok rozgrywki był mniejszy od pocztówki, za to pojedyncze piksele większe od znaczków na listy. Przesadzam, choć tylko trochę. Sequel od strony czysto technicznej okazał się tytułem znacznie doskonalszym (m.in. dzięki dynamicznemu oświetleniu), tyle że do sensownej zabawy wymagał karty RTG. Później *Alien Breed* jeszcze wracał – już nie na Amidze – w nibyrimejkach. Te pozycje nie miały jednak czaru pierwowzoru.

Wszystko w jednym

Po co te wspominki? Otóż Antstream wydał *35th Anniversary Collection*, obejmującą cały pierwszy, amigowy rozdział serii, czyli cztery odsłony dwuwymiarowe oraz dwa eksperymenty z perspektywą pierwszoosobową. I chyba chodziło tu o coś więcej niż tylko zakonserwowanie klasyków z czasów świetności „Przyjaciółki". Te tytuły miały być bowiem grywalne w 2026.

Dostajemy zatem produkcje z ulepszoną grafiką, nagraną ponownie (fenomenalną!) ścieżką dźwiękową oraz możliwością sejwowania w dowolnym momencie. Doszły nowe tryby gry, w tym sieciowy multiplayer, a także shadery imitujące ekran kineskopowy. I wreszcie **cztery pierwsze tytuły stały się twin-stick shooterami, co samo w sobie jest rewolucją**. W oryginale, by strzelić do potwora, należało najpierw grzecznie zwrócić się w jego stronę. Teraz spokojnie cofamy się przed nacierającymi Obcymi i jednocześnie prujemy z karabinu. Nie są to może takie prawdziwe TSS-y, bo strzelać nadal da się tylko w ośmiu kierunkach, ale i tak dwuwymiarowe odsłony stały się znacznie przystępniejsze. A tradycjonaliści i masochiści mogą oczywiście pozostać przy rozwiązaniu oryginalnym.

Opcjonalna obsługa dwóch analogów zmienia nieco charakter gry. W żadnym razie nie jest to jednak wadą.

Z 3D trochę gorzej

O ile cztery pierwsze tytuły sporo zyskały, o tyle dla gier 3D czas nie był równie łaskawy i po prostu zostało mniej do odratowania. Kolekcja fantastycznie poprawia ich płynność oraz unowocześnia sterowanie, lecz cudów nie dokonuje. Zwłaszcza *Alien Breed 3D* należałoby potraktować raczej jako muzealny eksponat niż produkcję, która przykuje kogokolwiek do ekranu na dłużej.

Niech to jednak nikogo nie zniechęca, bo **prawdziwym asem w rękawie kolekcji jest The Vault – interaktywne archiwum stylizowane na lokację z dwuwymiarowego *Alien Breed***, pełne grafik koncepcyjnych, materiałów promocyjnych, prototypów, muzyki oraz tekstów poszerzających lore gier. I naprawdę można spędzić w nim wiele godzin.

Jest więc *Alien Breed 35th Anniversary Collection* trochę nietypowym przypadkiem – zestaw gier mamy bowiem nierówny, ale rzecz sprawdza się znakomicie jako kolekcja. Antstream zachowało serię razem z całym jej geniuszem, dziwactwami i archaizmami, jednocześnie dając nam narzędzia, by te ostatnie jakoś ścierpieć. Chce się odwiedzić takie muzeum. Nawet mimo że eksponaty próbują nas zabić.

6

PLUSY znakomita muzyka • opcjonalna mechanika twin-stick shootera • klimat • materiały dodatkowe
MINUSY odsłony 3D kiepsko się zestarzały

eprasa.pl 6201953c99

PRODUCENT: JOEVENO
GATUNEK: FPS
PLATFORMA: PC

BRAZILIAN DRUG DEALER BEFORE 4: DEMONS FROM THE PORTAL TO HELL I OPENED ARE STILL IN THE FAVELA AND NOW I HAVE TO SAVE MAMADAS FROM RONALDO



DAWID „DAEL" BIEL

Fajerwerki w tyłku

Słyszałem, że niektórzy nie mogą grać w FPS-y z powodu choroby lokomocyjnej. W tym przypadku też tego doświadczyłem. I to spoglądając na statyczne screenshoty.

Zacznijmy od sprawy nie do pominięcia. *Brazilian Drug Dealer Before 4: Demons from the Portal to Hell I Opened Are Still in the Favela and Now I Have to Save Mamadas from Ronaldo* to gra szkaradna. Na wielu płaszczyznach. Nie chodzi tylko o to, że przemierzamy labirynty upstrzone paskudnymi teksturami. Nigdy nie odwiedziłem Rio de Janeiro, São Paulo ani Salvadoru, ale z faktu obecności bardzo dużej liczby klaunów wnioskuję, że przynajmniej przy odwzorowywaniu struktury demograficznej Brazylii twórca skorzystał z pewnej licentia poetica.

Quake po ciężkim urazie estetycznym.

Oczy bolą od patrzenia

Rzecz w tym, że brzydota została tu zakodowana niemal w każdym elemencie. *Brazilian Drug Dealer Before 4* korzysta z animacji wierzchołkowej zamiast szkieletowej, przez co przeciwnicy poruszają się niczym uczestnicy zawodów tanecznych po poważnym urazie neurologicznym. Reszta zaś wypada jeszcze gorzej.

Można by pomyśleć, że to po prostu kiepsko zrobiony tytuł, lecz **w tej brzydocie objawia się podejrzana konsekwencja. W grze bowiem występuje również muzyka – a szkoda**, bo co bardziej natarczywe jej fragmenty znacząco podnoszą poziom trudności. No i wreszcie mamy kwestię fabuły. Prześledzenie serii od jej początków nie należy do zadań łatwych, ponieważ dwie pierwsze części to produkcje dość ezoteryczne „trójka"... jest, zapoznanie się z historią „czwórki" okazało się natomiast kłopotliwe.



(*) To samo tyczy się wersji anglojęzycznej.

Jak to wyrazić, aby wszyscy pojęli istotę problemu... Wyobraźcie sobie, że jesteście Inuitami, którym zaserwowano utrzymaną w żółtej kolorystyce produkcję o bobrze rzucającym w 2137 nosaczy sundajskich kremówkami. Antropolog pewnie nazwałby to niedostępnym dla obcych kodem kulturowym. Dlaczego miotacz ognia działa na yerba mate? Czemu budka telefoniczna strzela kokosami? Boję się pytać.

A spolszczenie nie pomaga. **Lokalizacja była dla mnie mniej więcej równie zrozumiała, co portugalski oryginał(*). Czyli wcale.** Łamaną polszczyznę uzupełniają liczne obce wtręty, które początkowo cierpliwie wrzucałem do Tłumacza Google – tylko po to, by przekonać się, że to slangowe określenia części anatomicznych albo czynności seksualnych. Zasadniczo pojąłem więc z fabuły tyle, ile da się wywnioskować z tytułu gry. I bawiłem się całkiem nieźle.

Mechaniczna doskonałość

Tu następuje bowiem nieoczekiwany zwrot akcji, w którym recenzent wyjaśnia, że wszystko, o czym przeczytaliście do tej pory, było w znacznej mierze celowym zabiegiem i hołdem dla brazylijskich modów oraz bootlegowych gier z początku XXI wieku. Estetyczna agresja okazuje się opakowaniem produkcji, która pod względem czysto gameplayowym wie, co robi.

Bez owijania w bawełnę: **pod tą feijoadą, kokosami, klaunami i genitaliami znajduje się *Quake*. Całkiem dosłownie zresztą, bo *Brazilian Drug Dealer Before 4* działa na id Techu 2.** Tylko że to taki *Quake* na sterydach. Chyba jeszcze nie zdarzyło mi się cytować w recenzji materiałów promujących grę, ale autor sam znalazł najtrafniejszy sposób opisania swojego dzieła. „PĘDŹ I WYKONUJ PODWÓJNE SKOKI, BO WSADZIŁEŚ SOBIE W DUPĘ FAJERWERKI!" – tak Joeveno zachwala wprowadzenie mechanizmów dash i double jump.

I faktycznie przeobraża to rozgrywkę. Areny szybko zapełniają się przeciwnikami i pociskami, więc zamiast ostrożnie wychylać się zza rogu, człowiek zaczyna niemal fruwać po planszy. A dzięki sekretom oraz alternatywnym ścieżkom każdy z 18 poziomów zachęca, by odwiedzać go wielokrotnie.

Oto dochodzimy do clou problemu. Czy grę, która zgodnie z zamysłem twórcy ma być nieprzystępna, można z czystym sumieniem polecić? Tak mi się wydaje. Jeśli zaakceptujecie brzydotę i bełkotliwą narrację, pod nimi **znajdziecie naprawdę solidnego, pomysłowego i zaskakująco dopieszczonego boomer shootera**. A chorobę lokomocyjną dostaniecie gratis.

7+

PLUSY *Quake* na sterydach • humor niezrozumiały, ale jest
MINUSY grafika • muzyka • długie sesje mogą wywoływać negatywne objawy fizjologiczne • przed uruchomieniem skonsultuj się z lekarzem lub farmaceutą

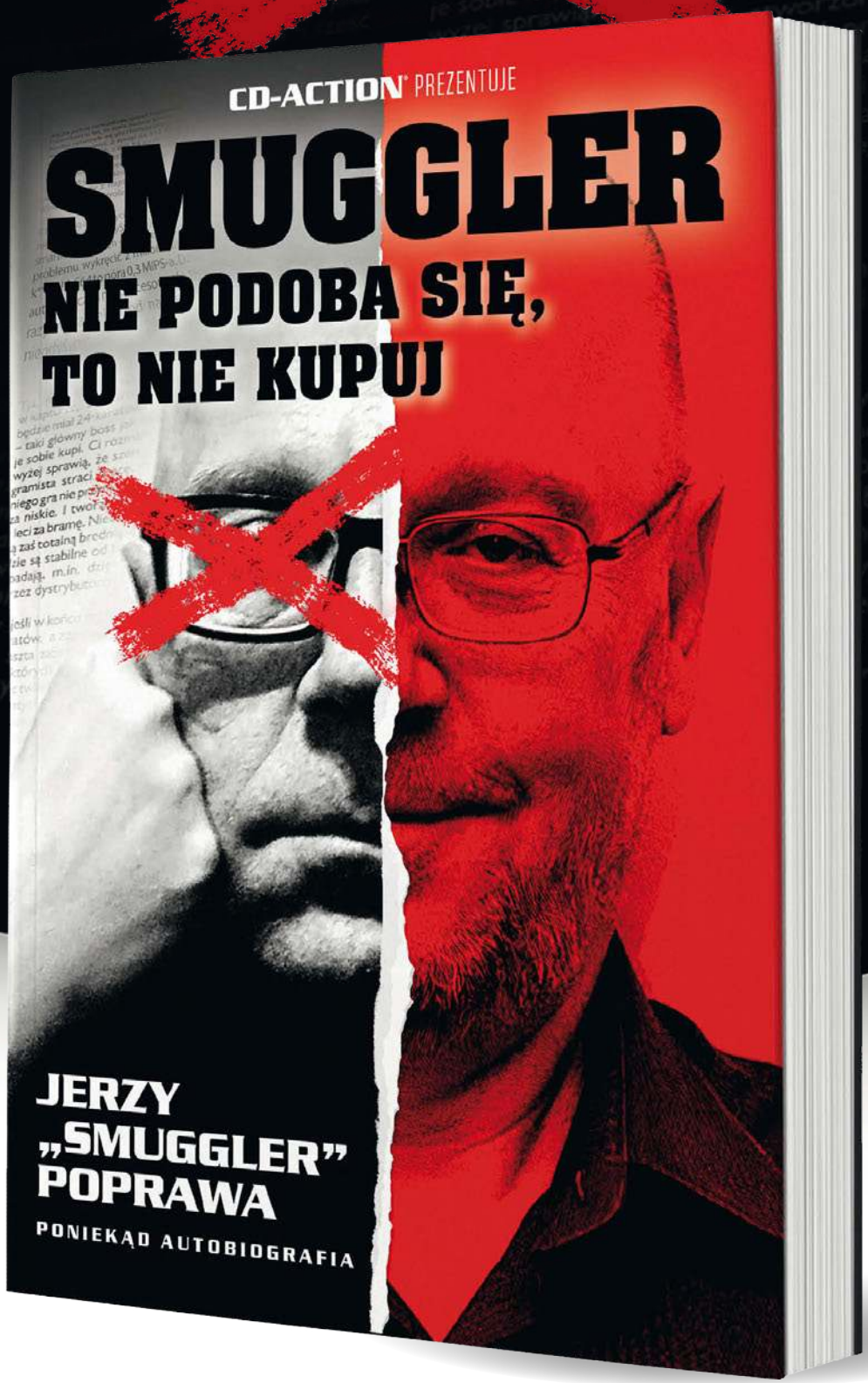
KIM, DO CHOLERY, JEST SMUGGLER?

Nie podoba się, to nie kupuj to kilkaset stron wspomnień Jerzego Poprawy – wieloletniego redaktora naczelnego i wicenaczelnego *CDA*, znanego także jako Smuggler. To szczera do bólu, momentami rubaszna, a chwilami refleksyjna historia: o życiu, 50 latach grania i trzech dekadach pracy w *CD-Action*.

Aż 556 stron pasjonującej lektury!

Kolorowe ilustracje

Oprawa twarda



SKLEP.CDACTION.PL

ALLEGRO.PL

eprasa.pl 6201953c99

- **PRODUCENT:** KONAMI
- **GATUNEK:** SKRADANKA, AKCJA
- **PLATFORMY:** PC, PS5, XSX, NS2, NS
- **GRALIŚMY NA:** PC



EUGENIUSZ SIEKIERA

RETRO POLECA

METAL GEAR SOLID Vol. 2 MASTER COLLECTION

Na drugą nóżkę

Konami nie próżnuje i po nieco kulawym pakiecie pierwszych *Metal Gearów* serwuje soczystą dokładkę. Co więcej, tym razem nie musimy czekać na łatki niwelujące rozmaite niedociągnięcia, bo już od momentu debiutu wszystko działa, jak należy.

Daniem głównym tej kolekcji jest bez wątpienia *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* – produkcja wieńcząca na PlayStation 3 przez niemal dwie dekady i zarazem jedyna odsłona głównego cyklu, która nigdy nie wychyliła nosa poza swoją pierwotną platformę. Po latach Konami naprawia to niedopatrzenie, a przygotowany z myślą o obecnej generacji port okazuje się wystarczająco udany, by skusili się na niego nawet gracze znający ten tytuł na wylot.

Stary wąż wciąż kąsa

Po raz pierwszy bowiem możemy rozsmakować się w całkowicie płynnej rozgrywce, udało się również znacząco skrócić czasy ładowania, a także lekko uwspółcześnić sterowanie. Oryginał wyciskał z poczciwego „Chlebaka" ostatnie soki i w bardziej otwartych lokacjach framerate potrafił spaść w okolice 20 kl./s, co nie było zbyt komfortowe. To już na szczęście pieśń przeszłości – w najnowszej inkarnacji gra **utrzymuje założone 60 fps-ów, a do tego wygląda piękniej niż kiedykolwiek, choć przecież mówimy o porcie, a nie remasterze**.

Dzięki wysokim rozdzielczościom (nie wyłączając 4K) obraz jest ostry oraz czytelniejszy niż dawniej; dotyczy to zresztą także elementów interfejsu. W swoim czasie *Guns of the Patriots* należało do najbardziej imponujących wizualnie produkcji na PS3 i to wręcz niesamowite, jak dobrze zestarzało się pod względem grafiki. O ile stosunkowo ubogie w detale otoczenie może zdradzać jego wiek, o tyle modele głównych postaci czy rozmaitych pojazdów i maszyn bojowych wciąż da się zaliczyć do pierwszej ligi.

Kinowe doznanie

Warto jednak mieć na uwadze, że *Metal Gear Solid 4* to dość specyficzna odsłona, nawet jak na standardy, do jakich przyzwyczaiły nas produkcje sygnowane nazwiskiem Hideo Kojimy. Mówimy tu o grze stworzonej z rozmachem, z którym w 2008 roku niewielu mogło konkurować. **Oferująca mnóstwo swobody kampania jest angażująca i naszpikowana nietuzinkowymi rozwiązaniami**, jak choćby kamuflaż optyczny dopasowujący kolor kombinezonu do tła. To również finałowy rozdział historii Solid Snake'a, w logiczny i spójny sposób domykający wątki rozpoczęte w poprzednich częściach cyklu, co samo w sobie jest nie lada osiągnięciem, gdy uwzględnimy, jak wiele niesamowitych wydarzeń i postaci przewinęło się przez tę serię na przestrzeni lat.

W związku z powyższym **nie ma sensu zaczynać swej przygody z cyklem od „czwórki", bo scenariusz przeładowano treścią i trudno będzie się w tej wielowarstwowej opowieści połapać**. Dość powiedzieć, że przerywniki filmowe trwają tu dłużej niż właściwa rozgrywka. I wcale nie uciekam się do przesady: dostajemy ponad dziewięć godzin drobiazgowo wyreżyserowanych cutscenek(*). Cóż, wszak japoński twórca z takowych słynie, a te z *MGS4* po latach nadal się bronią i wciąż wyglądają fantastycznie. Co więcej, wersja premierowa na PS3 nie pozwalała pewnych sekwencji tego typu pomijać, co mogło irytować – tym razem od początku mamy taką możliwość.



Palenie zabija. Snake też, tylko skuteczniej.

(*) Jedna z nich, licząca sobie 71 minut, zapisała się w Księdze rekordów Guinnessa *jako najdłuższa taka sekwencja w historii gier.*

eprasa.pl 6201953c99





***Metal Gear: Ghost Babel* wygląda niepozornie, ale treści w nim nie brak.**



***Peace Walker* to ciekawy pomost między numerowanymi odsłonami.**

Z kieszeni na duży ekran

W zestawieniu z monumentalną „czwórką" **drugi filar pakietu, *Metal Gear Solid: Peace Walker*, jest grą zdecydowanie skromniejszą**. Nic dziwnego, wszak nie była to kolejna numerowana odsłona stworzona z myślą o dużych konsolach, lecz jedynie upichcony na potrzeby przenośnego PSP spin-off z 2010 roku. Nie znajdziemy tu chociażby pieczołowicie wyreżyserowanych przerywników – te przybrały formę komiksowych, niestety średnio czytelnych plansz. Wybór takiego rozwiązania nie został podyktowany lenistwem, tylko pojemnością płyty UMD, która i tak musiała udźwignąć wcale niemałą zawartość.

Dodajmy, że niedługo później *Peace Walker* trafił w nieco odświeżonej wersji, jako część zestawu *HD Collection*, na PS3 i Xboksa 360 – i to właśnie ta edycja stanowiła bazę dla omawianego portu. Wciąż nie jest to jednak jakość grafiki, która wytrzymałaby porównanie z czwartą odsłoną. Geometria poziomów prezentuje się znacznie prościej, a modele są dużo mniej szczegółowe. Tak czy inaczej, **całość wygląda lepiej niż premierowa edycja z handhelda**. Mamy zresztą wybór: możemy odpalić grę zarówno z niższą rozdzielczością i jakością oprawy, jak i w trybie HD.

„Czwórka" nareszcie opuściła PS3 – i to w świetnym stylu.

Peace Walkera trudno nazwać wielką epopeją na miarę *Guns of the Patriots*. Rozgrywka została dopasowana do charakteru przenośnego sprzętu, nastawiona jest więc na krótsze, bardziej skondensowane misje i szybkie, kilkunastominutowe sesje, a etapy mają kompaktowe rozmiary. Jednocześnie widać zalążki pomysłów, które rozwinęła kolejna numerowana odsłona cyklu, czyli *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Znajdziemy tutaj takie mechaniki jak rozbudowa bazy, rekrutowanie żołnierzy czy wzywanie wsparcia artyleryjskiego w trakcie misji.



Snake jest już stary, to i chodzi zgarbiony.

Przystawki i deser

Dopełnieniem zestawu jest jeszcze jedna odsłona serii, tym razem upchnięta w katalogu bonusów. Mowa o **mniej znanej, a dzięki temu potencjalnie ciekawej części, czyli *Metal Gear: Ghost Babel*, która w 2000 roku ukazała się na Game Boyu Color**. Niewielka rozdzielczość obrazu rozciągnięta do formatu dużego ekranu nie wygląda zbyt korzystnie, trzeba jednak przyznać, że jak na skromne możliwości pierwotnej platformy, gra okazuje się zaskakująco rozbudowana.

Kolejne dodatki to ścieżki dźwiękowe, które możemy przesłuchać bez odpalania gier, a także materiały tekstowe. Znajdziemy wśród nich dokładne scenariusze zawartych w tym pakiecie odsłon oraz dokumenty dość skrupulatnie opisujące historię marki, zawiłą linię fabularną i życiorysy najważniejszych postaci. To prawdziwa kopalnia wiedzy dla zagorzałych fanów, choć oczywiście w całości po angielsku – tak jak w przypadku poprzedniej kolekcji, polskich napisów nie uświadczymy ani w materiałach dodatkowych, ani w samych grach.

Najnowsza kompilacja oferuje może skromniejszą zawartość (pierwsza zawierała trzy duże części głównej serii i plankton w postaci starych odsłon z 8-bitowców), ale na dzień dobry **eliminuje niedociągnięcia poprzedniego zestawu, w tym brak wsparcia dla wysokich rozdzielczości czy problemy z płynnością oraz sterowaniem**. Dzięki temu *Collection Vol. 2* nie sprawia wrażenia tworu skleconego na kolanie, a obecność *Metal Gear Solid 4*, które dotąd było tytułem na wyłączność PlayStation 3, czyni z tego pakietu wyjątkowo łakomy kąsek.

6+

PLUSY bardzo solidne porty • *MGS4* w końcu opuścił PS3, wciąż grywalny i piękny jak nigdy • świetne fabuły, które w ogóle się nie zestarzały • doskonały soundtrack • lekko odświeżone sterowanie • *Peace Walker* jest niezły (jak na przystawkę) • sporo dodatkowych informacji o uniwersum serii

MINUSY jeśli drażnią cię długie cutscenki, *MGS4* okrutnie cię zmęczy • skromniejsza zawartość pakietu w porównaniu z pierwszą kolekcją • brak języka polskiego

eprasa.pl 62019532c89



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan Amos

DAWID „DAEL" BIEL

Atarynka wiecznie żywa

Małe Atari miało już dawno zejść ze sceny. A jednak cztery dekady później – w dużej mierze dzięki nam, Polakom – wciąż otrzymuje nowe gry i porty klasyków, w tym projekty wyciskające z 8-bitowego komputerka siódme poty. Oto garść dowodów na to, że Atarynka nie tylko nadal żyje, ale i cieszy się dobrym zdrowiem.

JAK ZAGRAĆ?

Opisywane tu produkcje po pobraniu z internetu można oczywiście uruchomić za pomocą emulatora, ale da się je odpalić również na autentycznym komputerze z epoki. W tym drugim przypadku w sukurs przyjdzie nam jeden ze współczesnych interfejsów, takich jak Fujinet czy SIO2SD, które po podpięciu do Atari przez złącze kartridża lub magnetofonu / stacji dysków pozwalają na szybkie ładowanie programów np. z karty SD.



07 zgłoś się

- **TWÓRCY**: A. SOKOŁOWSKI, K. ZIEMBIK, M. BRZEZICKI
- **CENA**: DARMOWA (BIT.LY/3TCBQPE), 179 ZŁ – WERSJA KOLEKCJONERSKA (BIT.LY/4ACJMAK)

Wbrew pozorom nie mamy tu do czynienia z adaptacją serialu z Bronisławem Cieślakiem ani nawet z zabawnymi „parodiami" Borewicza, które krążyły w sieci przed czasami YouTube'a. *07 zgłoś się* to atarowski port bardzo starej(*) tekstówki na ZX Spectrum autorstwa niejakiego Kuby Rozpruwacza. Wersja na Atari XL/XE – przygotowana przez Adama „Muffy'ego" Sokołowskiego, Krzysztofa „Kaza" Ziembika i Michała „Caruso" Brzezickiego – to już raczej paragrafówka pełną gębą, zawierająca istotne usprawnienie w stosunku do oryginału. Mianowicie prawdziwą grafikę. Fabułę pozostawiono bez większych zmian, co jest zresztą ogromną zaletą, bo tytuł ten intryguje i zaskakuje humorem.

Wcielamy się w porucznika Topornego, który podczas urlopu w ośrodku Funduszu Wczasów Pracowniczych „Klawisz" wpada na trop groźnego Aferzysty Gospodarczego. Rozgrywka polega przede wszystkim na czytaniu opisów, oglądaniu ilustracji i wybieraniu jednego spośród kilku działań, jakie może podjąć Toporny. Zły pomysł często kończy śledztwo w sposób nagły, bolesny i pouczający. I **choć całość jest mocno liniowa, to broni się satyrą na język, instytucje i inne absurdy PRL-u**. To pozycja obowiązkowa dla każdego, kto choć trochę pamięta lata 80. albo pragnie się o nich czegoś dowiedzieć. Dodatkowo należy wspomnieć, że Retronics stworzyło wydanie kolekcjonerskie z efektowną, stylizowaną na dokumenty organów ścigania instrukcją i modelem milicyjnej Nysy. Chcecie, obywatelu, przegapić taką okazję?



(*) Data jej powstania jest przedmiotem sporów: jedni stawiają na koniec lat 80., a inni na początek kolejnej dekady.

prasa.pl 6201953c99

Laura

- **PRODUCENT**: ARSOFT
- **CENA**: DARMOWA (BIT.LY/4JBQX19), 169 ZŁ – WERSJA KOLEKCJONERSKA (BIT.LY/4YTSBEV)

To gra słusznie uważana za jedno z najlepszych oryginalnych dzieł ze sceny homebrew. Polska produkcja jest na pierwszy rzut oka klonem *Robbo* czy *Sokobana* – zręcznościowo-logiczną przygodą z widokiem z góry. Opowiada zaś o tytułowej 12-letniej bohaterce, która rusza śladami zmarłego dziadka, by odnaleźć legendarną Maskę Taloca.

Ale tak krótki opis nie oddaje uroku tego dzieła. *Laura* **prezentuje się ślicznie, płynnie się scrolluje i regularnie podrzuca nowe pomysły, zamiast przez kilkadziesiąt poziomów mielić jeden patent**. No bo niby na każdym etapie zbieramy maski i szukamy drogi do wyjścia, lecz gra szybko zmienia to zadanie w coś ciekawszego niż przesuwanie pudeł. Bombami wysadzamy ściany i inne obiekty, skrzyniami blokujemy lasery, ogień rozprzestrzenia się i bywa zarówno zagrożeniem, jak i przydatnym narzędziem, przeciwnicy mają różnorodne modele zachowania – innymi słowy, każda plansza staje się naprawdę intrygującą łamigłówką. No i *Laura* czasem nie zna litości. Dysponujemy tylko jednym życiem, a niektóre pułapki zabijają natychmiast. Na szczęście do zabawy można wrócić od ostatniego ukończonego etapu.

Trio odpowiadające za tę produkcję – Arkadiusz „Larek" Lubaszka, Paweł „Ripek" Szewczyk i Bartłomiej „Wieczór" Wieczorkowski – słusznie wygrało *Laurą* Kaz Kompo. Bo to nie jest gra „dobra, jak na Atari". To po prostu świetny tytuł logiczno-zręcznościowy, któremu zachciało się zadebiutować na 8-bitowej platformie całe dekady po jej złotej epoce.

Warto zaznaczyć, że *Laura* obsługuje opcjonalny układ stereo, wersja plikowa wymaga 128 KB RAM-u, z kolei wydanie kartridżowe działa już na standardowym XL/XE z 64 KB pamięci. W tym drugim przypadku dostajemy dodatkowe 32 plansze, czyli łącznie aż 64. Edycja wypuszczona przez Retronics jest jeszcze bogatsza, bo zawiera 96 etapów.

9



Timberman

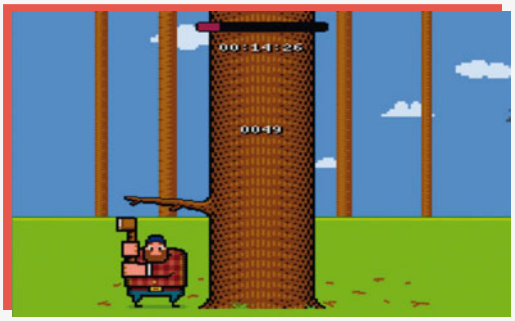
- **TWÓRCY**: T. PEĆKO, A. WACHOWSKI, A. MARTIN, P. KALINOWSKI
- **CENA**: DARMOWA (BIT.LY/4HZAQ7E)

Tytuł ten zaczął życie w 2014 roku jako mobilny hit polskiego Digital Melody. Ot, zręcznościówka, w której drwal stoi raz z lewej, raz z prawej strony pnia, rąbie jak opętany i pilnuje, by nie oberwać w głowę spadającą gałęzią. W 2025 własną konwersję dostało zaś Atari. Za kod odpowiada Tomasz „Pecuś" Pecko, za grafikę Adam Wachowski, za muzykę Aleksander Martin, a Paweł „Pirx" Kalinowski dorzucił kod pomocniczy.

Co tu dużo mówić – *Timberman* to właściwie **wzór krótkiej, uroczej 8-bitowej zręcznościówki. Zasady rozumie się po pięciu sekundach, a cała zabawa sprowadza się do testu refleksu** i chorobliwych prób poprawienia wcześniejszego wyniku. Warto natomiast podkreślić, że port jest wyjątkowo efektowny: kolorowy, czytelny i zadziwiająco żywy, jak na małe Atari. Autorzy zadbali też o kilka wariantów sterowania, bo przy tempie dochodzącym do 10 ruchów na sekundę wachlowanie dżojstikiem z lewa do prawa może prowadzić do kontuzji. Kontrolera lub nadgarstka.

Co istotne, do uruchomienia gry nie trzeba żadnych upgrade'ów sprzętowych – *Timberman* działa już na zwykłym 65XE, a dostępny jest w formie pliku XEX.

7



Go! Tony Go!

- **PRODUCENT**: MONOCHROME PRODUCTIONS
- **CENA**: OD 1 DOLARA (BIT.LY/4Y4YHHT), 69 ZŁ – KASETA (BIT.LY/3W3PGWU)

Możliwe, że w pewnych kręgach Tony – obok Geralta z Rivii – to najpopularniejszy polski bohater gier wideo. I kto wie, może kiedyś prześcignie łowcę potworów, bo kolejne produkcje o przygodach podróżnika (inspirowanego postacią Tony'ego Halika) wyrastają jak grzyby po deszczu.

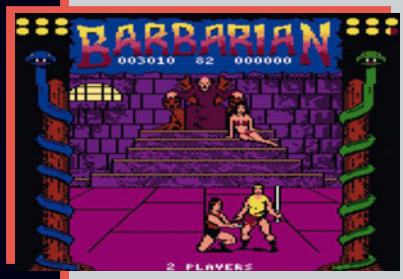


Go! Tony Go! jest oczywiście spin-offem popularnego *Tony: Montezuma's Gold*, ale reprezentującym kompletnie inny gatunek. Zamiast zwiedzać grobowce, wskakujemy do wagonika i rozpoczynamy zabawę w produkcji typu endless runner. **Główny bohater pędzi przed siebie, przeskakując przeszkody i czaszki, a celem jest rzecz jasna wykręcenie jak najwyższego wyniku.** Mechanika? Niezwykle prosta, ale szybki scrolling, sympatyczna grafika i coraz bardziej nerwowe omijanie przeszkód robią swoje. Choć po kilku minutach zobaczymy właściwie wszystko, co gra ma do zaoferowania, to i tak *Go! Tony Go!* będzie nas przyciągać przed ekran, zachęcając, abyśmy jeszcze raz spróbowali pobić rekord. Coś w sam raz dla fanów *Indiany Jonesa i Świątyni Zagłady*.

7

Barbarian

- **TWÓRCY**: K. GÓRA, GASPAR, MIKER, GIENEKP
- **CENA**: DARMOWA (BIT.LY/4RJ7KBJ)



W 1987 roku *Barbarian: The Ultimate Warrior* był czymś naprawdę niesamowitym. Produkcja Palace Software wrzucała dwóch umięśnionych wojowników na niewielką arenę i pozwalała graczom okładać się mieczami, kopać i walić z bańki na dokładkę. Najsłynniejszy cios potrafił pozbawić rywala głowy, którą mały goblin wykopywał potem poza ekran, zabierając przy okazji zwłoki. W kampanii należało przebić się przez kolejnych przeciwników i ostatecznie pokonać czarnoksiężnika Draksa, by uratować księżniczkę Marianę.

No i my też mamy takiego „Barbariana w domu", czyli wydaną na małe Atari grę L.K. Avalonu z 1993 roku, ale trudno uznać ją za wymarzony odpowiednik hitu Palace Software. Nowa wersja próbuje więc naprawić tę historyczną niesprawiedliwość. Została napisana od podstaw z myślą o XL/XE, choć wykorzystuje fragmenty kodu z BBC Micro, grafikę z Amstrada CPC i sample z Amigi. Działa na bazowym Atari z 64 KB RAM-u, w standardach PAL i NTSC, bez VBXE i innych sprzętowych dopalaczy.

I wygląda znakomicie: **duże postacie, sporo koloru i płynna animacja. Do tego ze względu na jakość sampli łatwo uwierzyć, iż oglądamy zaginiony port z końca lat 80.** Pod względem mechaniki zaś to po prostu *Barbarian*, czyli gra, w której liczy się wyczucie dystansu, timing i kilka szczególnie skutecznych ruchów. Nie spodziewajcie się głębi rodem z *Mortal Kombat* czy *Street Fightera*, bo ciosów specjalnych tu nie ma, a różnorodność przeciwników sprowadza się w zasadzie do kosmetyki. Ale rąbie się fantastycznie, zwłaszcza grając w dwie osoby.

8+

onEscape

- **PRODUCENT**: VORTADOR GAMES
- **CENA**: DARMOWA (BIT.LY/4AKPO8T), 270 ZŁ – KARTRIDŻ (BIT.LY/3W4704W)

Ponad 25 lat pracy (z przerwami) przyniosło efekt. Vortador Games przygotowało pełnoprawną przygodówkę point'n'click. Mamy tu przeszło 50 ekranów, rozbudowaną postapokaliptyczną fabułę oraz ponad pół godziny muzyki.

Rozmiar gry niewątpliwie stanowi jej atut, ale prawdziwą siłą *onEscape* jest atmosfera. Oto w Ziemię uderza meteoryt niosący obcy organizm. Nasza cywilizacja się rozpada, ostatnie enklawy ludzkości walczą zaś zarówno z mutantami, jak i z własną chciwością. A my wszystkie te wydarzenia obserwujemy, patrząc na ładne, duże obrazki i słuchając muzyki zmieniającej się w zależności od lokacji.

Gra niestety ma kilka wad. Zacznijmy od tego, że poruszanie kursorem za pomocą dżojstika męczy. No ale to nie do końca wina twórców – ***onEscape* wyraźnie zaprojektowano w stylu klasycznych przygodówek, przez co rozwiązania niektórych łamigłówek znajdziemy metodą „użyję wszystkiego na wszystkim"**. Nie każdy takie coś lubi.

To jednak drobiazgi, bo gra naprawdę wciąga. A na szczególne uznanie zasługuje fakt, że uruchamia się na Atari z 48 KB pamięci, więc w praktyce pójdzie na każdym komputerze z linii XE, większości XL i modelu 800.



7+

ADoom

- **TWÓRCA**: K. ŚWIĘCICKI
- **CENA**: DARMOWA (BIT.LY/4Y3XDHC), 129 ZŁ – WERSJA DYSKIETKOWA (BIT.LY/47XBUOP)



Nie, to nie jest prawdziwy *Doom* uruchomiony na Atari. 8-bitowy komputer niestety nie ma mocy obliczeniowej współczesnej lodówki czy pralki, więc produkcji id Software tak łatwo się na nim nie odpali. *ADoom* Krzysztofa „Świętego" Święcickiego wyrasta z wcześniejszej, znacznie uproszczonej wersji klasyka stworzonej przez Steve'a McCree dla Commodore'a VIC-20, która została gruntownie przepisana w asemblerze dla Atari XL/XE.

Zachowano – oczywiście okrojone – mapy z shareware'owego epizodu, przeciwników takich jak impy, zombiaki czy cacodemony, kilka broni (ale brakuje chociażby rakietnicy), klucze, apteczki oraz wybuchające beczki. Można powiedzieć, że to *Doom* po kuracji odchudzającej. Dzięki temu *ADoom* działa na zwykłym 64-kilobajtowym Atari. Trzeba jednak poczynić pewne zastrzeżenie. Edycja fizyczna używa dyskietki double density, więc wymaga stacji zdolnej taki format odczytać, np. LDW Super 2000, CA-2001 albo przerobionej Atari 1050.

Jako strzelanka ***ADoom* oczywiście nie ma płynności, czytelności ani tempa pierwowzoru**. Małe okno widoku i uproszczona geometria sprawiają, że czasami samo orientowanie się w terenie staje się wyzwaniem. Starcia z demonami też są bardziej metodyczną wymianą ognia i obserwowaniem, kto pierwszy padnie, niż dynamicznym tańcem z gry id Software. Niewykluczone jednak, że ocenianie *ADooma* jako FPS-a mija się z celem. To przede wszystkim kapitalny pokaz możliwości platformy. Możecie więc zaprosić kolegę z zerówki, który 35 lat temu szpanował swoim 386DX, i pokazać mu, co potrafi Atarynka. I jeśli faktycznie takie ma być przeznaczenie tej gry, doliczcie do oceny pięć punktów.

4

Street Fighter II



- **TWÓRCY**: K. GÓRA, SIM, GASPAR, MIKER, GIENEKP
- **CENA**: DARMOWA (BIT.LY/4RU300X)

Kiedy *Street Fighter II* pojawił się w 1991 roku w salonach arcade, praktycznie na nowo zdefiniował bijatyki jeden na jednego. Osiem grywalnych postaci, hadoukeny i możliwość tłuczenia najlepszego kumpla przez całe popołudnie szybko uczyniły z dzieła Capcomu symbol lat 90. Oficjalne porty dostało niemal wszystko, co miało procesor – nawet ZX Spectrum. Tylko małe Atari jakoś się nie załapało.

Do czasu. Krzysztof „Vega" Góra wraz z Gasparem, Simem, Mikerem i GienkiemP przygotowali wersję opartą wizualnie przede wszystkim na *Street Fighterze II* z Game Boya. Stamtąd pochodzą sprite'y i część teł, mocno jednak przebudowanych. Sama mechanika walki została napisana od nowa. **Efekt jest imponujący. Atarowski port *SFII* ma duże postacie, rozpoznawalne plansze, ciosy specjalne, a także muzykę i dźwięki (w tym mowę!)** brzmiące, jakby pochodziły z zupełnie innej „maszyny". Zobaczymy tu nawet bonusowy poziom z demolowaniem samochodu. Gra obsługuje również dwuprzyciskowe kontrolery.

To powiedziawszy, trzeba pamiętać, że nie sposób przeskoczyć ograniczeń komputera, więc ruch wojowników jest nieco ociężały, a z ich grona wypadli Honda i Dhalsim. Sam fakt, że rzeczywiście da się zagrać na Atarynce w *Street Fightera*, a nie tylko podziwiać demo techniczne, pozostaje jednak małym cudem. Do tego rzecz działa na zwykłym Atari z 64 KB RAM-u. Warto jednak mieć na uwadze, że obraz kartridża waży aż 4 MB, więc musimy użyć emulatora lub interfejsu zdolnego do obsługi takiego kolosa.

7+

Dude Story

- **TWÓRCA**: M. EJCHSZTET
- **CENA**: DARMOWA (BIT.LY/4ALOG4Z), 46,67 FUNTA – KARTRIDŻ (BIT.LY/3VMGCWG)

Na pierwszy rzut oka *Dude Story* wygląda jak kolejny przedstawiciel szkoły *Dizzy'ego*: kolorowa platformówka z dużym światem, zbieraniem przedmiotów i prostymi zagadkami. Tyle że zamiast jajka mamy Kolesia – Dude'a. Jego zadanie polega na odnalezieniu trzech skarbów i dostarczeniu ich do zamku. Po drodze są lasy, jaskinie, wyspa, kraina podwodna, postacie, z którymi da się pogadać, oraz przedmioty, które trzeba wykorzystać we właściwym miejscu.



Ale nie mamy tu do czynienia z typowym klonem *Dizzy'ego* jakich dziesiątki. *Dude Story* wybija się z tłumu chociażby sterowaniem. **Bohater rusza się szybko, skacze płynnie i daje się kontrolować w powietrzu, dzięki czemu nawet zwyczajne przemieszczanie się po świecie sprawia przyjemność.** Otrzymujemy więc coś, czego wiele starych atarowskich platformówek i komnatówek nie potrafiło zagwarantować. Do tego dostajemy ładne lokacje i sporą różnorodność scenerii – gra naprawdę wygląda bardziej jak późna produkcja komercyjna niż hobbystyczny projekt jednej osoby, w tym przypadku Mariusza „Mq" Ejchszteta.

Co się tyczy zagadek, są raczej proste – ale nie poczytuję tego za wadę. To zwyczajnie sympatyczna gra, która nie nadwyręża mózgownicy. Po stronie plusów należy zapisać też fakt, że tytuł działa na każdym komputerze Atari z 64 KB RAM-u i został udostępniony w formie plików XEX, ATR oraz CAS. Powstało również fizyczne wydanie kartridżowe. A autor tak bardzo chciał zachować klimat dawnych czasów, że dodał nawet ekran ładowania gry i... sztucznie zatrzymał go na moment. Dzisiejsze emulatory oraz sprzętowe interfejsy do Atari wczytują bowiem soft zbyt szybko, by dało się tę planszę obejrzeć bez tego zabiegu.

7

Last Ninja 2

- **TWÓRCA**: J. HUSAK
- **CENA**: DARMOWA (BIT.LY/4ALDEMV)

Pierwszy *The Last Ninja* był jednym z wielkich przebojów Commodore'a 64: efektowną, jak na 1987, izometryczną zręcznościówką, łączącą mordobicia, eksplorację i zagadki. Rok później firma System 3 Software poszła jeszcze dalej. *Last Ninja 2: Back with a Vengeance* wyciągnęło Armakuniego z orientalnej scenerii i posłało go do współczesnego Nowego Jorku, gdzie wojownik przemierza Central Park, ulice, kanały i kolejne kryjówki wrogów, zbierając przedmioty, rozwiązując łamigłówki i tłukąc miejscowych oprychów.

Małe Atari oficjalnej konwersji nie dostało. Jakub Husak postanowił więc wyprostować sytuację, a ponieważ zaczął w 2013 i skończył dopiero dziewięć lat później, trudno zarzucić mu brak cierpliwości. Za podstawę nie posłużyła mu przy tym wersja na C64, lecz nieco skromniejszy port na BBC Micro autorstwa Petera Scotta.



Atari otrzymało wszystkie poziomy i zakończenie, a różnice wizualne ograniczają się głównie do palety barw oraz kilku detali.

I wyszedł z tego kawał ciekawej gry. Izometryczna grafika jest czytelna, z kolei animacja Armakuniego ma charakterystyczną dla serii płynność. No i co najważniejsze, tego rodzaju konwersje często oferują nam ledwie fragment oryginału, tymczasem *Last Ninja 2* zalicza się do tytułów kompletnych. Oznacza to również, że mamy tu rzeczy, które zestarzały się gorzej. Walka bywa toporna, perspektywa potrafi utrudnić ocenę położenia, a konieczność ustawienia bohatera pod odpowiednim kątem przed skokiem doprowadzała mnie do furii. To jednak wady pierwowzoru, nie portu.

Gra nie wymaga rozszerzonej pamięci i działa na standardowym XL/XE. Udostępniona została jako 128-kilobajtowy obraz kartridża.

6

MODULATOR



Być może to ryzykowna teza, ale gry z dawnych lat o wiele lepiej nadawały się do modowania. Współczesne produkcje nierzadko okazują się na tyle skomplikowane, że proces ten często wymaga od społeczności pracy ponad siły. W przypadku klasyki rzecz ma się zgoła inaczej, sprawdzamy więc, na które dzieła fanów warto zwrócić uwagę.

GRZEGORZ „KRIGOR" KARAŚ



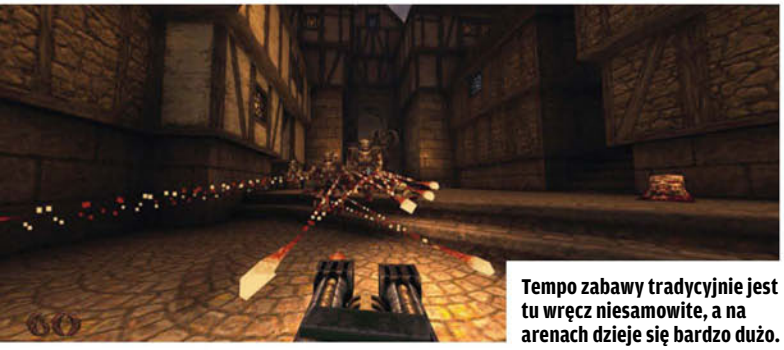
Bywa, że wróg nas tu zaskakuje, i wówczas trzeba uciekać slalomem, licząc, że np. nie wdepniemy w złośliwą pułapkę.

QUAKE: DAWN OF THE MACHINE

- **GRA**: *QUAKE REMASTER*
- **PRODUCENT**: NIGHTDIVE STUDIOS

To nie tyle fanowski mod, ile zupełnie nowa, oficjalna kampania, która z początkiem sierpnia wzbogaciła odświeżony przez Nightdive Studios hit sprzed lat. Pretekstem do stworzenia tego obszernego pakietu misji stała się 30. rocznica istnienia *Quake'a*. Wystarczy więc, że macie rzeczony remaster na Steamie lub na konsoli, a *Dawn of the Machine* za darmo pojawi się w jego menu. Czy warto jednak zaprzątać sobie tym głowę? Cóż, powiem tak: **jeśli z jakichś powodów ominiecie ten niespodziewany bonus, popełnicie grzech niemalże śmiertelny**.

Tak stanowcze twierdzenie wynika choćby z twardych liczb. Nie wydając ani grosza (rzecz jasna pod warunkiem, że mamy samą grę), dostajemy aż 19 pęczniejących od wartkiej rozwałki misji. W praktyce daje to co najmniej 10-12 godzin zabawy. Złośliwi powiedzieliby, że to więcej, niż oferuje niejedno *Call of Duty*. A do tego poziom rozrywki, jaki zapewnia *Dawn of the Machine*, w oczach fana retro pozostawia tasiemca Activision daleko w tyle.



Tempo zabawy tradycyjnie jest tu wręcz niesamowite, a na arenach dzieje się bardzo dużo.

Przede wszystkim mowa o dodatku do wielkiego *Quake'a*, oczywiście w ramach remastera „przylizanego" technicznie do współczesnych ram i działającego bez najmniejszego zająknięcia. *DotM* jako całość jest zaś swego rodzaju pomostem łączącym historyczną stylówę tej gamingowej legendy z tym, jak takie tytuły powinny obecnie wyglądać. Prędkość rozrywki sprawia, że jak za dawnych lat uszy grzecznie układają się na potylicy, a przy tym **dostajemy sporo fajnych, całkiem już współczesnych pomysłów na gameplay i usprawnień względem „podstawki"**. Taki miks sprawia, że miejscami człowiek chce... odejść od komputera, klnąc i klaszcząc.

Przygotujcie się na dużo złośliwego level designu, wymuszającego trzymanie gardy do końca. Czyścimy komnatę z przybywających falami wrogów, lecz gdy już myślimy, że wszystko za nami, podłoga nagle się rozsuwa, a my kąpiemy się w lawie. Albo podbiegamy do mierzącej w nas maszkary, by skrócić dystans i wygarnąć jej z dwururki prosto w trzewia. Normalna rzecz, prawda? Tyle że twórcy to przewidzieli i... spuszczają nam na łeb sufit. Jak widać, warto często korzystać z ręcznego quick sejwa, by nie stracić np. 15 minut zabawy.

Tego rodzaju „niespodzianki" ze strony projektantów stanowią tutaj normę. Daleki byłbym jednak od krytykowania i upatrywania w nich małostkowości lub braku innych pomysłów. *Dawn of the Machine* wręcz **perfekcyjnie łączy walkę, która młodszemu pokoleniu wyciśnie z oczu łzy rozpaczy, z mapami zrobionymi tak, że podziw czasami miesza się z trwogą**. To, co widzimy, nierzadko jest monumentalne. Lokacje są wielkie, bardzo często rozrośnięte w pionie, ale ani nie kłóci się to z dziedzictwem *Quake'a*, ani nie sprawia, że klimat zagrożenia gdzieś się gubi. Do tego całość została w nieznanym raczej z pierwotnego wydania natężeniu podlana grą świateł, ciekawą geometrią czy nagłymi zmianami scenografii wynikającymi z dokonywanych tu niekiedy skoków w czasie. Przy czym nie mogłem nie zauważyć, że zabawę zamknięto w dobrze nam znanych ramach legendy. Udźwiękowienie natomiast nie odstaje od tego wszystkiego.

Jak już zasugerowałem, *Dawn of the Machine* bywa naprawdę trudne. Czeka tu na was mnóstwo przeciwników i wrażeń, gameplay łączy w całość zróżnicowane style map oraz zmusza do bezustannego naciskania spustu. To sprawia, że „pestki" często po prostu się kończą, a zabawa zaczyna przypominać jakiś opętany survival horror. Twórcy romansują też z mechanikami i rozwiązaniami, których próżno szukać w klasycznych kampaniach: po drodze spotkacie nieco odmienionych wrogów, coś tam się trafi nowego ze sprzętu, a mapy wypchane są sekretami niemożliwymi do odkrycia na jednym przebiegu. **Jeśli jesteście fanami wielkiego Q, nie szukajcie wymówek, tylko instalujcie**, bo to jedno z najciekawszych rozszerzeń tego roku.

eprasa.pl 6201953c99



Jeśli meśleliście, że *Doom* jest wymagający, to zainstalujcie tego moda.

BLACKOUT

- **GRA**: *DOOM* (SILNIK UZDOOM LUB ZANDRONUM)
- **PRODUCENT**: PKMX

Świeżynka w świecie *Dooma* i zarazem produkcja dość oryginalna – **przemienia bowiem klasyczną grę id Software w... taktycznego shootera. I to takiego pełną gębą.** Do wyboru są dziewięć klas postaci i właściwy im ekwipunek. Zdecydowawszy się np. na grenadiera, ruszamy w bój, dysponując karabinem z podwieszanym granatnikiem; strzelec wyborowy biega ze snajperką; można grać nawet cywilem, wyposażonym początkowo wyłącznie w pistolet. Ten ostatni biedak ma dodatkowo o tyle trudniej, że nie zrobi użytku z zapewniającego tarczę energetyczną nanokombinezonu. Ogółem, razem z granatami, do gry trafiło ponad 20 sztuk istniejącego w rzeczywistości uzbrojenia, a wszystkie gnaty różnią się od siebie siłą ognia, odrzutem, czasem przeładowania czy szybkością celowania. Na tym jednak nie koniec.

Jak w wielu innych grach symulujących mniej lub bardziej futurystycznego wojaka znajdziemy tu także dodatkowe „pomagajki". To np. mina claymore, wieżyczka, tarcza, kamuflaż, dron, noktowizor czy skaner. Istotną część mechaniki stanowi system zdrowia – bez aktywnej osłony lub pancerza zginąć tu bardzo łatwo. Gdy podczas walki pojawia się efekt krwawienia, rany musimy opatrywać, a nadwątlone HP przywracać apteczkami polowymi. Kolejne starcia mogą doprowadzić do utraty wytrzymałości, a także wywołać efekt szoku i dezorientacji, tym większy, im np. bliżej eksplozji stoimy. Ma to wszystko wymierny efekt: w takich sytuacjach trudniej się celuje i zdecydowanie mniej widzimy, ograniczone zostaje również działanie interfejsu.



Przeciwnicy to trochę zmodyfikowane niemiluchy z podstawowej wersji gry.

Gra jest cholernie wymagająca. Przeciwników w pewnym stopniu zmodyfikowano: są bardziej świadomi prowadzonej przez nas postaci i jej działań, mogą kryć się za osłonami czy próbować atakować z zaskoczenia. Każda sesja wygląda też nieco inaczej za sprawą losowego rozstawienia wrogów. Całość zahacza trochę o *Rainbow Six*, tyle że w oprawie charakterystycznej dla produkcji id Software.

Jeśli sami chcecie to sprawdzić, będziecie potrzebować dwóch rzeczy. Pierwsza to któryś z obsługiwanych przez moda współczesnych silników *Dooma* – UZDoom 5.0 lub Zandronum 3.2/3.3. Warto jednak zaznaczyć, że wyłącznie w przypadku tego drugiego gwarantowana jest zgodność z trybem multi. Ponadto musicie sobie skombinować odpowiedni plik WAD (np. z *Dooma II*, czyli doom2.wad), konieczny do tego, by *Blackout* pobrał sobie z niego niezbędne do działania elementy. Ja testowałem tę produkcję na UZDoomie. Najłatwiej ją uruchomić, kopiując wspomnianą zawartość do jego głównego katalogu, a następnie przeciągając myszką paczkę PK3 z omawianym tu modem na plik EXE engine'u. Problemy? W niektórych okolicznościach dźwięk potrafi być ogłuszający i regulacja głośności nic tu nie da. *Blackout* średnio lubi się też z ultrapanoramami – co prawda korzysta z ich możliwości, lecz nowe elementy graficzne zostały przystosowane do proporcji 16:9, co w przypadku szerszych ekranów wygląda tak, jak na screenie po lewej.



Dynamiczne oświetlenie sprawia, że zabawa nabiera nowych rumieńców.

PAINKILLER RTX EDITION

- **GRA**: *PAINKILLER BLACK EDITION*
- **PRODUCENT**: MERRY PENCIL STUDIOS

Ta niedawno wydana produkcja tchnęła drugie życie w nieco zakurzoną już rodzimą grę sprzed ponad dwóch dekad. Zacznijmy jednak od rzeczy niefajnych. Musicie liczyć się z tym, że znacząco wzrosły tu apetyt na miejsce na dysku (to ponad 50 GB!) oraz ogólne wymagania sprzętowe. Minimum to GeForce RTX 4060, 16 GB RAM-u i Intel Core i5-8600 lub AMD Ryzen 5 3600, w zamian dostajemy jednak gruntowne odświeżenie grafiki klasyka. **Nowości obejmują m.in. path tracing z dynamicznymi cieniami oraz odbiciami, poprawione tekstury czy bardziej zaawansowane oświetlenie z dodatkowymi efektami.**

Całość prezentuje się w porządku, a wspomniane efekty widać po drodze dość często. Choć wymagania poszły w górę, mod zachowuje się stabilnie i nie uświadczycie gwałtownych spadków wydajności. Mimo że gameplayowo to ten sam tytuł, na razie odświeżenie zawiera tylko pierwsze trzy rozdziały podstawowej kampanii z pięciu ogółem. Kolejne mają nadejść w przyszłości. Myślę, że tak się faktycznie stanie – *Painkiller RTX Edition* wygrał zorganizowany przez Nvidię plebiscyt RTX Remix Mod Contest 2025, więc motywacji jego twórcy raczej nie brakuje.



Modele przeciwników wypadają chyba najgorzej na tle wprowadzonych zmian.

SKĄD POBRAĆ MODY?

Jak to z modami bywa, na ogół należy poszukać ich w sieci. *Painkillera RTX Edition* znajdziecie np. w sklepie GOG.com w pakiecie z pełną wersją. Jeśli tę ostatnią macie już w kolekcji, gotowa do uruchomienia paczka dostępna jest za darmo. *Quake: Dawn of the Machine* to zwykły dodatek do remastera (Steam, PS4, PS5, XBO, XSX, NS, NS2), z kolei *Blackout* czeka na doomworld.com.



EUGENIUSZ SIEKIERA

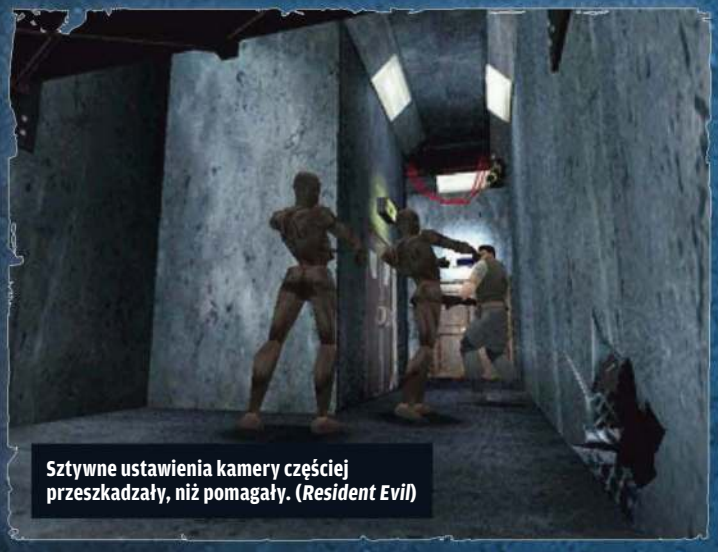
O TYM, JAK ZOMBIE TRAFIŁY DO MAINSTREAMU

POCZĄTKI SERII RESIDENT EVIL

30 LAT

Początki nie były łatwe ani oczywiste. Pierwszy *Resident Evil* debiutował w 1996 roku, ale inspiracji, które przyczyniły się do narodzin legendarnej marki, należy szukać znacznie wcześniej.

W 1989 Capcom wypuścił na Famicoma *Sweet Home* – dreszczowiec bazujący na filmowej licencji. Za grę odpowiadał niejaki Tokuro Fujiwara, mający ambicję stworzyć tytuł, jakiego jeszcze nie było, produkcję niedającą się łatwo zaszufladkować. 8-bitowa konsola Nintendo oferowała prostą grafikę 2D, która nijak nie przypominała późniejszej serii słynnych survival horrorów japońskiego giganta, lecz fundamenty pod wspomniany gatunek zostały wylane.



Sztywne ustawienia kamery częściej przeszkadzały, niż pomagały. (*Resident Evil*)

Potencjał i szanse

Na przełom musieliśmy trochę poczekać. Dwie generacje później świat ujrzał PlayStation i nadchodzącą wraz z konsolą rewolucję. Fujiwara też ją dostrzegł – miał świadomość, że trójwymiarowa grafika i pojemność płyt CD znacznie przekraczająca to, co oferowały ówczesne kartridże, stanowią klucz do stworzenia prawdziwie filmowego doznania, horroru, który będzie można nazwać autentycznie przerażającym.

W tym czasie projektant nie robił już gier osobiście, ale dostrzegł potencjał w młodym człowieku, który dołączył do Capcomu w 1990 roku. Shinji Mikami był w oczach Fujiwary osobą skrupulatną, kompetentną i obdarzoną doskonałym wyczuciem stylu, zaproponowano mu więc stanowisko reżysera przy grze inspirowanej pamiętnym *Sweet Home*. Ostatecznie przepoczwarzyła się w ona *Resident Evil*.

Narodziny legendy

Gra opowiadała o perypetiach członków policyjnej jednostki S.T.A.R.S. Alpha Team, którzy zostają wysłani w pobliże rezydencji Spencera, gdzie zaginęli ich kamraci z grupy Bravo. Na miejscu okazuje się, że okolicę opanowały zombie, efekt uboczny eksperymentów korporacji farmaceutycznej Umbrella z opracowanym przez nią wirusem T. Co ciekawe, **wedle wczesnych założeń przeciwnikami chciano uczynić... duchy**, ale z uwagi na zbyt duże podobieństwa do *Sweet Home* szybko odrzucono ten pomysł.

Wspomniana posiadłość to zaskakująco rozległe i pełne sekretów główne miejsce akcji. Na początku dokonujemy wyboru postaci – gra umożliwia przejęcie kontroli nad Chrisem Redfieldem bądź Jill Valentine. Obojgiem przechodziliśmy tę samą kampanię, a różnice dotyczyły przede wszystkim elementów wpływających na poziom trudności, np. liczby slotów w ekwipunku czy domyślnych przedmiotów w wyposażeniu.

eprasa.pl 6201953c99



RESIDENT PRZESTRZELONY

W tekście skupiam się na pierwszych dużych odsłonach cyklu, ale w tym samym czasie nie brakowało rozmaitych spin-offów, które miały wycisnąć z marki nieco więcej. Niekiedy były to próby śmiałe, lecz często bardzo nieudolne, a koronny tego przykład stanowi seria *Survivor*, próbująca ożenić survival horror z pierwszoosobowym shooterem. Dylogia *RE Survivor* oraz *RE Survivor 2 – Code: Veronica* to produkcje brzydkie, krótkie, wykastrowane z zagadek, słabo wyreżyserowane i średnio grywalne. Na ich tle nieco lepiej wypadł *RE Dead Aim*, który teoretycznie zaliczyć można do tej samej pobocznej serii, choć gra łączyła dwie perspektywy – podczas eksploracji kamera wskakiwała za plecy bohatera, a w trakcie strzelanin akcję obserwowaliśmy oczami postaci.





Autorstwo terminu „survival horror" przypisywane jest Capcomowi, który użył go podczas promocji gry. Określenie to dobrze oddaje istotę zabawy kładącej nacisk w równym stopniu na elementy horroru i te związane z przetrwaniem. Wraz z „jedynką" narodziły się ikoniczne rozwiązania, które na trwałe zadomowiły się w serii i zdefiniowały kilka kolejnych części. Ciasny ekwipunek nieraz zmuszał nas do trudnych decyzji, co zabrać ze sobą, a co zdeponować w skrzyni, amunicja stanowiła towar deficytowy, a za save pointy służyły maszyny do pisania, najpierw jednak trzeba było znaleźć do nich taśmę. Charakterystyczne były też animacje otwierających się drzwi, wynikające z ograniczonej pamięci konsoli – maskowały one proces wczytywania sąsiedniego pomieszczenia.

Zło nabiera kształtu

Pierwszy *Resident* (a także kilka kolejnych) to również kiczowate dialogi (finalnie „jedynka" nie otrzymała nawet japońskiego udźwiękowienia kwestii postaci, bo choć zostały one nagrane, brzmiały zbyt amatorsko) oraz niewygodne z dzisiejszej perspektywy sterowanie – tzw. tank controls. Co ciekawe, ponoć we wczesnej wersji kierowało się postacią tak jak w wydanym dużo później *Devil May Cry*, ale celowo z tego zrezygnowano na rzecz bardziej topornego wariantu(*), by w ten sposób sztucznie podnieść poziom trudności i wywołać poczucie nieustannego zagrożenia.

W pierwotnym założeniu *Resident Evil* miał być grą ukazującą akcję z perspektywy pierwszej osoby, ale wydajność konsoli okazała się niewystarczająca, zdecydowano się więc na inne rozwiązanie. **Trójwymiarowe modele postaci poruszały się po prerenderowanych, statycznych tłach**, a co za tym idzie – każde pomieszczenie obserwowaliśmy w określonym rzucie, co trochę utrudniało nawigację i powodowało, że nie zawsze mogliśmy w porę dostrzec zbliżające się zagrożenie.

Nie był to oczywiście całkowicie nowy pomysł, widzieliśmy go już wcześniej chociażby w trylogii *Alone in the Dark*, ale dopiero dzieło Capcomu go spopularyzowało, przez co na dobre zadomowił się w survival horrorach. Z czasem niektóre z nich decydowały się również na trójwymiarowe środowisko, co pozwoliło uwolnić kamerę. Tak było chociażby w legendarnym *Silent Hillu* czy – żeby daleko nie szukać – capcomowskim *Dino Crisisie*.

Niespodziewany sukces

Dla całego zespołu *Resident Evil* stał się jednym wielkim polem doświadczalnym. Żaden wcześniejszy projekt Japończyków nie zbliżał się do tej gry

Pierwotnie *Resident Evil* miał być grą FPP, ale wydajność PlayStation okazała się niewystarczająca.



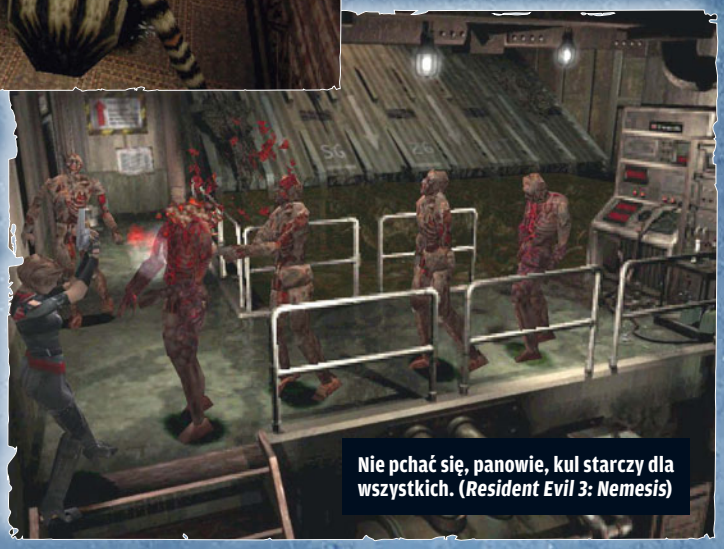
Ikoniczny boss z „dwójki", którego przebić mógł tylko Nemesis.

(*) Trzeba jednak w tym miejscu zaznaczyć, że nawet Mikami po latach jest trochę niespójny w tłumaczeniach tej kwestii i raz mówi, że było to zamierzone, a innym razem – że niekoniecznie.

egrasajpl 6201953c9



Gigantyczne pająki z „trójki" były sporym wyzwaniem dla arachnofobów.



Nie pchać się, panowie, kul starczy dla wszystkich. (*Resident Evil 3: Nemesis*)



złożonością i ambicjami, wyzwaniem była również praca z elementami 3D. Co więcej, **tytuł powstawał na zupełnie nową platformę – potężniejszą niż wcześniejsze, ale oczywiście nie pozbawioną ograniczeń**. Co ciekawe, w samym Capcomie mało kto wierzył, że *Resident* odniesie sukces, a niektórzy menadżerowie mieli naciskać, by posłać projekt do piachu. Mikami dowiedział się o tym wszystkim dopiero po latach. Na szczęście dzieło udało się ukończyć i wypuścić na rynek – 22 marca 1996 roku w Japonii i osiem dni później w USA. **Odbiór wśród graczy i przedstawicieli prasy branżowej dalece przewyższył stonowane oczekiwania wydawcy.**

By wypełnić lukę w okienku wydawniczym na 1997 rok, postanowiono posłać „jedynkę" do sklepów raz jeszcze, lekko zmienioną, by jakoś uzasadnić reedycję. *Resident Evil: Director's Cut* dorzucił łatwiejszy poziom trudności dla nowicjuszy oraz bardziej wymagający dla weteranów, twórcy dodali również nowe skórki dla postaci. Zachętą dla graczy miało być także dołączone do zestawu demo nadchodzącej „dwójki". Rok później pojawiło się kolejne, trzecie już wydanie „jedynki". *Resident Evil: Director's Cut Dual Shock Version* potrafił wykorzystać gałki analogowe, które pojawiły się w nowszej inkarnacji kontrolera PlayStation.

Cały czas mowa o wersjach na sprzęt Sony, ale oczywiście sukces komercyjny nie umknął uwadze konkurencji. Zadaniem tym zajęła się zewnętrzna firma Nextech, a przeportowanie gry na nową platformę zajęło rok – saturnowy *RE* debiutował 25 lipca 1997 i był wyraźnie słabszy pod względem graficznym oraz dźwiękowym. Na otarcie łez posiadacze konsoli Segi otrzymali nowy rodzaj przeciwnika i bonusową walkę z bossem.

Narodziny w bólach

Zombiaki na dobre zadomowiły się w mainstreamie, a **olbrzymia popularność pierwszej części otworzyła furtkę kontynuacji**, mającej być wedle założeń grą większą i w każdym aspekcie lepszą. Mikami objął tym razem rolę producenta, na krześle reżyserskim natomiast miał go zastąpić młodszy i mniej doświadczony kolega – Hideki Kamiya, człowiek, który... nie lubił horrorów i sam przyznawał, że część scen w „jedynce" okazała się zbyt mocna dla jego wrażliwego żołądka. Kochał za to kino akcji, zdecydował więc, że drugi *Resident* pójdzie w tym właśnie kierunku i ograniczy elementy grozy.

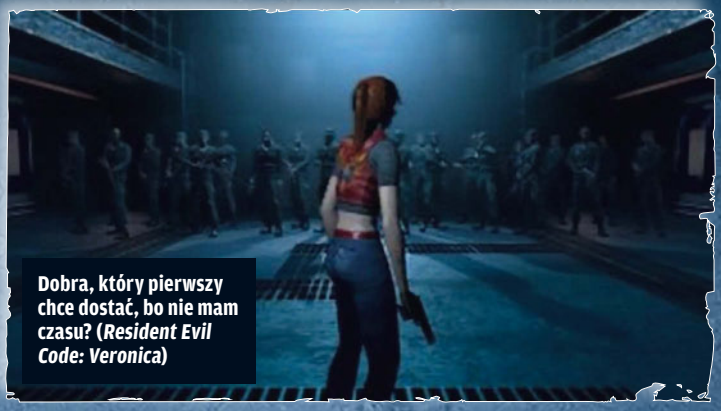
Gdy gra była gotowa w ok. 70%, trafiła pod czujne oko szefa działu produkcji – Yoshikiego Okamoto. Ten jednak nie był zadowolony z tego, co ujrzał: tytuł okazał się ponoć mało straszny, a ulice Raccoon City, gdzie przeniosła się akcja, zbyt rozświetlone. Okamoto miał również zastrzeżenia wobec fabuły, podobno miałkiej i niewystarczająco wciągającej. Dodajmy dla kontekstu, że wcześniej z zespołu odszedł Kenichi Iwao, scenarzysta „jedynki" (to on wymyślił wirusa T i powołał do życia korporację Umbrella), więc za ten element też odpowiadał Kamiya.

Do naprawienia kulawej historii najęto kogoś z zewnątrz – Noboru Sugimurę, znanego pisarza z wieloletnim doświadczeniem, który był fanem pierwszej części, więc ochoczo zabrał się do pracy. Po zagraniu w build kontynuacji wypunktował słabe strony scenariusza, w tym brak spójności i jakichkolwiek nawiązań do fabuły poprzedniczki, co jego zdaniem stanowiło niedopuszczalny błąd. Zapadła trudna, ale konieczna decyzja – **ówczesną wersję, ochrzczoną mianem *Resident Evil 1.5*, należało zaorać, a sequel stworzyć od zera**. Sugimura przejrzał wszystkie materiały z dotychczasowych prac i dokonał selekcji, wskazując te elementy, które dało się wykorzystać w nowym wcieleniu, np. projekty kilku postaci. Zasugerował również, żeby

RESIDENT W KIESZENI

Pierwsze konsole przenośne były za słabe, by pociągnąć produkcję z trójwymiarowymi elementami, ale podejmowano kolejne próby pogodzenia uniwersum *RE* z ograniczeniami sprzętu. Jedną z pierwszych stanowił *Resident Evil* na Game Boya Color, anulowany tuż przed planowanym debiutem. Następny w kolejce *RE: Gaiden* miał więcej szczęścia, choć grę zaprojektowano tak, że zupełnie nie przypominała swoich kuzynów z platform stacjonarnych. Zdecydowanie korzystniej wypadł *RE: Deadly Silence*, jeszcze jedna inkarnacja części pierwszej, ale stworzona z myślą o Nintendo DS-ie, konsoli mocniejszej i dysponującej dwoma ekranami, co developerzy pomysłowo wykorzystali.





Dobra, który pierwszy chce dostać, bo nie mam czasu? (*Resident Evil Code: Veronica*)

jedną z nich łączyły więzy pokrewieństwa z wybranym bohaterem poprzedniczki – tak narodziła się Claire Redfield, siostra Chrisa, która zastąpiła obecną we wcześniejszej wersji scenariusza Elzę Walker.

Ostateczny kształt *Resident Evil 2*

Z *RE1.5* zachował się pomysł, by miejscem akcji były ulice Raccoon City, całkowicie zdominowane przez żywe trupy. Historia opowiadała o przygodach wspomnianej Claire oraz Leona S. Kennedy'ego – ona przybywa do miasta, podążając tropem zaginionego brata, on jako świeżo upieczony policjant ma rozpocząć pracę w komisariacie. Oczywiście oboje nie zdają sobie sprawy z tego, że Raccoon City ogarnął chaos. Para bohaterów była już w poprzedniej odsłonie, tym razem jednak scenarzysta podszedł do tematu ambitniej. Sugimura wraz z Kamiyą opracowali **tzw. zapping – pomysł, by każda z postaci dostała własną kampanię, te z kolei miały się zazębiać.** Drogi protagonistów przeplatałyby się, a poczynania w jednym scenariuszu miałyby wpływać na przebieg drugiego. Zmiany względem „jedynki" były widoczne również na innych polach – na ekranie mogło się pojawić więcej zombiaków naraz, wrogowie stali się agresywniejsi, a ich modele bardziej szczegółowe, podobnie zresztą jak tła. Dużo lepiej wypadły też dialogi, ponieważ ich nagranie po raz pierwszy zlecono zewnętrznej, profesjonalnej firmie.

Mimo resetów, zmian koncepcji i pozostałych perturbacji *Resident Evil 2* został wydany – co ciekawe, najpierw w Stanach (21 stycznia 1998), a dopiero po ośmiu dniach w Japonii. Odbiór był niezwykle entuzjastyczny, a sprzedaż ponownie przebiła wszelkie oczekiwania – do tego stopnia, że gra w roku 2000 trafiła do *Księgi rekordów Guinnessa*, wyprzedzając pod względem zarobku nawet takiego giganta jak *Final Fantasy VII*.

Swój kawałek tortu

A co z platformami konkurencyjnymi wobec PlayStation? Ciekawym przypadkiem okazała się wersja *RE2* na konsolę Nintendo 64, która wciąż robiła użytek z kartridży – nie tylko znacznie droższych w produkcji od płyt CD, ale i oferujących śmieszną ilość miejsca, przynajmniej w porównaniu z 650 MB dostępnymi na krążku. Należałoby więc określić mianem cudu fakt, że oddelegowane do tego zadania **zewnętrzne Angel Studios upchnęło grę zajmującą wcześniej dwa kompakty na nośniku ograniczonym do zawrotnych 64 MB**. Oczywiście wiązało się to z szeregiem kompromisów i cięć – m.in. mocną kompresją dźwięków i przerywników filmowych – wciąż jednak jest to bardzo imponujące osiągnięcie.

Sega też nie próżnowała – ponownie uśmiechnęła się do Capcomu, marząc o *RE2* na własnym sprzęcie. Niestety tego tytułu Saturn nie był już w stanie udźwignąć; gra musiałaby zaliczyć spory downgrade, a na taki krok nie chciano się zdecydować. Marka stała się dla japońskiej firmy zbyt cenna, by iść na podobne ustępstwa. *Resident Evil* wrócił na sprzęt z logo Segi, ale dopiero w następnej generacji – o tym jednak nieco później. Na razie miało nas czekać spotkanie z Nemesisem.

„Trójka" bez numerka

Część druga mogła się pochwalić wyboistym procesem produkcji, ale kontynuacja też miała pod górkę. Zastanawialiście się kiedyś, dlaczego trzecia odsłona jest grą krótszą i skromniejszą od swej poprzedniczki? Otóż **wedle pierwotnych założeń wcale nie miała być „trójką"! We wczesnej fazie traktowano ją jako spin-off głównej serii** i ochrzczono mianem *Residenta 1.9*.

Resident w sieci

Na początku nowego wieku, gdy Mikami obiecał tworzyć główne odsłony serii na wyłączność GameCube'a, PlayStation 2 musiało zadowolić się marnym substytutem w postaci ***RE: Outbreak***. Było to dziwaczne dzieło, bo u jego podstaw leżał sieciowy tryb czteroosobowej kooperacji. Jak na spin-off, developerzy dysponowali sporym budżetem i faktycznie bogatej zawartości tej grze nie sposób odmówić. Trapiły ją jednak bolączki wynikające z ograniczeń silnika oraz specyfiki samej rozgrywki. Tytuł ten oferował również tryb offline, w którym kontrolę nad pozostałymi postaciami przejmowała AI i – jak na ironię – wersja przygotowana na rynek europejski oferowała tylko taką formę zabawy. Odbiór gry był średni, ale sprzedaż zadowalająca, przynajmniej na tyle, by dać zielone światło kontynuacji, wydano więc ***RE: Outbreak – File #2***, który bardziej przypominał duże DLC niż pełnoprawny sequel.



Wszystko przez zbliżający się przeskok technologiczny. Niedługo po premierze *RE2* na rynku debiutowała konsola Sega Dreamcast, a na kolejny rok Sony zapowiedziało PlayStation 2 (choć ostatecznie następca „Pleja" pojawił się nie w 1999, lecz na początku 2000).

Planowany na później, właściwy już *Resident Evil 3* miał być projektem ambitniejszym, wydanym na sprzęt nadchodzącej generacji. Brano również pod uwagę to, że okiełznanie mocy nowych platform wymusi dłuższy czas produkcji. Dodajmy, że **konkurencja nie spała – za rogiem majaczył wybitny, jak się potem okazało, *Silent Hill*** innego japońskiego giganta, firmy Konami. Capcom nie chciał dopuścić do sytuacji, w której gracze zapomnieliby o marce, i właśnie *RE 1.9* miał podtrzymać zainteresowanie nią, stając się pomostem między *RE2* a pełnoprawną „trójką".

Nemesis dostaje awans

Na reżysera gry Mikami wybrał Kazuhiro Aoyamę, a scenarzystą został Yasuhisa Kawamura. Panowie wymyślili,

W Capcomie mało kto wierzył w sukces *Residenta* – mówiło się nawet o anulowaniu projektu.



eprasa.pl 620195dc99



Zombie czy nie, bileciki do kontroli! (*Resident Evil Zero*)



że produkcja będzie prequelem „dwójki" (stąd numerek 1.9). Jako spin-off projekt otrzymał skromniejszy budżet i mniejszy zespół, więc od początku zakładano, że powstanie tylko jedna kampania dla pojedynczej bohaterki, a ekipa wykorzysta gotowy silnik, który opracowano z myślą o *RE2*. Fabularnie *RE1.9* z poprzedniczkami łączyła stojąca na pierwszym planie Jill Valentine, znana z części pierwszej (choć pierwotnie miała to być zupełnie nowa postać). Największe novum stanowił natomiast Nemesis – potężny, niemal niezniszczalny stwór, który nieustannie tropił gracza, pojawiając się w różnych momentach rozgrywki.

Z czasem fabuła się rozrastała i opowiadała już nie tylko o wydarzeniach sprzed *RE2*, ale też późniejszych. Na mniej więcej kwartał przed planowaną premierą Okamoto wraz z Mikamim i Aoyamą ustalili, że grę trzeba poszerzyć, by zasłużyła na miejsce w głównej serii. Tak oto *Resident Evil Nemesis* na ostatniej prostej doczekał się numerka w tytule. Ekipa zaś miała raptem kilka tygodni na to, by dorzucić parę lokacji, inne zaś przebudować i w ten sposób choć odrobinę wydłużyć przygodę Jill. Tytuł zadebiutował w Japonii 22 września 1999 roku, a w USA nieco później, bo w listopadzie. Nie będzie niespodzianki – **mimo wyraźnie skromniejszej zawartości „trójka" okazała się olbrzymim sukcesem**, sprzedając się w ponad milionie egzemplarzy już w pierwszych dwóch tygodniach po premierze.

na **rewolucyjny krok – stworzenie w pełni trójwymiarowego środowiska i uwolnienie kamery**, dzięki czemu przygoda mogłaby zyskać bardziej filmowy charakter.

A wszystko to na długo przed debiutem PlayStation 2. Sega doczekała się więc zupełnie nowego *Residenta*, w dodatku na wyłączność, choć – jak się później okazało – tymczasową. Grą zajęło się studio Nextech, które, jak pamiętamy, odpowiadało za przeniesienie części pierwszej na Saturna. Tyle że tym razem produkcja miała powstawać pod czujnym okiem ludzi z Capcomu – ojciec serii, Mikami, został producentem, a Sugimura napisał scenariusz.

***Resident Evil Code: Veronica*, choć bez numerka w tytule, traktowany był przez wydawcę bardzo poważnie, w zasadzie jak pełnoprawny sequel „dwójki"**, kontynuujący wątek Claire Redfield, która wciąż poszukuje swego brata Chrisa (oboje zresztą byli potem grywalnymi bohaterami). Gra ukazała się na Dreamcaście dwukrotnie: edycja rozszerzona o nazwie *Resident Evil Code: Veronica X* zawierała trochę dodatkowego materiału oraz raczej nieistotne zmiany w grafice. Przygotowano ją z myślą o dwóch platformach – 22 marca 2001 roku zadebiutowała w Japonii zarówno na sprzęcie Segi, jak i PS2.

Część czwarta to prawdziwe arcydzieło i jedna z najwyżej ocenianych gier wszech czasów.

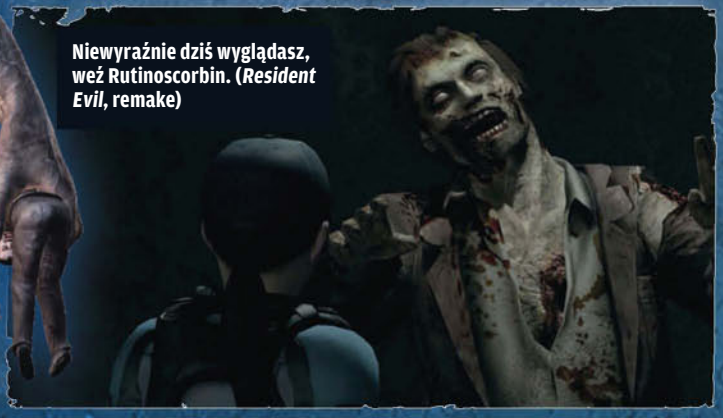
Na wyłączność, ale tymczasową

Wróćmy do wątku Segi. Przepaść między Saturnem a Dreamcastem okazała się tak wielka, że o ile ten pierwszy nie był w stanie uciągnąć portu *RE2*, o tyle drugi miał już wystarczająco dużą moc obliczeniową, by wynieść serię na wyższy poziom. Zdecydowano się więc

Powrót do Nintendo

Resident Evil Zero miał być produkcją stworzoną na wyłączność konsoli Wielkiego N – pierwotnie powstawał z myślą o Nintendo 64, z czasem jednak zdecydowano się wydać go na następcę tego sprzętu, czyli GameCube'a. Jak sama nazwa sugeruje, odsłona ta opowiadała o wydarzeniach poprzedzających część





Niewyraźnie dziś wyglądasz, weź Rutinoscorbin. (*Resident Evil*, remake)

eprasa 1953c99

pierwszą. Wcielaliśmy się w członkinię Bravo Team, Rebeccę Chambers, oraz Billy'ego Coena, byłego żołnierza i skazanego na śmierć więźnia, którego od stryczka uratowały dramatyczne wydarzenia na przedmieściach Raccoon City.

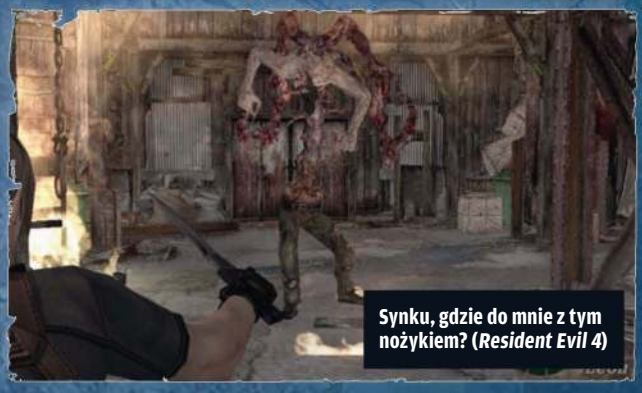
Całkowicie nowym elementem wprowadzonym w *Zero* była **możliwość przełączania się między bohaterami. Koncepcja powstała z myślą o Nintendo 64, którego kartridże pozwalały na błyskawiczny dostęp do danych**. Jak wspominał reżyser Kōji Oda, właśnie krótki czas ładowania zainspirował stworzenie systemu tzw. partner zappingu, pozwalającego na zmianę kontrolowanej postaci. Po przeniesieniu projektu na GameCube'a należało jednak dostosować tę mechanikę do nowego nośnika – dysków optycznych o średnicy 8 cm. Zespół musiał zatem skrócić loadingi do poziomu, który nie będzie przeszkadzał graczowi. Prace ostatecznie dopięto i produkcja ukazała się 12 listopada 2002 roku – wcześniej jednak przygotowano odpowiedni grunt pod jej premierę.

W okolicach 2000 roku Mikami ogłosił nową strategię wydawniczą – planował trwałą symbiozę z ekosystemem Nintendo, zapowiadając porty starszych gier z serii oraz kilka nowych produkcji na wyłączność GameCube'a. Jedną z nich miał być remake „jedynki", wzbogacający znaną już historię o nowe lokacje, przerywniki i wątki, ale także sensowniej powiązany z fabułą *RE Zero*. Trafił do sklepów 22 marca 2002, równo sześć lat po premierze oryginału. Historycznie znacznie ważniejsza była jednak nadchodząca kontynuacja, która całkowicie przemeblowała starą formułę, zrewolucjonizowała ją i narzuciła kierunek rozwoju marki na kolejne lata.

Dzieło ostateczne

Reżyserem „czwórki" został Hiroshi Shibata, jednak przygotowany przez niego wczesny build nie okazał się tym, czego oczekiwał Mikami, który niejednokrotnie obiecywał, że *Resident Evil 4* będzie najstraszniejszą grą z serii. Nie zdecydowano się jednak na zaoranie projektu, tak jak to uczyniono w przypadku części drugiej. Miast tego Mikami zakasał rękawy i sam zasiadł na krześle reżyserskim, wierząc, że tylko on może odratować ten tytuł dzięki swemu wieloletniemu doświadczeniu. Dziś już wiemy, że była to najlepsza możliwa decyzja.

***Resident Evil 4* zmieniał praktycznie wszystko, nie wyłączając miejsca akcji.** W skórze pracującego obecnie dla amerykańskiego rządu Leona S. Kennedy'ego wylądowaliśmy na obrzeżach hiszpańskiej wioski, by zmierzyć się z opętanymi wyznawcami tajemniczej sekty, którzy przetrzymywali porwaną córkę prezydenta USA. Gra pozwalała dokładnie celować w wybrane części ciała (dało się nawet strącić kulą lecącą siekierę, co w tamtym czasie zrywało skalp z czachy) i znacznie zdynamizowała starcia.



Synku, gdzie do mnie z tym nożykiem? (*Resident Evil 4*)

Tempo zabawy było idealnie wyważone, grafika w momencie debiutu powalała szczegółowością, a sama kampania okazała się najbardziej rozbudowaną w historii cyklu. **Mikami wraz z zespołem zrobił z „czwórki" arcydzieło, które na nowo zdefiniowało survival horrory.** Produkcję wydano w styczniu 2005 roku i z miejsca zawładnęła ona umysłami odbiorców, a rekordowo wysokie noty zapewniły jej miejsce w pierwszej dwudziestce najwyżej ocenianych gier wszech czasów (96% na Metacriticu).



Ganados z „czwórki" stanowili większe wyzwanie niż klasyczne zombie.

RESIDENT EVIL CZY BIOHAZARD?

Czy cały świat kojarzy flagową markę Capcomu z mianem *Resident Evil*? Cóż, prawie cały. W jej ojczyźnie, Japonii, od początku znana jest jako *Biohazard*. Zmiana zastosowana z myślą o rynku amerykańskim (a później i europejskim) była podyktowana kwestiami prawnymi. Z racji tego, że w USA istniał już zespół Biohazard, a kilka lat wcześniej wydano grę o takim tytule, zastrzeżenie znaku towarowego pod tą nazwą w Stanach mogłoby się okazać niemożliwe. W związku z powyższym w Capcomie ogłoszono konkurs na nowy tytuł dla zachodnich rynków, a głosowanie wygrał *Resident Evil*.

Koniec epoki

Mimo wcześniejszych zapewnień Mikamiego o wyłączności *Residentów* na sprzęt Nintendo włodarze Capcomu podjęli decyzję, by przeportować *RE4* na PlayStation 2, co z biznesowego punktu widzenia stanowiło oczywiście bardzo rozsądne posunięcie. Edycje na konsolę Sony na ogół sprzedawały się znacznie lepiej niż te same tytuły na innych platformach. Ojcu najnowszego hitu było to nie w smak, ale starał się nie komentować publicznie ruchu szefostwa.

Z uwagi na różnice w architekturze obu konsol wersja na PS2 wypadała gorzej od oryginału z GameCube'a – ucierpiały m.in. tekstury, dźwięk, efekty świetlne i scenki przerywnikowe. Braki te wynagrodzić miała nowa zawartość, czyli minikampania poświęcona Adzie Wong, pojawiającej się w głównym scenariuszu. **Wizualny downgrade nikomu nie wadził i *RE4* na PlayStation 2 z miejsca stał się sprzedażowym hitem** – w ledwie tydzień zeszło w Japonii więcej kopii niż wersji na GameCube'a przez niemal rok.

I tym oto sposobem dochodzimy do końca naszej historii. Ekipa Mikamiego napotkała wiele trudności i problemów, ale z perspektywy czasu wydaje się, że wszystkie rozwiązywała koncertowo, najpierw tworząc elektryzującą markę, następnie wylewając trwałe fundamenty pod gatunek survival horrorów, a ostatecznie wprowadzając rewolucyjne rozwiązania, na których inni chcieli się wzorować. A obecnie? *Resident Evil* ma się świetnie – kolejne części czy wydawane od kilku lat remaki trafiają w sam środek tarczy. To bez wątpienia najbardziej rozpoznawalna i dochodowa marka gier grozy, a przecież podczas tworzenia pierwszej odsłony wcale nie było takie oczywiste, że przez 30 lat seria zajdzie aż tak daleko.

eprasa.pl/6201953c99



DAWID „DAEL" BIEL

ŚWIAT JAKO ILUZJA
Ezoteryczne inspiracje Remedy Entertainment

Remedy Entertainment to studio, które wydaje się działać wbrew rynkowej logice, nierzadko próbując dostarczać nam produkcje osobiste, osobliwe, nieraz aż nazbyt ambitne, jak na zasoby developera. Przede wszystkim jednak jego gry są przedziwnie zainteresowane kwestionowaniem autentyzmu otaczającej nas rzeczywistości.

Dowodów na potwierdzenie tej tezy nie trzeba szukać daleko. Szerzej o tym, w jaki sposób Remedy eksplorowało koncepcje szwajcarskiego psychiatry Carla Gustava Junga – takie jak cień czy zbiorowa nieświadomość – rozpisałem się już w artykule *Remedium Junga* w *CD-Action* 03/2022. Odnosiłem się tam przede wszystkim do późniejszych gier studia: *Alana Wake'a* i *Control*. Rzadko jednak zwraca się uwagę na to, że **skłonność do tworzenia tytułów ryzykownych, wypełnionych gęstą atmosferą i bawiących się metafizyką była wpisana w DNA firmy od samego początku** – od momentu, gdy grupa fińskich entuzjastów z demosceny po raz pierwszy zeszła razem do piwnicy, w której powstało ich debiutanckie dzieło.

Prosto z demosceny

Ich korzenie zresztą same w sobie mają znaczenie. W latach 80. i 90. demoscena stanowiła osobny ekosystem cyfrowej twórczości. Łączyła koderów, grafików i muzyków, nie oferując gratyfikacji finansowej, ale dając w zamian sławę (wynikającą z umiejętności wyciskania z komputerów rzeczy pozornie niemożliwych) i okazję do artystycznej ekspresji. W Finlandii środowisko to okazało się szczególnie płodne.

Trzon studia Remedy formowali weterani grupy Future Crew – i już w jej twórczości zaczęły się rysować motywy, które później odnajdziemy w grach. Zabawa abstrakcyjnymi formami czy pewien surrealizm, mający źródło w ukazywaniu płynnie przekształcających się obiektów geometrycznych, nie są niczym szczególnie dziwnym – to typowe elementy wizualne dem z lat 90. Ale już częste powroty do tematu nierealnych światów przypominających sny czy wreszcie pojedyncze aluzje do magii w najsłynniejszym dziele grupy, *Second Reality* z 1993 roku, wydają się sygnalizować zainteresowania autorów.

O prawdziwych początkach ich fascynacji ezoteryką możemy jednak mówić dopiero od momentu, gdy rozpoczęli produkcję gier pod szyldem Remedy Entertainment. Na pozór brzmi to dość niewiarygodnie, jeśli uświadomimy sobie, że **pierwszym komercyjnym projektem firmy było *Death Rally* – samochodowa gra akcji z elementami walki**. Tytuł ukazał się we wrześniu 1996 roku nakładem Apogee Software (późniejsze 3D Realms) i już sam jego gatunek wydaje się wykluczać tę charakterystyczną składową stylu Remedy.

Lake i Lynch

A jednak niemożliwe stało się możliwe, gdy do zespołu dołączył Sam Lake, wówczas student anglistyki na Uniwersytecie Helsińskim, i z miejsca objął posadę głównego scenarzysty. Z jednej strony przy tak ograniczonym w skali projekcie zadanie wydawało się proste. Miał on przygotować kilkaset linijek tekstu, który gracz poznawałby pomiędzy kolejnymi wyścigami i za którego sprawą wsiąkłby w postapokaliptyczne realia produkcji. Z drugiej – ów student miał



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Michael Förtsch, CC BY 4.0

Charakterystyczny styl narracji studia to w dużej mierze zasługa Sama Lake'a.

eprasa.pl 6201953c99



PRAWDZIWY TOMASZ RYMOKLETA

Thomas the Rhymer, folklorystyczny pierwowzór bohatera z *Death Rally* i *Alana Wake'a*, nie jest postacią wyłącznie legendarną. W istocie wiele wskazuje na to, że historie o nim to mocno przekształcone opowieści o prawdziwym człowieku. Mowa o Thomasie z Erceldoune, XIII-wiecznym szkockim poecie, któremu przypisywano dar prorokowania. Miał bowiem wygłosić w obecności earla Dunbar następującą przepowiednię: „Nazajutrz, przed południem, zadmie najsilniejszy wiatr, o jakim kiedykolwiek słyszano w Szkocji". Kiedy następnego dnia feudał zwrócił mu uwagę, iż jest bezwietrznie, ten odparł, że to kwestia czasu. Niebawem do szlachcica dotarła wiadomość o śmierci króla Aleksandra III, który będąc w podróży, spadł z konia i skręcił kark. Walter Scott, XIX-wieczny powieściopisarz i historyk, zebrał również inne przypisywane Thomasowi z Erceldoune proroctwa. W pozostałych przypadkach nie ma wszakże dowodów na to, że ich autorem rzeczywiście był poetą i że nie powstały już po „przepowiedzianych" wydarzeniach.

smykałkę pisarską, a w tym okresie **przeżywał fascynację *Miasteczkiem Twin Peaks*** Davida Lyncha i Marka Frosta.

Niełatwo zrozumieć, jak amerykańska produkcja o śledztwie w sprawie śmierci nastolatki może wycisnąć piętno na prostej ścigałce. Aby to wyjaśnić, trzeba przypomnieć, że *Miasteczko Twin Peaks* było dziełem niezwykłym, łączącym operę mydlaną z kryminałem, ale zbudowanym na całkowicie surrealistycznej logice. Posługiwało się niepokojącym językiem snu i nie stroniło od elementów horroru. Lokacje funkcjonowały tu bardziej jako symbole niż prawdziwe miejsca, postacie przypominały jungowskie archetypy (niewinna dziewczyna, detektyw, femme fatale, cień, duch opiekuńczy), a zło miało wymiar w dużej mierze wewnętrzny, stanowiąc ucieleśnienie wypartych żądz i popędów. Był to również serial, który bodaj jako pierwszy w przewrotny sposób podważał prawdziwość wykreowanego przez siebie świata. Czy to wszystko można oddać w brutalnych wyścigach? Jeszcze jak!

Rymokleta

W grze wcielamy się w postać określaną jako Kierowca, z kolei nasz główny rywal nosi miano Przeciwnika. Sam wybór tego słowa nie jest przypadkowy: w tradycji judeochrześcijańskiej „przeciwnik" to jeden z przydomków Szatana. Ale jeśli ten drobiazg wydaje się nadinterpretacją, to co powiedzieć o kolejnej enigmatycznej postaci przewijającej się przez grę? To **True Tom Rhymer, duch uwięziony w samochodzie, ewidentnie nawiązujący do bohatera ze szkockiego folkloru**, Tomasza Rymoklety (z ang. Thomas the Rhymer), który – według legend – trafił do krainy elfów i powrócił obdarzony darem proroctwa, acz pozbawiony zdolności kłamania. W *Death Rally* True Tom Rhymer opowiada nam swoją historię. Mówi o utraconej miłości, przegranym pojedynku z Przeciwnikiem i własnej duszy uwięzionej w aucie. **Brzmi to wszystko niczym współczesna wersja faustowskiego mitu**, zawiera bowiem kluczowy element kuszenia: Tom popełnia błąd, wydając pieniądze na nowy samochód zamiast na obrączkę dla oblubienicy.

Wpływ serialu *Miasteczko Twin Peaks* na warstwę fabularną gier studia Remedy Entertainment jest wyraźnie widoczny.

Co więcej, Rymokleta sugeruje, że Kierowca również jest „duchem w maszynie", zespolonym z pojazdem. Pojawia się więc niepokojąca możliwość: Czy gracz nie stanowi w istocie inkarnacji True Toma? Czy przeżywane przez niego zmagania nie są po prostu treścią czyjejś opowieści? Ten motyw zadziwiająco rezonuje z późniejszymi grami Remedy, zwłaszcza z relacją między Alanem Wakiem a Thomasem Zane'em (znanym też jako Thomas Seine lub po prostu Tom Poeta).

Max Payne zadaje pytania, na które boimy się poznać odpowiedź.

Wyścig przez czyściec

Proste odczytywanie *Death Rally* jako gry o wyścigach można również podważyć, wskazując inne jej elementy. Weźmy pod lupę chociażby nazwy tras, na których przyjdzie nam się zmagać. Część nawiązuje do faktycznie istniejących miast, ale są tu



© Lynch/Frost Productions, Propaganda Films, Spelling Ent., Twin Peaks Productions

eprasa.pl 6201953c93



również tory takie jak Hell Mountain, Holocaust czy Eidolon. I właśnie to ostatnie pojęcie wydaje się szczególnie interesujące. Eidolon to widmo, obraz lub emanacja – coś istniejącego na granicy realności i iluzji. W tradycji gnostyckiej oraz u myślicieli (np. Apoloniusza z Tiany) eidolony mogły być postrzegane jako pośrednie byty egzystujące między płaszczyznami materialną i duchową. W tym kontekście **uniwersum *Death Rally* zaczyna przypominać czyściec albo przestrzeń liminalną zawieszoną na styku światów** – coś, co w późniejszych grach Remedy przyjmie formę Mrocznego Miejsca z *Alana Wake'a*.

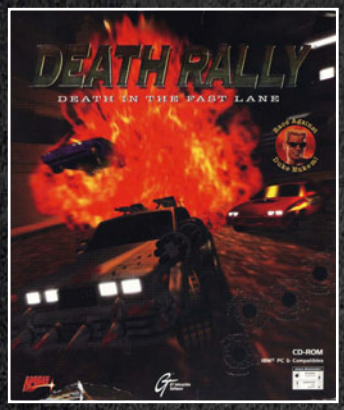
Trzecim elementem tej układanki są samochody, których nazwy tworzą spójny, symboliczny język związany z zaświatami. Vagabond to wędrowiec, ktoś niezakorzeniony; Dervish odwołuje się do tańczącego, a w zasadzie wirującego mistyka, osiągającego ekstazę przez ruch; Sentinel to strażnik, a Shrieker i Wraith – w pewnym uproszczeniu – widma. Wszystkie te określenia sugerują, że uczestnicy wyścigów nie są zwykłymi kierowcami, lecz bytami zawieszonymi między życiem a śmiercią, tożsamością a jej utratą. Najistotniejszy klucz do rozszyfrowania intencji Lake'a stanowi wszakże ostatni pojazd – Deliverator. Jego miano prowadzi bezpośrednio do cyberpunkowej powieści *Zamieć*(*), czyli dzieła, w którym Neal Stephenson ukuł termin metawersum.

W efekcie *Death Rally* przestaje być tylko reliktem lat 90. To raczej pierwszy szkic obsesji Remedy: przedstawienia świata gry jako iluzji rozciągniętej przed oczami protagonisty, samego bohatera jako bytu rozszczepionego, a narracji jako czegoś, co kształtuje rzeczywistość. W tym sensie już tutaj, w prymitywnej formie, widać zalążek tego, co stanie się znakiem rozpoznawczym studia – metafizycznej opowieści o kimś, kto swoim aktem twórczym kreuje świat.

Opowieść pulpowa

Po *Death Rally* Remedy zaczęło szukać projektu mogącego pozwolić studiu zrobić krok naprzód. Wczesna koncepcja kolejnej gry, nazwanej wstępnie *Dark Justice*, przerodziła się z czasem w tytuł, o którym na początku obecnego milenium było naprawdę głośno – *Maksa Payne'a*.

Był to niewątpliwie punkt zwrotny w historii studia. **Remedy znalazło format, który pozwolił zespołowi połączyć własny, unikalny styl z komercyjnie nośnym gatunkiem**, przede wszystkim zaś umożliwiał snucie bardziej skomplikowanej, ale też znacznie dziwniejszej opowieści. Strzelanka z kryminalnym sznytem wydawała się idealna do szerokiej dystrybucji, lecz w rękach Finów szybko zaczęła obrastać czymś idiosynkratycznym: niesamowitą melancholią i niepokojącą przez swą osobliwość narracją.



***Death Rally* wyglądało niepozornie, jednak nawet w wyścigach Remedy zdołało ukryć dość niepokojące tło fabularne.**

TRZECIE OKO REMEDY

Do 1998 roku logo Remedy Entertainment przedstawiało szeroko otwarte oko, a więc obecny w większości tradycji ezoterycznych symbol przebudzenia i spoglądania przez zasłonę odgradzającą świat fizyczny od tego, co nadprzyrodzone. Znak musiał zostać zmieniony po tym, jak studio otrzymało list od prawników LucasArtsu. Amerykańska firma zarzucała Finom, że wizerunek oka jest zbyt podobny do jej logo.



Inaczej niż w przypadku *Death Rally* umowność świata nowojorskiego gliny była widoczna na pierwszy rzut oka. Owszem, w rozmowach o grze dominowały bardziej przyziemne elementy – wszyscy fascynowali się tym, jak Remedy czerpie wątki i stylistykę z kryminału noir. Podobało nam się to, że sceny akcji wyglądały niczym żywcem wyjęte z filmu Johna Woo. Najsłynniejszym znakiem rozpoznawczym gry stał się wszak bullet time. Ale odbiorca zauważał też, że monologi bohatera brzmiały bardziej literacko niż realistycznie, a miejsce zmagań – wyludnione przez obfite opady śniegu ulice Nowego Jorku – miało oniryczny charakter.

***Max Payne* to pierwsza produkcja, w której projektowaniu kluczową rolę odegrał Lake.** Był scenarzystą gry, jednym z głównych architektów jej tonu i – co najzabawniejsze, a zarazem dziś już ikoniczne – użyczył twarzy tytułowemu bohaterowi.

Ból istnienia

Już w pierwszym *Maksie* uderza niezwykłe napięcie tonalne, które trudno uznać za przypadkowe. Z jednej strony mamy niemal intymną, psychologiczną narrację o traumie – śmierci żony i dziecka – rozsadzającej bohatera od środka i podporządkowującej jego życie wszechogarniającemu pragnieniu zemsty. Z drugiej strony świat, po którym się porusza, pełen jest przerysowanych

(*) Deliverator to pseudonim głównego bohatera książki.

cprasa.pl 6201953c99

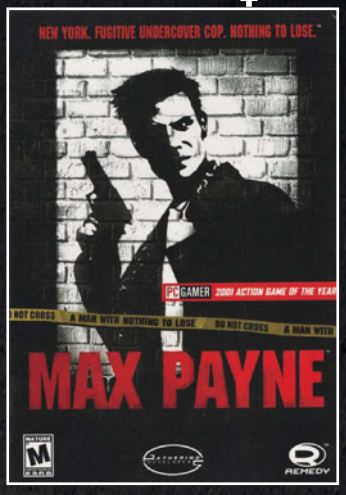
Pierwszy hit studia, *Max Payne*, okazał się grą wypełnioną niepokojącymi, wieloznacznymi treściami.

figur: gangsterzy mówią jak karykatury samych siebie, przemoc bywa groteskowa, a dialogi balansują na granicy parodii. Żadna to niespójność, tylko celowy dysonans. **Remedy zestawia autentyczne cierpienie z kliszami i wyświechtanymi motywami, jakby sugerując, że Max nie doświadcza rzeczywistości bezpośrednio** – raczej filtruje ją przez swoje cierpienie.

Ta niepewność pogłębia się w momentach, gdy gra wprost podważa stabilność świata. Substancja narkotyczna Valkyr jest narzędziem jego rozszczelniania. Pod jej wpływem Max doznaje koszmarnych urojeń, przenosząc się do przestrzeni zbudowanych z fragmentów wspomnień, głosów, bólu. Słynne sceny z krwawymi ścieżkami i płaczem dziecka nie są po prostu retrospekcjami – to rekonstrukcja traumy, w której bohater błądzi bez wyjścia. W tych momentach gra sugeruje też coś znacznie bardziej niepokojącego: że protagonista nie tyle wspomina tragedię, ile został w niej uwięziony, niczym w osobistym piekle, które nieustannie odtwarza tę samą chwilę straty. Dzieło Finów wydaje się mówić, że piekło to nie ogranicza się wyłącznie do sekwencji koszmarów, ale obejmuje cały świat. W jednym z majaków Max wprost słyszy od swojej żony, że jest postacią z gry wideo.

Żyjemy wewnątrz snu

A przecież podobnych wskazówek dwie pierwsze części *Maksa Payne'a* dostarczały nam bez liku. Wystarczy spojrzeć chociażby na przewijające się przez te produkcje programy telewizyjne, takie jak *The Adventures of Captain Baseball Bat-Boy*, *Lords and Ladies* czy *Address Unknown*. Nie są one zwykłym tłem, wydają się raczej pełnić funkcję krzywego zwierciadła, w którym odbija się akcja strzelanki. Powtarzają motywy gry, komentują wydarzenia, czasem zdają się je wyprzedzać lub przetwarzać w absurdalną formę. Szczególnie uderzający jest *Address Unknown* z jego teatralną scenografią inspirowaną Czerwonym Pokojem z *Miasteczka Twin Peaks*. Uwielbienie Lake'a dla serialu reżysera surrealisty objawi się wprawdzie z pełną siłą dopiero w *Alanie Wake'u*, ale już tu **projektant i scenarzysta świadomie nawiązuje do motywu przewodniego produkcji Lyncha: żyjemy wewnątrz snu**, nie wiedząc, kto jest śniącym.







***Max Payne 2* to ostatnia część serii stworzona przez Remedy.**

Wszystkie te elementy – dysonans tonalny, halucynacyjne sekwencje związane z Valkyrem, metatelewizja – prowadzą do niepokojących pytań: Czy świat Maksa w ogóle istnieje jako obiektywna rzeczywistość? A może jest tylko konstruktem powstałym w jego umyśle, próbą uporządkowania traumy poprzez nadanie jej formy kryminału noir?

Death Rally kryje w sobie więcej znaczeń, niż wydaje się na pierwszy rzut oka.

Istnieje wszakże jeszcze inna opcja – bohater to po prostu kreacja cudzej wyobraźni. Ten trop podpowiada nam *Alan Wake*. W grze popularny pisarz jest autorem książek o dziwnie przypominającym Maksa detektywie Aleksie Caseyu. Ale przecież Wake też miewa wrażenie, że jest tylko tworem Thomasa Zane'a. Gdzie kończy się ta królicza nora? I **dlaczego we wszystkich późniejszych grach Remedy tak silnie wyeksponowano plakaty i automaty z *Death Rally*?**

Pakt faustowski

Sukces pierwszego *Maksa Payne'a* był ogromny, ale wiązał się z pewną pokusą. Take-Two w oficjalnym komunikacie z maja 2002 roku informowało, że przejęło prawa do tego tytułu od Remedy i Apogee w zamian za 10 mln dolarów oraz blisko milion akcji spółki. Marka była dla korporacji na tyle istotna, że uzasadniała inwestycję o takiej skali. Wkrótce potem ruszyły prace nad sequelem. I choć sama gra z tego powodu nie ucierpiała, a jej autorzy zachowali swobodę artystyczną, to dekadę później stworzenie trzeciej części powierzono zupełnie innemu studiu – Rockstar Vancouver.



Oznaki fascynacji ezoteryką i magią widać było już w demach grupy Future Crew, której członkowie stworzyli później Remedy Entertainment.

Źródło: YouTube / DemosceneVids

Czasem ironia uderza ze zdwojoną siłą. **Remedy – tak jak True Tom Rhymer z *Death Rally* – dokonało niewłaściwego wyboru, oddając część swojej duszy.** A trauma, jaką była utrata kontroli nad własnym dziełem, miała się uzewnętrznić w grze *Alan Wake*, opowiadającej o pisarzu, którego zdolność do zmieniania świata poprzez literaturę zostaje zawłaszczona przez Ducha Mroku. Cóż, może Lake też nie jest prawdziwym człowiekiem, lecz bohaterem jakiejś symulacji? To chyba temat na zupełnie inny tekst.

Konkluzją niech zaś będzie proste stwierdzenie: Remedy nie odkryło Junga, buddyzmu, zbiorowej nieświadomości czy wiary, że sztuka kształtuje rzeczywistość, podczas prac nad swoimi późniejszymi grami. Przekonanie, że otaczający świat to iluzja, towarzyszyło Finom od samego początku.

eprasa.pl 6201953c99

PLAYST



SMUGGLER

20 LAT



Od porażki do sukcesu

Gdy PlayStation 3 trafiło do sklepów, patrzono na nie z mieszanką zachwytu i niedowierzania: procesor swą architekturą przypominał bardziej serce superkomputera niż „maszynki do gier". Dla jednych konsola była technologicznym cudem, dla innych przykładem inżynierskiej pychy. Obu tym opiniom trudno odmówić racji.

Jeżeli już kogoś nazywać „ojcem" konsol PlayStation, to był nim **Ken Kutaragi – menedżer i inżynier nieidący na żadne kompromisy**. Po gigantycznym sukcesie PS1, a później PS2 postrzegano go jako wizjonera i półboga zarazem. Miał przy tym pozycję pozwalającą mu forsować bardzo ambitne pomysły – i zamierzał ją wykorzystać podczas prac nad następną generacją sprzętu Sony. Nie interesowało go stworzenie tylko godnego następcy poprzedniczek: to nie miało być jedynie „pudełko do gier", lecz centralny węzeł cyfrowego ekosystemu przyszłości.

Sony zaś – na fali sukcesów w poprzednich latach – miało mocne powody, by wierzyć, że może narzucać kierunek rozwoju rynku konsol. To poczucie przełożyło się na nietuzinkowy projekt PlayStation 3. W przeciwieństwie do Microsoftu, który w Xboksie 360 postawił na trzyrdzeniowy procesor PowerPC i układ graficzny ATI, Japończycy wybrali radykalnie odmienną drogę, zrywając z rozwiązaniami znanymi z poprzednich generacji. Zamiast ewolucji nadchodziła rewolucja.

Mamy swój wielki Cell!

To właśnie dlatego jeszcze w 2000 roku Sony Computer Entertainment, IBM i Toshiba zainicjowały wspólny projekt, którego celem było stworzenie zupełnie nowej architektury procesora, znanej z czasem jako Cell Broadband Engine. Rok później w Austin w Teksasie powstało centrum projektowe, w którym inżynierowie wszystkich trzech firm rozpoczęli prace nad układem mającym sprostać rosnącym wymaganiom związanym z przetwarzaniem multimediów i komunikacją szerokopasmową. Zamiast stawiać wyłącznie na szybszy pojedynczy rdzeń, zdecydowano się na wariant łączący główną część chipa z wieloma wyspecjalizowanymi jednostkami obliczeniowymi. Dzisiaj „wielojajowe" CPU nikogo nie dziwią, ale **konstrukcja Cella była na tyle nietypowa, że wymagała zupełnie innego podejścia do wykorzystania jego mocy obliczeniowej**.

Cell od początku nie miał być układem wyłącznie dla PlayStation. Sony, IBM i Toshiba widziały dla niego znacznie szersze zastosowania: od telewizorów cyfrowych i domowych serwerów po stacje robocze i superkomputery. Podczas pierwszej szczegółowej prezentacji w lutym 2005 roku Kutaragi nie krył entuzjazmu. – *Cell otwiera drzwi do nowego rozdziału w informatyce* – stwierdził wtedy.

Kolejna decyzja, która zdefiniowała PS3, dotyczyła napędu. W tamtym

CELL (NIE) JEST DOBRY NA WSZYSTKO!

Dziś trudno to sobie wyobrazić, ale początkowo Sony... nie planowało zastosowania w PS3 dedykowanego procesora graficznego. Ken Kutaragi uważał, że sama moc obliczeniowa Cella będzie wystarczająca, aby łączył zadania procesora głównego z renderowaniem grafiki. Według anonimowych pracowników Naughty Dog wybił mu to z głowy dopiero powołany w ramach tego studia i odpowiedzialny za technologie graficzne zespół, który przekonał projektanta, że takie rozwiązanie byłoby poważnym błędem. W efekcie – stosunkowo późno w fazie projektowej – do konsoli dodano oparty na architekturze zbliżonej do GeForce'a 7800 Nvidii układ RSX Reality Synthesizer.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Official GDC, CC BY 2.0

Ken Kutaragi podczas Game Developers Choice Awards w 2014 roku.

eprasa.pl 6201953c99

ATION 3



Zdjęcia: Wikimedia Commons / Evan Amos

Rodzina w komplecie – po lewej podstawowy model PS3 z 2006 roku, a u góry edycje Slim z 2009 oraz Super Slim z 2012 roku.

2 × 256 < 512

Jedną z najbardziej nietypowych i krytykowanych cech architektury PS3 był podział 512 MB pamięci na dwie odrębne pule: 256 MB XDR RAM dla Cella i 256 MB GDDR3 VRAM dla graficznego układu RSX. Zwiększało to złożoność zarządzania danymi i stanowiło kolejne już – po konieczności „rozgryzienia" Cella – źródło problemów dla programistów.

czasie trwała bowiem **wojna formatów między Blu-rayem, rozwijanym przez Sony i innych członków Blu-ray Disc Association, a HD DVD**, „reprezentowanym" m.in. przez Toshibę. Dla producenta PlayStation stawka była więc ogromna – nowa konsola miała odegrać istotną rolę w upowszechnieniu promowanej przez niego technologii. Wybór niósł jednak za sobą zagrożenia. Kluczowy komponent napędów Blu-ray stanowiły niebiesko-fioletowe diody laserowe, a ich wytwarzanie okazało się problematyczne. Sony oficjalnie podało później, że właśnie ta kwestia zaważyła na przesunięciu europejskiej premiery PS3 z listopada 2006 na marzec 2007 roku.

Sony poszło inną drogą niż Microsoft, zrywając z rozwiązaniami z poprzednich generacji.



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

Cell był równie wydajny, co trudny w opanowaniu dla programistów.

Cell, czyli hell

W historii elektroniki użytkowej zdarzają się projekty, które są równocześnie wielkimi osiągnięciami inżynierii i efektami błędnych decyzji strategicznych. Procesor Cell, serce PlayStation 3, to jeden z najlepszych przykładów takiego paradoksu. Z technicznego punktu widzenia był fascynujący: należał do najbardziej nietypowych i ambitnych architektur swojej epoki. Dla twórców gier w praktyce okazał się jednak wyjątkowo wymagającą platformą. **Kazunori Yamauchi, autor *Gran Turismo*, jeszcze w 2013 roku mówił o Cellu jako o układzie trudnym w obsłudze, choć zarazem niezwykle wydajnym.**

Sony zdawało sobie sprawę, że jego „dziecko" wymaga od deweloperów zupełnie innego podejścia do programowania i przez to może okazać się, delikatnie mówiąc, kłopotliwe. Dlatego przygotowywało dla nich specjalne biblioteki mające ułatwić wykorzystanie możliwości tego kawałka krzemu. Szkopuł w tym, że sama architektura CPU stawiała przed koderami wymagania, których nie dało się całkowicie zniwelować za pomocą narzędzi.

W PlayStation 3 Cell składał się z głównego rdzenia PPE (Power Processing Element) oraz ośmiu SPE (Synergistic Processing Elements), z których w konsoli aktywnych było siedem, a do dyspozycji gier pozostawało sześć. Jeden SPE był wyłączany już na etapie produkcji, a kolejny zarezerwowany dla systemu operacyjnego. Każdy zamiast tradycyjnej pamięci podręcznej miał własny tzw. local store(*) o rozmiarze zaledwie 256 KB, gdzie musiały zmieścić się zarówno dane, jak i kod programu. Wykorzystanie tych jednostek wymagało świadomego i często „ręcznego" dzielenia pracy, a także odpowiedniego organizowania przepływu informacji.

Sytuację dodatkowo komplikował fakt, że SPE nie miały bezpośredniego dostępu do pamięci głównej. Ich jednostki obliczeniowe (SPU) mogły odwoływać się wyłącznie do własnego local store'u, a dane trzeba było przesyłać między nim a RAM-em za pomocą transferów DMA. W praktyce oznaczało to, że programista musiał nie tylko zdecydować, które zadania warto powierzyć SPE, ale również zadbać o to, by potrzebne informacje zostały

(*) W przeciwieństwie do pamięci cache local store nie działał automatycznie, co oczywiście przyprawiało programistów o ból głowy.

eprasa.pl/6201953c99



Uncharted: Fortuna Drake'a to pierwszy tytuł, który pokazał, że dla PlayStation 3 jest nadzieja.

udostępnione w odpowiednim miejscu i czasie. Ten model programowania uchodził za jedno z największych wyzwań, jakie stawiał przed twórcami Cell.

Na początek: kontrowersje

16 maja 2005 roku podczas targów E3 w Los Angeles Sony po raz pierwszy oficjalnie pokazało PlayStation 3, a także **prototyp nowego kontrolera, który niemal natychmiast zyskał przezwisko „bumerang" z powodu charakterystycznego kształtu**. Kontrowersje, jakie wzbudził, były według komentatorów główną przyczyną, dlaczego rok później Sony zastąpiło go znacznie bardziej konwencjonalnym padem Sixaxis. Największe wrażenie zrobiły jednak pokazy możliwości nowej konsoli. *Killzone 2*, *MotorStorm* czy *Final Fantasy VII Technical Demo* wyglądały wręcz nieprawdopodobnie (jak na tamte lata), a apetyt dodatkowo rozbudził niemal pięciominutowy zwiastun *Metal Gear Solid 4*, choć o samej grze mówił raczej niewiele.

Problem polegał jednak na tym, że działającego egzemplarza „Peestrójki" na targach nie było, a demonstracje uruchamiano na zestawach developerskich lub zbliżonych do nich komputerach. Najwięcej zamieszania wywołał przy tym materiał z *Killzone'a 2*. Jack Tretton, ówczesny wiceprezes Sony Computer Entertainment America, zapewniał w wywiadzie z G4TV, że widzowie oglądają rzeczywistą rozgrywkę na PS3. Ale kilka dni później Phil Harrison z SCE Europe przyznał, że wszystkie fragmenty gier prezentowane na scenie były nagraniami wideo przygotowanymi „zgodnie ze specyfikacją PS3". To samo zresztą parę lat później potwierdził jeden z członków Guerrilla Games, mówiąc, że pokazano wówczas „wizualizację docelową tego, co – jak sądziliśmy – będzie możliwe do osiągnięcia na PS3. Coś, do czego dążyliśmy".

Cztery miesiące po E3, w trakcie Tokyo Game Show 2005, Hideo Kojima zaprezentował *Metal Gear Solid 4* działające w czasie rzeczywistym na devkicie PS3, manipulując przy tym kamerą i oświetleniem sceny. Złośliwi mówili, że demonstracja była właśnie wynikiem wcześniejszego szumu, a niemalże teatralne zmiany parametrów miały rozwiać wszelkie wątpliwości co do tego, że widoczny poziom grafiki jest osiągalny na konsoli Sony.

ALE Z NIEGO BYŁ KUT...ARAGI!

Kena Kutaragiego powszechnie uważano za wizjonera, ale praca z nim była, delikatnie ujmując, sporym wyzwaniem. Shuhei Yoshida, jego wieloletni podwładny, opowiadał, że szef np. potrafił z tygodnia na tydzień zmienić kierunek działań, zmuszając zespół do przestawienia się na zupełnie nowe założenia. – *Ken dwukrotnie mnie pochwalił. Kiedy mówię o tym współpracownikom, reagują słowami: „Dwa razy? To sporo"* – wspominał Yoshida w 2014 roku.

Ambicja zaczyna kosztować

Im bliżej premiery, tym oczywistsze stawało się, że **Sony stworzyło sprzęt niewątpliwie wyprzedzający swoje czasy, ale również niezwykle drogi**. Cell był jednym z najbardziej skomplikowanych procesorów konsumenckich swojej epoki. Do tego dochodziły 256 MB pamięci XDR, układ graficzny RSX, napęd Blu-ray, dysk twardy, HDMI, a w niektórych modelach również Wi-Fi i czytniki kart pamięci. Możliwość instalacji systemu Linux za pomocą funkcji OtherOS dodatkowo podkreślała, że Sony traktowało PS3 jako coś więcej niż zwykłą konsolę do gier.

Kiedy tuż przed targami E3 w 2006 roku ujawniono oficjalne ceny, branża osłupiała. Edycja z dyskiem 20 GB miała kosztować 499 dolarów, a wersja 60 GB – 599. W tym czasie na Xboksa 360 trzeba było wydać 299 zielonych za podstawową odmianę Core i 399 za Premium z dyskiem 20 GB. Kutaragi bronił jednak przytoczonych kwot, przekonując, że jeśli ktoś uważa PS3 za zabawkę, to rzeczywiście trzeba wysupłać sporo pieniędzy, ale ta konsola „jest czymś więcej". U Japończyków panowało przekonanie, że gracze – jeśli tylko otrzymają sprzęt technologicznie znacznie wyprzedzający konkurencję – jakoś przełkną ten wydatek. Koniec końców fakty wyglądały dla Sony niekorzystnie: firma wchodziła w nową generację z opóźnieniem w stosunku do konkurencji i jednocześnie z zaporowymi liczbami na metkach.

UNIWERSALNY CELL

Cell znalazł zastosowanie nie tylko w PS3, ale również w serwerach i stacjach roboczych, a przede wszystkim w superkomputerze IBM Roadrunner. W 2008 roku „maszyna" ta jako pierwsza na świecie przekroczyła 1 petaflops w benchmarku LINPACK, wykorzystując dwa rodzaje procesorów: 12 960 układów PowerXCell 8i rozwiniętych na bazie technologii z PlayStation 3 oraz 6480 chipów AMD Opteron.

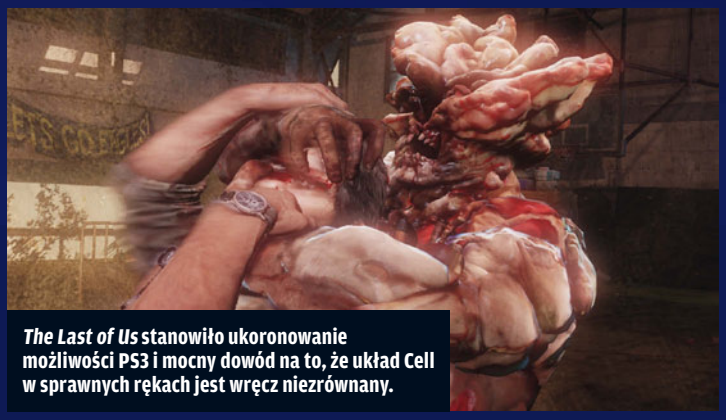
Premiera!

11 listopada 2006 roku, Tokio – kolejki przed sklepami. To samo 17 listopada w Nowym Jorku. Sony wprowadza na rynek sprzęt, który według wizji Kutaragiego ma zwiastować przyszłość rozrywki: obsługiwać gry w wysokiej rozdzielczości, odtwarzać domowe multimedia, w tym muzykę z CD i filmy z Blu-raya, a także „ogarniać" internet oraz dystrybucję cyfrową. Dla wielu klientów ta przyszłość okazała się jednak bardzo droga, co stawiało Xboksa 360 w lepszej sytuacji. Różnica pomiędzy wyższymi modelami Amerykanów i Japończyków wynosiła aż 200 dolarów na korzyść tych pierwszych. **Sony świadomie postawiło na pozycjonowanie PS3 jako produktu premium**; Kutaragi jeszcze przed premierą mówił wprost, że pragnie stworzyć urządzenie, które ludzie będą chcieli kupić „niezależnie od wszystkiego innego". I w dużej mierze mu się to



Uncharted 2: Pośród złodziei ponownie przesunęło granicę możliwości konsoli Japończyków.

eprasa.pl/62019536c99



The Last of Us **stanowiło ukoronowanie możliwości PS3 i mocny dowód na to, że układ Cell w sprawnych rękach jest wręcz niezrównany.**

NO OTHEROS!

Początkowo Sony pozwalało instalować na PlayStation 3 inne systemy operacyjne, takie jak Linux, w ramach funkcji OtherOS. W 2010 roku firma usunęła tę opcję aktualizacją systemu, argumentując decyzję „względami bezpieczeństwa". Decyzja wywołała protesty użytkowników, a część z nich nawet pozwała Sony.

udało, lecz jedynie na samym początku. Jak podawał wówczas GameSpot, na terenie USA od premiery do końca roku konsola Sony znalazła niemal 690 tys. nabywców, prześcigając tym samym lokalnego konkurenta, który w podobnym okresie rok wcześniej zanotował 607 tys. sprzedanych egzemplarzy. Ale potem było już tylko gorzej.

Szybko okazało się, że **gry na – mocniejsze przecież na papierze – PS3 nie zawsze robiły odpowiednie wrażenie w bezpośrednim porównaniu z produkcjami na Xboksa 360**. O ile amerykańska platforma miała rok przewagi i solidną bazę użytkowników, a także została „oswojona" przez programistów, o tyle w przypadku japońskiego sprzętu twórcy gier dopiero uczyli się wykorzystywać nietypową architekturę. W efekcie część multiplatformowych pozycji wyglądała na urządzeniu Sony gorzej od swoich odpowiedników na X360. Było to tym boleśniejsze, że wiele z tych produkcji użytkownicy konkurencyjnej konsoli mogli kupić i ogrywać już od miesięcy.

Sony się słania...

Na początku swojej drogi PlayStation 3 przypominało raczej kulę u nogi Sony niż rakietę, która miała wynieść firmę na wysoką orbitę. Problem stanowiły nie tylko cena urządzenia i trudności z przekonaniem do niego klientów, lecz także napięcia wewnątrz samej korporacji. **W Stanach Zjednoczonych w 2007 roku Xbox 360 sprzedał się w ok. 4,6 mln egzemplarzy, podczas gdy PS3 znalazło ok. 2,6 mln nabywców.** Kilka miesięcy po premierze konsoli, w czerwcu 2007, Kutaragi ustąpił ze stanowiska przewodniczącego rady i CEO grupy Sony Computer Entertainment, zostając honorowym przewodniczącym SCE i doradcą technologicznym nowego szefa. Firma przedstawiała tę sytuację jako przejście na emeryturę, ale w praktyce oznaczało to degradację Kutaragiego i koniec jego wpływu na bieżące zarządzanie PlayStation. Tym samym zamknęła się epoka, w której to on wyznaczał kierunek rozwoju marki.

Gdyby ta historia skończyła się na pierwszych latach obecności PS3 na rynku, konsola mogłaby zostać zapamiętana jako przykład technologicznej pychy, urządzenia stworzonego przez inżynierów dla inżynierów. Finansowe obciążenie dla korporacji było ogromne. Shuhei Yoshida wspominał po latach, że patrząc, jak w okresie kryzysu traci ona miliard dolarów, obawiał się, że to koniec PlayStation. Według szacunków firmy iSuppli z 2006 roku materiały i produkcja kosztowały w przypadku modelu 20 GB ok. 806 dolarów za sztukę, a w przypadku wersji 60 GB – ok. 840 dolarów. Przy cenach detalicznych wynoszących odpowiednio 499 i 599 dolarów **jasne stało się, że do każdego egzemplarza Sony dokładało niemałe pieniądze**. A przecież wyliczenia te nie obejmowały ani wszystkich elementów zestawu, ani pozostałych kosztów działalności.

Recepta na sukces

A jednak dzieje PS3 miały ciąg dalszy. Jednym z atutów Japończyków były własne studia developerskie, zdolne długofalowo rozwijać gry z myślą o specyfice konsoli. Podczas gdy zewnętrzni twórcy musieli często równolegle przygotowywać wersje na kilka platform, zespoły Sony mogły koncentrować się na możliwościach nietypowej architektury PS3. Nie oznaczało to, że od razu potrafiły wykorzystać ją w pełni, ale z czasem zaczęły znajdować sposoby na osiąganie zaskakujących efektów.

PlayStation 3 wchodziło na rynek spóźnione i znacznie droższe od X360.

Jednym z pierwszych kamieni milowych stało się *Uncharted: Fortuna Drake'a* studia Naughty Dog, wydane w listopadzie 2007 roku. Grę trudno było jeszcze określić mianem technologicznego ideału, a jej twórcy przyznawali, że wykorzystali z grubsza od jednej trzeciej do połowy możliwości procesora Cell, lecz mimo to produkcja imponowała oprawą i rozmachem. ***Uncharted*** **pokazywało, że PS3 ma do zaoferowania znacznie więcej, niż sugerowały niektóre wczesne tytuły multiplatformowe, i zapowiadało lepsze czasy dla konsoli** i jej posiadaczy.

Sony strikes back!

Pamiętacie jeszcze wojnę Blu-ray vs HD DVD? W 2008 roku Toshiba wywiesiła białą flagę. Blu-ray wygrał, a tym samym wyposażone w taki napęd PS3 stało się stosunkowo tanim odtwarzaczem filmów w powszechnie już panującym standardzie. Samo Sony wskazywało ten fakt jako jeden z czynników pomagających zwiększać grono użytkowników konsoli.

Kolejnym przełomem była premiera PS3 Slim w 2009. Nowy, mniejszy, lżejszy i bardziej energooszczędny model kosztował 299 dolarów, a Sony uznało później ten rok fiskalny za najlepszy w dotychczasowej historii PS3, wskazując m.in. na rzeczoną premierę i poszerzenie oferty gier. To wtedy zadebiutowało *Uncharted 2: Pośród złodziei*, a kulminacją doświadczeń Naughty Dog z trudną architekturą konsoli stało się wydane w 2013 *The Last of Us*. Ten tytuł pokazał, że w PS3 tkwił niebywały potencjał, tyle że na początku nikt nie potrafił go wykorzystać. Swoje zrobiły też PlayStation Network z bezpłatnym multiplayerem (Xbox 360 wymagał do zabawy sieciowej abonamentu Xbox Live Gold), a także PS3 Super Slim z 2012 roku – również w wersji z dyskiem 500 GB.

Według danych Sony **do 31 marca 2017 roku PS3 sprzedało się w ponad 87,4 mln egzemplarzy, zajmując drugie miejsce – za Wii – wśród konsol tej generacji**. Z projektu, który początkowo wyglądał na kosztowną pomyłkę, firma wyciągnęła również ważną lekcję: przy projektowaniu PS4 znacznie większy nacisk położono na łatwość tworzenia gier, a architekturę upodobniono do peceta. Ale to już temat na osobną opowieść.

YLOD

Xbox 360 miał Red Ring of Death, PlayStation 3 borykało się natomiast z Yellow Light of Death (YLOD). Żółte światło jednej z diod na obudowie nie oznaczało tu konkretnej awarii, lecz ogólną usterkę sprzętową. Wśród możliwych przyczyn były m.in. kłopoty z płytą główną, układami scalonymi, zasilaczem czy połączeniami BGA, a do części uszkodzeń mogło dojść wskutek działania wysokiej temperatury. Problem dotyczył zwłaszcza najstarszych modeli PS3.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Ffgamera

eprasa.pl 6201953c99

Zdjęcie: Adobe Stock / pressmaster



MATEUSZ J. BONIFACZUK

Wielokąty i projekcje

Immersja i przystępność gier retro

Wierność zasadzie „pokaż, nie mów" można uznać za cechę typową dla sztuki na wysokim poziomie. Z czasem jednak ta reguła obróciła się przeciwko branży gier.

W tytułach takich jak *Mystery House* grafika stawała się równie ważnym nośnikiem fabuły jak tekst.



Z biegiem lat gry aspirujące do posiadania fabuły naturalnie ewoluowały od zupełnego skupienia się na samym „mów" – mam tu na myśli wszystkie pozycje tekstowe pokroju *Zork: The Great Underground Empire* (1980) – do stopniowego przechodzenia do „pokaż". W ***Mystery House* (1980), uważanym za pierwszą przygodówkę posługującą się grafiką**, odbiorca nadal wykonywał czynności za pomocą komend tekstowych, ale mógł już wspierać swoją wyobraźnię, obserwując proste, niemal schematyczne obrazy. W ten sposób gry zaczęły nabierać rozpędu w walce o pochłanianie na różne sposoby naszej uwagi.



Przystępność *Wii Sports* wiąże się z prostotą zastosowanych w nim form geometrycznych. Grafika to tutaj jedynie tło dla rozgrywki.

Immersja immersji nierówna

Na początek trochę teorii. Choć termin „immersja" – mówiąc w skrócie – wywodzi się z literaturoznawstwa i oznacza zanurzenie się w innej rzeczywistości, jest także przedmiotem badań psychologii. Powstały różne modele teoretyczne tego zjawiska. Chciałbym odnieść się do jednego z nich – SCI, opracowanego przez Laurę Ermi i Fransa Mäyrę. Przyjmuje się w nim istnienie trzech głównych rodzajów immersji: sensorycznej (ang. sensory immersion), opartej na wyzwaniu (ang. challenge-based immersion) oraz wyobrażeniowej (ang. imaginative immersion).

Immersja sensoryczna zakłada, że bodźce generowane przez grę miałyby niejako dominować nad tymi pochodzącymi ze świata realnego. Zjawisku temu obecnie sprzyja z coraz większym sukcesem chociażby technologia VR. W przeszłości podobny efekt usiłowały osiągnąć różnego rodzaju jej prototypy. We właściwych im czasach mogły wydawać się innowacyjne, z perspektywy lat jednak wyraźnie widzimy ich nieporadność i spowodowany nią fakt, że ze względu na techniczne niedostatki były skazane na porażkę (patrz: ramka *Czarno-czerwony zawrót głowy*).

„Zanurzenie się" w grze opartej na wyzwaniu według modelu SCI wynika z równowagi pomiędzy poziomem trudności a umiejętnościami gracza. Można uznać, że ten rodzaj immersji cechuje tytuły potrafiące wywołać stan silnej koncentracji, w przypadku której związana z niepowodzeniami frustracja nie burzy jednak zaangażowania odbiorcy. Tak pojmowanemu „wciągnięciu się" jest zresztą blisko do tzw. stanu przepływu (ang. flow state). Termin ten – spopularyzowany przez psychologów Mihálya Csíkszentmihályiego i Jeanne Nakamurę – oznacza wykonywanie jakiejś czynności w taki sposób, że zapominamy o otoczeniu oraz bodźcach płynących z naszego ciała. Dzięki temu podczas angażującej rozgrywki np. ignorujemy uczucie głodu.

Immersję wyobrażeniową możemy zaś uznać za najbardziej tożsamą z ogólnym literaturoznawczym rozumieniem tego zjawiska. Zgodnie z modelem SCI to stan zaangażowania w fabułę, relacje między bohaterami oraz ich emocje i przeżycia.

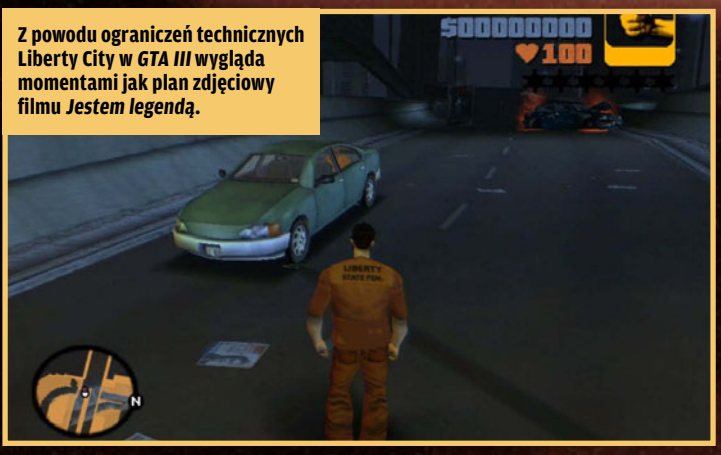
Niski próg wejścia i oszczędność wizualna

Space Invaders (1978), *Pac-Man* (1980), *Centipede* (1981), *Galaga* (1981), *River Raid* (1982) – wszystkie te tytuły łączy

Kanciastość, płaskość i niska rozdzielczość tekstur świata *Gothica* – nie dość, że wzrok się nie męczy, to jeszcze łatwo wszystko zlokalizować.



Z powodu ograniczeń technicznych Liberty City w *GTA III* wygląda momentami jak plan zdjęciowy filmu *Jestem legendą*.



niski próg wejścia. Patrzymy na ekran i od razu mniej więcej orientujemy się w zadaniu, jakie przed nami stoi. Łatwym w przyswojeniu zasadom towarzyszy tu intensywnie narastający poziom trudności. Gry retro z powodzeniem posługiwały się immersją opartą na wyzwaniu oraz wyobrażeniach gracza, słabiej za to wypadały pod kątem immersji sensorycznej – z powodów technicznych. Nie stanowiło to jednak przeszkody: **połączenie nawet tak uproszczonych grafiki i dźwięku pozwalało osiągać głęboki, intensywny stan „zanurzenia"**, w przypadku którego odpowiednio zaprojektowany, klimatyczny świat zamykał w sobie umysł gracza niczym w bańce.

Lata później efekt ten wzmocniły ewolucja grafiki i porzucenie płaskich bitmap na rzecz przestrzenności. Świetnymi przykładami są tutaj takie tytuły jak *Descent* (1995), *Quake* (1996), *Thief: The Dark Project* (1998), *Unreal* (1998) czy *Aquanox* (2001). Obecny w nich **trójwymiar dawał odczuć prawdziwą głębię świata przedstawionego**, wciąż jednak, ze względu na prostotę form oraz wyraźne rozgraniczenie między tym, co widać na ekranie, a rzeczywistością, zabawa była przystępna i nadal pozostawiała naszej wyobraźni spore pole do popisu. W efekcie np. wspomniany *Aquanox*, choć wymaga poruszania się we wszystkich kierunkach, nie wywołuje zamieszania poznawczego. Rozumiemy, co dzieje się w grze, a przy okazji – dzięki elementom typu rozbudowany HUD czy efekty trafienia pociskiem – towarzyszy nam poczucie faktycznego przebywania w statku podwodnym.

Patrząc na konstrukcję tych produkcji, możemy też dostrzec, że immersji sprzyjały proste, geometryczne formy i nierzadko stonowane, jednorodne palety barw – na ogół ściśle powiązane z tempem rozgrywki oraz silnym aspektem zręcznościowym. W końcu korytarzowe, wciąż sześcienne światy strzelanek retro to tory, na których umysł gracza może rozpędzać się niczym flipperowa kula. Roboczo nazwałbym to zjawisko przestrzennym retrominimalizmem. Zresztą nie odnosiłbym go tylko do wczesnego trójwymiaru – również tytuły dwuwymiarowe czerpały z niego korzyści. Świetnym przykładem są tu mapy pierwszych *Falloutów*, wyglądające jak płaskie, przewalcowane przez zagładę połacie pustego terenu.

Opieranie rozgrywki na pojedynczych mechanikach skutkowało mniejszym zmęczeniem poznawczym odbiorcy.

Tabula rasa i minimalizm

Ograniczona pojemność nośników z grami (od kartridży po płyty CD) sprzyjała tworzeniu w sposób oszczędny nie tylko grafiki, ale także narracji. **Developerzy musieli dobrze przemyśleć priorytety oraz proporcje pomiędzy komunikatami, dialogami, cutscenkami a czystym gameplayem.** Mieliśmy zatem do czynienia ze ścisłą selektywnością w doborze środków. I tak jak Stephen King zaleca adeptom pióra



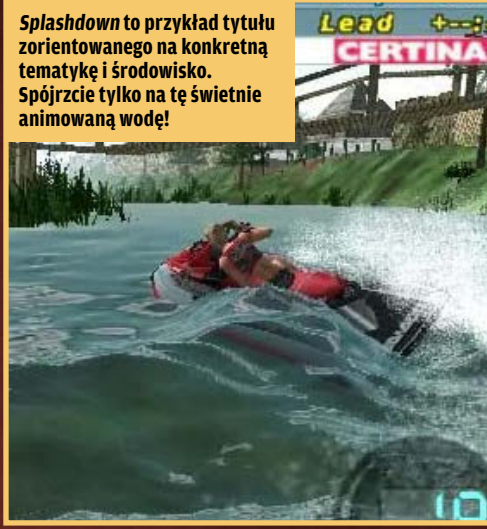
Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan Amos, CC BY-SA 3.0

Czarno-czerwony zawrót głowy

Virtual Boy to konsola Nintendo z 1995 roku, reklamowana jako pierwsze urządzenie do gier z prawdziwą grafiką 3D. Nie były to jednak klasyczne gogle VR zakładane na głowę – sprzęt stał na stojaku, a gracz spoglądał w specjalny okular. W środku zamiast ekranu znajdowały się dwie pionowe linie czerwonych diod LED, po jednej dla każdego oka. Ruchome lustra odbijały emitowane z tych pasków światło, „rozrzucając je" w lewo i w prawo w bardzo szybki sposób – ok. 50 razy na sekundę. Efekt tej operacji był taki, że mózg gracza, nie nadążając za tym ruchem, wskutek złudzenia „składał" te serie błysków w pełne obrazy o rozdzielczości 384 × 224. Grafika miała tylko cztery odcienie: czerń plus trzy stopnie czerwieni, głębię uzyskiwano zaś dzięki nieznacznym różnicom w projekcji dla prawego oraz lewego oka.

Największą wadą tego rozwiązania w kontekście immersji były właśnie wspomniana wyłącznie czerwona, monochromatyczna grafika i sposób jej generowania – całość wyglądała surowo, męczyła oczy oraz często powodowała bóle głowy. Do tego gracz musiał ciągle siedzieć przy stojaku, bez możliwości swobodnego poruszania głową, nierzadko w pochylonej pozycji, co dodatkowo psuło wrażenie zanurzenia się w grze.

Splashdown to przykład tytułu zorientowanego na konkretną tematykę i środowisko. Spójrzcie tylko na tę świetnie animowaną wodę!



eprasa.pl 6201953c99



GTA: San Andreas **– chyba ostatni mainstreamowy sandbox prosty pod względem wizualnym.**



Twarz Snake'a z *Metal Gear Solid* w połączeniu z dubbingiem to przykład sytuacji, w której aktor głosowy budował cały charakter postaci.



Niedoskonałość prezentacji świata *Fallouta 2* paradoksalnie rozszerzała go poza wytyczone przez twórców cyfrowe granice.

w swoim *Jak pisać. Pamiętnik rzemieślnika* usuwanie 10% słów z ostatecznej wersji tekstu, tak gry w epoce retro operowały nierzadko dużym stopniem niedopowiedzenia – na etapie produkcji następowała tu podobna „autoredakcja", choć siłą rzeczy z innych względów. Wystarczy przyjrzeć się kwestiom wypowiadanym przez postacie w *Diablo* (1997): przeważnie były stosunkowo krótkie, widzieliśmy mnóstwo otwartych pytań, obaw, całość zaś dość często wieńczono sugestywnym wielokropkiem. Resztę grozy reżyserowała wyobraźnia gracza.

Bazowanie na większych ilościach tekstu – np. rozbudowanych dialogach, jak w *Planescape: Torment* (1999) – można z kolei postrzegać jako formę narracji sprzyjającą wywoływaniu zjawiska immersji rozumianego dokładnie tak, jak ma to miejsce w literaturoznawstwie. Tutaj **minimalistyczne formy wizualne (dwuwymiarowy, dość umowny świat) stanowią „rusztowanie" dla głębszych fantazji i wyobrażeń – ale tworzonych już przez samego gracza**. Obcowanie ze sprawnie napisanymi wypowiedziami, opisami oraz komunikatami sprawia, że użytkownik niejako sam „uzupełnia" świat, bardziej się w nim zanurzając.

Podobny efekt – co dość paradoksalne – objawia się również w przypadku pierwszych produkcji z ubogimi bryłami przestrzennymi, które stanowią pretekst do „samodzielnego wzbogacania" narracji. Dość przewrotnie można powiedzieć, że w dziełach retro z prostym 3D modele postaci potrafiły mieć więcej charakteru niż współczesne, bo **za złożoną mimikę oraz dopasowanie ruchu ust do głosu odpowiadał nie silnik gry, lecz umysł odbiorcy**. Moim zdaniem z tego powodu wrażenie tzw. doliny niesamowitości(*) prędzej wytworzy Diego z remake'u *Gothica* niż jego kanciasty pierwowzór. W oryginalnym dziele studia Piranha Bytes paliwem dla wyobraźni były proste animacje gestykulacji i poruszania się, a „najżywszym" elementem – wyrazu i narracji – co zaskakujące, przekładał się równocześnie na mocniej niż dziś zarysowaną gatunkowość gier. **Współczesność stoi pod znakiem większej unifikacji: między produkcjami niejako „wędrują" rozwiązania związane choćby z poruszaniem się** czy różnorakie erpegowe naleciałości w postaci np. drzewek umiejętności. To wcześniejsze bazowanie na pojedynczych mechanikach sprzyjało – tak samo jak w kwestiach estetycznych – zarówno mniejszemu zmęczeniu poznawczemu odbiorcy, jak i łatwiejszemu zaciekawieniu lub wręcz zachwyceniu go. Poszczególne gry w pewnym sensie stawały się produkcjami eksperckimi, eksplorując określoną wąską dziedzinę czy np. konkretny rodzaj środowiska –

Światy strzelanek retro to tory, na których umysł gracza może rozpędzać się niczym flipperowa kula.

akceptowalnej jakości nagranie głosu. W efekcie nieskomplikowaną formę graficzną najmocniej dopełniała rzecz z grafiką niezwiązana, a równocześnie w bardzo „wydajny" sposób dodająca wiarygodności spotykanym postaciom. Działało to nawet pomimo tego, że ci sami aktorzy nierzadko wcielali się w wielu różnych enpeców.

Gry eksperci od czynności i tematów

Minimalizm w epoce retro – choć przejawiał się w ograniczonych środkach dobrym przykładem są wyścigi wodne w *Splashdown* (2001).

Określony setting nierzadko stawał się pretekstem, by pokazać jedną kluczową dla danego tytułu „sztuczkę". Gwiezdnowojenny anturaż jest w *Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast* (2002) tłem dla zabawy w odgrywanie roli kosmicznego szermierza. Ciasne korytarze, których ściany rozgrzewają się i topią od ostrza miecza świetlnego, choć szarobure, w zupełności wystarczały, by dobrze zaprojektowany model poruszania się

(*) Ang. uncanny valley – zjawisko polegające na tym, że roboty, awatary lub postacie generowane komputerowo, wyglądające niemal jak prawdziwi ludzie, wywołują w odbiorcach wrażenie dziwności, uczucie niepokoju lub wręcz odrazy.

i walki błyszczał, ciekawił, cieszył oraz stanowił ostatecznie o charakterze gry. To zaś sprawiało, że tytuły zapadały w pamięć, a nam łatwiej niż dziś było je klasyfikować.

Spryt? Sexy! Ślamazarność? Też

Zresztą w epoce retro – w przeciwieństwie do współczesnych gier, w których szeroki zakres mobilności oraz związanych z nią zdolności są czymś domyślnym – już **nawet sam specyficzny styl poruszania się postaci mógł być wystarczająco skutecznym trzonem rozgrywki**. Działo się to w sposób zarówno zamierzony, np. w *Prince of Persia* (1989) czy *Another World* (1991), jak i niezamierzony, czego moim zdaniem koronny przykład stanowi... wspomniane już *Diablo* (1997).

Ów kamień węgielny hack'n'slashy może wywoływać w dzisiejszym graczu dyskomfort i szok poznawczy, ponieważ ten jest przyzwyczajony m.in. do szybkiego pokonywania map. Ja tymczasem w owym ślamazarnym poruszaniu się pogromcy demonów widzę jeden z istotnych elementów wyjątkowości *Diablo* – na równi z niepokojącymi cutscenkami, oszczędną, choć gęstą pod względem klimatu narracją i soundtrackiem. Ten ostatni dobrze pokazuje też zjawisko „łatania" dźwiękiem niedostatków graficznych środków wyrazu. Ścieżka muzyczna niby stanowiła jedynie dźwiękową ilustrację Sanktuarium, lecz w praktyce to ona sprawiała, że świat hitu Blizzarda manifestował się tak intensywnie.

Niezdolność bohaterów *Diablo* do puszczenia się biegiem przez korytarze przekładała się na okazję do dokładnego przyglądania się lokacjom, wrogom i przedmiotom. Przypadek(**) sprawił, że zyskaliśmy więcej czasu, by chłonąć ten ciemny dwuwymiarowy świat. Widzę w tym warunki bardziej sprzyjające immersji niż w sytuacji, gdy postać błyskawicznie porusza się pomiędzy istnymi chmurami nakładających się na siebie zaawansowanych efektów cząsteczkowych.

Pokazywanie – nowa forma „mówienia"

Dlaczego więc wyszedłem od stwierdzenia, że idea „pokaż, nie mów" obróciła się przeciwko branży gier? Uważam, że na przestrzeni całych już dziesięcioleci **twórcy minęli złoty środek, czyli punkt równowagi pomiędzy tym, co zostaje pokazane, a tym, co niedopowiedziane**. A my wraz z nimi poszliśmy w kierunku takiego nacisku na realizm i związanego z nim bogactwa detali, że prezentowane graczowi obrazy stały się pragnącymi jego uwagi ogromnymi bateriami informacji oraz bodźców. Obfitość treści jest dziś czymś oczywistym do tego stopnia, że zaczyna być wręcz sztampowa.



Niewielu twórców wykorzystuje pory roku jako istotny element oprawy świata. W *Hype: The Time Quest* każda z nich podkreślała, że bohater przeniósł się do innej epoki.



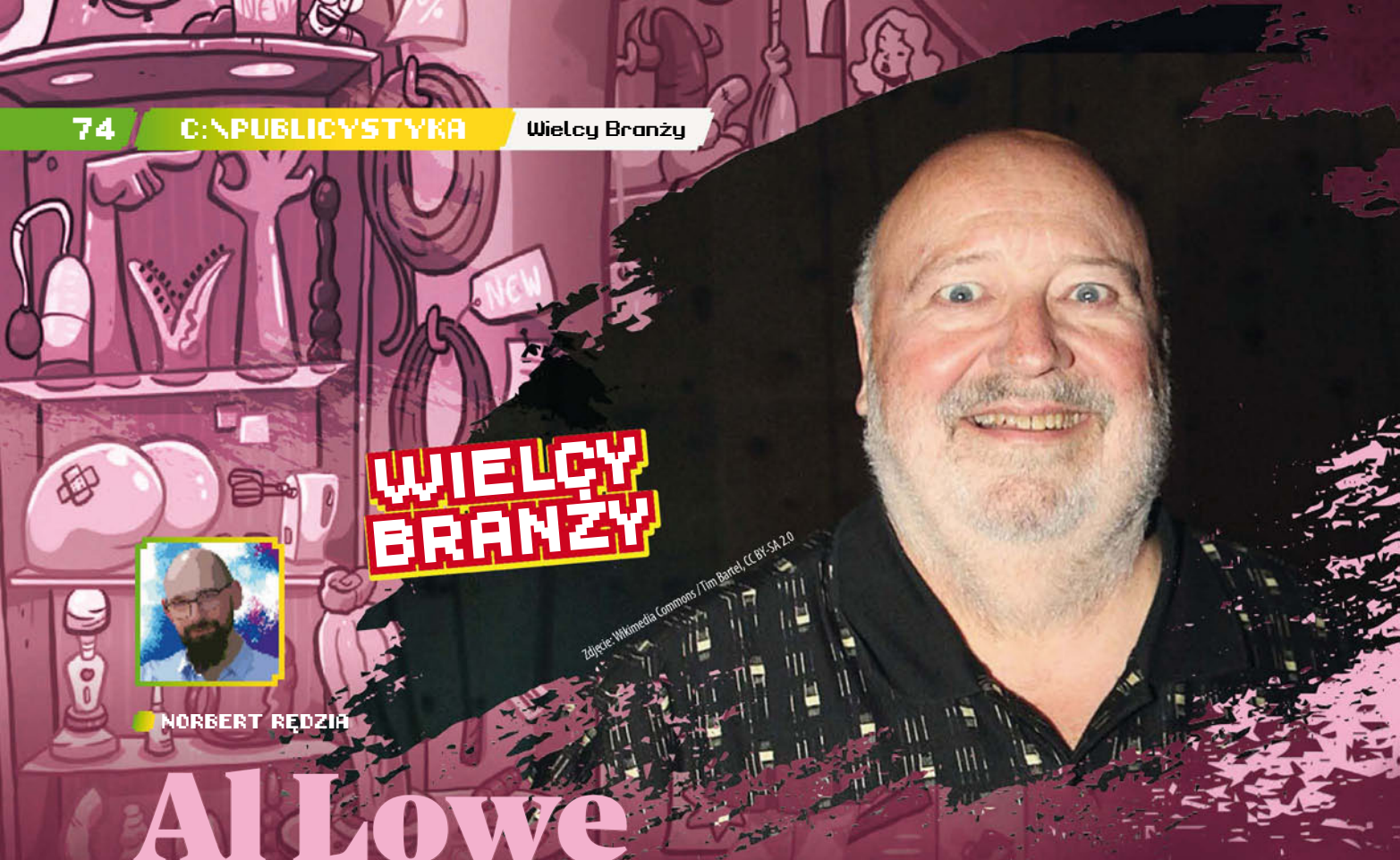
W *Aquanoksie* można – nomen omen – zanurzyć się również dziś.

W epoce retro zawsze mieliśmy do czynienia nie z dosłownym ogromem, lecz jakimiś jego zalążkami, zapowiedziami. **Niedoskonałe światy czarowały nas również swoimi brakami i uproszczeniami.** Badaczka Janet Murray twierdzi – z czym się zgadzam – że „wirtualnej rzeczywistości" da się doświadczać w jakimkolwiek medium, jeśli tylko narracja temu sprzyja.

Może więc dobre wspomnienia i przekonanie, że kilkanaście lub kilkadziesiąt lat temu graliśmy w coś świetnego, nie są wyłącznie owocem sentymentu oraz związanych z nim przekłamań i ubarwień. Możliwe, że niedostatki rozwijającej się branży przekładały się przy produkcji gier na proporcje, akcenty i priorytety, dzięki którym nasza wyobraźnia otrzymywała odpowiedni do jej potrzeb „plac zabaw". Z tej perspektywy epoka retro nie jest jedynie skansenem, muzeum, lecz także czymś, do czego należałoby regularnie powracać.

(**) Twórcy na etapie produkcji Diablo *próbowali poprawić ten mankament i przyspieszyć postać, jednak efekty nie były zadowalające. Dopiero w dodatku* Hellfire *dorzucono możliwość biegania – ale tylko w mieście.*

eprasa.pl 6201



WIELCY BRANŻY

NORBERT RĘDZIA

Al Lowe

Wskaż, kliknij i poderwij

Czy na hasło „Al Lowe" w waszych myślach też od razu pojawia się Larry Laffer? To oczywiście prawidłowa reakcja, ale jeśli to jedyne skojarzenie, istnieje spora szansa, że przegapiliście kawał historii point'n'clicków.

W przypadku gdy od roku waszych urodzin minęło mniej niż, załóżmy, 40 lat, prawdopodobnie wspomniane nazwisko nie powie wam absolutnie nic. A szkoda, bo należy do jednego z wielkich wizjonerów przygodówek – i to z najlepszych dla nich czasów.

Od nauczyciela muzyki...

Cofnijmy się do roku 1982. Al był wówczas licealnym nauczycielem muzyki, który na fali fascynacji Apple'em II (więcej o tym komputerze oraz początkach firmy Apple przeczytacie na str. 100) **nauczył się programować i zarywał noce, tworząc aplikacje dla dzieci**. A w zasadzie współtworząc je z żoną i wspólnikami, odpowiadającymi w różnych proporcjach za teksty oraz grafiki. Za główny cel obrał opracowanie narzędzi edukacyjnych wyłamujących się ze schematu powtarzalnego ćwiczenia konkretnej czynności. Al uważał bowiem, że należy postawić na zabawę, w trakcie której niejako przy okazji dziecko zyskuje wiedzę i umiejętności.



***The Black Cauldron* był pierwszym tytułem, który Al Lowe stworzył od podstaw.**

Podczas targów komputerowych Applefest **w roku 1982 na stoisko Ala – działającego wtedy ze współpracownikami pod nazwą Sunny-Side Soft – trafili Ken i Roberta Williamsowie**, reprezentujący wydawnictwo Sierra On-Line. Mimo że mówimy tu o czasach wręcz prehistorycznych, firma ta już wtedy była rozpoznawalna wśród miłośników gier przygodowych, mając na koncie takie pozycje jak *Mystery House*, *The Wizard and the Princess* czy *Mission: Asteroid* – wszystkie z serii *Hi-Res Adventure*. Tak się złożyło, że Al należał do fanów tych tytułów, a jego projekty edukacyjne – jak choćby *Dragon's Keep* czy *Bop-A-Bet* – stylem oraz założeniami bardzo przypominały programy Kena i Roberty. Jak to się mówi, nie ma przypadków, są tylko znaki.

...po człowieka orkiestrę

To, co oferował wtedy Lowe, idealnie wpisywało się w kiełkujący plan Williamsów pragnących wejść na rynek gier edukacyjnych. Sierra zgarnęła więc do swojego katalogu jego trzy pierwsze produkcje, a on sam niedługo później dołączył do firmy, by pracować nad kolejnymi tytułami z tego gatunku. Nie byle jakimi zresztą, bo w tym samym czasie Ken Williams pozyskał prawa do wykorzystania w grach wideo postaci Disneya.

Kariera Ala u nowego pracodawcy zaczęła się od roli programisty przy produkcji na motywach filmu *Ciemny kryształ – Hi-Res Adventure #6: The Dark Crystal* – oraz jej uproszczonej, dziecięcej wersji wydanej jako *Gelfling Adventure*, przy której odpowiadał również za design. Potem zajmował się warstwą projektową przy *Winnie the Pooh in the Hundred Acre Wood* na licencji Kubusia Puchatka czy ścieżką dźwiękową *Mickey's Space Adventure* osadzonego w świecie Myszki Miki. Z gry na grę zakres jego obowiązków rósł: **przy *Donald Duck's Playground* był odpowiedzialny już za projekt całości, scenariusz, muzykę oraz programowanie**, stał się zatem prawdziwym człowiekiem orkiestrą.

Wreszcie otrzymał szansę stworzenia od podstaw – chociaż wciąż bazującej na filmie, w tym przypadku *Taran*

eprasa.pl/G201953c99



Tekstowa gra *Softporn Adventure* stała się podstawą dla serii *Leisure Suit Larry*.

```
I'M IN A TELEPHONE BOOTH.
ITEMS IN SIGHT ARE: A TELEPHONE
OTHER AREAS ARE: NORTH
::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::

WHAT SHALL I DO? CALL 555-0439
HI THERE!!! THIS IS CHUCK (THE AUTHOR
OF THIS ABSURD GAME). IF YOU'RE A
VOLUPTOUS BLONDE WHO'S LOOKING FOR A
GOOD TIME THEN CALL ME IMMEDIATELY!!!!

WHAT SHALL I DO? CALL 555-6969
A VOICE SAYS 'HELLO, PLEASE ANSWER THE
QUESTIONS WITH ONE WORD ANSWERS!
WHAT'S YOUR FAVORITE GIRLS NAME?C
NAME A NICE PART OF HER ANATOMY.NOSE
WHAT DO YOU LIKE TO DO WITH HER?ZORK
AND THE BEST PART OF YOUR BODY?!?BEARD
FINALLY, YOUR FAVORITE OBJECT?KEYBOARD
HE HANGS UP!!!!!

WHAT SHALL I DO?
```

i magiczny kocioł – gry *The Black Cauldron*. To, że właśnie Lowe miał odpowiadać za kolejną produkcję powstającą w porozumieniu z Disneyem, nie było przypadkiem. Licencjodawca, zadowolony z adaptacji *Kubusia Puchatka*, udał się do Sierry z propozycją przygotowania tytułu na podstawie swojej nowej kinowej animacji – z Alem w roli designera. Z samą współpracą wiąże się zresztą zabawna anegdota. W latach 80. gry były dla Disneya swego rodzaju wolnym elektronem, trafiającym pod skrzydła osób odpowiedzialnych za przedsięwzięcia edukacyjne, niekoniecznie rozumiejących specyfikę nowego medium. Ich ingerencje często nie tyle udoskonalały projekt, ile sprawiały, że coś po prostu wyglądało lub działało inaczej – ot, zmiana dla samej zmiany. Al szybko nauczył się więc, że im później Disney zobaczy gotowy produkt, tym mniej czasu pozostanie na grzebanie w nim. Tak też zwykł z gigantem w tamtym okresie postępować.

Quest za questem

O ile wiele wymienionych dotychczas tytułów to pozycje zupełnie zapomniane, o tyle kolejna seria, do której Lowe przyłożył rękę, to już marka znana do dziś. **Pierwszą styczność z cyklem *King's Quest* Al miał w przypadku „dwójki" – dał się wtedy poznać jako kompozytor**, ale już przy trzeciej odsłonie, *To Heir is Human*, pełnił znacznie bardziej odpowiedzialną funkcję głównego spośród trzech programistów. Ten moment jego kariery był jednak ważny z zupełnie innego powodu. **Al uświadomił sobie, że komputery kupuje i wykorzystuje do grania znacznie więcej dorosłych, niż dotychczas zakładał.** Zaczął też dostrzegać, że mimo coraz większej liczby gier ukazujących się na rynku praktycznie żadna z nich nie stawiała na poczucie humoru.

W następnych latach Sierra wydawała kolejne produkcje spod znaku *Questa*, przy których pracował Lowe. Był głównym programistą pierwszego *Police Questa*, komponował muzykę do *Space Questa II*, a przy czwartej części *King's Questa* ponownie – jak sam twierdzi w sprzeczności z niektórymi źródłami – objął funkcję głównego programisty. W międzyczasie wydarzyło się jednak coś, co okazało się punktem zwrotnym w jego karierze. W trakcie jednej z rozmów z Kenem Williamsem o następnych projektach **padła propozycja odświeżenia wydanej przez Sierrę w 1981 roku produkcji dla dorosłych**.

Czy Larry to remake innej gry?

Chodziło o *Softporn Adventure*, tekstową przygodówkę, która okazała się bardzo dużym sukcesem sprzedażowym. W czasach gdy w domach stało łącznie ok. 100 tys. komputerów Apple II, gracze zakupili aż 25 tys. egzemplarzy tytułu przeznaczonego na tę platformę. A mowa wyłącznie o legalnych kopiach. Rzeczywisty zasięg tej produkcji Al określał jako znacznie większy – widział pirackie wersje tego dzieła nawet u wielu swoich znajomych.

Zanim Al Lowe stworzył postać Larry'ego, robił gry edukacyjne dla dzieci.

Początkowo zadaniem Lowe'a miało być przygotowanie graficznej wersji *Softporn Adventure*, szybko jednak się okazało, że

ZANIM ZACZĘLIŚMY WSKAZYWAĆ I KLIKAĆ

Jeśli mieliście styczność z wczesnymi grami przygodowymi, być może zdarzało wam się czuć frustrację, kiedy wykombinowaliście, jak przejść dalej, ale nie zdołaliście wymyślić odpowiedniej komendy. Gracz wykonywał akcje, wpisując polecenia, a gdy nie znał właściwej frazy, pozostawało mu próbować. Do skutku albo kapitulacji.

Na swojej oficjalnej stronie Al Lowe chwali się, że jego debiutancka produkcja, czyli *Dragon's Keep*, „miała prawdopodobnie jeden z pierwszych interfejsów point'n'click, jaki w ogóle powstał". Jest w tym ziarno prawdy, chociaż w kontekście obecnych rozwiązań należy potraktować tę rewelację z przymrużeniem oka. Gracz faktycznie nie musiał wpisywać komend – zamiast tego wskazywał jedną z gotowych propozycji, co przypominało nieco wybór linii dialogowej w erpegach. Z uwagi na fakt, że pierwsze tytuły Lowe'a były kierowane do dzieci, miało to sporo sensu nawet w tej prymitywnej formie, a przy okazji zapowiadało kierunek, w którym później poszły interfejsy przygodówek. Kolejny krok – jeszcze bliższy temu, co dziś rozumiemy jako gry point'n'click – zrobiła produkcja *Enchanted Scepters* z 1985 roku, gdyż jako jedna z pierwszych pozwoliła na rzeczywiste klikanie w elementy świata przedstawionego.



eprasa.pl 6201953c99



Pierwsza część przygód Larry'ego okazała się sukcesem – ale nie od razu.



W grach z serii *Leisure Suit Larry* kobiety siłą rzeczy zajmowały poczesne miejsce.

gra jest na tyle przestarzała, iż samo dodanie oprawy wizualnej by nie wystarczyło. Al zaproponował więc coś innego – parodię z kobieciarzem przegrywem w roli głównej. Twórca, bez doświadczenia jako scenarzysta komediowy, uzbrojony jedynie w poczucie humoru oraz wsparcie grafika Marka Crowe'a, wziął się do pracy. Wyjściowa produkcja została praktycznie wykastrowana z tekstu i innych elementów poza zagadkami oraz lokacjami, a bezimienną postać gracza zastąpił Larry Laffer. Tak krok po kroku **z początkowego planu na remake *Softporn Adventure* powstało w 1987 roku coś zupełnie nowego: *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards***.

Niestety sukcesu – przynajmniej początkowo – nie było. Nie pomógł fakt, że sieć sklepów Radio Shack, odpowiadająca za ok. jedną trzecią sprzedaży gier Sierry, nie chciała wprowadzić na półki produkcji, która budziła jednoznaczne skojarzenia. W pierwszym miesiącu do klientów trafiło ok. 4000 egzemplarzy, co dało nieudacznikowi Larry'emu „zaszczytne" ostatnie miejsce w historii Sierry pod względem zbytu na premierę. Al zaś, bardzo niezadowolony z tego, jak poradziło sobie dzieło, któremu poświęcił pół roku życia, właściwie skreślił już swój komediowy projekt i wrócił do pracy nad *Questami*.

Wydarzyło się jednak coś zupełnie nieoczekiwanego. Z miesiąca na miesiąc *Larry* podwajał swoją sprzedaż, by ostatecznie w ciągu roku od premiery trafić do ponad 250 tys. użytkowników i stać się trzecią najlepiej sprzedającą się wtedy przygodówką w katalogu Sierry. Lepiej wypadły jedynie *King's Quest III* oraz *Space Quest*.

Od klapy do wystrzału

Początkowe fiasko pierwszej części sprawiło, że produkcja kolejnych odsłon nie ruszyła od razu. Ostatecznie jednak Al dostał zielone światło i kilka rąk więcej do pracy. Nadal odpowiadając osobiście za projektowanie, teksty i programowanie, dał światu *Leisure Suit Larry Goes Looking for Love (In Several Wrong Places)* oraz *Leisure Suit Larry III: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals*. I tak naprawdę miał to być szczęśliwy finał historii Larry'ego – **seria, zgodnie z założeniami autora, doczekała się trzech części, z których każda sprzedała się w nakładzie ponad 250 tys. sztuk**.

SKĄD WZIĄŁ SIĘ LARRY LAFFER?

Kiedy Al Lowe zabrał się do odświeżenia *Softporn Adventure*, odbiegało już ono mocno od standardów, które Sierra osiągnęła kilka lat po jego wydaniu. W trakcie rozmowy z Kenem Williamsem projektant zażartował, iż „ta gra jest tak nie na czasie, że każdy, kto by w nią grał, musiałby nosić leisure suit". Określenie to oznacza poliestrowy garnitur sportowy z lat 70., sam żart zaś spodobał się w firmie na tyle, że stał się tytułem nadchodzącej produkcji, a potem całej serii. Postać Larry'ego natomiast była inspirowana jednym ze znajomych Lowe'a, kojarzonym również przez większość pracowników Sierry. Mężczyzna ponoć lubił się przechwalać podbojami miłosnymi, choć – jak docinali mu koledzy – prawdopodobnie niewiele z tych historii miało pokrycie w rzeczywistości. Podczas burzy mózgów padła więc propozycja, by nadać bohaterowi imię Jerry. Ostatecznie zmieniono je na podobnie brzmiące Larry, gdyż uznano, że wykorzystywanie prawdziwego byłoby niewłaściwe. Nazwisko Laffer podebrano zaś z encyklopedii. Wpadło Lowe'owi w oko, ponieważ w wymowie przypominało słowo „laughter", czyli „śmiech".

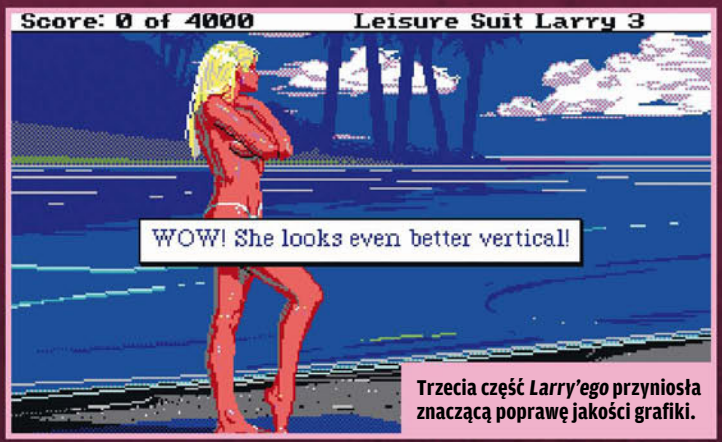


Kolejnym projektem Ala miała być multiplayerowa gra przygodowa – ta jednak ostatecznie nie ujrzała światła dziennego. Problemem okazały się zarówno ograniczenia ówczesnej technologii, jak i samo przeniesienie formuły gatunku do rozgrywki wieloosobowej. Nie ma jednak tego złego, co by na dobre nie wyszło: przy tej okazji twórca wpadł na pomysły, które mógł wykorzystać w kolejnych przygodach Larry'ego – bo i wydawca był bardzo zainteresowany kontynuacją dobrze sprzedającego się cyklu. Alowi brakowało jedynie wiarygodnego początku nowej historii, trzecia część kończyła się przecież happy endem.

W tym miejscu być może część z was skojarzy krążącą latami wśród fanów przygodówek opowieść o tym, jak to dyskietkę z kodem *Larry'ego 4* zjadł pies Ala. Cóż, to tak naprawdę tylko żart. W rzeczywistości koncepcja opuszczenia czwartej odsłony przyszła twórcy na myśl podczas rozmowy z koleżanką z biura, która zapytała go: – *Nad czym teraz pracujesz, Al? Larrym 4?* Ten zaś odpowiedział zawadiacko: – *Nie, Larrym 5! Oczywiście, że pracuję nad Larrym 4!* I wtedy go olśniło. **Pominięcie „czwórki" pozwalało uniknąć wyjaśniania, co wydarzyło się w życiu Laffera w międzyczasie**, i w gruncie rzeczy było zgodne z komediowym stylem cyklu. Co więcej, samo pojawienie się liczby pięć miało wzbudzać ciekawość klientów, którym „gdzieś umknęła" jedna z przygód mocno znanego już bohatera.

Nie tylko Larry

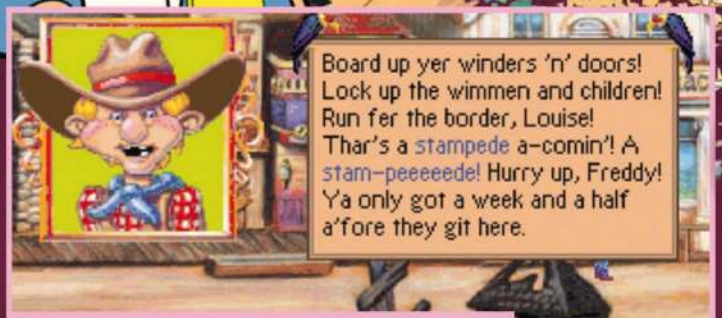
W kolejnych latach kariera Ala upływała pod znakiem nowych perypetii Larry'ego, ale twórca zajął się też kilkoma innymi projektami. Podstarzały podrywacz jednak zdecydowanie przyćmił je swoim blaskiem. Działając w tym czasie dla Sierry przede wszystkim jako projektant i autor scenariuszy, Lowe odpowiadał kolejno za *Leisure Suit Larry 5: Passionate Patti Does a Little Undercover Work*, *Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist*, *Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out!* i *Torin's Passage*.



Trzecia część *Larry'ego* przyniosła znaczącą poprawę jakości grafiki.

eprasa.pl/6201953c99





Al Lowe tworzył również inne gry. *Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist* wyróżniał się kowbojskim klimatem.

Choć dziś mało kto pamięta produkcje *Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist* i *Torin's Passage*, żadna z nich nie była nieudanym eksperymentem – zachowywały bowiem komediowy styl Lowe'a, szukając przy tym innego pomysłu na siebie. W pierwszej gracz wcielał się w młodego farmaceutę prowadzącego aptekę na Dzikim Zachodzie, druga to natomiast znacznie bardziej baśniowa opowieść z lochami oraz złą czarodziejką w tle. Obie zresztą sprzedały się naprawdę nieźle, trafiając kolejno do ponad 500 tys. i 200 tys. odbiorców.

Ostatnią dużą przygodówką w karierze Ala był natomiast – tu bez zaskoczeń – ***Leisure Suit Larry: Love for Sail* z 1996 roku, w Polsce wydany jako *Larry 7: Miłość na fali*, z doskonałym dubbingiem Jerzego Stuhra**. Gra prezentowała zupełnie inną jakość grafiki i dźwięku niż poprzednie części, oferując też lepszy interfejs oraz sterowanie. Według Lowe'a osiągnęła ona na początku 1999 pułap ponad 280 tys. sprzedanych egzemplarzy, a w 2006 twórca podawał już 750 tys. kopii, nie licząc wielu kolejnych zawartych w różnych zbiorczych wydaniach serii. W świecie Larry'ego Al osadził jeszcze *Leisure Suit Larry's Casino* z 1998 – nietypowy spin-off, w którym bohater, zamiast zaliczać kolejne przygody, prowadzi kasyno.



Wbrew nazwie *Leisure Suit Larry 5* jest czwartą odsłoną cyklu.

Była to ostatnia gra z serii powstała przy udziale Lowe'a w barwach Sierry, a dla klasycznych point'n'clicków – schyłek złotej ery. **Mimo gotowego pomysłu na *Leisure Suit Larry 8: Lust in Space* projekt został anulowany**, gdy – mówiąc w skrócie – autorowi nie udało się porozumieć z nowym zarządem firmy w sprawie dalszej współpracy. Niedługo później Lowe rozstał się z Sierrą i przeszedł na emeryturę.

Dalsze losy Ala i Larry'ego

Projektant wracał do branży kilka razy. Wielokrotnie podkreślał w wywiadach, że dostawał różne propozycje, choć zazwyczaj nie były one dla niego wystarczająco interesujące z powodu ograniczania mu kontroli nad projektem oraz zaproponowanych warunków. W 2005 roku pracował nad komediową grą akcji *Sam Suede: Undercover Exposure*, która jednak nie doczekała się premiery. W 2013 natomiast, po udanej kampanii na Kickstarterze, wraz ze studiem Replay Games **przywrócił Larry'ego do życia w *Leisure Suit Larry: Reloaded* – remake'u pierwszej odsłony. Jak się okazało, było to już ostateczne pożegnanie tego zasłużonego twórcy**, zarówno z Lafferem, jak i branżą. Po zakończeniu prac powrócił na emeryturę, z uroków której korzysta do dziś jako 80-latek.

Larry również kilkukrotnie powracał, jednak (poza wspomnianym remakiem) już sam, bez Ala. Lowe nigdy nie posiadał praw do stworzonej przez siebie marki – jego umowa z Sierrą zakładała, że pozostają one własnością firmy. Dzięki temu po odejściu projektanta mogła ona wskrzeszać serię bez jego udziału. Tak stało się w roku 2004 przy okazji *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude* oraz w 2009, gdy ukazało się *Leisure Suit Larry: Box Office Bust*. Tyle że w obu przypadkach głównym bohaterem był już nie Laffer, lecz jego noszący identyczne imię bratanek, Larry Lovage. Legendarny lowelas powrócił jednak w ramach wyprodukowanych przez studio CrazyBunch zupełnie nowych gier *Wet Dreams Don't Dry* oraz *Wet Dreams Dry Twice*, zyskując nieco inny wygląd i humor dostosowany do współczesnych czasów.

Sam Al wypowiedział się o reaktywacji serii dwukrotnie. Zapytany mailowo przez fana o wkład w projekt, odpisał, że nie jest w to zaangażowany, i dodał ironicznie, że jeśli wybrany przez twórców tytuł to najlepsze, na co udało im się wpaść, to cieszy się, iż nie bierze w tym udziału. W wiadomości skierowanej do recenzenta zainteresowanego jego opinią na temat *Wet Dreams Don't Dry* zdradził z kolei, że gdy gra znajdowała się już na końcowym etapie produkcji, autorzy poprosili go o publiczne wyrażenie aprobaty dla niej, ale nie o jakikolwiek wkład twórczy. Wypowiedź zakończył słowami: „Wielka szkoda; mogłem im tak bardzo pomóc...". Wspomnianej aprobaty Lowe'a próżno było jednak szukać.

Pies, który zjadł dyskietkę z kodem czwartego *Larry'ego*, to niestety tylko legenda.

eprasa.pl 6201953c99



DAWID „SPIKAIN" BOJARSKI

64 powody do dumy

NINTENDO 64 gra po grze

Nigdy tak wielu graczy nie zawdzięczało tak wiele konsoli, która sprzedała się w tak niewielu egzemplarzach.



Dzięki Nintendo 64 mamy we współczesnych kontrolerach wibracje i gałki analogowe. Biblioteka tej platformy pełna jest wzorców, z których twórcy gier korzystają do dzisiaj, a internet przepełnia nostalgia za tym sprzętem. Oceniając po miłości, jaką świat darzy dziś N64, nikt by się w ciemno nie domyślił, że trafiło ono do niecałych 33 mln odbiorców, czyli liczby ok. trzykrotnie mniejszej niż w przypadku pierwszego PlayStation.

Następca SNES-a ukazał się zaledwie sześć lat po nim, lecz i tak był już mocno spóźniony na imprezę. **W chwili, gdy Nintendo 64 wchodziło na rynek, w produkcji na tę platformę znajdowało się ok. 60 gier. PlayStation czekało na 400 tytułów**, no i dysponowało już jakąś biblioteką – względnie skromną, ale jednak. Nowy sprzęt spod znaku N zadebiutował zaś wraz z... trzema grami. Tylko czy miało to znaczenie, skoro jedną z nich było *Super Mario 64*?



Super Mario 64 było wzorem platformówki 3D... i sandboksa z (wieloma) otwartymi światami.

Dla ówczesnego core'owego odbiorcy Nintendo raczej nie. O *SM64* rozpisałem się w osobnym tekście na str. 16, więc tutaj poprzestańmy na tym, że nawet gdyby jednocześnie nie ukazało się *Pilotwings 64* (oraz *Saikyō Habu Shōgi*, czyli, jak nazwa wskazuje, klasyczna gra planszowa), premiera N64 i tak oznaczałaby prawdziwą ucztę dla miłośników produkcji firmy. A kolejne lata życia konsoli stały się tej uczty naturalną kontynuacją.

Dzisiaj wiemy już, że wspomniane 400 nadchodzących produkcji na sprzęt Sony to więcej niż całkowita liczba tych wydanych na Nintendo 64 – ogółem dostaliśmy ich 388. W naszych czasach tyle nowych pozycji ukazuje się w ciągu zaledwie kilku dni. Jednak i tak najważniejsze jest to, ile z nich warte było uwagi i które. Na tym więc się skupię, próbując omówić choć te najważniejsze z biblioteki entuzjasty N64. „Próbując", bo, jak się zaraz wspólnie przekonamy, mniej nie musi oznaczać gorzej.

ERA NARODZIN

(czerwiec 1996 – marzec 1997)

Jeżeli „trzy tytuły na premierę" nie są wystarczająco szokujące, dodajmy do tego, że na czwarty Japończycy (bo N64 w Stanach ukazało się dopiero pod koniec 1996 roku, a w Europie – na początku 1997) musieli czekać aż trzy miesiące. Na szczęście było warto, bo *Wave Race 64* okazał się nieporównywalnie lepszy od gry z Game Boya, czyli jego poprzedniczki. To ścigałka na skuterach wodnych, której pełna nazwa brzmi *Wave Race 64: Kawasaki Jet Ski* (tak, chodzi o to samo Kawasaki). Do teraz imponuje fizyką wody – zwłaszcza tym, jak ciecz wpływa na pędzący skuter – i jest wciąż zaskakująco grywalna.

Była to produkcja przełomowa z punktu widzenia samego Nintendo i zarazem ładna wizytówka firmy. Po pierwsze **to właśnie na *Wave Race 64* (no i, oczywiście, na *Super Mario 64*) pracownicy koncernu z Kioto nauczyli się panować nad trzema wymiarami** po przeskoku z ery 2D. Po drugie „wizytówka", bo gra dobrze pokazuje pewną dość wyjątkową cechę producenta. Praktycznie wszystkie osoby zaangażowane w jej powstanie, jeżeli wciąż działają w branży, są nadal związane z Nintendo.

Po *Wave Race 64* przyszedł czas na podwójną dawkę mordobicia – *Mortal Kombat Trilogy* oraz *Killer Instinct Gold*. W tę pierwszą właściciele PlayStation grali już od miesiąca, ale ta druga, czyli nowa bijatyka opracowana przez brytyjskie Rare, była exclusive'em,

eprasa.pl 6201953c99



Od czasu *Mario Karta 64* gatunek kart racerów rozwinął się bardzo nieznacznie.

Żeby zrozumieć fenomen gry *Wave Race 64*, trzeba niestety zobaczyć ją w ruchu.



jeżeli nie liczyć automatów. Niestety raczej rozczarowała fanów, sprzedała się kiepskawo i tym samym zakopała serię (ta powróciła lata później, już pod Microsoftem i w rękach innej ekipy).

Rare dopiero zaczynało się jednak rozkręcać, zresztą jak cała konsola. **W grudniu 1996 wyszedł *Mario Kart 64*** – i był to moment, w którym „rozgryziono" gatunek kart racerów. (Dziś jest to niestety pozycja pomijalna, bo cierpi na bardzo podobną przypadłość co *SM64* – ponownie odsyłam do tekstu o nim!) Po trzech miesiącach ukazał się *Turok: Dinosaur Hunter* – kultowy FPS z dinozaurami – a zaraz za nim nastąpiło odkupienie Rare za sprawą *Blast Corps*, produkcji w 2026 roku nadal unikatowej pod względem rozgrywki i wciąż bardzo niedocenianej. W jakim innym tytule chodzi o poruszanie się różnymi pojazdami i przełączanie się pomiędzy nimi, aby np. dotrzeć motocyklem w miejsca niedostępne dla czołgu? No i o wesołą, satysfakcjonującą rozpierduchę, rzecz jasna.

ERA POSTĘPU
(marzec–sierpień 1997)

Kalendarz wydawniczy Nintendo 64 zaczął się wreszcie zagęszczać. Poza standardowymi tytułami sportowymi (*FIFA Soccer 64*, *F1 Pole Position 64*) dostaliśmy *Dooma 64*, a w nim nowe poziomy, odświeżoną grafikę i projekty monstrów. Dobra rzecz, wypuszczona zresztą kilka lat temu na wszystko, co się rusza. A nawet na coś, co się nie rusza, tj. na Google Stadia.

Zaraz po *Doomie* ukazał się *Star Fox 64* (w Europie jako *Lylat Wars*) – kosmiczny celowniczek, który do dzisiaj uważany jest przez wielu za szczytowe osiągnięcie w ramach tej serii. Złośliwy autor (czyli przecież nie ja) mógłby napisać, że to dlatego, iż od tamtej pory w jej głównej linii dostaliśmy: *Star Foksa 64 3D* (remake *SF64*), *Star Foksa Zero* (reinterpretację *SF64*) oraz, w tym roku, *Star Foksa*, który, wbrew nazwie, nie jest restartem całego cyklu, tylko kolejnym rimejkiem *SF64*. Ech, Nintendo...

Po *Doomie* i *Star Foksie* posiadacze N64 nadal mogli być głodni strzelanek wszelkiej maści, a konsolowa wersja *Hexena* nie zebrała zbyt pochlebnych opinii. Wkroczyć więc musiało Treasure, legendarni twórcy shoot 'em upów, dzisiaj znani z takich hitów jak *Gunstar Heroes* czy *Ikaruga*(*). Ich nowe dzieło, *Mischief Makers*, było... próbą zerwania z wizerunkiem firmy od shmupów. Platformówką. Odebrane zostało umiarkowanie ciepło, ale obecnie jest to kultowy klasyk, raczej cieszący się uznaniem. Niewykluczone, że dziś bardziej imponuje nam nietypowa rozgrywka (w tym mechanizm chwytania przedmiotów i stworzeń), no i nie przeszkadza brak 3D, który, jak wiadomo, na początku ery trójwymiaru bywał wprost uznawany za wadę.

Treasure miało jeszcze wrócić do strzelania na N64 przy okazji *Sin & Punishment*, ale po *Mischief Makers* na najbliższe przełomowe pif-paf trzeba było czekać zaledwie dwa miesiące – bo wtedy zadebiutowało *GoldenEye 007*. Shootery zrobiły od 1997 roku gigantyczne postępy, więc musimy tu zawrzeć dwa fakty, a następnie się z nimi pogodzić. Fakt pierwszy: ***GoldenEye 007* to jeden z najbardziej kultowych reprezentantów tego gatunku. Rare pokazało nim światu, że da się zrobić dobrego FPS-a na konsolę.** Fakt drugi: dzisiaj to już nie jest dobry FPS. Bywa.

ERA MILCZENIA
(wrzesień–listopad 1997)

Obraziłem klasykę, więc teraz pora pojęczeć coś o „starych, dobrych czasach" i ówczesnej skłonności do eksperymentów. Wydany we wrześniu 1997 roku *Bomberman 64* mógł być po prostu takim samym *Bombermanem* jak zawsze, tylko na

Historia Nintendo 64 to w dużej mierze historia... pewnego studia z Europy.



Turok dodał do dinozaurów to, czego w tym motywie brakowało: broń kosmitów.

(*) A także, co chyba mało kto wie, z Wario World *na GameCube'a. Ale to nie jest tekst o GCN. Eeeej, Krigor, to może w następnym* Retro?

eprasa.pl 6201953c99



Gatunek zagrożony wyparciem

Jak wielkie szkody wyrządziła Nintendo separacja ze Square? Często zwraca się uwagę na to, że na N64 prawie nie ma erpegów, zupełnie jakby konsola dostała na nie alergii. W czasie, gdy reprezentantów gatunku nie brakowało na Game Boyu Color, stacjonarka dostawała ich odpowiedniki z nieobecnym rolplejowaniem (patrz: *Mario Tennis* czy *Mario Golf*, gdzie stanowiło ono główną siłę odsłon na GBC) i kiepskiego *Questa 64*. No dobra, wydano też *Ogre Battle 64* (już bez legendarnego Yasumiego Matsuno, który zresztą odszedł właśnie do Square), ale tylko w Japonii i Ameryce Północnej, więc ja, jako prawdziwy Europejczyk, nadal jestem obrażony.



silniku 3D. A zamiast tego Hudson Soft zaryzykowało i zrobiło... przygodowo-logiczną grę akcji, która w trybie singlowym przypomina *Zeldę*(**), a w multi bardziej widzianą od góry dynamiczną bijatykę z bombami niż klasycznego *Bombermana*. Produkcji oberwało się szczególnie za to ostatnie.

W październiku – tym razem dla odmiany najszybciej w USA – ukazało się *Extreme-G*. Nintendo ociągało się z wydaniem trójwymiarowego *F-Zero*, więc fani cyklu mogli nasycić się innymi futurystycznymi wyścigami, tyle że z motocyklami zamiast „statkochodów". Na właściwe *F-Zero* – z dopiskiem *X* – trzeba było jeszcze poczekać, ale kiedy już nadeszło, zachwycało. I to nie tylko dlatego, że wtedy nikt jeszcze nie wiedział, jakie cuda z tą serią Sega zrobi na GameCubie.

Następnie **posiadacze Nintendo 64 dostali swoją wersję *Duke'a Nukema 3D* – z nowymi broniami, ale też ugrzecznioną, tj. z wyciętymi lub podmienionymi przejawami wulgarności**. Dwa lata później zresztą wyszedł exclusive na N64, *Duke Nukem Zero Hour*, tym razem już z założenia stroniący chociażby od wzmianek o używkach (w obu odsłonach zamiast sterydów mamy „witaminę X", ale przy *Zero Hour* twórcy nie musieli przerabiać pod tym kątem gry). Nie trzeba być fanem przaśnego „Diuka", aby zauważyć, że z biznesowego punktu widzenia to trochę tak, jak gdyby zrobić grę o małpie i kazać jej jeździć samochodem. A skoro już o tym, to mniej więcej tydzień po *DN64* ukazało się *Diddy Kong Racing*.

ERA MROZU
(listopad 1997 – luty 1998)

Tym samym Rare znowu pokazało, że potrafi robić gry szybko i dobrze. Wspomniane *Diddy Kong Racing* to kart racer, ale mniej standardowy niż *Mario Kart 64*. Czy lepszy? To sprawa skomplikowana, jednak na pewno nie można mu odmówić pomysłów nietypowych dla tego gatunku, jak choćby tryb przygodowy z bossami. Aha, to tutaj pierwszy raz pojawił się Conker. Wtedy jeszcze nie pił.

Rok 1997 zamknęły *Yoshi's Story* (mniej udany sequel uwielbianego *Yoshi's Island*), *Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero* (spin-off z gatunku action adventure, oceniany jeszcze surowiej niż wersja na pierwsze PlayStation) oraz *Snowboard Kids*. Ta ostatnia pozycja poza Japonią jest exclusive'em na platformę Wielkiego N, a więc grą kultową, tyle że dla dość wąskiej grupy posiadaczy Nintendo 64, którzy lubią snowboard i nie przeszkadza im kreskówkowa oprawa. Warto tu mieć na uwadze, że mowa o czasach jeszcze przed pierwszym *SSX*, a więc porównywać ten tytuł dało się przede wszystkim do *Cool Boarders*, które mogli odpalić użytkownicy pierwszego PlayStation. O ile lubili snowboard i nie przeszkadzała im nudziarska oprawa.

(**) Nie powinno być to dla nikogo ogromne zaskoczenie – sprawdźcie sobie, jak wygląda Bomberman Quest *na Game Boya Color.*

Temat zimowego szaleństwa na N64 wyczerpało samo Nintendo, wydając pod koniec lutego 1998 roku *1080° Snowboarding*. To przypadek bardzo podobny do omówionego wcześniej *Wave Race 64* – gra jest do teraz wręcz uwielbiana, ale po niej przyszła tylko kontynuacja na GameCube'a, która dostała gorsze recenzje, więc Wielkie N się obraziło i nigdy już nie zrobiło z tą serią niczego.

ERA SUSZY I POŻARU
(marzec–listopad 1998)

W końcu nadejść musiał *Quake 64*. Port zrobiony przez ekipę od *Dooma 64* był tak dobry, jak tylko dobry mógł być *Quake* na konsoli. Czyli niezbyt dobry, choć dzięki mocy Nintendo 64 pod względem technicznym i tak wyróżniał się na tle innych niepecetowych wersji. I wtedy... nastąpiła kilkumiesięczna posucha. Czas wypełniony sportówkami, średniakami i mało ekscytującymi portami. Zła passa została przerwana pod koniec czerwca 1998: *Mortal Kombat 4* wprowadził serię w 3D i nie zabrakło go również na N64. Wydane parę dni później ***Banjo-Kazooie* okazało się kolejnym fenomenalnym dziełem Rare** – trójwymiarową platformówką, która jako jedna z pierwszych nie wyglądała blado przy *Super Mario 64*. Ba, do dziś warto w nią zagrać.



***Doom 64* to dziś ten jeden *Doom*, w którego większość fanów serii wciąż nie grała.**

W sierpniu wyszło *Pokémon Stadium* – ale tylko w Japonii, gdzie seria liczy trzy odsłony (nasza „jedynka" jest ichnim *Stadium 2*). Jedni narzekali na to, że cykl *Stadium* to same walki, bez przygody, z którą marka kojarzyła się za sprawą kieszonkowych odsłon. Inni z kolei patrzyli na model Charizarda w 3D i czuli w głębi duszy, że to o takie chwile chodzi w życiu.

ERA ZŁOTA
(listopad 1998 – marzec 1999)

Za dobrze nam się jednak zrobiło, więc aż do listopada kalendarz premier Nintendo 64 był praktycznie zdominowany przez sportówki. Aż tu nagle wleciał... *Wipeout 64* – wszak pierwsze trzy odsłony tego cyklu nie zostały wydane przez Sony i choć Psygnosis do niego należało, miało wolną rękę w kwestii doboru platform. Fajne czasy. Bo wychodziły nowe *Wipeouty*.

Nadszedł 21 listopada 1998. Premiera ***The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Najwyżej ocenianej produkcji w historii wg serwisu Metacritic**, niezwykle ważnej dla rozwoju projektowania gier, nie tylko gatunku action adventure. Po niej do końca roku mogło nie ukazywać się właściwie nic, ale dostaliśmy *Star Wars: Rogue Squadron* i drugiego *Turoka*, a na samiutki koniec 1998 jeszcze legendarnie słabego *South Parka* oraz pierwsze *Mario Party*. To ostatnie rozpoczęło cykl, który trwa do dzisiaj, i zarazem właściwie cały gatunek imprezowych wirtualnych planszówek.

Skoro zaś o imprezach mowa – *Super Smash Bros.* O tej dziwacznej hybrydzie bijatyki, platformówki i imprezówki można powiedzieć podobne rzeczy: seria trwa od lat, tak jak *Mario Party* ma się właściwie lepiej niż kiedykolwiek, a tytuły pokroju *Multiversus* czy *Brawlhalli* pokazują, że sekretem sukcesu gry z tego gatunku nie jest tylko barwny zestaw postaci z różnych uniwersów.



eprasa.pl 6201953c99



Seria *Pokémon Stadium* nie próbowała odebrać pracy grom z Game Boyów. (Niestety).

dobra, po prostu dziś wiemy już, jak wiele znacznie słabszych kasztanów powstało. W połowie roku pojawił się *Mario Golf*, sportówka, którą – podobnie jak później *Mario Tennis* – odchudzono względem odsłon z Game Boya Color o tryb erpegowy. (Psst! Zerknij do ramki *Gatunek zagrożony wyparciem*).

Sekretem jest Masahiro Sakurai, czyli ulubiony developer waszych ulubionych developerów.

Początek roku 1999 był radosny: po *Smashu* **ukazała się *Castlevania* (potocznie nazywana *Castlevanią 64*), skutecznie przenosząca serię w 3D**, zaraz za nią coś dla siebie dostali zaś fani symulatorów far... no, po prostu *Harvest Moona*. Luty przyniósł bowiem nową odsłonę z dopiskiem *64*. W marcu półki sklepowe zaszczycił jeden z najlepiej ocenianych pokémonowych spin-offów – *Pokémon Snap*. To nietypowy celowniczek, w którym naszym zadaniem jest zrobić jak najlepsze zdjęcia stworom w ich naturalnym środowisku. A że możemy wchodzić z nimi w lekkie interakcje, gra okazała się mieć więcej głębi, niż można było zakładać.

ERA RAJTUZÓW
(kwiecień–październik 1999)

Weszliśmy już w okres życia konsoli, w którym tytułów wychodziło więcej, ale liczba wydawanych faktycznych hitów pozostawała względnie stała. Na widok *Star Wars Episode I: Racer* ślinili się fani Gwiezdnych Wojen, a na widok *Supermana*... nikt. Gra, powszechnie znana pod nieoficjalną nazwą *Superman 64*, niesłusznie określana jest najgorszą w historii. Nie żeby była

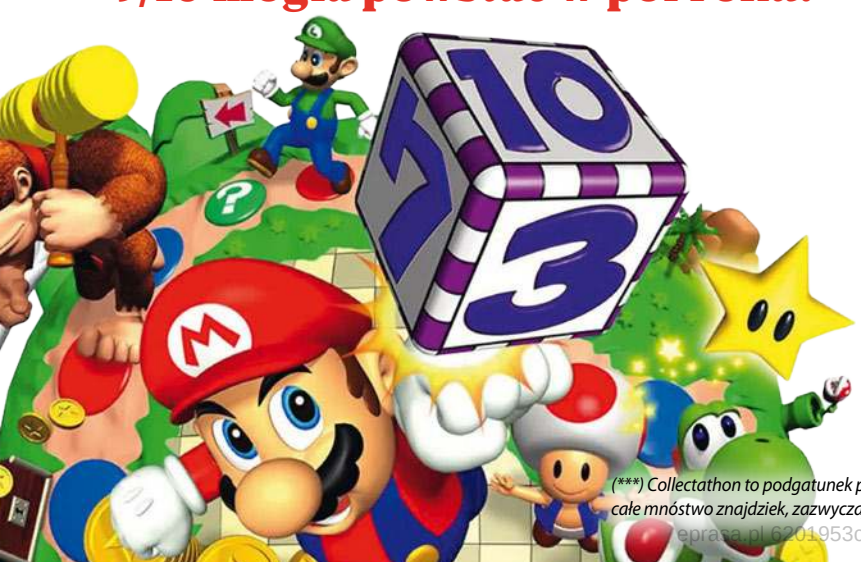
Z czasem ukazywało się nieco więcej gier multiplatformowych – choćby mój ukochany *Re-Volt*, ale też **drugi *Quake* czy *Command & Conquer*. Ten ostatni przeportowany został na N64 przez Looking Glass Studios**, twórców takich gier jak *Thief* czy *System Shock*. Co ciekawe, we wrześniu 1999 zobaczyliśmy zrobione przez nich... *Destruction Derby 64*, czyli klasyczny car combat na arenie. To coś, czego – przyznajcie – trochę brakuje w naszych życiach w 2026 roku.

W październiku natomiast Rare przypomniało sobie, że już w sumie od prawie roku nie zrobiło żadnej gry na N64. Tym razem padło na trzecioosobową strzelankę, *Jet Force Gemini*, która – ku niczyjemu zaskoczeniu – przyjęła się bardzo dobrze.

ERA PIĄTEJ WODY
(listopad 1999 – sierpień 2002)

Dość krótkie życie Nintendo 64 zbliżało się ku końcowi, a jako że samo Wielkie N pracowało już w pocie czoła nad grami na GameCube'a, **schyłek 1999 i większość 2000 roku upłynęły pod znakiem multiplatform** (*Lego Racers*, *Rayman 2*, *Resident Evil 2*, *Toy Story 2*, *Rainbow Six*), choć trafił się też exclusive studia Sucker Punch – *Rocket: Robot on Wheels*.

Witamy w czasach, kiedy gra 9/10 mogła powstać w pół roku.



SPRAWDŹ TO!

W wiele wymienionych tu produkcji można dzisiaj zagrać zupełnie legalnie i wygodnie – jeżeli posiada się subskrypcję Nintendo Switch Online – zarówno na pierwszym, jak i drugim Switchu. Spora część tytułów Rare z kolei dostępna jest też na Xboksach.



Jak zapewne się domyślacie, jedna ekipa nie powiedziała wciąż ostatniego, ani nawet przedostatniego, słowa. W ciągu zaledwie 16 miesięcy Rare urodziło jeszcze collectathon(***) *Donkey Kong 64*, *Perfect Dark* (godny następca *GoldenEye 007*, już bez Bonda), *Mickey's Speedway USA* (kart racer z Myszką Miki), *Banjo-Tooie* (świetny sequel). Na sam koniec zrzuciło zaś bombę w postaci *Conker's Bad Fur Day*, czyli platformówki 3D dla dorosłych (oraz dzieci podających się za dorosłych). Pięć gier. Mało? No to weźmy jeszcze pod uwagę, że równocześnie ekipa ta zrobiła kolejną piątkę na Game Boya Color. **To, że tak kreatywne i płodne studio jak Rare zostało chwilę potem sprzedane Microsoftowi, pozostaje jedną z najbardziej frustrujących decyzji Nintendo.** Duża część produkcji wartych ograniu na N64 to właśnie tytuły brytyjskiego developera.

Schyłek życia konsoli był już pełen wtórności: sequelów kiepskich (*Castlevania: Legacy of Darkness*), sequelów dobrych (*Pokémon Stadium 2*, *Mario Party 2* i *3*), sequelów, o które nikt nie prosił (*South Park: Chef's Luv Shack*), i wreszcie spóźnionych portów, takich jak *Worms Armageddon*, *Tarzan*, *Carmageddon 64*, *Mega Man 64* czy trylogia *Tony Hawk's Pro Skater*. Aha, no i oczywiście pojawił się też *StarCraft 64*.



Na niektórych screenach *Superman 64* wygląda nawet jak przyzwoita gra.

Nadal wydawało też gry, rzecz jasna, samo Nintendo: HAL Laboratory zrobiło dla niego *Kirby 64: The Crystal Shards* (klasyczny *Kirby*, tylko w 2,5D), dobrze przyjął się również motocrossowy *Excitebike 64*. Tęsknotę za *Super Mario RPG* wyleczył z kolei jego świetny duchowy następca – *Paper Mario*. Bardzo szybko powstała kolejna *Zelda*. Żeby następca czegoś tak uwielbianego jak *Ocarina of Time* miał sens, *Majora's Mask* musiało być... inne. Więc było. I po dziś dzień jest to jedna z najbardziej wyjątkowych odsłon, wyskakująca niezwykle chętnie z ram gatunku i romansująca z horrorami.

Ponowne zanurzenie się w bibliotece Nintendo 64 uzmysłowiło mi, że „niecałe 400 gier" to tak naprawdę wcale nie mało. To my **jesteśmy spaczeni dzisiejszą klęską urodzaju, w której nie dajemy rady nie tylko ogrywać na bieżąco wszystkich dobrych tytułów, ale nawet śledzić ich premier**. Po raz kolejny przekonałem się też, jak krótki był niegdyś okres produkcyjny i jak wspaniałe efekty dało się uzyskać w rok, a niekiedy nawet w pół roku.

Wniosek? Nie chciałem, aby tak wyszło, ale... cóż, wygląda na to, że kiedyś to było. Wszystkiego najlepszego, Nintendo 64!

(***) Collectathon to podgatunek platformówek – zbitka słów „collect" i „marathon", bo chodzi o to, że zbieramy całe mnóstwo znajdziek, zazwyczaj kilku rodzajów (a nie np. jeden czy dwa, jak nakazywałby zdrowy rozsądek).

eprasa.pl 6201953c99



DANIEL FERGISZ (REPAIRBOX)

Rozbieramy PlayStation 2

Gdy 24 listopada 2000 roku PlayStation 2 trafiło do Europy, Sony nie musiało już nikomu tłumaczyć, czym jest to urządzenie. Pierwsza konsola z serii okazała się ogromnym sukcesem, ale jej następczyni miała być czymś więcej niż tylko „maszyną" do gier.



Nowy sprzęt Sony radził sobie z krążkami DVD, CD Audio i większością gier na pierwsze PlayStation. Dziś brzmi to zwyczajnie, ale wtedy pierwszy ze wspomnianych formatów płyt był jedną z najgłośniejszych nowości w domowej elektronice, a sam odtwarzacz potrafił kosztować niemało. Za zakupem konsoli, która przy okazji zastępowała takie urządzenie, przemawiał więc mocny argument.

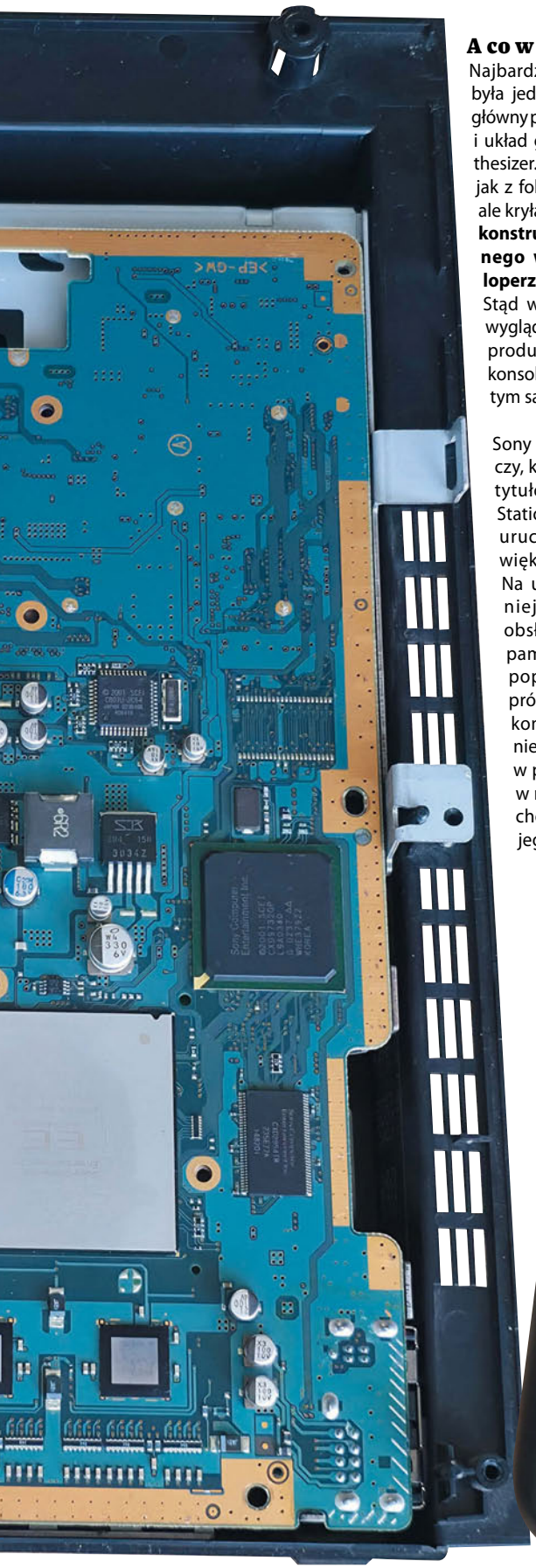
Klasyczne PlayStation 2

Prezentowany SCPH-39004 to europejska wersja PAL z 2002 roku, wyposażona w płytę główną GH-022. Należy do klasycznych, dużych modeli, które później – gdy na rynku pojawił się znacznie mniejszy Slim – zaczęto potocznie nazywać „Fatami". Dla wielu osób właśnie jego wygląd kojarzy się z PS2: czarna, kanciasta obudowa, wysuwana tacka napędu i charakterystyczne poziome żebra biegnące przez niemal całą bryłę.

Można powiedzieć, że PS2 – trochę jak ogr – miało warstwy. Tutaj jednak widać je od razu, bo obudowa składała się z kolejnych poziomych segmentów. Dzięki temu konsola charakteryzowała się sznytem, który sprawiał, że nawet duże pudełko prezentowało się zaskakująco lekko. Sony przywiązywało wagę do szczegółów: **urządzenie można było ustawić pionowo albo poziomo, a żeby logo PlayStation nie leżało bokiem, znaczek na tacce dało się obrócić** palcem o 90 stopni. Funkcjonalnie nie dawało to nic, ale pokazywało podejście projektantów z tamtych lat: sprzęt miał wyglądać porządnie w każdej pozycji.

Z przodu znajdziemy po dwa gniazda na pady i karty pamięci. Obok umieszczono parę portów USB oraz złącze i.Link, czyli odmianę IEEE 1394 znanego jako FireWire. Te pierwsze przydawały się do obsługi akcesoriów: mikrofonów SingStar, kamery EyeToy czy kierownic. Z kolei i.Link pozwalało łączyć kilka konsol bezpośrednio ze sobą (w wybranych grach). Jeszcze ciekawiej się zrobi, gdy rzucimy okiem na tył. Pod dużą plastikową zaślepką ukryto bowiem zatokę do montażu rozszerzeń. O tym wszystkim bardziej szczegółowo opowiemy sobie za chwilę – ogółem konsola sprawiała wrażenie gotowej do rozbudowania i kompatybilnej z wieloma akcesoriami.

eprasa.pl 6201953c99



A co w środku?

Najbardziej charakterystyczna była jednak sama architektura: główny procesor Emotion Engine i układ graficzny Graphics Synthesizer. Nazwy może i brzmiały jak z folderu marketingowego, ale kryła się za nimi **nietypowa konstrukcja, której optymalnego wykorzystania developerzy musieli się nauczyć**. Stąd wiele późniejszych gier wyglądało znacznie lepiej niż produkcje z początku życia konsoli, mimo że działały na tym samym sprzęcie.

Sony zadbało również o graczy, którzy mieli już kolekcję tytułów na pierwsze PlayStation. Na PS2 można było uruchomić zdecydowaną większość tych produkcji. Na użytek gier z poprzedniej generacji konsola obsługiwała pady i karty pamięci dostosowane do poprzedniczki. Sony nie próbowało zapewniać tej kompatybilności wyłącznie software'owo: „Szarak" w pewnym sensie siedział w nowej konsoli, gdyż zachowano w niej fragment jego architektury.

ZASILACZ I CHŁODZENIE

Duże PS2 miało zasilacz schowany wewnątrz obudowy, dlatego z tyłu podłączaliśmy zwykły przewód sieciowy – bez wielgachnej dodatkowej „cegły". Ciepło z głównych układów było odprowadzane przez metalowe elementy konstrukcji, a pracujący z tyłu wentylator dbał o przepływ powietrza. Z całą pewnością trudno zaliczyć ten komponent do grona najbardziej udanych części PS2 – po latach stopień zakurzenia i zużycia wiatraka potrafił decydować o tym, czy konsola będzie nadal działała bezproblemowo. W końcu nawet Emotion Engine niewiele zdziała, jeśli „maszyna" ugotuje się pod telewizorem.

Olbrzymi sukces PS2

Model SCPH-39004 pojawił się w chwili, gdy PS2 nie musiało już udowadniać swojej pozycji. We wrześniu 2002 roku producent informował o przeszło 40 mln konsol dostarczonych do sklepów na całym świecie, z czego ponad 12 mln przypadało na Europę i inne rynki PAL. Biblioteka gier rosła błyskawicznie, standard DVD zadomawiał się w salonach, a czarne pudełko z logo Sony stawało się jednym z najbardziej rozpoznawalnych urządzeń początku XXI wieku.

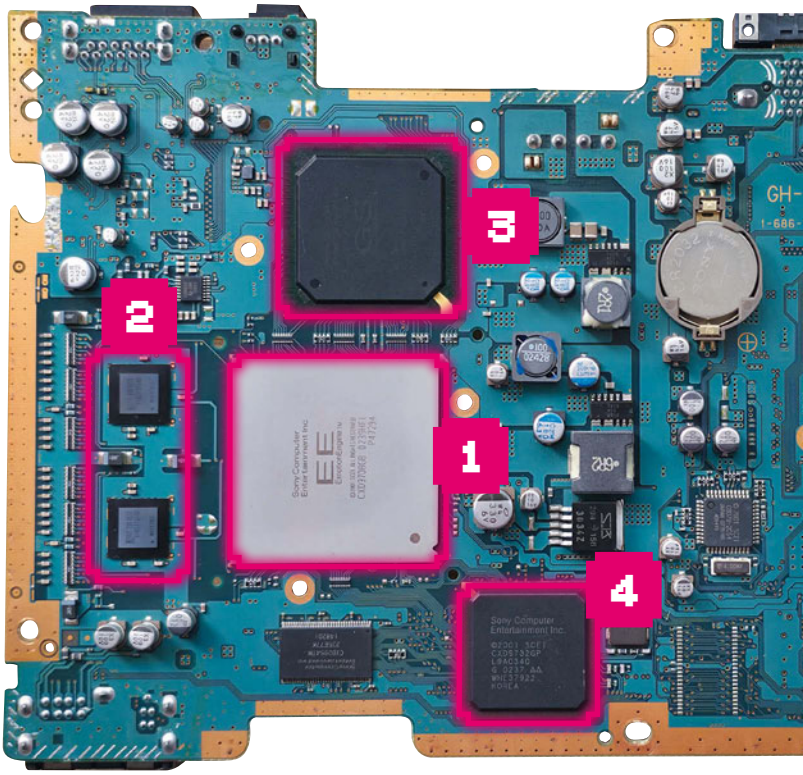
I chyba dlatego odmiana 39004 lepiej nadaje się do przedstawienia PS2 niż niejedna rzadka edycja. Nie ma tu złotej obudowy, limitowanego malowania ani egzotycznego wyposażenia. **To zwykłe, europejskie PS2 – takie, jakie mogło stać pod telewizorem u kolegi, kuzyna albo w naszym pokoju.** Po ponad dwóch dekadach okazuje się, że właśnie ta „zwyczajność" potrafi przywołać najwięcej miłych wspomnień.

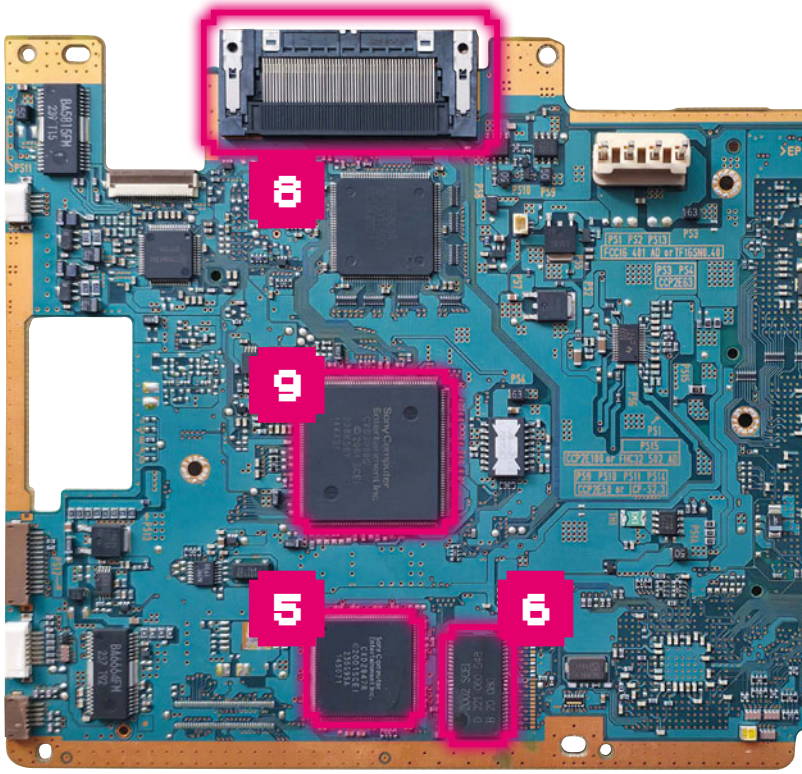
DUALSHOCK 2

Również kontroler konsoli skrywał funkcje, które łatwo przeoczyć. Wyglądał niemal jak DualShock z pierwszego PlayStation, ale pod znajomą obudową umieszczono bardziej zaawansowane rozwiązania. W przypadku tego pada analogowe były nie tylko gałki, lecz także krzyżak oraz większość przycisków, w tym kwadrat, trójkąt, kółko i krzyżyk. Gra mogła więc zareagować różnie na lekkie i mocne wciśnięcie tego samego guzika.



eprasa.pl 6201953c99





1

EMOTION ENGINE

To najważniejszy procesor PS2, działający z częstotliwością 294,912 MHz i współpracujący z 32 MB pamięci RDRAM. Jak na dzisiejsze standardy, brzmi to komicznie, ale w 2000 roku ważniejszy był sposób, w jaki sprzęt potrafił tę pamięć wykorzystać. Emotion Engine trudno określić mianem typowego CPU. Oprócz głównego rdzenia MIPS R5900 w układzie znalazły się dwie specjalne jednostki wektorowe VU0 i VU1, wykorzystywane m.in. do obliczeń związanych z geometrią 3D, transformacjami obiektów i animacją.

2

32 MB RAM-U

Główna pamięć PS2 to 32 MB Direct Rambus DRAM (PC800), działająca z maksymalną przepustowością 3,2 GB/s. Dzisiaj wspomniana pula to odpowiednik zaledwie kilku piosenek MP3, a w tamtych czasach ta niewielka pojemność musiała obsłużyć dane związane m.in. z kolejnymi levelami w grach, modelami postaci, animacjami, kodem i... wszystkim, czego w danej chwili potrzebował procesor. To m.in. dlatego w tytułach z tej epoki tak często trafiały się długie korytarze, windy czy podejrzanie wolno otwierające się drzwi. Niekiedy był to zabieg projektowy, ale częściej – sprytny sposób na ukrycie wczytywania kolejnych plików z płyty.

3

GRAPHICS SYNTHESIZER

Za końcowe tworzenie grafiki odpowiadał Graphics Synthesizer. Miał własne 4 MB pamięci eDRAM, co brzmi dziś jeszcze bardziej absurdalnie niż 32 MB RAM-u, ale Sony postawiło tu na niezwykle wysoką – bo dochodzącą do 48 GB/s – przepustowość, spychając kwestię pojemności na drugi plan. To właśnie Graphics Synthesizer brał na siebie końcowe renderowanie obrazu: od rysowania wielokątów po teksturowanie i efekty przezroczystości. Architektura PS2 wymagała dobrego planowania i ciągłego przerzucania danych, ale gdy twórcy poznali sprzęt na wylot, efekty potrafiły być imponujące.

4

IOP

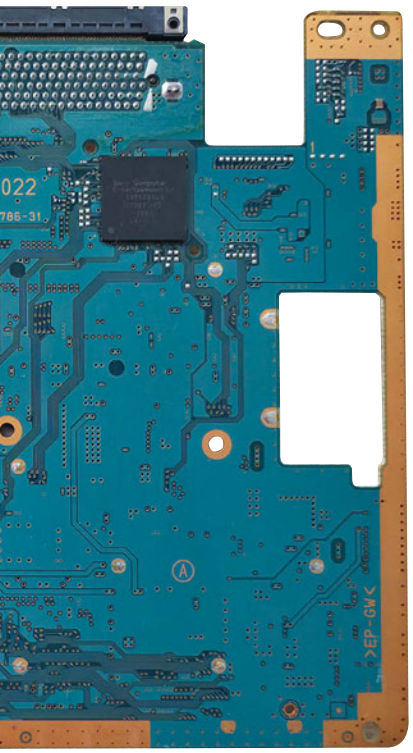
Emotion Engine nie był jedynym procesorem kryjącym się pod obudową PS2. Konsola robiła użytek również z drugiego układu: IOP, czyli Input/Output Processor. Standardowo pomagał on w obsłudze urządzeń wejścia/wyjścia i nadzorował ich komunikację. Co ciekawe, wywodzi się bezpośrednio z CPU pierwszego PlayStation i jest jednym z powodów, dla których „dwójka" tak dobrze radziła sobie z grami ze swojej poprzedniczki. Kompatybilność wsteczna była tu w dużej mierze sprzętowa: w starszych modelach PS2 procesor IOP bazował na rdzeniu MIPS R3000A – czyli tej samej architekturze, z której korzystał główny układ „jedynki" – i to on przejmował dowodzenie, gdy uruchamiało się tytuł z poprzedniej generacji. Pozostałe elementy systemu współpracowały z nim wtedy w specjalnym trybie zgodności.

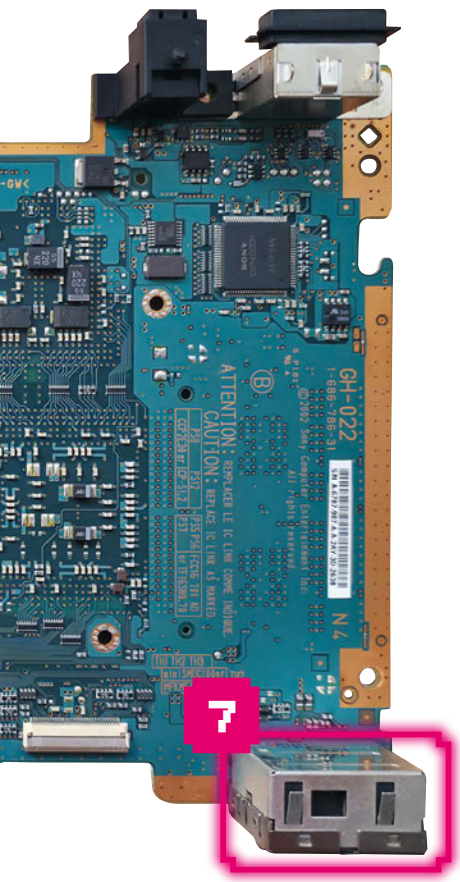
5

SPU2

SPU2 odpowiadało za dźwięk. Obsługiwało 48 głosów i miało do dyspozycji 2 MB własnej pamięci. To tutaj trafiały próbki audio, muzyka i efekty, które następnie były miksowane w gotowy sygnał. Z tyłu konsoli mieliśmy też do dyspozycji cyfrowe wyjście optyczne. Przy zwykłym „kineskopie" mogło nigdy nie zostać użyte, ale po podłączeniu PS2 do amplitunera konsola stawała się częścią kina domowego. W epoce DVD wyglądało to naprawdę sensownie i nierzadko skłaniało do zakupu PS2 jako multimedialnego kombajnu.

eprasa.pl 6201953c99





6

BOOT ROM

Gdy naciskaliśmy zielony włącznik zasilania, konsola nie sięgała po żaden system zainstalowany na dysku. Podstawowe oprogramowanie ładowało się z pamięci ROM na płycie głównej. To właśnie Boot ROM odpowiadał za rozruch urządzenia, dzięki czemu mogliśmy zobaczyć dobrze nam znane ekrany Browser oraz System Configuration. Dla posiadacza PS2 najbardziej charakterystyczny był jednak widok osobliwych „wież". Konsola zapisywała na karcie pamięci historię uruchamianych gier i na jej podstawie zmieniała wygląd tego „krajobrazu". Po latach wspomniany ekran mógł tym samym prezentować się zupełnie inaczej niż niedługo po pierwszym uruchomieniu PS2. A te przyciągające wzrok kulki w menu? Tu także nie możemy mówić o przypadku: ta animacja w rzeczywistości była abstrakcyjną wizualizacją czasu ustawionego w konsoli.

7

I.LINK

Model SCPH-39004 został wyposażony w znajdujące się z przodu małe złącze i.Link, czyli IEEE 1394 o maksymalnej przepustowości 400 Mbit/s. Pozwalało ono w wybranych grach spiąć ze sobą dwie lub – już z wykorzystaniem specjalnego huba – kilka konsol. Każde PS2 korzystało w tym scenariuszu z własnego telewizora i kontrolerów, a gracze mogli rywalizować bez potrzeby „wgapiania się" we wspólny ekran. Innymi słowy, był to pomysł Sony na konsolowe LAN party. Tyle że idea, choć ciekawa, nie zdobyła większej popularności i w następnej dużej serii, SCPH-500xx, producent z rzeczonego portu zrezygnował. Dziś złącze jest przede wszystkim dobrym sposobem na szybkie odróżnienie starszych edycji urządzenia typu „Fat" od ich następców.

8

ZATOKA HDD

Z tyłu konsoli znajdowała się duża zaślepka. Po jej zdjęciu dostawaliśmy się do zatoki (Expansion Bay), gdzie dało się zamontować adapter sieciowy (Network Adaptor dostępny w dwóch wersjach: z modem telefonicznym i bez niego), przez który można było także podłączyć standardowy 3,5-calowy dysk twardy IDE. W Europie nie dało się kupić PS2 razem z wewnętrznym HDD – by go zdobyć, należało sięgnąć po pakiet Linux Kit, zawierający również oprogramowanie i klawiaturę. Po latach Expansion Bay okazała się jedną z największych zalet omawianej wersji konsoli: dziś można wrzucić do niej dysk i korzystać choćby z produkcji homebrew bez konieczności używania zewnętrznego nośnika. To pewnego rodzaju uśmiech historii, bo projektanci raczej nie przewidywali, że opcja ta – obecna wyłącznie w „Fatach" – stanie się jednym z powodów, dla których fani retro będą wybierali „grubszą" wersję PS2.

9

PROCESOR SYGNAŁOWY NAPĘDU CD/DVD

Napęd musiał radzić sobie z różnymi formatami. PS2 korzystało z gier na płytach CD-ROM i DVD-ROM, odtwarzało filmy DVD oraz muzykę z CD Audio, a także produkcje z pierwszego PlayStation. Dla użytkownika wszystko sprowadzało się do włożenia krążka i zamknięcia tacki, ale w środku nad odczytem pracował cały zespół komponentów: laser, silniki, czujniki i elektronika sterująca, czyli m.in. widoczny na zdjęciu procesor sygnałowy napędu CD/DVD. W rodzinie płyt głównych GH-022 spotyka się różne wersje mechanizmu i lasera, dlatego w przypadku awarii samo oznaczenie „SCPH-39004" nie wystarcza dziś do zamówienia części. To, mówiąc nawiasem, dobra zasada przy naprawie każdej starej konsoli: najpierw zajrzeć do środka, dopiero potem ruszyć na zakupy.



KARTA PAMIĘCI

Standardowa karta pamięci PS2 miała 8 MB. Dziś pojedyncze zdjęcie z telefonu może zajmować więcej, ale wtedy na takiej przestrzeni mieściły się zapisy postępów z wielu tytułów. Oczywiście nie bez końca – z biegiem czasu nośnik się zapełniał, a my musieliśmy kasować najmniej potrzebne sejwy. Zastosowanie takiej formy przechowywania „zgrywek" miało oczywiście tę zaletę, że mogliśmy w prosty sposób zabrać je sobą, choćby do kolegi, by podzielić się postępami w grze.

eprasa.pl 6201953c99



JAKUB „BORG” RZEPECKI

KROK PO KROKU

RETRO ARCH

Jeden, by wszystkimi rządzić

Podstawy emulacji w RetroArchu

Gdy ktoś mnie pyta, który sprzęt kupić, by rozpocząć swoją przygodę z retro, najczęściej odpowiadam: żaden. Pierwszym krokiem powinno być zainstalowanie – czy to na komputerze, czy to na komórce – emulatora.

Dzięki takiemu eksperymentowi przekonamy się, czy naprawdę mamy żyłkę fana retro, a nierzadko też zaoszczędzimy sporo pieniędzy. Nasuwa się jednak pytanie, co zainstalować. Najlepiej coś sprawdzonego i uniwersalnego, czyli RetroArcha.

Co to takiego?

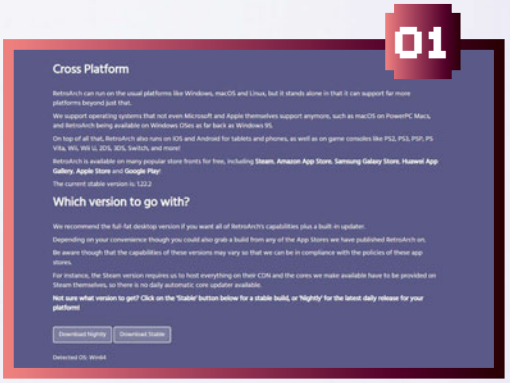
Wspomniany program jest rozwijany już od 2012 roku i w istocie **to tzw. frontend dla różnej maści emulatorów, silników gier i media playerów**. Mówiąc zaś prostszym językiem, aplikacja typu „wszystko w jednym”, która umożliwia uruchamianie tytułów przeznaczonych na wszelakie urządzenia z dawnych lat za pomocą jednego interfejsu – bez potrzeby wchodzenia w zbędne technikalia czy zakupu sprzętu.

W tym artykule pokażę, jak wyglądają podstawy obsługi tego programu na przykładzie dwóch najpopularniejszych obecnie platform. Na warsztat weźmiemy zatem pecety z systemem Windows oraz urządzenia działające pod kontrolą Androida – zasadniczo smartfony, choć porady sprawdzą się też w przypadku tabletów.

RetroArch na PC

Zacznijmy od komputera domowego. Pierwsze, co musimy zrobić, to udać się na retroarch.com i przejść do zakładki Download. W tym momencie strona powinna sama wykryć nasz system operacyjny i zaproponować odpowiednią dla niego wersję, czyli najczęściej 64-bitowy instalator zgodny z Windowsem FOT. 01. Poniżej zobaczymy dwa przyciski: Download Nightly i Download Stable. Klikamy w ten drugi (pierwszy to edycja testowa, która może nie być do końca stabilna). W razie potrzeby da się też wybrać odpowiednią wersję ręcznie, z menu pod wspomnianą sekcją, gdzie również znajduje się parę wartych uwagi opcji pobierania, np. przez Steama FOT. 02.

W kolejnym kroku, już po uruchomieniu kreatora, należy wskazać miejsce instalacji. Polecam dysk z dużą ilością wolnego miejsca, w tym samym katalogu bowiem będziemy później umieszczać pliki z grami i inne wymagane dodatki. Ja postawiłem na F:\RetroArch-Win64, u was jednak może to być dowolna ścieżka. Dalej, dla pewności, warto też zaznaczyć instalację DirectX (uważajcie, by przy okazji nie wpuścić na dysk paska Bing Bar!). Następnie potwierdzamy jedynie nazwę skrótu do aplikacji i kończymy całą operację.

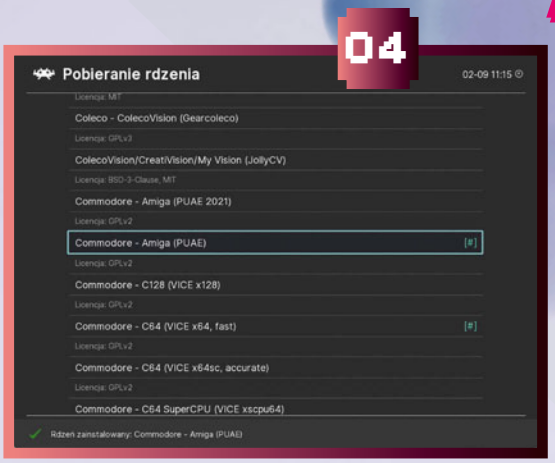


RetroArch jak z pudełka

Tak zainstalowany RetroArch jest, można powiedzieć, zupełnie czysty i zasadniczo nic za jego pomocą nie uruchomimy. Przede wszystkim **nie zawiera on jeszcze żadnych emulatorów, w nomenklaturze programu nazywanych rdzeniami**. Łatwo się o tym przekonać, wybierając opcję Menu główne,

eprasa.pl 6201953c99





a potem Załaduj rdzeń FOT. 03 – zobaczymy tam pustą listę. Na szczęście tuż poniżej znajdziemy opcję pobrania z sieci odpowiednich rozszerzeń.

W tym miejscu warto jednak zwrócić uwagę na specyficzny sposób nawigowania po interfejsie RetroArcha na PC. Możemy próbować korzystać z myszki, ale znacznie wygodniej porzucić gryzonia na rzecz klawiatury. W takim przypadku po oknie programu poruszamy się klawiszami kierunkowymi, wybór potwierdzamy Enterem, a do poprzedniego menu wracamy Backspace'em. Dodatkowo strzałki w lewo i w prawo służą nam czasami do przełączania opcji w danym miejscu. Uważajcie na Esc, ponieważ jego podwójne wduszenie zupełnie wyłącza program. **Warto za to pamiętać o F1, które – gdy będziemy w grze – wywoła szybkie menu kontekstowe**, gdzie znajdziemy m.in. przycisk wyjścia, czyli Zamknij zawartość.

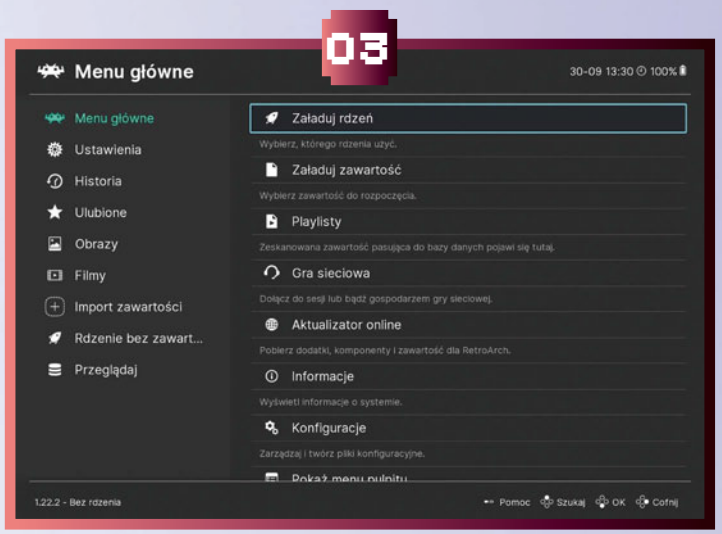
Po wejściu do sekcji Pobierz rdzeń zobaczymy dość obszerną listę. Jak się w tym połapać? Identyfikator danego emulatora zazwyczaj zaczyna się od

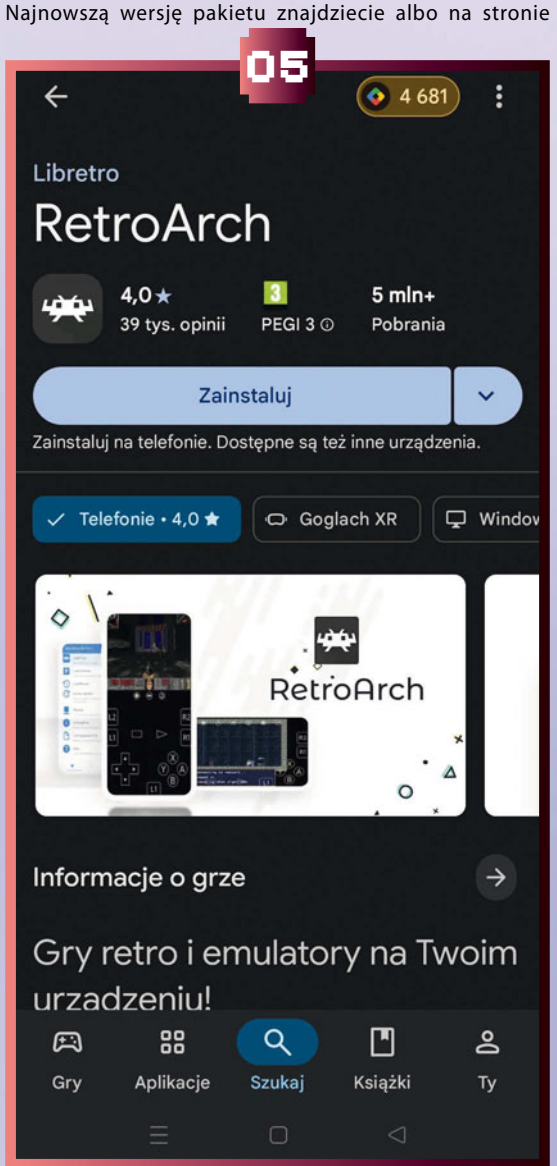
RetroArch pozwala wrócić do starych gier bez zakupu sprzętu retro.

określenia producenta sprzętu, później mamy model, a na końcu czasami nazwę własną samego programu. Wykaz ten jest ogromny i zawiera właściwie wszystko, co możemy zechcieć emulować. Dla przykładu ściągnijmy dwa rdzenie: Commodore – Amiga (PUAE) oraz Commodore – C64 (VICE x64, fast) FOT. 04. Zanim jednak przejdziemy do instalowania gier, popatrzmy, jak sprawy mają się w przypadku telefonu z Androidem.

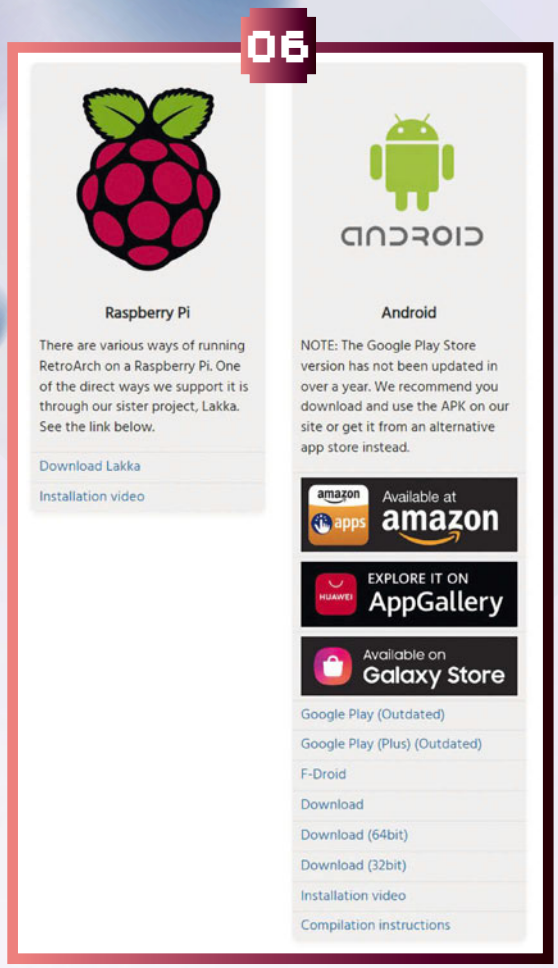
Smartfon z Androidem – podstawy

RetroArcha na urządzenia mobilne znajdziecie w sklepie Google Play. Niemniej warto zwrócić uwagę na dwie rzeczy. Pierwsza to odpowiednia edycja. Musimy pobrać program w wersji wydanej przez Libretro – informuje o tym nagłówek nad nazwą aplikacji FOT. 05. Druga kwestia to aktualność samego programu, który do wspomnianego serwisu z softem na Androida najwyraźniej dociera ostatnio z opóźnieniem. Najnowszą wersję pakietu znajdziecie albo na stronie





eprasa.pl 6201953c99



retroarch.com (apkę należy zainstalować po pobraniu pliku APK), albo w polecanych przez twórców alternatywnych sklepach, np. na Amazonie FOT. 06.

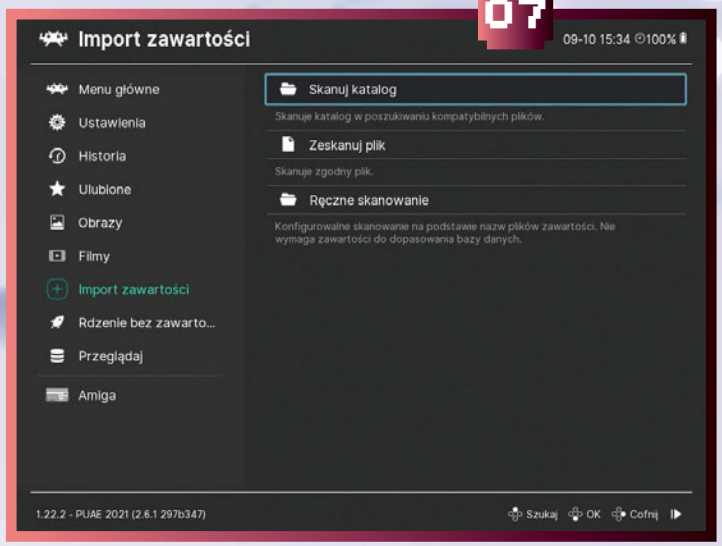
Po zainstalowaniu programu da się zauważyć, że **lista emulatorów na smartfonie różni się nieco od tej na pececie. Nie wszystkie bowiem występują w wersji na Androida**, czasami znajdziemy też edycje mniej obciążające procesor i opisywane zazwyczaj jako „fast" – ich bardziej zasobożernymi odpowiednikami dla mocniejszych od komórek pecetów są programy z dopiskiem „accurate".

W porównaniu z PC różni się także sterowanie – w środowisku Androida okazuje się naturalniejsze, bo dotykowe. Tutaj menu RetroArcha wywołuje się poprzez naciśnięcie znajdującej się na ekranie i widocznej podczas grania ikonki z logo programu.

Instalujemy gry

Teraz zajmijmy się kwestią instalowania gier. W RetroArchu domyślnie nie istnieje specjalny katalog do ich przechowywania. Warto więc sobie taki założyć, a następnie, cóż, utrzymywać w nim porządek, bo uwierzcie, z biegiem czasu może się w nim zrobić spory bałagan, który znacząco utrudni wygodne korzystanie z programu. U mnie będzie to F:\RetroArch-Win64\roms – wy rzecz jasna skorzystajcie z takiej ścieżki dostępu, jaką macie u siebie. W wybranym folderze umieszczamy podkatalogi c64 i amiga.

Podobnie postępujemy z telefonem. Tutaj możemy użyć dowolnego menedżera plików lub nawet podłączyć smartfon



kablem USB do komputera. W pamięci wewnętrznej musimy znaleźć katalog Downloads lub np. Pobrane – zależnie od wersji systemu. Dlaczego akurat ten, a nie RetroArch? Zdarza się, że współczesne komórki blokują dostęp do zainstalowanych programów, z kolei folder służący do przechowywania ściąganych danych jest najczęściej dostępny bez ograniczeń. Jeśli więc chcemy, by wszystko zadziałało od razu, to właśnie tam najlepiej założyć folder roms i kolejne podkatalogi.

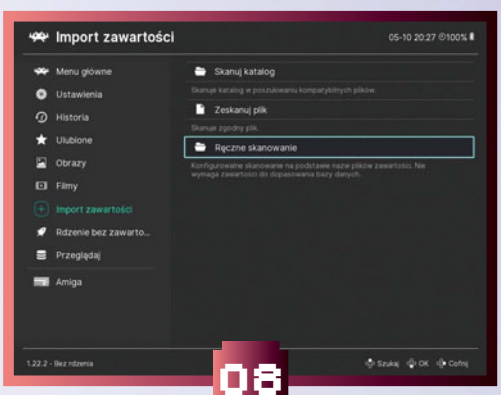
Co w nich umieścić? Kopie swoich oryginalnych gier, tytuły darmowe lub takie, które kupiliśmy współcześnie. **RetroArch obsługuje sporo typów plików znanych z innych emulatorów, dlatego niemal wszystko, co do niego wrzucimy, powinno zostać wykryte.** W przypadku Amigi mogą to być np. obrazy dyskietek ADF czy gier dyskowych LHA. Dla C64 – programy PRG czy dyskietki D64. Tak naprawdę jednak nic nie stoi na przeszkodzie, by eksperymentować; RetroArch, jak już wspomniałem, do wybrednych nie należy.

Dodatkowa konfiguracja

Skopiowane? Wyśmienicie, ale to jeszcze nie koniec. Kiedy gry wylądują już na dysku, musimy o tym fakcie poinformować RetroArcha. Innymi słowy, należy w programie wskazać miejsce, gdzie emulatory mają szukać danych. Zrobimy to, wchodząc kolejno w Ustawienia, potem Katalog i Katalog startowy, a następnie wybierając utworzony przez nas folder roms.

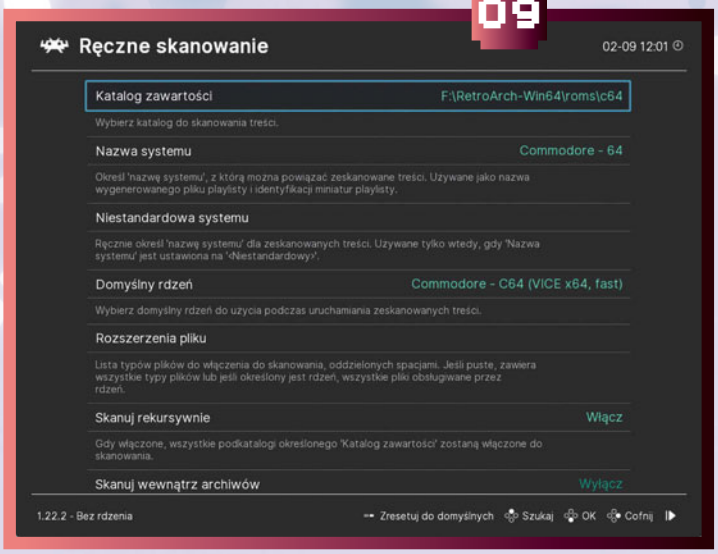
Teraz możemy przeprowadzić import zawartości. W głównym menu odszukujemy opcję o tej samej nazwie, po czym klikamy Skanuj katalog FOT. 07. Teoretycznie czynność ta powinna załatwić sprawę, w praktyce jednak zdarza się, że niektórych gier RetroArch nie odnajduje. Warto więc sięgnąć po opcję Ręcznego skanowania FOT. 08. W tym przypadku zaznaczamy kolejne przygotowane przez nas podkatalogi dla danej platformy, a następnie określamy sprzęt, nazwę systemu oraz domyślny rdzeń, czyli emulator, który wcześniej pobraliśmy FOT. 09.

Jeśli wszystko zrobiliśmy dobrze, to po lewej stronie, na dole bocznego menu, powinniśmy zobaczyć listę urządzeń FOT. 10, a po kliknięciu na dowolne z nich – przypisane do danej platformy gry. Teoretycznie możemy już je uruchomić, spróbujmy zatem odpalić *Superfroga* na Amigę. Wybieramy wspomnianą platformę, konkretną

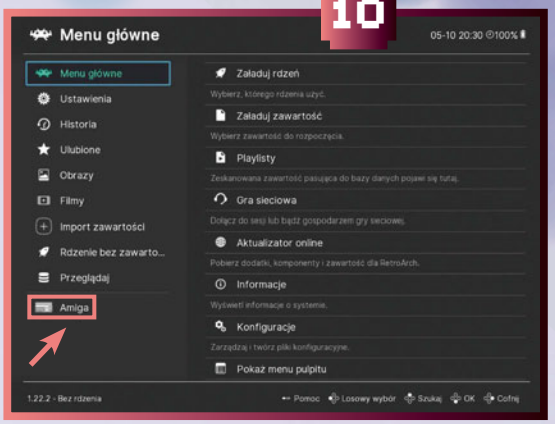


eprasa.pl 6201953c99

09



10



11



produkcję, przycisk Uruchom i... otrzymujemy błąd „Kickstart ROM (...) Not Found". To ostatni problem, z którym musimy się uporać.

ROM niekiedy potrzebny

Sporo emulatorów, zwłaszcza bardziej współczesnych konsol i komputerów, **do poprawnego działania wymaga nie tylko gier, ale także systemów odpowiedzialnych za ich uruchamianie. Przyjmują one różne nazwy, m.in. BIOS, ROM czy Kickstart.** Zawierające je pliki powinny znajdować się w katalogu system w miejscu instalacji RetroArcha, czyli tam, gdzie wcześniej zakładaliśmy folder roms. Informacja o brakujących danych tego rodzaju pojawi się podczas próby uruchomienia korzystających z nich tytułów.

O ile na pececie możemy wykorzystać już istniejący katalog system, o tyle na komórce lepiej utworzyć taki folder w ogólnodostępnym Downloads (lub jego odpowiedniku) i tam zapisać brakujące archiwa. W takiej sytuacji musimy jeszcze pamiętać, by zmienić ustawienia w sekcji System BIOS – wchodzimy kolejno w Ustawienia, Katalog i System BIOS.

Skąd wziąć tego rodzaju pliki? Możemy posłużyć się np. kopiami z posiadanych przez nas sprzętów. Niekiedy oprogramowanie tego typu jest też dorzucane do innych płatnych i darmowych emulatorów. W niektórych przypadkach znajdziemy nawet open-source'owe odpowiedniki – można ich szukać chociażby na GitHubie. Do wspomnianego serwisu warto zajrzeć również po to, żeby sprawdzić, jakiego konkretnie archiwum dla danego sprzętu nam brakuje.

Najtrudniejsza przeszkoda

Z doświadczenia mogę powiedzieć, że właśnie ten moment sprawia wszystkim najwięcej problemów. Niestety **czasami emulator potrafi nie zaakceptować teoretycznie poprawnego pliku**, bo przyjmuje np. tylko ten, którego używali autorzy danego rdzenia. Prostej rady nie ma: w takiej sytuacji warto przejrzeć dokumentację na stronie RetroArcha, a następnie metodą prób i błędów dobrać odpowiednie pliki, posiłkując się w razie potrzeby znalezioną wcześniej poprawną nazwą i sumą kontrolną. Pewne pocieszenie stanowi fakt, że wiele prostszych konsol nie wymaga niczego poza grami.

Jeśli poprawnie zainstalowaliśmy archiwum z systemem lub dany emulator takowego nie oczekuje, to już spokojnie możemy wybrać z listy tytuł i nacisnąć Uruchom. RetroArch jest o tyle dobrze przygotowany, że nawet jeżeli zapomnieliśmy wybrać odpowiedni emulator dla danej produkcji, to w tym momencie nas o to zapyta. Pozostaje tylko grać FOT. 11!

Garść uwag na koniec

Podczas zabawy szybko odkryjecie, że choć obsługa menu RetroArcha za pomocą klawiatury jest sensownym wyjściem, to **w grach lepiej sprawdzi się pad, np. ten od Xboksa. Program po podłączeniu powinien rozpoznać go automatycznie**, ale w razie potrzeby dostęp do ustawień uzyskamy, naciskając F1 i wybierając odpowiednią pozycję z menu. W ten sposób będziemy też mogli np. zamknąć emulowany tytuł, uruchomić go ponownie lub zrobić zrzut ekranu.

Dla wygody warto sobie również ustawić inną opcję wychodzenia z gry niż F1 i buszowanie po dostępnych funkcjach. Da się to zrobić w Ustawieniach, klikając kolejno w Wejście, Klawisze skrótów i Wyjście (Kontroler Combo) i wskazując interesujące nas rozwiązanie z dostępnej listy. Nie zapominajmy też o zapisaniu konfiguracji: Menu główne → Konfiguracje → Zapisz bieżącą.

Na zakończenie muszę jeszcze zwrócić uwagę na fakt, że choć RetroArch zalicza się do najpopularniejszych zestawów do emulacji, to czasami wydaje się dość toporny. Niekiedy trudno domyślić się, gdzie zaszyto w nim opcję, której poszukujemy. Nie pomagają mało intuicyjne nazwy i opisy kolejnych sekcji. Warto w takiej sytuacji sięgnąć do dokumentacji lub bardziej rozbudowanych poradników albo poświęcić chwilę i samodzielnie przebić się przez dostępne ustawienia, przy okazji ucząc się obsługi programu. No i przede wszystkim należy pamiętać, by na pececie powstrzymać się od kompulsywnego wciskania klawisza Esc. Wiem, to odruch, ale w przypadku RetroArcha przynosi on na ogół więcej złego niż dobrego.

Program daje dostęp do dziesiątków platform z przeszłości.

eprasa.pl 6201953c99



Zdjęcie: Wikimedia Commons / X-Javier, CC BY-SA 4.0



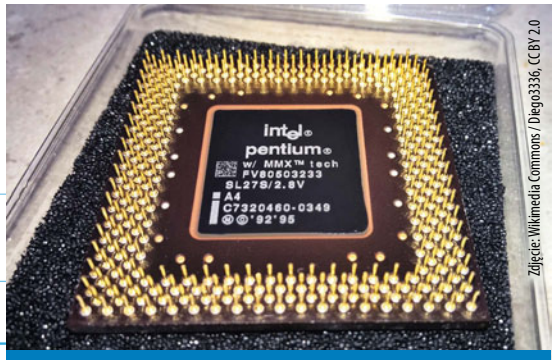
GRZEGORZ „KRIGOR" KARAŚ

Intel Pentium

Procesory, którymi żyły lata 90.

Ręka do góry, kto pamięta kolorową reklamę Intela z lat 90. z ludźmi tańczącymi w charakterystycznych laboratoryjnych strojach. Mam wrażenie, że nie jestem jedynym, któremu te sceny utkwiły w głowie. I nic dziwnego: obok akceleratorów Voodoo układy spod znaku Pentium okazały się tym, co zdefiniowało epokę.

W drugiej połowie lat 90. Polska już całkiem mocno otworzyła się na zdobycze zachodniej techniki. **Młodzi ludzie, nierzadko wychowani na Pegasusach, kierowali swój wzrok na coraz popularniejsze pecety.** W przeciwieństwie do konsol ich zakup łatwiej było uzasadnić – wszakże mowa tu o „maszynach do nauki", a nie do grania. Właśnie wtedy Intel przypuścił szturm na naszą telewizję, pokazując ludzi ubranych w „bunny suits", czyli charakterystyczne kombinezony przeciwpyłowe. Gigant szedł za ciosem, wieńcząc modelami MMX pierwszą linię układów Pentium.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Diego3336, CC BY 2.0

Widoczne na zdjęciu Pentium MMX miało 296 pinów. Współczesne procesory wyposażone są już w styki kontaktowe – w Intelu Core Ultra 9 285K znajdziemy ich aż 1851. „Nóżki" z kolei trafiły do gniazda na płycie głównej.

Zanim pojawiło się Pentium

W czasach, gdy możliwości kart graficznych znaczyły niewiele, a o akceleratorach nikt nawet jeszcze nie śnił, **to właśnie procesor był najważniejszym elementem komputera i głównym wyznacznikiem jego mocy**. W rozmowach z kumplami zawsze padało: „Ile masz megaherców?". Żadnych pytań o markę układu – wydawało się wręcz oczywiste, że to Pentium.

Tak mocna pozycja producenta wynikała z kilku rzeczy. Nim pojawiły się rzeczone CPU, na biurkach stały m.in. PC z procesorami z rodziny Intel 386. Początkowo znane jako 80386 lub i386, weszły na scenę w połowie lat 80. i – co tu dużo mówić – stały się synonimem luksusu. Przedstawiciele tej grupy napędzali komputery, które dla wielu użytkowników pozostawały wówczas poza zasięgiem, a kolejne warianty układów i korespondujące z nimi coraz wyższe częstotliwości taktowania szybko przyjęto jako jeden z najprostszych sposobów określania klasy peceta. Nie mówiło się przecież o szczegółach architektury CPU. Zamiast tego wystarczyło stwierdzić „Mam 386" i podać taktowanie. Zjawisko to jeszcze przybrało na sile niedługo później, gdy na scenę wkroczyli następcy tych klasycznych konstrukcji.

Intel 486 – przystępniejszy i wydajniejszy

W 1989 zadebiutował Intel 486 – układ, który pod wieloma względami stanowił kolejny duży krok naprzód, a zarazem kontynuował dobrze znany schemat. Choć nadal stosowano oznaczenie w postaci numeru z towarzyszącą mu liczbą megaherców, to chip ten charakteryzowały istotne zmiany w budowie. Intel po raz pierwszy zintegrował w procesorze x86 pamięć podręczną pierwszego poziomu oraz jednostkę

eprasa.pl 6201953c99



zmiennoprzecinkową. Dzięki temu wyższe modele 486 stały się znacznie szybsze od 386.

Bardziej pamiętne od technicznych szczegółów okazały się jednak oznaczenia kolejnych wariantów. Dostaliśmy zatem 486DX i nieco później 486SX, a po nich przyszły modele DX2 i DX4, w których taktowanie rosło w tempie wcześniej niewyobrażalnym, osiągając w tym ostatnim przypadku magiczną granicę 100 MHz. Rzecz jasna Intel różnicował swoją ofertę cenowo: wersje SX, z wyłączoną jednostką zmiennoprzecinkową, nie straszyły kwotą zakupu tak, jak potężniejsze odmiany.

To właśnie wtedy w świadomości użytkowników na dobre **zaczął utrwalać się prosty sposób patrzenia na wydajność peceta: im wyższy numer i im więcej megaherców, tym lepiej**. Różnica między 386 a 486 była zatem zrozumiała nawet dla kogoś, kto nie miał najmniejszego pojęcia, co właściwie robi procesor. 486DX2 40 MHz wybrzmiewał w rozmowie lepiej niż 486DX 20 MHz, a 486DX2 66 MHz szybko stał się powodem do dumy.

Na scenę wchodzi Pentium

Na początku lat 90. Intel miał więc już za sobą kilka generacji układów, które nie tylko napędzały coraz szybsze pecety, ale też – co z perspektywy firmy było kluczowe – cieszyły się rozpoznawalnością. Dodatkowo nauczyły użytkowników zwracać uwagę na to, co kryje się wewnątrz obudowy. A potem firma zaskoczyła wszystkich. Zamiast wynikającego z logiki oznaczenia 586 zaproponowała coś zupełnie innego.

Tej zmiany nie podyktowały jednak uwarunkowania technologiczne. Jej źródeł należy upatrywać w... problemie natury prawnej, który pojawił się jeszcze przed premierą następcy 486. W 1991 roku amerykański **sąd orzekł, że identyfikator „386" (i kolejne tego typu) jest zbyt ogólny, aby skutecznie chronić go jako znak towarowy**. Nadchodząca jednostka potrzebowała więc unikatowej nazwy, tak aby dało się ją zastrzec i potem wykorzystać w promocji. Ostatecznie firma postawiła na słowo „Pentium", a tego, kto i jak je wymyślił, dowiecie się z ramki obok.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Raimond Spekking, CC BY-SA 4.0

Pentium MMX 233 MHz to ostatni model z legendarnej linii układów.

Nowy pomysł na wydajność

Pentiumy zadebiutowały 22 marca 1993 roku. **Intel wprowadził wówczas dwa modele – taktowane zegarami 60 i 66 MHz.** (Oprócz tego, jako próbka inżynieryjna, istniała słabsza wersja 50 MHz). Układy powstawały w procesie technologicznym 0,8 mikrometra i zawierały śmieszne z dzisiejszej perspektywy 3,1 mln tranzystorów. Miały też 16 KB pamięci podręcznej pierwszego poziomu, podzielonej na dwie równe części: 8 KB przeznaczonych na instrukcje i 8 KB na dane.

Liczba megaherców oczywiście nadal sporo znaczyła, ale Pentium trudno określić mianem szybszego 486, pojawiła się tu bowiem bardzo istotna zmiana. Nowy procesor był pierwszą konstrukcją x86 Intela, do której zawitała tzw. superskalarność, co w praktyce oznaczało, że chip radził sobie z więcej niż jedną instrukcją na cykl zegara. Pentium miało dwa pięciostopniowe potoki do wykonywania poleceń całkowitoliczbowych, oznaczone przez Intela jako U i V, oraz osobny sześciostopniowy (w pewnym uproszczeniu) potok dla działań zmiennoprzecinkowych.

Nie oznaczało to oczywiście, że komputer nagle wykonywał każdą operację dwa razy szybciej. Wspomniane potoki nie wyglądały identycznie, a możliwość równoległego przetwarzania dwóch instrukcji zależała od rodzaju i wzajemnych zależności tych poleceń. Był to jednak ważny krok w rozwoju procesorów x86: **zamiast zwiększać wydajność wyłącznie przez podnoszenie częstotliwości taktowania, Intel znalazł sposób na optymalizację**. Oprócz tego pojawiła się znacznie mocniejsza jednostka zmiennoprzecinkowa – ponad 10 razy szybsza od tej w 486.

Pentium OverDrive – trzy generacje, trzy gniazda. W tamtych czasach Intel produkował również specjalne wersje procesorów modernizacyjnych pasujące do Socket 3 (486), Socket 4 (Pentium 60/66) oraz Socket 5/7 (późniejsze Pentiumy). Miały one umożliwić przesiadkę na wydajniejszy układ bez wymiany płyty głównej.

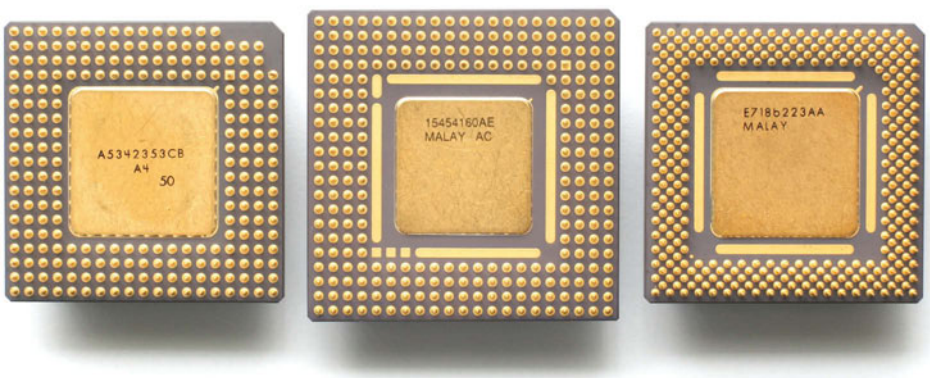
Skąd się wzięła nazwa „Pentium"?

Wyjaśniając pochodzenie nazwy procesora, należy wspomnieć o dwóch ścieżkach, jakie wykorzystał Intel. Pierwszą z nich był wewnętrzny konkurs, w którym pracownicy mogli zgłaszać własne propozycje. W tym plebiscycie nikt nie podsunął dokładnie słowa „Pentium", ale aż 18 osób wpadło na to, by na różne sposoby wykorzystać przedrostek „penta-", wywodzący się z greckiego „pénte" (pol. „pięć"). Chodziło oczywiście o nawiązanie do faktu, że nowy układ miał rozpocząć piątą generację CPU x86 Intela. Każdy z tych pracowników otrzymał potem od firmy 200 dolarów nagrody, ale ostateczna nazwa narodziła się gdzie indziej.

W ramach kolejnej próby gigant poprosił o pomoc agencję Lexicon Branding i choć nie wiadomo, czy wykorzystała ona wyniki rzeczonego konkursu, to zaproponowała coś podobnego. Odnoszące się do piątej generacji układów „Pent-" zestawiono z końcówką „-ium", która miała przywodzić na myśl angielskie nazwy pierwiastków. W ten sposób powstało „Pentium" – słowo kojarzące się z czymś fundamentalnym, mocnym i zaawansowanym.

pentium
PROCESSOR

To Intel przyzwyczaił nas do mierzenia wydajności procesora w megahercach.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Konstantin Lanzet, CC BY-SA 3.0

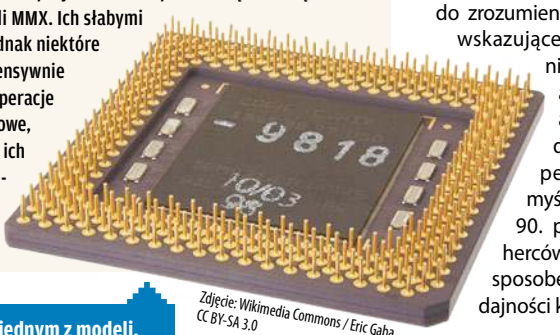
eprasa.pl 6201953c99

Konkurencja nie spała

Już w chwili premiery Pentiumy musiały mierzyć się z konkurencją. Pod względem części zastosowań „dzieci" Intela pozostawały w tyle za procesorami RISC, które zdolne były do znacznie wyższej wydajności w operacjach zmiennoprzecinkowych. Układy te nie cieszyły się jednak zbytnią popularnością w komputerach osobistych, gdzie dominowała architektura x86. Z tej ostatniej korzystali zaś główni rywale Intela, czyli AMD i Cyrix, projektujący własne CPU kompatybilne z tym standardem. Mówiąc w bardzo dużym skrócie, między tymi trzema producentami powstała w tamtych czasach sieć zależności wynikających z kwestii patentów, praw autorskich i licencji, które na lata stały się przedmiotem zażartych sporów prawników.

Dla użytkownika ważne było jednak coś innego – sprzęt. A z tego prawnego zamieszania wynikła sytuacja ze współczesnego punktu widzenia zupełnie niecodzienna. Otóż procesory wspomnianej konkurencji Intela mogły działać na tych samych platformach co Pentium. Za przykład weźmy gniazdo Socket 7. Obsługiwało ono chipy całej trójki producentów, dzięki czemu mieliśmy większą swobodę w doborze sprzętu, a zakup innego CPU nie zawsze wiązał się z koniecznością wymiany płyty głównej.

Przy okazji pokazało to, że AMD i Cyrix – choć nie zawojowały rynku jak Intel – nie były jedynie kwiatkami u kożucha. Ich procesory potrafiły w pewnych zastosowaniach dorównać Pentiumom, a czasami nawet je wyprzedzać. Cyrix 6x86 szczególnie dobrze radził sobie z aplikacjami biurowymi, podczas gdy AMD K6 oferowało znakomity stosunek wydajności do ceny i stało się ciekawą alternatywą dla modeli MMX. Ich słabymi punktami były jednak niektóre zastosowania intensywnie wykorzystujące operacje zmiennoprzecinkowe, w tym gry 3D – w ich przypadku Pentiumy na ogół wypadały lepiej.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Eric Gaba, CC BY-SA 3.0

Cyrix PR200 był jednym z modeli, które korzystały z gniazda Socket 7.

Wszystko to pokazywało skalę zmian, jakie zaszły między tymi generacjami. Ale na sukcesie ostatecznie zaważyło coś innego.

Kompatybilność kluczem do sukcesu

Dla użytkowników najistotniejszy był fakt, że przy całym tym pakiecie nowych rozwiązań Pentiumy zachowały zgodność z architekturą x86. To właśnie ta decyzja okazała się jedną z najważniejszych w historii Intela. Dzięki niej gigant nie musiał wywracać rynku do góry nogami ani przekonywać nikogo do przejścia na nowy standard, klienci natomiast mogli zachować ciągłość w użytkowaniu ulubionych programów napisanych pod „maszyny" poprzedniej generacji.

Nie znaczy to jednak, że kompromis ten nie odbił się na samej konstrukcji. Nie dość, że **w momencie premiery Pentiuma jego architektura nie robiła już wielkiego wrażenia na tle ówczesnych procesorów RISC**, to jeszcze CPU „Niebieskich" musiało przeznaczać znaczną część zasobów na obsługę kompatybilności wstecznej. Mimo to Intel wygrał – nie tyle siłą technologii, ile raczej mocą już istniejącego obszernego środowiska i użytkowników, którym jego układy wydawały się czymś naturalnym. Pentium było nowością „kasującą" 486 osiągami, a przy tym nadal należało do tego samego, dobrze znanego świata komputerów. Zgodność z x86, choć obciążająca, stała się również niesamowitym atutem. A wszystko to działo się w czasie, gdy **rynek pecetów dopiero krzepł i każda rewolucja groziła producentom bezpowrotną jego utratą**.

Wyścig o megaherce

W ślad za premierowym modelem szybko przyszły kolejne. Intel zaczął wprowadzać do sprzedaży coraz mocniejsze edycje, podnosząc przy tym częstotliwość taktowania i stopniowo zmniejszając proces technologiczny. W marcu 1994 zobaczyliśmy więc Pentiumy 90 i 100 MHz, w październiku tego samego roku dołączyła wersja 75 MHz, a w 1995 oferta rozrosła się o modele 120 i 133 MHz. Rok 1996 „Niebiescy" otworzyli układami 150 i 166 MHz, a kilka miesięcy później pękła następna psychologiczna granica – 200 MHz.

Dla operującego uproszczeniami użytkownika różnica między kolejnymi wersjami ponownie była łatwa do zrozumienia. Coraz wyższe liczby wskazujące częstotliwość układu nie wymagały znajomości architektury procesora ani szczegółów jego budowy, niezmiennie więc pełniły funkcję „skrótu myślowego". W połowie lat 90. pytanie „Ile ma megaherców?" stało się naturalnym sposobem porównywania wydajności komputerów.

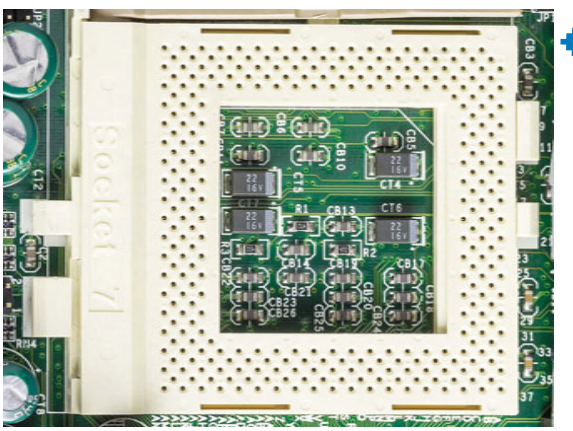
Intel zaś korzystał na tym zjawisku i stworzonej przez siebie rozpoznawalności w sposób wręcz nieprzyzwoity. Według branżowego biuletynu *Microprocessor Report* na początku 1995 roku Pentiumy zdobyły znaczącą część rynku komputerów osobistych. Ich nazwa w powszechnej opinii zaczęła kojarzyć się nie tylko z samym „krzemem", ale również z pecetami w ogóle, uchodząc nierzadko za ich synonim. Równocześnie jednak gigant musiał zmierzyć się z największym kryzysem w swej dotychczasowej historii.

Przesadnie rozdmuchany defekt

W 1994 wyszło bowiem na jaw, że jednostki zmiennoprzecinkowe układów Pentium mają wadę sprawiającą, iż jedna z instrukcji nie działa poprawnie. Thomas R. Nicely, profesor matematyki z Lynchburg College w Wirginii, który wykorzystywał komputer do równań związanych z liczbami pierwszymi, odkrył ten defekt już w czerwcu, a potem, przez następnych kilka miesięcy, sprawdzał, czy źródłem problemu rzeczywiście jest procesor. Pewność uzyskał dopiero pod koniec października, kiedy wysłał wiadomość do innych matematyków i osób zajmujących się obliczeniami numerycznymi, prosząc ich o weryfikację. Wkrótce stało się jasne, że błąd da się niezależnie odtworzyć na innych pecetach wyposażonych w Pentium.

Okazało się, że **w określonych, bardzo specyficznych przypadkach procesor zwracał błędny wynik dzielenia**. Nie był to co prawda problem, który powodowałby zawieszanie się komputera albo uniemożliwiał uruchamianie programów, ale ujawniał się przy konkretnych kombinacjach liczb.

Intel początkowo przekonywał, że wada ma bardzo ograniczone znaczenie i dotyczy przede wszystkim wyjątkowo wymagających obliczeń naukowych. I rzeczywiście prawdopodobieństwo, że typowy użytkownik w domu czy biurze zobaczy błąd na własne oczy, było nikłe. Problem



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Raimond Spekking, CC BY-SA 4.0

Gniazdo Socket 7 pozwalało na montaż układów nie tylko Intela, ale i innych wytwórców.

eprasa.pl 6201953c99

polegał jednak na czymś innym. Intel sprzedawał Pentiumy jako nowoczesne, zaawansowane procesory nastawione na działania matematyczne. Informacja, że układy te w pewnych okolicznościach się mylą, była więc dla firmy znacznie bardziej kłopotliwa, niż sugerowałaby częstotliwość występowania skutków tego defektu. W dodatku początkowa reakcja – ograniczenie wymiany chipów do użytkowników, którzy potrafili wykazać, że problem rzeczywiście ich dotyczy – spotkała się z krytyką.









Zdjęcia: Intel / CheesyTV, YouTube

Intel wydaje fortunę

W grudniu 1994 sytuacja stała się na tyle poważna, że Intel zmienił stanowisko. **Firma ogłosiła wówczas, że będzie wymieniać wadliwe procesory bez względu na okoliczności. *The Washington Post* informował, że chodziło o ok. 4 mln jednostek** sprzedanych w ciągu 19 miesięcy. Koncern zaś, we własnym raporcie za rok 1994, przyznał przed akcjonariuszami, że cała ta operacja kosztowała 475 mln dolarów, co dziś, po uwzględnieniu inflacji, dałoby kwotę przekraczającą miliard baksów.

Afera z błędami w obliczeniach została przesadnie rozdmuchana przez prasę.

Ostatecznie marka przetrwała ten kryzys, a kolejne lata pokazały, że problem z felerną instrukcją nie zatrzymał rozwoju firmy. Intel nadal podnosił częstotliwości taktowania, rozwijał architekturę i wprowadzał kolejne wersje bijącego rekordy popularności chipa. Przywołany już wcześniej biuletyn *Microprocessor Report* napisał w grudniu 1995 roku, że liczba wysłanych do sprzedaży Pentiumów przebiła ogólny nakład rodziny 486, co najlepiej pokazuje, jak ciepło zostało przyjęte to CPU. Gigant jednak nie spoczął na laurach, zwłaszcza że **coraz wyraźniej było widać, iż jego konstrukcja potrzebuje zmian, by nadążyć za rzeczywistością**.



Zdjęcie: Intel

Naklejka „Intel Inside" trafiała na obudowy komputerów z układami „Niebieskich", co szybko stało się jedną z najlepszych form reklamy tychże procesorów.

Schyłek ery pierwszych Pentiumów

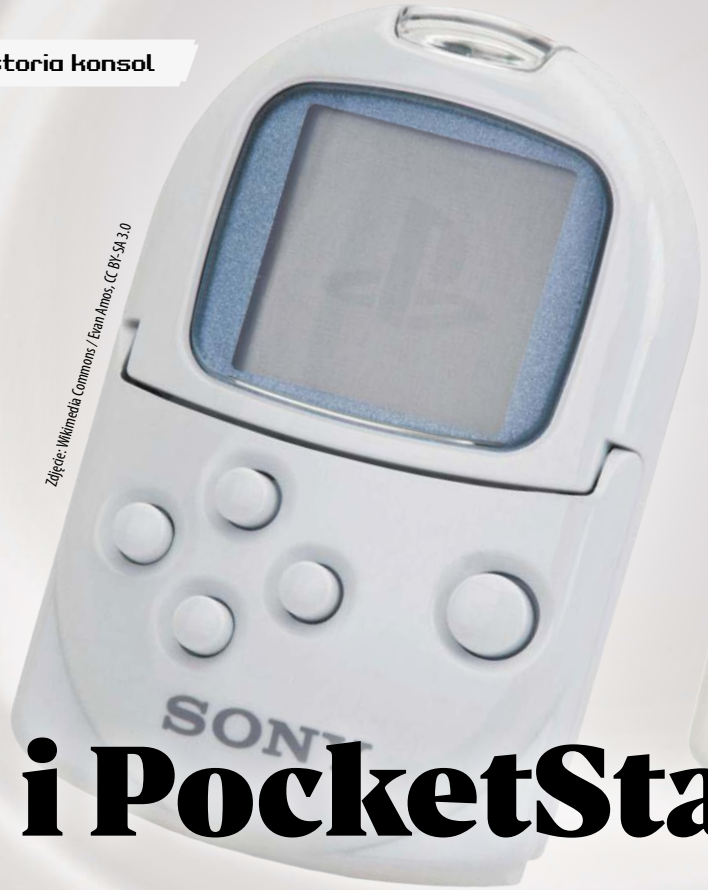
Druga połowa lat 90. pokazała, że pecet zaczyna zmieniać swe przeznaczenie: stawał się domowym centrum różnorakiej rozrywki. „Niebiescy" postanowili zatem wyjść naprzeciw oczekiwaniom użytkowników. Nie tylko popchnęli Pentiumy w kierunku wyższych częstotliwości, ale także zaczęli kierunkować je na konkretne zastosowania. Zaowocowało to wzbogaceniem układów Intela o technologię MMX, czym firma pochwaliła się w styczniu 1997 roku. Pojawiło się 57 nowych instrukcji przeznaczonych głównie do obsługi multimediów, a ponadto odświeżony procesor otrzymał większą pamięć podręczną L1 (dwukrotny wzrost, do 32 KB) oraz pomniejsze usprawnienia architektury.

Równolegle zmieniono też filozofię sprzedaży. **Komputery z Pentiumem MMX zaczęły się pojawiać w reklamach jako platforma przygotowana na nową epokę PC** – taką, w której wsparcie dla obróbki grafiki, dźwięku czy nawet wideo było niemal równie istotne, co dominujące dotychczas w podwórkowych dyskusjach megaherce. Ukoronowanie tej drogi stanowiło wydane w czerwcu 1997 roku Pentium MMX 233 MHz, czyli najszybszy przedstawiciel tej rodziny, stworzony w procesie 0,35 mikrometra, z 4,5 mln tranzystorów i 32 KB pamięci podręcznej L1.

Tym samym końca dobiegła era, w której sprzęt Intela trafił „pod strzechy" jak świat długi i szeroki – również w Polsce. A dlaczego na początku artykułu wspomniałem o „bunny suits"? Cóż, dałem się wówczas zwieść tej reklamie i mój pierwszy, kupiony za ciężkie pieniądze rodziców komputer miał wewnątrz właśnie promowany tym spotem układ MMX. Niedługo później natomiast pojawili się jego następcy, a ja – ze względu na niekompatybilność podstawki – zostałem na długie lata bez możliwości zrobienia prostego upgrade'u. Nie żałuję jednak. **Wspomniany chip otworzył mi bramy do cyfrowego świata** i najpewniej gdyby nie on, dziś nie pisałbym tych słów.

Reklama Intela z drugiej połowy lat 90. pokazała, że producent akcentuje już nie tylko wydajność, ale i zastosowania multimedialne.

eprasa.pl 6201953c99



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



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan Amos



MICHAŁ „PISARION 3000" PISARSKI

VMU i PocketStation

Bliźniaki z różnych matek

Dwa podobne urządzenia i stojące za nimi zupełnie różne historie – prawie jak z dwiema ekranizacjami *Lalki* ukazującymi się w odstępie paru tygodni.

Okres świetności konsolowych kart pamięci trwał stosunkowo krótko, ale nikt, kto kiedykolwiek z nich korzystał, o nich nie zapomni. Szczególnie w Polsce, gdzie pirackich **gier na PlayStation było zawsze za dużo, a bloków zapisu na horrendalnie drogiej „memorce" za mało**. Nośniki te uczyły podejmowania trudnych decyzji i sprawnego zarządzania priorytetami. A mnie również tego, że starszy kuzyn nie będzie zachwycony, gdy usunę kilkadziesiąt godzin jego postępów w *Gran Turismo* na rzecz trzeciego poziomu w platformówce *Dawno temu w trawie*.

Inna sprawa, że gdy prawomocnie skazany odrobiłem już tych parę milionów na koncie i garaż pełen fur, mogłem w końcu zacząć pracować na własny rachunek. Zacząłem handlować tym sejwem i przegrywałem go na karty pamięci kolegów za uczciwe 10 zł. Swoją drogą, tego rodzaju nośnik raz nam padł i przechodziliśmy *Silent Hilla* bez niego. Wykułem się wówczas kilku nowych modlitw w intencji sprawnej pracy elektrowni oraz za domowników – żeby nikt nie potknął się o kabel zasilający konsolę. Powrót do PlayStation po przespanej nocy przynosił więcej emocji i napięcia niż sama rozgrywka.



Zdjęcie: Youtube / Escuadrat Indonesia

PocketStation jest naprawdę niewielkim urządzeniem.

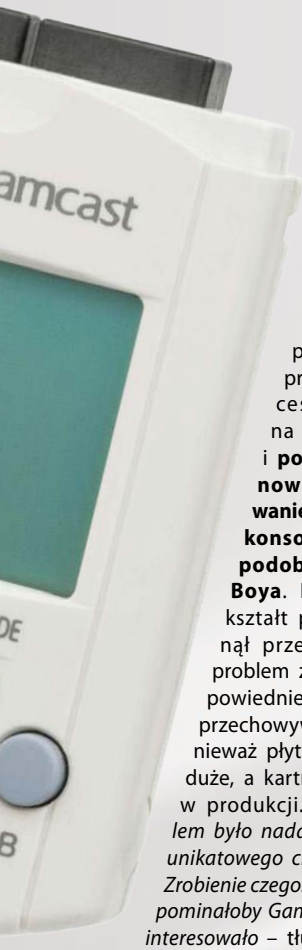
Nie wyobrażałem sobie wtedy świata konsol stacjonarnych bez kart pamięci. Gdy myślałem o przyszłości gamingu, przed oczami miałem nie tyle wbudowane w konsole dyski, co raczej wyświetlające hologramy karty – superzaawansowane i służące też jako telefony. Taka przyszłość oczywiście nigdy nie nadeszła, ale było blisko! W sklepach faktycznie pojawiły się bowiem dwa urządzenia znacznie bardziej finezyjne od klocków z napisem „1 MB". Takie, które zmieniały zwykłą pamięć w modny gadżet.

Gdy „memorki" były cool

Chodzi rzecz jasna o legendarne już VMU, czyli Visual Memory Unit – domyślny nośnik na zapisy gier do Segi Dreamcast – oraz o PocketStation, czyli pierwsze nieśmiałe podejście Sony do świata handheldów. Oba urządzenia **miały wbudowane monochromatyczne ekrany, po kilka przycisków i można było na nich nie tylko przechowywać sejwy, ale też całe, specjalnie przygotowane minigry!** Na co dzień spoczywały grzecznie w „stacjonarkach", lecz nic nie stało na przeszkodzie, by zabierać je na wycieczki i układać puzzle z Crashem Bandicootem czy hodować stworki Chao w *Sonic Adventure*.

Gadżety te są do siebie bliźniaczo podobne i zawsze wydawało mi się, że PocketStation stanowiło odpowiedź Sony na konkurencyjny produkt Segi. Debiutowało później, współpracowało z niewielką liczbą gier i nie mogliśmy tu mówić o równie mocnej integracji z dużym PlayStation, co w przypadku VMU i Dreamcasta. W rzeczywistości jednak oba urządzenia powstały jako wynik ewolucji konwergentnej – a przynajmniej tak brzmi oficjalna wersja.

eprasa.pl 6201953c99



Zrodzone z niczego

Sony obwąchiwało się z handheldami od 1997 roku. Japończycy chcieli przeszczepić sukces PlayStation na kolejny grunt i **początkowo planowali przygotowanie pełnoprawnej konsoli przenośnej podobnej do Game Boya**. Na ostateczny kształt projektu wpłynął przede wszystkim problem z wyborem odpowiedniego nośnika do przechowywania gier, ponieważ płyty CD były zbyt duże, a kartridże za drogie w produkcji. – *Naszym celem było nadanie urządzeniu unikatowego charakteru Sony. Zrobienie czegoś, co formą przypominałoby Game Boya, nas nie interesowało* – tłumaczył w wywiadzie Shinichi Okamoto z działu R&D Sony Computer Entertainment.

Trudno też nie zauważyć podobieństw do Tamagotchi, czyli jajowatego kawałka plastiku z wbudowanym ekranikiem. Gadżet pozwalał opiekować się wirtualnym zwierzątkiem i zaczął podbijać Japonię pod koniec 1996 roku. Zdaniem Okamoto jednak PocketStation nie inspirowało się nawet tym trendem: – *Nie patrzyliśmy na Tamagotchi. Owszem, rozmiar jest podobny, ale wymusiły go wymiary kart pamięci do PlayStation* – opowiadał. Najwyraźniej Sony poszło więc tylko w ślady Boga, który też podobno zrobił coś z niczego.

Niemniej twórcy widzieli zaletę w aż tak filigranowych rozmiarach. Dzięki nim **PocketStation dało się nosić np. w kieszeni czy zawieszone przy torebce. Czekało więc gotowe do zabawy zawsze**, gdy właściciel miał wolną choćby minutkę. Pod tym względem okazywało się nawet lepsze od Game Boya, którego trzeba było wyciągać z plecaka lub etui. Lub, o zgrozo, z plecaka, a później jeszcze z etui.

Dobry projekt

Z wielką dostępnością wiąże się jednak wielka odpowiedzialność. Projektanci musieli dołożyć wszelkich starań, by konsolka wyglądała atrakcyjnie i by noszenie jej przy sobie nie było obciachem. Według mnie całkiem nieźle im poszło, a jeżeli nie ufacie mojemu zmysłowi modowemu, uwierzcie niemal pięciu milionom Japończyków, którzy kupili PocketStation.

Oczywiście z wielką dostępnością wiąże się też niewielka moc – ekran dysponował rozdzielczością zaledwie 32×32 piksele, a wyświetlane na nim gry musiały być wyjątkowo prymitywne. Nikomu to jednak nie przeszkadzało. Liczyły się dobre pomysły, a tych twórcom oprogramowania nie brakowało. Wbrew wcześniejszym zapowiedziom i mimo tego, że zachodnie wersje wybranych tytułów dostosowano do obsługi PocketStation, gadżet nigdy nie opuścił Kraju Kwitnącej Wiśni. Ale to nie jest jedna z historii o niszowym dziwadle, które nie dostało paszportu, bo anglojęzyczny odbiorca by go nie zrozumiał. Nie, **PocketStation cieszyło się na japońskim rynku tak ogromną popularnością, że Sony nie wyrabiało z produkcją**.

O kocie Toro Inoue, bohaterze przygotowanej z myślą o handheldzie gry *Doko Demo Issyo*, poza jego ojczyzną niemal nikt nie słyszał, w Japonii pozostaje natomiast jedną z maskotek całej marki PlayStation. A PocketStation – kultowym sprzętem. Oficjalny emulator urządzenia pojawił się nawet wraz z grami na tamtejszych wersjach PS Vity.

Inny pomysł, podobny rezultat

VMU do Dreamcasta zrodziło się z odmiennej idei. **Inżynierom Segi wymarzył się osobny, dodatkowy ekran dla każdego z użytkowników**, by np. w trakcie rywalizacji w sportówkach wszyscy w tym samym czasie mieli wgląd we własne statystyki albo mogli zaskakiwać się zagrywkami. Ustawianie tych ostatnich na ekranie telewizora eliminuje przecież przewagę nad przeciwnikiem.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan Amos

VMU w całości chowało się do wnętrza kontrolera konsoli Sega Dreamcast.

Wyświetlacz ten stał się kartą pamięci przy okazji, ze względów praktycznych – wbudowanie slotu na nośnik w kontroler było znacznie tańsze niż przygotowanie czterech takich w obudowie samej konsoli. No i pad ze zintegrowanym ekranem też kosztowałby więcej, co odstraszałoby potencjalnych klientów, a tak udało się przed nimi ukryć konieczność wysupłania z kieszeni dodatkowej kwoty.

I właśnie tym wszystkim VMU zbudowało sobie przewagę nad PocketStation. Po pierwsze było domyślną opcją do zapisywania postępów w zabawie. Istniały alternatywy, ale niemal każdy posiadacz konsoli postawił na Visual Memory Unit. Po drugie, **oprócz obsługiwania minigier i funkcjonowania jako osobny gadżet, pokazywało też dodatkowe informacje w „dużych" grach**: broń, stan amunicji i poziom zdrowia w *Resident Evil* oraz siostrzanym *Dino Crisis*, kombinacje ciosów w *Shenmue* czy kompas ułatwiający orientację w horrorze *D2*. Oryginalna koncepcja Segi skupiona na zapewnieniu prywatności każdemu z graczy sprawdziła się zaś np. w karcianej minigrze w *Sonic Shuffle* czy podczas wybierania zagrań w *NFL 2K*.

VMU nadal żyje

Po wyjęciu z kontrolera VMU – podobnie jak PocketStation – stawało się prostą, samodzielną „maszynką" do grania. *Power Stone* pozwalał rzucać shurikenami czy pilotować samolot, *Sega GT* oferowała wyścigi samochodowe z widokiem z góry, a w *Pinta's Queście* zdobywało się zasoby do erpega *Skies of Arcadia*. Co ciekawe, Sega była tak pewna, że VMU poradzi sobie świetnie nawet jako osobny produkt, że pierwszą wersję – na licencji *Godzilli* i z wbudowaną grą – dało się nabyć na kilka miesięcy przed premierą samego Dreamcasta!

Jeszcze bardziej imponuje jednak fakt, że choć era kart pamięci dawno przeminęła, **najnowszą wersję VMU kupicie ponad ćwierć wieku po debiucie DC!** VMU Pro firmy 8BitMods po umieszczeniu w padzie działa tak jak standardowy model sprzed lat. Na dodatek ma podświetlany, kolorowy ekran IPS, ładowanie przez port USB-C, wbudowany odtwarzacz MP3 oraz emulator 8-bitowych konsol, takich jak Game Boy czy NES. A że nie brakuje też nowych, opracowywanych przez fanów gier na VMU, zakup ten nie wydaje się nawet aż tak absurdalnym pomysłem. Na pewno przypięte do kluczy urządzenie będzie wygodniejsze od Switcha 2 czy Steam Decka.

Sony i Sega niezależnie od siebie przemieniły zwykłe karty pamięci w modne gadżety.

Współczesna wersja VMU firmy 8BitMods jest już wyposażona m.in. w kolorowy ekran.



Zdjęcie: 8BitMods

eprasa.pl 6201953c99

NASZE



BARTŁOMIEJ KLUSKA

Zanim wszyscy trafiliśmy na Facebooka, mieliśmy swoje własne media społecznościowe.





Przez lata to na tej żółtawej stronie koncentrowała się aktywność młodych polskich internautów.

Oczywiście wtedy pojęcie to jeszcze nie istniało, a **serwisy tego typu uznawano za część trendu Web 2.0**. Ten miał stawiać na pierwszym miejscu użytkowników – już nie biernych konsumentów treści, lecz aktywnych współtwórców prezentujących swoje działania online. W myśl tej koncepcji właściciele witryn internetowych dostarczali tylko infrastrukturę, a to, co najważniejsze, czyli zawartość – teksty, zdjęcia, ilustracje, linki – zapewniali sami internauci (więcej o tym zjawisku pisaliśmy w *Retro* #10).

Na Zachodzie szlaki tego rodzaju usługom przecierały uruchomiony w 2002 i publicznie dostępny od roku 2003 Friendster oraz MySpace, który ruszył kilka miesięcy później. Bazowa koncepcja była tu prosta, choć wówczas innowacyjna: **serwisy te pozwalały swoim użytkownikom utworzyć osobisty profil, a następnie łączyć się ze znajomymi i udostępniać im swoje treści** oraz sprawdzać, co opublikowali inni. Pierwsze media społecznościowe cieszyły się popularnością zwłaszcza wśród młodzieży, traktującej obecność w tych miejscach jako wirtualną wizytówkę, mniej skomplikowaną w aktualizacji i zarządzaniu niż chociażby własna strona domowa (np. MySpace pozwalał w łatwy sposób, z poziomu przeglądarki, modyfikować wygląd profilu, w tym zmienić tło oraz krój pisma). Z kolei twórcy – jak choćby muzycy – budowali społeczność fanów i wchodzili w interakcję z nimi, przy okazji reklamując np. swoje nowe płyty.

Pierwsze media społecznościowe były dla młodzieży jak wirtualna wizytówka.

Pulsy i pulsary

Miano jednego z pionierów w dziedzinie mediów społecznościowych – i to również w światowej skali! – należy się Epulsowi, uruchomionemu jeszcze w 2002 roku przez Grzegorza Gorczycę, polskiego informatyka i przedsiębiorcę mieszkającego w Szwecji. W kraju tym działał wcześniej serwis LunarStorm, a Epuls dość bezceremonialnie kopiował jego rozwiązania dotyczące zarządzania siatką znajomych. Charakterystyczną – ale dla ówczesnego internetu zupełnie naturalną – cechą była całkowita anonimowość użytkowników, którzy identyfikowali się za pomocą nicków (pseudonimów), co minimalizowało szansę odnalezienia w serwisie przez np. rodziców lub nauczycieli.

Epuls szybko stał się jedną z najpopularniejszych witryn wśród polskiej młodzieży, a w drugiej połowie dekady trafił nawet do zestawień 10 najczęściej odwiedzanych stron WWW w naszym kraju. Oferował m.in. możliwość publikowania zdjęć i komentowania tych dodanych przez innych, udzielania się w „klubach" (czyli forach dyskusyjnych o różnej tematyce), czatowania live na „tablicy", a także – to była wówczas absolutna nowość – wysyłania prywatnych wiadomości do pozostałych użytkowników. W serwisie można też było prowadzić pamiętnik (blog), a podstawowa znajomość języka HTML pozwalała na daleko idące modyfikacje wyglądu własnego profilu.

Wszystkie te aktywności były nagradzane punktami, tzw. pulsami, co w łatwy sposób pozwalało zobaczyć w rankingach, kto jest tylko okazjonalnym



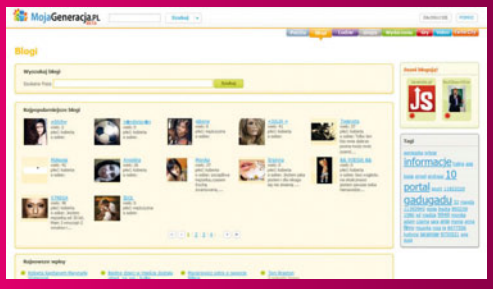


Porzucenie klasycznego layoutu zostało bardzo chłodno przyjęte przez użytkowników.

eprasa.pl 6201953c99

GRONA

Znajomi Szukaj Forum



MOJAGENERACJA.PL

Serwis społecznościowy zintegrowany z komunikatorem Gadu-Gadu, działający w latach 2007-2012. Pozwalał nie tylko na stworzenie własnej internetowej wizytówki i udział w dyskusjach w ramach grup tematycznych, ale też na prowadzenie mikrobloga (również z poziomu aplikacji mobilnej). Z takiej możliwości korzystali nawet celebryci, w tym były prezydent Lech Wałęsa i piosenkarka Doda. Atrakcyjny dla młodszych użytkowników okazał się także program e-learningowy EduNacja. Mimo mocnego startu MojaGeneracja, jak wszyscy, przegrała z Facebookiem.

gościem, a kto spędza na stronie znaczną część wolnego czasu. Ta druga grupa rosła zresztą w imponującym tempie. Pod koniec pierwszej dekady XXI wieku Epuls odnotował założenie ponad trzech milionów kont. Uruchomiono również jego dwie zagraniczne mutacje – szwedzką i niemiecką.

Wspomniane usługi były darmowe, choć za wewnętrzną walutę, tj. pulsary (które kupowało się oczywiście za prawdziwe złotówki), dało się rozbudować własne konto choćby o testy dla przyjaciół, większe galerie czy zestawy emotikonów. Wytworzyła się też swoista ekonomia, np. osoba potrafiąca tworzyć estetyczne grafiki na profile mogła sprzedawać je wewnątrz serwisu. **Epuls – dzięki funkcji oceny wizytówek innych użytkowników – stał się również miejscem wirtualnych randek.** Przyznanie komuś dyszki (co istotnie zwiększało szanse pokazania się ocenianego lub ocenianej na głównej stronie) było jawnym dowodem sympatii, a przecież za wspomniane pulsary dało się też podarować obiektowi adoracji cyfrowe prezenty!

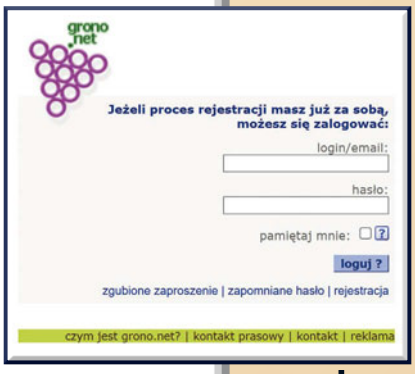
Upadek na własne życzenie

W 2009 roku nowy właściciel postanowił zmienić wizualną sferę serwisu oraz przeprojektować jego strukturę. Plany były ambitne i obejmowały też – wzorem usług Google'a – udział użytkowników w zyskach z wyświetlania reklam. Modyfikacje w wyglądzie i interfejsie nie spotkały się jednak z życzliwym przyjęciem, a do tego Epuls zaczęły nękać awarie, w tym bardzo poważne, np. pewnego dnia zniknęły... wszystkie kluby, i to wraz z archiwalnymi dyskusjami! Na domiar złego wzrosły ceny pulsarów i opłaty za dodatkowe opcje – szczególnie bolesne, jeśli wziąć pod uwagę, że serwis kierowany był do najmłodszych, więc niezamożnych internautów.

Właściciele w żaden sposób nie reagowali na prośby np. o przywrócenie dawnej szaty graficznej, a o skali zaniedbań może świadczyć fakt, że Epuls nie doczekał się aplikacji mobilnej, choć na początku drugiej dekady XXI wieku takie rozwiązanie było już standardem. Wszystko to spowodowało wręcz lawinowy spadek liczby użytkowników i po kilku latach właściwie nikt, poza spamerami, tam nie zaglądał. Agonia trwała aż do roku 2017, kiedy serwis ostatecznie zamknięto. Epuls to modelowy przykład popularnej witryny, która została zniszczona przez nieprzemyślane działania właścicieli. Choć oczywiście konkurencja ze strony podobnych, coraz atrakcyjniejszych usług też zrobiła swoje.

Elitarne grono

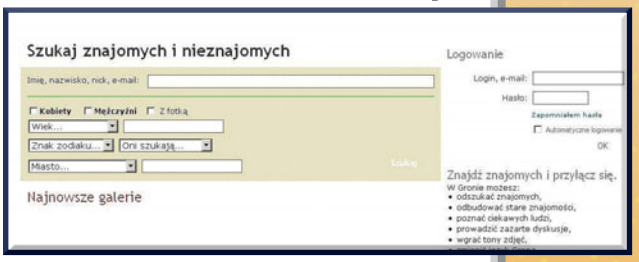
W 2004 roku trzech kumpli – Piotr Bronowicz, Tomasz Lis(*) i Wojciech Sobczuk – którzy poznali się na internetowym forum młodzieżowej Radiostacji, uruchomiło **serwis Grono.net. Początkowo był on przeznaczony dla przyjaciół**, głównie z kręgu sympatyków rozgłośni, ale z czasem rozrósł się, a inspiracji autorom dostarczyły hipotezy postawione przez Stanleya Milgrama. Mówiąc w skrócie, ten amerykański psycholog społeczny twierdził, że dwie dowolne osoby na Ziemi dzieli średnio sześć „uścisków dłoni". Grono, dzięki funkcji pokazującej, ile kontaktów dzieli nas od innych użytkowników serwisu, pozwalało sprawdzić, jak to wygląda w praktyce.



Bez zaproszenia, np. od znajomych, przygoda z Gronem kończyła się na tym ekranie.

Do znanych już internautom mechanizmów dodawania znajomych i udostępniania im treści nowy serwis dołożył dwa istotne elementy: konieczność rejestracji za pomocą imienia i nazwiska oraz wymóg otrzymania zaproszenia od

Atutem Grona była wyszukiwarka pozwalająca nawiązywać nowe znajomości.

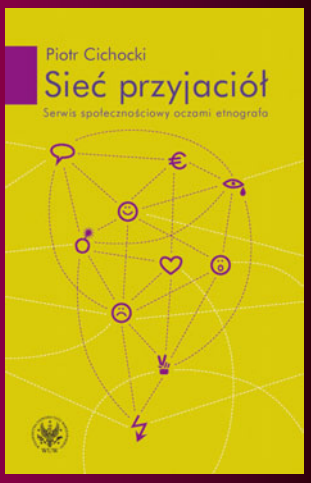


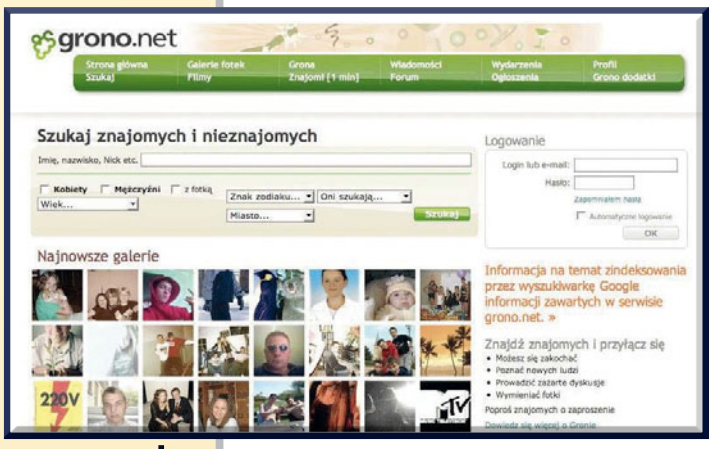
(*) Zbieżność imienia i nazwiska ze znanym dziennikarzem przypadkowa.

eprasa.pl 6201953c99

SIEĆ PRZYJACIÓŁ

Grono stało się obiektem badań etnografa Piotra Cichockiego, który poświęcił serwisowi rozprawę naukową *Sieć przyjaciół* (2012). Z tej interesującej i pionierskiej książki można dowiedzieć się, jak rozwiązania technologiczne kształtują relacje społeczne i kondycję jednostki. Opis ten jest już jednak w znacznym stopniu nieaktualny, dotyczy bowiem czasów, gdy w internecie się bywało, a fakt fizycznego odejścia od komputera wyraźnie rozgraniczał to, co działo się online, od życia offline. Kiedy podziały te przestały mieć znaczenie, funkcjonowanie użytkowników w mediach społecznościowych bardzo się skomplikowało.





Grono, jak wszystkie serwisy społecznościowe, chciało odróżnić się od Facebooka.

osoby, która już jest na Gronie. Zwłaszcza to ostatnie generowało poczucie elitarności – doszło nawet do tego, że „wejściówki" sprzedawano na Allegro, a powód do dumy stanowił niski numer użytkownika, wskazujący na odpowiednio wczesną obecność w serwisie.

Główną atrakcją witryny były tzw. grona tematyczne, czyli zamknięte lub otwarte fora pozwalające prowadzić dyskusje na praktycznie każdy temat i w wybranym towarzystwie. Forami zarządzali moderatorzy zwani gronowładnymi, a funkcję tę należało wykupić, co dla właścicieli początkowo stanowiło podstawowe źródło zysków (reklamy w polskim internecie nie były jeszcze wtedy dochodowe). **Pod koniec 2006 roku Grono odnotowało pojawienie się milionowego użytkownika, drugi milion pękł zaś trzy lata później.** W międzyczasie twórcy zdążyli się pokłócić (co skończyło się długą batalią sądową), a w serwisie pojawili się inwestorzy. Projekt rozwijał się też marketingowo, np. gronowicze mogli wybrać swoją kandydatkę, która później wzięła udział w rywalizacji o tytuł Miss Polski (nie wygrała). Wprowadzono też innowacyjny program partnerski – użytkownicy serwisu również w rzeczywistości mogli liczyć na zniżki w zaprzyjaźnionych sklepach oraz bezpłatny udział w imprezach organizowanych przez Grono.

To już nie nasze grono

Serwis próbował konkurować z podobnymi usługami, np. wprowadzając geolokalizację (co pozwalało nawiązać rzeczywisty kontakt z użytkownikami mieszkającymi w okolicy) oraz aplikację mobilną (można było m.in. wysłać zdjęcie do galerii MMS-em). Pojawiła się też opcja dodawania plików MP3. Wiele funkcji bezceremonialnie kopiowano od konkurencji. Blimp, czyli szybkie publikowanie krótkich statusów, zaczerpnięto z Twittera. Z kolei od Naszej Klasy „pożyczono" opcję „Szkoły", grupującą gronowiczów według historii ich edukacji. Nie przyniosło to jednak przyrostu liczby użytkowników. Wręcz przeciwnie: ci zaczęli odchodzić.

Nieco paradoksalnie jedną z przyczyn upadku serwisu okazała się... **likwidacja zaproszeń. Gdy każdy dostał możliwość dołączenia do Grona, utraciło ono nimb elitarności, a w dyskusjach zaczęły pojawiać się trolle.** Młodym gronowiczom nie podobało się też, że w serwisie mogą się natknąć na własnych rodziców czy nauczycieli. Z kolei zła atmosfera w firmie przełożyła się na rotacje wśród pracowników i brak sprecyzowanego kierunku rozwoju projektu. Grono zamknięto w 2012 roku.

Co u Joli z IIIb?

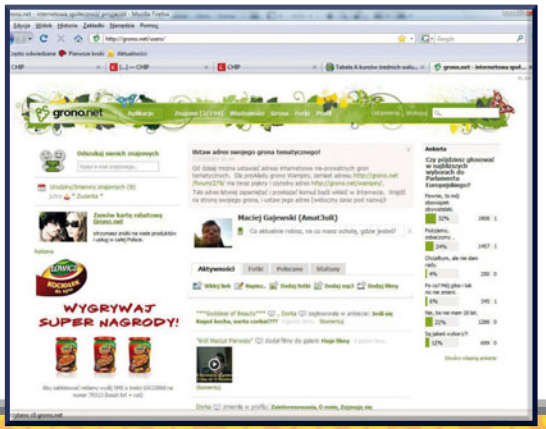
W 2006 roku wystartował wymyślony przez Macieja Popowicza, studenta informatyki na Uniwersytecie Wrocławskim, i stworzony we współpracy z jego kolegami z uczelni, Pawłem Olchawą, Michałem Bartoszkiewiczem oraz Łukaszem Adzińskim, serwis Nasza Klasa. Ten umożliwiał założenie imiennego konta, które następnie przypisywało się do szkół i klas, co pozwalało odnaleźć np. dawnych kumpli z liceum i nawiązać z nimi kontakt.

Pomysł nie był nowy, wzorowano się na amerykańskiej witrynie classmates.com funkcjonującej od lat 90., a w Polsce działały wówczas jeszcze dwie strony o zbliżonej tematyce. Jednak to właśnie Nasza Klasa zyskała masową popularność, zdobywając pierwsze 100 tys. użytkowników w zaledwie trzy miesiące. Potem lawinowo pojawiali się kolejni, czego długo nie wytrzymywały serwery. Dzięki sprzedaży części udziałów Popowicz błyskawicznie stał się według mediów najmłodszym polskim milionerem. **W 2008 roku Nasza Klasa była drugą, po wyszukiwarce Google, najchętniej odwiedzaną stroną WWW w Polsce.** Dwa lata później właściciele świętowali założenie 14-milionowego konta! Według danych firmy badawczej Gemius mieliśmy wówczas w kraju... 18 mln internautów.

Co ważne, w odróżnieniu od Grona i Epulsu do serwisu trafiła nie tylko młodzież. Dojrzałych internautów przyciągała możliwość zobaczenia, jak – mówiąc przykładowo – wygląda teraz ta Jola z IIIb, a także zorganizowania spotkania klasowego po latach. Istotnym aspektem było też to, że wrzucając własne zdjęcia, mogliśmy pochwalić się znajomym z przeszłości, jak dobrze nam się wiodło.

Pan Gąbka kontra Mark Zuckerberg

Oczywiście gdy już udało się odnaleźć dawne sympatie i kolegów, wymienić wiadomościami i niekiedy przenieść reaktywowany szkolny kontakt do re-



Źródło: Wykop

Rezygnacja z zaproszeń okazała się dla Grona krokiem samobójczym.



eprasa.pl 6201953c99

Rebranding na „miejsce spotkań" nie przekonał internautów. Ci woleli spotykać się na Facebooku.



alu, podstawowa funkcja Naszej Klasy przestawała mieć znaczenie. Twórcy próbowali zatrzymać użytkowników w serwisie: wprowadzono m.in. gry (jak choćby *Wiejskie życie*), pinezki, czyli możliwość oznaczania wybranych zdjęć, o czym oznaczony był informowany, wirtualne (w większości płatne) prezenty, fora czy czaty. Uruchomiono też komunikator nktalk oraz Śledzika – rodzaj mikrobloga pozwalającego publikować teksty, zdjęcia i linki, łatwego do śledzenia przez innych.

Znaczący był również rebranding witryny. **W 2010 roku Nasza Klasa, niejako odcinając się od swoich szkolnych korzeni i funkcji, została zastąpiona przez nk.pl** – jak głosiło hasło reklamowe, „miejsce spotkań". Platforma miała zatem umożliwiać różnorodną komunikację większości polskich internautów. Tyle że starsi użytkownicy pozostali nieufni wobec zmian, a nowych odstraszały mikropłatności (dokonywane za pomocą eurogąbek) oraz nachalnie wyświetlane reklamy. Kłopotem okazały się też konta fikcyjne (np. popularnych aktorów), z których wysyłano masowe prośby o dodanie do obserwowanych. Wątpliwości budził także nowy regulamin nk.pl, który wymuszał na użytkownikach udzielenie serwisowi zgody na korzystanie z publikowanych zdjęć czy opisów.

Najważniejszym powodem odpływu ludzi był jednak... Facebook. Portal Marka Zuckerberga, formalnie działający od 2004 roku, dopiero w 2008 udostępniono Polakom w rodzimej wersji językowej – to jednak wystarczyło, by już trzy lata później w rankingach popularności wyprzedził Naszą Klasę. Użytkownikom spodobało się, że był bardziej uniwersalny, z nowoczesnym interfejsem i stale aktualizowaną „tablicą", a do tego dawał możliwość dotarcia do ludzi z całego świata. Konkurencja z USA wygrywała również aplikacją mobilną, która w przypadku nk.pl pojawiła się dopiero w 2011 roku. Wszystko to sprawiło, że **Facebook rozkochał polskich użytkowników błyskawicznie**, a co więcej, zamiast fikcyjnych profili papieża oferował prawdziwe konta popularnych marek i celebrytów. Choć Naszą Klasę oficjalnie zamknięto dopiero w 2021, już znacznie wcześniej stała się ona synonimem obciachu i cmentarzyskiem porzuconych profili.

Epuls to przykład witryny, którą zniszczyły działania właścicieli.

Design Naszej Klasy nie był szczytem estetyki, ale i tak wszyscy chcieli tam zaglądać.

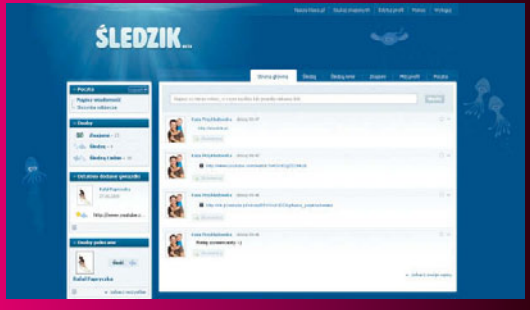


Requiem dla lepszego internetu

Facebook zamordował nie tylko nk.pl, ale też wiele innych witryn i usług. Blogi, fora dyskusyjne czy strony domowe zniknęły z krajobrazu rodzimej sieci, bo użytkownicy masowo uznali, że funkcje te lepiej spełnia serwis Zuckerberga. Podobny los spotkał inne lokalne odpowiedniki zachodnich gigantów. Ostatecznie przecież Blip (z potrzebną wówczas funkcją publikacji statusów SMS-em) przegrał rywalizację z Twitterem, Gadu-Gadu z WhatsAppem i Messengerem, Wrzuta z YouTube'em, a Fotka.pl (choć istnieje nadal) – z Instagramem.

Wszystkie te usługi pozostają pamiątką po czasach, gdy Polacy, zamiast być częścią międzynarodowej społeczności, chcieli tworzyć w globalnej wiosce własne zakątki. A biorąc pod uwagę fakt, że dziś Facebook proponuje napędzany algorytmami i reklamami feed, na którego zawartość wpływ użytkownika jest bardzo ograniczony, tym bardziej warto przynajmniej we wspomnieniach powrócić do czasów, gdy media społecznościowe – jak Epuls czy Grono – pozwalały po prostu w łatwy sposób zobaczyć, co słychać u naszych znajomych. To był dobry internet!





ŚLEDZIK MUSI ODEJŚĆ

Paradoksalnie użytkownicy Naszej Klasy wykorzystywali Śledzika głównie do tego, by informować innych... jak pozbyć się tej funkcji ze swojego profilu. Pisano petycje do władz serwisu, masowo wstawiano teksty z łańcuszków (po portalu krążyła plotka, że jeśli zrobi to 70% osób, Śledzik zniknie), a szczególnie popularny był żartobliwy, ale w istocie wulgarny kod, którego wklejenie miało gwarantować usunięcie niechcianej funkcji: 5P13RD4L4J-5L3D21U. Wszystko to jednak na nic. Tak naprawdę, by nie widzieć Śledzika, trzeba było zastosować AdBlocka lub stworzyć zmodyfikowany arkusz stylów w przeglądarce.

eprasa.pl 6201953c99



ADAM „CHEN PI” CHABIŃSKI

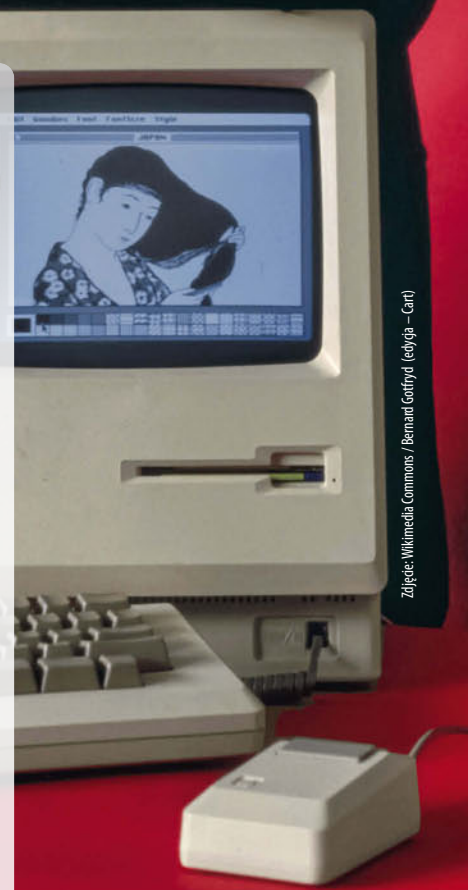
Dekada na rollercoasterze

Początki firmy Apple

50 LAT

Powstało, jak na ironię, w prima aprilis pół wieku temu. Startowało niemal od zera. W ciągu pierwszych 10 lat osiągnęło 20-procentowy udział w rynku komputerów osobistych, aby niemal zbankrutować przez upór człowieka, który nienawidził wentylatorów. Apple.





Zdjęcie: Wikimedia Commons / Bernard Gotfryd (edycja – Cart)

Jak twierdzi David Pogue we wstępie do książki *Apple: The First 50 Years*, „w 1976 roku Apple stanowiło dwóch będących na bakier z higieną facetów, którzy handlowali płytkami drukowanymi”. Pół wieku później wartość koncernu szacuje się na czterokrotność polskiej gospodarki lub tyle, ile wynosi PKB Indii. Statystycznie mniej więcej co trzeci mieszkaniec Ziemi używa urządzenia z logo z jabłkiem (ok. 2,5 mld czynnych telefonów, tabletów, komputerów i akcesoriów). W 27 krajach na pięciu kontynentach funkcjonuje grubo ponad pół tysiąca flagowych sklepów Apple'a. **Roczne przychody najcenniejszej marki świata wynoszą 400 mld dolarów – więcej niż Intela, Mety i Netfliksa razem wziętych** – a co 90 sekund zysk firmy rośnie o milion zielonych. Te imponujące liczby wydają się wręcz nie do pomyślenia w obliczu cudu, jakim jest to, że spółka w ogóle przetrwała choroby wieku dziecięcego i rozmaite zawieruchy – szczególnie w pierwszym dziesięcioleciu swojego istnienia.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Bobo11, CC BY-SA 3.0

Komputer Apple I nie miał obudowy. Użytkownicy musieli ją zrobić we własnym zakresie, stąd też zachowane egzemplarze tego urządzenia znacznie różnią się od siebie wyglądem.

Garaż, którego (prawie) nie było

Według obiegowego wyobrażenia i licznych tytułów prasowych Apple powstało w garażu. To pierwszy z wielu mitów towarzyszących bogatej historii tej marki. Nieraz kłam tym rewelacjom zadawał współzałożyciel firmy – Steve „Woz” Wozniak. Podkreślał, że pracował po godzinach w biurze Hewletta-Packarda, gdzie był zatrudniony, a Steve Jobs w sypialni rodziców. **„Jedynie ostatni etap montażu miał miejsce w garażu”** – wspomina w swojej biografii.

Nim jednak Steve'owie rozpoczęli prace nad komputerem osobistym, zajmowali się m.in. blue boksami – małymi urządzeniami generującymi tony sterujące centralami Bella, co umożliwiało wykonywanie darmowych połączeń z niemal dowolnym numerem telefonu

eprasa.pl 6201953c99

Steve Jobs z komputerem Macintosh, styczeń 1984 roku.

na świecie. W niebieskim pudełku – zaprojektowanym i wykonanym przez elektronika o polskich korzeniach – błyskawicznie zwietrzył interes Jobs. Kosztujące 75 dolarów (w podzespołach) i cztery godziny lutowania skrzyneczki Wozniaka oferował kolegom ze studiów po 150 dolarów za sztukę. Sprzedali ok. 100 egzemplarzy, zanim biznes padł, bo operatorzy telekomunikacyjni zabezpieczyli swoje centrale. Jednak „komputer Apple nie powstałby, gdyby nie blue box" – miał powiedzieć Jobs kilka lat później, kiedy firma osiągnęła pierwszy sukces, a charyzmatyczny, wizjonerski handlowiec na dobre połączył siły z nieśmiałym geniuszem inżynierii.

Sprzedaj wszystko, co masz

Formalnie Apple Computer Company, które początkowo miało nazywać się Executek, Matrix Electronics lub Personal Computers Inc., założyły 1 kwietnia 1976 roku trzy osoby: Steve Jobs, Steve Wozniak i Ronald Wayne. Ten ostatni, narysowawszy nietypowe logo firmy i opracowawszy instrukcję do pierwszego komputera marki Apple, po kilkunastu dniach zrezygnował z udziału w spółce. Wbrew pozorom nigdy nie żałował swojej decyzji.

Do 1978 roku Apple II stał się fenomenem kulturowym.

Produktem założycielskiej trójki był **zaprojektowany przez Wozniaka, kosztujący 666 dolarów i 66 centów Apple I – komputer do samodzielnego montażu**. Po rozpoczęciu sprzedaży na adres firmy zaczęły przychodzić listy dotyczące skojarzeń z „satanistyczną" ceną. Zarówno Jobsa, jak i Wozniaka zaskoczyły zarzuty związane z „liczbą bestii". „Woz" wielokrotnie podkreślał swoją słabość do powtarzających się cyfr i wyjaśniał: „Naprawdę nie miałem o tym pojęcia. Nie widziałem filmu *Egzorcysta*, a Apple I nie był dla mnie żadną bestią".

Aby zainwestować w podzespoły potrzebne do stworzenia 200 egzemplarzy pozbawionej obudowy i zasilacza „maszyny", Wozniak sprzedał swój ulubiony programowalny kalkulator HP-65, a Jobs – Volkswagena T2. Komputer z 8-bitowym procesorem MOS Technology MCS6502 o częstotliwości 1 MHz i 4 KB pamięci RAM nie miał monitora. Żeby uruchomić oprogramowanie, trzeba było podłączyć telewizor i klawiaturę, a następnie za jej pomocą wprowadzić instrukcje w kodzie maszynowym lub załadować język programowania Apple BASIC za pośrednictwem oferowanego oddzielnie interfejsu, do którego podpinało się magnetofon kasetowy.

Plastik, czyli przełom

Przełom nadszedł rok później. Zaprezentowany w kwietniu 1977 **następca Apple'a I był pierwszym w pełni gotowym do użytku po wyjęciu z pudełka komputerem osobistym dla mas z kolorową grafiką** i – co najważniejsze – gniazdami rozszerzeń, dzięki którym dało się podłączyć różne akcesoria. Jobs jeszcze na etapie projektowania Apple'a II włóczył się po domach towarowych, podpatrując sprzęt AGD. Uparł się bowiem na plastikową obudowę – według niego tworzywo kojarzyło się z domowymi, a więc łatwymi w obsłudze urządzeniami, w szczególności z robotami kuchennymi. W tamtym czasie żadna firma komputerowa go nie używała – obudowy wszystkich komercyjnych „maszyn" były wykonane z metalu.

I tak w czerwcu 1977 roku do sprzedaży trafił Apple II(*) z 4 KB RAM-u (opcjonalnie rozbudowywanymi do 64 KB), z tym samym co w poprzedniku procesorem, zintegrowaną klawiaturą, ośmioma złączami na karty rozszerzeń, gniazdem do podłączania odtwarzacza kaset oraz wbudowanym interpreterem BASIC-a. „Maszyna" kosztowała 1298 dolarów – niemal dwukrotnie więcej od produktów konkurencji, które nie obsługiwały koloru, dźwięku ani nie zapewniały możliwości rozbudowy. Apple II mógł wyświetlać barwną grafikę na monitorze lub telewizorze w jednym z dwóch trybów: niskiej (40 × 48 pikseli, maks. 16 kolorów) lub wysokiej rozdzielczości (280 × 192 piksele, 6 kolorów), ponadto miał głośnik, choć wszystkie dźwięki musiały być generowane programowo. Jako ciekawostkę można też dodać, że podczas grania obraz ulegał chwilowemu zamrożeniu, aby „ustąpić miejsca" fonii.

W ciągu kilku tygodni od premiery zamówienia na Apple'a II spływały wartkim strumieniem. Do końca roku podatkowego sprzedano 600 „maszyn" o wartości 774 tys. dolarów. **Każdy sklep komputerowy w Stanach Zjednoczonych chciał zostać dealerem produktów z kolorowym jabłkiem w paski.**

Pierwsze logo

Początkowy logotyp Apple'a (z 1976 roku) był widoczną obok skomplikowaną grafiką, przedstawiającą siedzącego pod drzewem Isaaca Newtona, nad którego głową zwisało jabłko. Trudny w reprodukcji, został zastąpiony w 1977 symbolem samego owocu. Jego tęczowe barwy miały podkreślać obsługę kolorów przez apple'owskie komputery, a zielony listek i nadgryzienie – wykluczać skojarzenie z pomidorem czy wiśnią.



„Killer app" dla księgowych

Do 1978 roku Apple II stał się fenomenem kulturowym: chwalonym w prasie, oferowanym w domach towarowych i uwielbianym przez użytkowników. Ku uciesze kierownictwa firmy powstał niemal cały przemysł akcesoriów: stacje dyskietek, dyski twarde, modemy, drukarki, rozszerzenia pamięci, myszy, kontrolery do gier, karty

W przeciwieństwie do poprzednika Apple II był konstrukcją gotową do pracy po wyciągnięciu z pudełka. Za sprawą Jobsa komputer zamknięto w obudowie wykonanej z tworzywa, co wówczas było niecodzienne.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Rama & Musée Bolo, CC BY-SA 2.0 FR

(*) W logo nazwa komputera była stylizowana na „apple][", co dodatkowo przyciągało wzrok i pozwoliło tej konstrukcji wyróżnić się na półkach.

eprasa.pl 6201953c99

Garść ciekawostek na temat Jabłka

- Apple było czwartym przedsięwzięciem biznesowym Steve'ów Wozniaka i Jobsa.
- Szefową marketingu i jedyną osobą, która potrafiła przeciwstawić się apodyktycznemu Jobsowi, była Joanna Hoffman, córka reżysera m.in. *Znachora* i ekranizacji *Trylogii* Henryka Sienkiewicza.
- Jobs nie był ani pierwszym, ani drugim, ani trzecim, ani nawet czwartym czy piątym prezesem Apple'a. Stanowisko CEO objął dopiero w 1997 roku.
- Nazwy „Macintosh" nie wymyślił Jobs, co więcej, skłonił on do odejścia z firmy człowieka, który ją zaproponował.
- W krajach skandynawskich znanym z klawiatur komputerów Apple'a symbolem ⌘ (Command) oznacza się atrakcje turystyczne.
- Słynny czarny golf Jobsa zaprojektował Issey Miyake, pochodzący z Hiroszimy projektant mody.

dźwiękowe itd. W ciągu dwóch lat – od września 1977 do września 1979 – roczna sprzedaż Apple'a wzrosła z 774 tys. do 48 mln dolarów.

Lawinowo rosnące przychody dodatkowo napędzała najtańsza wówczas (495 dolarów) stacja dyskietek 5,25", o której mówiono, że jest „dojną krową wielkości Jowisza". Nie bez znaczenia była również **pierwsza w historii firmy „killer app", czyli arkusz kalkulacyjny VisiCalc, który trafił do sprzedaży w październiku 1979 roku** w cenie 100 dolarów. Program ten stanowił dla właścicieli firm zmianę porównywalną do przesiadki z pisma odręcznego na druk. Sukces dobitnie podkreślił zresztą Jobs, przyznając wiele lat później: – *Gdyby VisiCalc został napisany na inny komputer, nie ja udzielałbym teraz wywiadu.*

Jobs odwiedza Xeroksa

Pod koniec 1979 roku w Dolinie Krzemowej wydarzyło się coś, co obrosło wyssanymi z palca legendami. Były to wizyty Jobsa, podczas których w laboratoriach Xerox PARC (Palo Alto Research Center) delegacja grupy programistów i projektantów zapoznawała się z prototypem komputera Alto. Ten, owszem, miał mysz, fonty i interfejs WYSIWYG, ale bez ikon, kosza na śmieci, paska menu ani możliwości przeciągania okien – i wciąż obsługiwany był z linii komend.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Alan Light, CC BY 2.0

Steve Wozniak, 1983 rok.

Według najsłynniejszego bodaj mitu Doliny Krzemowej Jobs podpatrzył interfejs graficzny oraz inne wynalazki Xeroksa i kazał zaimplementować je w „maszynach" Apple'a. Prawda wyglądała zgoła inaczej: nie dość, że inżynierowie z Palo Alto nie działali w tajemnicy, to jeszcze publikowali artykuły naukowe na temat swojej pracy i rozdawali zainteresowanym setki demówek. Doskonale zdawali sobie sprawę ze swoich osiągnięć – latami wręcz błagali zarząd Xeroksa, żeby skomercjalizował ich wynalazki. Bezskutecznie.

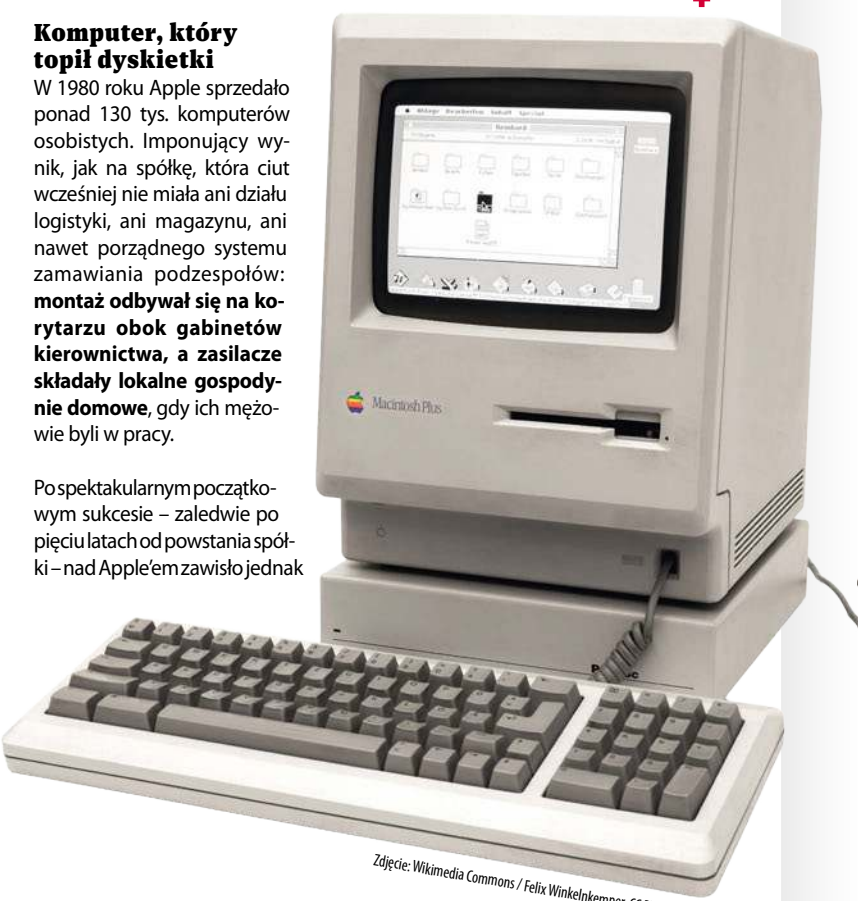
Pierwsze odwiedziny były jakich wiele – ekipa Apple'a zobaczyła standardową prezentację. „Pokazaliśmy im może procent tego, co robimy w PARC, ale to wystarczyło, żeby się zakochali" – miał wyznać we wspomnianej na początku książce jeden z inżynierów Xeroksa. Dopiero drugie spotkanie okazało się owocne. Jobs po latach wspominał ten moment jako objawienie: „W ciągu dziesięciu minut wiedziałem, że każdy komputer będzie kiedyś działał w ten sposób".

Komputer, który topił dyskietki

W 1980 roku Apple sprzedało ponad 130 tys. komputerów osobistych. Imponujący wynik, jak na spółkę, która ciut wcześniej nie miała ani działu logistyki, ani magazynu, ani nawet porządnego systemu zamawiania podzespołów: **montaż odbywał się na korytarzu obok gabinetów kierownictwa, a zasilacze składały lokalne gospodynie domowe**, gdy ich mężowie byli w pracy.

Po spektakularnym początkowym sukcesie – zaledwie po pięciu latach od powstania spółki – nad Apple'em zawisło jednak widmo sromotnej porażki. W sprzedaży pojawiła się bowiem „cud-maszyna", projektowana pod kryptonimem „Sara", która miała być najszybsza, nadawać się głównie do zastosowań biznesowych i oferować kompatybilność wsteczną z Apple'em II. Kosztującego od 4340 do 7800 dolarów Apple'a III wyposażono w teoretycznie dwumegahercowy (efektywnie 1,4-1,8 MHz) procesor Synertek SY6502A lub SY6502B, 128-kilobajtową pamięć RAM oraz – co ówcześnie było nowością – zegar czasu rzeczywistego(**). Co zamożniejsi mogli dokupić za 3500 dolarów opcjonalny zewnętrzny dysk twardy ProFile o pojemności 5 MB.

Niestety cena nie była jedynym problemem. **Ogromne kłopoty związane z tą linią urządzeń wiązały się z osobistymi preferencjami Jobsa. Nienawidził on bowiem wentylatorów.** Uważał, że szumią i psują estetykę konstrukcji. Inżynierowie spędzali więc całe dnie w zamkniętym laboratorium, obserwując dym z kadzidełek, żeby przyjrzeć się przepływowi powietrza w prototypie. Żadne zabiegi nie pomagały. Wnętrze



Komputer Macintosh Plus z charakterystyczną myszą.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Felix Winkelnkemper, CC BY 2.0

(**) Zegar czasu rzeczywistego procesora działa nawet wtedy, gdy komputer jest wyłączony. Dzięki niemu urządzenie „zna" aktualną datę i godzinę, przez co np. zgromadzone w pamięci pliki są opatrzone poprawnym czasem utworzenia.

eprasa.pl 6201953c99

Apple'a III rozgrzewało się nawet do 40°C, co niejednokrotnie powodowało luzowanie się układów scalonych w gniazdach. Pracownicy działu pomocy technicznej zalecali użytkownikom uniesienie komputera na wysokość kilku centymetrów i upuszczenie go, aby kości z powrotem „się ułożyły".

Przypadki nadtapiania nośników wyciągniętych z wbudowanej stacji dyskietek 5,25" nie należały do rzadkości. Feralne modele Apple III i III Plus sprzedano w liczbie zaledwie 120 tys. sztuk (dla porównania: do listopada 1984 roku kupiono dwa miliony Apple'ów II). Brutalnie, ale i trafnie wpadkę firmy podsumował jej inżynier Randy Wigginton: **„Apple III był jak dziecko poczęte podczas orgii – wszyscy się z nim męczyli, a gdy się pojawiło, stwierdzili: »to nie moje«"**. Pierwszą dekadę Apple'a można zatem streścić jako: genialne pomysły, fatalne wykonawstwo i rozwiązywanie problemów metodą „walnij mocniej".

Porażka Lisy

Opracowywana od 1978 roku Lisa była pierwszym komercyjnym komputerem z graficznym interfejsem użytkownika (GUI). Miała naprawić to, co zepsuł Apple III. W desktopie nazwanym na cześć córki Jobsa zamontowano tę samą kość co w Amidze – procesor Motorola 68000 o częstotliwości 5 MHz – i ogromną, jak na tamte czasy, ilość pamięci RAM, bo aż 1 MB (maksymalnie 2 MB). Bogatą konfigurację dopełniały zintegrowany 12-calowy czarno-biały ekran o rozdzielczości 720 × 364 piksele, preinstalowany pakiet oprogramowania oraz okienkowy system operacyjny obsługiwany jednoprzyciskową myszą. Prototyp tej ostatniej powstał w weekend na bazie maselniczki i kulki z dezodorantu. Niestety nic to wszystko nie dało.

W dniu premiery wiosną 1983 roku Lisa kosztowała 9995 dolarów. Przede wszystkim ze względu na wysoką cenę nie mogła stanąć w szranki z coraz częściej pojawiającymi się dużo tańszymi klonami IBM-a PC. Pierwsza i druga edycja nowego produktu Apple'a – wychwalana przez redakcję legendarnego magazynu *Byte* jako „najbardziej niedoceniona maszyna w dziejach przemysłu mikrokomputerowego" – okazała się rynkowym niewypałem.



Tryumf na Super Bowlu

W tym samym roku, w którym rozpoczęto prace nad Lisą, niemal równolegle wystartował kilkudziesięcioosobowy zespół projektowy zajmujący się Macintoshem – w przeciwieństwie do Lisy „maszyna" ta miała być znacznie tańsza, niezbyt skomplikowana oraz cechować się niewielkimi gabarytami. Zamiast ważącego 22 kg monstrum powstawała przyjazna, kompaktowa konstrukcja dla mas obsługiwana myszą, którą mało kto wcześniej widział. Do tej premiery marketingowo przygotowano się po mistrzowsku, choć ostatecznie dopomógł przypadek.

22 stycznia 1984 roku w trakcie finału Super Bowl, w szczycie oglądalności, **stacje telewizyjne wyemitowały wyreżyserowany przez Ridleya Scotta minutowy spot *1984*, który do dziś uchodzi za jedną z najlepszych reklam wszech czasów**. Niemniej niewiele brakowało, żeby trafił do kosza. Tuż przed transmisją rozgrywek zarząd Apple'a nakazał odsprzedać wykupiony czas antenowy i wypowiedzieć umowę agencji reklamowej. Pracownicy tej ostatniej przez dwa dni próbowali znaleźć kupca na ten slot – bez powodzenia. I tak reklama jednak poszła w eter, przekładając się później na 150 mln dolarów przychodu ze sprzedaży komputera w ciągu 100 dni od jego premiery. W wieczornych wiadomościach stacje pokazywały spot w całości – jako news, nie reklamę.

Świat zobaczył **Macintosha, pierwszy masowy komputer osobisty wyświetlający czarny tekst na białym ekranie, z graficznym interfejsem użytkownika**. Pierwotna konfiguracja, na którą składały się m.in. sprawdzony w Lisie procesor Motorola 68000 7,83 MHz, 128 KB RAM-u, zintegrowany dziewięciocalowy monitor o rozdzielczości 512 × 342, napęd dyskietek, klawiatura i mysz, kosztowała 2500 dolarów. Dla większości użytkowników „maszyna" ta była czymś fantastycznym.

W cieniu IBM-a

Kilka miesięcy wcześniej postanowiono zbadać kwestię potencjalnego zainteresowania Macintoshem wśród klientów biznesowych. Jako że ówcześnie Apple nie trzymało swoich produktów przed premierą w głębokiej tajemnicy, zorganizowano zogniskowany wywiad grupowy. Przed badanymi, odpowiedzialnymi w rozmaitych korporacjach za zakupy, postawiono dwa komputery: IBM-a PC oraz prototyp Macintosha, wyposażony w zintegrowany monitor i mysz. Zadaniem uczestników było przetestowanie programów biurowych. **Wszyscy zachwycili się modelem Apple'a i wyrazili chęć używania go zarówno w pracy, jak i w domu. Na pytanie o wybór „maszyn" do ich firmy wskazali jednak... IBM-y.**

Reklama komputerów Apple Macintosh wyświetlona w 1984 roku podczas Super Bowl okazała się gigantycznym sukcesem marketingowym.



Źródło: YouTube / Retro Recipes x Commodore

Testy pokazały z jednej strony entuzjazm wobec interfejsu i łatwości obsługi Macintosha, z drugiej – poważne obawy związane z wizerunkiem oraz dominacją IBM-a. Urządzenia tego ostatniego cieszyły się wyraźnie większym uznaniem w biznesie niż komputery Apple'a, które postrzegano jako domowe, czyli „niepoważne". Ich sprzedaży nie można było więc oprzeć na klientach korporacyjnych. Postawiono zatem na odbiorców indywidualnych – do końca orwellowskiego roku spłynęło ćwierć miliona zamówień na Macintoshe.

Principium finis est

Po sukcesie marketingowym nadszedł jednak czas dramatycznie niskiej sprzedaży, a na przełomie lat 1984 i 1985 komputery te masowo zalegały w magazynach. Nad Apple'em ponownie zawisły czarne chmury. Sytuacja w firmie przypominała przejażdżkę na kolejce górskiej: Jobs coraz częściej wybuchał i publicznie krytykował za nadmierny pragmatyzm osobiście sprowadzonego przez niego z PepsiCo dyrektora generalnego Johna Sculleya.

W maju 1985 roku bezkompromisowy wizjoner próbował przeprowadzić „zamach", odsuwając Sculleya od władzy, gdy ten przebywał w Chinach na wyjeździe służbowym. Plan wyszedł na jaw. **Dyrektor zwołał zarząd i postawił radzie nadzorczej ultimatum: on albo Jobs. Po burzliwych obradach opowiedziano się po stronie tego pierwszego**, uznając, że to Sculley gwarantuje stabilność firmy. Kontrowersyjnego współzałożyciela formalnie nie zwolniono, pozbawiono go jednak realnych wpływów, zostawiając mu jedynie czysto tytularne stanowisko przewodniczącego rady nadzorczej. We wrześniu tego samego roku upokorzony Jobs sprzedał niemal wszystkie swoje akcje, zostawiając jedną, żeby otrzymywać roczne raporty i mieć oko na to, co się dzieje w Apple'u. Opuścił firmę, którą założył i do której miał jeszcze powrócić po kilkunastu latach. Powrócić, aby zaprowadzić ją na szczyt. Ale to już zupełnie inna opowieść.

Po ogromnym sukcesie marketingowym Macintosha nadszedł czas dramatycznie niskiej jego sprzedaży.

eprasa.pl 6201953c99





JAKUB „BORG" RZEPECKI

Retro Remake SuperStation One

CENA: OK. 1200 ZŁ

▶ **PARAMETRY** ▪ **UKŁAD FPGA**: Intel Cyclone V SX SoC ▪ **PAMIĘĆ**: 128 MB BGA SDRAM, microSD 64 GB (fabrycznie zainstalowana) ▪ **DAC WIDEO**: 24-bit ADV7125 ▪ **WYJŚCIA WIDEO**: HDMI (do 1536p/1440p), VGA, DIN10, Composite/RCA, Component, S-Video ▪ **ŁĄCZNOŚĆ**: 3 × USB-A, 2 × PS1 SNAC (kontrolery, karty pamięci), Ethernet, Wi-Fi, Bluetooth, czytnik NFC ▪ **AUDIO**: TOSLINK, mini-jack 3,5 mm ▪ **ZASILANIE**: USB-C ▪ **INNE**: opcjonalna stacja SuperDock (4 × USB-A, SNAC Bypass, USB-C UART Debug, USB-C PC Mode, czujnik podczerwieni, dodatkowe złącza I/O) ▪ **WYMIARY**:19,3 × 14,5 × 3,8 cm, grubość z SuperDockiem – 7,5 cm ▪ **WAGA**: 430 g, z SuperDockiem – 900 g

Przez lata emulacja sprzętowa oparta na technologii FPGA pozostawała poza zasięgiem zwykłych użytkowników i kojarzyła się raczej z hardkorowymi fanami retro. Cena takich zabawek odstraszała, a wysoki próg wejścia do ich świata nie wyglądał lepiej. Rozwiązaniem obu tych problemów jest SuperStation One.

Żeby wyjaśnić, czym jest to urządzenie, najpierw musimy wspomnieć o projekcie MiSTer. To opensource'owa platforma, która dzięki dodatkowym rozszerzeniom i software'owi zamienia płytkę DE10-Nano z programowalną logiką FPGA (patrz: ramka) i procesorem ARM Cortex-A9 w prawdziwy kombajn do emulacji dziesiątek, jeśli nie setek konsol, komputerów i automatów arcade. Niestety malejąca dostępność komponentów spowodowała znaczny wzrost kosztu tego gadżetu.

Dobra wiadomość dla fanów retro

W roku 2024 zmienił to Taki Udon, tworząc MiSTera Pi, czyli atrakcyjnego cenowo klona płytki DE10. Oprócz tego rozpoczął on produkcję i sprzedaż potrzebnych dodatków, dzięki czemu entuzjaści mogli nabyć gotowy do działania zestaw w cenie ok. sześciu stówek zamiast początkowych 3000 zł. To była prawdziwa rewolucja na rynku emulacji sprzętowej. Nadal jednak MiSTer Pi jest sprzętem do samodzielnego składania: musimy tu połączyć ze sobą kilka płytek, pamięć, obudowę, zainstalować soft i skonfigurować całość.



Interfejs SuperStation z grubsza przypomina to, co znamy z konsol największych producentów.

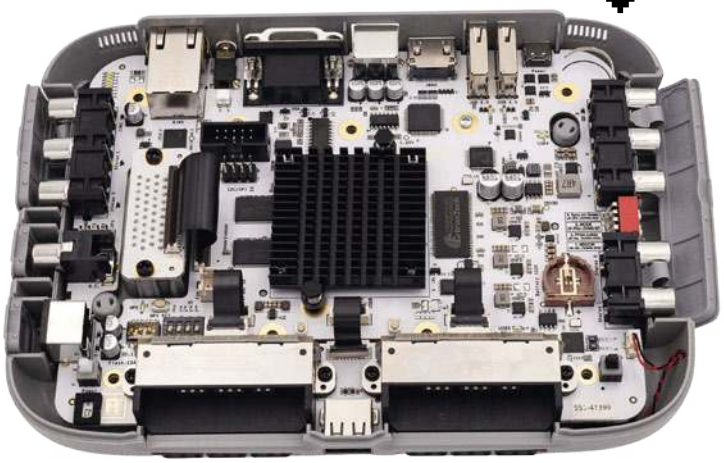
I tutaj pojawia się konsola SuperStation One. Z jednej strony jest ona sprzętowo i programowo zgodna z projektem MiSTer, dzięki czemu ma wsparcie ogromnej społeczności, z drugiej – powstała jako gotowy produkt, za którym dodatkowo stoi konkretny pomysł. Jaki? **To urządzenie kompatybilne z Sony PS One, czyli wcieleniem kultowego PlayStation.** Dlatego też z zewnątrz mocno przypomina konstrukcję Japończyków: z przodu znajdziemy nawet po dwa zgodne z PS1 porty na pady oraz karty pamięci, dzięki czemu możemy bez przeszkód korzystać z akcesoriów z epoki.

Konfiguracja sprzętowa

Ponadto SSO wyposażono w analogowe złącza audio i wideo – Composite, S-Video, Component/RGB, VGA – oraz w uniwersalne wyjście DIN10, często używane we współczesnych projektach retro. Oznacza to m.in., że przedstawianą tu konstrukcję podłączymy w zasadzie do każdego starszego monitora czy telewizora.

eprasa.pl 6201953c99

Na jednej zintegrowanej płycie znajdziemy to, co w MiSTerze wymagało kilku rozszerzeń.



SPRZĘTOWA EMULACJA FPGA

FPGA (Field Programmable Gate Array) pozwala odtwarzać „maszyny" retro za pomocą konfigurowalnych układów logicznych zamiast tradycyjnego oprogramowania działającego na procesorze (np. odpalanego na pececie). Do FPGA ładuje się tzw. rdzeń, czyli konfigurację opisującą działanie emulowanego sprzętu. Cechą charakterystyczną tej metody jest możliwość równoległej pracy wielu elementów układu, podobnie jak w rzeczywistym urządzeniu.

Rdzeń FPGA może być bardzo wierną implementacją oryginalnych układów albo funkcjonalnie odtwarzać ich działanie, różniąc się wewnętrzną budową. Dzięki sprzętowej realizacji możliwe jest niezwykle dokładne odwzorowanie m.in. zachowania poszczególnych elementów systemu. Nie oznacza to jednak automatycznie większej wierności niż w przypadku imitacji software'owej – ostatecznie decyduje jakość konkretnego rdzenia FPGA. Słaby może wypaść gorzej od dopracowanego emulatora programowego, podczas gdy dojrzałe implementacje potrafią osiągać bardzo wysoką zgodność z oryginalnym sprzętem.

Przy tym wszystkim nie zabrakło „nowości" w postaci HDMI i trzech gniazd USB, dzięki którym zrobimy użytek ze współczesnych peryferiów, takich jak pady, klawiatury, myszki lub nośniki danych. Do dyspozycji dostajemy też cyfrowy port audio, złącze sieciowe oraz obsługę Bluetootha i Wi-Fi na dokładkę. **Innymi słowy, możemy użyć tej konsoli w środowisku retro – ale nie musimy.**

Magazyn na dane? Tutaj oddano nam do dyspozycji kartę SD z systemem operacyjnym w gnieździe z przodu konsoli. To również domyślny nośnik, na którym będziemy trzymać nasze gry. Jeśli jednak chcemy więcej, możemy dokupić mocowaną do SSO od spodu stację dokującą z opcją montażu dysku M.2, a w bonusie dostajemy cztery porty USB, odbiornik podczerwieni oraz złącze rozszerzeń MiSTer (tzw. SNAC), które pozwala podpiąć przez przejściówki oryginalne akcesoria z innych konsol i komputerów retro. Komplet dopełnia parę gniazd developerskich oraz... napęd DVD-RW. Tym samym da się odtwarzać gry z oryginalnych nośników optycznych – niestety z pewnymi problemami, o czym za chwilę. Ogółem warstwa sprzętowa wypada bardzo dobrze. A co z softem?

Legalnie i z grami

Pod względem oprogramowania na początku było średnio, ale z biegiem czasu sytuacja się trochę poprawiła. Wbrew pierwotnym zapewnieniom SSO do pierwszych klientów dotarło wyłącznie z lekko zmodyfikowanym systemem MiSTera, nienależącym raczej do przystępnych. Dopiero później pojawił się obiecywany na premierę i znacznie przyjemniejszy w użytkowaniu Console Mode, czyli przyjazna nakładka na wspomniany wcześniej soft. Jest zatem nieźle, choć momentami widać, że to jedynie puder, a bardziej problematyczna podstawa programowa niekiedy daje o sobie znać.

SSO dociera do nabywcy w komplecie z ponad setką emulatorów: od prostych konsol i komputerów 8-bitowych aż po „maszyny" 64-bitowe. W tym miejscu trzeba zaznaczyć, że sprzęt ten został stworzony tak, by być całkowicie legalnym. W związku z tym zabrakło tu np. BIOS-ów czy systemów operacyjnych, których właściciele nie wyrazili na to zgody. Na szczęście jednak nie zawsze są one wymagane, a w wybranych przypadkach możemy się posiłkować opensource'owymi zamiennikami – konsola będzie zatem tak czy inaczej działać. Mało tego, pogramy od razu po wyciągnięciu jej z pudełka i podłączeniu, a to za sprawą faktu, że na kartę SD trafił zbiór kilkudziesięciu produkcji darmowych lub takich, na których dystrybucję zezwolono.

Na razie bez płyty

A co z posiadaczami docków i oryginalnych tytułów na płytach? **Niestety z krążków na razie użytku nie zrobimy, no przynajmniej oficjalnie.** Niemniej wszystko jest na dobrej drodze, bo choć funkcja ta nie została jeszcze udostępniona w oprogramowaniu, to Udon zaprezentował już jej działanie. Ponadto można zainstalować opensource'owe rozszerzenia, które pozwalają wykorzystać potencjał napędu. To już jednak samodzielne kombinowanie, a według obietnic takiej konieczności miało nie być...

Atrakcyjnie wyceniona emulacja FPGA, choć obecnie niepozbawiona wad.

Obecnie za SSO trzeba zapłacić ok. 1200 zł lub dołożyć dwie i pół stówki, by kupić je w zestawie ze stacją dokującą. Na tle innych urządzeń opartych na FPGA kwota ta wydaje się atrakcyjna. To też mniej więcej tyle samo co koszt zakupu C64 Ultimate czy Analogue3D, czyli klona Nintendo 64 – a obydwa te urządzenia emulują tylko jedną platformę. Patrząc jednak od drugiej strony, jeśli nie zależy nam na ładnym wyglądzie i możliwości korzystania z akcesoriów PS1 czy starych telewizorów, równie dobrze możemy za połowę wymaganej tu kwoty nabyć wspomnianego na początku MiSTera Pi. Reasumując: choć SSO ma szansę stać się pierwszym uniwersalnym konsumenckim produktem do emulacji FPGA, to w tym momencie jeszcze nim nie jest.



Możliwość odpalania gier z oficjalnych nośników jest tuż za rogiem!



SuperDock znacznie zwiększa wysokość, ale i możliwości sprzętu.

7

▶ **PLUSY** forma • jakość wykonania • sprzętowa kompatybilność z PS1 • szeroka uniwersalność

▶ **MINUSY** wciąż niedokończone oprogramowanie • obecnie oficjalnie brak możliwości grania z płyt

eprasa.pl 6201953c99



PLANSZÓWKOWY PRL

TOMEK KRECZMAR

W nostalgii, z jaką patrzymy dziś na szare lata PRL-u, nie ma niczego złego. Na ironię zakrawa jednak fakt, że wątpliwego uroku tamtych czasów doszukujemy się m.in. w pochodzących z tamtego okresu planszówkach. Nie dość, że było ich wtedy tyle, co kot napłakał, to jeszcze wiele okazało się kopiami zachodnich produkcji.

Planszówkowy powrót do przeszłości rozpoczęła *Kolejka* Karola Madaja, którą w 2011 roku wydał Instytut Pamięci Narodowej. Na początku drugiej dekady XXI wieku rynek gier w Polsce okrzepł i przeróżne towarzyskie zabawy wróciły do łask. Nikt jednak nie spodziewał się popularności rzeczonej pozycji – był to wszak w zamyśle produkt edukacyjny. Stał się mimo to sukcesem komercyjnym, a nawet zdobywał laury (to m.in. Planszowa Gra Roku 2012). W efekcie *Kolejka* otrzymała kolejne wydania, pojawiły się także dodatki oraz wersje zagraniczne. Podobno przekonała do takiej rozrywki również starsze pokolenie, dobrze pamiętające czasy PRL-u. Młodszym odbiorcom pokazała natomiast, czym jest niedobór towaru, bo znikała ze sklepów szybciej, niż ktokolwiek by przypuszczał.

Kolejka rozpoczęła też nowy, historyczno-peerelowski trend. Narodowe Centrum Kultury wprowadziło na rynek *Strajk*, IPN – *Reglamentację*, Trefl – *Planszową Rozrywkę Ludową*, a Inte-Gra – *Alternatywy 4* i *Zmienników*, czyli gry na podstawie słynnych seriali z tamtych lat. Zjawisko to zachęciło naszych wydawców także do przerabiania zagranicznych produkcji, w efekcie czego Phalanx Games wydało bestsellerowe *P.I.* jako *07 zgłoś się*, a Egmont zaadaptował *Great Wall of China* do postaci *Pan tu nie stał*. Tymczasem **w PRL-u fani gier zderzali się raczej z niedoborem niż wysypem tytułów**.

Pierwsze powojenne planszówki

W zniszczonej wojenną pożogą Polsce władze wykorzystywały planszówki do propagandy, tak samo zresztą jak książki czy później komiksy. **Gry służyły choćby do pokazania, że nowe granice kraju są oczywiste i mile widziane. Już w 1946 roku ukazały się *Poznajemy ujście Odry*** oraz *1000 lat walki o Pomorze Zachodnie*, a w 1948 – *Wisłą i Odrą do Bałtyku*. W latach 60. propaganda może nieco osłabła, ale mimo to gracze mogli sięgnąć po *Wyścig kolarski* promujący współpracę Polski z Czechosłowacją i NRD w ramach słynnego Wyścigu Pokoju, współorganizowanego od 1952 przez wymienione kraje.

Produkcję gier utrudniały jednak problemy, które dotykały całą Polskę Ludową, czyli brak surowców, technologii czy dewiz, a głównie gospodarka planowana. Oznaczało to, że o wytwarzaniu niemal wszystkich dóbr przez większość tamtego okresu decydowały nie popyt i podaż, ale władza. Na przeszkodzie rozwojowi „rynku" stała niedostępność papieru: planszówki znajdowały się w kolejce do drukarni dalej niż choćby propagandowe książki czy komiksy. Dodatkowym kłopotem była kwestia bardziej wymagającej technicznie produkcji. Wszak żetony potrzebowały tektury oraz innego typu druku, a plastikowe elementy czy duże, składane plansze stanowiły wówczas jeszcze większe wyzwanie.

Produkcję planszówek utrudniały problemy typowe dla PRL-u, jak niedobory papieru czy cenzura.

W sidłach cenzury i propagandy

Gry stołowe – podobnie jak książki, prasa oraz komiksy – podlegały także cenzurze. **Pracownicy Głównego Urzędu Kontroli Prasy, Publikacji i Widowisk nie tylko decydowali, czy dany produkt może powstać, ale też mieli prawo zmienić już wydane dzieło.** Taki niespodziewany los spotkał choćby *Przygodę w dżungli* z 1954 roku: z planszy przedstawiającej m.in. afrykańską wioskę usunięto białego mężczyznę przywodzącego na myśl kolonizatora, a w jego miejsce wstawiono dziewczynkę z chustą radzieckiej pionierki na szyi.

Planszówkowi historycy wskazują, że być może właśnie z powodu cenzury Polacy mieli bardzo ograniczony wybór pozycji strategicznych czy wojennych. Tych bowiem, poza klasykami w stylu szachów, go czy średniowiecznej fortecy, powstało naprawdę niewiele. Pojawiały się za to dzieła propagandowe, jak choćby niezwykłe *Na poligonie*, czyli przeznaczona dla dzieci od szóstego

eprasa.pl 6201953c99

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Olos88



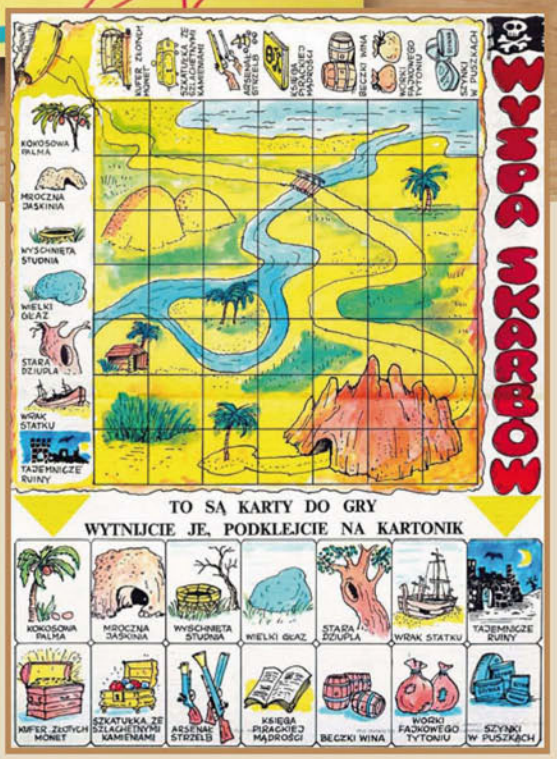
Eurobusiness był jednym z najpopularniejszych w Polsce klonów *Monopoly*.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Olos88

roku życia gra ocieplająca wizerunek wojska.

Z kwestią cenzury wiąże się też pewna niepotwierdzona legenda o tym, że w czasach PRL-u zniszczono cały nakład jednego z numerów kierowanego do dzieci pisma *Świerszczyk*. Powód? Pojawiła się w nim gra o autostradach. Kłopot zaś polegał na tym, że na przedstawiającej polską sieć dróg mapce czytelnicy mogli zobaczyć nowo wybudowaną trasę, której istnienie władza utrzymywała wtedy w sekrecie.

W PRL-u gry planszowe docierały do czytelników na łamach czasopism, co nierzadko wiązało się z koniecznością wycięcia i podklejenia tekturą ich elementów. Tutaj *Wyspa skarbów* wydrukowana w *Świecie Młodych*.



Zwykłości i niezwykłości

W PRL-u można było kupić nie tylko wspomniane wcześniej klasyki, ale także karty czy chińczyka (znanego też jako *Nie irytuj się* lub *Człowieku, nie irytuj się*). Od czasu do czasu na rynek powracało również *Grzybobranie* z plastikowymi elementami. Oprócz tego **pojawiały się tytuły zręcznościowe, jak choćby pchełki i bierki**.

Osobną ciekawostkę stanowią pozycje motoryzacyjno-edukacyjne, takie jak ***Kierowca doskonały* z bardzo interesującą planszą, plastikowymi samochodzikami oraz kartkami na benzynę**, *Ostrożnie, kierowco* ze znakami i aż 16 autami czy *Za kierownicą*. Inną godną uwagi produkcją – dla dzieci od lat ośmiu – był *Komputer*, w którego instrukcji czytaliśmy: „Plansza do gry *Komputer* jest jak gdyby najprostszym modelem elektronowej maszyny matematycznej". Za podobną niezwykłość wypada uznać *Bruce'a Lee* (ze znamiennym hasłem „Gra komputerowa bez komputera"). Ten ukazał się w dwóch edycjach: pudełkowej – z planszą, kostkami i pionkami – a także w całości papierowej, wydrukowanej w *Świecie Młodych*.

Czasopisma i magazyny

Ten drugi sposób dystrybucji wcale nie należał wtedy do rzadkości, wynikał zaś z tego, że wiele z opisanych wcześniej gier było trudno dostępnych – znikały ze sklepów jak wszystko inne. Na ratunek przychodziły czasopisma, w których drukowano zasady oraz plansze. Niekiedy skorzystanie z takiej alternatywy wiązało się ze zniszczeniem części magazynu, należało bowiem np. wyciąć karty i przykleić je na tekturki.

Poza wspomnianym już *Świerszczykiem* czy *Światem Młodych* takie publikacje pojawiały się też choćby w *Razem*, a wszystkie te tytuły rozchodziły się w setkach tysięcy egzemplarzy. To na ich łamach ukazały się **klon *Scrabble*, fantastyczna *Bestia* czy zachęcające do oszczędzania prościutkie *Dziś oszczędzasz w SKO, jutro w PKO***, w przypadku którego mieliśmy do czynienia z lokowaniem produktu czasów PRL-u. Wzmianki o planszówkach i ich prezentacje pojawiały się niekiedy też w *Kulisach*, czyli sobotnim wydaniu dziennika *Express Wieczorny*. Bardziej regularne było w tym zakresie *Razem* – w dziale Wszystko gra zamieszczano opisy różnych pozycji, w tym papierowych erpegów, zupełnie niezwykłych dla odbiorców.

ZASADY KOLEJKI

Reguły tej planszówki są proste, a przy tym w nietypowy sposób odtwarzają tytułową tematykę i specyfikę dawnych lat. Gracze mają za zadanie nabyć wszystkie towary z wylosowanej listy zakupów. W tym celu wysyłają reprezentujące pięcioosobową rodzinę pionki do pustych sklepów, by ustawić je w kolejkach. Szkopuł w tym, że nie wiedzą, do którego przybytku dany towar trafi i dla ilu chętnych go starczy. Dlatego też zaczynają „przepychać" swoje pionki i zagrywać karty takie jak „Matka z dzieckiem na ręku", „Pan tu nie stał" czy „Towar spod lady". Zabawę dodatkowo urozmaica fakt, że od czasu do czasu pojawiają się nowe komplikacje, np. „Remanent", „Pomyłka w dostawie", a nawet spekulanci wykupujący produkty.



Zdjęcie: IPN / Trefl SA

eprasa.pl 6201953c99

W 1989 roku w angielskim czasopiśmie *White Dwarf* pojawiła się informacja, że *Magia i Miecz* jest pierwszą planszówką firmy Games Workshop oficjalnie wydaną w bloku wschodnim. Gra oczywiście święciła u nas triumfy.





Gra *Gwiezdny kupiec* to zagraniczny *Star Trader*.

Monopoly w PRL-u

Chyba największą ciekawostką tego typu jest jednak pierwszy polski **klon *Monopoly*, który opublikowano na łamach *Przeglądu Technicznego – Innowacje* w 1977 roku. Była to gierkowska wersja słynnej planszówki przechrzczona na *Dyrektorów*.** Twórcy nie zmienili mechaniki, ale zmodyfikowali „otoczkę fabularną": zamiast dzielnic pojawiły się rynki, zamiast własności – „zastrzeżenia patentowe dla danego rynku", a zamiast domów oraz hoteli – magazyny i fabryki. Przepisano na nowo niemal wszystkie karty szansy, wprowadzając urzędowe informacje typu „Przegrałeś sprawę w arbitrażu".

Dyrektorzy nie byli jedynym klonem *Monopoly*. **Pod koniec stanu wojennego wydano *Bankruta*** – klasyczną przeróbkę oryginału dostosowaną do polskiego rynku. Tytuł ten dostrzegli nawet redaktorzy *Trybuny Ludu*, czyli prasowego organu Partii: „Tu się gra! Wyobrażam sobie, jak czuje się przy tej grze uskrzydlona księgowa, kiedy osiąga możliwość dysponowania, powiedzmy, dwoma hotelami. (...) Kilkunastoletnia córka prosi – tata, kup »Bankruta«. Podobno koleżanki przerysowują wieczorami plansze".

Wspomniane przerysowywanie nie było niczym niezwykłym, choć do sklepów szybko trafiały kolejne klony. O ile *Bankrut* przenosił akcję do Polski, o tyle np. *Eurobusiness* pozwalał bawić się na Starym Kontynencie, a w *Business Game* pojawiały się m.in. kraje Beneluksu czy RFN. Z kolei miejscem akcji *Fortuny* stała się Warszawa początków XX wieku – co ciekawe, tu dokonano największej modyfikacji, rezygnując z rzutów kostkami. Zamiast nich gracze używali zestawu żetonów z liczbami od 1 do 12 – sami wybierali, o ile pól się przesunąć, a po wykorzystaniu wszystkich „kapsli" dostawali z powrotem całą ich pulę.

Klony czy piraty

Kopiowanie zachodnich produkcji wcale jednak nie zaczęło się od *Monopoly*. Na przełomie lat 70. i 80. ubiegłego wieku Zakłady Tworzyw Sztucznych „Plastyk" wprowadziły na rynek *Manewry morskie* będące klonem gry *Stratego* z 1946 roku. Niemniej największy wysyp tego rodzaju „zapożyczeń" rozpoczął się w latach 80., gdy władza przymknęła oko, oferując nieco swobody ekonomicznej. W efekcie **w naszym kraju powstał specyficzny rynek mniej lub bardziej oficjalnych produktów**.

Dla przykładu, Groteka (patrz: ramka *Najstarszy klub miłośników gier*) na początku lat 80. doprowadziła(*) do publikacji w minimalnych nakładach *Księcia* (tak naprawdę był to *Machiavelli*) i *Ave* (czyli *Decline and Fall of the Roman Empire*). Spółdzielnia Rzemieślnicza „Otwock" w 1986 rzuciła na rynek aż pięć tysięcy egzemplarzy (kropla w morzu potrzeb!) *Detektywa* – dzieła bazującego na powstałym w latach 40. XX wieku *Cluedo*. Rok później Przedsiębiorstwo Innowacyjno-Wdrożeniowe Medicat wprowadziło do sklepów *Bulwę* (czyli *Globbo!*), u nas promowaną wydrukowanym na pudełku hasłem „Pierwszy kontakt z logiką komputera to: Bulwa". Trzeba zaznaczyć, że ta gra nie miała z komputerami nic wspólnego.

Fantastyczne hity sprzed lat

Przełomowy dla rynku planszówek w Polsce był jednak **rok 1984. Ukazał się wówczas szokujący dla odbiorców *Labirynt śmierci*(**) oraz pierwsza strategiczna gra fantasy w naszym kraju, czyli *Bitwa na Polach Pelennoru*.** *Labirynt*... zaskakiwał tematyką oraz fabularnym wprowadzeniem do świata przedstawionego czy opisaniem bohaterów, cieszyła też duża losowość rozgrywki. Stanowił rewolucję w obszarze nie tylko założeń i reguł, lecz także promocji – reklamy pojawiły się w *Razem* czy *Świecie Młodych*, a towarzyszyły im artykuły w *Fantastyce* czy prezentacje w telewizji. Z kolei *Bitwa na Polach Pelennoru* odwoływała się do popularnego wtedy w Polsce *Władcy Pierścieni* J.R.R. Tolkiena.

Obie pozycje sprzedawały się na pniu i nawet ich wątpliwe walory produkcyjne nie zniechęcały odbiorców zachwyconych nowym typem rozgrywki. Pierwsze wydania ukazały się bowiem nie w pudełkach, lecz zapakowane w delikatną folię. Wszystkie żetony należało wyciąć i najlepiej nakleić na tekturkę, bo jakość papieru nie ułatwiała zabawy, która i tak była niezwykle skomplikowana, co na tle wcześniej dostępnych u nas tytułów stanowiło miłą oraz pożądaną odmianę.

Większość odbiorców nie miała wówczas świadomości, że te planszówki nie są oryginalnymi polskimi pomysłami. ***Labirynt śmierci* okazał się klonem *The Citadel of Blood* z okładką przerysowaną z komiksu *Yragael Urm***, *Bitwę*... zaś oparto na zagranicznym *Gondorze*. Oba pierwowzory wyszły na Zachodzie pod szyldem Simulations Publications, Inc. Polski wydawca się

(*) Co ciekawe, z pomocą Wydziału Kultury Zarządu Głównego Związku Socjalistycznej Młodzieży Polskiej.
(**) Niektóre źródła błędnie podają jako datę publikacji rok 1982.

eprasa.pl 6201953c99

Bitwa na Morzu Wiatrów rozgrywała się na wielkiej, wypełnionej żetonami planszy.



NAJSTARSZY KLUB MIŁOŚNIKÓW GIER

W latach 70. XX wieku powstały pierwsze organizacje fascynatów planszówek, karcianek czy zabaw logicznych. Słynny był choćby Klub Mądrych Gier pod patronatem *Świata Młodych*. Jednym z najstarszych, wciąż funkcjonujących (choć po licznych przemianach) przedsięwzięć tego typu jest Groteka, która narodziła się jako społeczno-kulturalna inicjatywa upowszechniania rozrywek umysłowych. Działająca od listopada 1975 roku oficjalnie jako Młodzieżowe Centrum Gier i Rozrywek Zarządu Warszawskiego ZSMP, pod koniec 1981 liczyła nieco ponad tysiąc członków. Instruktorzy Groteki jeździli po kraju, propagując różnorodne planszowe zabawy w szkołach, domach kultury, a nawet w jednostkach wojskowych.

To właśnie w Grotece powstała niezwykła *Andia*, której zasady przetrwały do dziś, a która przywodzi na myśl połączenie narracyjnych gier fabularnych z LARP-ami. Była to symulacja społeczno-polityczna opowiadająca o małej osadzie w odległych Andach. Anonimowi dziś twórcy opracowali ten tytuł z myślą o dużej liczbie uczestników – od 8 do 36 – i kilku prowadzących rozgrywkę. Organizatorzy modyfikowali często zasady w trakcie, a w niektórych wielogodzinnych partiach brało udział ponoć nawet 80 osób.





Zdjęcia: Groteka

Rękę do fanów planszówek wyciągały w PRL-u czasopisma, w których drukowano zasady i plansze.

nie zatrzymywał i wprowadzał na nasz rynek kolejne pozycje: w 1985 – *Ratuj swoje miasto* (*The Creature That Ate Sheboygan*), w 1986 – *Gwiezdnego kupca* (*Star Trader*), w 1987 – *Odkrywcę nowych światów* (*Voyage of the B.S.M. Pandora*), a rok później – *Bogów wikingów* (*Viking Gods*).

Dopiero **w 1989 ukazała się w Polsce pierwsza gra na oficjalnej licencji – przełomowa *Magia i Miecz***. Games Workshop, wydawca oryginału (zatytułowanego *Talisman*), na łamach swojego czasopisma *White Dwarf* chwalił się, że to pierwsza pozycja brytyjskiej firmy wydana za żelazną kurtyną, oddzielającą wtedy świat Zachodu od krajów będących pod wpływem ZSRR.

Nie tylko klony

Nie należy jednak zapominać, że w ostatniej dekadzie PRL-u, gdy rodził się realny rynek planszówek i pojawili się wydawcy niekontrolowani przez władzę(***), opublikowano też kilka oryginalnych, stworzonych własnymi siłami tytułów. Stały za nimi nie tylko nowe podmioty, ale również firmy z wieloletnią tradycją, jak choćby RSW „Prasa-Książka-Ruch", co niejako potwierdzało rosnące zainteresowanie tą dziedziną rozrywki.

Wypada wymienić tu złożoną planszówkę science fiction *TransSolar*, wydaną w nakładzie 50 tys. egzemplarzy *Bitwę na Morzu Wiatrów* z ogromną planszą, *Bitwę morską* z dużą liczbą plastikowych statków czy *Troję*, stanowiącą pierwszą polską strategię przenoszącą graczy do starożytnej Grecji. Nie można również pominąć tytułów oryginalnych pod kątem mechaniki, ale sięgających po popularną tematykę. Tutaj **wspomnieć należy *Obcego* z 1988 roku, bazującego na filmie *Obcy – decydujące starcie*, który debiutował w naszym kraju w sierpniu 1987**. Reguły zabawy opracował Artura Górski z Groteki i były one dość nowoczesne, jak na owe czasy. W rozgrywce mogło brać udział od dwojga do siedmiorga graczy – ktoś kierował królową ksenomorfów, pozostali zaś sterowali bohaterami znanymi z kina, obdarzonymi różnymi umiejętnościami. Inną ciekawostką są *Komandosi* z 1989 roku, odpowiadający na popularność filmów akcji dystrybuowanych na kasetach VHS, albowiem na pudełka trafiły dwie ikony ówczesnego kina gatunkowego, czyli Arnold Schwarzenegger i Sylvester Stallone. Pod względem mechaniki pozycja ta była niezbyt ciekawa, choć niewątpliwie działała na wyobraźnię.



Zasady planszówki *Obcy* opracował Artur Górski z Groteki.

W przypadku *Obcego* nie pojawiła się informacja o zakupie praw autorskich do filmu Jamesa Camerona. Z kolei aktorzy widniejący na *Komandosach* chyba nigdy się o tym fakcie nie dowiedzieli. W obronie zarówno tych, jak i wspomnianych wcześniej klonów działało jednak ówczesne prawo autorskie. Aż do 1994 roku obowiązywała bowiem w naszym kraju ustawa, która nie obejmowała ani gier, ani oprogramowania.

Spojrzenie wstecz

Z dzisiejszej perspektywy problemy rynku planszówkowego czasów PRL-u wydają się dziwne. W owych latach gry znikały ze sklepów tak szybko jak proszek do prania czy papier toaletowy. Prywatna inicjatywa miała kłopot z produkcją i dystrybucją, bo oficjalne sieci nie przyjmowały nieznanego towaru lub małych nakładów. Ograniczone możliwości techniczne sprawiały zaś, że tytuły z plastikowymi elementami były czymś wyjątkowym. **Nawet przechowywanie żetonów do planszówek stanowiło kłopot, bo do dyspozycji graczy pozostawały w zasadzie tylko pudełka po zapałkach.** Twórców mieliśmy niewielu, a testerów – jeszcze mniej.

W latach 90. doczekaliśmy się pierwszego planszówkowego boomu – wtedy właśnie dostaliśmy mnóstwo tytułów Sfery czy strategie Dragona, odczuliśmy też w sklepach mocną obecność zachodnich firm, jak choćby Ravensburger. Na polskie znane na świecie dzieła i na rodzimych twórców, których nazwiska kojarzą fani z różnych zakątków globu, musieliśmy jednak poczekać jeszcze dekady. Sukces gier o czasach PRL-u jest więc tym bardziej zadziwiający.

(***) We wcześniejszych latach za publikację odpowiadały przeróżne Rzemieślnicze Spółdzielnie Zaopatrzenia i Zbytu czy Zakłady Poligraficzne Spółdzielni Pracy.

eprasa.pl 6201953c99



WALDEMAR „WILL" DOROS

Gadający komputer i gazeta na ścianie

Jak wyobrażano sobie XXI wiek?



Przeglądając prasę z poprzedniego stulecia, często można natknąć się na prognozy dotyczące kształtu nauki i techniki XXI wieku. Trudno się temu dziwić: stosunkowo krótki czas dzielący ówczesny świat od magicznego roku 2000 napędzał wyobraźnię autorów niczym paliwo rakietowe.

Oczywiście nie tylko dziennikarze, lecz także m.in. twórcy filmowi prześcigają się w roztaczaniu wizji przyszłości pełnych przełomowych technologii. Kilkadziesiąt lat temu **obiecywano nam dostępne dla każdego podróże kosmiczne, latające samochody, automatyzację pracy za sprawą inteligentnych maszyn, a także komputery zdolne do rozmowy** z człowiekiem. Dziś, z perspektywy ponad dwóch dekad XXI wieku, możemy sprawdzić, które z tych przewidywań okazały się zaskakująco trafne, a które całkowicie minęły się z rzeczywistością.

Bajtek i komputer przyszłości

Na początek warto sięgnąć do prawdziwej legendy polskiej informatyki, czyli magazynu *Bajtek* (o tym i innych periodykach komputerowych z PRL-u pisaliśmy w *Retro* #10). W numerze 4/1987 opublikowano tekst zatytułowany *Reportaż z XXI wieku*. Już sam początek artykułu doskonale oddaje atmosferę tamtych czasów: „Wyobraźmy sobie, że jest już rok 2001 – pierwszy rok Trzeciego Tysiąclecia. Jakie wtedy będą komputery? Na jakiej zasadzie będą działały? Jakimi możliwościami będą dysponować?".

Dla czytelników końcówki PRL-u stanowiło to podróż niemalże do odległej galaktyki. Pecety dopiero zaczynały trafiać pod strzechy, a **przeciętny użytkownik marzył co najwyżej o dodatkowych kilobajtach pamięci czy o będącej prawdziwym luksusem stacji dyskietek**. W tych okolicznościach redaktorzy *Bajtka* próbowali sięgnąć wyobraźnią kilkanaście lat do przodu i opisali futurystyczny komputer roboczo nazwany BTE 2000. Jego specyfikacja – jak na 1987 – robiła niesamowite wrażenie. Autorzy przewidywali, że dostaniemy m.in. stereofoniczny system audio zgodny ze standardem Hi-Fi, wielokanałowy syntezator muzyczny, syntezator mowy z kobiecymi i męskimi głosami, ogromny, płaski ekran, sterowanie za pomocą wypowiadanych komend oraz możliwość komunikacji na odległość.

W oczy rzuca się fakt, że w tej specyfikacji oddzielano system audio od syntezatorów mowy. Dzisiaj takiego rozróżnienia nie ma, raczej mówimy zbiorczo o dźwięku. Szczególnie interesująco brzmi następujący fragment: „Sterowanie głosem: pojemność do 200 słów dla jednego programisty; dobra identyfikacja głosu w obecności szumów otoczenia". Brzmi znajomo? **W praktyce opisano coś bardzo podobnego do współczesnych asystentów AI.** Oczywiście badania nad sieciami neuronowymi już wtedy trwały, ale dziennikarze nie mogli przewidzieć ich rozwoju – choćby z tego powodu, że przez ograniczenia wynikające z mocy obliczeniowej komputerów rozważania te miały charakter raczej teoretyczny niż praktyczny. Sama idea rozmawiającej „maszyny" znalazła jednak odzwierciedlenie w rzeczywistości.

Im dalej cofniemy się w czasie, tym śmielsze wizje XXI wieku odnajdziemy.

Futurystyczny wyświetlacz i oprogramowanie

Równie imponująco prezentowała się prognoza dotycząca ekranów. **W dobie telewizorów kineskopowych autorzy *Bajtka* przewidzieli płaskie wyświetlacze** o przekątnej 55 cm (czyli niecałych 22 cali) i zdolności do generowania 1125 linii. Dziś taka specyfikacja nikogo nie zaskakuje: telewizory 50-calowe i większe to standard, podobnie jak rozdzielczość 4K.



Niektóre prognozy *Bajtka* okazały się zaskakująco trafne.

eprasa.pl 6201953c99

Artykuł *Zmysły robota* (*Młody Technik* 12/1980) przewidział opracowanie sztucznej inteligencji.



ZMYSŁY ROBOTA

Roboty inteligentne?

Nie wszystkie pomysły jednak się sprawdziły. Twórcy piszący do *Bajtka* zakładali chociażby, że komputery będą sterowane za pomocą podczerwieni, tak jak ma to miejsce w przypadku telewizorów z pilotem. W praktyce funkcjonują bardziej zaawansowane rozwiązania bezprzewodowe: Bluetooth oraz Wi-Fi. Całkiem poprawnie odczytali natomiast inny trend – istnienie interfejsu do podłączenia sieci telefonicznej oraz światłowodów. **Autorzy nie używali jeszcze pojęcia „internet", ale intuicyjnie widzieli świat spiętych i komunikujących się ze sobą komputerów.**

A jak przedstawiono rynek oprogramowania? Przyjęto, że aplikacje XXI wieku będą dystrybuowane jako tzw. soft-pakiety. „Soft-pakiet mieści się w obudowie wielkości małej, kieszonkowej książki. Przyjęcie takiego formatu opakowania miało na celu to, aby soft-pakiety, niczym książki, mogły łatwo stanąć na półkach bibliotecznych". Trudno odmówić tej diagnozie pewnej trafności, o czym świadczą uginające się od pudełek z grami i programami półki w wielu domach. Warto jednak przy okazji zwrócić uwagę na drobny szczegół. Artykuł powstawał w czasach, kiedy w Polsce w zasadzie nie było dostępu do legalnego softu i fakt ten znalazł odzwierciedlenie w tekście. „Soft-pakiet posiada jeszcze jedną, ważną właściwość – jest praktycznie nie do skopiowania. (...) Producenci prześcigają się w wymyślaniu coraz wyszukańszych zabezpieczeń: otwarcie pakietu bezpowrotnie niszczy jego zawartość na skutek różnych reakcji chemicznych z powietrzem i światłem. Zabezpieczenia te są stale ulepszane, aby jeszcze skuteczniej odstraszyć potencjalnych piratów".

EKSTRAWAGANCKI POWRÓT DO PRZYSZŁOŚCI II

Przewidywanie tego, jak rozwój nauki i techniki wpłynie na rzeczywistość, nie jest wyłączną domeną prasy czy literatury science fiction. Czasem w ciekawy sposób robią to również filmy, m.in. kultowa seria *Powrót do przyszłości*. W drugiej części trylogii przenosimy się do roku 2015 i obserwujemy świat pełen niezwykłych wynalazków. Ikonicznym przykładem stały się oczywiście lewitujące deskorolki – hoverboardy. Choć prototypy takich urządzeń faktycznie zaprezentowano w 2014, a ich krótkie testy można obejrzeć w internecie(*), to do dziś nie trafiły one do masowej sprzedaży. Problematyczne okazały się koszty produkcji, bezpieczeństwo i ścisłe wymagania co do powierzchni. Innymi słowy, ta technologia nawet istnieje, ale w praktyce nie ma większego sensu.

Film Roberta Zemeckisa przewidywał także wytworzenie inteligentnych ubrań dopasowujących się do sylwetki użytkownika. W rzeczywistości nic z tego nie wyszło, ale dostaliśmy automatycznie wiążące się buty. Tego rodzaju gadżet stworzyła firma Nike – wyprodukowano jednak zaledwie 89 par, które dziś są niebywałą gratką dla kolekcjonerów i osiągają na aukcjach ceny rzędu nawet 200 tys. dolarów.

Powrót do przyszłości II bywał też w swych wizjach dość naciągany i wybiórczy. W filmie mogliśmy zobaczyć np. mechaniczne urządzenie (dron?), które samo wyprowadzało psa na smyczy. Nie sprawdziło się również pozyskiwanie energii ze śmieci w czymś, co przypominało miniaturowe elektrownie – jak wiemy, DeLorean potrzebował do działania aż 1,21 GW, co sugeruje, że „kotły" te przetwarzały wrzuconą do nich materię z nierealną wydajnością. Twórcy tego obrazu pokazali nam też świat pełen ekranów, reklam i nowoczesnych gadżetów, ale niemal całkowicie pominęli internet. Powiadomienie o zwolnieniu z pracy wysłano tam... faksem. Nie przewidziano ponadto mediów społecznościowych, a ludzie w roku 2015 nadal korzystali przede wszystkim z telewizji, także trójwymiarowej – a ta w naszej rzeczywistości okazała się ślepym zaułkiem.

(*) Lewitującą deskę Hendo Hoverboard przetestował swego czasu nawet Tony Hawk – klip znajdziecie na YouTubie.



© Universal Studios



© Universal Studios

Trzy generacje i AI

Nie tylko redakcja *Bajtka* starała się zaglądać w przyszłość. **W grudniowym numerze czasopisma *Młody Technik* z 1980 roku opublikowano artykuł *Zmysły robota* będący próbą przewidzenia kierunku, w jakim rozwinie się automatyzacja** oraz technika komputerowa. Autor przedstawił w nim podział tytułowych maszyn na trzy pokolenia, przybliżając kolejne etapy ich ewolucji. Szczególnie interesujący wydaje się opis ostatniej linii...

Według *Młodego Technika* roboty pierwszej generacji miały realizować zadania zgodnie ze ściśle określonym algorytmem, bez możliwości reagowania na zmiany zachodzące dookoła. Tego typu maszyny do dzisiaj znajdują zastosowanie przede wszystkim w przemyśle, gdzie z dużą szybkością i precyzją wykonują powtarzalne czynności. Drugie pokolenie, wyposażone już w różnego rodzaju czujniki odbierające informacje z otoczenia, mogłoby np. reagować na określone zmiany warunków pracy. Takie rozwiązania rzeczywiście zaczęły dominować w nowoczesnych systemach przemysłowych pod koniec XX wieku: roboty zaopatrzono w kamery, czujniki odległości, nacisku czy temperatury, co pozwoliło im na elastyczniejsze wykonywanie zadań. Nadal jednak ich zachowanie było ograniczone zestawem reguł przewidzianych przez algorytmy.

Najśmielszą wizję stanowił opis ostatniej generacji. W artykule czytamy: „Roboty trzeciego pokolenia zwane są robotami rozumnymi, mają one bowiem, oprócz złożonej konstrukcji mechanicznej oraz rozbudowanych układów czujnikowych, również »sztuczny intelekt«. **Roboty trzeciego pokolenia będą zastępować człowieka nie tylko przy wykonywaniu pracy fizycznej, lecz również w działalności intelektualnej**".

Słowa te opublikowano, gdy komputery osobiste dopiero zaczynały pojawiać się na rynku i dysponowały nieporównywalnie mniejszymi



ROK 2000

Mgr inż. Wacław Golembowicz

Młody Technik lubował się w efektownych grafikach związanych z kosmosem.

eprasa.pl 6201953c99





W *Młodym Techniku* 6/1956 mogliśmy zobaczyć, jak będzie wyglądała stacja na Księżycu.



Rok 2000 przez dziesięciolecia rozbudzał wyobraźnię prasy (*Młody Technik* 6/1960).

możliwościami niż współczesne urządzenia. Tym samym, **choć koncepcja sztucznej inteligencji już oczywiście istniała, to dla przeciętnego czytelnika jawiła się raczej jako futurystyczna wizja**, a nie realny kierunek rozwoju technologii. Imponuje więc trafność tej prognozy – wszak po przeszło czterech dekadach

W 1980 roku *Młody Technik* zapowiadał roboty obdarzone „sztucznym intelektem".

realizuje się ona na naszych oczach. Dzisiejsze systemy AI potrafią analizować ogromne ilości danych, rozpoznawać obrazy, tłumaczyć teksty, generować programy komputerowe czy grafiki oraz prowadzić rozmowy w języku naturalnym. Coraz częściej wspierają człowieka nie tylko w wykonywaniu prostych czynności technicznych, ale również w zadaniach wymagających wiedzy i analizy.

Mowa, papier i arbuzy

W *Młodym Techniku* 3/1980 znajdziemy z kolei taki akapit: „Szybko rosnąca »inteligencja« komputerów stwarza jednak niejaką nadzieję, że **człowiek będzie mógł w przyszłości prowadzić dialog z maszyną. Trudno powiedzieć, kiedy to nastąpi. Że to nastąpi, nie ma wątpliwości**, jeżeli weźmiemy pod uwagę już teraz osiągnięte postępy". Cytat pochodzi z artykułu *Maszyny do rozpoznawania mowy* i pokazuje, że temat ten nawet siedem lat przed wizjami z *Bajtka* pobudzał wyobraźnię i przynależał do koncepcji „myślącego robota". W tamtych czasach, dla przykładu, amerykańska armia dysponowała już prymitywnym systemem, który identyfikował osoby wypowiadające zadany ciąg cyfr(*), a japońska firma NEC zaprezentowała urządzenie DP-100 CSRS potrafiące rozpoznać 120 wymawianych słów – niemniej z perspektywy czytelnika brzmiało to wszystko jak czyste science fiction.

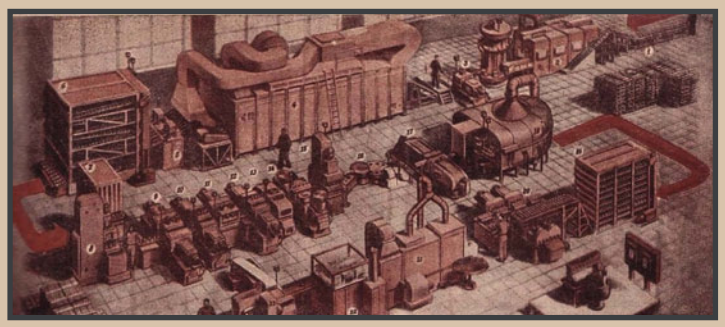
Jedną z trafniejszych prognoz opublikowanych na łamach *Młodego Technika* (9/1980) okazała się zapowiedź stopniowego zaniku papierowej dokumentacji. W artykule *Podczerwień zamiast gońca* autorzy przewidywali, że **rozwój technologii teleinformatycznych doprowadzi do zastąpienia tradycyjnych arkuszy ich elektronicznymi odpowiednikami**. W czasach, gdy informacje przekazywano w formie papierowych pism, formularzy i korespondencji, wizja ta wydawała się bardzo odległa. A dzisiaj? Można powiedzieć, że znajdujemy się w połowie drogi. Na co dzień bowiem już niemal zupełnie zapomnieliśmy o makulaturze, ale w praktyce digitalizacja zasobów archiwalnych wciąż trwa i jeszcze nie wszystkie sprawy urzędowe załatwiamy drogą elektroniczną.

Zdarzały się jednak również pomysły, które z perspektywy czasu okazały się znacznie mniej celne lub nie znalazły szerszego zastosowania. Za przykład posłużyć mogą opisane w *Młodym Techniku* 5/1980 prognozy dotyczące tzw. wegetometrii owoców i jarzyn: „Okazuje się bowiem, że komputery przeprowadzające optymalizację warunków i kosztów uprawy, zbierania, transportu, przetwarzania, składowania itp. wyliczają, że racjonalne wymiary wielu produktów żywnościowych powinny być inne, niż przewidziała natura. Zgodnie z tymi wynikami japoński hodowca Tomojuki Ono dostarcza już sześcienne arbuzy firmom skupującym owoce i jarzyny". Autor artykułu zakładał, że rozwój informatyki i metod optymalizacji doprowadzi do upowszechnienia owoców oraz warzyw o kształtach dostosowanych do wymagań transportu i magazynowania. W Japonii kanciaste arbuzy produkuje się do dziś – poprzez umieszczanie dojrzewających owoców w formach nadających im pożądany kształt – ale metoda ta nie stała się powszechnym rozwiązaniem problemów transportowych. Przyczyna? Cóż, proces okazał się bardziej kosztowny i pracochłonny, niż zakładano, a korzyści logistyczne nijak tego nie rekompensowały.

(*) Nad tego rodzaju rozwiązaniem na potrzeby US Air Force pracowała firma Texas Instruments, podobne badania prowadziły też DARPA i NASA.

eprasa.pl 6201953c99

Redakcja *Młodego Technika* poruszała również kwestie związane z automatyzacją fabryk (03/1953).



Koło? Toż to przeżytek!

Im dalej cofniemy się w czasie, tym śmielsze i bardziej fantazyjne wizje XXI wieku odnajdziemy na łamach prasy popularnonaukowej. W latach 60. i 70. panowało przekonanie, że rozwój techniki będzie przebiegał niezwykle szybko, a wiele rozwiązań znanych od stuleci zostanie całkowicie zastąpionych przez nowe wynalazki.

Dobrym przykładem takiego myślenia jest opublikowany w *Młodym Techniku* 4/1970 artykuł, w którym zapowiadano wręcz koniec ery koła. Autorzy **przewidywali, że tradycyjne pojazdy ustąpią miejsca bardziej zaawansowanym środkom transportu, takim jak poduszkowce oraz maszyny kroczące**. Zwłaszcza te pierwsze budziły ogromne zainteresowanie, ponieważ potrafiły poruszać się zarówno po lądzie, jak i po wodzie, unosząc się na warstwie sprężonego powietrza. Otwarcie spekulowano zatem, że wkrótce zastąpimy nimi samochody, pociągi, a nawet część statków. Równocześnie trwały też pierwsze prace nad eksperymentalnymi maszynami kroczącymi – miały one łatwiej pokonywać nierówny teren niż „kołowce".



Artykuł *Podczerwień zamiast gońca* (*Młody Technik* 9/1980) przewidział zanik papierowych dokumentów.

Gospodarstwo domowe...

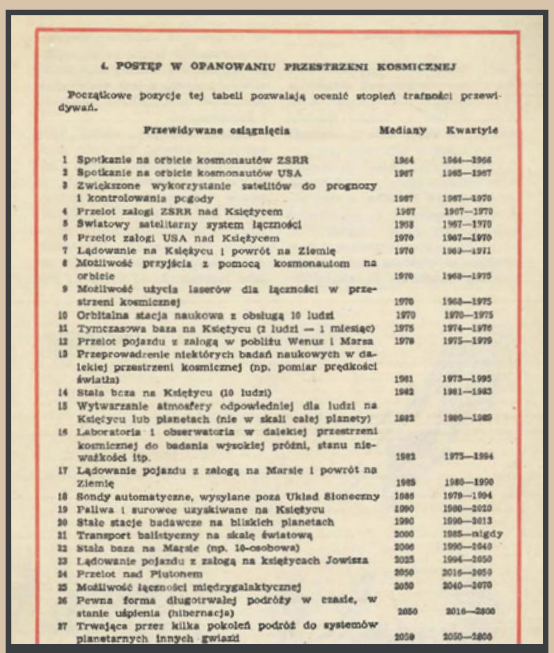
W szóstym numerze *Młodego Technika* z 1960 ukazał się artykuł *Rok 2000 – elektronika na co dzień*. Przedstawiał podróż do codzienności XXI wieku. Zaczynamy od pobudki i budzika, który „nie jest niczym innym, jak po prostu małym generatorkiem fal ultrakrótkich. (...) w odległości do dwóch metrów od generatorka powstaje silne pole elektromagnetyczne, które podrażnia nasz układ nerwowy, ale tylko tak, że się po prostu budzimy i nic więcej (i to budzimy się w dobrym humorze)".

Szczególnie interesująco wypadają przewidywania dotyczące komunikacji i informacji. Poranna gazeta miała być dostarczana przez sieć telefoniczną na ścianę mieszkania za pomocą niewielkiego projektora. Użytkownik wybierałby odpowiedni numer telefonu i otrzymywał aktualne wiadomości w formie elektronicznej – stanowiło to więc **zapowiedź internetu, serwisów informacyjnych online oraz ekranów wyświetlających treści na żądanie**. Autor przewidział również wersję dźwiękową dla osób niewidomych, przypominającą współczesne podcasty i cyfrowe serwisy audio.

Dużą część artykułu poświęcono technologicznym usprawnieniom gospodarstwa domowego. Pralki ultradźwiękowe niezużywające wody, automatyczne suszarki, zmywarki i wielofunkcyjne „kombajny kuchenne" miały niemal całkowicie uwolnić człowieka od codziennych obowiązków. W kuchni przyszłości urządzenia samodzielnie obierałyby warzywa, przygotowywały składniki, gotowały i zmywały naczynia.

...i podbój kosmosu

Lata 60. i 70. XX wieku zapoczątkowały również wyścig o prymat w przestrzeni kosmicznej. Rekordowa liczba amerykańskich i radzieckich misji znalazła oczywiście przełożenie na przypuszczenia, że w XXI wieku na stałe zadomowimy się z dala od Ziemi.



4. POSTĘP W OPANOWANIU PRZESTRZENI KOSMICZNEJ

Początkowe pozycje tej tabeli pozwalają ocenić stopień trafności przewidywań.

	Przewidywane osiągnięcia	Mediany	Kwartyle
1	Spotkanie na orbicie kosmonautów ZSRR	1964	1964—1964
2	Spotkanie na orbicie kosmonautów USA	1967	1965—1967
3	Zwiększone wykorzystanie satelitów do prognozy i kontrolowania pogody	1967	1967—1970
4	Przelot załogi ZSRR nad Księżycem	1967	1967—1970
5	Światowy sateliterny system łączności	1968	1967—1970
6	Przelot załogi USA nad Księżycem	1970	1967—1970
7	Lądowanie na Księżycu i powrót na Ziemię	1970	1969—1971
8	Możliwość przyjścia z pomocą kosmonautom na orbicie	1970	1968—1975
9	Możliwość użycia laserów dla łączności w przestrzeni kosmicznej	1970	1968—1975
10	Orbitalna stacja naukowa z obsługą 10 ludzi	1970	1970—1975
11	Tymczasowa baza na Księżycu (3 ludzi — 1 miesiąc)	1975	1974—1976
12	Przelot pojazdu z załogą w pobliżu Wenus i Marsa	1978	1975—1979
13	Przeprowadzenie niektórych badań naukowych w dalekiej przestrzeni kosmicznej (np. pomiar prędkości światła)	1981	1973—1995
14	Stała baza na Księżycu (10 ludzi)	1982	1981—1983
15	Wytwarzanie atmosfery odpowiedniej dla ludzi na Księżycu lub planetach (nie w skali całej planety)	1982	1980—1989
16	Laboratoria i obserwatoria w dalekiej przestrzeni kosmicznej do badania wysokiej próżni, stanu nieważkości itp.	1982	1975—1994
17	Lądowanie pojazdu z załogą na Marsie i powrót na Ziemię	1985	1980—1990
18	Sondy automatyczne, wysyłane poza Układ Słoneczny	1986	1979—1994
19	Paliwa i surowce uzyskiwane na Księżycu	1990	1980—2010
20	Stałe stacje badawcze na bliskich planetach	1990	1990—2013
21	Transport balistyczny na skalę światową	2000	1985—nigdy
22	Stała baza na Marsie (np. 16-osobowa)	2006	1990—2040
23	Lądowanie pojazdu z załogą na księżycach Jowisza	2025	1996—2050
24	Przelot nad Plutonem	2050	2016—2059
25	Możliwość łączności międzygalaktycznej	2050	2040—2070
26	Pewna forma długotrwałej podróży w czasie, w stanie uśpienia (hibernacja)	2050	2016—2800
27	Trwająca przez kilka pokoleń podróż do systemów planetarnych innych gwiazd	2050	2050—2800

Plan podboju kosmosu według *Młodego Technika* 12/1966.

W artykule *Proroctwa XX wieku* (*Młody Technik* 12/1966) przygotowano nawet tabelkę, w której **autor podaje rok 2006 jako datę założenia stałej bazy na Marsie**, a już w 2025 mieliśmy lądować załogowo na księżycach Jowisza. Cóż, te przepowiednie na razie się nie spełniły, ale mimo wszystko małymi krokami nadal zdobywamy kosmos.

Co ciekawe, przytoczone wizje wcale nie były aż tak śmiałe. *Młody Technik* 1/1959 szedł znacznie dalej. „Może się jednak wytworzyć taki paradoks, że podróż międzyplanetarna stanie się łatwiejsza i bezpieczniejsza niż, powiedzmy, wycieczka lotnicza z Londynu do Paryża". Autor miał wprawdzie pewne wątpliwości co do tego, czy Orbis zacznie urządzać wypady na Srebrny Glob, ale twierdził za to, iż „astronauci są przekonani, że Twardowski na pewno nie będzie już wtedy jedynym człowiekiem na Księżycu".

XXI wiek zwyczajniejszy, niż oczekiwano

Patrząc szerzej na wszystkie te wizje przyszłości, łatwo można dostrzec, że ludzie nierzadko wyobrażali sobie XXI wiek jako okres spektakularnych wynalazków, zmieniających życie w sposób diametralny. Sześcienne arbuzy rewolucjonizowały transport, poduszkowce zastępowały samochody, a człowiek mieszkał na Marsie. Jednocześnie wiele pomysłów w jakiś sposób się urzeczywistniło. **O ile jednak futurystom najczęściej udawało się przewidzieć samą technologię, o tyle znacznie gorzej radzili sobie z oceną jej wpływu na społeczeństwo.**

Być może wynika to z prostego faktu, że przyszłość nigdy nie rozwija się dokładnie tak, jak sobie wyobrażamy. Zwykle przeceniamy tempo rozwoju jednych technologii, a nie doceniamy znaczenia innych. Dlatego w starej prasie obok niezwykle trafnych prognoz znajdujemy pomysły wręcz zabawne. Tyle że... nie ma w tym niczego złego.

Nas czeka podobny los. Właśnie wkroczyliśmy w drugą ćwiartkę XXI wieku. Wciąż snujemy różnorakie wizje i próbujemy określić kierunek, w jakim zmierza świat. Które z dzisiejszych przewidywań się spełnią, a które wywołają uśmiech naszych dzieci lub wnuków? Czas bezbłędnie to wszystko zweryfikuje. Jak zawsze zresztą.

W artykule wykorzystaliśmy skany magazynów *Bajtek* i *Młody Technik* ze zbiorów autora.

eprasa.pl 6201953c99



KRZYSZTOF „OTTON" KEMPSKI

Niedokończone albumy

Z pierwszych świadomie oglądanych turniejów piłkarskich najbardziej pamiętam Pauletę demolującego polską defensywę, dopracowane do perfekcji rzuty rożne Greków na Euro 2004 czy Zidane'a uderzającego z dyńki Materazziego. No i fakt, że kieszonkowe wydawało się wtedy tylko na piłkarskie naklejki oraz karty.

Osoba z bardziej zaawansowanym peselem wymieniłaby prawdopodobnie inne bramki czy zagrania, ale już pod ostatnim zdaniem zapewne mogłaby się podpisać razem ze mną. **Albumy na nalepki oraz karty kolekcjonerskie firm takich jak Panini czy Topps pojawiły się ponad 50 lat temu.** Pierwsze z przedsiębiorstw, bardziej rozpoznawalne wśród mundialowych zbieraczy, powstało w 1961 roku i niemal dekadę później wypuściło pierwszą kolekcję na oficjalnej licencji. Było to przy okazji mundialu w Meksyku, rozgrywanego jeszcze w formacie 16-drużynowym i ostatecznie wygranego przez reprezentację Brazylii.

Tradycja wydawania tego rodzaju gadżetów (z nielicznymi wyjątkami) trwa nieprzerwanie do dziś. Trzeba jednak wspomnieć, że Panini zaczyna przegrywać z amerykańskim konkurentem – wspomnianą wcześniej firmą Topps. Tworzyła ona do tej pory raczej kolekcje związane z zawodami krajowymi czy Ligą Mistrzów, ale w 2024 roku przejęła już prawa do mistrzostw Europy. Od 2031 ma odpowiadać także za mundiale i inne wydarzenia sygnowane przez Fifę. Działalność obu wydawnictw nie ogranicza się oczywiście do piłki nożnej: w ich dorobku znajdziemy praktycznie wszystko czego dusza zapragnie, łącznie z seriami poświęconymi *Minecraftowi*, Disneyowi, *Harry'emu Potterowi* czy nawet... *Zmierzchowi*.



Włosi ostatnio dość rzadko pojawiają się w mundialowych albumach.

Ukryty haczyk

W dalszej części tekstu będę pisać głównie o naklejkach, jako że mam z nimi więcej osobistych doświadczeń, ale poniższe akapity da się równie dobrze odnieść do wypuszczanych równolegle kart. Jedyna różnica to tak naprawdę chowanie tych ostatnich w książeczkach z foliową okładką zamiast przyklejania. Zabawa ta od lat właściwie się nie zmienia – może poza rosnącymi cenami. O co więc chodzi?

Na początku kupujemy album, zawierający zwykle 600-700 pustych miejsc, a naszym celem jest oczywiście zebranie całej kolekcji. Naklejki sprzedawane są w saszetkach, przeciętnie mieszczących od pięciu do siedmiu sztuk. **Cena za pojedynczą paczuszkę nie robi wrażenia, co od zawsze stanowiło dobrą sztuczkę psychologiczną** – rosnące wydatki dostrzegamy dopiero z czasem.

Rzecz jasna im dalej w las, tym częściej trafiamy na powtórki. Reguły matematyki są bezlitosne: po zebraniu mniej więcej dwóch trzecich kolekcji większość nowo zakupionych naklejek nie trafia do albumu. Tu pojawia się jednak całkiem miły element społeczny – **możemy się wymieniać z innymi zapaleńcami, co w czasach młodości odbywało się głównie w szkole**. Deale te miały na ogół uczciwą dla wszystkich postać „jeden za jeden" – bo mało kto dysponował liczbą naklejek tak dużą, by machnąć ręką i „zapłacić" za upragnioną sztukę więcej. Chyba że brakowało mu już do pełnej kolekcji naprawdę niewiele, ale to zdarzało się dość rzadko.

Drogie kiedyś, a teraz jeszcze droższe

Biorąc pod uwagę szybko rosnącą liczbę dubli, w gruncie rzeczy tego rodzaju zbieractwo trudno zaliczyć do tanich rozrywek. Przy założeniu, że w kolekcji posiadamy 600 sztuk, to aby mieć się czym wymieniać, musieliśmy kupić minimum 120 opakowań. Kiedyś sprzedawano je mniej więcej po 2 zł, czyli robił się z tego wydatek rzędu 240 zł. Ba, można to nawet śmiało zaokrąglić do trzech-czterech stówek, bo przecież w przypadku dość ograniczonego grona osób chętnych do wymiany szybko wyczerpywaliśmy możliwości pozyskania brakujących wizerunków piłkarzy.

Jak na ceny z początku obecnego milenium, była to wręcz astronomiczna góra pieniędzy, zwłaszcza w sytuacji, kiedy człowiek posiłkował się wyłącznie kieszonkowym i babcinym „na cukierka". W tamtych czasach kwota

Najprzyjemniejszy jest moment, gdy na stronie ląduje ostatnia nalepka.



Firma Topps królowała do tej pory głównie w naklejkach z piłki klubowej.



Kiedyś „dealowałem" naklejkami z kilkoma kumplami. Dziś duble wysyłam m.in. na Cypr.

ta odpowiadała tak z grubsza trzem nowym grom. Pojawiał się też inny problem: **jakoś miesiąc po mistrzostwach saszetki najczęściej znikały z kiosków, a zakupy online cieszyły się umiarkowaną popularnością**.

Dla lepszego oddania skali posłużmy się aktualnymi cenami. Kolekcja z okazji tegorocznego mundialu w USA to 980 naklejek sprzedawanych w saszetkach po siedem sztuk. Tyle że dziś jedno opakowanie kosztuje już z grubsza od 6 do 8 zł. Do uzyskania niezbędnego minimum musimy kupić mniej więcej 140 pakietów, co przekłada się na... prawie 1200 zł. Chyba że stać nas na zakup hurtowy po 50 paczek – wtedy zamkniemy się w ok. 900 zł. Istne szaleństwo, zważywszy, że chodzi o papierową książeczkę z fotkami piłkarzy. Hobby jednak zazwyczaj ma niewiele wspólnego z racjonalnym wydawaniem pieniędzy.

Kolekcjonerzy bez granic

Wielu ludzi nie poprzestaje na kolekcjonowaniu – dla licznego grona to również forma zarobku. Wzbogacić się można choćby na leniwych zbieraczach, gotowych lekko przepłacić za brakujące egzemplarze. Są też tacy, co chowają na strychu nierozpakowane boksy po 50 saszetek i sprzedają je w internecie po latach od wycofania serii. Obudzicie się jutro i przyjdzie wam do głowy, że fajnie byłoby uzupełnić zbiór sprzed dwóch czy trzech dekad? To możliwe, o ile trafi się handlarz, a wy jesteście gotowi na kwoty rzędu kilkuset euro.

Jeszcze więcej od takich fabrycznie zapakowanych artefaktów z przeszłości warte mogą być konkretne nalepki – głównie dlatego, że w ich przypadku nie kupujemy kota w worku. Naprawdę dużo się płaci za określonych zawodników, takich jak Pele czy Maradona. Lwia część to jednak postacie równie anonimowe, co daleki wujek na weselu. Można jedynie typować, co kiedyś zacznie kosztować krocie, a pewniaki są nieliczne. **W przypadku mundialu z 2026 roku zdecydowanie opłaca się zachować Messiego czy Ronaldo – w końcu dla obu to ostatni turniej.** Pożądany może być też Vozinha, szerzej nieznany przed mistrzostwami 40-letni bramkarz Republiki Zielonego Przylądka, który w regulaminowym czasie zatrzymał obu finalistów imprezy. Wydarzenia na boisku często znajdują odzwierciedlenie w wartości kart czy naklejek. Dobrze o tym pamiętać.

Nie miejmy jednak złudzeń: to raczej nie pomysł na biznes, tylko przepalanie pieniędzy dla przyjemności. Większość kartoników tak naprawdę odchodzi w zapomnienie wraz z końcem mundialu. Część ekip zawodzi, część uczestników pojawi się w następnych albumach, a one same na dokładkę tworzone są jeszcze przed powołaniami na turniej. Choć wiele nazwisk da się przewidzieć, to wśród podobizn do zebrania trafiają się też piłkarze, którzy w ogóle nie wzięli udziału w danej imprezie.

Zabawmy się raz jeszcze

Jak już wspomniałem, za dzieciaka zebranie całej kolekcji znajdowało się poza moim zasięgiem. W ramach nostalgicznego eksperymentu postanowiłem więc sprawdzić, jak pójdzie mi obecnie – raz na Euro 2020, a po raz drugi przy okazji amerykańskiego mundialu. Ostatecznie nie tylko dobrze się bawiłem (i straciłem nieco wierszówki), ale też przekonałem się, jak w ostatnich latach ewoluowały realia zbieractwa. Kiedyś do wymiany miało się co najwyżej kumpli w podstawówce, a teraz? Cały świat! I wcale nie przesadzam.

Współcześnie zebranie albumu to już wyłącznie kwestia pieniędzy oraz chwili cierpliwości. Najpierw trzeba kupić tyle saszetek, by mieć o ok. 10% więcej naklejek, niż się w nim mieści. Kiedyś taki zapas mógł być niewystarczający, ale obecnie przecież „handlować" da się z ludźmi z drugiego końca świata. Wystarczy otworzyć wszystkie opakowania i spisać powtórki oraz braki, a następnie umieścić gotowe zestawienie na jednym z wielu for internetowych poświęconych temu hobby. Potem za kliknięciem serwis podsunie nam osoby, z którymi możemy zrobić najlepszy deal.

Uroki globalizacji

Duble wysyłałem nie tylko do polskich miast, ale też do Hiszpanii czy na Cypr i za każdym razem otrzymywałem list zwrotny. Nikt nigdy mnie nie oszukał. Wychodzi więc na to, że osobom z wieloma opiniami oraz kilkoma zebranymi kolekcjami rzeczywiście można zaufać. Istnieją również grupki na Facebooku, lecz tam, nawet mimo profili prowadzonych pod własnym nazwiskiem, trudniej zweryfikować uczciwość. Poza tym serwis Mety nie pomaga znajdować najlepszych kandydatów do wymiany.

Obecnie nie musimy już przejmować się tym, czy naklejki wciąż są dostępne w oficjalnej dystrybucji. Sam finalną z albumu poświęconego Euro 2020 zdobyłem parę dni przed napisaniem tego tekstu. Wcale nie dlatego, że czekał kilka lat na publikację. Po prostu kiedyś w trakcie jednej z wymian zapomniałem wpisać numer ostatniej brakującej nalepki na listę poszukiwanych. W międzyczasie wyprowadziłem się na rok do Niemiec, a kolekcja leżała na dnie szuflady. Razem z innymi niedokończonymi albumami. To co, może pora do nich wrócić?



Cenniejsze naklejki z danej kolekcji zwykle są błyszczące.

eprasa.pl 6201953c99



© Thorn SMI Screen Entertainment / Highlander Productions Ltd. / Davis-Panzer Productions

DAWID SYCH

Może zostać tylko jeden

40 lat filmu *Nieśmiertelny*

Nieśmiertelność od zawsze rozpalała ludzką wyobraźnię. Dla jednych była darem, a dla innych przekleństwem. Cztery dekady temu Russell Mulcahy opowiedział o niej po swojemu, tworząc film, który dziś ma status dzieła kultowego.

Pisząc o *Highlanderze* (ang. góral), bo tak brzmi oryginalny tytuł filmu znanego u nas jako *Nieśmiertelny*, muszę zacząć od odrobiny prywaty. Jako dzieciak oglądałem go dziesiątki razy, znałem na pamięć niemal każdą kwestię i – ku rozpaczy moich rodziców – pociąłem domowe meble, wymachując kataną kupioną na jakimś stoisku z pamiątkami.

Dzisiaj wiem, że m.in. **właśnie to dzieło popkultury w dużej mierze ukształtowało mnie jako człowieka i wpłynęło na moje pasje**. Zawodowo zajmuję się odkrywaniem przeszłości, badam choćby miecze, których na oczy nie widzieli nawet najstarsi nieśmiertelni, a do tego mam słabość do kilku brytyjskich zespołów. W zeszłym roku spełniłem też jedno z marzeń i wybrałem się na objazdówkę po Szkocji śladami *Nieśmiertelnego*. Wreszcie mogłem zobaczyć na żywo miejsca znane mi dotąd tylko z ekranu. Na szczęście fani remake'u nie będą musieli jechać aż tak daleko. Dlaczego? Wyjaśniam w ramce *Nieśmiertelni w Polsce*.

Przybyliśmy u zarania dziejów

Akcja filmu Mulcahy'ego rozpoczyna się w 1985 roku w Nowym Jorku, gdzie poznajemy Connora MacLeoda (Christopher Lambert) – z pozoru zwyczajnego antykwariusza, skrywającego jednak niesamowitą tajemnicę. **Mężczyzna jest jednym z Nieśmiertelnych, czyli ludzi, którzy mogą żyć wiecznie, ponieważ się nie starzeją.** Uśmiercić ich da się tylko w jeden sposób: ścinając im głowę. Uznany za sługę diabła zostaje wygnany z rodzinnej wioski.

Z czasem Connor układa sobie życie u boku ukochanej Heather, a na jego drodze staje Juan Sánchez-Villalobos Ramírez – legendarny Nieśmiertelny grany przez Seana Connery'ego. To właśnie on wyjaśnia Szkotowi, kim ten naprawdę jest i dlaczego od stuleci tacy jak oni polują na siebie nawzajem. Na ostatniego ocalałego czeka tajemnicza Nagroda, a zbliżające się Zgromadzenie zapowiada, że finałowa rozgrywka nastąpi już wkrótce.

© Thorn SMI Screen Entertainment / Highlander Productions Ltd. / Davis-Panzer Productions



Lambertowi na planie towarzyszył nieodżałowanej pamięci Sean Connery.

To jednak zaledwie początek historii. Dzięki licznym retrospekcjom przenosimy się do XVI-wiecznej Szkocji, gdzie Connor wiedzie spokojne życie członka klanu MacLeod. Wszystko zmienia się podczas bitwy, w której śmiertelnie rani go Kurgan (Clancy Brown). Ku przerażeniu swoich pobratymców wraca do życia.

Sielanka nie trwa długo. Pod nieobecność Connora Kurgan odnajduje jego dom, pojedynkuje się z Ramírezem i ostatecznie pozbawia go głowy. Pomimo śmierci mentora jego nauki pozosta-

Nieśmiertelni w Polsce

Już niedługo zobaczymy nowego *Nieśmiertelnego* – reboot klasyka z 1986 roku. Dzieło w reżyserii Chada Stahelskiego z Henrym Cavillem w roli głównej powstawało częściowo w Polsce. Zdjęcia do niego kręcono m.in. na Dworcu Łódź Fabryczna, a także w Zabrzu, gdzie ekipa filmowa zawitała do zabytkowego Kościoła św. Józefa. Premiera już w 2027.

eprasa.pl 6201953c99


© Thorn SMI Screen Entertainment / Highlander Productions Ltd. / Davis-Panzer Productions
Kurgan to jeden z tych złoli, których się pamięta.

Prawdziwy światowy rozgłos film zyskał dopiero dzięki kasetom VHS i telewizji.

dojdzie do wielkiego starcia wojowników. W końcu – zgodnie ze słynnym hasłem filmu – może zostać tylko jeden.

Trudne początki

Jak to często bywa, *Nieśmiertelny* nie był dziełem kultowym od samego początku. Ba! Niewiele wskazywało na to, że kiedykolwiek się nim stanie. Powstał za zaledwie kilkanaście milionów dolarów (16-19 mln w zależności od źródła), a jego reżysera kojarzono głównie z realizacją teledysków, a nie pełnometrażowych produkcji. Co ciekawe, **roboczy tytuł obrazu brzmiał *The Dark Knight*, czyli *Mroczny rycerz***.

Jeszcze ciekawiej zrobi się, gdy zajrzymy za kulisy castingu. Christopher Lambert otrzymał rolę Connora MacLeoda po występie w *Greystoke: Legendzie Tarzana, władcy małp* (1984). Mulcahy twierdził, że dostrzegł w jego oczach ponadczasowość idealnie pasującą do bohatera, który przeżył kilka stuleci. Nie

Plakaty nie oddawały ducha filmu, a przez to nie pomogły mu w kinach.



przeszkadzało mu nawet to, że Lambert praktycznie nie mówił wtedy po angielsku. Sam reżyser po latach skomentował żartobliwie dobór obsady: **„Mieliśmy Francuza grającego Szkota i Szkota grającego Egipcjanina podającego się za Hiszpana”**.

ją ze Szkotem na całe życie. Po stuleciach drogi Connora i Kurgana ponownie się przecinają – w Nowym Jorku, gdzie

Lambert bardzo poważnie potraktował przygotowania do roli. Przez kilka miesięcy codziennie poświęcał ok. czterech godzin na naukę języka i akcentu oraz kolejne cztery na trening szermierki. Jego nauczycielem był Bob Anderson – legendarny mistrz fechtunku, odpowiedzialny za choreografię pojedynków w wielu filmach. Fani *Gwiezdnych wojen* mogą kojarzyć go dlatego, że zastępował Dartha Vadera w scenach walk w *Imperium kontratakuje* i *Powrocie Jedi*. Treningi przed *Highlanderem* rozpoczęły się od plastikowych mieczy, później aktorzy przechodzili do drewnianych,


© Thorn SMI Screen Entertainment / Highlander Productions Ltd. / Davis-Panzer Productions
W *Nieśmiertelnym* nie brakowało efektownych pojedynków w zróżnicowanych sceneriach.

następnie aluminiowych, lekkich stalowych, aż w końcu do ciężkich kling używanych podczas zdjęć.

To coś magicznego

Nieodłącznym elementem *Nieśmiertelnego* jest **ścieżka dźwiękowa współtworzona przez zespół Queen**. Dzięki doświadczeniu zdobytemu podczas realizacji teledysków Mulcahy zaangażował legendarną grupę do pracy nad filmem. Początkowo Freddie Mercury i spółka mieli nagrać tylko jeden utwór, jednak wydarzyło się coś... magicznego.

Jak wspominał reżyser, przesłany zespołowi ok. 20-minutowy materiał z *Highlandera* tak bardzo przypadł muzykom do gustu, że każdy z nich chciał dołożyć coś od siebie. W efekcie Freddie Mercury napisał *Princes of the Universe*, Brian May stworzył *Who Wants to Live Forever*, John Deacon – *One Year of Love*, a z pomysłu Rogera Taylora narodziło się później *A Kind of Magic*. W filmie wykorzystano również inne utwory grupy, dzięki czemu zyskał on jedną z najbardziej rozpoznawalnych ścieżek dźwiękowych w historii kina. To zresztą tego typu element, który może przyprawiać autorów nadchodzącego remake'u o prawdziwy ból głowy, trudno bowiem wyobrazić sobie *Nieśmiertelnego* bez muzyki Queen.

Niełatwe dziedzictwo

Z powodu stosunkowo niewielkiego budżetu *Nieśmiertelny* powstawał w zawrotnym tempie. Zdjęcia realizowano m.in. w Szkocji, Londynie i Nowym Jorku, często w dość partyzanckich warunkach. Premiera okazała się słodko-gorzka. **W Stanach Zjednoczonych film przeszedł niemal bez echa, do czego przyczyniła się niezbyt udana kampania reklamowa** i plakaty, które nijak nie oddawały jego wyjątkowego klimatu. W Europie przyjęto go znacznie cieplej, ale prawdziwe życie zyskał na całym świecie dopiero dzięki kasetom VHS i emisjom telewizyjnym. Właśnie w ten sposób poznałem go również ja – podobnie jak całe pokolenie wychowane na wypożyczalniach kaset wideo.

Z biegiem lat marka mocno się rozrosła, powstało kilka sequeli oraz serial telewizyjny. Co ciekawe, Lambert pojawił się gościnnie w jego premierowym odcinku, przekazując pałeczkę Adrianowi Paulowi, wcielającemu się w Duncana MacLeoda. Postać ta przejęła funkcję głównego bohatera również w *Nieśmiertelnym IV: Ostatniej rozgrywce*, w którym ponownie spotkała się na ekranie z Connorem.

Na tym jednak nie koniec. Powstały również powieści, serial animowany, anime, komiksy, słuchowiska oraz kilka gier komputerowych i konsolowych. Nie wszystkie projekty ujrzały światło dzienne – ostatnia z planowanych gier została anulowana na zaawansowanym etapie produkcji. Więcej na ten temat przeczytacie w ramce *Nieśmiertelni w grach*. Jak to zwykle bywa, niektóre dzieła okazały się lepsze, a inne gorsze, lecz zgodnie z kultowym hasłem dla większości fanów prawdziwy *Highlander* jest tylko jeden.

Kto chciałby żyć wiecznie?

Skąd tak duży sukces *Nieśmiertelnego*? Przecież na pierwszy rzut oka to tylko jeden z wielu filmów akcji powstałych w latach 80. Niemniej stanowi również opowieść o miłości, przemijaniu i naturze człowieka. **Pokazuje, że życie wieczne, za którym rasa ludzka goni od stuleci, jest zarówno darem, jak i przekleństwem.** Oznacza bowiem obserwowanie, jak odchodzi świat, który znamy, jak umierają wszyscy, których kochamy, i jak w gruncie rzeczy samotna byłaby taka egzystencja. Jednocześnie nie brakuje tu optymizmu i odrobiny humoru. Bo przecież – jak śpiewał Freddie Mercury – przedstawienie musi trwać.

Nieśmiertelni w grach

W świecie *Nieśmiertelnego* dotychczas osadzono dwie gry. To *Highlander* z 1986 oraz *Highlander: The Last of the MacLeods* z 1995. Były też niedokończone projekty, z których ostatni – *Highlander: The Game* – zapowiedziano w 2008, ale ostatecznie anulowano dwa lata później. Jeśli ciekawi was, jak się prezentował... możecie to sprawdzić. W tym roku w sieci pojawił się bowiem build produkcyjny na Xboksa 360 z lutego 2008 – znajdziecie go np. w serwisie Hidden Palace. Zapis rozgrywki da się obejrzeć na YouTubie: bit.ly/Highlander_2008.

eprasa.pl 6201953c99

KULTURA RETRO



Zdjęcia: Wikimedia Commons / Mirosław Makowski, CC BY-SA 3.0

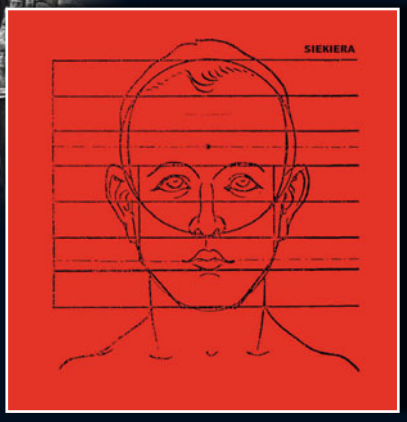
NOWA ALEKSANDRIA

Jedyna taka Siekiera



JAKUB „RAJMUND" GAŃKO

40 LAT



Pretendentów do miana najważniejszej polskiej płyty lat 80. nie brakuje. Wystarczy wspomnieć debiuty Republiki i Ayi RL czy *Nocny patrol* Maanamu. Jednak *Nowa Aleksandria* to równie mocny kandydat – i aż trudno uwierzyć, że właśnie kończy 40 lat.

Siekiera powstała w 1983 roku w Puławach z inicjatywy dwóch Tomaszów: Adamskiego, apodyktycznego kompozytora i gitarzysty, oraz Budzyńskiego, wokalisty kojarzonego dziś przede wszystkim z zespołem Armia. Grupa w błyskawicznym tempie wywołała sensację za sprawą szaleńczej muzyki i wściekłych tekstów trafiających w gusta nie tylko subkultury punkowej, lecz także szeroko pojętej sfrustrowanej peerelowskiej młodzieży. Apogeum tego fenomenu stanowiły dwa występy podczas legendarnego festiwalu w Jarocinie w sierpniu 1984 roku.

Jednak Siekiera, którą słyszymy na *Nowej Aleksandrii*, to już zupełnie inna kapela. Wkrótce po jarocińskim sukcesie Adamski rozstał się bowiem z resztą muzyków i powołał do życia nowy skład, za którym poszło odmienione brzmienie. **Choć punkowy czad zamieniono na syntezatorowe pejzaże Pawła Młynarczyka, spójna koncepcja artystyczna pozostała.** I stanowi jeden z najwyrazistszych dokumentów peerelowskiej beznadziei opowiedzianej językiem nowej fali i industrialu.

Puławski spleen

Nowa Siekiera – pomijając syntezatory – stała na mocnych fundamentach zdehumanizowanego wokalu Dariusza Malinowskiego i plemiennych rytmów perkusji Zbigniewa Musińskiego. Sami muzycy przyznawali jednak po latach, że byli jedynie statystami w przemyślanym spektaklu Adamskiego. To on stał za ascetycznymi tekstami wszystkich piosenek, często składającymi się z zaledwie kilku słów powtarzanych niczym mantra. Niemniej tyle w zupełności wystarczyło, by zadziałać na wyobraźnię.

Kierunek interpretacyjny *Nowej Aleksandrii* wyznacza już jej nazwa. Takim mianem określano bowiem Puławy za czasów zaboru rosyjskiego. W połączeniu ze słowami „Nasze domy pośród nocy / Nasze domy pośród fabryk" padającymi w utworze tytułowym – jednym z najsłynniejszych w dorobku Siekiery – kreśli to intrygujący obraz. Płyta jest wyraźnie zakorzeniona w tradycji miasta, które mimo osiągnięć naukowych i pięknego parku wokół Pałacu Czartoryskich skazane było w PRL-u na robotniczą dyktaturę Zakładów Azotowych.

Specjalny rodzaj czerwieni

Teksty tekstami, cała ta apokaliptyczna wizja nie broniłaby się jednak tak dobrze, gdyby nie doskonała oprawa muzyczna. Zimne klawisze bezbłędnie uzupełniają motoryczne partie gitary i transowe rytmy. Do tego dochodzą plemienne zaśpiewy, jak w kultowych *Ludziach wschodu*, co daje poczucie obcowania z jakimś kosmicznym rytuałem. Słychać tu także wyraźne inspiracje tym, co działo się wówczas w zachodniej muzyce: przede wszystkim Joy Division, ale też DAF, New Model Army czy Killing Joke.

Nawet jeśli kompozycje Adamskiego momentami zbliżają się niebezpiecznie do twórczości ostatniego z wymienionych zespołów, ***Nowa Aleksandria* jest albumem jedynym w swoim rodzaju**. Najlepiej świadczy o tym fakt, że wciąż wzorują się na niej kolejne pokolenia muzyków, i to nie tylko krajowych, lecz także zagranicznych. Sam Adamski pozostaje zaś wierny swojej legendzie. Od lat konsekwentnie unika wywiadów, a gdy w 2011 nagrał nowy materiał studyjny pod szyldem Siekiera, raz jeszcze wywrócił wszystko do góry nogami i wprawił dawnych fanów w konsternację.

PS Jeśli nie zdawaliście sobie sprawy, że w Polsce lat 80. powstawała taka muzyka, to polecam poszperać głębiej na własną rękę. Zacznijcie od grup 1984, Made in Poland oraz Madame!

Jeden z najważniejszych polskich albumów lat 80., szanowany również za granicą.



Skład, który nagrał *Nową Aleksandrię*.



© NBC / Alien Productions

SEBASTIAN „GRUBY AL" BOCHAT

ALF 40 LAT

Kot w piekarniku

22 września 1986 roku Departament Obrony USA odnotował przelot niezidentyfikowanego obiektu nad Los Angeles. Chwilę później w dach garażu na przedmieściach metropolii wbił się statek kosmiczny, a jego pasażer na zawsze odmienił życie zamieszkującej dom rodziny... oraz milionów widzów.

Alien Life Form – tak bowiem rozwija się akronim będący imieniem sympatycznego rozbitka z planety Melmac – był gwiazdą telewizji drugiej połowy lat 80. **Wokół serialu urosła gigantyczna machina marketingowa z kreskówkami, komiksami i gadżetami**, lecz mimo ogromnego sukcesu zniknął on z anteny równie szybko, jak się pojawił, zostawiając po sobie mnóstwo – nie zawsze kolorowych – wspomnień.

Kukiełka, która zdobyła Amerykę

NBC w 1984 roku znalazło się w sporych opałach. Jego seriale albo okazywały się kiepskie, albo zmierzały do nieuchronnego końca. Gdyby nie to, włodarze stacji prawdopodobnie nie byliby zainteresowani propozycją Paula Fusco – lalkarza i performera – który zaprezentował im rodzinny sitcom z niezbyt urodziwą lalką w roli głównej. Produkcje kukiełkowe nie cieszyły się dużą estymą, jednak szlifowane wcześniej podczas występów na żywo charakter i charyzma włochatego kosmity uwiodły telewizyjnego giganta. Fusco dostał swoją szansę i nie zamierzał jej zmarnować.

Serial opowiada historię Gordona Shumwaya, znanego szerzej jako ALF, którego statek kosmiczny rozbija się na dachu Tannerów. Aby kosmita nie wpadł w ręce rządowych agencji, postanawiają oni przyjąć go pod swoje skrzydła, co prowadzi do serii mniej lub bardziej poważnych – ale zawsze zabawnych – katastrof. Od ciągłych prób zjedzenia kota, przez przypadkowe podpalenia kuchni, aż po robienie gigantycznych długów na karcie kredytowej – nowy członek rodziny wywraca jej życie do góry nogami. **Program nie przypominał niczego, co dotychczas można było zobaczyć w telewizji.** Połączenie komedii familijnej i science fiction sprawiło, że niemal natychmiast stał się ogromnym hitem, oglądanym co tydzień w kilkunastu milionach domostw.



© NBC / Alien Productions

Miłość na ekranie, nienawiść za kulisami.

W cieniu lalki

Uwielbiany przez widzów sitcom dla realizującej go ekipy stał się jednak prawdziwym koszmarem. Serialowy dom Tannerów był w rzeczywistości upstrzoną zapadniami pułapką. Konieczność animowania kukły wymusiła m.in. podniesienie podłogi, pod którą mogli poruszać się lalkarze. Kręcenie odcinka potrafiło trwać 20-25 godzin(*), spędzonych na dusznym planie nagrzanym rozstawionym sprzętem.

Nie pomagał też fakt, że **aktorzy czuli się tak, jakby stanowili tylko tło dla włochatej lalki. To ALF dostawał najlepsze sceny i wypowiadał najśmieszniejsze kwestie.** Rosnąca z tego powodu frustracja Maksa Wrighta, grającego ojca, zaowocowała wybuchem, w trakcie którego z furią zaatakował pacynkę, traktując ją jak żywego człowieka. Jak miało się później okazać, bez świetnie dobranego aktorskiego „drugiego planu" *ALF* nie byłby jednak w stanie odnieść tak dużego sukcesu.

Ciąg dalszy nastąpi?

Wysokie koszty produkcji oraz spadająca oglądalność spowodowały, że NBC podjęło decyzję o anulowaniu serialu po czwartym sezonie. Producentom do ostatniej chwili obiecywano jednak przedłużenie kontraktu, co zaowocowało jedną z największych traum dla dzieci w historii telewizji. W finałowej scenie ALF, gotowy do powrotu na rodzimą planetę, zostaje pochwycony przez wojsko. Napis na ekranie informował, że ciąg dalszy nastąpi, ale widzów pozostawiono z dramatycznym cliffhangerem.

Aktor sfrustrowany robieniem za tło dla ALF-a rzucił się z furią na kukłę.

Kosmita powrócił w 1996 roku, niemal sześć lat po zakończeniu serialu, dzięki filmowi telewizyjnemu *Projekt ALF*. Nie pojawił się w nim nikt z oryginalnej obsady (nieobecność Tannerów wyjaśniono objęciem ich programem ochrony świadków). Zauważalny brak chemii między kukiełką a nowymi postaciami sprawił, że produkcja przyjęta została bardzo chłodno, ale przynajmniej domykała historię kosmatego przybysza.

ALF nie zniknął całkowicie. Postać pojawiała się dość często jako gość w innych programach. Liczne były także występy w kampaniach marketingowych – pacynka reklamowała m.in. Super Bowl czy marki należące do Ryana Reynoldsa. W 2004 roku otrzymała nawet własny talk-show, ale ten został zdjęty z anteny po zaledwie siedmiu odcinkach. Przymierzano się także do rebootu, ostatecznie jednak odłożono projekt na półkę. Pozostaje nam więc jedynie odpalanie powtórek 40-letniego już serialu – z domowym kotem, dla bezpieczeństwa, zamkniętym w innym pokoju.

(*) Zdjęcia do innych sitcomów z tamtej epoki, takich jak Świat według Bundych *czy* Seinfeld, *zabierały zazwyczaj niewięcej niż pięć godzin na odcinek.*

eprasa.pl 6201953c99

FANTASTYKA RETRO



SMUGGLER

Harry Harrison
Pierwszorzędny pisarz drugorzędny

W latach 80. XX wieku Harry Harrison (1925-2012) cieszył się w polskim fandomie wielką popularnością. Głównie dlatego, że należał do nielicznego grona zachodnich autorów science fiction, których książki dość regularnie w PRL-u wydawano.

Tak właściwie nie był wielkim pisarzem. Bardziej solidnym rzemieślnikiem niż artystą czy wizjonerem. Ale **do dziś godna uwagi pozostaje jego przetłumaczona na język polski książka o skrajnie przeludnionej Ziemi pt. *Przestrzeni! Przestrzeni!*** (1966). Jej dość swobodną adaptację stanowiła kinowa *Zielona pożywka*. Nieźle czyta się też *Filmowy wehikuł czasu* (1967), czyli zabawną historię ekipy filmowej, która realizuje produkcję o wikingach i żeby oszczędzić na dekoracjach oraz statystach, cofa się w czasie do przełomu X i XI wieku. Z masy innych rzeczy spłodzonych przez Harrisona mogę polecić wam jego trzy cykle powieściowe.

Planeta śmierci

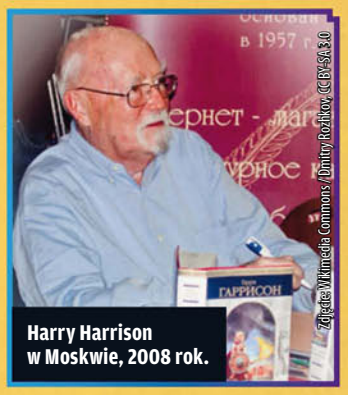
Pierwsza część tej serii to typowy, pisany na serio akcyjniak z 1960 roku. Bohaterem jest szuler Jason dinAlt, który wskutek rozmaitych zbiegów okoliczności trafia na planetę Pyrrus. Jej grawitacja oddziałuje z dwukrotnie większą siłą niż ziemska, przez co żyjący tam ludzie – bez względu na płeć – przypominają posturą Arnolda Schwarzeneggera. Tak rozbudowana muskulatura pozwala im jakoś egzystować. Na dodatek mieszkańcy z natury są wojowniczy i obdarzeni fantastycznym refleksem, co wynika z przystosowania do życia wśród wrogiej, nieustannie mutującej flory i fauny. Czyta się to nieźle, ale szału nie ma, bo powieść okazuje się dość sztampowa i dziś już mocno trąci myszką.

Dlaczego zatem ją polecam? Ponieważ dwie kolejne części są moim zdaniem znacznie lepsze: **utrzymane w lżejszym, lekko komediowym klimacie, nieco przypominającym nakręcone później filmy o Jamesie Bondzie z Rogerem Moore'em**. Główny bohater trafia w nich do dwóch skolonizowanych niegdyś światów. Na jednym powstały wrogie, ale zależne od siebie frakcje; każda opanowała inną technologię, której sekretów zazdrośnie strzeże przed konkurencją. Na drugiej planecie zaś ludzie cofnęli się w rozwoju społecznym i glob zdominowały koczownicze plemiona przypominające hordy Czyngis-chana. Jason dinAlt musi więc wykorzystywać spryt oraz wiedzę, a także manipulować lokalnymi układami społecznymi, żeby przełamać istniejący porządek i rozwiązać problem, który nie pozwala mu na dalszą podróż.

Jeśli nastawicie się na czystą rozrywkę i zawiesicie niewiarę, to czeka was całkiem fajna lektura. Warto przy okazji zaznaczyć, że cykl liczy więcej powieści, tworzonych już we współpracy z innym autorem – bez żalu można je sobie odpuścić.

Stalowy Szczur

Pisana z wyraźnym przymrużeniem oka wielotomowa **saga o byłym międzygwiezdnym przestępcy, który został schwytany i zwerbowany do pracy na rzecz organizacji zajmującej się egzekwowaniem prawa**. Wypełnia zaś wyraźnie zaczyna brakować pomysłów – ale kilka z tych wczesnych tomów zasługuje na uwagę. Najbardziej cenię *Zemstę Stalowego Szczura* z 1970.



Harry Harrison w Moskwie, 2008 rok.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Dmitry Rozhkov, CC BY-SA 3.0

Bill, bohater Galaktyki

Pierwsza część z 1965 roku to moja ulubiona książka Harrisona. Ta dość krótka antywojenna groteska aż ocieka ironią. **Parodiuje militarne science fiction z lat 50. i 60., a już szczególnie znęca się nad słynnymi *Żołnierzami kosmosu*** Roberta A. Heinleina.

Bohaterem jest młody wieśniak z zadupia galaktyki – poczciwy, lecz naiwny chłopak, który zaciąga się do imperialnego wojska walczącego z wielkimi, agresywnymi kosmitami. Ci ostatni okazują się raczej pokojowo nastawionymi 20-centymetrowymi jaszczurkami, ale wiecie, propaganda rządzi się swoimi prawami. Zderzenie obietnic z realiami żołnierskiego życia jest dla Billa, ekhm, mocno pouczające, a puenta – w sumie dość gorzka. Harrison dopisał po 20 latach sześć kolejnych tomów przygód naszego bohatera (w tym pięć wraz z innym autorem), ale według mnie pierwsza część bije na głowę wszystkie pozostałe.

Moją ulubioną książką Harrisona jest jadowicie ironiczny *Bill, bohater Galaktyki*.



Jak to mówią, nie oceniaj książki po okładce (nawet kiczowatej).

eprasa.pl 6201953c99

undelete

Upływ lat i postęp technologiczny zatarły w naszej pamięci wiele okruchów codzienności sprzed dekad. Pora je „odkasować”!

GRZEGORZ „KRIGOR” KARAŚ



Pecet z wyłącznikiem

Nie wiem, czy pamiętacie, ale w czasach choćby Windowsa 95 pecety były wyposażone w płyty główne zgodne ze standardem AT. To zaś sprawiało, że – prócz innych (mniejszych lub większych) wad wynikających z nie do końca przemyślanych rozwiązań lub niedostatków technologicznych – odznaczały się pewną cechą, z którą miał styczność każdy z nas.

Siłą rzeczy założenia tego standardu rozciągały się na inne komponenty – również zasilacz. W tym urządzeniu nie istniała ścieżka sygnału sterującego, którym płyta główna mogłaby powiedzieć zasilaczowi „wyłącz się”. W praktyce więc guzik Power na obudowie był elementem obwodu sieciowego – tak jak włącznik lampy wiszącej na suficie.

Choć zależało to przede wszystkim od sprzętu, a nie od systemu operacyjnego, na ogół po wyłączeniu Windowsa 95 – a także jego następcy, i czasami również późniejszych wersji – pojawiała się konieczność dodatkowego pstryknięcia przycisku zasilania. Obwieszczała ją zaś pamiętna **plansza z napisem „Można teraz bezpiecznie wyłączyć komputer”, której dziś już chyba nigdzie poza „maszynami” retro nie znajdziemy**. Założę się, że każdy z nas to przerabiał, każdy też bardzo się zdziwił, kiedy po wymianie sprzętu nowy komputer, już w standardzie ATX, po prostu wyłączał się sam.

W moim przypadku zaś omawiane tu przedpotopowe rozwiązanie niosło dodatkowo ciekawe konsekwencje. W latach 90. kupiłem sobie kartę rozszerzeń w postaci tunera TV z pilotem, który dawał przy okazji możliwość kontroli nad kursorem myszki. Leżąc więc w łóżku, mogłem po skończonym filmie wyłączyć peceta. Tyle że pojawiał się problem rzeczonego odcięcia zasilania.

Skombinowałem zatem wpinany między gniazdko a komputer rodzaj przedłużacza z wyłącznikiem – wystarczyło sięgnąć pod wyro, wygrzebać leżący tam kabel i... iść spać. Dziś seriale oglądam na smartfonie lub laptopie. Owszem, jest wygodniej i lepiej. Ale to już nie to samo.

ŁUKASZ „MORAŚ” MORAWSKI



Notatki gracza

Urodziłem się w 1990 roku i miałem to szczęście, że wokół mnie znajdowało się kilka starszych ode mnie osób, które siedziały w grach. Dzięki nim łupałem na Atari, zdobyłem swoją pierwszą Amigę i zyskałem tymczasowy dostęp do sprowadzonego z zagranicy NES-a. Do wyboru było parę ciekawych tytułów, ale zdecydowanie najbardziej w pamięci zapisało mi się pierwsze *The Legend of Zelda*. Głównie z racji tego, w jaki sposób przechodził produkcję mój kuzyn, pokazując mi tym samym, jak radzić sobie z ograniczeniami ówczesnej technologii.

A jedną z większych przeszkód był oczywiście brak możliwości sejwowania, co przy tak rozbudowanej grze stanowiło nie lada problem. Dlatego też **kuzyn miał przygotowany zeszyt A4 w kratkę, w którym skrupulatnie na kolejnych stronach rozrysowywał odwiedzone lokacje i układy lochów, zaznaczając istotne miejsca**. Udostępnił mi swoje notatki, dzięki czemu bez szczególnych trudności zdołałem ukończyć jedną z ważniejszych produkcji w historii branży. A teraz? Cóż, takim „kuzynem” może być przypadkowy jutuber publikujący longplaye.

Zainspirowany tym notatnikiem, sam później zakładałem takie zeszyty, by zapisywać w nich różne przemyślenia, wskazówki dotyczące przejścia gier i inne pierdoły. Ostatnio nawet wygrzebałem z kartonów przyozdobiony na okładce Kaczorem Donaldem brulion, w którym prowadziłem z bratem ewidencję wszystkich naszych gier na PlayStation (w większości piratów, ups...) oraz notowałem kody do wybranych tytułów. Całość opatrywałem kolorowymi rysunkami – zdjęcie mojego DZIEŁA SZTUKI znajdziecie w Kapsule Czasu na str. 122.

Prowadzenie tych zapisków dawało mi dużo frajdy. I w sumie nadal daje, bo wciąż staram się coś takiego robić – choć rzadko kiedy na papierze. Teraz raczej służy mi do tego komputer lub smartfon. Ostatnio np. cykałem fotki ekranowi podczas przechodzenia *Resonance: A Plague Tale Legacy*, żeby zapamiętać kilka rzeczy potrzebnych do rozwiązania łamigłówki. Dawniej przerysowałbym symbole na kartkę, teraz wystarczy telefon. Efekt ten sam, ale narzędzie jakby mniej romantyczne.

eprasa.pl 6201953c99

Kapsuła Czasu

Jesteśmy przekonani, że każdy fan tematyki retro ma jakieś pochodzące z dawnych lat pamiątki. Pochwalcie się nimi! Ta strona jest właśnie dla was i waszych skarbów – sięgnijcie więc do szuflad oraz gablotek i powspominajmy razem.

Dyski z dawnych lat

Podzielę się nietypowym hobby: zbieram stare dyski. Ale nie że jakieś muzealne czy od obcych ludzi – własne, wyciągane z komputerów, gdy te przestawały już wystarczać i pora była na upgrade. Nagromadziło się tego trochę, bo kolekcja ma już grubo ponad 20 lat. Nadal posiadam nawet moje pierwsze nośniki z lat 90. – te najstarsze, podłączane z wykorzystaniem interfejsu IDE. Jeden cały czas znajduje się w kieszeni montowanej w zatoce na napęd CD. Ani razu jeszcze nie wróciłem do ich zawartości, nie wiem, czy są sprawne, choć gdy lądowały w szufladzie, to każdy działał dobrze. Kiedyś na pewno to sprawdzę!

Rafał K.





Gry Elektronika IM

Niezapomniane konsolki z lat 90. – potocznie „ruskie gierki". W tamtych czasach dało się je kupić na każdym bazarze i dostarczały sporo radości: nawet nie zliczę godzin, które spędzałem na próbach bicia kolejnych rekordów, by potem podzielić się rezultatem z kolegami. Gier tego rodzaju było dużo, ale mnie ostały się dwie chyba najpopularniejsze obok *Wilka i Zająca*, czyli *Hokej* i *Autoslalom*. Urządzenia pełniły też funkcję dekoracyjną: każde miało nóżkę pozwalającą postawić sprzęt, a na ekranie widniała aktualna godzina i animacja z gry. Całość cieszyła oko: po zakończeniu zabawy żal było konsolkę po prostu schować. Zresztą nawet dziś w tej kwestii nic się nie zmieniło.

Marcin Paczkowski



Zeszyt z kodami

Za dzieciaka bardzo lubiłem coś tworzyć. „Projektowałem" planszówki, przepisywałem ulubione hasła z encyklopedii, robiłem kilkustronicowe magazyny, rysowałem komiksy i... prowadziłem zeszyty z kodami do gier. Większość moich prac niestety przepadła podczas przeprowadzki, na szczęście jednak zachował się ten notes. W tym przypadku co prawda jest to pismo brata, ale za to całość ozdabiają już ilustracje mojego autorstwa. Cudowna pamiątka!

Łukasz „Moraś" Morawski

Czekamy na wasze zdjęcia!

Jeśli masz w domu jakiś sprzęt retro lub inną gamingową pamiątkę, którą darzysz szczególnym sentymentem, to prześlij nam jej zdjęcie i wyjaśnij, dlaczego jest ona dla ciebie ważna. Nie zapomnij dodać informacji, że jesteś autorem fotografii i zgadzasz się na nieodpłatną publikację na łamach magazynu *Retro*. Na wasze maile czekamy pod adresem **retro@cdaction.pl**. Wybierzemy najciekawsze zgłoszenia.

eprasa.pl 6201953c99





WSPOMNIENIA SALONOWEGO BYWALCA

PAWEŁ „MRJEDI" MUSIAŁOWSKI



Zdarzyło się, że walkę widzieliśmy nie tylko w salonie z grami, ale także na ulicy, przy której takowy przybytek się znajdował.

W latach 80. każdy salon gier był nową przygodą, gdyż mogliśmy tam znaleźć zupełnie inne, nieznane jeszcze automaty. Eksploracja tychże przybytków wydawała się czymś kuszącym i naturalnym, ale niekiedy tego rodzaju eskapady kończyły się źle.

Człowiek to zwierzę terytorialne, więc odwiedzając obcy salon gier, należało liczyć się z konsekwencjami wejścia na „cudzy teren". To znaczy od czasu do czasu dochodziło do grubszych incydentów. Zasadniczo były to rzadkie zdarzenia, my jednak mieliśmy w naszym koleżeńskim składzie specjalistę, który bez pudła potrafił pakować się w kłopoty.

Tym razem muzyka naprawdę złagodziła obyczaje.

Karate po polsku

Rysio był atletycznie zbudowany i zawsze wyglądał na nieco starszego od nas. Do tego miał mnóstwo energii, z którą najczęściej nie wiedział, co zrobić. Nie należał do stałych bywalców salonów, ale los chciał, że raz się z nami wybrał do nowo powstałego lokalu na pobliskim wielkopłytowym osiedlu. I nie zawiódł nas.

Wspomniany **przybytek mieścił się w chatce ze sklejki, wciśniętej na teren przydomowego ogródka**. Ja i mój przyjaciel Piotrek odstawiliśmy rowery przed wejściem i zniknęliśmy w zaciemnionym pomieszczeniu, aby oddać się ulubionej rozrywce. Rysio podążył za nami, jednak po chwili stwierdził, że jego to nudzi. Pokręcił się, rozejrzał i wyszedł. Niedługo później przez nawarstwiony hałas automatów przebiły się do naszych uszu odgłosy z zewnątrz. Dźwięki nie pozostawiały żadnych wątpliwości, że toczy się tam walka zdecydowanie mniej elegancka od naszego okładania się po twarzach w *Karate Champ*. Niepewnie wyjrzeliśmy przez drzwi i choć zaczęło się już ściemniać, **wyraźnie zobaczyliśmy, że Rysio leje się z jakimś o głowę wyższym drabem**. Decyzja była prosta – wiejemy!

Czego słuchacie?!

Podnieśliśmy z chodnika rowery i spanikowani puściliśmy się biegiem wzdłuż uliczki. Im większa jednak odległość dzieliła nas od miejsca konfliktu, tym bardziej ciekawość brała górę nad strachem. Krzyki ucichły. Zostawiliśmy więc pojazdy i powoli zaczęliśmy wracać, by rozeznać się w sytuacji. Nagle z ciemności wyłoniły się trzy postacie. Jeden rzut oka wystarczył, by wiedzieć, że mamy kłopoty.

– *Hej, chodźcie tu!* – rozkazał najwyższy z nieznajomych.

Podeszliśmy przerażeni. Wysoki blondyn stał pośrodku, trzymając nóż. Miejsce po jego prawej zajął niski brunet, który obserwował wszystko bez słowa. Z kolei po lewej zobaczyliśmy naszego bohaterskiego Rysia z zakrwawioną facjatą.

– *Czego słuchacie?!* – wypalił od razu blondyn, ściskając mocniej ostrze.
– *My nie słuchamy, tylko tędy przechodziliśmy!* – przystąpiłem od razu do panicznej obrony.
– *Jakiej MUZYKI słuchacie?!* – wrzasnął.

Zgłupiałem. Pytanie było tak dziwne, a przerażenie tak przemożne, że jedyne, co mogłem z siebie wydusić, to prawda.

– *Różnej* – wykrztusiłem.
– *To znaczy?!*
– *No... różnej* – powtórzyłem.
– *To ZNACZY?!* – **Blondyn zachowywał się coraz agresywniej, a nóż niebezpiecznie zbliżał się w moim kierunku.**

Piotrek i Rysio milczeli, ja zaś stałem sparaliżowany, z kosmiczną pustką w głowie.

– *Daj spokój, obiecałeś mi* – odezwał się wtem brunet.
– *Nie wtrącaj się!* – warknął do niego blondyn. – *To ZNACZY?!* – Ponownie utkwił we mnie wzrok.

Obserwowałem to wszystko jak przez szybę. Moje ciało tam stało, ale umysł odleciał w niebyt. I wtedy coś z tyłu głowy kliknęło, a usta same wypowiedziały słowa, które być może uratowały nam życie:

– *Heavy metal.* – Usłyszałem, dziwiąc się, że to mój głos.

I to wystarczyło. Blondyn się rozpromienił.

– *Hej, to nasi!* – cieszył się jak szalony. – *A TY?!* – przypomniał sobie o Piotrku.
– *Ja też, razem z nim, bo nie mam własnego magnetofonu!* – rzucił szybko przyjaciel.

Blondyn znowu się uśmiechnął.

– *No przecież ci mówiłem, że swoich bijesz!* – Szkarłatnolicy Rysio prędko skorzystał z okazji.
– *Słuchajcie, chłopaki, jak coś, to walcie do mnie jak w dym tu na osiedle. Mamy ekipę, która da radę każdemu!* – zapewnił nas blondyn, a śmiechom i poklepywaniu po ramionach nie było końca. Tyle że mi jednak wcale nie chciało się śmiać.

eprasa.pl 6201953c99



Gry i zdjęcia

MARCIN „BOREK" BORKOWSKI

***Tajemnica statuetki* zapisała się w annałach polskiego gamedevu jako debiut Adriana Chmielarza, ale pamiętam o niej również dlatego, że korzystała z zaskakująco rzadko występującego w grach rozwiązania: używała prawdziwych zdjęć.**

Przez pewien krótki moment było to logiczne rozwiązanie. Wcześniej wyciskaliśmy wszystko, co się dało, z ograniczonej rozdzielczości i kilku kolorów – a to wymuszało wizualną stylizację i wymagało sprawnego grafika, rysującego całość piksel po pikselu. Sytuację zmieniło pojawienie się karty VGA.

Ślepy zaułek

Niby to tylko 256 kolorów naraz, ale za to z palety **262 144 barw – a tyle już pozwoliło na wyświetlanie zdjęć, których realizm powinien uwiarygodnić świat gier i zdjąć z niego odium umowności**. Żeby przenieść do komputera odbitkę czy negatyw, należało mieć dostęp do skanera – a we wczesnych latach 90. nie było to ani tanie, ani popularne urządzenie. Jednak po dobraniu optymalnego algorytmu kwantyzacji kolorów i ditheringu całość prezentowała się przyzwoicie.

Fotografia w grach była obecna, ale ostatecznie się nie przyjęła.

O dziwo, gry, które z tego podejścia skorzystały, nie są liczne – poza *Tajemnicą statuetki* chodzi mi po głowie jeszcze czeskie *Ramon's Spell*, wydane u nas przez Mirage. Dla porządku można by oczywiście wspomnieć o filmach interaktywnych, czyli rzeczach w stylu *Voyeura* albo *Mad Dog McCree* – ale to trochę inna kategoria (i nieco późniejsza, bo wymagała CD jako nośnika danych).

Rozwiązanie się nie przyjęło. Pewnie po części dlatego, że zaaranżowanie i zrobienie dobrego zdjęcia nie jest trywialne, ale równocześnie rosnące moce obliczeniowe pozwoliły skręcić w kierunku renderingu. Tworząc świat 3D, ma się nad nim dużą kontrolę stosunkowo niskim kosztem. W przypadku rzeczywistej scenografii należy albo kupić odpowiedni obiekt, albo wykonać jego atrapę. Wymodelować – z głowy czy na podstawie starej fotografii – jest zwykle łatwiej i taniej, niepotrzebny nam magazyn rekwizytów i można wykreować dowolną rzecz. Czasem co prawda bywało dokładnie odwrotnie: prościej i szybciej dało się zrobić zdjęcie, ale – zwłaszcza na początku – trudność sprawiało mieszanie światów fotografii i CGI, więc takie przypadki zamiataliśmy pod dywan.

Razem z cierpiącym realizmem. **To był taki dziwny okres, kiedy gry udawały realizm, a my udawaliśmy, że ten „realizm" jest realistyczny.** Przez długie lata zdjęcia i filmy analogowe jakością i rozdzielczością biły cyfrowy świat na głowę, a CGI można było rozpoznać na pierwszy rzut oka. Przyjmowaliśmy ten stan jako niezbędną konieczność i wmawialiśmy sobie, że widoczny na ekranie trzeci rodzaj tischnerowskiej prawdy wygląda dobrze i że to jest postęp. Był – ale bardziej dla twórców niż dla graczy.

Przewrotna cena postępu

Oczywiście granica możliwości się przesuwała. Dzięki rosnącym rozdzielczościom i mocom obliczeniowym, wspomaganym przez coraz lepsze algorytmy, doszliśmy – jeszcze przed rewolucją AI – do momentu, w którym CGI bywało nieodróżnialne od zdjęć. W przewrotny sposób oznaczało to gigantyczne wydatki po stronie twórców – coś, co zaczęło jako metoda na obniżenie kosztów, doprowadziło w ostatecznym rozrachunku do ich wzrostu. Oczywiście tylko w specyficznych sytuacjach i nie zawsze, ale **jeśli produkcja assetów graficznych do dużego tytułu AAA wymaga funduszy podobnych lub większych niż nakłady na film kostiumowy, to coś poszło nie tak**.

Chodzą mi po głowie te historie ze zdjęciami i CGI po raz kolejny, bo znowu piszę grę, której akcję umieszczam w świecie rzeczywistym, zacierając granice między prawdą a zmyśleniem. I znowu robię to, m.in. korzystając ze zdjęć. W odróżnieniu od dwóch poprzednich tytułów w *Geolocation Case Files: Road Trip to Robert's Grave* gracz nie dostanie fotografii do ręki – będzie je widział wyłącznie na ekranie. Tym samym mogę sobie pozwolić na trochę więcej dezynwoltury – nie muszą one wyglądać jak prosto z aparatu, lekkie podrasowanie Photoshopem niczego nie zepsuje. Ale że podstawą rozgrywki jest geolokacja, zmiany nie mogą przeszkadzać w identyfikacji miejsc.

Bo zdjęcia od zawsze są znakomitym materiałem na grę. Tylko trzeba mieć na nie pomysł.

eprasa.pl 6201953c99

45 lat pisania o grach



SMUGGLER

W latach 70. XX wieku pojawiły się pierwsze elektroniczne automaty arcade, w sklepach zagościły natomiast konsole, komputery osobiste i gry na nie. Rodził się nowy, dynamicznie rozwijający się przemysł. W końcu ktoś stwierdził, że to wszystko zasługuje na coś więcej niż okazjonalne wzmianki w pismach o elektronice użytkowej.

I tak oto 29 października 1981 roku na rynku pojawiło się *Electronic Games*, czyli pierwszy w USA i młodszy o zaledwie dwa tygodnie od brytyjskiego *Computer and Video Games* magazyn poświęcony wyłącznie grom wideo i związanemu z nimi sprzętowi. To dzieło trojga Nowojorczyków: Billa Kunkela, Arniego Katza i Joyce Worley.

Coś zupełnie nowego

Wcześniej zajmowali się oni raczkującą branżą w magazynie *Video*, w założonym w 1978 roku przez Kunkela i Katza dziale Arcade Alley. Jako że rubryka budziła spore zainteresowanie i odzew wśród czytelników, wydawca postanowił zaryzykować, wypuszczając osobne czasopismo skierowane do fanów elektronicznej rozrywki. Nikt nie był wtedy pewien, czy istnieje wystarczająco duży popyt na taki specjalistyczny magazyn. Okazało się, że i owszem. **W szczycie popularności *EG* miało ponad 250 tys. egzemplarzy nakładu.**

We wstępniaku pierwszego numeru deklarowano: „Staramy się traktować gry elektroniczne serio, ale bez przesadnej powagi. W końcu w tym hobby – a także w *Electronic Games* – powinno chodzić o dobrą zabawę". To credo nawet dziś pasuje do każdego porządnego wydawnictwa gamingowego. W tymże artykule gracze zostali przedstawieni jako bardzo szybko rosnąca społeczność. Redakcja rzuciła kilkoma faktami: prawie 4 mln gospodarstw domowych w USA ma jakiś sprzęt do grania, w 1981 roku sprzedadzą się 2 mln konsol oraz 20 mln kartridży, a Amerykanie w samym tylko automacie *Asteroids* zostawiają 2,5 mln dolarów – każdego dnia!

Entuzjazm był wielki. Równocześnie jednak **ludzie odpowiedzialni za magazyn dopiero uczyli się opisywać medium, które praktycznie nie miało jeszcze własnego języka**. Pismo to pomogło więc go stworzyć i rozpropagować. Źródła historyczne przypisują temu środowisku m.in. popularyzację takich terminów jak „screenshot" czy „play mechanics". To również tam po raz pierwszy w druku pojawiło się określenie „easter egg"(*).

Zerknijcie sobie (np. tutaj: bit.ly/EG_1981) na skany premierowego numeru *Electronic Games*. Warto sięgnąć myślami do **pionierskich czasów pełnych świeżego spojrzenia i wręcz naiwnego zachwytu nową technologią** – choćby po to, by znów poczuć ten dreszczyk emocji. Przypomnijmy sobie niecierpliwe wyczekiwanie na kolejne wydania naszych ulubionych pism gamingowych. Niech powrócą wszystkie te momenty radosnej ekscytacji w trakcie pospiesznego kartkowania i mimowolne „Wow!" na widok co efektowniejszych screenów. To była prawdziwa magia.

Dziedzictwo

Niemniej czas ten już niestety bezpowrotnie przeminął. Papierowe magazyny od dawna nie są podstawowym źródłem informacji dla graczy: newsy na bieżąco pojawiają się w internecie, test nowej konsoli czy recenzję możemy przeczytać dosłownie sekundę po oficjalnej premierze, a niekiedy nawet i przed nią. Zamiast statycznych, niedużych screenów oglądamy gameplaye w 4K. A jednak mechanizm jest tu dokładnie ten sam jak te 45 lat temu.

Ktoś nadal musi odpowiedzieć na pytanie: „Czy ta gra jest dobra?", a następnie to uzasadnić. I opisać jej mechanizmy, kontekst, historię twórców, wykorzystaną technologię – często używając do tego fraz i słów ukutych przed niemal pięcioma dekadami. Największą zasługą *Electronic Games* było udowodnienie, że gry to osobna, warta uwagi branża godna własnych mediów, języka i wyspecjalizowanych krytyków.

Electronic Games udowodniło, że gry to osobna, warta uwagi branża.

Electronic Games upadło w 1985 roku, Kunkel zmarł w 2011. A my – piszący o grach na łamach magazynów i sajtów, opowiadający o nich na YouTubie czy Twitchu – wyrośliśmy z tego pisma. My wszyscy z niego.

(*) Samo zjawisko było oczywiście starsze. Pojęcie „easter egg" w znaczeniu ukrytej niespodzianki przypisuje się Steve'owi Wrightowi z Atari. Electronic Games *spopularyzowało je, publikując jego wypowiedź w pierwszym numerze.*

eprasa.pl 6201953c99



W krainie mitów

MICHAŁ „PISARION 3000” PISARSKI

Pamiętam czasy, gdy niestworzone opowieści o grach z dowodami w stylu „zaufaj mi, stary” rozgrzewały nas do czerwoności. Byłem naiwny, ale niczego nie żałuję.

W podstawówce za czerwony pasek na świadectwie dostałem książkę z pięknie ilustrowanymi greckimi mitami. Mimo iż historie te przestały już pełnić swoją najważniejszą funkcję, czyli wyjaśniać niewyjaśnione, to i tak mnie zafascynowały. Uwielbiałem je czytać, ale jako przedstawiciel cywilizowanej kultury końcówki XX wieku rzecz jasna nie wierzyłem w nie. Minotaur? Kobieta z bykiem, dobre sobie! Odrastająca wątroba Prometeusza? Co za bujda! Ale **słyszeliście, że da się uratować Aerith w *Final Fantasy VII*?** No właśnie. Czasy mojej młodości upłynęły wielu nastolatkom pod znakiem nieco innych mitów – gamingowych.

Na pewno się da!

Pierwszy, który pamiętam, to właśnie ten o Aerith. Niczym starożytni, gracze nie potrafili czegoś zrozumieć – w tym przypadku, dlaczego twórcy uśmiercili jedną z najważniejszych postaci – wymyślili sobie zatem własne wytłumaczenie. Musi istnieć alternatywa, to przecież gra wideo; trochę kombinowania i kwiaciarka jeszcze nas wszystkich przeżyje.

Mamy gamingową mitologię. Taką, którą sami tworzyliśmy.

Pojawiało się też wiele innych mitów. Odgrywały różne role. Dawały poczucie sensu, wspólnego dążenia do celu, rozbudzały wyobraźnię... Przykładowo: Lara Croft, czyli najbardziej ponętne 250 wielokątów w historii branży, podobno po wpisaniu specjalnego kodu rozbierała się do rosołu. Pani archeolog wiedziała o tym dokładnie tyle samo co o naszej zupie narodowej, a mimo to każdy słyszał o „koledze kolegi”, którego palce skakały po przyciskach pada tak sprawnie, że aż zrzuciły z Lary ciuchy.

Mnie w tamtych czasach nie interesowało jednak wyrywanie cyfrowych dziewczyn, tylko kariera. A konkretnie kariera trenera digitalowych stworków. **Ileż się nasłuchałem, że pod pewną ciężarówką w świecie *Pokémon Red* i *Blue* kryje się legendarny Mew!** Schwytanie go było jednym z moich największych marzeń – gdyby mi się udało, stałbym się wśród znajomych większym kozakiem niż sam Ash Ketchum. I dopiero po wielu godzinach prób zrozumiałem, że szanse na to mam takie, jak na zobaczenie w zoo prawdziwego Pikachu.

Od mitu do prawdy

Pięknie się w ogóle wiele z tych mitów rodziło. W *Diablo* mogliśmy zaczepiać krowy, więc fani, przyzwyczajeni do tropienia sekretów, wymyślili sobie, że funkcję tę na pewno wprowadzono nie bez powodu. Z kolei Sheng Long ze *Street Fightera* był na początku tylko błędem w tłumaczeniu, a Ermac z *Mortal Kombat* komunikatem wskazującym na liczbę konkretnych bugów w grze (skrótowiec od „error macro”). Gracze zaczęli jednak wyobrażać sobie jakichś legendarnych, ukrytych wojowników, a plotki podsycały zagraniczne magazyny gamingowe, które dla żartu przerabiały zrzuty ekranu i dzieliły się wskazówkami, jak owych bohaterów odblokować. Prasowe dowcipy miały nawet rodzime odpowiedniki – *PSX Extreme* przekonywał niegdyś, że Marshall Law w *Tekkenie 3* potrafi zakuć swoich rywali w kajdanki.

A wiecie, co w tym najlepsze? Nie, Law nie używał żadnych kajdanek, ale w magicznym świecie elektronicznej rozrywki **mit może stać się rzeczywistością. Krowi poziom pojawił się w *Diablo II***, a Sheng Long i Ermac faktycznie dołączyli do składów w kolejnych odsłonach swoich serii.

Czas mitów przeminął

Tym bardziej szkoda, że obecnie mity w podobnej formie wymarły. Wszystko można przecież błyskawicznie zweryfikować w necie lub wyłowić z plików gry. Podobnych wrażeń szukałem w creepypastach, ale w ich prawdziwość nikt nigdy nie wierzył, więc co to za zabawa. Zresztą i tak wolałbym liczyć na schwytanie potężnego pokémona, niż bać się, że kartridż z *Zeldą* okaże się przeklęty.

Na szczęście, zupełnie jak w przypadku mojej książki z mitami, te opowieści nadal pasjonują i wiele mówią o swoich czasach. Cieszę się, że widziałem, jak budują społeczność i wpływają na życia. I tak, ratunek dla Aerith utknął mi w pamięci nawet bardziej niż przygody Heraklesa.

eprasa.pl 6201953c99

Oddajcie moje duże pudełka!



WOJCIECH TARCZYŃSKI
(STARE KONIE)

Po ogłoszeniu przez Sony zakończenia od 2028 produkcji płyt z nowymi grami na PlayStation zacząłem wspominać stare, dobre czasy, kiedy nawet tytuły na pecety miały bogate wydania fizyczne.

We Wrocławiu – poza oczywiście kultową giełdą komputerową na stołówce Politechniki – w latach 90. istniało kilka sklepów z grami. Niektóre z nich zapadły mi w pamięć bardziej, jak ten **w Domu Handlowym Feniks w Rynku: małe stoisko pełne wielkich pudeł z tytułami na PC. To właśnie tam po raz pierwszy zobaczyłem demko *Quake'a*.** Napisać, że szczęka mi opadła, to nic nie napisać – byłem w szoku. Miałem wówczas mniej niż 12 lat i wiedziałem, że patrzę na coś wyjątkowego.

Podobny przybytek działał w DH Podwale, bodaj na drugim piętrze. Dało się tam kupić nie tylko gry na PC, lecz także kasety na C64 czy nawet duże pudełka z produkcjami na Amigę – ależ to jest teraz rarytas! W tamtych czasach miałem w domu podpiętego do telewizora Commodore'a, a na informatyce w MDK zachwycaliśmy się Amigą 500. We wspomnianym sklepie zobaczyłem zaś wielki box ze *Spider-Manem* na „Przyjaciółkę". Po prostu cudo – a jako że wtedy wręcz pożerałem komiksy TM-Semica, musiałem namówić wujaszka na ten zakup. Pudełko z grą zdobiło moją półkę przez wiele lat, w samą produkcję zagrałem natomiast tylko raz, bo własnej Amigi w domu się nie doczekałem.

Jakiś czas później – rok, może pół roku przed premierą *Quake'a II* – na Kościuszki we Wrocławiu zmodernizowano salon Empik. Z dusznej i małej księgarni zrobił się obszerny lokal, gdzie oprócz książek oraz prasy z całego świata znalazła się przestrzeń na spore stoisko z grami i... najprawdziwszą gralnią. Gdy pierwszy raz zobaczyłem tę nową miejscówkę, nie mogłem uwierzyć własnym oczom – poczułem się, jakbym trafił do nieba.

Era Empiku

Nigdy wcześniej nie wszedłem do sklepu, gdzie pudełka nie stały za ladą, lecz były na wyciągnięcie ręki: każde dało się sprawdzić z bliska. Do tego **wybrane tytuły mogliśmy zgarnąć z półki i poprosić obsługę o ich odpalenie – oczywiście takie „testy" kosztowały kilka złociszy**. Granie w chmurze? Panie! Ja w tym Empiku wręcz bujałem w obłokach! To właśnie tam kupiłem wielkie boksy z *Carmageddonem* i *Quakiem II* – satysfakcja obcowania z tymi imponującymi, kolorowymi wydaniami była zaiste nie do opisania.

Jakiś czas później Empik we wrocławskim Rynku doczekał się całego piętra z grami. Do tego w piwnicach tego rozległego lokalu urządzono gralnię, a gdy schodziło się do tych podziemi gracza, wpadało +100 do klimatu. Nie przypuszczałem wtedy, że kilka lat później znajdę w tym miejscu pierwszą etatową pracę.

Na rozmowę przyszedłem kompletnie nieprzygotowany, ale moja wiedza o grach wystarczyła, bo bez problemu dostałem propozycję zatrudnienia. Zaczynałem akurat w dniu premiery nowej *Fify* i wyglądało to jak apokalipsa: po nową „Piłeczkę" przyszły wielkie tłumy, więc ledwo wyrabialiśmy z donoszeniem kolejnych pudełek z zaplecza. Cóż, magazynek raczej wymagań BHP nie spełniał: przez całe pomieszczenie przechodziła wielgachna belka, o którą można było się potknąć i wybić sobie zęby lub skręcić nogę. Mnie udało się zrobić to drugie. Tak, w pierwszym dniu pracy.

Wizyta w wypełnionym boksami sklepie była niczym spełnienie marzeń.

Tego już nie ma

Szybko jednak wróciłem i... dzięki temu mam mnóstwo ciekawych wspomnień. **Zdarzyło mi się sprzedać gry Maciejowi Zielińskiemu (koszykarz Śląska Wrocław i reprezentacji Polski), a pewien znany bokser kupił *Dooma*.** Doświadczyłem też premiery drugiego *Half-Life'a* i przy okazji musiałem tłumaczyć klientom, że bez połączenia z siecią tej pozycji nawet nie zainstalują. Kompletne novum wtedy! Spędziłem tam mniej niż rok, a potem los skierował mnie ku Wielkiej Brytanii – ale to już inna historia.

Niestety o ile do produkcji retro w fizycznych wydaniach jeszcze będziemy w stanie wrócić przez kolejne dekady, o tyle z nowymi dziełami może być już nieciekawie. A punkty z grami? Kilku zajawkowiczów nadal podtrzymuje tę magię (pozdro, Norbi!), w pewnym momencie jednak wszystkie nasze wspomnienia, sklepy oraz „jaskinie" z automatami przepadną w czasie jak łzy w deszczu...

eprasa.pl 6201953c99



Nekrolog

DAWID „DAEL" BIEL

Z głębokim żalem zawiadamiamy, że 25 sierpnia 2026 roku opuściła nas wyjątkowo liczna grupa ludzi, demonów, kosmitów, czarnoksiężników, arystokratów, bogów i szaleńców (w tym jeden premier Związku Radzieckiego).

Odszedł Gabriel Knight – pisarz, właściciel księgarni St. George's, Schattenjäger, detektyw amator i człowiek, który udowodnił, że w walce z klątwami, voodoo i pradawnym złem równie przydatne, jak magiczny talizman, mogą okazać się bezczelność i ujmujący południowy akcent. Nowy Orlean stracił jednego ze swoich najbardziej nieodpowiedzialnych obrońców.

Nie ma już z nami hrabiego Nefariousa. Toonlandia przyjęła wiadomość ze smutkiem umiarkowanym, a ulgą dość wyraźną. Jego nagłe odejście pozostawiło świat kreskówek bezpieczniejszym, choć zdecydowanie mniej interesującym. **Zamilkł też Melek, szlachetny przedstawiciel Kilrathi, który swym angielskim akcentem pokazał nam, jak dystyngowanymi stworzeniami są koty.** Nawet te najbardziej mordercze.

Pożegnaliśmy również doktora Frankensteina. W śmierci człowieka, który znaczny kawał życia poświęcił próbom jej przezwyciężenia, trudno nie dostrzec pewnej ironii. Laboratorium zamknięte do odwołania. Prosimy niczego nie dotykać. Szczególnie przełączników.

Nie żyje Stratos, bóg powietrza, wiedzy i wyniosłości. Wierni pozostali bez opieki. Za przyszłe huragany, wichury oraz niespodziewane unoszenie się ludzi kilka metrów nad ziemią odpowiada od tej chwili ktoś inny. Królestwo Ferelden straciło zaś Arla Rendona Howe'a – szlachcica obdarzonego wyjątkowym talentem do znajdowania niewłaściwej odpowiedzi na niemal każdy dylemat moralny. Oczekuje się, że uroczystości pogrzebowe będą skromne. Nie zgromadzono wystarczającej grupy autentycznie zasmuconych uczestników.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Alan Light, CC BY 2.0

Wyrazy współczucia składamy także pogrążonym w żałobie siłom piekielnym. Odszedł bowiem imperator Doviculus, władca demonów i jeden z niewielu ludzi – używamy tego określenia bardzo umownie – zdolnych wnieść do świata heavy metalu więcej teatralności.

Z niepokojem obserwujemy kryzys w Związku Radzieckim, który stracił premiera Anatolija Czerdienkę. Państwo pozostało bez przywódcy, bez odpowiedzialnej polityki zagranicznej, bez wehikułu czasu i, co szczególnie bolesne, bez programu kosmicznego pozwalającego schronić się w jedynym miejscu nieskażonym kapitalizmem. Wiadomość wywołała zamieszanie w Moskwie, Waszyngtonie i na orbicie.

Odeszli też inni: King Chicken, Mastermind, Profesor Calamitous, Lemony Snicket, Nigel Thornberry. Cała gromada monarchów, złoczyńców, naukowców, zwierząt, narratorów oraz istot, których klasyfikację systematyczną lepiej powierzyć specjalistom.

Odszedł głos, który ożywiał gry.

Jedni chcieli podbić świat. Drudzy go uratować. Jeszcze inni po prostu zawłaszczali ekran samą swoją obecnością. Pozostawili po sobie miasta bez zakurzonych księgarń, królestwa bez zdrajców, imperia bez tyranów i Związek Radziecki bez planu na wyjście z kryzysu.

A łączyło ich jedno – kiedy zaczynali mówić, trudno było słuchać kogokolwiek innego.

Cześć ich pamięci. I **cześć pamięci Tima Curry'ego. Niezrównanego aktora, który w ciągu blisko 60-letniej kariery wystąpił w produkcjach zarówno wybitnych, jak i koszmarnych.** Apokryficzny cytat przypisywany Rogerowi Ebertowi głosi, że Curry zagrał w dziesiątkach filmów zasługujących tylko na jedną gwiazdkę. Ale zawsze był powodem, dla którego dany tytuł w ogóle jakąś gwiazdkę dostał. Może i Ebert nigdy tego nie powiedział, lecz cóż z tego, skoro to po prostu prawda. Warto pamiętać, jak ogromne szczęście spotkało branżę, że 33 lata temu zdobywca nagrody Emmy nie czuł zażenowania, występując w grze wideo. I przez dekady dawał z siebie wszystko.

Dziękujemy, panie Curry.

eprasa.pl 6201953c99

Dlaczego VHS wygrał z Betamaksem i Video 2000



ADAM „CHEN PI" CHABIŃSKI

Kiedyś w technice liczyły się możliwości. Później jednak coś zupełnie innego zyskało na znaczeniu. Betamax i Video 2000 cechowały się wysoką jakością obrazu, z kolei VHS... No właśnie, VHS był po prostu tani, a wojna formatów rozstrzyga się nie w laboratoriach, lecz w portfelach konsumentów i na sklepowych półkach.

W czasach, kiedy chodziło się w „szarikach" z teksasu, bo prawdziwe dżinsowe Wranglery i Levisy oficjalnie były tylko w Peweksie, i kiedy kiepskie pomarańcze – te kubańskie, kwaśne i mało soczyste – pojawiały się w sklepach jedynie przed Bożym Narodzeniem, powstawały standardy zapisu obrazu ruchomego. Bynajmniej nie u nas – to oczywiste. U nas mało kto mógł sobie pozwolić na regularne kupowanie kaset, gdy 20 dolarów wystarczało na miesięczne utrzymanie. Poza tym i tak niespecjalnie mielibyśmy co nagrywać.

Zachodnia myśl techniczna

Właśnie wtedy – mniej więcej w drugiej połowie lat 70. XX wieku – na Zachodzie zaczęły pojawiać się pierwsze domowe magnetowidy kasetowe. Niemal w tym samym czasie **JVC opracowało królujący później (nie do końca zasłużenie) Video Home System, a Sony promowało Betamax**.

Ten drugi bił VHS na głowę pod wieloma względami: miał wyższą rozdzielczość, lepszą jakość obrazu, mniejsze zaszumienie i precyzyjniejszą mechanikę. Sony popełniło jednak błąd i ograniczyło dawanie licencji. O ile bowiem JVC pozwalało licznym firmom na produkowanie zarówno magnetowidów, jak i nośników VHS, o tyle z kasetami Betamax nie było tak różowo. Postawa psa ogrodnika dość szybko doprowadziła do porażki. Magnetowidy i kasety VHS zaczęli wytwarzać niemal wszyscy znaczący producenci elektroniki użytkowej, z takimi firmami na czele jak Hitachi, Mitsubishi czy Panasonic. Urządzenia obsługujące standard Betamax – pomijając Sony – wychodziły zaś z mniejszej liczby fabryk, m.in. Sanyo, Toshiby czy NEC-a.

Głos z Europy

Po kilku latach – w 1979 roku – do wyścigu dołączyli ówcześni potentaci elektroniki ze Starego Kontynentu, Philips i Grundig, promując **Video 2000. Wielu znawców tematu uważa, że pod względem technicznym europejska propozycja była lepsza od Betamaksa, nie mówiąc nawet o formacie VHS.** Po pierwsze dwustronne kasety mieściły nawet osiem godzin nagrań. Po drugie w magnetowidach Video 2000 zastosowano system dynamicznego śledzenia ścieżki (DTF), który pozwalał na uzyskanie krystalicznie czystego (bez pasów zakłóceń) obrazu podczas przewijania na podglądzie w tył i w przód. Mało tego, dwa silniki napędzały bezpośrednio szpule w kasecie, co pozwoliło na uproszczenie całego mechanizmu.

Gwoździem do trumny Betamaksa i VHS-u miał być system dynamicznego tłumienia szumów (DNS), który sprawiał, że mowa i muzyka brzmiały wyjątkowo czysto. Elektronika wykorzystująca DTF i DNS działała świetnie, ale okazała się kosztowna i skomplikowana, a nierzadko też awaryjna. Ponadto Holendrzy i Niemcy pojawili się spóźnieni – impreza pt. Wideo w Domu i Zagrodzie rozkręciła się na dobre zarówno w Europie Zachodniej, jak i za wielką wodą, dokąd Video 2000 nawet nie dotarło.

Niemieckie „filmy o miłości"

Wspomniane przyczyny oraz dużo droższy sprzęt konkurencji utorowały VHS-owi drogę do popularności. W latach 80. (a w Polsce chwilę później) zaczęły masowo powstawać wypożyczalnie kaset wideo. Targowiska zapełniły się kopiowanymi na potęgę filmami, którymi można było się wymieniać. Rynek zalały kasety VHS. **Szacuje się, że wyprodukowano ich kilkanaście miliardów lub nawet więcej.**

Mówi się, że VHS zawdzięcza zwycięstwo dostępności filmów „przyrodniczych".

Według niektórych źródeł VHS zawdzięcza zwycięstwo dużej dostępności filmów „przyrodniczych" – przecież w latach 90. na bazarach, giełdach i targach nad Wisłą dało się znaleźć rozmaite produkcje zza Odry i Nysy Łużyckiej. Niewykluczone, że w tym żarcie tkwi ziarnko prawdy – półlegalna dystrybucja pornografii rzeczywiście mogła się przyczynić do chwilowego opanowania świata wideo przez VHS. A na pewno spowodowały to czynniki rynkowe: atrakcyjna cena odtwarzaczy, nagrywarek i kaset VHS. Betamax i Video 2000 miały ogromną przewagę technologiczną, tyle że mało kto z przeciętnych konsumentów dostrzegłby tę różnicę na kineskopowym telewizorze...

eprasa.pl 6201953c99



Żółta farba kontra zeszyt w kratkę

EUGENIUSZ SIEKIERA

Ślad zapachowy prowadzący do celu na liniowej mapie? Jest. Znajdźki, które z daleka pulsują i widać je nawet przez przeszkody? Obecne. QTE wstawione tylko dla picu, bo same się zaliczają? No ba. Krawędzie pociągnięte farbą tak subtelnie, żeby przypadkiem ślepy nie przeoczył? Pytasz, a wiesz!

I tak dalej, et cetera. *Marvel's Wolverine* ostro oberwał, a jeden z zarzutów dotyczył traktowania odbiorców jak skończonych idiotów. Niektóre systemy tłumaczy fabuła i charakterystyka postaci, na pewno jednak dało się je zaimplementować mądrzej, byśmy nie czuli się jak dzieci prowadzone za rączkę. Insomniac Games niczego nowego zresztą nie wynalazło, popisało się tylko „lekką" przesadą, ładując do swej gry szaloną liczbę ułatwiaczy. Nawiasem mówiąc, uważam, że Rosomak dostał rykoszetem, bo spora część głosów oburzenia dobiegała z tych samych gardeł, które piętnowały ostatnie praktyki Sony. Ale dziś nie o tym...

Bohater w złotej klatce

Nie ma sensu mydlić oczu, różne **rozwiązania upraszczające gameplay pojawiają się obecnie w niemal każdej większej produkcji**. Systemy nawigacji to przecież standard w grach akcji lub tych z otwartym światem. W piaskownicach z pojazdami dominują GPS-y, rozleglejsze sandboksy usiane są znacznikami, a do celu dodatkowo prowadzą mityczne „żółte strzałki". A kiedyś? W dungeon crawlerach kluczyliśmy labiryntami identycznych korytarzy; nigdzie tak bardzo nie przydałaby się mapa jak tam. I mieliśmy ją, pod warunkiem, że narysowaliśmy ją ręcznie. Do *Stonekeepa* (to jeden z „pełniaków" w *CDA*!) czy serii *Dungeon Master* nie było sensu siadać bez ołówka i zeszytu w kratkę.

W porównaniu ze współczesnymi hitami gry lat 90. były bezwzględne.

Na przestrzeni lat zmieniła się filozofia budowania poziomów, zwiększono ich czytelność, całkowicie przeprojektowano również sterowanie. Pamiętacie, jak to wyglądało w pierwszych *Tomb Raiderach*? Każdy skok wymagał absolutnej precyzji i dodatkowo wduszenia przycisku chwytu. Dziś podobne sekwencje wspinaczkowe są niemalże zautomatyzowane, a docelowe miejsca wyraźnie podkreślone żółtą farbą albo innymi maziajami. Musi być dynamicznie i efektownie, a nie trudno i mozolnie. Masz przeć do przodu, a nie zastanawiać się, czy postać sięgnie najbliższego ustępu skalnego.

Śmierć hardkora

Zdarzały się też problemy innej natury. Choćby **absurdalnie trudne zagadki w przygodówkach**. Za przykład niech posłuży ta z *Najdłuższej podróży*: Co zrobić, by podnieść klucz, który utknął na torach? Wystarczyło zwabić mewę, by przebiła gumową kaczuszkę, wyłowić zabawkę, zdjąć plaster, następnie ją nadmuchać i połączyć ze sznurem oraz metalowym zaciskiem, a całej konstrukcji użyć na rzeczonym kluczu, by chwyciła go, gdy zejdzie z niej powietrze. Każdy by na to wpadł!

Niemniej, jak już brakowało pomysłów, próbowaliśmy niedorzecznych kombinacji, a dopiero jeśli też nie dawały rezultatu, pozostawała pomocna dłoń. Tyle że w czasach łączenia się przez modem odpalaliśmy internet na chwilę, aby sprawdzić pocztę, a nie szukać solucji. W sukurs przychodziła prasa gamingowa, często drukująca poradniki lub ułatwiające rozgrywkę kody (w magazynach z lat 90. obowiązkowa rubryka!). Ba, zdarzały się pisma skupione wyłącznie na wspomnianych solucjach, np. *Action Plus*, poboczny projekt *CDA*. Niektóre recenzje w kultowym *Top Secrecie* nie były klasycznymi recenzjami, lecz dokładnymi opisami przejścia. Z kolei legendarny *Bajtek* nierzadko zamieszczał mapy gier z ery ośmiobitowej. Jak widać, **nie mieliśmy dostępu do informacji od strzała – zdobycie ich wymagało czasu, a często też kasy**. I jakoś się żyło.

Na tle współczesnych blockbusterów produkcje z minionej ery wyglądają zatem na bezwzględne, co od razu pokazuje, jak mocno zmienił się profil statystycznego gracza. Dziś typowy odbiorca jest starszy, mniej cierpliwy i najwyraźniej nie chce marnować ani chwili. Kiedyś frustracja stanowiła integralną część zabawy, teraz korporacje boją się, że wkurzony klient wyłączy grę po godzinie i nigdy do niej nie wróci. Kontekst finansowy też nie pozostaje bez znaczenia – mówimy przecież o tytułach kosztujących nierzadko szalone pieniądze, jak rzeczony *Wolverine*, którego produkcja pochłonęła 300 mln dolarów. Molochom pokroju Sony zwyczajnie nie opłaca się irytować odbiorców. Oczywiście paradoksalnie często to robią, wylewając dziecko z kąpielą.

eprasa.pl 6201953c99

MAGAZYN DLA FANÓW RPG

144 strony analiz, sylwetek i rozważań związanych z najważniejszymi tytułami RPG. Gratka zarówno dla fanów serii *Baldur's Gate*, *The Elder Scrolls* czy *Wiedźmin*, jak i miłośników *Cyberpunka*, *Fallouta* oraz *Mass Effecta*!



KUP JUŻ TERAZ!

SKLEP.CDACTION.PL

eprasa.pl 6201953c99

WŁAM SIĘ DO BANKU WIEDZY O GTA I ROCKSTARZE!

148 stron

35 zł

★
144 strony jazdy na czerwonym świetle

★★
Zaskakująca historia i barwna analiza kultowej serii

★★★
Specjalny dział poświęcony GTA VI

★★★★
Dzika podróż po USA: metropolie, kino, kultura

★★★★★
Red Dead Redemption, Bully i inne – przegląd WSZYSTKICH gier Rockstara



PREMIERA:
24.11.2026

ZAMÓW PREORDER NA
SKLEP.CDACTION.PL

eprasa.pl 6201953c99