CD-ACTION®

WYDANIE SPECJALNE | cena: 35 zł, w tym 8% VAT. NUMER #10 (01/2026)

RETRO

NOWE, LEPSZE

CZASO… FANÓW KLASYCZNYCH GIER

132 STRONY!

RECENZJE

- Terminator 2D: No Fate
- Blood: Refreshed Supply
- Rayman: 30th Anniversary Edition

REPLAY

- Legacy of Kain: Soul Reaver
- Alone in the Dark 3
- TES IV: Oblivion
- Moon Patrol
- World Cup 98
- Portal 2

PUBLICYSTYKA

- Duke Nukem
- Gry piłkarskie
- Historia strategii
- Chris Avellone
- Seksualność w grach

TECH

- Historia kart Voodoo
- Rozbieramy Pegasusa
- Dzieci Neostrady
- Zakup komputera w PRL-u
- C64 Ultimate

GRA NUMERU

TOMB RAIDER

9 771426 291624 01

ISSN 1426-2916 INDEX 379166

eprasa.pl 77ea7384bd

TOMB RAIDER ☐ TERMINATOR 2D: NO FATE ☐ PORTAL 2 ☐ HISTORIA STRATEGII ☐ GRY PIŁKARSKIE ☐ DUKE NUKEM ☐ SEKS W GRACH ☐ KARTY VOODOO ☐ DZIECI NEOSTRADY ☐ C64 ULTIMATE

ATARI 2600+

PAC-MAN • EDITION •

©2026 Atari Interactive, Inc. ATARI and the ATARI logo, and all individual Atari game names and logos are trademarks of Atari Interactive, Inc. in the U.S. and other countries. All rights reserved. Device produced under license from Atari Interactive, Inc. All rights reserved. PAC-MAN™& ©Bandai Namco Entertainment Inc.

ATARI

dostępne w dobrych sklepach z grami

The QuickShot II

RETRO GAMES

Cześć!

Muszę się Wam przyznać, że z niekłamaną przyjemnością czytałem Wasze opinie na temat ostatniego numeru *Retro* – i to wszystkie. Te pozytywne to oczywiście znak, że obrany przez nas kierunek przypadł Wam do gustu. Z kolei negatywne są dla nas ważną informacją dotyczącą obszarów wymagających jeszcze poprawy. By pozyskać jak najwięcej tego rodzaju sygnałów, jakiś czas temu poprosiliśmy Czytelników, którzy kupili *Retro* #9 w naszym sklepie, o wypełnienie ankiety. Serdecznie dziękuję za udział w niej. Wasze odpowiedzi pomagają nam reagować i z wydania na wydanie wprowadzać odpowiednie korekty. Efekty, myślę, widać już w tym numerze.

Ucieszył mnie fakt, że generalnie spodobał się Wam nowy dział Play. Niektórzy co najwyżej wskazywali, że jest zbyt obszerny. Cóż, nie ma sprawy! W tym wydaniu przesunęliśmy nieco akcenty, skupiając się bardziej na produkcjach z przeszłości. Co więcej, w Replayu **pojawiła się nowość: gra numeru. Wybrany klasyczny tytuł będziemy odtąd omawiać szerzej, bo na czterech stronach.** Postaramy się również sięgać po różne konteksty, dzięki czemu materiały te zbliżą się do niezmiennie cenionej przez Was publicystyki. Zaczynamy zaś od *Tomb Raidera* – okazja ku temu jest przednia, w tym roku Lara Croft świętuje bowiem 30. urodziny.

Tak się złożyło, że równolatkiem rzeczonej pani archeolog jest *CD-Action* – nie mogliśmy więc przegapić okazji, by i na łamach *Retro* założyć urodzinową czapeczkę. W Newsach wracamy więc do pierwszego numeru *CDA*, a w dziale Replay przyglądamy się wybranym „pełniakom", które trafiły niegdyś na dołączone do czasopisma płytki. Oprócz *Tomb Raidera* są to *Prawo krwi*, *Pro Pinball: Timeshock!*, *Alone in the Dark 3*, *Legacy of Kain: Soul Reaver* oraz *Devil May Cry 4*.

Ponownie zachęcam do zwrócenia szczególnej uwagi na felietony, wśród nich znajdziecie m.in. tekst znanego dziennikarza sportowego Leszka Milewskiego o *Sensible World of Soccer*. Jako że mundial za pasem, na tym piłkarskie akcenty się nie kończą: w Replayu poczytacie o niezapomnianym *World Cupie 98*, a w Publicystyce zapoznacie się z dziejami gier „kopanych". Reszta tego drugiego działu zresztą też prezentuje się wybornie. **Sylwetką Chrisa Avellone'a otwieramy nowy cykl Wielcy Branży**, ponadto prześledzimy ewolucję strategii, a także zajrzymy pod kołdrę grom, które kusiły erotyką. Rozbierzemy też Pegasusa – ale to już w Techu. Tamże znajdziecie m.in. historię kart Voodoo oraz test Commodore'a 64 Ultimate.

Mógłbym tak jeszcze długo wymieniać – numer naprawdę puchnie od ciekawych tematów. Zamiast tego jednak poproszę Was o kolejną porcję opinii o naszym magazynie. Piszcie na **retro@cdaction.pl** i pomagajcie nam zmieniać się na lepsze. A teraz: 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!).

CD-ACTION

RETRO #10 (01/2026)

40

Sprawdzamy, jak wypadł *Terminator 2D: No Fate*, czyli współczesny hołd dla filmu *Terminator 2: Dzień sądu* oraz gier na automaty.

GRA NUMERU

12

Wracamy do pierwszego *Tomb Raidera* – rewolucyjnej gry, która m.in. utorowała postaciom kobiecym drogę do świata gamingu.

62

Od premiery gry *Duke Nukem 3D* mija 30 lat, więc przypominamy losy Księcia i wyjaśniamy, co sprawiło, że nie odnalazł się we współczesności.

68

Przedstawiamy dokonania Chrisa Avellone'a – jednego z najlepszych scenarzystów świata gier – otwierając przy tym nowy cykl Wielcy Branży.

78

W rozmowie z Michałem Kicińskim, założycielem CD Projektu, powracamy do początków tej firmy i czasów warszawskiej giełdy.

CD-ACTION®

Redakcja CD-Action
ul. Prosta 36
53-508 Wrocław
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, Grzegorz Jaszczyszyn, Katarzyna Kopeć, Karolina Kurek, Patryk Zwoliński, Martyna Żmija
SZEF DZIAŁU KOREKTY: Patryk Wypchło
KOREKTA: Szymon Cisicki, Krzysztof Janowski, Bogna Kubińska, Malwina Niewielska, Anna Raguza
ZESPÓŁ *RETRO*: Dawid Biel, Sebastian Bochat, Mateusz J. Bonifaczuk, Marcin Borkowski, Adam Chabiński, Jakub Dmuchowski, Waldemar Doros, Daniel Fergisz, Rafał Fluderski, Łukasz Gołąbiowski, Arkadiusz Gołka, Paweł Kicman, Bartłomiej Kluska, Tomek Kreczmar, Karol Laska, Tomasz Lubczyński-Wojtasz, Leszek Milewski, Łukasz Morawski, Paweł Musiałowski, Michał Pisarski, Bartłomiej Pokorski, Hubert Pomykała, Norbert Rędzia, Jakub Rzepecki, Marcin Serkies, Barnaba Siegel, Smuggler, 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.

eprasa.pl 7764738450

82

Zaglądamy do wnętrza kultowego Pegasusa i omawiamy niuanse techniczne konsoli, która niegdyś była marzeniem każdego dzieciaka.

90

Przybliżamy historię akceleratorów Voodoo, które pojawiły się znikąd i pozwoliły pecetom konkurować z konsolami pod względem grafiki 3D.

112

Przywołujemy początki polskiej prasy komputerowej za czasów PRL-u, odkurzając zapomniane dziś pionierskie tytuły.

SPIS TREŚCI

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

C:\REPLAY

Tomb Raider ... 12
Portal 2 ... 16
Pro Pinball: Timeshock! ... 18
Knight Lore ... 19
Traps 'n' Treasures ... 20
World Cup 98 ... 21
Alone in the Dark 3 ... 22
Devil May Cry 4 ... 24
Legacy of Kain: Soul Reaver ... 26
Final Fight ... 28
Cadillacs and Dinosaurs ... 29
Black & White ... 30
The Elder Scrolls IV: Oblivion ... 32
Moon Patrol ... 34
Lula: The Sexy Empire ... 36
Prawo krwi ... 37
Mrożony Indyk: The Binding of Isaac ... 38
Stara Kaszanka: Angst – Rahz's Revenge ... 39

C:\PLAY

Terminator 2D: No Fate ... 40
Legacy of Kain: Defiance Remastered ... 42
Blood: Refreshed Supply ... 44
Rise of Babylon ... 46
Rayman: 30th Anniversary Edition ... 48
ChainStaff ... 50
Gulliver ... 51
Modulator ... 52

C:\PUBLICYSTYKA

Pół wieku wirtualnego futbolu ... 54
Od troglodyty do kochanka. Seksualność w grach ... 58
Duke Nukem: Sukcesy i porażki ... 62
Hareraiser, czyli tajemnica złotego zająca ... 66
Wielcy Branży: Chris Avellone.
Żywa legenda narracji w grach ... 68
Z planszy na ekran. Dzieje gier strategicznych ... 72
Wywiad z Michałem Kicińskim, założycielem CD Projektu ... 78

C:\TECH

Rozbieramy Pegasusa ... 82
Krok po Kroku: Stary komputer w nowym pececie.
DOSBox bez tajemnic ... 86
Akceleratory Voodoo, czyli magia grafiki 3D ... 90
Sony Bravia KDL-22PX300 ... 94
Jak dzieci Neostrady budowały Web 2.0 ... 96
Kupujemy komputer w 1986 roku ... 100
Commodore 64 Ultimate: Starlight Edition. Test ... 102
Retro Games The QuickShot II. Test ... 105

C:\VARIA

Sukcesy, klęska i powrót. Losy Kryształów Czasu ... 106
Idziemy na automaty.
Wycieczka do Gdańsk Arcade Museum ... 110
Czasopisma komputerowe w PRL-u ... 112
Śmierć Supermana i rewolucja w branży komiksu ... 116
Kultura Retro: Metallica. Zdrada metalu ... 118
Kultura Retro: Battlestar Galactica.
Czy androidy marzą o zagładzie rodzaju ludzkiego? ... 119
Fantastyka Retro: Misiem jestem...
...i nic, co ludzkie, nie jest mi obce! ... 120
Undelete: Żonglerka ... 121
Undelete: Co w dysku piszczy? ... 121
Kapsuła Czasu ... 122
Wspomnienia Salonowego Bywalca: Level 03 ... 124

...\FELIETONY

Leszek Milewski: Pamiętam pewien skandal ... 125
Michał „Pisarion 3000" Pisarski:
Rewolucja wsteczna ... 126
Wojciech Tarczyński: Grabię sobie ... 127
Marcin „Borek" Borkowski:
Gdzie zniknęły instrukcje? ... 128
Adam „Chen Pi" Chabiński:
Ewolucja czy regres? ... 129
Marcin „Yasiu" Serkies:
Kiedyś to było, a dziś... też jest ... 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 77ea7384bd

KALENDARIUM

STYCZEŃ

☞ 30 lat temu, 12 stycznia 1996, *Mortal Kombat* trafił na ekrany polskich kin i okazał się najlepszym filmem w historii (przynajmniej dla nastoletnich fanów wyrywania kręgosłupów).

☞ 15 lat temu, 25 stycznia 2011, premierę miał *Dead Space 2*. W kosmosie nikt nie słyszał naszych krzyków, ale sąsiedzi się skarżyli.

LUTY

☞ 35 lat temu, 14 lutego 1991, na Amigach pojawiła się gra *Lemmings*. Tym samym dokonała się największa rzeź „gryzoni" w historii elektronicznej rozrywki.

☞ 30 lat temu, 27 lutego 1996, wydano *Pokémon Red* i *Green*. Rozpoczął się (trudny do zrozumienia) fenomen, który trwa do dzisiaj.

MARZEC

☞ 35 lat temu, 7 marca 1991, *Street Fighter II* trafił do salonów gier. Ich właściciele zaczęli liczyć zyski, a dzieci na całym świecie – domagać się podwyżki kieszonkowego.

☞ 35 lat temu, w marcu 1991, pojawiło się *Eye of the Beholder*– dungeon crawler, w którym można było w roli krasnoludów obsadzić nielubianych kolegów z klasy.

☞ 30 lat temu, 22 marca 1996, ukazał się *Resident Evil*. Narodził się współczesny survival horror.

☞ 25 lat temu, 1 marca 2001, premierę miała *Zone of the Enders* – wraz ze słynną demówką *Metal Gear Solid 2*. Wielu kupiło tę grę tylko po to, by wrócić do świata stworzonego przez Hideo Kojimę. Nikt się jednak do tego nie przyznawał.

☞ 25 lat temu, 5 marca 2001, zadebiutował *Conker's Bad Fur Day* – platformówka, która pokazała, że pluszowe wiewiórki też mogą być charakterne.

☞ 25 lat temu, 27 marca 2001, wydano *Black & White*, grę, która na długo przed erą generatywnej AI udowodniła, że sztuczna inteligencja potrafi zachowywać się dziwnie.

☞ 20 lat temu, 20 marca 2006, zadebiutowało *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. Mroczny dzień dla wszystkich, którzy pomstują na DLC.

KWIECIEŃ

☞ 30 lat temu, 19 kwietnia 1996, ukazał się *Duke Nukem 3D*. Przez długie lata wszyscy aspirowaliśmy do tego, by mieć muskulaturę i uczesanie Księcia.

☞ 30 lat temu, w kwietniu 1996, na Zachodzie ukazał się *Panzer Dragoon Zwei*, czyli najlepszy smoczy rail shooter w historii. Trzeba jednak przyznać, że wielkiej konkurencji to on nie miał.

☞ 15 lat temu, 18 kwietnia 2011, premierę miał *Portal 2*. Trudno było przejść tę grę, gdy człowiek w duchu kibicował GLaDOS.

WYDARZENIE NUMERU

Przygodowy dokument

Fani klasycznych gier przygodowych mogą zacierać ręce. Powstaje bowiem film dokumentalny *Passport to Adventure: The SCUMM Story*, który zabierze widzów za kulisy tworzenia kultowych produkcji studia LucasArts opartych na silniku SCUMM.

Za projektem stoją Richard Moss oraz Daniel Richardson. Ten pierwszy to ceniony historyk i dziennikarz zajmujący się tematyką gier wideo, autor książek o historii branży oraz podcastu *The Life & Times of Video Games*. Richardson z kolei jest nagradzanym producentem i montażystą filmowym, współtwórcą kilku głośnych dokumentów.

***Passport to Adventure* ma być pełną nostalgii, a zarazem szczegółową opowieścią o czasach, gdy LucasArts wyznaczało standardy dla gier przygodowych.** Dokument przyjrzy się nie tylko samym produkcjom, lecz także technologii, która w latach 80. i 90. zrewolucjonizowała gatunek point'n'click. W filmie pojawią się materiały dotyczące takich tytułów jak *Maniac Mansion*, *The Secret of Monkey Island*, *Loom* czy *Sam & Max Hit the Road*. Poznamy również historię wielu żartów i easter eggów, wspominanych do dziś przez fanów.

Na ekranie zobaczymy też osoby odpowiedzialne zarówno za rzeczone przygodówki, jak i obsługujący je silnik. Wśród nich znajdą się Ron Gilbert, znany głównie z dwóch pierwszych odsłon cyklu *Monkey Island*; Steve Ross Purcell, amerykański rysownik i autor komiksów z serii *Sam & Max*, zatrudniony później przez LucasArts jako animator; Aric Wilmunder, jeden z twórców silnika SCUMM, czy Mark Ferrari, któremu zawdzięczamy grafiki w takich grach jak *Monkey Island*, *Loom* oraz *Zak McKracken*. Oczywiście to tylko część zaproszonych gości. Naszym zdaniem jest na co czekać!

LICZBA NUMERU

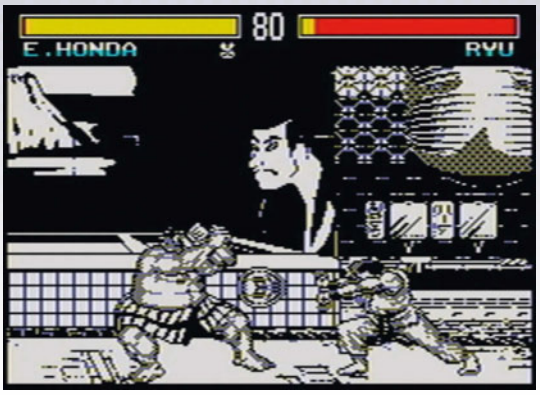
20

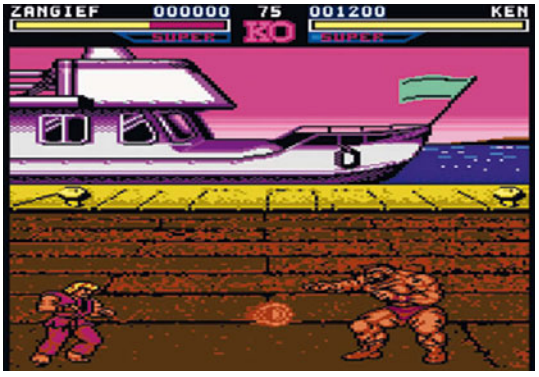
Tyle lat czekaliśmy na kolejny patch do gry *Unreal Tournament 2004*. Dzięki społeczności OldUnreal tytuł ten – za zgodą Epic Games – po dwóch dekadach otrzymał łatkę, która nie tylko poprawia kompatybilność z nowoczesnymi systemami, ale też wprowadza konkretne usprawnienia techniczne. To m.in. obsługa ekranów ultrapanoramicznych, odświeżony renderer czy nowy backend SDL dla macOS-a i Linuksa. A jako że produkcja została niedawno udostępniona za darmo, warto sprawdzić na własną rękę, co wniosło rzeczone uaktualnienie.

Street Fighter II na ZX Spectrum...

Do sieci trafiło *Sweet Fightin' +2*, czyli port *Street Fightera II* na ZX Spectrum, przygotowany przez twórcę znanego jako Presh. I to chyba jedno z najbardziej imponujących technicznie osiągnięć na tej platformie. W grze możemy wybrać jednego z 12 legendarnych wojowników i wyruszyć w podróż po świecie, oczywiście po to, by obić twarze największych ulicznych zawadiaków. Dostępny jest także tryb dla dwóch graczy.

Mimo bardzo ograniczonych możliwości 8-bitowego komputera Sinclaira udało się nie tylko odtworzyć charakterystyczną rozgrywkę, ale też powołać do życia oprawę graficzną wyraźnie nawiązującą do oryginału. Niestety *Sweet Fightin' +2* działa jedynie na ZX Spectrum 128K (lub na odpowiednim emulatorze), więc posiadacze komputera bez rozszerzonej pamięci muszą obejść się smakiem. Grę ściągniecie stąd: **bit.ly/SF2_ZX**.





...a także na Atari

Skoro *Street Fighter II* trafił na ZX Spectrum, to posiadacze potężniejszego małego Atari też chcieli dostać swoją wersję. Pomocną dłoń wyciągnęli do nich Krzysztof „Vega" Góra, Sim, Gaspar, Miker oraz GienekP – twórcy *Street Fightera II* na komputery Atari XL/XE. Ta odsłona bazuje na porcie z Game Boya i zawiera nawet poziom z niszczeniem ślicznego Lexusa LS400. Do działania wymaga komputera z 64 KB pamięci (odpada więc model 600XL oraz gołe Atari 400/800). To niewielka cena za możliwość walki o tytuł najlepszego ulicznego wojownika. Grę ściągniecie stąd: **bit.ly/SF2_A8**. *(Ten port to niesamowity popis umiejętności twórców. Wygląda i brzmi obłędnie! Trudno uwierzyć, że to 8-bitowe Atari – dop. CormaC).*

Kopie w dłoń!

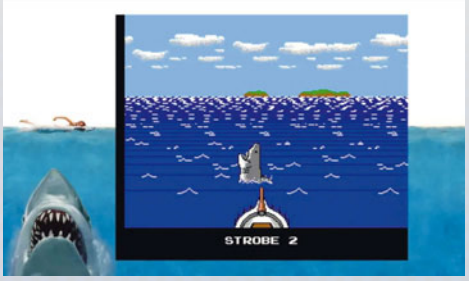
Tu-tu-tuuu! Pamiętna gra studia Cinemaware – średniowieczna strategia *Defender of the Crown* z 1986 roku – wkrótce pojawi się na współczesnych platformach. Oryginał zapisał się w historii jako jedna z pierwszych produkcji łączących strategiczną rozgrywkę z widowiskową oprawą. Pozwalał nie tylko zdobywać twierdze, ale też stawać w szranki. Teraz ma powrócić w formie remastera na PC i PlayStation 5, który zachowa ducha pierwowzoru, dostosowując go do dzisiejszych standardów.

Defender of the Crown zaoferuje kilka trybów zabawy. *Retro Mode* pozwoli zagrać w niemal wierną rekonstrukcję klasycznej wersji z Amigi, wzbogaconą o niewielkie usprawnienia. *Classic Mode* to z kolei odświeżona interpretacja gry z nową oprawą wizualną i paroma drobnymi dodatkami. Największą nowością będzie *Kingdom Mode* – pojawią się w nim generowane proceduralnie mapy oraz odblokowywane zdolności. Twórcy zapowiadają, że wszystkie elementy, które uczyniły pierwowzór wyjątkowym, pozostaną nienaruszone. Dali rycerskie słowo.

Sto lat, sto lat, niech pożre, pożre nas!

Ponoć niektóre gatunki rekinów żyją nawet kilkaset lat. Żarłacz biały z hitu Stevena Spielberga też ma się całkiem nieźle i nadal potrafi wystraszyć. W celu uczczenia jego 50. urodzin firma Limited Run Games postanowiła przypomnieć nam o klasycznej grze *Jaws* z 1987 roku. Produkcja oparta na kultowym filmie pozwalała graczom patrolować ocean łodzią, walczyć z morskimi stworzeniami i oczywiście stawić czoła samemu rekinowi. W trakcie rozgrywki mogliśmy korzystać m.in. z ładunków głębinowych, eksplorować odmęty przy pomocy miniaturowej łodzi podwodnej czy zbierać różne przedmioty przydatne w starciu z drapieżnikiem. Wszystkiego tego doświadczymy w *Jaws: Retro Edition*, czyli w pakiecie, w skład którego wchodzi oryginalny tytuł uzupełniony kilkoma współczesnymi udogodnieniami, takimi jak możliwość zapisu stanu gry w dowolnym momencie.

Drugą pozycją w paczce jest natomiast *Jaws: Enhanced Version* – znacznie bardziej rozbudowana wersja z nowymi misjami, przeciwnikami i elementami inspirowanymi wszystkimi czterema filmami z serii (nawet jeśli o dwóch ostatnich wolimy nie pamiętać). Jak przystało na wydania Limited Run Games, tytuł trafi do sprzedaży również w edycji kolekcjonerskiej, zawierającej m.in. płytę ze ścieżką dźwiękową, lampkę z rekinem oraz inne gadżety. Platformy? PC (Steam), PS5 oraz Switch.



KALENDARIUM

MAJ

☞ 80 lat temu, 7 maja 1946, powstała firma Tokyo Tsushin Kogyo, którą dziś znamy jako Sony. Zanim zaczęli produkować telewizory i konsole PlayStation, Japończycy koncentrowali się na drobnych usługach serwisowych.

☞ 50 lat temu, 13 maja 1976, do salonów gier trafił *Breakout*. Co ciekawe, powstały dziesiątki jego klonów z *Arkanoidem* na czele, lecz dopiero po dekadzie.

☞ 40 lat temu, 27 maja 1986, narodziła się seria *Dragon Quest*. Chciałem policzyć, ile było odsłon i spin-offów tego jRPG, ale brakło mi palców.

☞ 35 lat temu, w maju 1991, Alex Seropian założył Bungie.

☞ 25 lat temu, 22 maja 2001, wystartowała pierwsza część *Red Faction*, tym samym spełniły się dwa marzenia – o wyprawie na Marsa i rozwalaniu ścian rakietnicą.

☞ 15 lat temu, 16 maja 2011, wyszła *Terraria*, czyli obok *Minecrafta* największa popularyzatorka amatorskiego górnictwa.

☞ 15 lat temu, 17 maja 2011, premierę miało *L.A. Noire*. Czy ta gra nauczyła was wychwytywać wszystkie kłamstwa? Wątpię.

☞ 15 lat temu, 17 maja 2011, ukazał się *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*. Nazwa CD Projekt stała się rozpoznawalna na całym świecie: od Gór Smoczych po Rowan.

CZERWIEC

☞ 40 lat temu, 28 czerwca 1986, powstała Bethesda Softworks. Przed odkryciem otwartego świata firma specjalizowała się w grach o hokeju i Terminatorze.

☞ 35 lat temu, 1 czerwca 1991, zadebiutowało *Battletoads* na NES-a, legendarnie trudna gra, która nauczyła dzieci dyscypliny i cierpliwego znoszenia porażek.

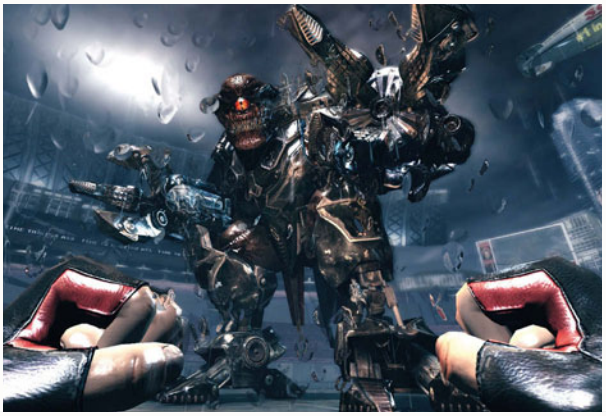
☞ 35 lat temu, 21 czerwca 1991, narodził się jeż Sonic. Tym samym udało się stworzyć grę (i maskotkę), która rzuciła wyzwanie Nintendo.

☞ 30 lat temu, 22 czerwca 1996, dostaliśmy *Quake'a* (wydanie shareware). Rozpoczęła się nowa era FPS-ów.

☞ 30 lat temu, 23 czerwca 1996, w Japonii zadebiutowało nieco spóźnione Nintendo 64 (a wraz z nim Super Mario 64). Konsola nie dogoniła PlayStation, ale pod względem sprzedaży szybko zdeklasowała Saturna Segi.

☞ 20 lat temu, 1 czerwca 2006, wyszedł *Half-Life 2: Episode One*. Pamiętacie jeszcze ten pomysł Valve, aby dzięki dzieleniu gry na mniejsze fragmenty szybciej dostarczać kolejne jej rozdziały?

☞ 15 lat temu, 10 czerwca 2011, *Duke Nukem Forever* w końcu trafił do graczy. To znaczy, że od wydania gry dzieli nas już okres dłuższy niż czas oczekiwania na nią. A jednak wciąż boli.



30 LAT TEMU W CD-ACTION

W jakich jednostkach mierzy się adrenalinę? Oczywiście w megabajtach. A okładka legendarnego pierwszego numeru *CD-Action* zapewniała, że czasopismo (a właściwie to dołączona do niego płyta kompaktowa) zawiera aż 650 MB tego hormonu.

I faktycznie ***CDA* zaczyna z wysokiego C, bo od recenzji gry edukacyjnej *Lion* oraz multimedialnej encyklopedii poświęconej Napoleonowi Bonaparte**. Za to str. 6 to tekst Jana Jackowskiego, niebawiącego się w maskowanie opinii. „Przypadł mi w udziale zaszczyt nielada: będę starał się przybliżyć Państwu aplikację pod każdym względem wyjątkową i niepowtarzalną, prawdziwy majstersztyk współczesnej techniki informatycznej". To artykuł o Delphi. Programiści tak mają niestety.

Na str. 7, zapoznając się z recenzją pakietu czcionek Fonty '95, czytelnik może zacząć nabierać wątpliwości, czy aby na pewno trzyma w rękach pismo o grach komputerowych. Ale wystarczy przebrnąć jeszcze przez trzy teksty o programach edukacyjnych (Egzamin z fizyki, Polonista i Discis Books), byśmy dotarli do tego, co najlepsze. Czyli do gier.

Na pierwszy ogień idzie *The Last Bounty Hunter*, filmowa strzelanka na szynach American Laser Games. „Co można powiedzieć o *The Last Bounty Hunter*? Jest tu scenariusz klasycznego westernu: jest szajka łobuzów, których musisz schwytać i doprowadzić (Dead or Alive) przed oblicze prawa (tylko kto jest prawem? kto stanowi prawo?) oczywiście dla uzyskania nagrody" – informuje Czarek Gadomski.

Uwagę przyciąga również recenzja lovecraftowskiej przygodówki *Prisoner of Ice*, stylizowana na... opowiadanie! Nie jest to może proza na miarę samotnika z Providence, ale czy to nie sympatyczne, że takie eksperymenty z formą pojawiły się już w pierwszym numerze *CD-Action*?

Powrót iPoda?

Tony Fadell, inżynier nazywany „ojcem iPoda", uważa, że Apple powinno rozważyć powrót legendarnego odtwarzacza muzycznego. W rozmowie z dziennikarzem technologicznym Erikiem Newcomerem zasugerował, że nowoczesna wersja urządzenia mogłaby zostać połączona z technologią słuchawek bezprzewodowych, np. w formie AirPods z wbudowanym iPodem. Jego zdaniem byłby to sposób na wykorzystanie ogromnej nostalgii wokół sprzętu, który w pierwszej dekadzie XXI wieku zrewolucjonizował słuchanie muzyki.

Apple zakończyło produkcję iPoda w 2022 roku, a ostatnim jego modelem był iPod touch siódmej generacji (wcześniej firma wycofała również linie iPod nano oraz iPod shuffle). Fadell twierdzi jednak, że dziś znów istnieje przestrzeń dla takiego urządzenia – szczególnie wśród osób chcących słuchać muzyki bez rozpraszaczy typowych dla smartfonów. W czasach rosnącej popularności tzw. dumb phone'ów (czyli telefonów celowo ograniczonych do podstawowego zadania, tzn. komunikacji) i cyfrowego detoksu powrót prostego odtwarzacza mógłby okazać się dla Apple'a zaskakująco trafionym pomysłem. Tylko czy ktokolwiek w koncernie z Cupertino posłucha dawnego wiceprezesa?

Dwie kolejne strony poświęcono ***A.D. 2044*. I uwaga! To pierwsza gra, która otrzymała znaczek *„CD-Action* poleca".** Choć akurat w tym numerze dostały go też programy Polonista oraz Discis Books. Nie wiem, dlaczego Fonty '95 się nie załapały...

Ślinimy palec i przewracamy stronę, a tu Tomasz Szymański recenzuje kopankę *Actua Soccer*. „Wielkim atutem *Actua Soccer*, stawiającą tę grę wyżej od np. klasycznej już *FIFA International Soccer* czy popularnej obecnie *FIFA'96*, jest połączenie doskonałej grafiki z realizmem oraz optymalne wyważenie korzyści płynących z każdego z tych atutów". Nie wiem, czy wspominałem, ale to czasy sprzed istnienia w *CD-Action* korekty.

Znajdziemy też omówienie gry *Tekwar*, czyli FPS-a opartego na książkach i serialu Williama Shatnera. Mariusz pisze, że „*Tekwar* to produkt w pełni profesjonalny, zupełnie dopracowany oraz »wykończony«. Po prostu nie można się go przyczepić". No to chyba w dwa różne *Tekwary* graliśmy.

Nie ukrywam, że nieraz się uśmiałem (z życzliwością, nie złośliwością czy pobłażaniem), ale lektura pozostawiła mnie z pewną refleksją. **Wszystkie recenzje, nawet te omawiające tytuły naprawdę mierne czy zapomniane, kipiały entuzjazmem.** Czułem tę namacalną atmosferę lat 90., gdy nikt nie miał backlogu liczącego tysiące produkcji, a każda nowa gra stawała się wręcz wydarzeniem, czymś niemal magicznym. Owszem, stępiało to ostrze krytyki, lecz było też na swój sposób cudowne. Więc jeśli czegoś sobie i wam życzę, to właśnie tego, abyśmy przez najbliższe 30 lat mieli w sobie tyle miłości do gier, co autorzy piszący do pierwszego numeru *CD-Action*.

PS Wszystkie cytaty podajemy w formie oryginalnej. A jeśli chcecie na własne oczy zobaczyć pierwszy numer *CD-Action*, to jego wznowienie znajdziecie w naszym sklepie: **link.cdaction.pl/CDA_01**.

Zdjęcie: räkkhaus

Hotel Atari

Kilka lat temu były szef Atari, Frédéric Chesnais, zapowiedział ambitny zamiar stworzenia sieci hoteli inspirowanych marką Atari – powstać miały one m.in. w Las Vegas, Chicago i Seattle. Po niemal sześciu latach wydawało się już, że pomysł spalił na panewce. A jednak przynajmniej część tego planu nabiera realnych kształtów. Jeszcze w tym roku ma się rozpocząć budowa hotelu Atari w Phoenix w stanie Arizona.

Za projekt architektoniczny odpowiada pracownia räkkhaus. Obiekt będzie futurystyczną konstrukcją inspirowaną estetyką filmów *Tron* i *Łowca androidów*. Hotel ma oferować 19 apartamentów i 72 pokoje (1972 to rok, w którym powstało Atari), ale znajdzie się w nim również miejsce na salę koncertową dla 2000 osób, arenę esportową oraz interaktywne przestrzenie łączące gry, muzykę i życie nocne. Jeśli realizacja inwestycji będzie przebiegać zgodnie z planem, to niewykluczone jest powstanie bliźniaczego obiektu w Denver.

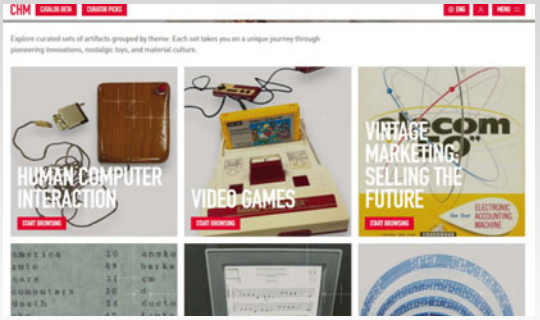
Zdjęcie: Frogbull

Kopalnie na Saturnie

Scena retro nie przestaje zaskakiwać – tym razem Sega Saturn doczekała się portu *Minecrafta*. Za projektem stoi twórca homebrew znany jako Frogbull, który od lat eksperymentuje z możliwościami tej niedocenianej konsoli Segi z połowy lat 90. Choć finalny efekt nie dorównuje wersjom gry działającym na współczesnych „maszynach", sam fakt uruchomienia tego hitu na tak starym sprzęcie robi ogromne wrażenie i pokazuje, jak duży potencjał wciąż drzemie w Saturnie. Developer udostępnił materiał prezentujący działanie portu, a jego dalsze projekty można wspierać na Patreonie.

Wirtualne muzeum

Mountain View w Kalifornii to nie tylko miasto, gdzie swoje dzieciństwo spędził Steve Jobs. To również siedziba jednego z największych muzeów komputeryzacji na świecie. A jeśli jeszcze go nie odwiedziliście, macie okazję nadrobić tę zaległość wirtualnie. Instytucja uruchomiła portal, który pozwala przeglądać jej archiwa online. Platforma oferuje rozbudowane wyszukiwanie, jest też możliwość zapoznania się z wybranymi kolekcjami tematycznymi. Znaleźć tu można prawie wszystko: od skanów okładki *Dooma II* po pochodzące z lat 70. nagrania wykładów dotyczących informatyki. Co więcej, dzięki projektowi OpenCHM da się przejrzeć również archiwa innych podobnych instytucji z całego świata. Zwiedzanie zaczniecie tutaj: **bit.ly/wirt_muz**.



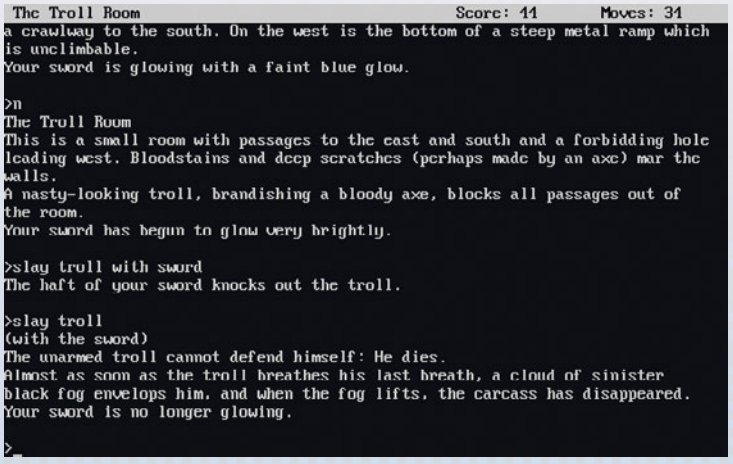
Pawiany wchodzą na ściany

Co jest lepsze od pojedynczego pawiana ninja? Oczywiście dwa pawiany ninja. Z tego założenia wyszli autorzy nowej platformówki *Double Baboon Ninja*, w której miasto sympatycznych małp zostaje zaatakowane przez kosmitów zmieniających jego mieszkańców w galaretowate twory. Na szczęście dwóch wojowników jest w stanie rzucić wyzwanie najeźdźcom. Mnie tyle fabuły wystarcza. Gra będzie wymagała Amigi z procesorem 68020, chipsetem AGA, 2 MB Chip RAM-u i 4 MB Fast RAM-u. Czyli w praktyce potrzebujemy modelu 4000 albo 1200 z rozszerzeniem pamięci (ewentualnie emulatora tego sprzętu). Demo gry możecie sprawdzić tutaj: **bit.ly/DBN_Amiga**.

Zork open source

Dla wielu graczy *Zork* jest jednym z najważniejszych tytułów w historii branży. Ta klasyczna przygodówka tekstowa została wprawdzie stworzona jeszcze w latach 70. z myślą o uniwersyteckich mainframe'ach, ale z czasem trafiła również na komputery osobiste (a nawet 32-bitowe konsole – choć ze sporym opóźnieniem). Dla Apple'a II czy wczesnych pecetów produkcja była zbyt obszerna, podzielono ją więc na trzy części – każda mieściła się na pojedynczej dyskietce. Stąd też edycje te określamy mianem trylogii *Zork*, wydanej w latach 1980-1982.

Co prawda *Zork* już od lat jest dostępny na GOG-u (w ramach antologii zawierającej również *Beyond Zork*, *Zork Zero* i *Planetfall*), ale pod koniec zeszłego roku będący właścicielem praw majątkowych do tytułu Microsoft ogłosił publikację kodu źródłowego na opensource'owej licencji MIT. Grę wypuszczono wraz z dokumentacją oraz historycznymi plikami projektowymi, co ma pomóc w edukacyjnym wykorzystaniu nie tylko samego dzieła, lecz także jego całego kodu. Repozytorium z plikami pierwszej części *Zorka* znajdziecie tutaj: **bit.ly/Zork_1**.



Bitowe dusze

Prace nad pierwszą częścią *Dark Souls* trwały blisko dwa lata. Jej demake stworzono w zaledwie siedem dni, podczas Brainless Mini-Game Jamu. A o tym, jak wyglądałoby to legendarnie wymagające action RPG, gdyby zostało wydane w latach 80. i nosiło adekwatny tytuł *Bit Souls*, możecie przekonać się już teraz. Gra działa w oknie przeglądarki. Wyzwanie da się podjąć tutaj: **bit.ly/BitSouls**.

Google morduje PlanetWeb

Po 25 latach od premiery PlanetWeb – przeglądarka internetowa konsoli Sega Dreamcast – przestała prawidłowo działać. To rezultat tzw. soft killa, czyli zmian w świadczonych przez Google'a usługach, które de facto czynią oprogramowanie bezużytecznym. Nielicznym nieszczęśnikom nie pozostaje nic innego, jak przesiąść się na Wii – Internet Channel teoretycznie bowiem jeszcze funkcjonuje.

JUŻ GRALIŚMY

Dungeons of Dusk

▪ **PLATFORMA**: PC ▪ **PRODUCENT**: 68K STUDIOS
▪ **CENA**: DARMOWE DEMO (STEAM)

Wydany w 2018 roku *Dusk* zapoczątkował zupełnie nową erę boomer shooterów. Nie bazował wyłącznie na czystej nostalgii, lecz raczej na jaskrawym podkreśleniu tych cech, które czyniły klasyczne FPS-y tak odmiennymi od współczesnych. Oprawa graficzna była minimalistyczna, w stylu low poly, a tempo rozgrywki wprost absurdalnie szybkie. *Dusk* zdobył rzeszę fanów, twórca tej gry, David Szymanski, postanowił zaś poeksperymentować ze spin-offami.

Ktoś mógłby zatem pomyśleć, że powinny one oddawać unikalne tempo oraz styl graficzny pierwowzoru. I pomyliłby się ten ktoś, bo już w *Dusk '82* developer udowodnił, że potrafi stworzyć niemal równie angażującą produkcję w formie łamigłówki. Teraz zaś przyszła pora na kolejny „odprysk" – tym razem będący klasycznym, turowym RPG.

I do tego naprawdę dopracowanym. *Dungeons of Dusk* ma punkty ataków specjalnych, drzewko umiejętności, dziesiątki sekretów – **praktycznie wszystko, czego oczekiwalibyśmy od dungeon crawlera z epoki 16-bitowców**. Rozgrywka jest całkowicie turowa. Zamiast pędzić przed siebie z palcem na spuście, trzeba planować każdy ruch i przemieszczać się bardzo metodycznie – nawet jeśli pamięć mięśniowa próbuje zmusić człowieka do bunny hoppingu.

Wsiąka się w to skradanie po lochach dość szybko, bo *Dungeons of Dusk*, którego akcja toczy się pomiędzy epizodami gry z 2018 roku, perfekcyjnie oddaje niepokojącą atmosferę pierwowzoru. A czy oddaje również jego poziom trudności? Na razie trudno mi jednoznacznie ocenić – początek wydał mi się raczej łatwy, ale przypuszczam, że w dalszym fragmencie częściej będziemy natykać się na sytuacje, w których przestrzeń jest relatywnie otwarta, a potwory mają możliwość okrążenia gracza.

W demie ***Dungeons of Dusk* sprawia wrażenie projektu, o który wprawdzie nikt nie prosił, ale który okazuje się dziwnie trafiony**. Owszem, brakuje tu elementów definiujących pierwowzór, jednak w zamian otrzymujemy ciekawe oraz spójne doznanie. Czekam więc niecierpliwie na pełną wersję.

The Secret of Weepstone

▪ **PLATFORMA**: PC ▪ **PRODUCENT**: TALESWORTH GAME STUDIO ▪ **CENA**: DARMOWE DEMO (STEAM)

Pomysł, by komputerowe RPG próbowało oddać wrażenia towarzyszące grze w papierowego erpega, nie jest niczym nowym – wystarczy wspomnieć choćby *Knights of Pen & Paper*. Tam mieliśmy jednak do czynienia raczej z metażartem, podczas gdy *The Secret of Weepstone* idzie o krok dalej.

W zapomnianej przez świat wiosce Weepstone wszystko zaczyna się rozpadać: pola jałowieją,

a lokalny lord Byron, dręczony wizjami okultystycznych rytuałów, zapada na tajemniczą chorobę. Do rozwiązania problemu oddelegowana zostaje **grupa śmiałków, która wyrusza, by zbadać pobliską twierdzę** i odkryć źródło zła.

Fabuła jak fabuła – prawdziwy klucz do wyjątkowości *The Secret of Weepstone* tkwi w estetyce. Choć mamy do czynienia z trójwymiarowym środowiskiem widzianym z perspektywy pierwszoosobowej, to produkcja imituje styl klasycznych, czarno-białych ilustracji z podręczników *Dungeons & Dragons* albo pism dla graczy, takich jak *White Dwarf* czy nasza rodzima *Magia i Miecz*. I muszę przyznać, że **ten świat, utrzymany w stylistyce fantasy z lat 80. i 90., jest absolutnie fascynujący. Natychmiast wprowadza w odpowiedni nastrój**, budując iluzję uczestniczenia w opowieści snutej przez mistrza gry.

Od strony mechanizmów również mamy tu do czynienia z niemal czystym, „papierowym" RPG. Wprawdzie przemieszczanie drużyny odbywa się w normalnej trójwymiarowej przestrzeni, ale każda podejmowana przez nas akcja zależy od statystyk oraz rzutów kośćmi.

Czy to działa? Owszem! Zarówno jako symulacja sesji papierowego RPG, jak i po prostu jako jedna z najbardziej oryginalnych i stylowych gier, które mają się ukazać w 2026 roku.

NEWSY PRZYGOTOWAŁ DAEL

- **PRODUCENT**: CORE DESIGN
- **GATUNEK**: PRZYGODOWA GRA AKCJI
- **PLATFORMY**: PC, PS1, SATURN (1996); WINDOWS MOBILE (2002); N-GAGE (2003); PSP, PS3 (2009); PSV (2012)

Gra dostępna na
gog com
Tomb Raider 1+2+3
REKLAMA

30 LAT

TOMB RAIDER

Narodziny legendy

EUGENIUSZ SIEKIERA

12 gier z głównej serii, dwie kolekcje remasterów i kilka spin-offów, a kolejne odsłony w drodze. Do tego książki i komiksy, filmy i serial animowany, niezliczone gadżety. Marka Tomb Raider jest dziś rozpoznawalna na całym świecie, a Lara Croft stała się czymś więcej niż ikoną – została legendą.

Studio Core Design powstało w roku 1988 dzięki 16 tys. funtów pożyczonych od babci Jeremy'ego Heatha-Smitha, jednego z założycieli firmy. W pierwszych latach ekipa skupiała się na tworzeniu gier na Amigę (z najbardziej znanych warto wspomnieć *Ricka Dangerousa*). Przełomem okazała się wizyta w Japonii w 1994, gdzie na tajnym pokazie Jeremy na własne oczy mógł się przekonać o potencjale drzemiącym w pierwszym PlayStation, którego premiera majaczyła daleko na horyzoncie.

Ukroić swój kawałek tortu

Sprzęt Sony zwiastował prawdziwą rewolucję. **Era 16-bitowych gier 2D dobiegała końca**, a po przejściu w pełen trójwymiar nic już nie miało być takie samo. Jeremy doskonale to rozumiał, więc po powrocie do Anglii zwołał zebranie całego zespołu, by w możliwie jak największym gronie przedyskutować pomysły na produkcję, która potrafiłaby wykorzystać moc PlayStation. W trakcie burzy mózgów **grafik Toby Gard zaproponował stworzenie przygodowej gry akcji inspirowanej Kinem Nowej Przygody**. Skojarzenia z Indianą Jonesem nasuwały się same. Zresztą Indy miał już za sobą udany debiut w grach, były to jednak klasyczne przygodówki point'n'click, a ambicje Toby'ego sięgały znacznie dalej.

Gier 3D (lub 2,5D) nie brakowało, *Doom* bił rekordy popularności, ale *Tomb Raider* nie miał być klasyczną strzelanką. Już na etapie prezentowania pierwszych szkiców Gard przedstawiał wizję produkcji, w której kluczową rolę odgrywałaby eksploracja starożytnych grobowców i rozwiązywanie zagadek środowiskowych, a walka zostałaby zepchnięta na dalszy plan. Chciał przy tym, by tytuł oferował filmowe doznanie, co wiązałoby się m.in. z koniecznością napisania sensownego scenariusza (co w akcyjniakach z tamtych lat nie było oczywiste) oraz przygotowania przerywników fabularnych między poziomami.

Co więcej, **zależało mu na ukazaniu na ekranie samej postaci**; jako wielki fan *Prince of Persia* marzył, by szeroki zakres ruchów Księcia i ich charakterystyczną

GARŚĆ UŁATWIEŃ

Gdy projektanci poziomów uzmysłowili sobie, jak łatwo zginąć na etapach najeżonych pułapkami, szybko dodali apteczki, by ograniczyć rosnącą frustrację w przypadku powtarzających się niepowodzeń. Z tego samego powodu dorzucono kryształy zapisu (w wersjach konsolowych, bo edycja pecetowa pozwalała robić sejwy w dowolnym momencie), by nie zmuszać nas do ponownego przechodzenia całego poziomu w razie przedwczesnej śmierci. Mimo tych ułatwień *Tomb Raider* był grą trudną i wymagającą dużej precyzji.

Pomysł, by dodać dinozaury, zaczerpnięto z *Zaginionego świata* Arthura Conana Doyle'a.

Twórcy postawili na kinowe wrażenia, inspirując się serią o Indianie Jonesie.

15 poziomów rozrzuconych na różnych kontynentach było na ukończeniu, teraz **należało znaleźć kogoś, kto zepnie to wszystko sensowną opowieścią**, tworząc dobry pretekst, by przeczołgać Larę przez pół świata. To zadanie przypadło 21-letniej Vicky Arnold. Na wczesnym etapie prac nad grą nakreślono jedynie, kim mają być antagoniści, cała reszta to już zasługa scenarzystki. I tak oto bohaterka wyruszyła na kolejną, choć z naszej perspektywy pierwszą, wyprawę. Niejaka Natla zleciła jej misję zdobycia starożytnego artefaktu Scion, ten jednak, jak się miało później okazać, podzielono na trzy części, które ukryto w różnych zakątkach globu. Podążając ich tropem, Lara odwiedza Peru, Egipt, Grecję, a nawet zaginioną Atlantydę.

Arnold odpowiadała również za dialogi, które wykorzystano w przerywnikach filmowych (te powstawały mniej więcej w tym samym czasie, a zajmował się nimi Peter Barnard). Co ciekawe, wedle

płynność przenieść na grunt środowiska 3D. Było to karkołomne zadanie, ale ekipa zapaliła się do tego pomysłu. Wszyscy czuli, że to coś autentycznie nowego. **Świeża był także koncepcja, by w głównej roli obsadzić kobietę.** Na wczesnym etapie prac pojawiły się co prawda wątpliwości i rozważano bezpieczniejsze rozwiązanie, czyli stworzenie kolejnej szablonowej postaci męskiej. Obawiano się jednak zbyt dużego podobieństwa do Indiany i związanego z tym ryzyka pozwu.

Od pomysłów do realizacji

Pierwszy prototyp ukazywał uproszczony, nieteksturowany model poruszający się po większym pomieszczeniu. Znajdowały się tam bloki, na które bohaterka mogła się wspinać, choć nie zaimplementowano jeszcze żadnych przejść między animacjami. Wylądował tam również tyranozaur jako przykład przeciwnika; znany z gry potężny drapieżnik pojawił się więc już na tak wczesnym etapie. Demo było skromne, ale gdy Heath-Smith je zobaczył, dał zielone światło. Prace ruszyły na dobre.

W trakcie projektowania poziomów wiele lokacji powstawało dzięki eksperymentowaniu. Zastanawiano się, co Lara mogłaby zrobić w danym miejscu, gdzie się podciągnąć, jak daleko doskoczyć itd. W ten sposób dodano np. pochyłe, śliskie nawierzchnie, co pozwoliło konstruować zupełnie nowe wyzwania, których nie planowano w pierwszych miesiącach produkcji.

Choć głównymi atrakcjami *Tomb Raidera* miały być eksploracja i zagadki środowiskowe, chciano je urozmaicić okazjonalnymi starciami z ludźmi oraz przedstawicielami lokalnej fauny. Na wyposażeniu bohaterki znalazły się m.in. Uzi i strzelba, **podstawową bronią stała się jednak para pistoletów z nielimitowanym zapasem amunicji**. Decyzja, by w przypadku tego oręża „pestki" nigdy się nie kończyły, była w pełni świadoma. Twórcy chcieli uniknąć sytuacji, w której gracz zabrnie w ślepy zaułek i wystrzela się z wszystkich zapasów, w takim bowiem wypadku należałoby dodać alternatywne sposoby pokonywania przeciwników, np. walkę wręcz. Na to zaś nie było już czasu.

Przygoda musi mieć sens

John Carmack z id Software zwykł mawiać, że fabuła w strzelance jest potrzebna jak dobra historia w filmie pornograficznym. *Half-Life* (i wiele tytułów po nim) udowodnił, jak bardzo się mylił, niemniej w latach 90. prace nad scenariuszem w grach akcji często schodziły na dalszy plan i zostawiano je na sam koniec. Nie inaczej było z *Tomb Raiderem*.

CZY WIESZ, ŻE...

Rok 1996 zapisał się w historii gamingu nie tylko dzięki *Tomb Raiderowi*. To wtedy premierę miał np. *Resident Evil* czy *Quake* i wówczas też jasne stało się, że grafika 3D jest przyszłością branży. Trend ten zauważyła również firma 3Dfx, tworząc legendarny dziś akcelerator Voodoo, o którym piszemy na stronie 90.

UWALONE PO DRODZE

Sporo pomysłów wycięto z gry, bo albo działały średnio, albo zabrakło czasu na ich implementację. Dla przykładu, wedle pierwotnej koncepcji mieliśmy korzystać z mapy 3D, ale okazało się, że zdradza ona zbyt wiele i dezorientuje gracza. Na wyposażeniu Lary miał się też znaleźć dynamit, a sama bohaterka mogła początkowo strzelać do dwóch różnych celów jednocześnie – ten drugi pomysł jednak ostatecznie upadł, ponieważ... wyglądało to ponoć dziwnie.

W Egipcie czeka na nas nie tylko sporo zagadek, ale także typowy dla regionu „wystrój wnętrz".

NIE PATRZ W GÓRĘ

Autorski silnik gry, choć zaawansowany, nie przewidywał widocznego nieba – nie zostało ono nawet przygotowane od strony technicznej. Klasyczny skybox pojawił się dopiero w „dwójce". Akcja pierwszego *Tomb Raidera* częściowo rozgrywała się w zamkniętych przestrzeniach (np. w górskich jaskiniach), tam zaś, gdzie powinien się pojawić nieboskłon, zionęła nieprzenikniona czerń. Twórcy tłumaczyli to w najprostszy możliwy sposób – bohaterka eksplorowała świat nocą.

pierwotnych założeń bohaterką miała być Latynoska, niejaka Laura Cruz. Padła jednak sugestia, żeby oprzeć narrację na tym, co najlepiej się zna, a przy wymyślaniu ogólnej koncepcji Brytyjczycy inspirowali się rodzimą literaturą (m.in. *Zaginionym światem* Arthura Conana Doyle'a, stąd i pomysł na T. reksa w grze). To właśnie Vicky miała zaproponować, by Laurę Cruz przechrzcić na Larę Croft (ponoć znalazła to nazwisko w książce telefonicznej). I tak Laura stała się Larą, Angielką pochodzącą z arystokratycznego rodu.

Filmowe doznanie

Dopiero w ostatniej fazie produkcji, na kwartał przed zaplanowaną premierą, powstała muzyka. Zarówno soundtrackiem, jak i efektami dźwiękowymi zajął się Nathan McCree. **Nie miał do dyspozycji całej orkiestry, a zależało mu na osiągnięciu filmowego efektu**, tak by gracz przemierzający starożytne ruiny czuł się niczym widz śledzący perypetie Indiany zilustrowane aranżacjami Johna Williamsa. W krótkim czasie udało mu się stworzyć nieśmiertelne kompozycje, które już zawsze będą się kojarzyć z pierwszymi przygodami Lary.

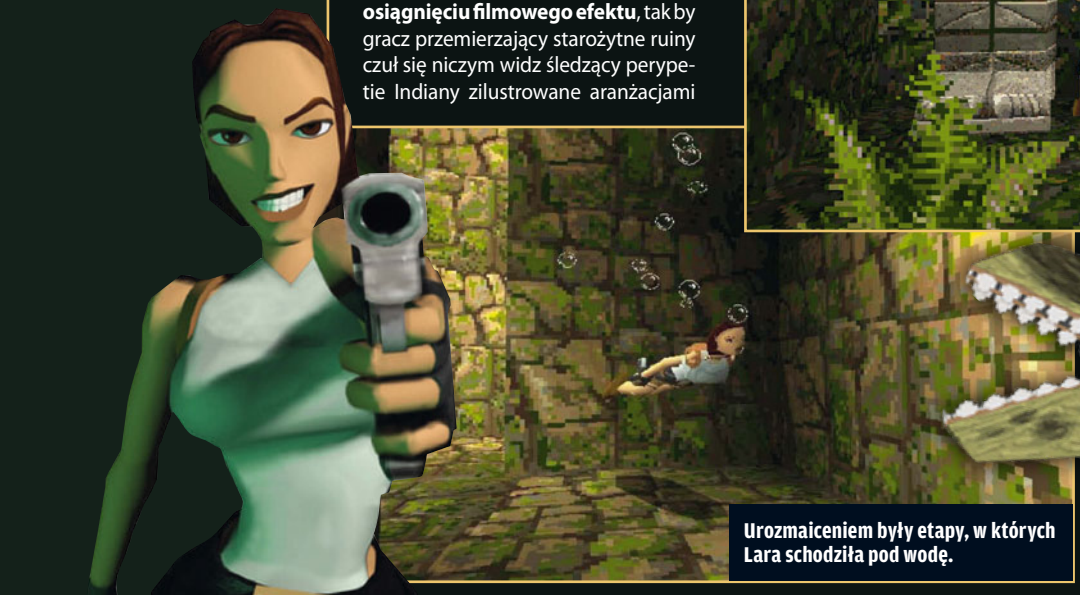
Pozostała rzecz ostatnia, ale nie mniej ważna – znaleźć odpowiedni głos dla głównej bohaterki. Padło na Shelley Blond. Miała już ona na koncie przygodę z aktorstwem głosowym i kilka drobnych ról, prowadziła też programy dla dzieci, lecz nie przypuszczała, że to właśnie angaż do gry komputerowej zapewni jej nieśmiertelność. Wrażliwe ucho wyłapie jednak, że czasem Lara brzmi inaczej (chodzi m.in. o jęki wynikające z wysiłku, np. w trakcie pchania czegoś ciężkiego). Powód okazał się prozaiczny – na sesji nagraniowej z Blond zapomniano o tych szczegółach, a później nie opłacało się zatrudniać jej na dogrywki. Brakujące odgłosy musiał więc uzupełnić ktoś z Core. Zrobiła to Heather Gibson, jedna z głównych projektantek poziomów.

Niebezpieczny żywot łupieżcy grobów

Oczywiście *Tomb Raider* nie był grą bez wad, a dziś, 30 lat po premierze, rażą one mocno. Podążająca za postacią kamera okazała się chaotyczna, a w wąskich przejściach kompletnie głupiała. Tyle że ten sam problem miała cała branża – studia dopiero uczyły się tworzyć produkcje w środowiskach 3D i wykorzystywać możliwości nowych konsol. Co jeszcze przeszkadzało? Choćby ten nieszczęsny skybox (więcej w ramce *Nie patrz w górę*). Mimo że poziomy są rozległe, brak nieba sprawia, iż świat wydaje się bardzo hermetyczny, jakbyśmy poruszali się w zamkniętym pudełku – i cóż, w zasadzie tak właśnie się dzieje.

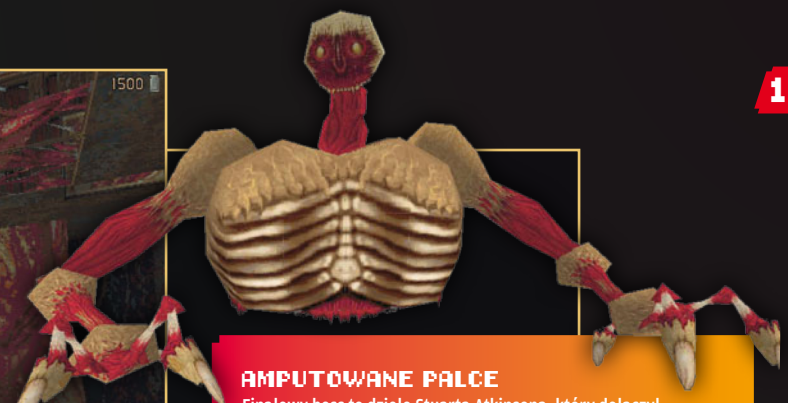
To jednak drobiazgi. Z perspektywy współczesnych rozwiązań i naszych przyzwyczajeń dużo bardziej **irytuje precyzja, której wymagają sekcje platformowe**. Skoki należy odmierzać co do piksela, bo margines błędu jest tutaj bardzo wąski. Co więcej, zaprojektowano je tak, że działają z opóźnieniem. Wciśnięcie klawisza nie gwarantuje natychmiastowego wykonania akcji – Lara robi sus dopiero wtedy, gdy jej noga dotyka podłoża (to restrykcyjne rozwiązanie zmieniono już w „dwójce"). Zabawy nie ułatwia również dość skomplikowane, a dziś zupełnie archaiczne i toporne sterowanie.

Przysiągłbym, że kiedyś te piksele zupełnie nie raziły.



Urozmaiceniem były etapy, w których Lara schodziła pod wodę.

Lara automatycznie celuje do wrogów, my tylko naciskamy spust.



AMPUTOWANE PALCE

Finałowy boss to dzieło Stuarta Atkinsona, który dołączył do ekipy w ostatnich miesiącach prac nad grą, by odciążyć głównych projektantów. Przy tworzeniu osobliwego monstrum dostał absolutną wolność – kazano mu po prostu wykreować coś paskudnego. Ciekawostką jest, że stwór został pozbawiony kilku palców; w pierwotnej wersji miał ich więcej, ale silnik nie dawał sobie rady z tak dużym, skomplikowanym modelem.

Zresztą to właśnie sterowanie, plus niespotykany w innych grach zakres ruchów bohaterki, skłoniło projektantów do stworzenia dodatkowego poziomu treningowego, co w grach z tamtego okresu stanowiło rzecz nietypową. Tak powstał dom Lary, zawalony skrzyniami w zastępstwie olbrzymich kamiennych bloków, co – jak tłumaczono – było wynikiem niedawnej przeprowadzki protagonistki do ogromnej posiadłości. Dzięki temu wszystkie szalone akrobacje mogliśmy przećwiczyć w kontrolowanych i bezpiecznych warunkach.

Na ostatniej prostej

Wersja na Saturna ukazała się parę tygodni przed edycją na PC i PlayStation, co wynikało z umowy podpisanej w ostatniej chwili z Segą. Ekipie Core Design było to nie w smak, bo nagle czas do premiery skurczył się jeszcze bardziej i **twórcy nie mogli doszlifować kilku rzeczy, np. warkocza Lary, który pojawił się dopiero w drugiej części**, a nie już w „jedynce", jak planowano (zresztą jest on widoczny w przerywnikach). Problem stanowiło okiełznanie swobodnie poruszających się włosów – w trakcie akrobacji warkocz przenikał przez szyję. Pierwotnie chciano też rozbudować finał, nieco utrudnić walkę (panna Croft automatycznie namierza przeciwników, przez co starcia są dość płytkie) i przyspieszyć animacje interakcji, ale zabrakło na to wszystko czasu. Koniec końców zespołowi udało się dostarczyć grę w wyznaczonym terminie.

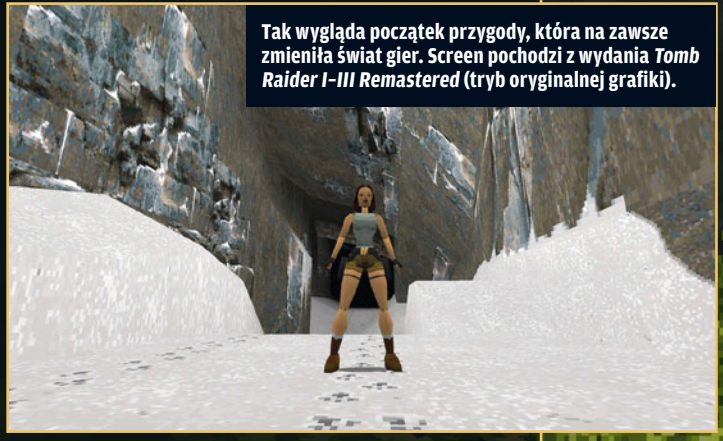
Pierwsze demo *Tomb Raidera* zostało pokazane szerszej publiczności na targach ECTS London, a 25 października 1996 roku – wersja na PC i PlayStation zadebiutowała 25 listopada(*) – świat ujrzał grę, która miała nie tylko wywrzeć olbrzymi wpływ na branżę, ale też odbić się głośnym echem poza nią. Ludzie byli oczarowani grafiką, płynnymi animacjami, a także bohaterką na pierwszym planie. Włodarze studia wiedzieli, że powstał hit, lecz nikt nie mógł przewidzieć, jak wielki. Budżet wynosił 440 tys. funtów; **spodziewano się sprzedaży na poziomie 100 tys. kopii, tymczasem w pierwszym roku do szczęśliwych nabywców trafiło aż 1,5 mln pudełek**.

Ponadczasowy fenomen

Wirtualna archeolożka stała się powszechnie rozpoznawalna. To pierwsza fikcyjna postać, która zdobiła okładkę magazynu *The Face*. Trafiała na rozkładówki różnych czasopism, występowała w reklamach telewizyjnych, promując takie firmy jak Seat, Nike, Pepsi czy Sony. Pojawiła się nawet na trasie koncertowej zespołu U2. Croft przetarła również szlaki innym kobietom obsadzanym w głównych rolach w rozmaitych akcyjniakach. *Heavy Metal F.A.K.K. 2*, *Drakan*, *American McGee's Alice*, *No One Lives Forever* – kto wie, czy bez niej te klasyki przybrałyby taki kształt, jaki znamy dziś. Naśladowczyń było wiele, ale to **Lara była pierwsza i żadna inna postać kobieca w grach wideo nie mogła się z nią równać**.

Lara Croft otworzyła świat gier dla postaci kobiecych.

Panna Croft zmiotła konkurencję i nie zdążyła się przy tym nawet spocić. Zresztą zaraz, jaką konkurencję? Wówczas drugiej takiej produkcji na rynku po prostu nie było. Twórcy po latach wspominali, że mieli dużo szczęścia, bo idealnie wstrzelili się w niezagospodarowaną lukę. *Tomb Raider* okazał się dla przygodowych gier akcji tym, czym *Quake* dla shooterów, a *Super Mario 64* dla platformerów 3D. Sukces był oszałamiający, ale czy powinien kogokolwiek dziwić? Nie wydaje mi się.



Tak wygląda początek przygody, która na zawsze zmieniła świat gier. Screen pochodzi z wydania *Tomb Raider I–III Remastered* (tryb oryginalnej grafiki).

Z PECETA NA KONSOLE

Tomb Raider powstawał pierwotnie na PC. Dopiero na początku 1996 roku studio otrzymało devkit PlayStation, więc pojawiła się możliwość przeportowania kodu. Ekipa wspominała po latach, że dużo trudniej przygotowywało się wersję na Saturna. Co ciekawe, przed *Tomb Raiderem* Core Design współpracowało z Segą, tworząc dla niej gry niemalże na wyłączność, i obie strony były z tej kooperacji bardzo zadowolone.

(*) Daty te podajemy za książką Daryla Baxtera pt. Jak powstawał Tomb Raider *(2024).*

- **PRODUCENT:** VALVE CORPORATION
- **GATUNEK:** LOGICZNA
- **PLATFORMY:** PC, PS3, X360 (2011); NS (2022)

PORTAL 2™

15 LAT

ŁUKASZ „MORAŚ" MORAWSKI

Jak ja kocham portale!

Geralt z Rivii wielokrotnie podkreślał, że nienawidzi portali. Cóż, najwidoczniej nigdy nie miał do czynienia z dziełem Valve Corporation – w przeciwnym razie na pewno zmieniłby zdanie.

Wydane w 2007 roku *The Orange Box* sprawiło, że zacząłem inaczej patrzeć na elektroniczną rozrywkę. Nie dość, że dzięki tej zbiorczej edycji mogłem zaliczyć wybitnego *Half-Life'a 2* razem z jego epizodami, to na dodatek w środku czekały jeszcze *Team Fortress 2* (hmm, było okej...) oraz *Portal*. Produkcja cudowna, odważnie wychodząca poza ramy gier logicznych. Całkowicie mnie wtedy zaskoczyła, zwłaszcza że – z tego, co pamiętam – wcześniej nie miałem pojęcia o jej istnieniu.

Kiedy więc Valve zapowiedziało kontynuację, wiedziałem, że muszę ją dorwać w swoje łapska, i to w dniu premiery. Życie bywa jednak przewrotne i **jakoś tak wyszło, że sequel ukończyłem po raz pierwszy dopiero w styczniu 2026**, czyli niemalże 15 lat od jego debiutu. I wiecie co? Dobrze się stało, bo w ten sposób mogłem jeszcze bardziej docenić jego wyjątkowość. *Portal 2* w ogóle się nie zestarzał – ba, pod wieloma względami zawstydza niejedną współczesną grę.

Czy do Portal Guna przyczepiony jest ziemniak? Tak, to ziemniak z duszą.

JAK Z DOSTĘPNOŚCIĄ?

Portal 2 to gra Valve Corporation, więc do dzisiaj można ją bez problemu kupić na platformie tej firmy. Sam przeszedłem ten tytuł na Steam Decku i muszę przyznać, że na małym ekranie handhelda oprawa wizualna prezentuje się fantastycznie. Jeśli natomiast posiadacie Switcha (pierwszego lub drugiego), powinniście wiedzieć, że bardzo często za grosze da się nabyć *Portal: Companion Collection*, w skład którego wchodzą obie części. Ostrzegam jednak, że w wersji na konsole Nintendo brakuje spolszczenia.

Czacha dymi

Jeżeli „jedynka" robiła coś dobrze, to druga część zrealizowała to jeszcze lepiej. Twórcy nie ograniczyli się wyłącznie do powtarzania tych samych sztuczek, tylko dodali mechanizmy oraz rozwiązania fabularne, które sprawiły, że sequel okazał się bardziej interesujący i wciągający. Niemniej ponownie zabawa kręci się wokół rozstawiania par portali (wejściowego i wyjściowego) przy użyciu specjalnego wyposażenia w celu zaliczania skomplikowanych zagadek środowiskowych.

Wybitna gra logiczna, która w ogóle się nie zestarzała.

Niektóre rozwiązania przychodzą na myśl z marszu, nad innymi trzeba się nagłowić. Szczerze mówiąc, w dwóch momentach czułem wielkie zwątpienie, czy dam radę sam popchnąć fabułę do przodu. Kusiło mnie, żeby sprawdzić solucję na YouTubie, ale na szczęście w obu przypadkach się powstrzymałem. W taki sposób zabiłbym ideę stojącą za *Portalem 2*. Tutaj **nie chodzi tylko o dotarcie do mety. Istotny jest też fakt, że zrobiliśmy to samodzielnie, że stawiliśmy czoła wyzwaniu** i nie odpuściliśmy nawet w sytuacjach, wydawałoby się, skrajnie beznadziejnych.

Rozwikłanie przygotowanej przez twórców łamigłówki za każdym razem dawało mi niesamowicie dużo satysfakcji. I nie musiałem dostawać za to żadnych punktów doświadczenia, nowego wyposażenia czy innych nagród, żeby poczuć się docenionym. To coś, czego trochę mi brakuje w wielu współczesnych tytułach. Chciałoby się zatem napisać, że Valve postawiło na doznanie czysto gameplayowe, lecz w sumie nie byłoby to zgodne z prawdą. Wszakże *Portal 2* **to nie tylko rewelacyjna gra logiczna, ale też produkcja kładąca ogromny nacisk na fabułę**.

Więcej niż zagadki

A co najlepsze, rozgrywka oraz historia zostały ze sobą ściśle powiązane. Zapomnijcie więc o sztywnym podziale na misje pozbawione narracji i przerywniki filmowe odkrywające przed odbiorcami kolejne wątki. Co to, to nie. Choć wcielamy się w niemą bohaterkę, nieustannie słyszymy wypowiedzi dwóch sztucznych inteligencji – przerażającej i wyrachowanej GLaDOS oraz gadatliwego i gamoniowatego Wheatleya.

Może jestem głupi, ale rozwiązanie zagadki z laserami zajęło mi najwięcej czasu.

CZY WIESZ, ŻE...

W 2011 roku, gdy ukazał się *Portal 2* z jego pamiętną sztuczną inteligencją, komputer IBM Watson wygrał amerykański teleturniej *Jeopardy!* (którego polskim odpowiednikiem jest program *Va Banque*). Pokazało to, że maszyny zaczynają rozumieć język i odpowiadać jak ludzie, a rzeczywistość pomału dogania to, co widzimy w dziełach kultury.

I bądź człowieku mądry... Co z tym teraz zrobić?

Protagonistka za to porozumiewa się z nimi poprzez swoje działania – rywalizujące ze sobą systemy nieustannie komentują i oceniają wykonywane przez nią czynności.

Choć fabuła jest liniowa, to przez cały czas czułem, jakbym miał faktyczny wpływ na przebieg wydarzeń. Nie przeszkadzał mi również fakt, że nie pozostawiono tu miejsca na kreatywne podejście i w zasadzie każde wyzwanie da się rozwiązać tylko w jeden słuszny sposób. To wszystko zasługa tego, iż większość zagadek wymaga wykonania kilku – często bardzo złożonych – czynności. Dzięki nim tworzymy łańcuch zdarzeń, za pomocą którego otwieramy kolejne zamknięte drzwi i aktywujemy nowe wypowiedzi towarzyszących nam AI.

„Yeah, science"

Developerzy już w pierwszej części (oraz *Half-Life 2*) dali do zrozumienia, że jak najwierniejsze odtworzenie zasad fizyki jest dla nich niezwykle istotne. *Portalem 2* tylko potwierdzili swój kunszt w tej materii. I nie chodzi nawet o wykorzystanie tytułowych „dziur", ale o samo środowisko, w którym się poruszamy. Odwiedzane przez protagonistkę pomieszczenia zakładu Aperture niekiedy ulegają zniszczeniu, a **destrukcja otoczenia została zrealizowana na takim poziomie, że każdorazowo wybałuszałem oczy ze zdumienia**. Już sam prolog to popis możliwości technologicznych silnika Source i jednocześnie przedsmak tego, co czeka na graczy w kolejnych godzinach zabawy.

Portal Gun wprawdzie nie otrzymał nowych funkcji, ale zamiast tego trafiamy do sal testowych z bardziej pomysłowymi rodzajami wyzwań. A to musimy wykorzystać kolorowe ciecze o rozmaitych właściwości (np. umożliwiające odbijanie się czy zwiększanie prędkości bohaterki), a to wskakujemy do tuneli grawitacyjnych lub przenosimy za ich pomocą przedmioty, a to robimy użytek z luster odbijających lasery aktywujące przełączniki. Niekiedy wykonujemy wszystkie te czynności naraz. **Nie ma miejsca na nudę.**

O czym marzy sztuczna inteligencja?

Wystarczyłoby skakanie od sterylnego pomieszczenia do sterylnego pomieszczenia i zaliczanie kolejnych zagadek, a *Portal 2* i tak by się obronił. Twórcy jednak co jakiś czas mieszają w ustanowionym ładzie, co z jednej strony zaburza konstrukcję gry logicznej, z drugiej – sprawia, że mamy do czynienia z czymś bardziej wyjątkowym. Nieraz zostajemy zmuszeni do wyjścia poza sale testowe, gdzie zamiast śnieżnobiałych kafelków dominują zazwyczaj odcienie brązu i szarości – teoretycznie idealny świat sypie się na naszych oczach, odsłaniając swoje brudy. A co najważniejsze, nawet w takich sytuacjach co i rusz napotykamy nowe wyzwania.

No i oczywiście nieustannie słyszymy wydobywające się z głośników wypowiedzi GLaDOS i Wheatleya. Czasami są zabawne, innym razem stonowane, a momentami przyprawiają o ciarki na plecach. **Twórcy sprawnie balansują między humorem a powagą** – nawet jeśli niektóre dialogi w pierwszej chwili wywołują uśmiech, to szybko uświadamiamy sobie, że kryje się w nich coś więcej. Nie brakuje tu smutku, żalu czy prawdziwej wściekłości. Sztuczne inteligencje przemawiają do nas prostym językiem, żeby za chwilę uderzyć w filozoficzne tony. Sama fabuła zaś skrywa masę sekretów – wiele rzeczy nie zostaje tu powiedzianych wprost i trzeba samodzielnie łączyć kropki. Łamigłówka fabularna w grze logicznej? Cudowna sprawa!

Portal 2 to bez wątpienia wybitne dzieło i kompletnie nie czuję, żeby sformułowanie to było przesadzone. W dodatku, jak już pisałem, mamy do czynienia z produkcją, której niestraszny upływ czasu. Gdyby ten tytuł zadebiutował obecnie, spotkałby się z takim samym świetnym przyjęciem jak 15 lat temu. Prawdziwa klasyka!

- **PRODUCENT:** CUNNING DEVELOPMENTS
- **GATUNEK:** PINBALL
- **PLATFORMY:** PC (1997); PS1, MAC (1998)

REKLAMA
Gra dostępna na
gog.com

GRZEGORZ „KRIGOR" KARAŚ

Szokująco dobry pinball

To niezapomniany, bo pierwszy pełnopłytowy „pełniak" w *CD-Action*. Przede wszystkim jednak *Pro Pinball: Timeshock!* był grą, która zachwycała – zarówno gameplayem, jak i oprawą graficzną oraz towarzyszącą zabawie muzyką.

Ależ ta grafika kiedyś robiła wrażenie! Pinball jak z „gralni" na ekranie komputera.

Szukając na kartach historii gamingu projektu niszowego, ale ambitnego, znajdziecie chyba niewiele przykładów lepszych od *Timeshocka*. Adrian Barritt, dyrektor stojącego za grą studia Cunning Developments, postanowił bowiem stworzyć pinball tak realistyczny, jak to tylko możliwe – pod względem zarówno samego stołu, jak i zachowania kulki. Był to co prawda drugi (po *Pro Pinball: The Web*) tytuł tej firmy, lecz pierwszy tak udany.

Podróże w czasie

Tematyka *Timeshocka*, jak zresztą sama nazwa wskazuje, kręci się wokół podróży w czasie. Odbijając kulki, możemy przeskakiwać pomiędzy czterema dostępnymi w grze epokami: prehistorią, starożytnością, współczesnością oraz przyszłością. Cały ten trud ma oczywiście cel – musimy odnaleźć zagubione fragmenty kryształu czasu i tym samym go odbudować, by zapobiec nadchodzącej katastrofie, która zagraża wszechświatowi.

Trzy dekady później mechanika tej gry wciąż robi wrażenie.

W trakcie rozgrywki stół zbytnio się nie zmienia – w końcu **mamy tu do czynienia z symulacją pełną gębą, a to przekłada się na dość konserwatywne podejście do wyglądu „planszy"**. Każda z rzeczonych epok oddaje do naszej dyspozycji różne questy i związane z nią bonusy, jak choćby elektromagnes czy ray gun. Całość oczywiście bardzo mocno zakorzeniono w dostępnej na stole „mechanice", a o postępach w zabawie informuje nas klasyczny wyświetlacz u góry oraz podświetlenie poszczególnych elementów pinballa. Jest kolorowo, klimatycznie, ogólne zasady można zaś zrozumieć dość szybko. Rozgrywka jednak do łatwych nie należy: aktywacja niektórych funkcji wymaga nielichej wprawy i wykorzystania wszystkich trzech dostępnych tu flipperów.

Nawet dziś jest świetnie

Swego czasu ta gra zrobiła na mnie potężne wrażenie – właśnie za sprawą bogatego gameplayu, przyjemnej grafiki oraz rewelacyjnej oprawy dźwiękowej. Zresztą muzyka nawet dziś się broni. Sam stół też – choć tu już w oczy rzucają się niska rozdzielczość i odstająca od obecnych standardów skromna paleta barw. W rozrywce to jednak nie przeszkadza: jeśli zignoruje się wspomniane niedostatki, można się bawić jak za dawnych lat. Dość powiedzieć, że **przypominając sobie tę grę, znów spędziłem przy niej zdecydowanie zbyt dużo czasu**.

Zresztą chyba nie jestem sam, jeśli chodzi o miłe wspomnienia oraz pozytywną ocenę tej produkcji. W 2015 *Timeshock!* został odświeżony dzięki społeczności, a jego nowa wersja, z podtytułem *The ULTRA Edition*, trafiła do sklepów Amazon, Google Play i App Store (do dziś uchowała się jedynie w tym ostatnim). Rok później zawitała na Steama, skąd wciąż można ją pobrać za 54 zł. Pojawiły się również nieudane przymiarki, by stworzyć prawdziwy stół – więcej szczegółów w ramce. Jeśli zaś macie ochotę zobaczyć oryginalną edycję, to... też da radę. W sklepie GOG kosztuje ona niecałe 24 zł.

PRAWDZIWY *TIMESHOCK!*

Produkcja studia Cunning Developments okazała się na tyle atrakcyjna dla fanów takiej rozrywki, że w 2014 roku holenderska firma Silver Castle Pinball ogłosiła – w porozumieniu ze wspomnianym w artykule Adrianem Barrittem – rozpoczęcie prac nad prawdziwym stołem znanym z gry, odwzorowanym w najmniejszych detalach. Niestety po drodze pojawiły się problemy z konstrukcją charakterystycznego zielonego kryształu czasu, a po paru latach przedsiębiorstwo najpewniej się zwinęło i nigdy nie dokończyło projektu.

Zdjęcie: Silver Castle Pinball

CZY WIESZ, ŻE...

Premiera tego niszowego tytułu miała prawo przejść niezauważona, ponieważ w tym samym miesiącu – październiku 1997 roku – ukazał się *Fallout*, który szybko stał się jedną z najważniejszych pozycji w historii gamingu.

- **PRODUCENT:** ULTIMATE PLAY THE GAME
- **GATUNEK:** PRZYGODOWA GRA AKCJI
- **PLATFORMY:** ZX SPECTRUM (1984); AMSTRAD CPC, BBC MICRO, MSX (1985)

SMUGGLER

Lochy i frustracje

Zaraz po kupnie ZX Spectrum w 1986 pobiegłem na giełdę po cztery gry. W pamięci utkwiły mi dwie z nich. Pierwszą jest strategia *Arnhem*. A o drugiej piszę tutaj. Kocham ją. I nienawidzę.

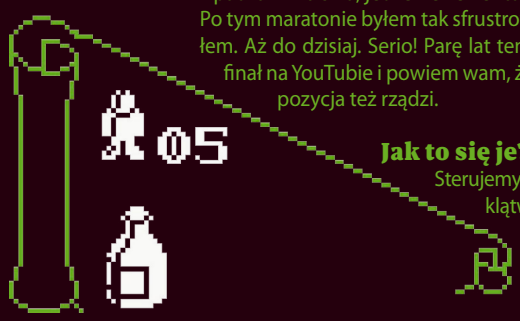
Dlaczego kocham? Bo miała zapadającą w pamięć izometryczną grafikę pseudo-3D – nowatorską i niezwykłą, jak na owe czasy. Rzekłbym, że **to jedna z najładniejszych produkcji na Spectrum, a może nawet najpiękniejsza**. I jedna z efektowniejszych na wszystkie możliwe 8-bitowce. Uwielbiam ten tytuł również za tkwiącą w nim magię – za sprawą oryginalnej rozgrywki nie mogłem się od niego oderwać. Był to bowiem ciekawy miks zręcznościówki i gry logicznej. Ceniłem go też za ogromny obszar, który należało spenetrować, oraz niespotykany wówczas, wpływający na gameplay cykliczny system transformacji bohatera zależny od pory dnia.

A dlaczego jej nienawidzę?

Cóż, nigdy jej nie ukończyłem – choć bardzo chciałem. Mam słabą pamięć i kiepską wyobraźnię przestrzenną, a tu nie było mapy, komnat zaś dostawaliśmy aż 128. Gubiłem się więc stale, próby stworzenia własnego szkicu lokacji natomiast nie wypaliły. Nienawidzę tej gry też za niejasne zasady – wyjaśniała niedużo. Nawet w instrukcji mogliśmy znaleźć co najwyżej szczątkowe informacje oraz ogólniki. Zabawy nie umilały również wkurzające elementy zręcznościowe. Niemal każdy błąd oznaczał utratę kolejnych żyć, a oczywiście nie mieliśmy ich za wiele, co w połączeniu z niezbyt precyzyjnym sterowaniem i brakiem ruchomej kamery przekładało się na dość hardkorowy poziom trudności. Nie dało się zapisać stanu gry – co najwyżej mogliśmy ją zapauzować. Do tego wszystkiego dochodził jeszcze... limit czasu na jej ukończenie. Argh!

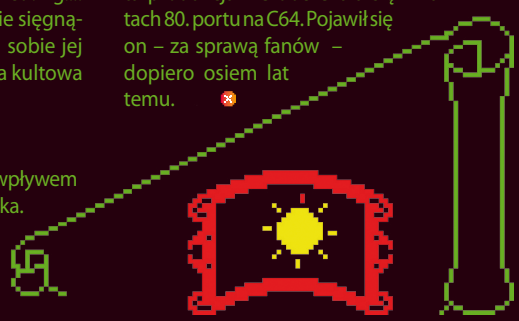
40 lat temu ta gra powodowała opad szczęki.

Kiedyś zawziąłem się i grałem w *Knight Lore* non stop jakieś... 36 godzin. No, z pauzami na siku, jedzenie i ewentualnie tak ze dwie-trzy godziny snu. I co? I g...! Po tym maratonie byłem tak sfrustrowany, że już nigdy więcej po tytuł nie sięgnąłem. Aż do dzisiaj. Serio! Parę lat temu jednak z ciekawości obejrzałem sobie jej finał na YouTubie i powiem wam, że w kategorii „nijakich zakończeń" ta kultowa pozycja też rządzi.



Jak to się je?

Sterujemy tu niejakim Sabremanem, który pod wpływem klątwy zmienia się po zmierzchu w wilkołaka.



CZY WIESZ, ŻE...

ZX Spectrum, za które dałem w 1986 prawie siedem miesięcznych pensji, miało moc obliczeniową dziś szacowaną w przybliżeniu na 0,5 MIPS. Wypuszczony dwa lata temu i kosztujący obecnie góra kilka stówek smartfon Motorola Moto G24 Power wyciąga zaś... 20–40 tys. MIPS (choć to ostrożne szacunki, gdyż zależności mamy tu naprawdę sporo, a bezpośrednie porównywanie różnych architektur jest czysto hipotetyczne).

Aby ją zdjąć, musimy spenetrować najeżone przeszkodami i pułapkami komnaty zamku pewnego maga. Po drodze trafiamy na różne przedmioty, jak eliksiry czy dodatkowe życia, ale nam najbardziej zależy na 14 innych – składnikach mikstury. Gdy już je znajdziemy, trzeba wszystkie wrzucić do równie magicznego kociołka – w określonej kolejności, posiłkując się wskazówkami z gry – i... dopiero wtedy klątwa zostanie zdjęta. **Musimy się przy tym zmieścić w 40 dobach, a każda z nich trwa tutaj ok. minuty czasu rzeczywistego.**

Nocne przemiany Sabremana w wilkołaka mają zarówno pewne zalety, np. potrafi wtedy wyżej skakać, jak i wady.

Tego rodzaju komnat w grze było aż 128. Mapa? Wolne żarty.

W takim stanie nie możemy wrzucać przedmiotów do wspomnianego kotła, a niektórzy mieszkańcy zamku robią się wobec nas agresywni. Oczywiście to tylko zarys zasad, bo w rzeczywistości są bardziej skomplikowane.

Czy warto do tej gry powrócić? Cóż, wypadałoby. To w końcu arcyklasyk retrogamingu. Lecz uprzedzam: czekają was krew, pot i łzy.

PS Nigdy nie potrafiłem pojąć, czemu ta produkcja nie doczekała się w latach 80. portu na C64. Pojawił się on – za sprawą fanów – dopiero osiem lat temu.

- **PRODUCENT:** STARBYTE SOFTWARE
- **GATUNEK:** PLATFORMOWA
- **PLATFORMA:** AMIGA (1993)

DAWID „DAEL" BIEL

Zapomniany skarb

Wszyscy dobrze wiedzą, że piractwo było na Amidze prawdziwą plagą.

Robimy skok na fortecę Rudobrodego.

CZY WIESZ, ŻE...

W roku 1993 *Traps 'n' Treasures* miało naprawdę mocną konkurencję, jeśli chodzi o rozgrywkę przesiąkniętą humorem. Co prawda żart w wyśmienitym *Cannon Fodderze* był zauważalnie cięższy, bo podszyty ironią, ale i tak wziął serca graczy szturmem.

23 maja 1641 roku kapitan Jeremy Flynn wraz z liczącą 37 marynarzy załogą okrętu Posejdon wpływają na zdradzieckie wody. Trzy dni później, po awarii kompasu (najprawdopodobniej wskutek sabotażu), zamiast na Tortudze lądują na tajemniczej Diabelskiej Wyspie – bazie wypadowej słynnego pirata, kapitana Rudobrodego.

W nocy ludzie Flynna zostają zaatakowani i pojmani. Dzielny kapitan nie ma więc wyboru – uzbrojony wyłącznie w krótki sztylet, rusza, by stawić czoła przeciwnikom, uwolnić załogę i wydostać się z przeklętego kawałka lądu. Przed nim cztery wielkie lokacje: opanowana przez wrogów laguna, nawiedzona grota, pełna kultystów świątynia i wreszcie twierdza pirata. A po drodze? Cóż, może uda się jeszcze zgarnąć skarb Rudobrodego.

Kiedy rum zaszumi w głowie, cały świat nabiera treści...

Nie będę udawał, że fabuła ma w *Traps 'n' Treasures* kluczowe znaczenie. Trudno jej jednak odmówić roli w budowaniu **klimatu sadowiącego się gdzieś na styku parodystycznego *The Secret of Monkey Island* i dziecięcych wyobrażeń o piratach**. Poza tym już sam fakt, że gra próbuje snuć narrację w trakcie zabawy, zdradza ambicję jej projektanta, Romana Wernera, by uczynić *T'n'T* czymś więcej niż tylko platformówką.

Bo to produkcja zaskakująco eklektyczna. Owszem, większość czasu spędzamy na bieganiu, skakaniu, pływaniu i unikaniu pułapek oraz przeciwników. Ale równie istotne są elementy logiczne. Przełączniki otwierające przejścia, skrzynie wymagające odpowiedniego ustawienia, zniszczalne obiekty czy przedmioty używane w konkretnych miejscach – wszystko to sprawia, że gracz częściej się zatrzymuje, analizuje sytuację i planuje kolejne ruchy. **To nie jest szalona, bezrefleksyjna platformówka w stylu *Zoola*.**

To jedna z tych amigowych perełek, które warto znać.

Na tym jednak nie koniec. *T'n'T* oferuje również prosty, lecz zaskakująco interesujący system progresji. W trakcie przygód trafiamy do sklepów, gdzie kupujemy zarówno jedzenie odnawiające zdrowie, jak i kolejne sztuki uzbrojenia. Co ważne, poszczególne typy broni – od białej, przez palną, aż po zaczarowaną – naprawdę zmieniają sposób walki. Wybór nie sprowadza się więc do tego, który oręż zadaje więcej obrażeń, lecz do preferowanego stylu gry.

Dopóki nie kupimy lepszej broni, piraci będą zagrożeniem.

...wtedy chętnie człowiek słucha morskich opowieści!

Jeśli jednak miałbym wskazać jeden powód, dla którego tak chętnie wracam do *Traps 'n' Treasures*, byłby on prosty: ten tytuł **odznacza się niesamowitym urokiem. Oprawa graficzna to czysta esencja tego, za co kochamy Amigę.** Wszystko mieni się kolorami (szczególnie na pierwszym, najładniejszym poziomie), animacje są płynne i pełne życia, a dbałość o detale naprawdę imponuje. Jako dziecko uwielbiałem zatrzymywać się tylko po to, by obserwować, jak bezczynny Flynn zaczyna się irytować, tupać nogą, a w końcu nawet pukać w ekran, przypominając o swoim istnieniu.

Równie dobrze wypada dźwięk. Szum morza, echo w jaskiniach czy charakterystyczne odgłosy strzałów z armat budują atmosferę, a motyw muzyczny towarzyszący nurkowaniu natychmiast wpada w ucho.

Niestety gra nigdy nie zdobyła większej popularności. Niemiecka premiera odbyła się w 1993, ale wersja anglojęzyczna pojawiła się dopiero rok później – w okresie schyłku Amigi. Tym samym nie doczekaliśmy się też szumnie zapowiadanego na ekranie końcowym sequela pt. *Redbeard's Revenge*. ***Traps 'n' Treasures* szybko popadło w zapomnienie.** A szkoda, bo to jedna z tych amigowych perełek, które po prostu warto znać.

eprasa.pl 77ea7384bd

- **PRODUCENT:** EA CANADA
- **GATUNEK:** SPORTOWA
- **PLATFORMY:** PC, PS1, N64 (1998)

WORLD CUP 98

Gra pozwalała rozegrać jedynie turniej finałowy, więc Polską mistrzostwa nie można było zdobyć.

World Cup 98 korzystał z tego samego silnika co *FIFA 98*.

TOMASZ „NINHO" LUBCZYŃSKI-WOJTASZ

Pierwszy taki mundial

Jeśli teraz narzekacie na cykl wydawniczy symulacji piłkarskich EA Sports, to musicie mieć krótką pamięć. W latach 90. „Elektronicy" potrafili wypuszczać je nawet częściej. I bardzo dobrze, bo w innym wypadku nie dostalibyśmy *World Cupa 98*.

Mowa o czasach, gdy wielkie turnieje futbolowe celebrowało się osobną produkcją, a nie aktualizacją czy drobnym DLC. Nim jednak rozstrzygniemy, czy niemal trzy dekady temu miało to sens, należałoby najpierw dopełnić kronikarskiego obowiązku i doprecyzować informację ze wstępu. Na przestrzeni 361 dni – od 24 listopada 1997 do 20 listopada 1998 – stwa świata nie był rzecz jasna pierwszym tego typu w historii (wcześniej graliśmy w *World Cup Italia '90* i *World Cup USA '94*), jednak dla kanadyjskiego developera stanowił debiut na wielkiej imprezie. „Elektronicy" wyszli na boisko bez tremy, z pozyskaną w 1997 mundialową licencją Fify i pełnym 3D, które dzięki *FIFA Soccerowi 97* wprowadzono do serii półtora roku wcześniej.

Kanadyjskie mistrzostwa

Może i w latach 90. tworzenie gier wymagało nieco mniej wysiłku niż obecnie, jednak nawet wówczas nie było co liczyć na to, że w kilka miesięcy po premierze *Fify: Road to World Cup 98* pojawi się produkcja wprowadzająca zupełnie nową jakość. ***World Cup 98* okazał się w wielu aspektach podrasowaną poprzedniczką, w której dokonano paru sprytnych, dających poczucie świeżości zmian.** Rozgrywka wyglądała dynamiczniej,

Ogromną zaletą gry był tryb pozwalający rozgrywać historyczne finały mundiali.

EA Sports zaprezentowało nie dwie, ale aż trzy symulacje piłkarskie. Na rynku ukazały się *FIFA: Road to World Cup 98*, bohaterka tego tekstu oraz *FIFA 99*. Tytuł przedstawiający francuskie mistrzo-

AI zawodników – w tym bramkarzy – została ulepszona (piłkarze zdecydowanie częściej wychodzili na pozycje, zamiast biernie czekać na podanie), „podkręcono" również strzały z dystansu, dzięki czemu mecze zyskały na widowiskowości. Efekt „wow" dopełniała świetna oprawa wizualna, choć oczywiście pod tym względem również nie doczekaliśmy się rewolucji.

Co najważniejsze, „opakowanie" spotkań, na które składały się odwzorowane stadiony francuskiego mundialu, przyśpiewki kibiców, a także zupełnie nowy komentarz legend reprezentacji Anglii, Gary'ego Linekera i Chrisa Waddle'a, budowało atmosferę wielkiego piłkarskiego święta. Nie przeszkadzało nawet to, że produkcja została okrojona do tytułowego turnieju – jak sama nazwa wskazuje, drogę do niego, czyli eliminacje, mogliśmy przejść wyłącznie w poprzedniczce.

Złoty medal

Kiedy już jednak poprowadziliśmy wybraną przez nas reprezentację (do wyboru mieliśmy tylko te kadry, które zakwalifikowały się do mistrzostw w rzeczywistości, próżno więc szukać wśród nich Polski) do końcowego zwycięstwa, dokopywaliśmy się do prawdziwego złota. Wtedy to otwierał się dostęp do trybu classic, pozwalającego na rozgrywanie historycznych finałów kolejnych mundiali. W odwzorowanie każdego włożono sporo pracy, dostaliśmy więc faktyczne składy z danego okresu, a także adekwatną do czasów otoczkę. **Kilka meczów odbywało się w czarno-białej kolorystyce, a finał z 1930 roku pomiędzy Urugwajem a Argentyną – w sepii.** W trakcie m.in. tego starcia nie dało się ponadto wprowadzać piłkarzy z ławki rezerwowych, ponieważ możliwość zmieniania zawodników podczas spotkań dopuszczono w futbolu dopiero w 1958.

Wszystko powyższe składa się na bardzo dobrą produkcję, jednak *World Cup 98* wyjątkową pozycję we wspomnieniach rzeszy fanów zawdzięcza zwłaszcza momentowi premiery. Dla wielu z nas był to szczególny turniej – jeden z pierwszych świadomie oglądanych – a możliwość samodzielnego poprowadzenia swoich faworytów do końcowego triumfu miała w sobie coś niezwykłego. Tym bardziej że zagrała też cała reszta, czyli **solidne podwaliny gameplayowe z *RTWC98*, rewelacyjna oprawa wizualna oraz fenomenalny soundtrack** z piosenką *Tubthumping* brytyjskiego zespołu Chumbawamba na czele. I podobnie jak zapamiętaliśmy dramat brazylijskiego Ronaldo przed finałem z Trójkolorowymi czy gole króla strzelców francuskiego mundialu, Davora Šukera, tak na zawsze pozostaną z nami długie godziny spędzone przy *World Cupie 98*.

CZY WIESZ, ŻE...

World Cup 98 był pierwszym tytułem EA z serii mundialowej. Kolejne dostawaliśmy co cztery lata, zgodnie z kalendarzem imprez, przynajmniej aż do 2014 roku. Wtedy to ukazała się ostatnia i kiepsko przyjęta produkcja *2014 FIFA World Cup Brazil*. Twórcom oberwało się m.in. za wydanie tej gry na PS3 i Xboksy 360 przy jednoczesnym pominięciu pecetów oraz obecnych już wówczas na rynku konsol PS4 i Xbox One.

eprasa.pl 77ea7384bd

PRODUCENT: INFOGRAMES MULTIMEDIA
GATUNEK: SURVIVAL HORROR, PRZYGODOWA
PLATFORMY: PC (1994), MAC (1995)

REKLAMA
Gra dostępna na
gog.com
GOOD OLD GAME
Alone in the Dark: The Trilogy 1+2+3

ALONE IN THE DARK 3

Schyłek legendy

EUGENIUSZ SIEKIERA

Pocieszny zlepek wielokątów dreptał w kierunku skąpanej w półmroku posiadłości, gdzie przyszło mu zmierzyć się z grozą inspirowaną mitologią Cthulhu. A my zbieraliśmy szczęki z podłogi na widok czegoś autentycznie przełomowego.

Porzućcie wszelką nadzieję, wy, którzy tu wchodzicie.

Debiutujące w 1992 roku *Alone in the Dark* oferowało dość kulawą walkę, zbieranie przedmiotów i rozwiązywanie średnio intuicyjnych zagadek środowiskowych. Niuanse fabularne odkrywaliśmy, kolekcjonując lakoniczne notatki rozrzucone w świecie gry. Rewolucja kryła się gdzie indziej – ujrzeliśmy, jak trójwymiarowy model postaci porusza się po płaskich, ręcznie rysowanych tłach, a statyczna kamera ukazuje akcję z określonych, narzuconych ujęć.

Spóźniona o trzy lata

Skądś to znamy, prawda? Survival horrory wkroczyły do mainstreamu dopiero w 1996 roku wraz z premierą pierwszej części *Resident Evil*, ale wcześniej **gatunkowe fundamenty wylało *Alone in the Dark***. Dziś produkcja francuskiego studia Infogrames może się wydać niegrywalną, brzydką ramotą, jednak na początku lat 90. elementy trójwymiarowe w grach dopiero raczkowały i każdy przełom przyprawiał o szybsze bicie serca.

Był to też okres, w którym postęp – zarówno w kontekście grafiki komputerowej, jak i w szerszym znaczeniu – pędził galopem. Praktycznie każdy rok tamtej dekady przynosił rewolucje oraz zaskakujące rozwiązania. Studia prześcigały się, co chwila tworząc coś świeżego. To jedna z przyczyn mieszanego odbioru *AitD3*. O ile część pierwsza w pełni zasłużyła na miano produkcji przełomowej, o tyle finał trylogii, wydany raptem dwa-trzy lata później (w zależności od regionu i platformy), ale bazujący na tym samym silniku graficznym, wydawał się już przestarzałą grą z innej epoki.

Edward porusza się niczym wagon z węglem – ociężale i powoli.

Powrót do korzeni

Na wczesnym etapie produkcji zapadła decyzja, by położyć większy nacisk na zagadki, a mniejszy na walkę, od której *AitD2* wręcz puchło. Z uwagi na ograniczenia prymitywnego engine'u był to słuszny kierunek, bo starcia prędzej irytowały, niż dawały jakąkolwiek frajdę. **Z pamiętnej „jedynki" udało się przeszczepić niemal wszystko, zapomniano tylko o ciężkim, dusznym klimacie**, jaki zagnieździł się w zimnych murach posiadłości Derceto.

Akcja „trójki" przenosi nas do 1925 roku. Tym razem nasz specjalista od zjawisk nadprzyrodzonych, detektyw Edward Carnby, trafia na przysypaną kurzem prerię, a dokładniej na plan westernu kręconego w opuszczonym miasteczku Slaughter Gulch. Przyczynkiem do nowego śledztwa jest zniknięcie ekipy – wszyscy związani z produkcją filmu rozpłynęli się w powietrzu, a my musimy odkryć, kto lub co za tym stoi. Jedną z zaginionych okazuje się poznana w części pierwszej Emily Hartwood. Można więc uznać, że śledztwo ma dla Edwarda wymiar osobisty.

Umówmy się, **skąpana w słońcu mieścina rodem z *3:10 do Yumy* czy innego *Rio Bravo* to kiepskie tło dla horroru**. Atmosfery grozy nie budował również wątek fabularny, w którym prym wiodły indiańskie rytuały i banda nieumarłych kowbojów pod wodzą niejakiego Jebediaha Stone'a. Niegdyś terroryzowała ona tętniące życiem miasteczko, a obecnie, powróciwszy zza grobu, mieszała na planie zawieszonej produkcji.

Samotny w ciemności

W „trójce" po raz pierwszy pojawiło się rozwiązanie, które miało zadomowić się na stałe w przyszłych survival horrorach. Mowa o możliwości wyboru poziomu trudności, co pozwala dostosować rozgrywkę do naszych preferencji. Są trzy warianty (tradycyjnie: dla początkujących, średni i ekspercki), a dodatkowo da się osobno decydować o punktach życia bohatera oraz liczbie zadawanych i przyjmowanych obrażeń.

eprasa.pl 77ea7384bd

CZY WIESZ, ŻE...

Pierwsze dwie części *Alone in the Dark* upchnięto na dyskietkach, „trójka" zaś trafiła na płytę (także w *CD-Action* 11/98), co pozwoliło na nagranie ścieżki dźwiękowej w formacie CD-Audio. Ciekawym bonusem do fizycznego wydania była broszura imitująca gazetę i zapełniona artykułami stanowiącymi nieoczywiste wprowadzenie do świata przedstawionego. Podobny dodatek mogliśmy znaleźć również w pudełkach wcześniejszych odsłon.

Gra trafiła na Windowsa 95 z rocznym opóźnieniem– właśnie tej edycji dotyczy niniejszy tekst. Już wtedy był to tytuł przestarzały.

Żaden szanujący się western nie mógł obyć się bez saloonu.

Francuska seria dała początek współczesnym horrorom, ale sama zestarzała się okrutnie.

W przeciwieństwie do poprzednich odsłon nie eksplorujemy jednej dużej lokacji, lecz kilka mniejszych. Trafiamy m.in. do kopalń oraz podziemi, na stację kolejową i do więzienia, wędrujemy również ulicami miasteczka, a w jego centrum oczywiście znajdujemy saloon z wahadłowymi drzwiczkami. Do nieumarłych strzelamy choćby z legendarnej strzelby Winchester. Jednym z najważniejszych elementów wyposażenia okazuje się lampa naftowa, która pozwala rozświetlić całkowitą ciemność. Bez odpalenia jej nie zrobimy ani kroku, a ekran pozostanie kompletnie czarny. W końcu tytuł gry zobowiązuje.

Choroby wieku dziecięcego

Dziś naprawdę trudno się w to gra. Walka jest niesamowicie toporna, bohater porusza się zaś bardzo ociężale. W pewnym stopniu **problemem trzeciego *Alone'a* są również zagadki – konkretnie ich nieintuicyjność**. Stawiane przed nami zadania często rozwiązujemy instynktownie, a nie dlatego, że tak podpowiada zdrowy rozsądek. Była to dość powszechna bolączka przygodówek z tamtego okresu. Absurdalne wyzwania miały jakiś sens w tytułach, których siłę napędową stanowił humor (chociażby w serii *Monkey Island*), ale powszechnie trafiały też do poważniejszych produkcji. Trylogia *Alone in the Dark* nie zaliczała się do wyjątków.

Wyzwaniem samym w sobie jest również znalezienie przedmiotów potrzebnych do pchnięcia akcji do przodu. **Z racji pikselozy namierzenie fantów wymaga olbrzymiej spostrzegawczości i odrobiny szczęścia** przy przeczesywaniu każdego zakamarka ekranu. Warto pamiętać, że w połowie lat 90. praktyczna funkcja podświetlania interaktywnych elementów nie była jeszcze powszechnym rozwiązaniem.

Wykopaliska dla masochistów

Wystarczy stanąć pod złym kątem lub spojrzeć w nieodpowiednim kierunku, a gra nie pozwoli wykonać niezbędnej czynności, mimo że teoretycznie znajdujemy się we właściwym miejscu. Gwoździem do trumny jest przestarzały i niewygodny interfejs, który niepotrzebnie komplikuje choćby podnoszenie przedmiotów. Każdorazowe przeklikiwanie się przez okna ekwipunku szybko staje się męczące oraz frustrujące.

Od mitologii Cthulhu, przez klimaty pirackie, aż po western – trzeba przyznać, że scenarzyści mieli fantazję do wybierania unikalnych realiów. Dziś jednak trudno polecić oryginalną trylogię *Alone in the Dark*. Bez znaczenia, czy mówimy o części pierwszej, drugiej, czy ostatniej – z każdą z nich czas obszedł się dość brutalnie. Warto się z nimi zapoznać tylko w sytuacji, jeśli lubicie prace archeologiczne i interesuje was geneza survival horrorów.

To surowizna, która fatalnie się zestarzała, niemniej da się na nią spojrzeć jak na kamień węgielny. Nakreśliła pewne zasady i **zaproponowała rozwiązania, które po latach ewoluowały w tak wyjątkowe serie jak *Resident Evil* czy *Silent Hill***. Kto wie, być może japońskie legendy nigdy by nie powstały, gdyby nie przełomowa produkcja Frédéricka Raynala i Huberta Chardota.

eprasa.pl 77ea7384bd

- **PRODUCENT:** CAPCOM
- **GATUNEK:** SLASHER
- **PLATFORMY:** PC, PS3, X360 (2008); PS4, XBO (2015, *SPECIAL EDITION*)

ŁUKASZ „MORAŚ" MORAWSKI

Hardrockowi łowcy demonów

Gdyby ktoś obudził mnie w środku nocy i zapytał, która odsłona *Devil May Cry* jest moją ulubioną, to bez zastanowienia odpowiedziałbym, żeby się odczepił. A potem przewróciłbym się na drugi bok i śnił o mojej ukochanej „czwóreczce".

Ukochanej nie dlatego, że to najlepsza część serii (za taką uważam „piątkę"), tylko dlatego, że najcieplej ją wspominam. To właśnie ten tytuł wprowadził mnie do świata siódmej generacji konsol i to przy nim rozgrzewałem do czerwoności swojego Xboksa 360. Grę przeszedłem parę razy na różnych poziomach trudności, mając wręcz do perfekcji opanowane kombosy, zachowania przeciwników i bossów oraz układ lokacji. **Po kilkunastu latach powróciłem do niej, żeby zobaczyć, jak się zestarzała, i... bardzo pozytywnie się zaskoczyłem. To nadal fantastyczny slasher**, który dostarcza tyle samo emocji co w 2008 roku.

Cutscenki to w większości połączenie świetnej akcji z masą cudownego kiczu.

Diable, jesteś piękny

Pewnie, po oprawie wizualnej widać, że technologia poszła do przodu, ale mimo nieco rozmazanych tekstur i kanciastych modeli postaci (ugh, te brzydkie paluchy...) *Devil May Cry 4* wciąż nie wygląda najgorzej. Właściwie to **grafika w tej produkcji podoba mi się nawet bardziej niż w piątej części, gdzie twórcy zbyt mocno poszli w „realizm"**, co trochę gryzło mi się ze specyfiką tej marki. Stylistyka przywodząca na myśl anime jednak o wiele lepiej rezonuje z serią.

„Czwórka" niezmiennie też cieszy oko świetnie prezentującymi się lokacjami o bardzo zróżnicowanej architekturze. W trakcie zabawy zwiedzimy m.in. kościoły, zasypane śniegiem górskie szczyty, pełne roślinności ogrody czy mroczne zamczyska. Tytuł nie zatracił swojego lekko horrorowego sznytu, ale w tej odsłonie znacznie częściej poruszamy się po miejscówkach zalanych słońcem. Wbrew pozorom nie zepsuło to klimatu, wręcz przeciwnie – dzięki świetnej pracy światłocieni stał się on jeszcze wyrazistszy.

W odbiorze całości pomagają także predefiniowane rzuty kamery. Niekiedy sami możemy się rozglądać po okolicy, lecz przez zdecydowaną większość czasu to twórcy decydują o tym, gdzie powinniśmy patrzeć. A trzeba przyznać, że developerzy mają nosa do rewelacyjnych kadrów i doskonale wiedzą, jak wyeksponować atuty zaprojektowanych przez siebie map. Walory artystyczne podkreśla ponadto świetnie dobrana ścieżka dźwiękowa, stanowiąca mieszankę elektroniki, hard rocka i industrial metalu. Dla tego tytułu warto wyposażyć się w solidny sprzęt audio!

Raiden 2.0

Niektórzy pewnie pamiętają, że w dniu premiery *DMC4* wzbudził wśród części fanów kontrowersje. Capcom zastosował tu bowiem ten sam patent co Hideo Kojima przy okazji *Metal Gear Solid 2*. Dotychczasowy protagonista serii został zepchnięty na drugi plan, a niespodziewanie **pierwsze skrzypce przypadły nowej postaci: równie pyskatemu, młodziutkiemu Nero**.

Muszę przyznać, że w przeciwieństwie do co poniektórych zaakceptowałem to bez większego problemu. Ba, właściwie to nawet cieszyłem się z tej zmiany. Nie tylko prowadziła ona do ciekawego zwrotu akcji (Dante początkowo jawi się jako złoczyńca, a nowy bohater musi go za wszelką cenę powstrzymać), ale też wniosła pewien powiew świeżości

Walka przy użyciu Ramienia Diabła jest jeszcze bardziej widowiskowa i dynamiczna.

To były czasy, w których rozmiar bossa miał znaczenie.

CZY WIESZ, ŻE...

Niecałe dwa lata po premierze *Devil May Cry 4* pojawił się na płycie *CD-Action*. Stało się to przy okazji numeru 12/2009, a „pełniak" ten był jednym z najcieplej przyjętych w historii pisma. Nie powinno to dziwić, zważywszy na podsumowanie recenzji w serwisie Metacritic. Średnia ocen wystawionych przez fanów wynosi 8/10, z kolei noty od dziennikarzy dały aż 84% – i to zarówno jeśli chodzi o Xboksa 360, jak i o PS3. W sumie to dzięki wersji z *CDA* mogłem po latach przypomnieć sobie ten tytuł!

do rozgrywki, co zresztą potem jeszcze lepiej wykorzystano w piątej części.

W ogólnym rozrachunku **to nadal stary, dobry *Devil May Cry***: przechadzamy się po liniowych lokacjach (nie zabrakło nawet „ukochanego" przez graczy backtrackingu), eliminujemy kolejnych przeciwników, szukamy sekretów i okazjonalnie zaliczamy banalnie proste zagadki środowiskowe. Oczywiście na koniec każdego etapu nasze działania są oceniane – im lepiej i szybciej poradzimy sobie z wyzwaniem, tym wyższą notę otrzymamy. Klasyczek.

Gapisz mi się na łapę?

Nawet kontrolowanie Nero mocno przypomina to, z czym mieliśmy do czynienia w starszych odsłonach. Nowy protagonista wzorem swego poprzednika korzysta w starciach z wielkiego miecza oraz wspiera się bronią palną, tyle że zamiast pary spluw używa potężnego dwulufowego rewolweru o uroczej nazwie Błękitna Róża.

Poza preferowanym gnatem białowłosego cwaniaczka z „czwórki" od białowłosego cwaniaczka z poprzednich odsłon odróżnia Ramię Diabła. **Nero ma demoniczną łapę, z której może zrobić użytek w trakcie zarówno bitki, jak i eksploracji**, np. poprzez chwytanie się podświetlonych na niebiesko pól. Z kolei na placu boju jest w stanie przyciągnąć do siebie wrogów lub wbić ich w ziemię, co zresztą często definitywnie kończy starcie. Ponadto rąsia stanowi naprawdę widowiskowe i przydatne urozmaicenie podczas konfrontacji z bossami. To bez wątpienia jeden z elementów, dzięki którym gra zapadała w pamięć i wyróżniała się na tle poprzedniczek.

O dwóch takich, co mierzyli... miecze

Zresztą Nero to w ogóle spoko postać: niby jeden z tych przemądrzałych, zbyt pewnych siebie, a przez to odpychających gości, ale jakimś cudem darzy się go sympatią. Szczególnie korzystnie wypada we wspólnych scenach z Dantem, gdzie na każdym kroku próbuje udowodnić, że jest jeszcze bardziej jazzy od i tak przerysowanego typa w czerwonym płaszczu i siarowych kowbojkach. Panowie co i rusz serwują nam czerstwe one-linery, rzucają zalotne lub pełne pogardy spojrzenia i popisują się sztuczkami akrobatycznymi. A ja zamiast umierać z żenady, cieszę michę jak głupi i chcę więcej.

Sporo radochy miałem też, gdy w pewnym momencie przyszło mi ponownie wcielić się w protagonistę poprzednich części *Devil May Cry*. **Wprawdzie Dantem w „czwórce" nie gramy zbyt długo, lecz i to w zupełności wystarcza.** Co godne pochwały, twórcy nie potraktowali sprawy po macoszemu, tylko wprowadzili mechanizmy gameplayowe charakterystyczne dla tego bohatera. Syn Spardy może i nie korzysta z Ramienia Diabła, ale za to w mig przełącza się pomiędzy trzema postawami wpływającymi na sposób walki, a po naładowaniu odpowiedniego paska potrafi przybrać demoniczną formę.

Rysa na diamencie

I choć Dantem steruje się super, to od tego momentu „czwórka" trochę się sypie. Gra zaczyna sprawiać wrażenie niedopracowanej, jakby twórcy musieli na szybko dopinać pewne rzeczy, żeby wyrobić się z terminami. Co akurat w dziełach Capcomu bywa odczuwalne dość często...

Bohater poprzedniczek właściwie nie odwiedza nowych lokacji, tylko porusza się po miejscach, gdzie przebywał wcześniej Nero. A po przeskoczeniu z powrotem do „młodziaka" czeka nas absurdalny etap z zabijaniem wszystkich bossów, z którymi już się mierzyliśmy. Do tego każda walka przedzona zostaje... rzucaniem kośćmi oraz przesuwaniem pionka po wielkiej planszy. Dziwaczne to strasznie i zrobione na odwal się.

Finał broni się natomiast fabularnie, dlatego jestem w stanie machnąć ręką na gameplayowy spadek formy. Gdyby nie to, pewnie poprzestałbym na jednym przejściu tej gry, tymczasem – jak już pisałem – do napisów końcowych dotarłem kilkukrotnie. I pewnie za parę lat zrobię to znowu, bo *Devil May Cry 4* to synonim dobrej zabawy.

Do napisów końcowych dotarłem kilkukrotnie i pewnie za parę lat zrobię to znowu.

DEVIL MAY CRY 4 SPECIAL EDITION

W 2015 roku pojawiła się reedycja gry z podtytułem *Special Edition*. W praktyce to taki „delikatny", jak na dzisiejsze standardy, remaster z dość drobnymi poprawkami technicznymi w rozgrywce, trochę lepszą grafiką i – co najważniejsze – trzema nowymi postaciami do wyboru. Mowa o Vergilu, Lady oraz Trish, którymi przechodzimy te same poziomy co w przypadku Nero i Dantego, więc nie licząc krótkiej kampanii Vergila, struktura gry się nie zmieniła. Wersja ta przyjęła się na tyle dobrze, że wyparła podstawową i wciąż możemy ją bez przeszkód kupić na Steamie, GOG-u oraz w sklepach Sony i Microsoftu. Kosztuje ok. 100 zł. Dziś to najlepszy i najłatwiejszy sposób, by wrócić do tej świetnej produkcji.

REKLAMA
Gra dostępna na
gog.com
PRESERVED GOOD OLD GAME BY GOG

- **PRODUCENT:** CRYSTAL DYNAMICS
- **GATUNEK:** PRZYGODOWA GRA AKCJI
- **PLATFORMY:** PC, PS1 (1999); DREAMCAST (2000)

ŁUKASZ „LUC" GOŁĄBIOWSKI

LEGACY of KAIN SOUL REAVER 2

Z duszą i chustą na ramieniu

Wbrew jakiejkolwiek rynkowej logice seria *Legacy of Kain* wraca właśnie z kolejnym remasterem(*) i nową odsłoną – minimalistyczną platformówką noszącą podtytuł *Ascendance*. Trudno zatem o lepszą okazję, by przypomnieć o *Soul Reaverze*.

Szaszłyk z wampira przygotowany, czas podejść do ogniska.

Każde starcie z bossem to w tej grze unikatowa łamigłówka wykorzystująca inną mechanikę.

Po sukcesie otwierającego serię *Blood Omenu* powstanie kontynuacji było jedynie kwestią czasu. *Soul Reavera*, debiutującego na PlayStation w 1999 roku, różniło jednak od poprzednika niemal wszystko: od formuły rozgrywki, przez głównego bohatera, aż po perspektywę. Nową odsłonę z pierwszym *Legacy of Kain* łączyły miejsce akcji, czyli Nosgoth, oraz tytułowy Kain – tym razem występujący już w roli antagonisty, nie protagonisty.

Raziel, nieidealny ideał

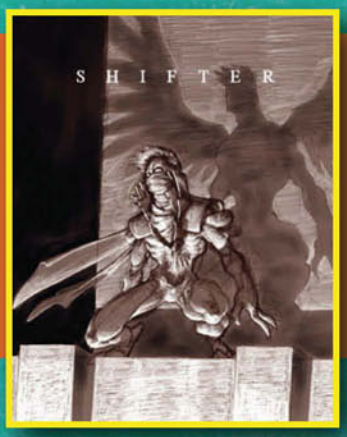
Tym drugim został niejaki Raziel. Postać niewątpliwie tragiczna, której ścieżkę – po otwierającej grę zdradzie Kaina i śmierci – od początku do końca wyznaczała zemsta. Motyw niekoniecznie oryginalny, ale w tym wydaniu okazał się strzałem w dziesiątkę. Zwłaszcza że towarzyszył mu jeden z najbardziej ikonicznych projektów głównego bohatera w historii gier wideo. Raziel był bowiem... inny. W epoce – tu weźmy poprawkę na niedoskonałości ówczesnej grafiki – idealnych, wymuskanych protagonistów otrzymaliśmy wyniszczonego, okaleczonego wampira, istotę pozbawioną części twarzy i zakrywającą się zarzuconą na ramiona nędzną chustą. **Od razu czuło się, że mamy do czynienia z czymś wyjątkowym.** Choć unikatowy wygląd bohatera zapadał w pamięć, to jednak nie sam

(*) Recenzję Legacy of Kain: Defiance Remastered *znajdziesz na str. 42.*

77ea7384bd

Z MANUSKRYPTÓW I FILMU DO GRY

Raziel, podobnie jak większość wampirów z *Legacy of Kain*, swoją genezę miał w kabale. Jego początkowy design, stworzony na potrzeby innego projektu – gry *Shifter*, której fundamenty wykorzystano potem w *Soul Reaverze* – przypominał zresztą archanioła. Drugim źródłem inspiracji dla developerów była postać Cezara z filmu *Gabinet doktora Caligari* z 1920 roku.



Końcówka gry rzuca całkowicie nowe światło na opowiedzianą historię.

Przechodzenie między światami to kluczowy element rozgrywki.

przesądził o tym, jak wspaniały okazał się *Soul Reaver*.

Do najważniejszych elementów, które przyczyniły się do sukcesu gry, należy też zaliczyć złożony system walki. Oczywiście z dzisiejszej perspektywy tych kilka ruchów oraz uników nie prezentuje się spektakularnie, lecz w swojej epoce i z uwzględnieniem ówczesnych ograniczeń technologicznych wypadały niezwykle dynamicznie. **Ciskanie wrogów na pale, wrzucanie ich w krąg światła lub do wody, bombardowanie zerwanymi ze ścian ozdobami czy podpalanie pochodniami** – *Soul Reaver* dawał naprawdę spore pole do popisu, umiejętnie zachęcając do kreatywności i wykorzystywania elementów otoczenia. Zresztą bardziej tradycyjne sposoby powalenia przeciwników zwykle na niewiele się zdawały – robiąc użytek z tego, co dokoła, a także z charakterystycznej umiejętności pochłaniania dusz, musieliśmy ich szybko dobijać, żeby za chwilę nie powrócili.

Raziel to jeden z najbardziej ikonicznych projektów postaci w historii gier.

Wszystko jest zagadką

Różnorodność przejawiała się także w pozostałych aspektach rozgrywki. Poza walką fundament *Soul Reavera* stanowiły oczywiście **sekcje logiczne, często wymagające od Raziela przechodzenia między światem duchowym a materialnym**. Ta ciekawa mechanika miała bardzo praktyczny wymiar: w warstwie astralnej mogliśmy przenikać przez niektóre przeszkody, a w tej namacalnej dało się przesuwać wybrane obiekty. Niekiedy trzeba było intensywnie główkować, ale **coś, co nazwać można w gruncie rzeczy „eksploracją logiczną", sprawdzało się w *Soul Reaverze* bardzo dobrze**, nawet jeśli część zagadek przytłaczała poziomem trudności. Ba, łamigłówki pojawiały się również w trakcie walk z bossami. Częstokroć wymachiwanie bronią po prostu nie wystarczało i wtedy należało sięgnąć po mechanikę związaną z otoczeniem oraz wykazać się odrobiną zręczności. Ta ostatnia przydawała się nie tylko podczas starć z najgroźniejszymi wampirami. Raziel, korzystając z resztek swoich skrzydeł, mógł dość swobodnie szybować, chętnie się wspinał i wykonywał dalekie skoki, aby dostać się do bardziej oddalonych sekcji mapy.

Wypada wspomnieć także o tym, jak spektakularne wrażenie robił w momencie premiery *Soul Reaver* pod względem animacji. Bardzo naturalne, płynne, wyprzedzały ówczesne standardy w trójwymiarowych grach akcji. Graficznie również mieliśmy się czym zachwycać: tekstury oraz modele postaci były szczegółowe, a wszelkie niedoskonałości umiejętnie ukrywano odpowiednią paletą barw i światłocieniem. Do tego dochodziły **majestatyczne, czasem wręcz wielgachne lokacje, posępne oraz klimatyczne** – co dodatkowo podkreślała wybitna oprawa dźwiękowa.

Nieodkryta historia

Mimo wampirzego motywu przewodniego *Soul Reaver* nie straszył jednak niczym ordynarnym. Przemierzając Nosgoth, stale mieliśmy świadomość tego, że to świat ponury, niebezpieczny i wypaczony. Jak zresztą cała opowiedziana tu historia, której w grze – jak na tytuł skupiony na akcji – było zaskakująco dużo. Choć „zaskakująco" nie jest do końca odpowiednim słowem, gdy weźmiemy pod uwagę fakt, iż stała za nią Amy Hennig. Wówczas jeszcze niekoniecznie szeroko znana w branży, ale obecnie postrzegana już jako absolutna legenda, której poza *Legacy of Kain* zawdzięczamy m.in. scenariusze serii *Uncharted*.

Soul Reaver i losy Raziela u samych swoich podstaw może nie były przesadnie skomplikowane, jednak **świetne dialogi oraz każda kolejna godzina odkrywały przed nami fascynujący świat pełen zależności**. Dlaczego Kain zrobił to, co zrobił? Kim jest Stare Bóstwo, które nas wskrzesiło? Czy na pewno zostaliśmy wskrzeszeni? Kto i dlaczego stworzył nasz miecz? Gdy zaczynaliśmy podejrzewać, że znamy już wszystkie odpowiedzi, okazywało się, iż w grę zaczynają wchodzić tematy stawiające ustalony porządek na głowie. W tym pozytywnym znaczeniu oczywiście.

Wampiry żyją wiecznie

Z perspektywy czasu wiemy już, że historia Raziela nie utrzymała tego samego wybitnego poziomu w dalszych odsłonach, głównie w wyniku licznych problemów produkcyjnych oraz intensywnego wycinania zawartości, które zresztą skaziło także tę część. Ale nawet dziś trudno nie spoglądać z podziwem na to, czym ta gra była i co osiągnęła.

Oczywiście z perspektywy obecnych produkcji dzieło Crystal Dynamics wydaje się już w wielu aspektach archaiczne, lecz nie zmienia to faktu, iż mamy do czynienia z pozycją wyjątkową. Najdobitniej chyba świadczy o tym dość powszechna opinia z czasów jej debiutu. Zachwyceni gracze często wtedy mówili, że *Tomb Raider* mógłby się od *Soul Reavera* sporo nauczyć. Trudno raczej o lepszy dowód na to, że mowa o prawdziwym diamencie.

Przesuwanie bloków, czyli ulubiona aktywność Raziela – zaraz po pożeraniu dusz.

CZY WIESZ, ŻE...

Tworząc *Soul Reavera*, studio Crystal Dynamics rozwinęło technikę streamingu danych, pozwalającą na zminimalizowanie obecności ekranów ładowania. Aby to osiągnąć, mapę zaprojektowano w taki sposób, by przebycie umieszczonych na niej przejść zajmowało więcej czasu niż załadowanie nowego obszaru z płyty. Robiło to kolosalne wrażenie i szybko stało się standardem, który jest obecny w branży do dziś.

eprasa.pl 77ea7384bd

- **PRODUCENT**: CAPCOM
- **GATUNEK**: BEAT 'EM UP
- **PLATFORMY**: AUTOMATY (1989); SNES (1990); C64, AMIGA, ATARI ST, AMSTRAD CPC, ZX SPECTRUM (1991); SEGA CD (1993); GBA (2001, JAKO *FINAL FIGHT ONE*) I INNE(*)

ARKADIUSZ GOŁKA

W prawo w mieście bezprawia

Rok 1989 zapisał się w historii na wiele sposobów. W Polsce mieliśmy obrady Okrągłego Stołu, w Japonii zmarł cesarz Hirohito, w RPA zaś doszło do spotkania premiera z Mandelą. Pojawiły się też Game Boy, serial *Simpsonowie* i anime *Dragon Ball Z*. A Capcom? Ten wydał na automaty grę *Final Fight*.

Czasem na ekranie pojawiają się prawdziwe tłumy.

Po buziach lejemy tu nie tylko typowych osiłków.

Czy nie jest to zbyt patetyczne porównanie? Mówimy tu wszakże o zwykłym „chodzonym" mordobiciu. Cóż, trochę tak i trochę nie. *Final Fight* to bowiem tytuł, który **wyznaczył kanon dla swojego gatunku, błyskawicznie zyskując popularność i status kultowego**. A wszystko to, gdy nad Wisłą... dopiero co przestały obowiązywać kartki na mięso.

Niewiasta w opałach

Fabuła gry orbituje wokół najprymitywniejszej sztampy. Oto w Metro City rządy obejmuje były wrestler Mike Haggar, zapowiadając twardą rozprawę z przestępczością. Aby poskromić jego zapędy, gang Mad Gear porywa mu córkę. Burmistrz zwraca się wówczas z prośbą o pomoc do jej chłopaka, Cody'ego, a także do Guya – kumpla tego ostatniego. Wcielając się w tych trzech krewkich facetów, ruszamy z misją odbicia dziewczyny.

Final Fight sprawił, że gatunek beat 'em up zyskał popularność.

Wąsaty Haggar to klasyczny, trochę przyciężkawy kafar z gołą klatą (później zresztą zaliczał cameo w serii *Street Fighter*). Cody wygląda jak przypakowany członek amerykańskiego boysbandu z przełomu lat 80. i 90. Guy z kolei wyróżnia się znajomością wschodnich sztuk walki. Z dzisiejszej perspektywy nie jest to może odkrywczy zestaw zabijaków, ale **nakreślony w *Final Fight* schemat z powodzeniem powielano potem w innych grach tego typu**.

Wybranym bohaterem zwiedzamy – w sposób tradycyjny dla gatunku, bo kierując się w prawo – sześć lokacji. Są to slumsy, stacje i kolejki metra, bar, fabryka, wybrzeże oraz najbogatsza dzielnica miasta. Do tego doliczyć trzeba jeszcze levele bonusowe, gdzie na czas rozwalamy tafle szkła i auto, którego właściciel wywoływał salwy śmiechu w salonach z automatami, ponieważ padał na kolana i szlochał.

Testosteron wybija w kosmos

Na wspomnianych poziomach czeka na nas grono całkiem zróżnicowanych przeciwników, jak choćby punki, szarżujące grubasy czy nawet dwóch moich ulubionych dryblasów nazwanych na cześć rockmanów z Guns N' Roses – Axl i Slash. Etapy zwieńczono oczywiście starciami z bossami – w tych rolach zobaczymy zaś gęby kojarzone z serią *Street Fighter Alpha*, m.in. „samuraja" Sodoma czy komandosa Rolenta.

Po drodze nie brak też regenerujących życie posiłków i napojów oraz innych pomocnych znajdziek. **Podnosić da się również zużywające się podczas walki noże, miecze czy kawałki rur, co zresztą stało się wzorem dla gatunku.** Są także skrywające bonusy śmietniki, opony lub beczki. Ponadto *Final Fight* wprowadził często potem stosowany w podobnych tytułach tzw. panic attack – widowiskowy i przydatny w tłoku cios, który jednak zadawało się kosztem części paska zdrowia.

Oprawa graficzna tej równie leciwej, jak III RP, produkcji nawet dziś wygląda przyzwoicie. Ręcznie rysowani bohaterowie, obiekty i ciekawe, szczegółowe scenerie nieźle bronią się przed upływem czasu. Podobnie jest zresztą z wpadającą w ucho muzyką.

Final Fight odniósł oczywiście duży sukces: na całym świecie sprzedano 30 tys. „maszyn" z tą produkcją, w Japonii została najbardziej dochodowym tytułem na automaty roku 1990, a wersja na SNES-a rozeszła się w oszałamiającej liczbie 1,5 mln egzemplarzy. I nic dziwnego, bo **to gwarancja kilku szalenie przyjemnych kwadransów**. Warto zagrać, zwłaszcza że na samym końcu czeka głupawa oraz absurdalna scena(**) świetnie wpisująca się w lekką, celowo przerysowaną konwencję gry.

CZY WIESZ, ŻE...

Final Fight początkowo powstawał jako kontynuacja *Street Fightera* i był nawet prezentowany pod roboczym tytułem *Street Fighter '89*. Ostatecznie Capcom zmienił nazwę, uznawszy, że ten beat 'em up zbyt mocno różni się od klasycznej bijatyki jeden na jednego.

(*) Gra trafiła na różne platformy w ramach pakietów takich jak Capcom Classics Collection *(PS2, Xbox) czy* Capcom Beat 'Em Up Bundle *(PC, PS4, XBO, NS).*
(**) Cody, dostałeś w łeb o jeden raz za dużo, nie?

eprasa.pl 77ea7384bd

PRODUCENT: CAPCOM
GATUNEK: BEAT 'EM UP
PLATFORMA: AUTOMATY (1993)

GRZEGORZ „KRIGOR" KARAŚ

Raz samochodem, raz dinozaurem

Zadziwia mnie popularność tego tytułu w naszym kraju. *Cadillacs and Dinosaurs* nie pojawiło się na żadnej innej platformie poza automatami, a mam wrażenie, że słyszał o nim niemal każdy dzieciak dorastający w latach 90.

To gra, która powstała na podstawie komiksu z końca lat 80., jej równolatkiem jest zaś stworzony w oparciu o to samo źródło serial animowany. Nie wiem, co stało za zarysem fabularnym całej tej trójki, ale **trudno to określić inaczej niż prawdziwą jazdą bez trzymanki**.

Wszystko, co dobre, do jednego kociołka

Mamy XXVI wiek. Wskutek bliżej nieokreślonego kataklizmu Ziemia dorobiła się drugiego księżyca i powróciły na nią dinozaury. Gdyby tego było mało, trapiona katastrofami ludzkość pod względem technologicznym cofnęła się w rozwoju do okolic XX stulecia, a wokół zalanego przez ocean Nowego Jorku... wyrosła dżungla.

Tytułowych samochodów oczywiście nie zabrakło.

W tych dziwnych okolicznościach przyrody poznajemy czworo bohaterów gry. To zrównoważony pod względem stylu walki mechanik i szaman Jack Tenrec (swoją drogą, cudowna dwuklasowość, nie?), wymagająca największej wprawy dyplomatka i podróżniczka Hannah Dundee, a także kumpel Jacka, kolejny mechanik w ekipie – Mustapha Cairo, który potrafi szybko zasadzić mocnego kopniaka. Zespół zamyka zaś powolny i potężny Mess O'Bradovich – o nim wiadomo niewiele, ale jego ogromne mięśnie zdają się uzasadniać imię.

Cała ta kolorowa ekipa rusza do City in the Sea, czyli tak naprawdę wspomnianego wcześniej Nowego Jorku. Przyczyna? Ktoś poluje na dinozaury, czym narusza delikatną równowagę między tymi stworzeniami a ludźmi, zamieniając przy okazji resztę nie tak do końca prehistorycznych już gadów w krwiożercze bestie.

Oto jeden z najlepszych beat 'em upów w historii Capcomu.

Przed siebie i po gębach

Pewnie już przeczytaliście o *Final Fight* na stronie obok – przedstawiany tu tytuł to gra tego samego rodzaju, tyle że późniejsza, dojrzalsza i należąca do topki gatunku beat 'em up. Idziemy zatem w prawo i lejemy po buziach każdego, kto się napatoczy. Różnice jednak są dość wyraźne. **Capcom zdecydował się tutaj na czworo bohaterów** – przyczyną tego stanu rzeczy był fakt, że gracze, bawiąc się razem, mogli prowadzić nawet troje z nich. I tu robi się ciekawie.

Wojownicy ci, dysponując charakterystycznymi dla nich zakresem ruchów, stylem i dwoma atakami specjalnymi (w tym jednym wyczerpującym zdrowie), w istocie reprezentowali coś na kształt prymitywnych klas, które w ograniczonym zakresie ze sobą współpracowały. Jeden np. nadawał się na tanka, inny na szybki support. Co więcej, zabawa ta wykraczała poza zwykłe łażenie po kolejnych lokacjach. **Dało się tu kleić proste, opierające się na chwytach, rzutach i jugglingu kombosy, a także korzystać ze wspólnego uderzenia.** Ale uwaga! Lejąc niemiluchów, mogliśmy też przypadkiem przyłożyć kumplowi. Co-op sprawiał, że było łatwiej, lecz wprowadzał równocześnie nowe zagrożenie, dzięki czemu gra nabierała dodatkowej głębi.

Wrażenie robiło tu m.in. multum broni, które mogliśmy podnieść.

To był prawdziwy hit. Graczom spodobała się śliczna rysowana grafika, atrakcyjna, choć głupawa, fabuła, a także dość spore bogactwo gameplayowe. Przeszedłem sobie ten tytuł ostatnio na emulatorze – to blisko godzina zabawy, podczas której zwiedzimy osiem poziomów i skorzystamy po drodze aż z kilkunastu broni oraz podobnej liczby innych znajdziek. Każdy etap wieńczy zaś starcie z bossem – niekiedy całkiem rozbudowane. *Cadillacs and Dinosaurs* to produkcja, do której zdecydowanie warto wrócić.

CZY WIESZ, ŻE...

Rok 1993 był pod wieloma względami okresem rewolucyjnym. To wtedy gracze dostali zarówno pierwszy procesor z serii Pentium, jak i przełomowego *Dooma*. A salony z automatami? Tam zaczynał się pojawiać *Virtua Fighter*, czyli pierwsza w historii bijatyka 3D z grafiką opartą na polygonach.

eprasa.pl 77ea7384bd

- **PRODUCENT:** LIONHEAD STUDIOS
- **GATUNEK:** SYMULATOR BOGA
- **PLATFORMY:** PC (2001), MAC (2002)

25 LAT

BLACK & WHITE

ALICJA WOJCIECHOWSKA

Czarno-biały bóg i jego sierściuch

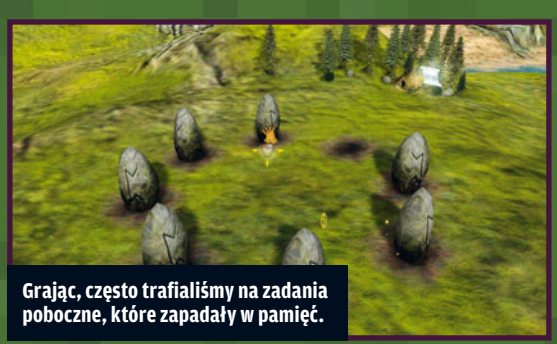
Choć dzisiaj Peter Molyneux cieszy się zasłużoną opinią bajarza (by nie użyć mocniejszego określenia), to był czas, kiedy nie rzucał słów na wiatr. *Black & White* miało zaoferować wciągającą zabawę w boga i właśnie to gracze otrzymali, mimo że nie obyło się bez pewnych potknięć.

Oczywiście trudno nazwać ten pomysł nowatorskim. *Black & White* stanowiło naturalną ewolucję koncepcji stojącej za wydaną jeszcze w 1989 roku grą *Populous*, również autorstwa Molyneux. Jako niemal wszechmocna istota poszerzaliśmy w niej nasze wpływy oraz zwalczaliśmy wrogie nam bóstwa. W przypadku omawianego tu tytułu miało być jednak lepiej, ciekawiej oraz więcej. I trzeba przyznać, że się udało: w 2001 dzieło to robiło wrażenie wręcz piorunujące. Zresztą **nawet dzisiaj, 25 lat po premierze, wciąż można pokiwać głową z uznaniem**, patrząc na wiele elementów rozgrywki.

Od lądu nas suszy, już czas w morze ruszyć...(*)

Jak powstaje bóg? Cóż, trochę jak u Terry'ego Pratchetta: przywołują go z nicości żarliwe modlitwy ludzi. Takie też są nasze początki, gdy zjawiamy się w odpowiedzi na błagania rodziców, aby ktoś uratował ich dziecko przed atakiem rekina. Robimy to, a wdzięczna rodzina wraz z mieszkańcami wioski, z której pochodzi, zaczyna nas czcić. Wiara stanowi zresztą najważniejszy zasób, ponieważ podtrzymuje nas przy życiu. Ponadto to za jej pomocą możemy czynić cuda – z pożytkiem lub szkodą dla naszych podopiecznych.

Doglądanie pupila daje sporo frajdy nawet dziś.



Grając, często trafialiśmy na zadania poboczne, które zapadały w pamięć.

Podczas tutorialu, a także w niektórych kluczowych momentach poza nim, towarzyszą nam dwie istoty: poczciwy starzec oraz sprytny diabeł. Pełnią oni funkcję naszego sumienia, podszeptując dobre albo złe rady. **To od nas zależy, jakim bóstwem się staniemy, a decyzja ta wpłynie na wygląd naszej świątyni, kursora oraz chowańca.** Czy będziemy kierować się współczuciem i miłosierdziem, chuchając i dmuchając na wyznawców, by nie spotkała ich krzywda? Czy też przeistoczymy się w ich najgorszy koszmar, np. rzucając w nich głazami dla zabawy? Wybór pozostaje w naszych rękach.

Przynajmniej teoretycznie, bo w praktyce kreowanie się na czysto psychopatyczną kanalię po prostu się nie opłaca. Na dłuższą metę więcej zyskamy, stając po jasnej stronie mocy. Co prawda grę da się przejść jako złe bóstwo, ale kwestię balansu nie do końca tu przemyślano. Do fabuły zresztą też można się przyczepić, bo kilkukrotne skakanie po różnych światach i użeranie się z Nemezisem – megalomańskim bogiem, który nie lubi konkurencji – raczej nikogo nie przyprawi o szybsze bicie serca. Na szczęście to nie historia stanowi o sile *Black & White*.

Nie ma żarcia na stole, głód nas w brzuchy kole...

Pierwsze, co rzuca się w oczy po rozpoczęciu zabawy, to **niemal kompletny brak jakichkolwiek okienek, tabelek czy ikonek na ekranie. Całkowita immersja.** Przed nami tylko świat gry, kilka symboli w rogu i kursor w kształcie dłoni. To za jego pomocą wchodzimy

CZY WIESZ, ŻE...

Niewiele brakowało, żeby *Black & White* w roku premiery utonęło w powodzi innych głośnych tytułów. To właśnie wtedy ukazały się takie ponadczasowe klasyki jak *Gothic*, *Arcanum*, *Max Payne*, *Devil May Cry*, *Metal Gear Solid 2* czy *Silent Hill 2*. Nie zapominajmy też o wiecznie popularnej serii *The Sims* z jej pierwszą odsłoną z 2000 roku – wielu graczy nadal wolało „wychowywać" wirtualne ludziki niż ogromnego futrzaka.

(*) Jeśli kojarzysz frazy użyte w śródtytułach, to zanuć razem ze mną. Piosenka pochodzi oczywiście z Black & White, *a śpiewają ją podróżnicy w jednym z zadań.*

Chowańce w postaci zwierząt stały się znakiem rozpoznawczym gry.

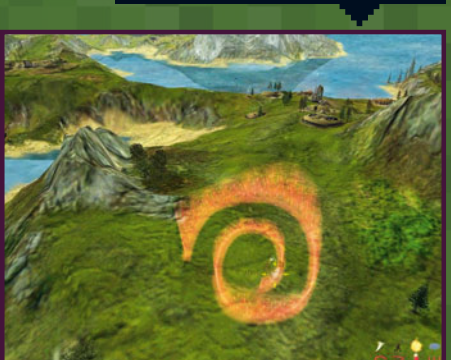
JESZCZE WIĘCEJ ZWIERZAKÓW

W 2002 roku *Black & White* doczekało się dodatku *Creature Isle*, który – jak łatwo się domyślić – skupiał się na chowańcach. Wprowadził on kilka nowych zwierzaków, nasz podopieczny mógł się dorobić własnego „pomagiera", a do tego otrzymaliśmy parę minigier związanych ze stworami. Ogółem sympatyczna rzecz, choć fani chyba liczyli na więcej.

w interakcje z obiektami, np. chwytamy ludzi. Dzięki punktom wiary rzucamy zaś czary, rysując myszką odpowiednie wzory. Wspomnianych wcześniej cudów do naszej dyspozycji oddano dość sporo. Możemy m.in. stwarzać jedzenie, podlewać drzewa i pola uprawne, by rośliny szybciej rosły, a nawet leczyć rany. Da się też ciskać kule ognia, przyzywać stada morderczych wilków albo ściągać burze z piorunami. Z kolei dzięki efektywnym zaklęciom rozszerzamy swoją strefę wpływów, nawracając niedowiarków lub czcicieli innego boga na jedyną słuszną religię – naszą własną.

Rzeczywistość *Black & White* **to gotowa do zabawy piaskownica, ale w świecie gry znajdziemy także złote i srebrne zwoje z misjami**. Te pierwsze popychają do przodu główny wątek, a ich mniej cenne odpowiedniki są zadaniami dodatkowymi. Ich ukończenie zapewnia nam jednak wymierne bonusy, np. odnawiające się co jakiś czas źródło gotowych do użycia cudów. Ponadto większość questów pobocznych zapada w pamięć na dłużej od tych obowiązkowych. Śpiewający podróżnicy proszący o pomoc w zorganizowaniu wyprawy za morze, mężczyzna kradnący dzieci z wioski, krąg „muzykalnych" kamieni – to tylko garść charakterystycznych przykładów. Co ciekawe, zadania można ukończyć, wybierając dobro (pomoc) albo zło (przemoc). Zwykle od sposobu załatwienia sprawy zależy, jaką nagrodę dostaniemy, bywa więc, że przypadnie nam figa z makiem.

Interfejs był tu bardzo skromny, a żeby rzucić czar, należało narysować myszką jego symbol.



Brakuje nam czegoś do chleba innego...

Najcieplej ze swojej przygody w *Black & White* wspominam chowańca. Pieczę nad nim obejmujemy prawie na samym początku gry, a dostępne opcje to małpa, tygrys oraz... krowa. Oprócz wyglądu różnią się one statystykami, a później odblokowujemy też inne zwierzęta. **Pomagier staje się niejako przedłużeniem naszej boskiej woli i pomaga nam zyskiwać wyznawców oraz ogarniać potrzeby wiernych.** Napędza go zaawansowana, jak na tamte czasy, choć często nieprzewidywalna, sztuczna inteligencja, dzięki czemu możemy uczyć go czarów oraz pożądanych zachowań. Ci, którzy grali w *Dungeon Keepera*, od razu zobaczą pewne podobieństwo – no, przynajmniej jeśli chodzi o kwestię karcenia. Do dyspozycji mamy tu bowiem charakterystyczne klapsy lub pochwały.

Ważny atut chowańca to umiejętność działania poza naszą strefą wpływów. Da się np. wysłać go do wioski innego boga, aby zrobił odpowiednie wrażenie na jej mieszkańcach i przeciągnął ich na naszą stronę. Konkurencyjne bóstwa oczywiście nie lubią takich prowokacji i odwdzięczają się tym samym. Gdy zaś dwa wrogie sobie zwierzaki się spotkają, to nie bawią się w żadne pozwy – zamiast tego się naparzają. Przegrany chwilowo „umiera", co kończy się respawnem w świątyni. Mimo że „chowańcowy" aspekt gry nie jest idealny, a AI niekiedy szwankuje, to i tak Lionhead Studios wykonało kawał dobrej roboty. Nawet dziś doglądanie pupila sprawia sporo frajdy.

O, nie marudzimy, ale znów cię prosimy...

Najgorzej w *Black & White* zestarzała się oczywiście grafika. **Od rozmytych tekstur i kanciastych ludzików aż oczy swędzą. Soundtrack za to pozostaje znakomity.** Melodia przygrywająca w intrze nadal wywołuje u mnie ciarki na plecach. Co do lokalizacji, to produkcja swego czasu ukazała się w pełnej polskiej wersji językowej i dubbing prezentował ogólnie solidny poziom. Niektóre kwestie już na zawsze wryły mi się w pamięć, np. dramatycznie wykrzyczane słowo „ŚMIERĆ!", gdy nasi wyznawcy ginęli.

Jeśli dziś chcielibyście odświeżyć sobie wspomnienia z tej produkcji albo sprawdzić ją po raz pierwszy, to przygotujcie się na niełatwe zadanie. *Black & White* nigdy nie doczekało się żadnego remastera, jedyną opcją jest więc zakup używanych nośników i walka z problemami związanymi z kompatybilnością. Szanse na zmianę tego stanu rzeczy pozostają niewielkie ze względu na nierozwiane wątpliwości dotyczące praw do marki. Społeczność jednak najwyraźniej mocno tęskni: gra ta zajmuje obecnie pierwsze miejsce na GOG Dreamlist, czyli w zestawieniu tytułów najbardziej wyczekiwanych przez użytkowników serwisu. Trzymam kciuki, by ostatecznie się udało – tę perełkę naprawdę warto ocalić od zapomnienia

- **PRODUCENT**: BETHESDA GAME STUDIOS
- **GATUNEK**: RPG
- **PLATFORMY**: PC, X360 (2006); PS3 (2007); XBO (2016)

Gra dostępna na
gog.com
REKLAMA

GRZEGORZ „KRIGOR" KARAŚ

Fundament współczesnych gier Bethesdy

W chwili, gdy piszę te słowa, od premiery *Obliviona* mijają równiutko dwie dekady. Zadebiutował on 20 marca 2006 roku i sprawił, że miałem jedne z najlepszych wakacji w życiu. A przy okazji odmienił branżę.

Po pierwszym roku studiów we Wrocławiu musiałem na okres letniej przerwy opuścić akademik. Przygarnął mnie wówczas Qn'ik, późniejszy naczelny *CD-Action*, który wynajmował akurat mieszkanie ze znajomymi. Dostałem tam pokój, gdzie zamiast biurka stał niewielki stolik. Tyle jednak wystarczyło, by rozstawić komputer.

Wiele lokacji zachwycało bogactwem detali, co skutecznie budowało świetny klimat gry.

Nieziemska oprawa

Do dziś pamiętam ten ból mięśni. Rzeczony mebel był wysokości „japońskiej", czyli siedziało się przy nim na zgiętych nogach lub po turecku. Okrutna tortura, ale nawet to nie zniechęciło mnie do *Obliviona*. Włączyłem go raptem na chwilę – a potem zacząłem tworzyć postać tak, aby możliwie jak najbardziej mnie przypominała. Zajęło mi to parę godzin, gdy zaś pochwaliłem się końcowym efektem, „domownicy" stwierdzili, że „w ogóle nie podobny". Wzruszyłem ramionami i grałem dalej. Przez kolejne trzy miesiące.

To jedna z nielicznych produkcji, które dostały w *CDA* dychę. Zasadność oceny zrozumiałem, kiedy tylko po śmierci cesarza na samym początku gry opuściłem kanały. Moim oczom ukazał się rozległy widok rzeki, wzgórz, jakichś ruin i strzelistych wież zamku za plecami. Niedługo później zszedłem do pobliskich podziemi i szybko okazało się, że jakość oświetlenia wprost zrywa kapcie z nóg. *Oblivion* bez wątpienia należał do grona najpiękniejszych ówczesnych gier.

A potem rozwiązał się worek z questami. Wolność. Mogłem iść, dokąd chciałem, i robić, czego akurat zapragnąłem. Świat Tamriel stał przede mną otworem, niekiedy tylko mniej lub bardziej subtelnie popychając mnie w stronę kolejnych zadań z przepastnej listy tych pobocznych lub głównych. (Z dzisiejszej perspektywy interfejs wygląda kiczowato, ale wtedy z okna z opisami sączył się klimat właściwy erpegom high fantasy). Bardzo mocno ujawniła się w tej grze tradycyjna już dla Bethesdy skłonność do kładzenia nacisku nie tyle na nadrzędny wątek historii, co raczej na wszystko dookoła niego. Z podejściem tym zetknęliśmy się potem i w *Falloutach*, i w *Skyrimie*, a także w aż do przesady rozwijającym wspomniany sposób prowadzenia narracji *Starfieldzie*.

Detale windujące ocenę

Co bardziej zaskakujące, świat przedstawiony naprawdę żył. W *Oblivionie* z powodzeniem zastosowano system Radiant AI – na długo przed tym, zanim te dwie ostatnie literki stały się modne. Dzięki niemu **osady zapełniły się postaciami, które zamiast stać jak kołki, miały swój rytm dobowy i funkcjonowały niezależnie od poczynań gracza**. Bywało nawet, że nie dało się kogoś znaleźć w dotychczasowym miejscu, bo osoba ta oddaliła się np. ze względu na jakieś zagrożenie w okolicy. Ależ to wtedy robiło wrażenie!

Imponował też silnik fizyki. W momencie premiery był on kolejnym składnikiem potęgującym złudzenie, że świat *Obliviona* żyje. Możliwość przemieszczania elementów otoczenia, dające mnóstwo frajdy zaklęcie telekinezy, liczne i całkiem zróżnicowane, a opierające się właśnie na fizyce pułapki, ba, nawet jakieś przypadkowe zdarzenia podczas walki – wszystko to tworzyło iluzję naturalności i wzmacniało immersję.

Czasem walczyło się tu dosłownie twarzą w twarz.

Jak na tamte czasy, oświetlenie było wręcz niesamowite.

Niegorzej zresztą w kwestii tego ostatniego wypadał pomysł na levelowanie postaci. Postawiono na rozwiązanie proste i genialne zarazem: specjalizowaliśmy się w tym, czego używaliśmy najczęściej. Owszem, nie zabrakło klas, poziomów doświadczenia i rozdzielania punktów cech po wskoczeniu na kolejny, ale równocześnie system ten działał trochę jak w rzeczywistości. Machnąłeś tysiąc razy mieczem? Świetnie, jesteś w tym lepszy od osoby, dla której to tylko ozdoba na ścianie. Ponownie więc: *Oblivion*, operując rozwiązaniami zarówno nowatorskimi, jak i zupełnie oklepanymi (znanymi choćby z *Morrowinda*), **starał się wyczarować złudzenie prawdziwego życia, wkroczenia do świata tak wiarygodnego, jak to tylko możliwe. I robił to po mistrzowsku.** Czasem miało to jednak nieoczekiwane konsekwencje.

Cena innowacji

Do szewskiej pasji niekiedy doprowadzało mnie dynamiczne skalowanie świata do prowadzonego przeze mnie bohatera. Do pewnego momentu problemów nie dało się dostrzec. Ot, gdy wzrastał poziom postaci, to samo działo się w przypadku przeciwników. Założenie przyświecające takiemu podejściu wydawało się oczywiste: gra nie powinna stawać się z biegiem czasu zbyt łatwa. Tyle że *Oblivion* był jednym z pierwszych tytułów, w których taki pomysł zastosowano, a na dodatek twórcy dopiero się uczyli, jak to robić dobrze, no i cóż... przesadzili. **Równoważenie sił gracza i przeciwstawiającej mu się „natury" okazało się nader agresywne.** Co prawda pozwoliło osiągnąć zamierzony efekt, ale znane z erpegów cudowne poczucie wzrostu potęgi naszego herosa częściowo gdzieś ulatywało, a cały ten system prowadził do absurdów.

Jako studentas, który jedynie dorabiał sobie w pizzerii w co drugi dzień, miałem mnóstwo wolnego czasu. Siłą rzeczy więc zaglądałem w Tamriel pod każdy kamień, a levele postaci wręcz puchły w oczach. Dlatego też na pewnym etapie skalowanie świata wystrzeliło w kosmos. Byle jaskinia, wcześniej zamieszkana przez bandytów łachmytów, co żują korę i podcierają się liściem chrzanu, nagle wypełniała się przeciwnikami z najwyższej półki – rycerzami w zbrojach daedrycznych i z najlepszą dostępną bronią. Pojawiające się na mapie portale zasiedlały natomiast maszkary, których nie powstydziłby się sam Diablo. Wyglądało to niedorzecznie.

Koniec końców jednak nie żałuję ani minuty. ***Oblivion* zapisał się w historii gamingu złotymi zgłoskami i dał podwaliny pod szereg rozwiązań stosowanych we współczesnych grach.** Świetnie rozwinął formułę *Morrowinda*. Była to bez wątpienia ewolucja pełną gębą, z wyraźnymi znamionami rewolucji, i zarazem przyczynek do powstania odmienianego przez wszystkie platformy *Skyrima*. Znać trzeba!

A gdyby tak wrócić?

Siłą rzeczy *Oblivion* się zestarzał, co dziś widać szczególnie po grafice, trochę topornym sterowaniu i miejscami dość naiwnych questach oraz pomysłach na prowadzenie narracji. Uruchomiłem sobie uzupełnioną licznymi rozszerzeniami wersję *Game of the Year* z GOG-a – wystartowała bez problemu, grymasząc jedynie w kwestii monitora. Przy dwóch ekranach nie rozpoznaje prawidłowo głównego, co da się obejść, uruchamiając grę w oknie. Dobrą wiadomością jest to, że tytuł nie sprawia żadnego kłopotu, gdy na naszym biurku stoi ultrapanorama.

Jeśli więc chcecie wrócić do Tamriel, większych przeszkód nie ma – i to nawet w sytuacji, gdy kręcicie nosem na wypuszczony rok temu remaster. Być może jednak warto poczekać: **najprawdopodobniej niedługo zadebiutuje mod *Skyblivion*, który pozwoli pograć w *Obliviona* z wykorzystaniem technologii *Skyrima*.** W takim wydaniu powrót po latach powinien nabrać jeszcze większych rumieńców.

Sukces *Obliviona* sprawił, że ten model rozgrywki towarzyszył nam przez lata.

CZY WIESZ, ŻE...

The Elder Scrolls IV: Oblivion powstawał z myślą o wydanej niewiele wcześniej, bo w listopadzie 2005, konsoli Xbox 360. Stąd zresztą wzięły się zarówno stosunkowo wysokie wymagania sprzętowe wersji PC, jak i opóźniona równo o rok premiera na PlayStation 3. W zamian jednak gra (cóż, powtórzę się) powalała jakością oprawy graficznej.

Niesławna zbroja dla konia sprawiła, że DLC niedługo później stały się normą.

- **PRODUCENT:** IREM
- **GATUNEK:** STRZELANKA
- **PLATFORMY:** AUTOMATY (1982); VIC-20, ATARI 2600 I 5200 (1983); MSX, C64, PC, APPLE II, 8-BITOWE ATARI (1984); ATARI ST (1987); PS4, NS (2018, *ARCADE ARCHIVES*) I INNE

SMUGGLER

Moon Patrol

CZY WIESZ, ŻE...

Autorem gry jest Takashi Nishiyama, który dwa lata później stworzył *Kung-Fu Mastera* (1984), w 1987 dał zaś początek serii *Street Fighter*. Prawdopodobnie wciąż aktualny rekord w *Moon Patrolu* należy do Toma Votavy – zgromadził on aż 1 414 660 pkt, a zrobił to... w 2010 roku.

Gra różniła się wyglądem zależnie od platformy. Na górze wersja arcade, na dole – na 8-bitowe Atari.

Niekończąca się opowieść

Istnieją gry wideo, które starzeją się jak wino, i takie, które przypominają raczej pozostawiony na słońcu otwarty jogurt. *Moon Patrol*, strzelanka z 1982 roku, zdecydowanie należy do tej pierwszej grupy. Choć od premiery minęły ponad cztery dekady, ten księżycowy rajd wciąż ma w sobie to coś.

Zanim wszelako przejdziemy do rozgrywki, musimy oddać hołd technologii, w jakiej stworzono tę produkcję. *Moon Patrol* był bowiem jednym z pionierów tzw. parallax scrollingu. Dziś to klasyczne rozwiązanie, ale w 1982 roku efekt ten wyglądał jak czysta magia. Trzy niezależne plany przesuwane z różnymi prędkościami (im dalej od widza, tym wolniej) dawały iluzję głębi, której nie miały żadne inne popularne gry tamtej ery.

Gaz do dechy!

Zasady są tu proste jak konstrukcja cepa. **Sterujemy łazikiem, który nieustannie pędzi w prawo po powierzchni Księżyca.** Pojazdu nie da się zatrzymać – możemy co najwyżej przyspieszyć albo zwolnić. Nasz cel? Przetrwać jak najdłużej na trasie podzielonej na 26 segmentów. Te ostatnie oznaczono literami alfabetu, jednak pięć głównych punktów kontrolnych – E, J, O, T i Z – to w praktyce nowe „etapy" z nieco odmienionym, choć na przestrzeni całej rozgrywki powtarzającym się tłem oraz kolejnymi zagrożeniami.

Jadąc przed siebie, oczekujcie po drodze wielu niespodzianek. Księżyc to niegościnne miejsce: możemy tu wpaść w kratery, nad którymi należy przeskakiwać, zagrożeniem są również skały (da się je rozwalić ogniem działka). Do tego życie utrudniają nam pojawiające się stosunkowo często miny oraz jakieś bliżej niezidentyfikowane obce organizmy. A jakby tego nie wystarczyło, musimy uważać na UFO. Napotkane obiekty tego typu potrafią zniszczyć nasz pojazd bombami, inne zaś wybijają na trasie dziury. Są i pewnego rodzaju czołgi oraz atakujące zawsze od tyłu rakiety. W praktyce więc **skacząc i strzelając, należy gnać przed siebie, a przy tym bezustannie obserwować otoczenie**. Na szczęście u góry ekranu mamy m.in. kontrolki, które pokazują, gdzie wkrótce pojawi się zagrożenie.

W momencie premiery gry efekt paralaksy wyglądał jak magia.

Strzelało się tu jednocześnie do góry i na wprost. Screen pochodzi z Atari ST.

Trudna, ale satysfakcjonująca

Pewnym ułatwieniem jest również fakt, że w trakcie zabawy – dzięki gromadzonym punktom – możemy zdobyć trzy dodatkowe życia, jednak gameplay to i tak istny taniec na krawędzi, a jedna wpadka kończy się efektowną eksplozją i powrotem do checkpointu. **Ta gra nie wybacza błędów, lecz przynajmniej zawsze wiemy, co zrobiliśmy źle**, i... natychmiast chcemy spróbować jeszcze raz.

Pierwszy przejazd, nazwany *Beginner Course*, jest łatwiejszy i daje nam trochę czasu na adaptację do księżycowych warunków. Po ukończeniu wszystkich jego etapów przechodzimy jednak do *Champion Course* – zapętlonej gry z rosnącą liczbą wrogów i przeszkód. Nie oczekujcie więc żadnego „You win!" – tu liczy się droga do celu, a nie sam cel. To produkcja, która uczy koncentracji i pokory, a robi to równie skutecznie dziś, jak ponad 40 lat temu.

JUŻ DOSTĘPNY!

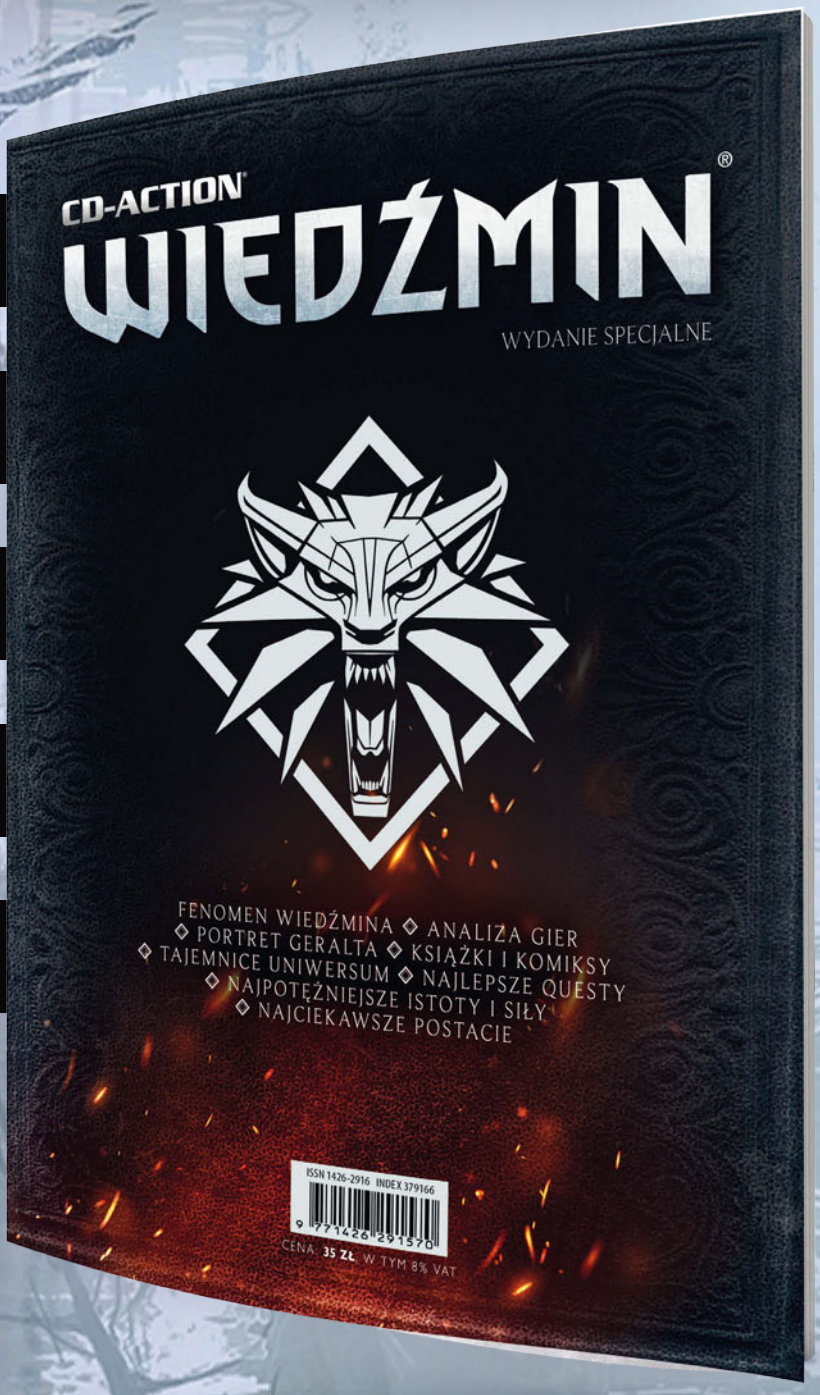
ANALIZY I WSPOMNIENIA GIER Z SERII

KULISY POWSTANIA I FENOMENU WIEDŹMINA

LITERACKA RETROSPEKTYWA CYKLU

KULTOWE TYTUŁY Z NOWEJ PERSPEKTYWY

KOMENTARZE TWÓRCÓW



Wydanie specjalne CD-Action poświęcone uniwersum Wiedźmina. 144 strony wypełnione artykułami o dziełach zarówno Andrzeja Sapkowskiego, jak i CD Projektu Red.

Sklep CD-Action

Allegro

UWAGA: Wydanie dostępne wyłącznie w sprzedaży wysyłkowej! Zapraszamy na sklep.cdaction.pl lub na Allegro.

- **PRODUCENT:** INTERACTIVE STRIP
- **GATUNEK:** TYCOON
- **PLATFORMY:** PC, AMIGA (1997)

Gra dostępna na

REKLAMA
gog.com

GRZEGORZ „KRIGOR" KARAŚ

Pornopiksele i silikon

Chyba każdy, kto dorastał w latach 90., pamięta kwestię utrudnionego w tamtych czasach dostępu do świerszczyków. Sytuację tę wykorzystywali oczywiście niektórzy twórcy gier, kusząc nastolatków nie tyle rozgrywką, ile kawałkiem wirtualnego biustu.

Ten tytuł trafił do mnie na przyniesionej przez kumpla, a wypalonej przez innego znajomego płytce. Internetu wtedy jeszcze nie mieliśmy, więc z rąk do rąk, najczęściej za parę złociszy, wędrował jego ersatz, czyli wypełnione różnorakimi danymi kompakty. Jakieś pliki audio, ikony, tapety, garść śmiesznych filmików, obowiązkowy folder z GIF-ami, na których prężyły się skąpo ubrane bądź całkiem nagie dziewczyny, a do tego parę spiraconych gier. ***Lula: The Sexy Empire* przyciągała uwagę od razu – bo łączyła giereczkowo z erotyką**, zakazaną dla nas w tamtym czasie z racji wieku.

CZY WIESZ, ŻE...

Produkcja ta jest znana pod dwoma tytułami. Najpierw zadebiutowała na rynku niemieckojęzycznym jako *Wet: The Sexy Empire*. Później prawa do wydania międzynarodowego pozyskało Take-Two Interactive, które postanowiło złagodzić prowokacyjną nazwę. Ze względu na główną bohaterkę łączącą tę i powstające już kolejne odsłony serii uznano, że lepszym pomysłem będzie *Lula: The Sexy Empire*. W takiej też postaci gra trafiła nad Wisłę.

Pornobiznes w trzech etapach

Główną bohaterką gry jest tytułowa Lula – niewiasta, o której chemik mógłby powiedzieć, że cechuje się nadmiernym stężeniem związków krzemu w piersiach i kolagenu w ustach. Dziewczę to pomaga nam stanąć (hy, hy...) na nogi po tym, jak wskutek nie do końca udanej siłowej próby przejęcia cudzej gotówki utknęliśmy w jakiejś zabitej dechami dziurze. Najwyraźniej jedynym sposobem, by się stamtąd wyrwać, jest spróbować szczęścia w pornobiznesie.

Lula: The Sexy Empire to tycoon, w którym **krok po kroku rozwijamy biznes dla dorosłych – i to w trzech znacząco różniących się etapach**. Zaczyna się skromnie: jedna bohaterka, obskurny pokój w motelu, po drodze jakiś szantażyk, parę sesji foto i... tak sobie powoli gromadzimy pieniądze, a w międzyczasie rozglądamy się za możliwością ucieczki. Prędzej czy później stan portfela pozwala porzucić zapluskwione łóżko i przenieść się w lepsze miejsce.

Tam oczywiście wraz z Lulą idziemy za ciosem, zajmując się produkcją już bardziej profesjonalną. Trzeba dbać o studio, doglądać aktorek, zatrudniać ekipę filmową, kupować kolejne zabawki erotyczne, a potem produkować „dramaty miłosne" i wypychać te ignorowane podczas oscarowych gal dzieła na głodny nowości rynek. Hajs systematycznie rośnie, aż w końcu docieramy do ostatniego etapu zabawy – ruszamy na podbój całego świata, organizując globalną sieć dystrybucyjną dla dorosłych. Ponownie: inna skala, inne zadania, a ukoronowaniem naszych trudów jest wysłanie na orbitę pierwszego w historii pornosatelity. Tak by wszystkim, jak świat długi i szeroki, było już na zawsze mokro oraz ślisko.

Niby tycoon, ale...

Nie oszukujmy się: tak jak lata temu gameplayowej głębi nie znajdywaliśmy w tej grze, tak i dziś jej nie odkryjemy. **Dość prostą w istocie ekonomię przykrywa tu oczywiście tematyka**, która w oczach wyposzczonych dzieciaków stanowiła niegdyś główną zaletę tej osobliwej produkcji. Złośliwie można powiedzieć, że jest to tytuł na przeklikanie: prędzej czy później wszystko się udaje, a my tylko podziwiamy inwencję twórców i patrzymy, jak nasz interes rośnie w oczach.

Pierwsza lokacja daje parę okazji do zarobku, m.in. dzięki szantażowi.

Strój naszej pomocnicy mogliśmy dostosować, zdejmując jej trochę ciuchów.

Prosty, podlany seksem tycoon.

Równocześnie to jednak trochę krzywdząca opinia. Po latach, traktując *Lulę* jako ciekawostkę z czasów młodości, bezpowrotnie minionych, **możemy w pewien sposób docenić i humor – choć karczemny oraz do majtek sięgający – i towarzyszącą mu charakterystyczną kreskę**. Za tę ostatnią odpowiada Carsten Wieland, nieżyjący już niemiecki artysta komiksowy i projektant gier, który później zyskał również rozgłos jako niezły akwarelista.

Nie bądźcie więc dla *Luli* zbyt surowi: ta produkcja bez wątpienia wywalczyła sobie zasłużone miejsce w historii. Co z tego, że gdzieś w trzecim rzędzie? Kiedyś pocztą pantoflową trafiła do niejednego nastolatka – i nawet jeśli główna w tym zasługa tematyki, to tak czy inaczej dziś wciąż jest dobrze wspominana przez wielu dorosłych już graczy. A to chyba całkiem niezła emerytura, jak na pornobiznes, nie?

- **PRODUCENCI:** MYYS ART, TECHLAND
- **GATUNEK:** BEAT 'EM UP
- **PLATFORMY:** AMIGA (1995), PC (1996)

PRAWO KRWI

EUGENIUSZ SIEKIERA

Szacunek ludzi ulicy

Gry moszczące się na całych płytach debiutowały w *CD-Action* w 1998 roku, ale „pełniaki" lądowały na krążkach dołączonych do magazynu już wcześniej – tyle że mniejsze i skromniejsze, upchnięte gdzieś między demami a garścią tapet. Tym „najpierwszym" było *Prawo krwi*.

Dres ulubionym ubraniem agenta GROM-u. Nie krępuje ruchów.

Ta gra była porównywana do cyklu *Mortal Kombat*...

W debiutancki projekt wydawniczy Techlandu (tak, stała za tym firma, którą dziś znamy z takich serii jak *Call of Juarez* czy *Dying Light*) trudno grać bez krwawiących oczu. Warto jednak na niego spojrzeć jak na ciekawostkę mówiącą wiele o latach 90. w naszej branży.

Final Fight z AliExpress

Nie sposób jednak *Prawa krwi* z czystym sumieniem polecić, bo **był to tytuł kiepski i przaśny już w momencie debiutu. Ale za to nasz!** I jakże swojski, wszak pozwalał wcielić się w dresiarza przemierzającego uliczki polskich osiedli i klepiącego po pyskach wszystkich jak leci. Przepraszam, nie dresa, tylko agenta jednostki GROM, który wskoczył w swój ortalionowy garnitur i wyszedł się przewietrzyć, czyszcząc Polskę ze zgnilizny, dla niepoznaki również ubranej w odzież sportową. Nasz cel? Głowy mafijnych bossów oraz odzyskanie skradzionej głowicy LENIN-II. Mówię wam, w tamtej epoce nie było miejsca na nudę; piliśmy rtęć, zagryzaliśmy ją azbestem i graliśmy w takie paździerze.

To niemal klasyczna chodzona bijatyka, ewidentnie zainspirowana popularnością równie swojskiego *Franko: The Crazy Revenge*. Napisałem „niemal", bo wydane w 1995 na Amigę *Prawo krwi* oferowało dodatkowe atrakcje w postaci leveli rozgrywanych w perspektywie pierwszoosobowej, gdzie na modłę Wolfensteina 3D gubiliśmy się w labiryntach, strzelając do nadchodzących zlepków pikseli. Wyglądało to naprawdę koszmarnie. Wypuszczona rok później wersja pecetowa została okrojona z etapów trójwymiarowych i właśnie tę edycję mogliście znaleźć na grudniowym coverze *CDA* z 1996.

Marny beat 'em up, który sporo mówi o surowych początkach polskich gier.

Cięcia przetrwało natomiast drugie urozmaicenie, czyli przejażdżka policyjnym Porsche 924 Turbo (fiu, fiu, a mówią, że służby mundurowe groszem nie śmierdzą). Według odprawy przed misją pościg miał być morderczy – i był, morderczo dretwy, choć przynajmniej krótki. Obserwując akcję z lotu ptaka, należało wyminąć kilka pojazdów i staranować ten na końcu trasy, a cała akcja trwała jakieś 15 sekund. Dosłownie.

Mortal Kombat z Temu

Poziomy strzelankowe i samochodowe przeplatały klasyczną mordoklepkę i okazały się najsłabszym ogniwem gry, ale walka również pozostawiała wiele do życzenia. **Ubogi wachlarz ciosów i praktycznie brak zróżnicowania w szeregach wroga czyniły zabawę monotonną i schematyczną.** W kontekście jakości produkcji wyjątkowo zabawna była kampania reklamowa, sugerująca, że Polacy mogą pochwalić się własnym *Mortal Kombat*. W tym samym czasie na pecetach i konsolach debiutowało *MK3*, które święciło triumfy, więc ktoś sprytnie pomyślał, by podpiąć się pod rozpędzony hype train.

Skąd zaś to karkołomne porównanie? Otóż podobnie jak w legendarnej serii Midway Games, postacie w *Prawie krwi* były digitalizowane. W branżowej prasie pojawiały się puste slogany w rodzaju „*Mortal 3* do kosza! Teraz jest *Prawo krwi*" czy „digitalizacja lepsza niż w *Mortal Kombat II*", co trudno określić inaczej niż zuchwałym nadużyciem i Everestem bezczelności. Gadaj choćby bzdury, jeśli dzięki temu będą cię pamiętali – stara maksyma najwyraźniej działała, bo gra nawet nieźle się sprzedawała.

Całość, i to w wersji rozszerzonej, wystarczała na 20 minut, z czego co najmniej pięć przypadało na nieczytelne intro i creditsy. Nie jest to przytyk z mojej strony, bo wiele amatorskich gier z tamtych lat dało się ukończyć za jednym posiedzeniem. *Prawo krwi* to wyjątkowo marny beat 'em up, ale sporo mówi o surowych warunkach, w jakich powstawały pierwsze rodzime produkcje – wartość historyczna tego kuriozum jest więc niezaprzeczalna.

CZY WIESZ, ŻE...

Prawo krwi wydano w kartonowym big boksie, a w środowisku polskich kolekcjonerów jest dziś nie lada rarytasem. Dobrze zachowane egzemplarze to prawdziwa rzadkość, ceny za najlepsze sztuki mogą zaś sięgnąć kilku tysięcy złotych.

REKLAMA
Gra dostępna na gog.com
The Binding of Isaac: Rebirth
15 LAT
MROŻONY INDYK

THE BINDING OF ISAAC

- **PRODUCENCI:** EDMUND MCMILLEN, FLORIAN HIMSL
- **GATUNEK:** ROGUELIKE
- **PLATFORMY:** PC, MAC (2011)

KAROL LASKA

Roguelike prosto z piekła i Flasha

Wyglądał paskudnie, działał okropnie, obrażał uczucia religijne oraz instytucję rodziny. Nie dziwota więc, że zredefiniował swój gatunek i stał się grą kultową, prawda?

Edmund McMillen po *Super Meat Boyu* (omówionym przeze mnie w poprzednim numerze *Retro*) nie przestał prowokować i jednocześnie bawić. Tym razem jednak, zamiast znów zaprojektować polegającego na precyzji platformera, na fali popularności *Spelunky* stworzył roguelite'a. Czyli reprezentanta nowego wówczas podgatunku roguelike'ów, odrzucającego turowość i umowną grafikę na rzecz elementów zręcznościowych oraz kreskówkowej oprawy. Cóż za spaczona zręcznościówka i kreskówka to jednak była...

Wcielamy się tu w tytułowego Izaaka – ten, podobnie jak jego imiennik w *Księdze Rodzaju*, ma zostać złożony w ofierze. Tylko że nie przez Abrahama na górze Moria, lecz przez matkę we własnym pokoju. Ów biblijny kontekst nie wziął się z przypadku. Zarówno protagonista, jak i autor gry wychowywali się w chrześcijańskiej rodzinie, w dodatku bez prawdziwego ojca przy boku i zrozumienia oraz akceptacji ze strony rówieśników w szkole. To właśnie na lekcjach Edmund tworzył pierwsze niepokojące zdaniem nauczycieli rysunki, które ukształtowały jego styl i trafiły w jakiejś formie do *The Binding of Isaac*. Bo **w żadnej innej produkcji tego developera jego osobiste traumy nie wybijają się tak wyraźnie na pierwszy plan**.

Jedna z najbardziej kasowych marek niezależnych.

Przez żołądek do serca

I mechanika, i fabuła, i cała otoczka audiowizualna – wszystko tu na zmianę odpycha oraz fascynuje. Niezależnie jednak od wzbudzanych emocji gra sprawia wrażenie dzieła bardzo spójnego pod względem zarówno artystycznym, jak i koncepcyjnym. Już pierwsze minuty mówią wiele: udaje nam się bowiem czmychnąć spod noża rodzicielki do piwnicy. To właśnie tam zaczynają się ucieczka, horror oraz zemsta.

Przemierzając kolejne pomieszczenia (ukazano je w perspektywie silnie kojarzącej się z klasycznymi odsłonami *The Legend of Zelda*), walczymy z insektami, mobilnymi kupsztalami (dosłownie), oderwanymi częściami ciała czy ożywionymi zbitkami mięsa. **Płacz nie ma tutaj jedynie wymowy symbolicznej, bo strzelamy właśnie za pomocą łez.** Da się je zresztą ulepszać dzięki setkom zbieranych przedmiotów oraz tysiącom unikalnych kombinacji i synergii między nimi. Na przykład szminka mamusi zwiększy zasięg naszego ataku, a po wejściu w układ z samym diabłem możemy choćby wydobyć z siebie siarczany, piekielny promień.

Odwiedzanym lokacjom daleko do zielonych pastwisk i puszystych obłoczków. To zakurzone komórki, obszczane lochy, nekropolie, na których końcu czekają przeobślizgłe potworzyska – z polującą na nas matką jako bossem głównym. Przez jakiego rodzaju miejscówki przebiegniemy i na jakie maszkary trafimy? Wszystko zależy od danej rozgrywki, bo **jak przystało na „rogalika", otoczenie jest tu generowane proceduralnie**. Dziś to norma, ale 15 lat temu gracze oraz twórcy „indyków" dopiero się owych gatunkowych zasad uczyli.

Nie kocham cię, mamo

Gamedev szybko jednak podłapał, co i jak, a *The Binding of Isaac* stało się jednym z najważniejszych punktów odniesienia dla niezależnych projektantów. Jego śladem podążyły takie tytuły jak *Enter the Gungeon*, *Nuclear Throne* czy *Crypt of the NecroDancer*, a do inspiracji produkcją McMillena przyznawali się także autorzy *Dead Cells* oraz *Hadesa*. Mowa tu o fenomenie na tyle absurdalnym i wyjątkowym, że sama gra była technologicznym potworkiem. Nie chodzi o turpizm wylewający się z ekranu, lecz fakt, że **całość powstała w Adobe Flashu, a nie żadnym Unrealu czy Unity**.

Zakrwawione i zapłakane dzieci kontra władca much.

Niemałym cudem można nazwać upchnięcie takiej masy treści w tak ograniczonym silniku i jeszcze skuteczne jej przeniesienie do ekosystemu steamowego. Dziś nie ma co tej produkcji odpalać ze względu na liczne problemy. Zamiast niej kupcie wydane w 2014 *The Binding of Isaac: Rebirth*, które działa płynnie, lepiej wygląda i oferuje po stokroć więcej zawartości. Według internetowych szacunków obie edycje sprzedały się łącznie w kilkunastu milionach sztuk, co czyni *Isaaca* jedną z najpotężniejszych i najbardziej dochodowych marek spośród wszystkich „indyków".

CZY WIESZ, ŻE...

The Binding of Isaac zostało stworzone w trzy miesiące, i to po godzinach. A mowa o grze starczającej – według portalu HowLongToBeat – średnio na 44 godziny zabawy oraz wymagającej ponad 100 na wymaksowanie.

pl.77ea7384bd

- **PRODUCENT:** MANMACHINE GAMES
- **GATUNEK:** FPS
- **PLATFORMA:** PC (1996)

STARA KASZANKA

ANGST
RAHZ'S REVENGE

BARTŁOMIEJ „BARTEKGM" POKORSKI

Niemiec płakał, jak grał

W drugiej połowie lat 90. nasi zachodni sąsiedzi przeżywali prawdziwe katusze. Zamiast grać w *Dooma*, który trafił w Niemczech na listę dzieł szkodliwych dla dzieci, musieli się zadowolić np. takim ochłapem jak ten.

Mówiąc zupełnie szczerze, trudno im nie współczuć – wspomniana lista już od 10-leci blokuje dostęp m.in. do gier pełnych przemocy. Walcząc z tym wykluczeniem, jedni developerzy farbowali krew na zielono, a inni majstrowali coś swojego, zgodnego z narzuconymi zasadami. Ten drugi sposób wybrało ManMachine Games, które w rok 1997 weszło z przytupem, ledwie dwa dni wcześniej wydało bowiem *Angst: Rahz's Revenge*. I jak to się na nich zemściło!

Dooma narodowa

Ekipa z Monachium postanowiła zaspokoić niemiecki głód strzelania **produkcją o adekwatnie głodowym budżecie**. Po dwóch sekundach animacji przedstawiającej rozdeptywanie jakiejś gadziny w te pędy „wykluwamy się" na planszy. Nie poznamy tu ani imienia bohatera, ani jakiegokolwiek innego elementu fabuły. Takie luksusy to tylko w instrukcji.

Zresztą ci, którzy traktują historię jak zbędny pretekst do rozwałki, też prędko poczują zawód, bo sterowanie jest równie koszmarne. Mozolne, nieprecyzyjne i oparte wyłącznie na klawiszach kierunkowych. Można byłoby to przeboleć, gdybyśmy choć doświadczali płynności ruchów jak u B.J. Blazkowicza – tutaj jednak kolejne etapy pokonujemy z gracją wózka widłowego, któremu ktoś przebił koła.

Ociekająca absurdem grafika to atak na zmysły. Z niezrozumiałego powodu **postawiono na mieszankę grubej kreski komiksowej, elementów prerenderowanych oraz tandetnej pikselozy**. Bez żadnych filtrów czy kontroli jakości. Cały ten bałagan „spłaszczono" zaś do granic przyzwoitości, stosując szaroburą paletę barw. Budujące to piekło sprite'y nawet nie próbują maskować powtarzalności, animacje składają się z pojedynczych klatek, a wymyślniejsze efekty straszą „ząbkami".

Nic tu do siebie nie pasuje, a całość wygląda koszmarnie.

Jak pięść do nosa

Bestiariusz? Nic w tym galimatiasie do siebie nie pasuje, co budzi wprawiające w konsternację podejrzenia, że to zabieg celowy. Znajdziemy tu szkielety, roboty i jakieś lewitujące kamery. Ale też dinozaury i gobliny. **Po drodze zdejmiemy również parę brytyjskich myśliwców i „czarnych Wołg", jakby komuś za bardzo wiało klasyką.** Ta dysfunkcyjna rodzina to w gruncie rzeczy jedna wielka wydmuszka, bo ze wszystkimi jej członkami i tak walczy się w niemal identyczny sposób. Choć muszę przyznać, że ze schematu wyłamuje się jeden gagatek – jaszczur. Ten wymaga znacznie dłuższego ostrzału, co w konsekwencji prowadzi do trwającej czasem i dobre pół minuty tępej wymiany ognia.

Inaczej zapamiętałem Terminatora.

Tępej również dlatego, że byle przeciwnik – niezależnie już od gatunku – zachowuje się tak samo. Zanim się zbliżymy, kolebie się na boki, z kolei przy bezpośredniej konfrontacji zapomina o bożym świecie i rusza na oślep przed siebie, prosto na nas. I taki „sprint" trwa aż do śmiertelnej wywrotki – naszej lub jego. Bez wyrafinowania, jakichkolwiek taktyk czy zaskoczenia. Zresztą tak samo sprawy się mają ze strzelaniem. Wszystkie gnaty są tu przypisane do jednego, mieszczącego tysiące „pestek" zasobnika z amunicją. Dlaczego naboi mamy aż tyle? Cóż, siła rażenia każdego pocisku jest minimalna. Genialne!

Z crapa bicza nie ukręcisz

Etapów dostajemy tu pół tuzina, a całość wygląda jak usyfiona betonowa dżungla, po której błądzimy bez celu. Bolą i puste przestrzenie, i wszechobecna płaskość, przerywana z rzadka tylko przez rampy czy ledwo sprawne podnośniki. Męczarnię tę upiększają zaś takie kwiatki jak konieczność ręcznego wybierania poziomów z menu czy częste klinowanie się naszego bohatera w ścianach. ***Angst: Rahz's Revenge* jest niczym ość w gardle: próbując ją przełknąć, od razu czujesz, że to był bardzo zły pomysł.**

Twórcy postawili też kropkę nad i, obiecując w zakończeniu kontynuację (szczęśliwie niewydaną), a także umieszczając tego gniota w... promującym silnik ACKNEX zestawie edukacyjnym. Jak się uczyć, to od najlepszych!

Ciekawe, jaką ma taryfę.

CZY WIESZ, ŻE...

Kiedy *Angst: Rahz's Revenge* zaczynał zabiegać o względy Niemców, światem zdążył już wstrząsnąć wydany kilka miesięcy wcześniej *Quake*. Walka Dawida z Goliatem? Owszem – gdyby ten pierwszy postrzelił się z procy.

eprasa.pl 77ea[illegible]84bd

- **PRODUCENT:** BITMAP BUREAU
- **GATUNEK:** STRZELANKA
- **PLATFORMY:** PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS2, NS
- **GRALIŚMY NA:** NS2

ŁUKASZ „MORAŚ" MORAWSKI

TERMINATOR™ 2D NO FATE

Klasyczniej już się nie dało

Na współczesne kinowe *Terminatory* spuśćmy zasłonę milczenia. Na szczęście dobre imię tej kultowej serii próbują ratować gry.

Po tym, jak James Cameron porzucił wykreowaną przez siebie markę, aby skupić się na innych projektach, ta zaczęła szorować po dnie. Kolejne filmy rozczarowywały, a ich twórcy nie mieli pojęcia, jak rozwijać cykl. Co prawda w *Ocaleniu* z 2009 roku reżyser McG próbował wymyślić coś nowego, tyle że zawiodła jakość wykonania. Reszta filmowców za to nieumiejętnie nawiązywała do wydarzeń z kultowej „dwójki" (albo ją kopiowała), w tani sposób żerując na nostalgii.

Na tęsknotę za przeszłością postawiło również studio Bitmap Bureau, które wzięło na warsztat *Dzień sądu* z 1991 roku. I choć stworzyło produkcję skierowaną głównie do fanów wspomnianego obrazu, to nie dostaną oni wyłącznie powtórki z rozrywki. *Terminator 2D: No Fate* ma do zaoferowania znacznie więcej, przede wszystkim zaś w kreatywny sposób rozwija wydarzenia z filmu, nawet jeśli operuje przy tym bardzo oszczędnymi środkami.

Gra daje czadu w starciach z bossami.

Mądre wykorzystanie marki

Drugi *Terminator* to prawdopodobnie mój ulubiony film. Nie że z tej serii czy z kina rozrywkowego, ale tak w ogóle. Obejrzałem go po raz pierwszy w wieku sześciu lat (trochę za wcześnie, co nie?) i już wtedy poczułem, że „to jest to". Od tamtego czasu minęły trzy dekady, a ja w dalszym ciągu z ogromną przyjemnością powracam do tego dzieła. W związku z tym nie wyobrażałem sobie, żebym pominął premierę *No Fate*. Nawet jeśli ostatecznie mam pewne zastrzeżenia do tej produkcji, to w ogólnym rozrachunku jestem nią zachwycony. **Twórcy zdołali tu bowiem zarówno uderzyć w sentymentalne tony, jak i zaproponować coś autorskiego.** Chodzi mi przede wszystkim o fabułę. Gra dosyć wiernie prezentuje wydarzenia z filmu, lecz bogato uzupełnia je o sytuacje, które w pierwowzorze zostały raptem delikatnie zajawione.

Dzięki Bitmap Bureau możemy nie tylko przejąć kontrolę nad zmuszonym do walki z maszynami dorosłym już Johnem Connorem, lecz także poznać mniej znany okres z życia jego matki. Choćby jej meksykańskie wojaże i porachunki z lokalnymi gangusami czy pierwszą próbę zniszczenia prototypu terminatora, przez którą wylądowała w zakładzie psychiatrycznym. Co najważniejsze, wszystkie takie **dopowiedzenia historii są sensowne i pozwalają w zupełnie inny sposób spojrzeć na film**. Po ograniu *No Fate* dzieło Camerona nabiera nowych kontekstów, a motywacje bohaterów oraz ich trudne relacje stają się jeszcze bardziej zrozumiałe. Oczywiście nie nastawiajcie się na długaśne dialogi czy rozbudowane przerywniki – fabuła przedstawiana jest tak jak w klasycznych tytułach arcade, czyli na ekranie pojawiają się plansze z tekstem oraz towarzyszące im statyczne albo lekko animowane obrazki.

Gra dla staruchów

Arcade? Właśnie tak. *Terminator 2D: No Fate* nie tylko nawiązuje estetyką do gier sprzed 30 lat, lecz także w udany sposób symuluje dawne automatowe produkcje. Dla części osób może to być zresztą mocno rozczarowujące, ponieważ twórcy tak bardzo wzięli sobie do serca kwestię oddania ducha tamtej epoki, że przygotowali stosunkowo mało zawartości. **Całość da się zaliczyć w raptem 35 minut. ALE! Tylko pod warunkiem, że zignorujemy dodatkowe tryby i będziemy grali na poziomie *Łatwizna*.** Ten stanowi niewielkie wyzwanie, gdyż po drodze spotykamy mniejszą liczbę przeciwników i mamy nieskończone kontynuacje.

Strzelanie jest w tej grze bardzo satysfakcjonujące.

TERMINATORY MADE IN POLAND

Wydany w 2019 roku *Terminator: Resistance* pokazał, że w wymyślonym przez Jamesa Camerona uniwersum wciąż da się przedstawić angażującą historię bez ciągłego wałkowania wydarzeń z filmów. Produkcja opowiadała o niejakim Jacobie Riversie, który dołączył do ruchu oporu po tym, jak jego rodzinę wymordowały roboty. Jasne, dzieło polskiego studia Teyon może nie było niesamowicie rozbudowane i oszałamiająco piękne, ale zostało zrealizowane na tyle dobrze, że fani pierwszoosobowych strzelanek nie mieli zbyt wielu powodów do narzekań. Dwa lata później dostaliśmy samodzielne rozszerzenie *Annihilation Line*, które w ciekawy sposób rozwijało formułę i oferowało jeszcze bardziej wciągającą rozgrywkę.

Oczywiście warto przejść *No Fate* również i w ten sposób – choćby po to, żeby poznać rozkład poszczególnych etapów czy przygotowane przez twórców mechanizmy. Prawdziwa impreza zacznie się jednak dopiero wtedy, gdy zrobi się trudniej. **Zaliczenie trybu fabularnego na poziomie *Hasta la vista* to istna jazda bez trzymanki**, nie mówiąc już o odblokowywanym później *Dniu sądu*, któremu na razie nie podołałem (ale się nie poddaję!). Jest również typowy dla automatów rodzaj rozgrywki, gdzie bawimy się bez kontynuacji i zapisów, a także walka z bossami. Tryb nieskończony z kolei polega na tym, że wybieramy jedną z kilku postaci, a następnie idziemy przed siebie i strzelamy do pojawiających się wrogów (trochę nuda...). Listę dostępnych opcji zamyka moduł zatytułowany *Matka przyszłości*, którego jedyną grywalną bohaterką jest Sarah Connor. Brzmi to może ciekawie, ale w praktyce sprowadza się do zaliczania wyłącznie etapów z jej udziałem. Cóż, lekkie rozczarowanie...

Jak sami widzicie, zawartości wbrew pozorom dostaliśmy tutaj naprawdę dużo. A przynajmniej na tyle dużo, że aby wymaksować tytuł, trzeba poświęcić na niego od kilku do kilkunastu godzin, w zależności od tego, jak będziemy radzić sobie z kolejnymi wyzwaniami. Pytanie tylko, czy gra jest warta świeczki. I tak, i nie.

Różnorodnie, ale...

Produkcja, mimo paru dodatkowych opcji poza główną kampanią, **przez cały czas tak naprawdę mieli te same kilkanaście poziomów, co na dłuższą metę bywa po prostu męczące**. Jasne, taki jest urok tytułów arcade, tyle że mówimy tu o współczesnej grze, która spokojnie mogłaby zostać rozbudowana w kreatywniejszy sposób tak, aby nie straciła przy tym ducha automatów. Etapy w odbiciu lustrzanym, dorzucenie możliwości zmiany broni, jakieś dodatkowe modyfikatory gameplayu, lokalna rywalizacja z inną osobą w trybie nieskończonym – to tylko garść niewykorzystanych pomysłów.

Docenić jednak należy to, że w dwóch momentach wprowadzono **konieczność podjęcia decyzji fabularnych, co prowadzi do popchnięcia historii w alternatywnych kierunkach**. Szkoda jedynie, że wraz z tym posunięciem dostajemy tak mało nowych lokacji, bo choć opowieść idzie innym torem, to przez większość czasu i tak robimy to samo.

Na szczęście rozgrywka broni się dosyć sporą różnorodnością, co stanowi bardzo przyjemne zaskoczenie, zważywszy na niewielką skalę tego dzieła. W swym głównym wymiarze *No Fate* jest strzelanką 2D w stylu *Contry* bądź *Metal Sluga* – inspiracje czuć w zakresie projektów lokacji, okazjonalnych power-upów (rozproszone pociski z karabinu), starć z bossami czy sposobu poruszania się postaci. Gra zamienia się jednak na chwilę w beat 'em upa, gdy jako T-800 chodzimy po barze i tłuczemy harleyowców

Chciałoby się, żeby gra dawała więcej okazji do zrobienia rozwałki jako T-800.

Umiejętnie podlany nostalgią hołd dla kultowego filmu i gier automatowych.

po pyskach, innym razem siadamy za kierownicą motocykla i musimy unikać przeszkód na drodze, a trafią się też etapy celowniczkowe i quasiskradankowy.

W to mi graj

Co prawda nie wszystkie segmenty są równie wkręcające, jednakże na większości poziomów bawiłem się fantastycznie. Zwłaszcza w tych strzelankowych, ponieważ twórcom udało się bardzo dobrze oddać poczucie kontroli nad bronią – co w dwuwymiarowych, pixelartowych grach nie jest wcale łatwe. A skoro już nawiązałem do oprawy wizualnej, to muszę przyznać, że kompletnie mnie zauroczyła. **Zarówno lokacje, jak i plansze pomiędzy etapami zostały dopieszczone w każdym calu, tak samo jak sprite'y postaci.** Brakowało mi jedynie twarzy Schwarzeneggera, której twórcy nie mieli prawa wykorzystać (T-800 w ogóle jest zbyt mało w *No Fate*). Pięknie prezentują się również wszelkie wybuchy, rozbłyski laserów oraz charakterystyczne dla filmu sceny, np. „przelewający się" przez kraty T-1000.

Naturalnie nie zabrakło także rewelacyjnego głównego motywu muzycznego, którego mógłbym słuchać w nieskończoność. Nawet jeśli brzmi nieco inaczej niż w pierwowzorze, to i tak rozpływałem się za każdym razem, gdy zaczynał wydobywać się z głośników. *Terminator 2D: No Fate* właśnie takimi małymi rzeczami sprawia, że fani twórczości Camerona będą patrzeć na dzieło studia Bitmap Bureau nieco przychylniejszym okiem. Bo **gdyby nie znana licencja, ta produkcja nie przyciągałaby tak mocno** i raczej nie podchodziłbym do niej tyle razy, żeby poprawić swoje wyniki. Nie uważam jednak, że odwoływanie się do nostalgii jest czymś złym – wręcz przeciwnie. Bardzo lubię, kiedy ktoś sprawia, że moje fanowskie serce zaczyna bić szybciej, zwłaszcza gdy robi to z równie wielką klasą, jak twórcy *No Fate*. Aż szkoda, że takiego samego efektu nikomu ostatnimi czasy nie udało się uzyskać w kinie.

7+

▶ **PLUSY** świetna oprawa audiowizualna • ciekawe projekty lokacji • zróżnicowana rozgrywka • kilka trybów zabawy...

▶ **MINUSY** ...w których przez większość czasu robimy to samo • za mało nowych poziomów w alternatywnych wersjach fabuły • na dłuższą metę nuży (polecam parodniowe przerwy)

- **PRODUCENCI:** CRYSTAL DYNAMICS, PLAYEVERYWARE
- **GATUNEK:** SLASHER
- **PLATFORMY:** PC, PS5, PS4, XSX, XBO (NS2, NS W PLANACH)
- **GRALIŚMY NA:** PC

REKLAMA
Gra dostępna na gog.com

LEGACY OF KAIN
DEFIANCE
REMASTERED

EUGENIUSZ SIEKIERA

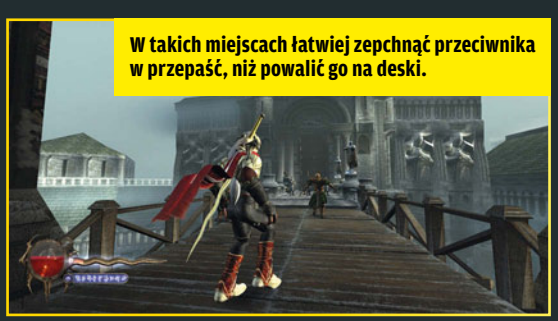
Wciąż zachwyca scenariuszem

Gdy wydawało się, że kraina Nosgoth została skazana na zapomnienie, nieoczekiwanie dostaliśmy remastery dwóch odsłon *Soul Reavera*. I może jest jeszcze cień nadziei dla pogrzebanej przed laty marki, skoro zadebiutowało odświeżenie kolejnej gry z rzeczonego uniwersum.

Przedstawiane tu *Defiance* nie kończy definitywnie historii Kaina i Raziela, ale jest ostatnim rozdziałem, który mogliśmy poznać, ponieważ planowany ciąg dalszy w postaci *LoK: The Dark Prophecy* został anulowany (podobnie zresztą jak *LoK: Dead Sun*, lecz ta gra miała opowiadać o losach zupełnie nowego bohatera). Szkoda, że nic z tego nie wyszło, bo **w przypadku sagi *Legacy of Kain* jedynym elementem, który dobrze przetrwał próbę czasu, jest wyśmienita fabuła**.

Po pierwsze historia

Areną naszych zmagań jest Nosgoth. To popadający w niebyt, pozbawiony nadziei świat, po którym rozlewa się spaczenie, a krajobraz nieubłaganie zmienia się w ruinę. Oś historii stanowi konflikt stojącego na czele wampirzego rodu Kaina z jego dawnym porucznikiem i prawą ręką, obecnie będącym cieniem samego siebie Razielem, którego ten pierwszy w akcie zazdrości pozbawił niegdyś skrzydeł i skazał na pewną zgubę. Bohater ten jednak, szukając pomsty, powraca wskrzeszony przez Starszego Boga. A wendeta, jak powszechnie wiadomo, najlepiej smakuje na zimno.



W takich miejscach łatwiej zepchnąć przeciwnika w przepaść, niż powalić go na deski.

Gry spod szyldu *Legacy of Kain* od początku cechowały teatralne, pompatyczne i zaskakująco rozbudowane dialogi. Odpowiedzialna za fabułę Amy Hennig (później zatrudniona przy serii *Uncharted*) stworzyła intrygujący, choć depresyjny świat i zaludniła go złożonymi charakterami. To niemal **szekspirowska tragedia, której akcja rozciąga się na całe stulecia**. Na przestrzeni pięciu gier z cyklu scenarzystka snuje fascynującą opowieść o paradoksach czasowych i proroctwach, nieuchronnym losie i próbach oszukania go, wygłaszając ustami wykreowanych postaci filozoficzne rozprawy na temat wolnej woli, przeznaczenia i bycia narzędziem w rękach prastarych istot.

Innymi słowy, wszystko jest tu bardzo zamotane, a próg wejścia okazuje się niezwykle wysoki, bo *Defiance* kontynuuje wątki rozpoczęte nie tylko w dwóch odsłonach *Soul Reavera* – wszak równolegle z nimi o krainie Nosgoth opowiadała również dylogia *Blood Omen*. By wgryźć się w historię i zrozumieć jej zawiłe niuanse, warto zapoznać się z poprzednimi perypetiami Kaina i Raziela (gra oferuje podsumowanie wcześniejszych wydarzeń, ale w pobieżnej i mocno skróconej wersji). Bez znajomości starszych produkcji próba połapania się, kto, po co i dlaczego, będzie niczym skok z klifu do naprawdę głębokiej wody.

Pudrowanie noska i kamera, która działa

Nie jest to remaster, którego sens należałoby kwestionować. Od premiery oryginału minęły już 23 lata, było więc co pudrować. Odświeżona wersja otrzymała tekstury w wyższej rozdzielczości, modele nabrały szczegółów i ostrości, a świat wyładniał dzięki nowemu oświetleniu. Poprawki wizualne zmieniają dużo, o czym możemy się przekonać w prosty sposób, gra oferuje bowiem możliwość przełączania się w locie między starą a upiększoną oprawą. Śmiem jednak twierdzić, że to nie kosmetyka jest w tym przypadku najważniejsza, lecz rozwiązanie realnie wpływające na komfort zabawy.

Mowa o czymś tak prozaicznym jak kamera, nad którą wcześniej nie mieliśmy kontroli. Do dziś nie rozumiem, dlaczego studio Crystal Dynamics w piątym tytule ze świata Nosgoth nagle postanowiło ją uwięzić, co w produkcji wymagającej niemałej precyzji i skakania po różnorakich platformach okazało się sporym utrudnieniem. Remaster naprawia to idiotyczne rozwiązanie – **mamy w końcu realny wpływ na to, co znajdzie się w kadrze**, a fakt ten w dużym stopniu nam pomaga,

Raziel wchłania dusze pokonanych wrogów, co pozwala regenerować zdrowie.

Raziel może poruszać się w świecie realnym i astralnym, to zaś otwiera przed graczem różne możliwości gameplayowe.

Porządnie przygotowane odświeżenie z szeregiem fajnych dodatków.

zarówno w walce (mniej), jak i w sekcjach typowo zręcznościowych (tu już różnice są kolosalne). W *Defiance* wreszcie da się grać komfortowo, bez znaczenia, czy złapiemy za myszkę i klawiaturę, czy raczej pozostaniemy przy padzie.

Co dwie głowy, to nie jedna

Soul Reaver opowiada o losach Raziela, *Blood Omen* traktuje o Kainie, tymczasem *Defiance* pozwala sterować tymi postaciami naprzemiennie w kolejnych rozdziałach, dzięki czemu mamy sposobność obserwować wydarzenia z dwóch różnych perspektyw. Co ciekawe, **nasi podopieczni eksplorują ten sam świat, ale w zupełnie innych epokach**, choć oczywiście ich spotkanie wydaje się nieuniknione.

Sama rozgrywka niestety dość wyraźnie zdradza wiek oryginału. Archaizmy widać w dwóch głównych jej filarach – eksploracji i walce. Ta pierwsza bywa męcząca, druga zaś powtarzalna. Nie zawsze wiadomo, dokąd w danym momencie iść i co zrobić, bo produkcja nie sygnalizuje tego w żaden czytelny sposób, a labiryntowa struktura niektórych poziomów potrafi dezorientować. Autorzy odświeżenia chyba dostrzegli ten problem, bo zaimplementowali bardziej szczegółową mapę.

Jeśli miałbym wskazać, w której odsłonie serii najlepiej zrealizowano starcia, padłoby własnie na *Defiance*, jednak **model walki wciąż mocno odstaje od nowszych slasherów**. Brakuje tutaj głębi, na dłuższą metę męczą także arenowe potyczki z falami sklonowanych przeciwników. Cieszy za to zróżnicowanie samych bohaterów. Choć dysponują podobnym repertuarem ciosów, silny i wolniejszy Kain porusza się i walczy nieco inaczej niż skoczny i szybszy Raziel. Powiedziałbym, że pierwszy lepiej sprawdza się na polu bitwy, drugi zaś z większą gracją pokonuje sekcje platformowe.

Czym chata bogata

Każdy z nich dysponuje również indywidualnymi umiejętnościami, choć niektóre mają takie same, jak przechodzenie przez kraty. Obaj władają też mocą telekinezy, mogą więc spychać wrogów w przepaść, rzucać ich w płomienie lub nadziewać na ostre elementy otoczenia. Osłabionego przeciwnika Kain dobije finisherem albo wyssie jego krew, co automatycznie podreperuje nadszarpnięte zdrowie. Wampir opanował także pirokinezę, czyli wzniecanie ognia, a do tego potrafi zamieniać się w rój nietoperzy. Raziel nadrabia natomiast prędkością oraz możliwością pochłaniania dusz osłabionych wrogów, co regeneruje jego nadwątlone siły. Ponadto umie pływać (w przeciwieństwie do Kaina) i szybować, to zaś pomaga w pokonywaniu większych rozpadlin. Może również przeskakiwać pomiędzy wymiarami materialnym i widmowym, co twórcy skwapliwie wykorzystali przy konstruowaniu zagadek środowiskowych (choć jest ich zdecydowanie mniej niż w poprzednich odsłonach *LoK*).

Podobnie jak zeszłoroczne remastery *Soul Reaverów*, odświeżone *Defiance* zawiera szereg materiałów dodatkowych. W grze znalazło się miejsce dla skrótowej historii Nosgoth, mnóstwa szkiców i grafik, bonusowych skórek dla postaci, a szczególnie miłym akcentem są levele w alternatywnych wersjach lub wycięte z oryginału. Wydanie to wzbogacono także o tryb fotograficzny.

Grając w *Defiance*, odmłodniałem o 20 lat, bo czuć tutaj epokę PlayStation 2. Nie poczytuję tego za wadę, ale warto pamiętać, że to zaledwie remaster, a nie remake z prawdziwego zdarzenia, więc z rozmaitymi archaizmami trzeba się pogodzić. Tak czy inaczej, mamy tu do czynienia z porządnie przygotowanym odświeżeniem, do tego wzbogaconym o szereg fajnych dodatków. W czasach, gdy marka nadal tkwi w limbo, musi to wystarczyć.

7

PLUSY fantastyczna, choć mocno hermetyczna historia • kapitalna muzyka i dobrze odświeżony voice acting • dwóch zróżnicowanych bohaterów • usprawnione sterowanie i uwolniona kamera • poprawiona grafika i oświetlenie • sporo bonusowych materiałów **MINUSY** bardzo wysoki próg wejścia, jeśli chodzi o fabułę • archaiczny model walki i powtarzalne starcia • eksploracja bywa nużąca

- **PRODUCENCI:** MONOLITH PRODUCTIONS, NIGHTDIVE STUDIOS
- **GATUNEK:** FPS
- **PLATFORMY:** PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS2, NS
- **GRALIŚMY NA:** PC

REKLAMA
Gra dostępna na
gog.com

BLOOD REFRESHED SUPPLY

Krwiodawstwo z piekła rodem

JAKUB „JAQP" DMUCHOWSKI

To nie tyle remaster kultowej strzelanki wydanej pod koniec ubiegłego tysiąclecia, co raczej remaster remastera. Czy wprowadzone poprawki i dwie nowe kampanie rekompensują potrzebę ponownego kupna gry?

To nie żart: *Blood* powrócił po raz kolejny, a za ponowne wskrzeszenie tego legendarnego FPS-a odpowiada znów ta sama, wyspecjalizowana w przywracaniu do życia klasyków ekipa z Nightdive Studios. *Refreshed Supply* przynosi parę szlifów, których zabrakło wydanemu w 2019 roku *Fresh Supply*, a przy okazji pozwala nam zapoznać się z dwiema kampaniami – pierwotnie zadebiutowały one jako stworzone przez fanów pokaźne modyfikacje do oryginału. Brzmi to może skromnie, ale w praktyce **mowa tu o rozszerzeniach pozwalających wydłużyć zabawę nawet o kilkanaście godzin** i nieustępujących pod względem jakości grze studia Monolith.

Ja żyję… znowu… znowu!

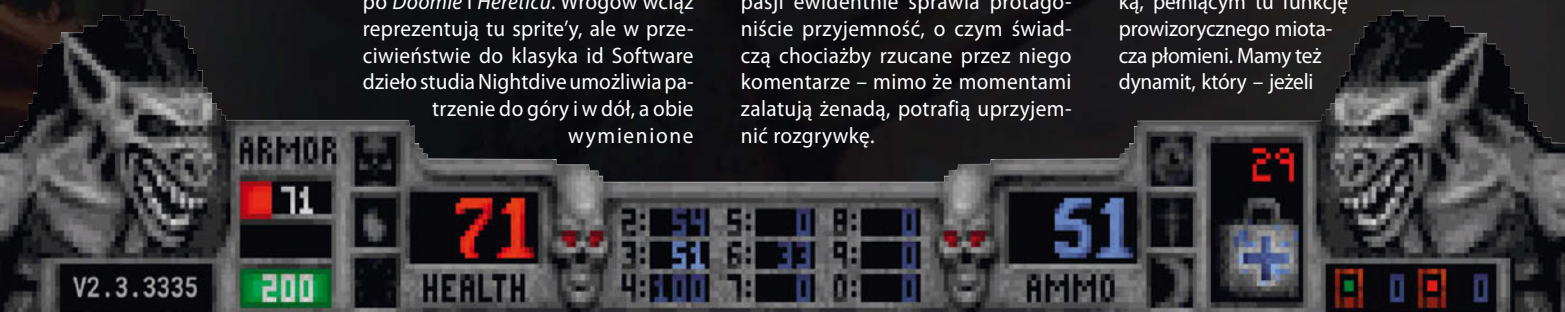
Blood w pełni zasłużenie należy do panteonu kultowych strzelanek, i to pomimo faktu, że wyszedł kilka lat po *Doomie* i *Hereticu*. Wrogów wciąż reprezentują tu sprite'y, ale w przeciwieństwie do klasyka id Software dzieło studia Nightdive umożliwia patrzenie do góry i w dół, a obie wymienione produkcje zawstydza tym, że protagonista potrafi podskakiwać i kucać. Już to wystarczyło, aby przed prowadzonym przez nas Calebem otworzyło się wiele drzwi, a mapy nabrały głębi.

Wspomniany bohater to powstały z martwych mściciel odziany w stylowy prochowiec i wyposażony w obszerną kolekcję pukawek oraz innych narzędzi zagłady. Mężczyzna nie może pochwalić się nienaganną przeszłością, co w głównej mierze wynika z faktu, że przez dłuższy czas był sługą demonicznego Czarnoboga. Zdrada ze strony pana sprawiła jednak, że Caleb zwrócił się przeciwko niemu i tym samym nowym hobby nieumarłego rewolwerowca stało się **masowe mordowanie kultystów, ożywionych zwłok, gargulców oraz innych maszkar z piekła rodem**. Co najważniejsze, realizacja tej nowej pasji ewidentnie sprawia protagoniście przyjemność, o czym świadczą chociażby rzucane przez niego komentarze – mimo że momentami zalatują żenadą, potrafią uprzyjemnić rozgrywkę.

Wciąż różowy w środku

Oryginalny tryb fabularny składa się z pięciu epizodów, a każdy z nich oferuje co najmniej kilka poziomów wypełnionych po brzegi niemilcami, znajdźkami oraz makabrycznymi widokami. *Blood* utrzymany jest w mrocznej stylistyce, ale **twórcy nie silili się na powagę. Wystarczy przypomnieć, że na jednej z plansz możemy pograć w piłkę głowami zombiaków** i otrzymać nagrodę w postaci tymczasowej niewrażliwości. Sam Caleb, nie bacząc na to, iż został skazany na śmierć, a jego ukochaną uprowadziły siły ciemności, podchodzi do wendety dość swobodnie. Nie ma więc co się nastawiać na głęboką historię traktującą o odkupieniu, albowiem fabuła stanowi jedynie pretekst do siania chaosu. To zaś, mimo upływu lat, nadal daje mnóstwo satysfakcji.

Tradycyjna broń palna to zaledwie część arsenału herosa. Pewnie, nie zabrakło karabinu maszynowego i obrzyna (a nawet dwóch, jeśli uda nam się dorwać wzmocnienie), ale równie często będziemy posługiwali się m.in. pistoletem na flary czy aerozolem z zapalniczką, pełniącym tu funkcję prowizorycznego miotacza płomieni. Mamy też dynamit, który – jeżeli



Masz już poprzedni remaster?

Czy warto zainteresować się *Refreshed Supply*, jeśli już masz *Fresh Supply*? Odpowiedź na to pytanie brzmi: To zależy. W teorii nowe wydanie jest wierniejszym odwzorowaniem *Blooda*, jako że tym razem twórcy bazowali na oryginalnym kodzie źródłowym – aczkolwiek odczują to przede wszystkim najwięksi fani. Oprócz tego dostajemy odświeżone przerywniki filmowe, dostęp do materiałów koncepcyjnych oraz dwa scenariusze, które są portem kultowych modów. Wszystko to zaś za 100 zł – każdy może samodzielnie ocenić, czy to uczciwa cena.

Dynamit bywa naprawdę przydatny, ale trzeba go używać ostrożnie.

Dziś już takich interfejsów nie robią...

tylko zostanie nieostrożnie rzucony – może zakończyć naszą misję o wiele szybciej niż kule wrogów, oraz egzotykę, czyli działko Tesli i laleczkę voodoo. Ogółem jest z czego wybierać, a ograniczone zapasy amunicji zmuszają nas do żonglowania orężem i zmieniania taktyki w locie.

Lekko przypieczony

Główny ciąg misji powinniśmy zaliczyć w 10-12 godzin, niemniej na tym zabawa się nie kończy. *Refreshed Supply* wprowadza bowiem, jak już wspomniałem, **dwie kolejne kampanie, będące adaptacjami fanowskich modyfikacji *Marrow* oraz *Death Wish***. Obu należy oddać to, iż prezentują się nad wyraz zacnie, a ich twórcy z pewnością włożyli w te projekty wiele serca, co zresztą czuć. Projekty map – szczególnie w przypadku pierwszego ze wspomnianych modów – są dość złożone i nierzadko zmuszają nas do kombinowania celem znalezienia właściwej drogi. Na szczęście do dyspozycji mamy tu podręczną mapę, co nierzadko ułatwia sprawę.

Bonusowe kampanie wyróżniają się również na tle zawartości podstawowej. Szczególnie w pamięć zapadło mi skute lodem miasteczko, aczkolwiek dostępne wcześniej ruiny średniowiecznego zamku oraz okalające je ogrody niewiele mu ustępują. Brak nowych typów broni nie przeszkadza w cieszeniu się krwawą sieczką, choć **przyznam, że pod koniec zaczęło mi już odrobinę doskwierać znużenie. Oczywiście odpowiednie dawkowanie zabawy pozwoliłoby rozwiązać tę bolączkę**, więc nie mam zamiaru traktować tego jako obiektywnej wady. Ogółem zaś widać, że Nightdive Studios zrobiło, co w jego mocy, aby jak najdłużej zatrzymać graczy przed ekranami – czeka was mnóstwo, mnóstwo strzelania.

Wyjątkowo chrupiący

Podobnie jak w przypadku pozostałych reedycji przygotowanych przez wspomniany zespół, tak i *Blood: Refreshed Supply* otrzymał bogaty komplet bonusów, jakich próżno szukać w pierwszym wydaniu i poprzednim remasterze. Mowa tu m.in. o skarbcu, czyli miejscu wypełnionym aż po brzegi grafikami koncepcyjnymi, materiałami powstałymi na potrzeby gry (w tym figurkami oraz plakatami), a nawet **grywalnymi poziomami, którym nie udało się załapać do finalnego wydania** dzieła Monolith Productions.

Trochę też siłą rzeczy pozmieniało się względem oryginału w warstwie technicznej. Co najważniejsze, gra działa w pełni poprawnie na dzisiejszych „maszynach" i systemach operacyjnych. Nie doświadczymy oczywiście żadnych problemów z wyświetlaniem obrazu na współczesnych ekranach, w tym również na tych ultrapanoramicznych. Zdjęto ograniczenie częstotliwości odświeżania, co pozwala cieszyć się rozgrywką z taką liczbą klatek animacji na sekundę, o jakiej w 1997 roku można było jedynie pomarzyć. Warto jednak w tym miejscu zaznaczyć, że mieliśmy to już we *Fresh Supply*.

Lokacje potrafią zaskoczyć sporym zróżnicowaniem.

Gotowy do wydania

To też właśnie stanowi największą bolączkę nowego wydania. Wprowadza ono co prawda dodatkowe rozdziały, obszerny skarbiec i kilka istotnych poprawek w obrębie kodu sieciowego(*), ale równocześnie trudno nie odnieść wrażenia, iż mamy do czynienia ze skokiem na portfele fanów. Co gorsza, poprzedni remaster został wycofany ze sprzedaży, a ci, którzy zdążyli go nabyć, zamiast bezpłatnego upgrade'u – jak to miało miejsce choćby w przypadku *Dooma* i *Dooma II* – w akcie łaski ze strony Warner Bros. otrzymali „ekskluzywną" zniżkę na zamówienie przedpremierowe *Refreshed Supply*.

Reasumując, recenzowane wydanie traktowane jest jako zupełnie nowa gra i trzeba je zakupić osobno. Czy w przypadku tych, co już raz wydali pieniądze, warto? Zapraszam do ramki. Koniec końców jednak **to ciekawa pozycja przede wszystkim dla ludzi, którzy nigdy *Blooda* nie widzieli** albo chcą do niego powrócić po prawie 20 latach.

Bardzo dobre wydanie, które jednak zalatuje skokiem na portfele fanów.

CZY WIESZ, ŻE...

Blood był pierwszą grą Monolith Productions i sprawił, że studio nabrało wiatru w żagle. Stworzyło ono potem takie hity jak *Shogo: Mobile Armor Division* czy *Fear*. Ten ostatni zdobył uznanie za sprawą zręcznego połączenia konwencji dobrego FPS-a z horrorem psychologicznym.

(*) Blood: Refreshed Supply *ma również tryb wieloosobowy. Możemy bawić się w sieci w maksymalnie osiem osób, ale twórcy przewidzieli też opcję rozgrywki lokalnej na podzielonym ekranie oraz kampanię w trybie kooperacji.*

7+

PLUSY *Blood* w najlepszej obecnie odsłonie • dwie dodatkowe kampanie i zabawa na kilkadziesiąt godzin • skarbiec z toną materiałów bonusowych • split screen • działa bez zarzutu na współczesnym sprzęcie

MINUSY cena • wycofanie poprzedniego remastera ze sprzedaży • na dobrą sprawę to wydanie mogłoby być aktualizacją do *Fresh Supply*

- **PRODUCENT:** WINDIGO PRODUCTIONS
- **GATUNEK:** CITY BUILDER
- **PLATFORMA:** C64
- **GRALIŚMY NA:** EMULATORZE VICE

RISE OF BABYLON

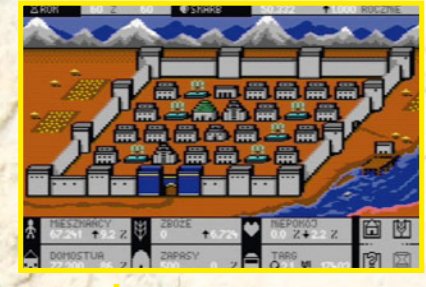
DAWID „DAEL" BIEL

Ku chwale Babilonu

City buildery nie są gatunkiem szczególnie mocno reprezentowanym w katalogu gier na Commodore'a 64. Windigo Productions, znane m.in. z ciekawego roguelite'a *The Tribe*(*), postanowiło tę niszę zapełnić.

Skromne początki nadchodzącej potęgi Babilonu.

Punkt wyjścia jest prosty: władca umiera, tron należy do gracza, ale nasze miasto to tak naprawdę pałac otoczony przez kilka chatek. **Cel gry? Przemienić Babilon w kwitnącą metropolię**, czyli w praktyce doprowadzić do jak największego wzrostu jego populacji. W każdej z 60 tur reprezentujących kolejne lata rządów będziemy to zadanie realizować, stawiając nowe konstrukcje i sprzedając zboże. Od czasu do czasu pojawią się też wydarzenia specjalne – ale o nich za chwilę.



Są fontanny, wiszące ogrody i oczywiście Brama Isztar.

„Biada tobie, miasto wielkie, Babilonie"

Budowanie to oczywiście najistotniejszy mechanizm. Mamy w Babilonie ograniczoną liczbę działek, a i nasz skarbiec nieprędko się zapełni, toteż zaczniemy od konstrukcji prowizorycznych, by później je wyburzać i stawiać w ich miejsce coś nowego. Łącznie znajdziemy w grze 13 obiektów, niektóre możemy wznosić bez umiaru, inne nie. Nasze budynki poza pałacem to trzy rodzaje domów, dostarczający złoto targ, przyciągająca migrantów gospoda oraz spichlerz. Ponadto do tłumienia niepokojów społecznych przydadzą się koszary, a do zwiększania dzietności – fontanna, ich funkcje łączy zaś świątynia. Siedziba administracji z kolei generuje przychód, ale też wydatnie wpływa na nastroje. Nie mogło zabraknąć ikonicznych dla Babilonu wiszących ogrodów, portu, a także murów. Swoją drogą, ulepszać da się tylko te ostatnie.

Środki na rozwój zdobywamy pasywnie – dzięki podatkom i wpływom z niektórych budynków – jak również poprzez sprzedaż zboża. Nasze zbiory rosną wraz z populacją miasta, ale cena i zapotrzebowanie na ziarno są zmienne, musimy więc trafić na odpowiedni moment, by spieniężyć zapasy. Bywa jednak, że lepszą decyzją jest pozbycie się ich po niższej cenie, by wcześniej wznieść niezbędne budowle. Pod uwagę należy wziąć też wydarzenia specjalne – od czasu do czasu jesteśmy informowani o czymś istotnym albo stajemy przed koniecznością dokonania wyboru. Dla przykładu, wyprawa na wojnę oznacza zmniejszenie populacji, lecz owocuje wzrostem pasywnego dochodu poprzez uczynienie innego miasta trybutariuszem.

„A w Babilonie czarno od krwi..."

Szczególnym typem wydarzenia jest informacja o tym, że **jedna z trzech innych sił w regionie chce nas najechać**. W przypadku nomadów atak jest całkowicie losowy, Asyryjczycy i Egipcjanie zainteresują się zaś nami dopiero w momencie, gdy miasto urośnie do odpowiedniego rozmiaru. We wszystkich wypadkach agresję możemy odeprzeć, jeśli po ostrzeżeniu rozbudujemy mury.

Skondensowana rozgrywka, która sprawia sporą frajdę.

Ot, i to cała gra. Mamy do czynienia z bardzo prostym city builderem, w którym pojedyncza rozgrywka trwa ok. 30-40 minut. Ukończenie *Rise of Babylon* jest banalnie łatwe, ale **prawdziwa frajda zaczyna się od drugiego podejścia, gdy rozumiemy już role budynków na tyle, by pobawić się w maksymalizację populacji**. A zapewniam, że dostarcza to dość sporo radochy. Ograniczone możliwości graficzne C64 chwilami utrudniają orientację w zabudowie miasta (poszczególne konstrukcje są do siebie podobne), jednak nie przeszkadza to zbytnio w zabawie. Ucieszył mnie za to drobny smaczek – maksymalnie wzmocnione mury zawierają słynną Bramę Isztar.

Skoro jednak mowa o pewnych mankamentach, to wypada też wspomnieć, że interfejs wymaga krótkiego okresu adaptacji. Nie z powodu jakiejś szczególnej nieintuicyjności, po prostu sterowanie dżojstikiem ma swoje ograniczenia – do poruszania się po menu człowiek przywyka dopiero po kilkunastu minutach.

To jednak drobiazgi. Kluczowe jest co innego: ***Rise of Babylon* nie próbuje udawać *SimCity*. Zamiast tego zapewnia krótką, wciągającą zabawę.** Nikt nie spędzi tu setek godzin, ale tych kilka potrzebnych do przejścia całości pięć-sześć razy sprawi przyjemność, tym bardziej że gra jest darmowa(**).

7+

▶ **PLUSY** za darmo • wciąga • czytelne mechanizmy zabawy ▶ **MINUSY** interfejs wymaga przyzwyczajenia • pojedyncza rozgrywka jest tutaj bardzo krótka

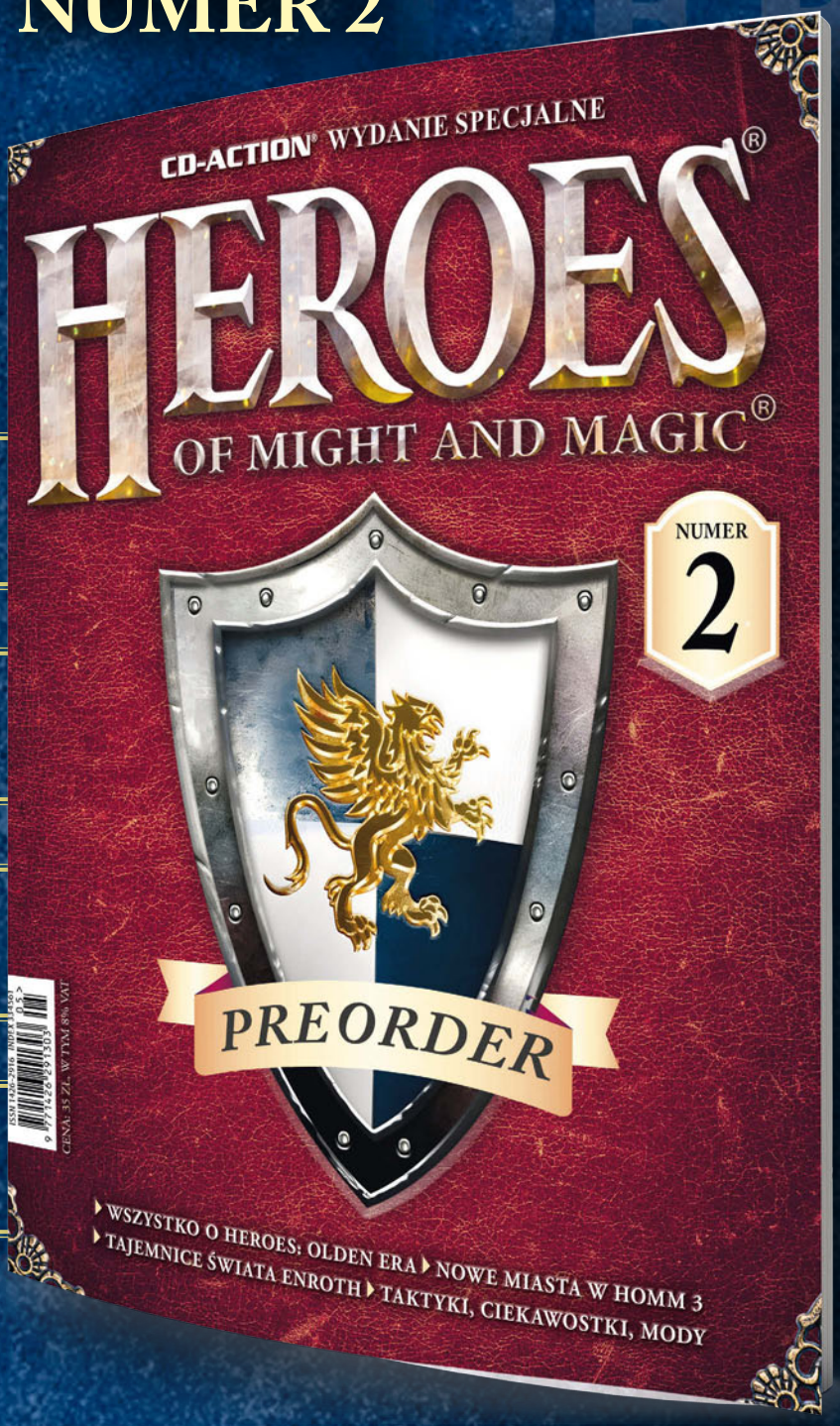
(*) Zrecenzowałem go w Retro *#9.*

(**) Ale jeśli ktoś odczuwa potrzebę posiadania wersji pudełkowej, może ją nabyć: magazyn K&A Plus *wydał edycję dyskietkową (79 zł) i kasetową (59 zł).*

HEROES OF MIGHT AND MAGIC. NUMER 2

144
strony o kultowej marce

- Kompendium wiedzy o HoMM: Olden Era
- Nowe miasta i najlepsze mody do HoMM III
- Barwny i tajemniczy świat serii Might and Magic
- Oficjalna planszówka, karcianka oraz gra RPG



TO NIE JEST OSTATECZNA WERSJA OKŁADKI.

PREMIERA: 22 LIPCA 2026

KUPISZ NA SKLEP.CDACTION.PL
ORAZ NA ALLEGRO

Sklep CD-Action

- **PRODUCENT:** UBISOFT
- **GATUNEK:** PLATFORMOWA
- **PLATFORMY:** PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS2, NS
- **GRALIŚMY NA:** PC

TOMASZ „NINHO" LUBCZYŃSKI-WOJTASZ

Rocznica na fałszywą nutę

Na pierwszy rzut oka rocznicowemu wydaniu pierwszego *Raymana* nie sposób zarzucić zbyt wiele – to wciąż ta sama platformówka co przed trzema dekadami. Gdy jednak się przyjrzymy, dostrzeżemy, że Ubisoft w rzeczywistości nie napracował się za bardzo, by usprawiedliwić istnienie tej edycji.

Już po kilku godzinach spędzonych z *30th Anniversary Edition* można bowiem odnieść wrażenie, że kończąca 30 lat marka pokroju *Raymana* zasługuje na większą fetę. Nie zajmujmy się jednak tym, czym to wznowienie mogłoby być – przejdźmy do tego, co francuski wydawca zaproponował graczom.

Dostaliśmy tu kilka pochodzących z różnych platform wersji pierwszej odsłony serii, parę ułatwień rozgrywki, dokument opowiadający historię cyklu, a także... **nowy soundtrack. Decyzja w moim odczuciu niezrozumiała, wszak muzyka to jeden z charakterystycznych elementów tej gry.** To rozdźwięk względem materiału źródłowego niemal równy nagłemu dorobieniu tytułowemu bohaterowi klasycznych nóg oraz ramion. Nawet jeśli doszło do przepychanek licencyjnych, przy takim jubileuszu Ubisoft powinien zrobić wszystko, by do wydania trafiła choćby część dawnych utworów. Świeże kompozycje może i są udane... Tylko co z tego? W moim odczuciu nigdy nie zastąpią oryginałów i ta fałszywa nuta, którą producent odgrywa już na starcie, pobrzmiewa przez całe spotkanie z nowym-starym *Raymanem*.

Mimo upływu czasu gameplay wciąż daje sporo radochy.

I cyk, foteczka dla czytelników *Retro*.

Jakość życia

W ramach *30th Anniversary Edition* **otrzymujemy dostęp do wydań znanych z pięciu platform: to wersje na PlayStation, Jaguara, MS-DOS, Game Boya Color oraz Game Boya Advance**. Kwestię pozornie bogatej zawartości jeszcze poruszymy, a teraz skupmy się na tym, co dostajemy w obrębie dowolnej z tych edycji. Mowa o kilkudziesięciu poziomach, w trakcie rozgrywania których łatwo można sobie przypomnieć, dlaczego była to tak wyjątkowa produkcja. Zróżnicowanie kolejnych krain, stawiane przed odbiorcą wymagania, stopniowo odblokowywane umiejętności i, co za tym idzie, konieczność powrotu do wcześniejszych leveli w celu ich wymaksowania – śmiem twierdzić, że gdyby wydać tak wyważoną, wciągającą oraz stale zaskakującą gracza platformówkę w 2026 roku, to wciąż sprzedałaby się świetnie. Po 30 latach czuć wprawdzie upływ czasu, który nie oszczędził rozgrywki, niemniej **edycja na PlayStation sprawiła, że kilka godzin minęło mi bardzo szybko**.

Również dlatego, że zabawę uwspółcześniono za sprawą znacznie podnoszących „jakość życia" rozwiązań – wraz z *30th Anniversary Edition* dostaliśmy bowiem wiele ułatwień. Poza tradycyjnym przy takich remasterach, pozwalającym naprawić błąd cofaniem czasu mowa choćby o nieskończonej liczbie żyć lub wznowień po śmierci. Odblokowano też każdą z umiejętności Raymana oraz... wszystkie poziomy. Wydawać by się mogło, że to ostatnie będzie przesadną drogą na skróty, jednak musimy pamiętać, iż mówimy o tytule sprzed trzech dekad, czyli z czasów, gdy twórcy nie cackali się z odbiorcami tak jak dzisiaj. Stąd nawet przy nielimitowanych próbach któryś z etapów może okazać się dla współczesnego gracza zbyt trudny. Nie jest to co prawda poziom np. *Celeste*, ale wymagająca rozgrywka i tak momentami zaskakuje. A to, czy wywoła ona pozytywne wrażenia, zależy od podejścia do kwestii trudności gier oraz nostalgicznych odczuć wobec samego *Raymana*.

CRT ponad wszystko

Jeśli chodzi o pierwsze wrażenie mnogości opcji oferowanych przez edycję na 30-lecie, to rozwiewa się ono dość szybko. **Możemy wprawdzie wybrać kilka wersji klasycznego *Raymana*, jednak w rzeczywistości nie różnią się one na tyle, by warto było ogrywać wszystkie po kolei.** Na tle pozostałych wybija się

Nakładki na ekran mają dawać namiastkę klimatu sprzed lat.

Reedycja wprowadziła m.in. możliwość pominięcia dowolnego poziomu.

REMAKE *RAYMANA*

Jak to często w ostatnich latach bywa, lepszą robotę od zatrudniającego setki osób developera wykonali modderzy. *Rayman Redemption* to twór pochodzącego z Finlandii Ryemanniego, który uwspółcześnioną i rozszerzoną o dodatkowe poziomy wersję klasyka Ubisoftu udostępnił niemal sześć lat temu za pośrednictwem serwisu gamejolt.com. Warto sprawdzić, co oferuje ta oddolna inicjatywa, szczególnie w obliczu faktu, że choć o remake'u pierwszej odsłony serii mówi się już długo, to wciąż oficjalnie nie potwierdzono, iż taki projekt jest w planach. A zważywszy na ostatnie problemy francuskiej firmy, trudno zakładać, że w ogóle ujrzy on światło dzienne.

jedynie edycja na Game Boya Color, przypominająca inne odsłony w niewielkim stopniu. Łatwo założyć, że każdy odpali produkcję na platformie, na której grał w dzieciństwie, a resztę w najlepszym razie wypróbuje przez kilkanaście minut, by następnie ją porzucić.

Miłośnicy serii na pewno sprawdzą za to **prototyp na SNES-a, a także bogatą zawartość poświęconą historii cyklu**. Mowa o ponad 50 minutach wywiadów z twórcami pierwowzoru, galerii concept artów oraz tzw. *GDD*, czyli napisanej przed laty przez Michela Ancela oraz Frédérica Houde biblii game designu części pierwszej. Warto również wspomnieć o ponad 100 poziomach pochodzących z rozszerzenia *Rayman Forever*, które zostało dołączone do wersji pecetowej – wśród dodatkowych leveli znalazły się też stworzone przez fanów.

Developerzy dodali także kilka bajerów graficznych – możemy grać w oryginalnej rozdzielczości i proporcjach 4:3, ale udostępniono również opcję skalowania do wymiarów współczesnych ekranów oraz nostalgiczne nakładki. Za ich sprawą zasymulujemy zabawę na poczciwym telewizorze CRT, co w praktyce wygląda tak, że pojawia się overlay w postaci ramek okalających wyświetlacz (w przypadku Game Boyów zastępuje je oczywiście fizyczny interfejs przenośnych konsol). Tyle tylko, że to jedynie wizualny dodatek, którego stworzenie raczej nie wymagało wielkiej pracy. A najprzyjemniej i tak grało mi się bez tego typu bonusów, na pełnym ekranie – odnoszę wrażenie, że nie jestem w tym odosobniony.

Dla nikogo?

Zważywszy na niewielką istotność przytoczonych opcji, a także na fakt, że **zdecydowana większość wymienionej zawartości była już wcześniej dostępna**, trudno polecić kupno wydania jubileuszowego tylko ze względu na te „nowości". Dla kogo jest więc ten *Rayman*? Niełatwo wyrokować, bo choć od razu nasuwa się odpowiedź „dla fanów", to oni nie znajdą tu niemal niczego zaskakującego. Sądzę zatem, że sympatycy serii raczej poczekają na edycję fizyczną, która na półki ma trafić w czerwcu tego roku. W jej ramach otrzymamy przynajmniej kilka naklejek, plakat oraz grę w pudełku. Problem w tym, że najnowszego *Raymana* trudno mi polecić również osobom nieznającym klasyka z 1995. W końcu na GOG-u za ok. 20 zł można kupić wersję *Forever*. Z kolei za kwotę, jaką należy wydać na recenzowaną „rocznicówkę", zgarniemy tam dodatkowo „dwójkę", „trójkę" oraz *Szalone Kórliki*. I to przy założeniu, że nie trafimy na promocję – w momencie pisania tego artykułu taki zestaw wyceniono na nieokrągłe 24,56 zł.

Trudno powiedzieć, dla kogo jest ta edycja, bo fani większość jej zawartości zdążyli już poznać.

Matematykę zostawiam wam, jednak podskórnie czuję, że bilans zysków i strat wypada tu na niekorzyść *Raymana: 30th Anniversary Edition*. Na koniec raz jeszcze warto podkreślić: **sama rozgrywka, choć nieco się zestarzała, wciąż się broni i to nie jej dotyczy moja ocena**. Problem leży raczej w tym, co w ramach tej edycji otrzymujemy dodatkowo. Świetną platformówkę dostaliśmy już bowiem trzy dekady temu.

6+

▶ **PLUSY** wersje z kilku platform • ułatwiacze życia • dodatkowa zawartość „zza kulis" • to wciąż stary, dobry Rayman ▶ **MINUSY** brak oryginalnej muzyki • niewiele prawdziwych nowości

- **PRODUCENT:** MOMMY'S BEST GAMES
- **GATUNEK:** PLATFORMOWA/AKCJA
- **PLATFORMY:** PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS2, NS
- **GRALIŚMY NA:** PC

ChainStaff

ŁUKASZ „MORAŚ" MORAWSKI

RETRO POLECA

Rzeź kosmitów w rytmie rocka

Niesamowite, że to wszystko zostało narysowane ręcznie!

Gwiezdne zarodniki spadają na Ziemię, doprowadzając do zaburzenia praw fizyki oraz mutacji lokalnej fauny. Walcząc z najeźdźcami, nasz bohater umiera, lecz po tym, jak jeden z kosmitów „zadomowił się" w jego głowie, wraca do życia, dysponując nowymi zdolnościami. Pora na eksterminację wroga jego własną bronią!

Fabuła i sposób jej przedstawienia w *ChainStaffie* to absolutny kicz rodem z hollywoodzkich akcyjniaków z lat 80. Protagonista rzuca czerstwymi tekstami, stara się być mega cool i ogólnie nie boi się niczego – co jest istotne, bo gdyby normalny człowiek zobaczył to, co on, jego mózg najpewniej wywróciłby się na drugą stronę. A przy okazji żołądek podjechałby mu do gardła, gdyż nie brakuje tu obrzydliwych obrazków i tryskającej na wszystkie strony krwi. Zresztą udźwiękowienie rozbryzgujących się przeciwników też robi swoje. No i ta muzyka! **Polecam grać w dobrych słuchawkach lub z podłączonymi porządnymi głośnikami, żeby w pełni docenić rewelacyjne rockowe kawałki.**

Dzieło studia Mommy's Best Games jest tak wysmakowane na wielu poziomach, że nie mogę przestać piać z zachwytu. A przecież gdy w pierwszej chwili zobaczyłem ten tytuł, tak mnie odrzucił, że prawie cofnęło mi się jedzenie. Jaki to człowiek jednak bywa głupi.

Mieszanka wybuchowa

Wystarczyła dosłownie chwila spędzona z *ChainStaffem*, żebym się w nim zakochał. Gra nie tylko prezentuje się fenomenalnie (zwłaszcza w ruchu, screeny nie oddają tego w pełni!), ale też ma bardzo responsywny gameplay. I wbrew pozorom całkiem skomplikowany, bo nie jest to prosty w swoich założeniach shoot 'em up, w którym przemieszczamy się w prawo, po drodze „strzelając się" z licznymi przeciwnikami. Choć recenzowany tytuł **czerpie dużo z szaleństwa *Metal Slugów*** (na ekranie ciągle coś się dzieje, a wrogowie umierają w widowiskowy sposób), to jednak konstrukcja poziomów bardziej przywodziła mi na myśl kultowego *Turricana II* czy nawet platformówki 2D w stylu *Sonic the Hedgehog*.

Nie mogę przestać piać z zachwytu!

W celu urozmaicenia zabawy protagonista został wyposażony w specjalną włócznię, z której może korzystać niczym z liny zakończonej hakiem. Sprawia to, że eksploracja poziomów i skakanie po wiszących w powietrzu platformach jest bardziej widowiskowe, a przy tym wymagające. Gadżet kosmitów przydaje się też do przebijania pancerzy groźniejszych przeciwników oraz blokowania wystrzelonych przez wrogów pocisków. Funkcjonalność godna szwajcarskiego scyzoryka.

Najmocniejszą stroną gry są starcia z bossami.

Opanowanie sterowania początkowo sprawiało mi trudność (warto dostosować je w opcjach, np. przypisując strzelanie do prawego analoga), ale jak już załapałem, co i jak, to szło jak z płatka. Choć nie da się ukryć, że to nie był spacerek po parku – gra potrafi dać w kość, zwłaszcza podczas konfrontacji z bossami.

Uczta dla oczu

Projekty przeciwników to jest w ogóle jakiś kosmos! **Dawno nie spotkałem się w grach z tak niesamowicie groteskowym, wynaturzonym i pomysłowym bestiariuszem.** Nie dość, że na naszej drodze staje (albo lata, he, he) cała masa zróżnicowanych wrogów, to na dodatek co i rusz zaskakują nowymi rodzajami ataków. Animacje ich ruchów oraz reakcji na pociski wystrzelone przez protagonistę również zwalają z nóg – zwłaszcza że wszystko, co widzimy na ekranie, zostało narysowane ręcznie, a nie wygenerowane komputerowo.

Twórcy inspirowali się stylistyką *Shadow of the Beast* oraz okładkami albumów rockowych z lat 70. i 80., ale nie ograniczyli się do zwykłego kopiowania dawnych pomysłów. W oprawie wizualnej *ChainStaffa* czuć oryginalność i autorską wizję artystyczną. Współcześnie nie znajdziecie drugiego tak wyglądającego tytułu.

Jestem wdzięczny Krigorowi, że zlecił mi tę recenzję, bo w przeciwnym razie nawet nie pomyślałbym o tym, aby zainteresować się najnowszą grą studia Mommy's Best Games. Ba, pewnie nie wiedziałbym o jej istnieniu! I tego obawiam się najbardziej – produkcja **prawdopodobnie przejdzie bez echa i stanie się jedną z tych przegapionych perełek, których twórcy nie mieli odpowiednio dużego budżetu na promocję**. Ale ty, czytelniku *Retro*, znasz już *ChainStaffa*, więc wiesz, co powinieneś teraz zrobić. Gwarantuję, że czeka na ciebie ok. pięciu godzin świetnej zabawy.

9

PLUSY ręcznie rysowana oprawa wizualna • fantastyczna rockowa muzyka • projekty przeciwników i ich animacje • zróżnicowane poziomy • niesamowicie wciągająca rozgrywka

MINUSY domyślne sterowanie jest średnio trafione • operowanie włócznią bywa upierdliwe

- **PRODUCENT:** CAPTAIN-TS
- **GATUNEK:** ZRĘCZNOŚCIOWA
- **PLATFORMA:** AMIGA (Z 1 MB CHIP RAM-U)
- **GRALIŚMY NA:** EMULATORZE WINUAE

DAWID „DAEL" BIEL

Gulliver

Ja latam!

Mewa – ptak morski o dużej głowie, palcach spiętych błoną pławną, najczęściej ubarwiony na biało, wszystkożerny, strzela pociskami z dzioba.

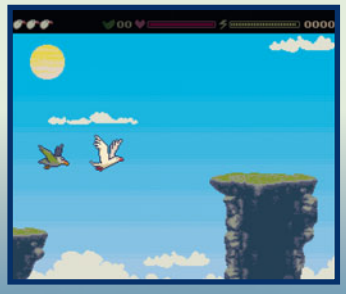
Pomysł jest prosty, wdzięczny i odrobinę absurdalny. Sterujemy mewą o imieniu Gulliver(*), która lata po kolejnych planszach, eliminuje inne ptaki i zamienia je w pokarm do zebrania. Skojarzenia z *Agony*, amigowym klasykiem studia Psygnosis, są tylko częściowo trafione. Gry łączy wspaniała animacja lotu, ale *Gulliver* nie zalicza się do strzelanek w stylu bullet hell, a **poziomów nie przemierzamy wyłącznie w kierunku lewo-prawo. Każdy level jest znacznie bardziej wertykalny.**

To zdecydowanie najśliczniejsza z amigowych strzelanek.

Wysokie loty

Z tym wiąże się zresztą mechanika wytrzymałości. Nasza mewa nie może bez końca wzbijać się i szybować w przestworzach, bo z czasem opada z sił i musi gdzieś przysiąść (na gzymsie, sznurku z praniem czy po prostu na ziemi), by odzyskać energię. Trzeba więc wyczuć rytm, ale też zdawać sobie sprawę z tego, że lądowanie bywa niebezpieczne – zagrożenie stanowią gryzonie albo czyhający przy oknach ludzie, którzy rzucają w sympatycznego ptaka sprzętem domowym. Gdy zdobędziemy wystarczająco dużo punktów, możemy udać się do wyjścia z poziomu. I to w zasadzie wszystko.

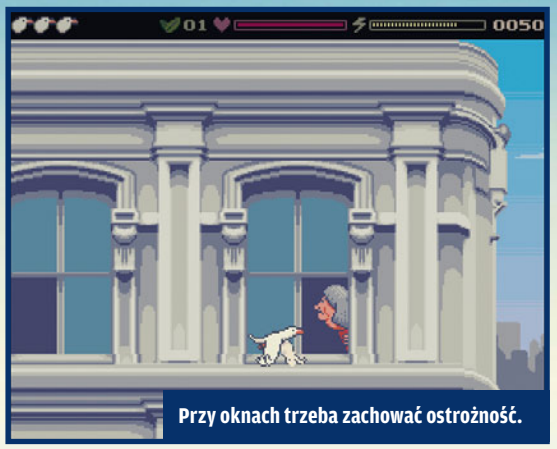
Bandyta na szóstej!



A właściwie wszystko od strony systemów gry, bo tym, co naprawdę odróżnia *Gullivera* od innych produkcji homebrew, jest wygląd. **To tytuł wprost niewiarygodnie śliczny, kolorowy, z cudowną animacją, której statyczne screenshoty po prostu nie są w stanie oddać.** Łopocząca skrzydłami mewa prezentuje się tyleż uroczo, co realistycznie. Pewnie dałbym wiarę, gdyby ktoś powiedział mi, że twórca zastosował tu metodę Jordana Mechnera i nagrał jakiegoś ptaka na parkingu, by potem przerobić go na animowaną postać przy użyciu rotoskopii.

Wymagania sprzętowe? Brak

Co istotne, to pixelartowe cudo działa niewiarygodnie płynnie na dowolnej Amidze z 1 MB Chip RAM-u. Typ procesora nie robi wielkiej różnicy, bo *Gulliver* został zoptymalizowany pod kątem zwykłego 68000. Autor zaleca wprawdzie dodatkowo Fast RAM, a także instalowanie gry na dysku twardym, ale ja sam nie zauważyłem istotnych spadków płynności na mniej wypasionej konfiguracji. Korzystający z emulatora powinni wszakże pamiętać, że optymalne ustawienie to 1 MB Chip RAM-u + 1 MB Fast RAM-u, bez dodatków w postaci wolniejszych rozszerzeń pamięci.



Przy oknach trzeba zachować ostrożność.

Jeśli zaś ktoś ciekaw jest sekretu niskich wymagań sprzętowych *Gullivera*, to poza oczywistym talentem autora gry należy też powiedzieć kilka słów o Scorpion Enginie, który od kilku lat podbija scenę homebrew. Ten niesamowity silnik pozwolił na przygotowanie wielu nieoficjalnych remasterów pierwotnie bardzo kiepskich amigowych portów – dzięki niemu naprawiono m.in. *Street Fightera II*. Stoi również za zupełnie nowymi projektami, takimi jak dynamiczna bijatyka *Metro Siege*. I to właśnie jemu *Gulliver* zawdzięcza swą płynność.

Czy zatem warto wysupłać równowartość 3,49 dolara + VAT? Moim zdaniem jak najbardziej. **Tytuł jest wprawdzie krótki – to dziewięć poziomów – ale ma urok, którym mógłby obdzielić kilka innych gier.** Należy też nadmienić, że za wspomnianą cenę otrzymujemy tak naprawdę trzy jego wersje: obraz bootowalnej dyskietki, plik do zainstalowania na dysku twardym oraz obraz płyty CD działający na konsoli CD-32. Jeśli więc szukacie niedługiej, bezpretensjonalnej zabawy, która przypomni wam o wakacjach spędzonych nad morzem, to *Gulliver* nie sprawi wam zawodu.

6

PLUSY śliczna animacja • świetna optymalizacja • relaksuje • odpowiada na zapotrzebowanie na strzelanki z mewami • urokliwa muzyka **MINUSY** gra jest bardzo krótka

(*) *To największy minus tej gry. Przegapiono szansę na nazwanie mewy Steven Seagull.*

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

DOOM 3 PHOBOS

- **GRA**: *DOOM 3*
- **PRODUCENT**: TEAM FUTURE
- tfuture.org/phobos

To strzelanie w starym stylu – tyle że nie w takim nowym-starym, jak w przypadku boomer shooterów. **Mamy tu raczej do czynienia z opowieścią mocno skręcającą w stronę tego, co pamiętamy z *Half-Life'a***, ale nie brakuje też rzeźni właściwej *Doomowi II*.

Wcielamy się w gościa, co to oberwał w łepetynę i stracił pamięć. Oryginalnością może i takie zawiązanie akcji nie zachwyca, ale daje pretekst, by włóczyć się po całkiem rozbudowanej marsjańskiej bazie w poszukiwaniu tożsamości. Naszą przewodniczką jest tu niejaka Samantha Miles, z którą najwyraźniej skądś się znamy. A kiedy już się wydaje, że wszystko idzie ku dobremu i niedługo odkryjemy tajemnicę, sprawy biorą w łeb: targana wstrząsami placówka, gdzie najwyraźniej odbywa się tajemniczy eksperyment, zostaje zalana hordą przerażających istot.

Bestie są tu szybsze i występują liczniej, przez co gra stała się zauważalnie trudniejsza.

To ciekawa historia, a całkiem umiejętnie prowadzona i klimatyczna narracja z biegiem czasu podsuwa nam kolejne znaki zapytania. Posłuchamy sobie trochę dialogów, a także zanurzymy się w pojawiających się momentami przebłyskach z przeszłości. Te początkowo nie mają sensu, potem zaś... pozostawiają w głowie jeszcze większy mętlik. Przy tym wszystkim nasz wojak musi nie tylko sięgać po przemoc, ale też torować sobie drogę, rozwiązując proste zagadki środowiskowe. Generalnie jest w tym dobry pomysł, tajemnica i styl, który powinien przypaść do gustu fanom eksploracji kompleksu Black Mesa.

Gdy widzisz typa z piłą łańcuchową, warto mieć otwarty umysł.

Ponadto dostajemy podkręconą walkę i dzieje się tu naprawdę dużo, bo **twórcy zdecydowali się upodobnić starcia do tego, co znamy z pierwszych gier z serii *Doom***. Monstra w stosunku do czystej „trójki" są szybsze i pojawia się ich więcej, niektóre zaś w mniej lub bardziej widoczny sposób zmodyfikowano. Wszystko to sprawia, że *Phobos* stawia wyzwania znacznie bardziej wymagające niż „podstawka" i już drugi poziom trudności miejscami potrafi dać w kość. Zwłaszcza że trzeba pamiętać o ręcznym zapisywaniu gry, bo automat hojnością w tym zakresie nie grzeszy. Dla równowagi jednak dodano modyfikacje uzbrojenia. **Otrzymujemy nową strzelbę, a pozostałe gnaty odpowiednio podkręcono.**

6+

REKLAMA

gog com

JAK ZAINSTALOWAĆ?

Zebrane tu mody zyskały oficjalne wsparcie serwisu GOG. Oznacza to, że da się pobrać stamtąd grę (o ile mamy ją już przypisaną do konta) i fanowskie rozszerzenie jako jedną paczkę. Instalujemy taki pakiet u siebie i od razu zaczynamy zabawę. Oczywiście możemy też opisywanych tu produkcji poszukać w sieci – są dostępne np. na swoich macierzystych stronach, Steamie lub w serwisie ModDB.

eprasa.pl 77ea7384bd

STALKER ANOMALY

- **GRA**: SAMODZIELNA PRODUKCJA NA PODSTAWIE *STALKERÓW*
- **PRODUCENT**: ANOMALY DEVELOPERS
- anomalymod.com

Tutaj naprawdę trzeba uważać, gdzie wymachujemy bronią. A w zasadzie to trzeba uważać na wszystko.

Źródeł tego moda należy upatrywać w czasach sięgających premiery pierwszych trzech *Stalkerów* i popularnych w tamtym okresie fanowskich rozszerzeniach: stawiającym na realizm *Misery* oraz sandboksowym *Call of Chernobyl*. *Anomaly* łączy ich najmocniejsze strony, choć w istocie stanowi poniekąd wersję rozwojową *CoC*. **Trudno jednak określić omawiany tu mod mianem kompilacji już istniejących rozwiązań.** Z czasem zmian przybywało, więc koniec końców dostaliśmy produkcję samodzielną, działającą na własnym silniku Monolith Engine (daleko posunięta przeróbka oryginalnego X-Ray Engine'u) i przez lata konsekwentnie rozwijaną.

Nie jest to jednak gra dla każdego entuzjasty uniwersum Stalkera. Niby mamy tu cały, choć zmodyfikowany świat pierwszej trylogii w jednym opakowaniu, Zonę ze wszystkimi jej charakterystycznymi cechami, a także odblokowywane podczas rozgrywki wątki fabularne. Rozpoczynając zabawę, zaciągamy się też w szeregi dobrze nam znanych frakcji. Potem jednak ruszamy w teren i... dostajemy w łeb bardzo ciężką nakrętką.

To nie tyle gra, co symulator Zony w konwencji sandboksa. **Gameplay jest o wiele wolniejszy i „cięższy" niż w podstawowych odsłonach.** Sprawdzamy mapę na realistycznym PDA, planujemy trasę, liczymy naboje, opatrujemy rany. Wszystko to ma kluczowe znaczenie dla przetrwania, bo wyprawy poza bazę niezmiennie wiążą się z ryzykiem gwałtownej śmierci bez ostrzeżenia, a niemal każdy przeciwnik stanowi wyzwanie.

Przy tym wszystkim grę wręcz napakowano rozbudowanymi mechanikami survivalowymi, przez co aż do przesady musimy dbać o broń i własną postać. Jest dający sporo satysfakcji crafting, mamy na pęczki materiałów, narzędzi, całe tony wyposażenia i uzbrojenia (samych karabinów w rozmaitych wariantach znajdziemy przeszło setkę, z różnoraką amunicją na dokładkę). Ogromną rolę odgrywa też system symulacji świata. Frakcje walczą między sobą, „tubylcy" przemieszczają się po mapie, a sytuacja zmienia się dynamicznie bez naszego udziału.

Anomaly potrafi na starcie przytłoczyć – interfejs, liczba różnorakich systemów i brak jasnych wskazówek odstraszają. Ale **jeśli da się tej produkcji trochę czasu, to wciąga bez reszty**. Sporą jej zaletę stanowi duża konfigurowalność. W ustawieniach znajdziemy m.in. multum opcji dotyczących poziomu trudności. Można ułatwić sobie zabawę albo pójść w drugą stronę i grać „na hardkora", definitywnie kończąc przygodę już po pierwszej śmierci. Jeśli ktoś lubi takie klimaty i świat Zony, to nie ma co się zastanawiać. Podkreślam jednak: próg wejścia jest tu bardzo wysoki.

9

Grafika jest lepsza niż w pierwszych *Stalkerach*, gra obsługuje też DX11.

DUSK HD

- **GRA**: *DUSK*
- **PRODUCENT**: NEW BLOOD INTERACTIVE
- newblood.games

Przepraszam, czy był pan na otwarciu miecza? Jeśli nie, to zaraz nadrobimy.

To w zasadzie darmowy graficzny remaster produkcji, która podbiła serca miłośników strzelania w starym stylu. Wymaga podstawowej, wydanej w 2018 roku wersji – jeśli takową dysponujemy, to za darmo pobierzemy *Duska HD* np. ze Steama, gdzie zresztą figuruje jako **oficjalna nakładka na dzieło New Blood Interactive**. Po zainstalowaniu tej paczki dostaniemy nowe modele przeciwników, „podbite" tekstury, a także stworzone od podstaw uzbrojenie. Kształt i mechanikę rozgrywki pozostawiono bez zmian, bawić się więc można dokładnie tak samo jak parę lat temu. Wygląda to wszystko naprawdę ciekawie, ale jednocześnie trzeba przyznać, że za sprawą nakładki częściowo ulatnia się specyficzny dla *Duska* klimat „starości". Wasz wybór.

7+

Po zainstalowaniu moda grafika robi się przystępniejsza. Tyle że częściowo kosztem klimatu.

TOMASZ „NINHO" LUBCZYŃSKI-WOJTASZ

Pół wieku wirtualnego futbolu

Na przestrzeni ostatnich kilkudziesięciu lat gry wideo pomogły milionom osób oderwać się od rzeczywistości i stać się kimś innym. Nie inaczej było w przypadku cyfrowego futbolu: mogliśmy wcielić się w znanego piłkarza, wygrać mundial reprezentacją Polski czy wznieść puchar Ligi Mistrzów wraz z ukochaną drużyną.

Grafika: Adobe Stock / Talaj

Parafrazując Włodzimierza Szaranowicza, gry piłkarskie pozwalają nam „żyć życiem zastępczym", tzn. oddać się pasji, którą zawodowo realizują nieliczni, ci najbardziej uzdolnieni na rzeczywistej murawie. *Sensible Soccer*, *Pro Evolution Soccer* czy *FIFA* – wszystkie te serie dały nam szansę nie tylko na przeżywanie emocji, ale również na tworzenie ich samemu. Na budowanie długoletnich narracji, strzelanie niezapomnianych goli i potęgowanie miłości do sprawy o wiele ważniejszej niż życie i śmierć(*), jaką dla milionów do dzisiaj pozostaje futbol.

Od ping-ponga do boiska

Historia wirtualnego piłkarstwa rozpoczyna się wraz z *Pongiem*. A dokładniej rzecz biorąc, z jego klonami udającymi zmagania na murawie. **Prapoczątków szukać należy w 1973 roku, kiedy to na automaty wydano trzy produkcje ze słowem „soccer" w tytule**, stworzone przez japońskie Taito, a także dwie amerykańskie firmy: Ramtek oraz Allied Leisure. Pół wieku później trudno wskazać studio, które rzeczywiście było pierwsze, nie robi tego nawet *Księga rekordów Guinnessa*. Produkcje te wprowadziły rozgrywkę dla dwóch-czterech osób, dodając do znanego z pierwowzoru modelu zabawy paletki reprezentujące zawodników występujących w polu – i na tym zasadniczo kończyły się innowacje względem klasycznego *Ponga*. Mimo to wspomniane „maszyny" stały się hitem, a **stworzony przez Allied Leisure *Super Soccer* znalazł się nawet wśród pięciu najlepiej sprzedających się automatów w 1973 roku**. Nic dziwnego, w końcu jako jedyny poszedł o krok dalej, uzupełniając bramkarza i pomocnika wysuniętym do przodu napastnikiem. Złożoności zabawie dodawał zaś fakt, że wszystkimi kopaczami sterowaliśmy w pojedynkę.

FIFA bez licencji

Obecnie trudno wyobrazić sobie grę piłkarską EA Sports bez prawdziwych zawodników i zespołów. Tymczasem ponad trzy dekady temu tak właśnie wyglądał *FIFA International Soccer*. I to pomimo faktu, że developer zdołał podpisać umowę ze światową federacją piłkarską. Jak do tego doszło? Pozyskano oczywiście prawa do nazwy organizacji, jednak nazwiska piłkarzy i nazwy drużyn trafiły już wcześniej – na zasadzie wyłączności – do brytyjskiej firmy US Gold, która tworzyła gry mundialowe. Kanadyjczycy musieli poczekać do momentu wygaśnięcia tej umowy, a gdy to się stało, sami położyli łapy na licencji i m.in. dzięki niej zbudowali największą cyfrową markę piłkarską w historii.

(*) „Futbol nie jest sprawą życia i śmierci. Jest czymś znacznie ważniejszym" – te słowa przypisuje się Billowi Shankly'emu, menedżerowi Liverpoolu w latach 1959-1974.

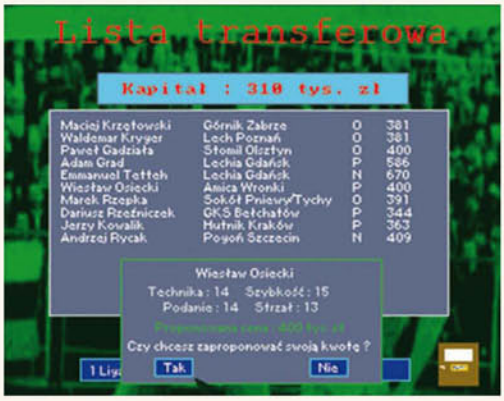
Sensible World of Soccer **zachwycał potężną bazą piłkarzy.**

Ławka trenerska

Choć o wyniku meczu może zdecydować łut szczęścia lub geniusz jednego z zawodników, to na końcowy rezultat składa się też wszystko to, co dzieje się przed wyjściem na murawę. Taktyka, zarządzanie infrastrukturą, treningi, transfery – dla wielu fanów ta część futbolu jest równie ważna, co piękne gole. I właśnie dla takich osób powstały menedżery piłkarskie.

Przy pierwszym kontakcie dziwić może to, że ktokolwiek woli biernie patrzeć na boiskowe wydarzenia, skoro w innych produkcjach da się przejąć bezpośrednią kontrolę nad drużyną. Sukces serii *Championship Manager* pokazuje jednak, że na tę niszę w niszy jest ogromny popyt. Historię menedżerów piłkarskich i symulacji łączy pewne podobieństwo – kiedyś mieliśmy wielu pretendentów do tronu, z kolei dzisiaj liczy się w zasadzie jedna produkcja.

Swoich sił w trenerce próbowało choćby EA Sports, ale *FIFA Manager* oraz *Total Club Manager* nie przetrwały próby czasu. W wielu krajach podejmowano się przeniesienia tego typu rozgrywki na lokalny grunt. W tym kontekście należy wspomnieć o serii *Liga Polska Manager* stworzonej przez Rafała Cymermana. Oddawała ona klimat ówczesnego rodzimego futbolu do tego stopnia, że doczekała się ukrytej opcji... kupienia albo sprzedania meczu. Przygotowywany właściwie w pojedynkę tytuł nie mógł jednak równać się z coraz bardziej rozbudowanym *Championship Managerem*. Ta ostatnia seria także nie przetrwała do dzisiaj – prawa do niej pozostały u wydawcy, samą grę zaś porzucono. Na szczęście twórcy *CM-a* cały czas pracują nad kolejnymi edycjami swojego *Football Managera*. Obecnie stanowi on właściwie jedyny sensowny wybór w gatunku, nawet jeśli ostatnia edycja, oparta na silniku Unity, nie przypadła odbiorcom do gustu.



Z lotu ptaka

Widok znad murawy pojawił się w 1983 wraz z *Exciting Soccerem*, ale prawdziwie spopularyzował go wydany dwa lata później *Tehkan World Cup*. Sposobowi przedstawiania wydarzeń podporządkowano nawet konstrukcję samego automatu – niższego od standardowych urządzeń tego typu. Ekran umiejscowiono płasko, tak aby użytkownicy podczas zabawy spoglądali na niego z góry. **Tę perspektywę przeniesiono do domowego zacisza w ramach serii *Kick Off* (1989) dostępnej m.in. na Atari ST, Amigę czy C64.** Cechowała ją szybka, bezkompromisowa rozgrywka, wyróżniająca się tym, że piłka nie „kleiła się" do prowadzącego ją zawodnika. Takie rozwiązanie wymagało od odbiorcy wyczucia i większych umiejętności niż dotychczasowe tytuły, co tylko zwielokrotniało frajdę płynącą z udanych akcji. Rok po pierwszej części Acno Software poszło za ciosem i wydało „dwójkę", która poprawiła wiele aspektów poprzedniczki – dołożyła głębi za sprawą większej liczby trybów zabawy oraz opcji taktycznych mających faktyczne przełożenie na to, co działo się na wirtualnej murawie. Marka osiągnęła ogromny sukces, jednak obecnie wspomina się ją głównie w kontekście innej legendarnej produkcji, zbudowanej na fundamentach położonych przez *Kick Offy*.

Pierwsze gry piłkarskie były modyfikacjami *Ponga*, czyli... cyfrowego tenisa stołowego.

W międzyczasie na rynku pojawiła się pierwsza konsola do gier, Magnavox Odyssey, która także doczekała się własnej wirtualnej piłki nożnej, nazwanej, jakże oryginalnie, *Soccer* (1973). Równie mało pomysłowy okazał się gameplay, bo był to oczywiście *Pong* z imitującym murawę zielonym tłem. Na „prawdziwy" futbol musieliśmy poczekać do przełomu dekad. Wtedy to na Atari 2600 wyszło kilka produkcji, które starały się odwzorować rzeczywistą rozgrywkę, choć w okrojonej do zaledwie trzech albo czterech zawodników wersji. Mowa choćby o *Championship Soccerze* (1981), przemianowanym na *Pelé's Soccer* po tym, jak legendarny brazylijski napastnik został twarzą kampanii reklamowej tego dzieła.

Formułę cyfrowego kopania stale rozwijano. **Do prawdziwej rewolucji doszło w połowie lat 80.**, gdy na wirtualne mecze spojrzano z zupełnie innej perspektywy.

Sensible Soccer (1992), o którym mowa, nie był ani debiutancką grą Jona Hare'a i Chrisa Yatesa, ani ich pierwszym podejściem do przygotowania symulacji piłkarskiej (na koncie mieli już bowiem inspirowanego *Tehkan World Cupem* i wydanego w 1988 roku *MicroProse Soccera*). Niemniej dopiero ten tytuł zaspokoił ambicje dwóch brytyjskich developerów. Wcześniej stworzyli oni choćby strategię *Mega Lo Mania* (1991) i to właśnie w trakcie prac nad nią, zagrywając się w *Kick Offa 2*, postanowili, że powołają do

Piłka z kiosku

Charakterystyczne dla przełomu wieków zjawisko tanich gier z kiosku nie ominęło również wirtualnej piłki nożnej. Największy wysyp niskobudżetowego kopania miał miejsce w latach 2001-2002, przed mistrzostwami świata w Korei i Japonii. Na rynku zadebiutowała wtedy choćby *Era Futbolu 2002*, a z jej okładki uśmiechał się selekcjoner reprezentacji Polski – Jerzy Engel. W szranki z tą produkcją stawało *Polska Goola!*, które z kolei nęciło twarzą Mateusza Borka, a także dołączonym do zestawu lichej jakości padem. W żadnym razie nie usprawiedliwiało to ceny – podczas gdy *Era Futbolu* kosztowała 19,99 zł, na jej rywalkę trzeba było wyłożyć cztery razy więcej.

Na 20 zł wyceniono natomiast dzieło Ascaron Entertainment – *Piłkarskie Mistrzostwa Świata 2002: Japonia-Korea*. Przy tej wydanej przez CD Projekt konwersji niemieckiego *ANSTOSS: Meister Edition* spędziłem setki godzin. Wielu zapalonym kibicom, którzy nie mogli sobie pozwolić na *FIFA World Cup 2002* ze względu na cenę, z pomocą przyszły również czasopisma komputerowe – jako „pełniaka" do *CD-Action* 06/2002 dołączono *Viva Football*, a *Świat Gier Komputerowych* w numerze 06/2002 zaproponował *Total Soccera 2000*.

Dostępny na automatach *Virtua Striker* jako pierwszy wykorzystywał pełne 3D.

***Kick Off* sprawił, że wirtualna piłka nożna trafiła pod strzechy.**

życia dzieło lepsze od bestselleru Acno Software. Udało im się, a w efekcie wszystkie inne produkcje futbolowe przestały mieć znaczenie. **Seria *Sensible Soccer* rozwinęła koncepcję widoku z lotu ptaka – kamerę znacznie oddalono, co pozwoliło na szersze ujęcia.** Widzieliśmy więcej, mogliśmy więc konstruować akcje w zdecydowanie bardziej taktyczny sposób, co w połączeniu z czysto arcade'owym, szybkim gameplayem okazało się mieszanką wybuchową. Rozgrywka uzależniała na tyle, że choć wymagała od etatowych fanów *Kick Offa 2* oduczenia się starych nawyków, to wnet porzucili oni ukochaną serię na rzecz nowego fenomenu.

Umarł król, niech żyje król!

Już pierwsza odsłona *Sensible Soccera* zyskała uznanie odbiorców, a stanowiła jedynie preludium do *Sensible World of Soccer* (1994). Do ulepszonej rozgrywki dorzucono ogromną bazę danych (1500 zespołów i 27 tys. zawodników), a także tryb kariery, który pozwalał na prowadzenie drużyn klubowych i narodowych na przestrzeni 20 sezonów. Jedynym problemem *SWOS-a* okazało się spóźnienie na rozpoczętą w pierwszej połowie lat 80. imprezę. Kilkanaście miesięcy po jego premierze przenieśliśmy się bowiem na trójwymiarowe boiska, przez co rozgrywka *Sensible'a* stosunkowo szybko się zestarzała.

Pierwsza gra piłkarska w pełnym 3D – *Virtua Striker* – zadebiutowała w 1994. Produkcja ta trafiła jednak na automaty, z kolei **w kontekście wprowadzenia trzech wymiarów pod strzechy mówi się o wydanym rok później na PC, PlayStation i Saturna *Actua Soccerze* (1995)**. Wprawdzie daleko mu było do ideału (sterowanie nie należało do najlepiej przemyślanych, podobnie jak sztuczna inteligencja drużyny przeciwnej), ale przetarł zupełnie nowy szlak dla gatunku. Drogą tą podążyła inna, zainicjowana w 1993, marka.

***FIFA* swoją historię rozpoczęła od rzutu izometrycznego (jako *FIFA International Soccer*)**, a silnik 3D pojawił się dopiero w edycji oznaczonej numerem 96. Zapisała się ona jako przełomowa również z innego powodu – to wówczas po raz pierwszy w cyklu EA Sports znalazły się prawdziwe nazwiska zawodników. Wcześniej uniemożliwiały to niekorzystne warunki umowy podpisanej z Fédération Internationale de Football Association. Pomimo tego falstartu rozbudowywane rokrocznie licencje szybko stały się znakiem rozpoznawczym tej serii gier, w kontraście do jej największego rywala – *Pro Evolution Soccera*.

Zanim jednak *PES* stał się *PES-em*, symulacje piłkarskie spod szyldu Konami ukazywały się pod nazwą *International Superstar Soccer*. *ISS-a* wydano w 1994 roku na SNES-a (w późniejszych latach pojawiły się edycje na inne platformy) i powszechnie uznano za produkcję ustępującą ówczesnym dokonaniom Electronic Arts. Wszystko zmieniło się wraz z *International Superstar Soccer Pro* z 1997, którego silnik 3D sprawił, że gra nie tylko wyglądała lepiej, ale też oferowała bardziej zróżnicowany gameplay, nieosiągalny dla konkurencji. *ISS Pro* nadał ton kolejnym latom rywalizacji Konami z EA Sports, która jeszcze się zaostrzyła, gdy japoński developer wszedł w XXI wiek z nową marką futbolową.

Licencje vs. grywalność

Nie przesadzę zbytnio, jeśli napiszę, że **po roku 2000 scena wirtualnego piłkarstwa zaczęła stopniowo wymierać, aż pozostały na niej tylko dwie serie**. Wprawdzie gry spod znaku *Virtua Strikera* romansowały na początku nowego stulecia z konsolami, a swoją część tortu przez jakiś czas próbowało uszczknąć Sony za sprawą w pełni licencjonowanego cyklu *This Is Football*, jednak przez ostatnie dwie dekady na poważnie liczyły się tylko *FIFA* i *PES*. Tę rywalizację można podzielić na kilka aktów, niemniej należałoby przyjąć, że Konami przodowało w pierwszych pięciu latach, a wybór konkretnej serii zależał od tego, co miało dla nas większe znaczenie. *Pro Evolution Soccer* wydawał się wówczas niedoścignionym pod względem samego gameplayu, z kolei dzieło „Elektroników" kusiło w pełni licencjonowanymi drużynami i ligami, czyli tym, co zawsze było piętą achillesową japońskiego tytułu.

Wirtualne mistrzostwa świata

Mundial od zawsze był dobrą okazją, by zainteresować fanów piłki nożnej również jej wirtualną odmianą. Pierwsza licencjonowana produkcja została wydana w 1986 roku na ZX Spectrum, C64 i Amstrada CPC. Ze względu na ogromne zamieszanie po stronie nabywcy licencji, firmy US Gold, *World Cup Carnival* okazał się konwersją o dwa lata starszego tytułu *World Cup Football*, co nie spotkało się z najlepszym przyjęciem. Pomimo tego, a także po utracie praw do mistrzostw, US Gold powróciło z *Italy 1990*, które musiało już wówczas mierzyć się ze sporą konkurencją na mundialowym polu (m.in. ze strony Codemasters i jego *Italii 1990*). W 1994 roku byliśmy świadkami ostatniego podrygu tego wydawcy: wprawdzie odzyskał prawa do turnieju, ale jego *World Cup USA '94* nie zachwycał gameplayem.

Cztery lata później przyszła zmiana warty – Electronic Arts wypuściło *World Cup 98* (patrz: str. 21), a w Japonii, gdzie licencję pozyskało na wyłączność Konami, gracze mogli sprawdzić *World Soccer Jikkyou Winning Eleven 3: World Cup France 1998*, czyli pierwszą wersję późniejszego *ISS Pro 98*. Niestety z biegiem czasu specjalne odsłony mundialowe stały się domeną tylko EA Sports i zarazem straciły na znaczeniu. Jako ostatnią pełnoprawną produkcję tego typu wydano *2014 FIFA World Cup Brazil*, a potem przy okazji turniejów dostawaliśmy jedynie lepsze lub gorsze DLC.

Fani *PES-a* jako szczytowe osiągnięcie serii wskazują różne odsłony, ale najczęściej wspomina się o częściach oznaczonych cyframi 4-6. Wówczas to szybką, ale wciąż taktyczną rozgrywkę doprowadzono niemal do perfekcji. **Moja ulubiona „piątka"(**) została dopieszczona na tyle, że w przypadku *PES-a 6* recenzenci zarzucali już Konami osiadanie na laurach.** Z perspektywy lat wydawać się może, że producent rzeczywiście przespał moment, by pójść o krok dalej i zamiast hołdować tytułowej ewolucji, postawić na rewolucję. Konami zdecydowanie gorzej poradziło sobie z przesiadką na kolejną generację konsol, a EA Sports okazało się odważniejsze także w kwestiach zmian w obrębie silnika – tym samym pozycja lidera zaczęła się Japończykom wymykać.

Przerysowane kopanie

Równolegle do serii takich jak *Sensible Soccer* czy *Kick Off*, które stawiały na daleko idący – jak na tamte czasy – realizm, istniała zupełnie odrębna kategoria wirtualnego futbolu. Przerysowana, często pełna brutalności, opierająca się na czystej zabawie. Weźmy za przykład *Empire Soccera 94*. Mogliśmy w nim nie tylko podkręcać piłkę w sposób zaprzeczający prawom fizyki, ale też powalić gracza drużyny przeciwnej celnym wejściem z bara.

Boiskowy bandytyzm na zupełnie nowy poziom wyniósł natomiast *Football Champ*, w którym panowała pełna wolna amerykanka. Znokautować dało się nawet sędziego, dzięki czemu... nikt nie przerywał gry przy kolejnych faulach! Wypada również wspomnieć o NES-owym przedstawicielu szalonej kopaniny, czyli *Kunio Kun no Nekketsu Soccer League*, na Zachodzie wydanym jako *Goal 3*. W tej grze nie występowały faule, w przeciwników można było wejść nogą z wyskoku, a zawodnicy mieli specjalne, trudne do obrony wersje strzałów. Po wciśnięciu odpowiedniej kombinacji klawiszy futbolówka zamieniała się np. w kulę ognia, kręcącego się banana, ołówek czy... konia. Nie wiem, jak wam, ale mi nieco brakuje tego typu prawdziwej jazdy bez trzymanki, w której arcade'owość triumfowała nad klasyczną futbolową rozgrywką.

***FIFA Soccer 96* oferował już środowisko 3D, ale piłkarzy i piłkę wciąż reprezentowały sprite'y.**

Walkower Konami

I w ten sposób docieramy do czasów mniej lub bardziej współczesnych, bo **na dobrą sprawę w niszy gier piłkarskich status quo utrzymuje się od 10-15 lat**. Nadzieje na dalszą sensowną rywalizację pomiędzy *Pro Evo* a *Fifą* rozwiały się ostatecznie w poprzedniej dekadzie, wraz z konsekwentnym rozwijaniem przez EA Sports sieciowego modułu *Ultimate Team*, w którym przy użyciu kart obecnych i byłych zawodników możemy budować własne drużyny.

W ostatnich latach Kanadyjczykom znacznie pomaga brak konkurencji. Konami z rywalizacji wypisało się samo, a żadnemu innemu wielkiemu wydawcy nie opłaca się inwestować w tę niszę. **Wyprodukowanie dobrej symulacji futbolu wcale nie należy do łatwych wyzwań.** Cztery dekady temu okres developmentu był o wiele krótszy i tańszy. Często idealizowane – również na łamach *Retro* – czasy, gdy dwóch zapaleńców mogło ot tak postanowić, że stworzy coś lepszego od wiodącej serii piłkarskiej, a następnie od słów przejść do czynów i faktycznie osiągnąć sukces, niestety odeszły bezpowrotnie.

Wielkim wydawcom nie opłaca się już inwestować w futbolową niszę.

Tryb wieloosobowy na przestrzeni lat przyniósł studiu miliardy dolarów i pogłębił przepaść dzielącą marki.

(**) Przy zamieszczonym na cover DVD CD-Action demie PES-a 5 spędziłem więcej godzin niż z ostatnią odsłoną piłki nożnej EA Sports.

MATEUSZ J. BONIFACZUK

Od troglodyty do kochanka

Pod względem poruszania tematyki seksualności branża gier przeszła drogę typową dla nastolatka: od nadmiernego zainteresowania, epatowania podtekstami i obleśnego żartowania z „fiku-miku-fą-fą" do myślenia bardziej wyrafinowanego. Przynajmniej w teorii.

Wystarczy pojrzeć na pierwotną wersję stworzonego przez Atari automatu do gry *Gotcha* (1973). Na reklamującym go plakacie mężczyzna łapał odzianą w seksowny ciuch kobietę, co miało rzecz jasna pikantnie nawiązywać do tytułowego: „Mam cię!". To jednak dopiero początek. Ktoś wpadł na pomysł, że świetnym sposobem na przyciągnięcie nastolatków do zabawy, w której jeden uczestnik próbuje pochwycić drugiego, będą dwa **kontrolery wyglądające jak... kobiece piersi**.

Kształt urządzeń potem zmodyfikowano, ale nie zmienia to faktu, że do produkcji minimalistycznej na poziomie wizualnym (obserwujemy w końcu dwa punkty poruszające się po labiryncie) próbowano w celach marketingowych dorobić seksualny kontekst. Nie jest to oczywiście jedyny przykład, kiedy reklama w branży wywołała kontrowersje – po inne odsyłam do ramki. Działania tego rodzaju stanowiły jednak wstęp do gier często znacznie bardziej dosłownych w kwestii seksu.

Heheszki w latach 80.

W poprzednim numerze *Retro*, w tekście o ewolucji przemocy w grach, wspomniałem dość wczesny przykład wykorzystania tematu gwałtu(*) w *Custer's Revenge* (1982). Produkcja ta przedstawiała amerykańskiego dowódcę kawalerii próbującego dotrzeć do przywiązanej do pala Indianki – nagrodą była zaś sugestywna animacja. Wydawca, American Multiple Industries, nie poprzestał jednak tylko na tym tytule.

W tym samym roku pojawiły się jeszcze gry *Bachelor Party* oraz *Beat 'Em & Eat 'Em* – i obie celowały w podobny poziom epatowania seksualnością. O drugiej z nich na łamach magazynu *InfoWorld* stwierdzono, iż rozgrywka „nie nadaje się do opisu w tej publikacji". I nic dziwnego: przedstawiała dwie kobiety łapiące w usta nasienie mężczyzny masturbującego się na dachu budynku. ***Bachelor Party* było za to wariacją na temat *Breakouta* (1976), w której piłkę zastąpił nagi facet, a cegły – kobiety.** „Bohater" ten zderzał się z nimi za pomocą swojego kilkupikselowego penisa.

W czasach, gdy nie było lepszej grafiki, nawet kilka pikseli mogło budzić powszechne zgorszenie.

Źródło: The Arcade Flyer Archive

Wprowadzenie seksualnego kontekstu to tani i znany od lat sposób podkręcenia sprzedaży.

Pod koniec lat 80. narodziła się jednak seria, która dowodziła, że **gry mogą być niegrzeczne i dwuznaczne, ale jednocześnie mieć do zaoferowania coś więcej**. *Leisure Suit Larry* (1987) – zainspirowany o wiele prostszym, tekstowym *Softporn Adventure* z 1981 (**) – opowiadał o perypetiach niskiego, łysiejącego nieudacznika. Przygodówka doczekała się kolejnych odsłon i stanowiła samoświadome medium obśmiewające przywary gatunku. Pełna była seksualnych podtekstów, lecz nie epatowała nimi w tani sposób.

Gracz podglądacz

Wzrost popularności płyt CD zaowocował rozwojem przygodówek FMV (full

(*) W CD-Action *02/2025 pisałem również o grze 177 (1986), mającej być satyrą na absurdalny paragraf w japońskim prawie karnym. Sugerował on, że nie doszło do przestępstwa, jeśli ofiara w trakcie stosunku odczuła przyjemność.*

(**) Ponoć Al Lowe uznał, że mechanika Softporn Adventure *była tak przestarzała, iż główny bohater „powinien nosić niemodny garnitur z poliestru" (ang. leisure suit).*

eprasa.pl 77ed738460

motion video). Skoro zaś występowali w nich prawdziwi aktorzy i aktorki, pojawiła się pokusa ukazania ich wdzięków. Pierwszą poważną związaną z tym kontrowersję wywołało – pomimo braku dosadnej nagości i brutalności – *Night Trap* (1992).

Grupa nastolatek nocowała tam w domostwie, w którym miały paść ofiarą wampirów. Zadaniem gracza było śledzenie monitoringu i uruchamianie pułapek, a także dedukowanie na podstawie scen i dialogów, co należy zrobić, by uratować damy w opałach. Przez to, że obserwowaliśmy i podsłuchiwaliśmy dziewczęta, tytułowi zarzucono... zachęcanie do podglądactwa. Ponadto jedna ze scen, w której dochodzi do napaści w łazience, została uznana za promocję przemocy wobec kobiet – i to nawet pomimo tego, że celem rozgrywki było przecież ich ratowanie.

Lata 90. – raz postępowo...

Tytułem FMV, który faktycznie zapuszczał się w niepokojące i potencjalnie kontrowersyjne rejony, była ***Phantasmagoria* (1995). Odbiorca mógł w niej ujrzeć co prawda nie naturalistyczną, ale jednak sugestywną scenę gwałtu** – ten jednak nie był celem sam w sobie, lecz stanowił element fabuły. Gry coraz odważniej zatem wykorzystywały temat seksualności w sposób rozwijający je jako medium. Zyskiwała na tym albo narracja – nagle daleka od typowo rozrywkowych klimatów – albo rozgrywka, gdy związane ze sferą intymną zachowania postaci jednocześnie rozszerzały zakres ról, w które wcielał się gracz.

Wolność pod tym względem stopniowo dawkowała chociażby seria *Fallout*. W pierwszej odsłonie (1997) mogliśmy uratować z opresji prostytutkę Sinthię. Jedną z nagród, które oferowała, była możliwość przespania się z nią za darmo – co wpisywało się w ponury, postapokaliptyczny klimat świata cechującego się regresem norm społecznych. *Fallout 2* (1998) szedł za to kilka kroków dalej. Bohaterki, jak choćby Leslie Anne Bishop, zdradzały z nami swoich mężów, a seks był w wybranych sytuacjach jednym ze sposobów rozwiązania problemu. Jeśli zaś pasowało nam to do charakteru odgrywanej postaci, mogliśmy nawet zostać gwiazdą porno w New Reno.

Cykl Black Isle Studios nie celował jednak tylko w żart i kontrowersję. Przecierał szlaki tam, gdzie inne tytuły bały się zaglądać. *Fallout* był w końcu jedną z pierwszych produkcji z tego okresu, w których mogliśmy wejść w relację zarówno hetero-, jak i homoseksualną.

Nie brakowało również pozycji, w których **romansowanie z towarzyszami było kolejnym sposobem na ich poznawanie oraz zacieśnianie więzi**. Warte wspomnienia pod tym względem jest choćby *Baldur's Gate II: Cienie Amn* (2000) wraz z dodatkiem *Tron Bhaala* (2001) – w grze mogliśmy zawrzeć bliższą znajomość z czworgiem postaci (trzy z nich są dostępne dla bohaterów płci męskiej, a jedna dla bohaterek), jednak nadal z ograniczeniem do kontaktów heteroseksualnych oraz części ras.

...raz infantylnie

Równolegle w latach 90. cały czas mocno trzymały się produkcje traktujące cielesność jako główny temat zainteresowania. Bohaterka przygodowej gry FMV *Riana Rouge* (1997) przemierzała scenerie wręcz kipiące seksem. Ubrana w ledwie zakrywające ciało stroje, napotykała chociażby figury ogrodowe rodem z *Kamasutry* czy trafiała do komnaty, która wielu osobom kojarzyła się z... wnętrzem odbytu.

Bywało też, że wdzięki kobiet stanowiły swoisty laur dla

Seksualność powoli stawała się istotnym elementem interakcji między bohaterami.

Źródło: Nerd Bacon Magazine

Źródło: Reddit

ZMĘCZONY DŻOJSTIK

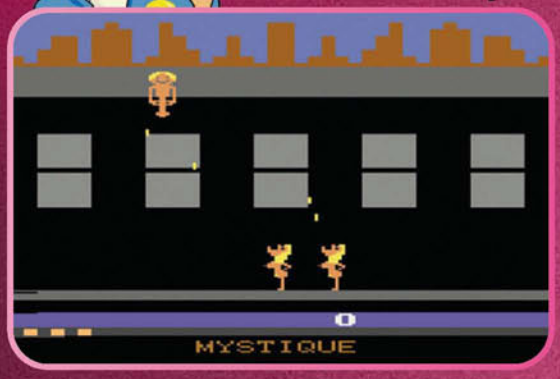
Jak rozpalić wyobraźnię potencjalnego nabywcy konsoli przenośnej Atari Lynx? Niech na grafice promocyjnej w okularach gracza trzymającego handheld odbija się ekran urządzenia ze sceną wyglądającą jak... orgia.

Do tematów związanych z seksualnością nawiązywała też reklama Segi Genesis, gdzie z kolei szukano podobieństw między kontrolerem a pewną męską częścią ciała. Wskazywało na to hasło „The more you play with it, the harder it gets", co można przetłumaczyć na różne sposoby, w tym jako „Im więcej się nim bawisz, tym twardszy się staje". Subtelne, nie?

eprasa.pl 77ea7334bd

Duke Nukem 3D tematykę seksu traktował w sposób typowy dla swej epoki.

Beat 'Em & Eat 'Em to gra wręcz stworzona z myślą o wywołaniu skandalu.



zwycięzców. W *Road Rash* (1994) praktycznie każda z ośmiu cutscenek pokazywała, że jedną z nagród jest czekająca na mecie urocza blondynka lub któraś z zawodniczek. Dziewczyny były przy tym oczarowane zarówno mężczyzną, jak i trzymanym przez niego pucharem wypełnionym banknotami. Wśród wspomnianych animacji znalazła się nawet taka eksponująca owo trofeum oraz krocze zawodnika – jedno obok drugiego, niczym dwa symbole władzy...

***Duke Nukem 3D* (1996) – owoc kipiącej testosteronem epoki w popkulturze – również traktował kobiety niczym nagrody, elementy wystroju** lub dobra, o których Książę mówił: „Nobody steals our chicks... and lives!". W grze mogliśmy płacić tancerkom za pokazanie biustu, odwiedzaliśmy bary ze striptizem, sklepy z filmami dla dorosłych, dało się też ujrzeć „momenty" na sali kinowej. Produkcja 3D Realms akcentowała te tematy wyraźnie i z zainteresowaniem godnym rozbuchanej nastoletniości. Warto jednak podkreślić, że kontrowersja stanowiła tu dodatek do świetnie zaprojektowanych poziomów i wciągającej rozgrywki.

10-lecie „dumnie" zamykała *Lula: The Sexy Empire* (1997), o której więcej piszemy na str. 36. To w pewnym sensie przykład „romansu" między postacią gracza a tytułową bohaterką – tyle że kontekstem jest seks, rozwijanie pornobiznesu i wspólna pogoń za pieniądzem w gatunkowej konwencji tycoona.

Eros ożywiający cyfrowe byty

Zasługującym na osobne odnotowanie fenomenem z tego okresu jest Lara Croft. **Główna bohaterka zapoczątkowanej w roku 1996 serii *Tomb Raider* dowodziła tego, jaką moc mają aspekty zmysłowe** i seksualne. To bardziej pozytywny przykład wykorzystania potencjału postaci i jej wyglądu. Masowa fascynacja wizerunkiem pani archeolog nadała jej swoistą realną podmiotowość: Lara jako symbol seksu ze świata gier miała tak dużą siłę rażenia, że przedarła się do popkulturowego mainstreamu.

Obecność seksu w grach szybko zaczęła się wiązać z ryzykiem biznesowym.

Na przestrzeni kolejnych lat trafiała na okładki magazynów, występowała w reklamach, a także brała udział w inicjatywach charytatywnych i edukacyjnych – dobry przykład stanowi kampania Skin Cancer Awareness, której celem było zwiększenie świadomości na temat raka skóry. Jedni uznawali Larę za wzór do naśladowania (sprawczość, niezależność), inni – za kolejny wytwór kultury stawiającej na pierwszym miejscu atrakcyjność fizyczną.

Powolna erozja tandety

Krytyka była o tyle uzasadniona, że w kolejnym 10-leciu wciąż pojawiały się tytuły zorientowane na tanią sensację – takie jak *7 Sins* (2005), gdzie mogliśmy np. nabijać punkty, jak najdłużej celując spojrzeniem w biust partnerki... Inne, jak choćby *Playboy the Mansion* (2005), stawały zaś w rozkroku pomiędzy zwyczajną rozgrywką a wzbudzaniem kontrowersji, co najczęściej owocowało nijakością. Dostawaliśmy też produkcje wyraźnie jadące po bandzie, ale widać było, że **powoli dobiegała końca epoka schlebiania najniższym instynktom odbiorców**.

Twórcy coraz częściej sięgali po aspekt seksualności, żeby wzbogacić swoje produkcje o nowe treści i konteksty. W umiłowanym w naszym kraju *Gothicu* (2001) mała liczba kobiet oraz ich niewolniczy charakter stanowiły objaw nie żerowania na kontrowersji, ale raczej konsekwentnego budowania realiów świata przedstawionego. Pozycje z tego okresu potrafiły również wykorzystać tematykę bliskości fizycznej w sposób subtelny oraz pogłębiający profil psychologiczny postaci. W *Hitmanie: Codename 47* (2000) reakcja Tobiasa Riepera na pocałunek służyła do pokazania, że główny bohater, który nie był przecież owocem typowego wychowania i socjalizacji, wciąż miał ludzkie odruchy.

Patrząc zaś szerzej, wyraźnie widzieliśmy, że w branży zachodziła powolna zmiana. **Nabierające powagi „duże" gry zaczęły spychać na peryferia rynku tytuły obliczone wyłącznie na wywoływanie kontrowersji tematyką seksu.** Nie wynikało to jednak z „misyjności" branży, jej standardów etycznych czy ambicji artystycznych, lecz z uwarunkowań czysto biznesowych.

Gorąca kawa, gorące protesty

A wiemy o tym choćby dzięki wyciekowi wewnętrznej korespondencji pracowników Rockstar Games, co dało unikatowy wgląd w proces tworzenia *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004). Z maili wprost wynikało, że reguła „money talks" często przeważa nad decyzjami projektowymi. Współzałożyciel firmy, Sam Houser, chciał bowiem posunąć się możliwie daleko w ukazywaniu seksu w grze. Odmienne stanowisko reprezentowała zaś Jennifer Kolbe, jedna z kluczowych osób zarządzających powstawaniem wspomnianego hitu.

Houser proponował w pełni interaktywne sceny zbliżeń, ale w odpowiedzi

W europejskiej wersji *Gothica* twórcy nawet nie próbowali ukrywać golizny.

eprasa.pl 77ea7384bd

otrzymał sugestię, że do tematu należy podchodzić nad wyraz ostrożnie. **Jeśli *San Andreas* „awansuje" z kategorii wiekowej Mature do Adult Only, straci do 80% kanałów dystrybucji.** Ostatecznie tytuł ten trafił na ówczesne platformy bez związanych z seksem minigier – wciąż jednak pozostały one ukryte w kodzie.

Sytuację wykorzystał Patrick Wildenborg, którego mod *Hot Coffee* wywołał ogromne kontrowersje i wiązał się z reperkusjami dla twórców gry oraz jej wydawcy. Zarzucano im wprowadzanie ESRB w błąd co do zawartości dzieła. Doszło nawet do zmiany klasyfikacji wiekowej, co poskutkowało ściąganiem *San Andreas* z półek wiodących sieci handlowych w USA oraz utrudniło dystrybucję na eBayu. Koniec końców studio musiało wypuścić swój hit w nowej, w pełni „czystej" wersji.

Pomiędzy tabu a jego brakiem

Przypadek *Hot Coffee* pokazał, że w growym mainstreamie **nie było już miejsca na prezentowanie seksualności w dosłowny oraz interaktywny sposób**. Ta naturalnie stawała się jednak istotnym elementem interakcji między bohaterami gier. W *Alpha Protocol* (2010) romansowanie stanowiło narzędzie narracyjne: relacje z postaciami (takimi jak SIE czy Scarlet Lake) były zależne od dialogów i wyborów gracza oraz wpływały poprzez system reputacji na fabułę.

Seria *Mass Effect* (2007-2017) z kolei uczyniła z tego obszaru jeszcze istotniejszą składową rozgrywki. W zależności od płci i preferencji Sheparda gracz mógł wejść w przelotny związek z różnymi postaciami – zarówno z ludźmi, jak i przedstawicielami obcych gatunków. „Momenty" były dosyć umowne, ale pełniły istotną dla narracji funkcję. **W *Mass Effectach 2* i *3* romanse stały się zaś bardziej złożone, a ich konsekwencje – odczuwalne w dłuższej perspektywie**, np. przekładały się na losy towarzyszy i ich obecność w finale. Ponadto gry te „aktualizowały" temat seksu zgodnie ze zmieniającymi się normami społecznymi, oferując odbiorcom możliwość wchodzenia w bliskie relacje zarówno z przeciwną, jak i tą samą płcią. Jeszcze mocniej widoczne było to w zapoczątkowanej w roku 2009 serii *Dragon Age*, już od pierwszej części dającej nam sporą wolność w kwestii związków, a potem tylko luzującej ograniczenia.

Bardziej konserwatywny pod tym względem okazał się cykl *Wiedźmin*. Na przestrzeni lat i kolejnych odsłon pokazywał on seks w sposób na ogół dość bezpośredni i często całkiem dojrzały – choć w pierwszej części (2007) nie uniknięto wizerunkowej wtopy. Odbiorca miał tam bowiem możliwość kolekcjonowania specjalnych **kart, będących w praktyce trofeami, którymi produkcja nagradzała Geralta za sypianie z kobietami**. Jedni traktowali to jako akcent humorystyczny, innym mechanizm ten nawet w momencie premiery gry wydawał się infantylnym i dość żenującym reliktem poprzedniej epoki.

W „jedynce" i kolejnych pozycjach z serii podbojom Białego Wilka poświęcono całkiem sporo miejsca, co zresztą w pewnym sensie odzwierciedlało książkowy kanon. Tyle że w praktyce możliwość wchodzenia w bliższe relacje miała tu – zwłaszcza w drugiej części – mniejszy wpływ na fabułę, niż można przypuszczać. Zmieniła to dopiero „trójka", pozwalając nam kształtować łóżkowymi przygodami główną oś opowieści.

Mod *Hot Coffee* sprawił, że temat seksu w grach trafił do gazet, a studio musiało ratować sytuację.

Seria *Mass Effect* jest przykładem dobrego wykorzystania motywu relacji.

KONAMI I GRZECZNE RANDKI

Tokimeki Memorial **(1994) wydane przez Konami na konsolę PC Engine to przykład jednego z pierwszych w historii nieseksualizowanych dating simów skupionych na zarządzaniu statystykami i budowaniu relacji. Gra opowiadała o pierwszych licealnych miłościach, a szczytem przedstawionych w niej interakcji były pocałunki, trzymanie się za ręce czy ostateczne wyznanie uczuć.**

Ewolucja i ostrożność

Patrząc przekrojowo na kolejne 10-lecia, nietrudno zauważyć, że **w grach zawsze odbijała się aktualna kondycja kultury. Kobiety ewoluowały od trofeów i obiektów seksualnych do pełnoprawnych bohaterek.** Takich, z którymi można wchodzić w relacje sensowne, dojrzałe i nieprowadzące do pociesznych cutscenek z ocierającymi się o siebie cyfrowymi kukłami. Zaczęto eksplorować subtelności, łamać stereotypy oraz odchodzić od ograniczania romansów do relacji heteroseksualnych.

Idealną tego ilustracją są wydana przeszło dekadę po oryginalnej premierze rozszerzona wersja *Baldur's Gate II* (2013) oraz *Oblężenie Smoczej Włóczni* (2016), czyli dodatek do odświeżonej pierwszej odsłony tej serii. W ich przypadku doczekaliśmy się odpowiednio nowych i uwzględniających nieheteronormatywność opcji romansowych, a także postaci transseksualnej – Mizheny. Dostaliśmy więc kulturową aktualizację pierwowzorów, co było dowodem na to, że branża otworzyła się na nowe konteksty seksualności. Nie zmieniło się jednak jej zamknięcie na nadmierne wulgaryzowanie kwestii seksu.

Biznesowa ostrożność zasadniczo więc zatrzymała gry na etapie przedstawiania zbliżeń w formie pasywnej lub – znacznie rzadziej – mocno niedopowiedzianych sekwencji QTE. Tutaj jednym z nielicznych przykładów jest słynna scena z Kratosem zaspokajającym Afrodytę (*God of War III*, 2010). **Produkcje pod tym względem bardziej bezpośrednie i kontrowersyjne zaczęły zaś trafiać na rynkowe peryferia**, stając się wzbudzającymi politowanie ciekawostkami.

Są w końcu i gry – takie jak choćby *The Sims* – w których z czysto technicznych powodów romanse uległy uproszczeniu. W cyklu Maxisa sprowadzają się one w gruncie rzeczy do włożenia w „relację" odpowiednio dużego wysiłku, np. poprzez częste powtarzanie określonych czynności, co niemal zawsze skutkuje miłosnym sukcesem. Z rzeczywistością rzecz jasna wiele wspólnego to nie ma – ale w kontekście oceniania zawartości gier przez PEGI czy ESRB jest równie bezpieczne, jak rozwiązania stosowane przez twórców erpegów.

eprasa.pl 77ea7384bd

WOJCIECH TARCZYŃSKI (STARE KONIE)

Duke Nukem
Sukcesy i porażki

Gdy ktoś zatrzyma mnie na ulicy i zapyta, z czym kojarzy mi się rok 1996, to z miejsca odpowiem: komiksy TM-Semica, film *Dzień Niepodległości*, shootery FPP i świerszczyki w mijanym po drodze do szkoły kiosku. *Duke Nukem 3D* miał wszystko to i jeszcze więcej – prawdziwy książę popkultury.

Oryginalny plakat filmu *Armia ciemności*, który mocno zainspirował okładkę gry *Duke Nukem 3D*.

W tym roku *Duke Nukem 3D* obchodzi swoje 30-lecie. Tytuł ten w wersji shareware zadebiutował 29 stycznia 1996, a niecałe trzy miesiące później, 19 kwietnia, przybyła pełna edycja najważniejszej gry z Księciem. Na jej okładce Duke w przeciwsłonecznych okularach rozprawia się z kosmitami, a w tle widać atomowego grzyba. Cóż, **dla większości z nas to apokalipsa, ale dla pana Nukema to zwykły wtorek**. Użyta na pudełku grafika dość wyraźnie nawiązuje do plakatu filmu *Armia ciemności*, czyli trzeciej części cyklu *Martwe zło* – serii pełnych czarnego humoru horrorów w reżyserii Sama Raimiego. Broń i konające potwory przywołują zaś z miejsca skojarzenia z okładką pierwszego *Dooma* – różnica jednak jest zasadnicza. Tam bohater wygląda, jakby walczył o życie, a nasz nakoksowany blondas... po prostu dobrze się bawi.

Zabawa przede wszystkim

Wyluzowany i przypominający Arnolda Schwarzeneggera bohater z miejsca zaskarbił sobie sympatię fanów. Powiedzcie zresztą sami: Jak nie lubić kolesia, który wszystko traktuje z przymrużeniem oka, rozwala świniaki w policyjnych wdziankach i przy okazji rzuca zabawnymi tekstami? Te ostatnie często zresztą były cytatami z popularnych filmów, w tym ze wspomnianej wcześniej serii *Martwe zło*. Pamiętam, jak prasa opisywała *DN3D* po prostu jako *Dooma* z jajem – i z tym zasadniczo wypada się zgodzić. Niemniej tytuł ten oferował o wiele więcej od zasłużonej pozycji id Software.

Książę nadal żyje w jednym z najlepszych shooterów lat 90.

Z perspektywy 30 lat rozwoju gier może zabrzmieć to nieco dziwnie, ale **nawet dziś możliwości interakcji Duke'a z otoczeniem potrafią zrobić wrażenie**. Da się rozwalić wybrane ściany, poodbijać sobie kulki na stole bilardowym, wysikać się, umyć ręce (dobra kolejność to podstawa!), odpalić filmik ze skąpo odzianą panną, a nawet wręczyć pieniądze striptizerce, która w zamian pokaże nam wtedy swoją „kolekcję znaczków". To oczywiście nie koniec – tego typu czynności jest mnóstwo i wiele z tych bajerów było innowacyjnych.

Swojski świat i udawane 3D

Interakcje to jedno, ale produkcja ta przede wszystkim **oferowała fenomenalne projekty poziomów**. Już pierwszy z nich, o dość wymownej nazwie *Hollywood Holocaust*, robił wrażenie. Na mapkę zrzucano nas z hukiem, a tam czekały kino, ulica, toalety z paskudnymi kosmitami i lobby. W porównaniu z *Doomem* i innymi shooterami z tamtych czasów nie była to zwykła „miła odmiana" – zamiast tego dostawaliśmy kompletnie inny świat, bardziej przypominający ten nasz, prawdziwy, ale zarazem w specyficznej konwencji.

Realizmu nikt tutaj nie szukał, zresztą tytuł korzystał z technologii Build Engine, która nie oferowała prawdziwego trójwymiaru – twórcy stosowali sztuczki „optyczne", a wykreowana przez nich iluzja znikała, gdy popatrzyliśmy do góry. Ograniczenia silnika dawały o sobie znać również w przypadku przeciwników: zamiast brył, którymi ledwie parę miesięcy później szczycił się *Quake*, dostaliśmy sprite'y. Ale... co z tego? Trzy dekady temu każdy kolejny poziom jeszcze bardziej mnie zadziwiał, a na usta cisnęło się pytanie: To tak się da?!

Cóż, twórcy tej produkcji rzeczywiście zaskakiwali odbiorców. Również nazwą, w której zaszyli przeoczoną przez większość graczy dwuznaczność. W tamtych czasach „3D" niemal zawsze oznaczało, że mamy do czynienia z trójwymiarową, nowoczesną zabawą. Bardziej dociekliwi lub otrzaskani z historią gamingu odkrywali, że ***DN3D* to również trzeci tytuł z cyklu. Poprzednie były... nastawionymi na akcję platformówkami.**

Pierwsze kroki Księcia

Pierwszy *Duke Nukem* ukazał się w lipcu 1991, czyli niemal pięć lat przed trójwymiarową odsłoną. Ja sam dowie-

(*) To pierwotna nazwa studia 3D Realms. Firma zmieniła ją w roku 1996, aby podkreślić, że jej gry korzystają z nowoczesnego wówczas trójwymiaru.

PROJEKTY POBOCZNE

Nie samymi FPS-ami z Księciem człowiek żyje – na przestrzeni lat pojawiło się również kilka spin-offów z blondasem w roli głównej. Jeśli tylko macie ochotę, to jest do czego wracać, choć oczywiście mowa o tytułach trochę innych od najpopularniejszych odsłon cyklu.

CZY WIESZ, ŻE...

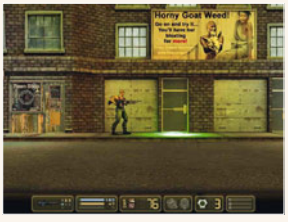
Swoją wersję słynnego głównego motywu muzycznego z *DN3D* nagrał legendarny zespół metalowy Megadeth. Zatytułowana po prostu *Duke Nukem*, pierwotnie otwierała składankę *Duke Nukem: Music to Score By*. Obecnie utwór ten można znaleźć na YouTube lub wydanej przez Megadeth kompilacji *Warchest*, dostępnej choćby na Spotify.

Duke Nukem: Time to Kill
PlayStation (1998)
Shooter TPP ze sterowaniem oraz ogólnym feelingiem trochę podobnym do klasycznego *Tomb Raidera* – choć oczywiście całość zaserwowano w przerysowanej, typowej dla Duke'a konwencji. Fabuła? Książę podróżuje w czasie i walczy ze świniakami, które próbują zmienić bieg historii. Tytuł zebrał dość dobre oceny.

Duke Nukem: Zero Hour
Nintendo 64 (1999)
Ponownie strzelanie, perspektywa trzeciej osoby i podróże w czasie. Źli kosmici próbują „wymazać" przodków Duke'a, a my oczywiście ruszamy z odsieczą. Niestety gra jest gorsza od *Time to Kill*, więc jej oceny często schodziły poniżej siódemki. Warto jednak odnotować, że oferowała tryb split screen dla nawet czterech osób.

Duke Nukem: Land of the Babes
PlayStation (2000)
Podobna do poprzednich i zarazem jedna z najgorzej ocenianych gier z Księciem. To zrobiony na szybko i w sumie niepotrzebny shooter TPP, w którym Duke trafia do przyszłości, gdzie... nie ma ani jednego mężczyzny poza nim. Produkcję tę wypuszczono na PlayStation, kiedy na rynku zdążyło się już rozgościć PS2.

Duke Nukem: Manhattan Project
PC (2002), X360 (2010), iOS (2014)
Dość niespodziewanie wydany tytuł, który zadebiutował w 2002 roku na PC i błyskawicznie zdobył uznanie nie tylko wśród bywalców uniwersum Księcia. To platformówka 2,5D, więc świat i postacie stworzono w pełnym 3D, ale akcję ukazano z boku, co zbliżyło tę produkcję do pierwszych dwóch odsłon głównej serii.



Duke Nukem: Critical Mass
Nintendo DS (2011)
Najgorzej przyjęty *Duke* w historii (średnia ocen to ledwie 29%), brzydki i niegrywalny platformowy shooter uzupełniony wstawkami w innych konwencjach. Miał zostać wydany również na PSP, w poprawionej wersji, ostatecznie jednak do tego nie doszło. Niedokończona edycja na platformę Sony wyciekła potem do sieci.

działem się o tym przez kompletny przypadek, gdy na płytce dołączonej do któregoś z czasopism znalazłem grę wywracającą moje wyobrażenie o postaci Księcia do góry nogami. Nie wspominam o tej historii bez powodu: dobrze oddaje ona charakter lat 90. **Bez szerokiego dostępu do internetu naprawdę mało kto wiedział, że Duke w świecie gier zaistniał dużo wcześniej.** Cóż, obecnie taką informację mielibyśmy podaną na talerzu i geneza głównego bohatera nie stanowiłaby dla nas tajemnicy. A historia powstania tej postaci jest niezwykle ciekawa.

Zaczęło się od tego, że główny programista studia Apogee Software(*), Todd Replogle, od 1987 roku tworzył grę *Metal Future* (niektóre źródła podają też nazwę *Heavy Metal*). Jednakże Scott Miller, założyciel firmy, doszedł do wniosku, iż powstający tytuł – niczym amerykańskie komiksy – powinien nosić imię głównego bohatera. Zaproponował on wówczas krótkie „Duke", bo według niego miało ono w sobie odpowiedni ładunek mocy. Replogle zaś dorzucił od siebie drugi, dobrze dziś znany człon – „Nukem". Lico Księcia dopracował z kolei George Broussard i wszyscy byli zadowoleni z końcowego efektu.

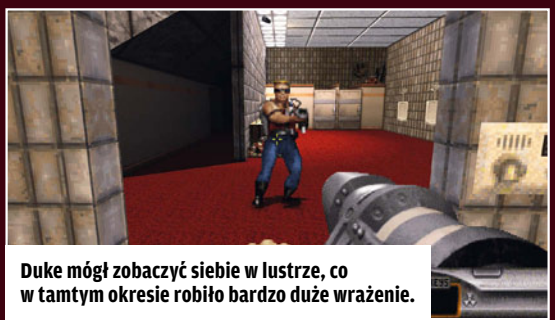
Zanim Duke stał się Nukemem na wieki

Szybko jednak pojawiły się pierwsze trudności. Włodarze Duke University z Karoliny Północnej oświadczyli bowiem, że tak nazwany bohater narusza ich znak firmowy. Prawnicy Apogee ostatecznie poradzili sobie z tym problemem i zaproponowali kompromis polegający na tym, że w materiałach promocyjnych gry używane będzie wyłącznie pełne imię bohatera. Takie rozwiązanie usatysfakcjonowało władze uniwersytetu, tym samym więc ugaszono pierwszy pożar. W tle jednak tlił się już kolejny.

Jeden z wrogów tytułowego bohatera serialu animowanego *Kapitan Planeta i planetarianie* nosi... to samo imię. Tyle że tamten Duke Nukem jest radioaktywnym mutantem, który chce zniszczyć Ziemię. Różnicę wszyscy więc widzieli od razu, ale zbieżność ta, cóż, mogła grozić pozwem. W tej sytuacji **Apogee tymczasowo przemianowało grę na *Duke Nukum***, lecz ostatecznie okazało się, że Turner Broadcasting, czyli właściciel *Kapitana Planety*, nie zarejestrowało imienia i nazwiska swojej postaci. Nie mając mocnych kart w ręku, prawnicy korporacji doszli do wniosku, że „nasz" Duke Nukem trafi na kompletnie inny rynek niż ich zmutowana paskuda i w zasadzie to problemu nie ma. Tylko przypadek więc sprawił, że wspomniana tymczasowa i pokraczna nazwa nie została z nami na zawsze.

Małomówny Duke

W pierwszej grze Duke był pozbawiony głosu, a jego kwestie pojawiały się na ekranie w formie tekstowej. Dopiero w wydanej dwa lata później kontynuacji blondas mógł coś faktycznie powiedzieć – tyle że do rozmownych nie należał. Rzucał jedynie w intrze (ustami Joe Sieglera): „I'm back", co rzecz jasna nawiązywało do Schwarzeneggera i filmu *Terminator*. Przedśmiertny krzyk herosa został z kolei nagrany przez wspomnianego już współautora tej postaci, Todda Replogle'a.



Duke mógł zobaczyć siebie w lustrze, co w tamtym okresie robiło bardzo duże wrażenie.

Jedna z najbardziej ikonicznych scen w *DN3D*, czyli kosmita w toalecie.

Głos Duke'a jako jeden z najbardziej charakterystycznych elementów gry pojawił się więc dopiero w części trzeciej. Aktor Jon St. John (wcześniej pracował jako DJ w radiu – słychać!) idealnie pasował do roli osiłka, a czytane przez niego teksty do dziś towarzyszą wielu ówczesnym graczom w życiu codziennym – oczywiście z taką samą, specyficzną intonacją.

Obie dwuwymiarowe odsłony przygód Księcia w gruncie rzeczy nie wyróżniały się zbytnio na tle podobnych gier. Ot, zwykłe, nastawione na akcję platformówki z kolesiem strzelającym z karabinu laserowego do robotów, Obcych i innych tego typu

W pierwszych dwóch odsłonach serii Duke co prawda walczył już z kosmitami, ale w zupełnie innej konwencji.

przyjemniaczków. Główną zasługą tych produkcji jest to, że już wtedy Książę nabrał wyglądu znanego z „trójki": była zatem i fryzura „na Arniego", i czerwona koszulka (choć niektórzy złośliwcy twierdzą, że różowa – nie wierzcie im!). Swój prawdziwy charakter Książę zyskał jednak dopiero w *DN3D*. **Dziś o tych starszych pozycjach pamiętają nieliczni, a obie doczekały się tylko jednego współczesnego wznowienia** w postaci wydania zbiorczego z 2023 roku. Zestaw ten, wypuszczony na Evercade, zwał się *Duke Nukem Collection 1* i oddawał w ręce graczy trzy pierwsze przygody Księcia (część druga kolekcji składała się z późniejszych tytułów konsolowych – o nich więcej przeczytacie w *Retro* #7).

Wstrząs w świecie Księcia

Ważny moment w historii Duke'a stanowi premiera pierwszego *Quake'a* z czerwca 1996 roku. Hit id Software był bez wątpienia nowocześniejszy – hulał na autorskim, w pełni już trójwymiarowym silniku, co sprawiło, że kreując świat gry, twórcy nie musieli uciekać się do sztuczek pokroju tych z *DN3D*. O dziwo, istotna przewaga konkurenta nie stanęła Księciu na drodze do chwały. Pomógł w tym zapewne fakt, że *Quake* i *Duke* pod względem klimatu to zupełnie różne pozycje i po latach wyraźnie widać, iż porównywanie ich raczej nie ma sensu. Legendarne dzieło Johna Carmacka i spółki położyło się jednak cieniem na historii Księcia w nieco inny sposób, ale do tego wątku wrócimy później.

Tymczasem warto zaznaczyć, że gra id Software nie miała wyrazistego, charakternego bohatera. **Duke Nukem był zaś uosobieniem lat 90., powstałym z elementów popkultury tamtych czasów** – jego wygląd i temperament, w tym odzywki doprawione niekiedy podtekstami seksualnymi, podsumowywały tamtą epokę. Zapewne właśnie to sprawiło, że pomimo uwielbienia fanów Książę nie mógł się już później odnaleźć w nowej rzeczywistości i kolejne gry nigdy nie osiągnęły poziomu wybitnego dzieła 3D Realms.

Zanim jednak Duke musiał się zmierzyć z ciężarem własnego dziedzictwa, *DN3D* był rozwijany i otrzymywał kolejne mission packi – zarówno te oficjalne, jak i fanowskie. Tysiące ludzi tworzyły mapki i modyfikacje, a na silniku Build powstało wiele innych gier. Takie tytuły jak *Blood*, *Shadow Warrior*, *PowerSlave*, *Witchaven* czy *Redneck Rampage* potrafiły diametralnie różnić się od przygód naszego bohatera, ale bez problemu dało się rozpoznać, że oparto je na tej samej technologii.

Pora myśleć o kontynuacji

DN3D sprzedał się wyśmienicie? No to robimy sequel! **Rozpoczęcie prac nad *Duke Nukem Forever* ogłoszono 27 kwietnia 1997 roku, a do rąk graczy trafić miał on pod koniec 1998.** Co ciekawe, według najwcześniejszych koncepcji tytuł ten miał być... platformówką 2D. Jednak nim ktokolwiek zdążył zapytać: „Po co?!", wersję tę anulowano, a moce produkcyjne przerzucono na w pełni trójwymiarowego Księcia korzystającego z silnika *Quake'a II*.

Pierwszy zwiastun *DNF* pokazano na targach E3 w maju 1998 i zachwytom nie było końca. W tle przygrywał mocny rockowy kawałek, przez ekran przelatywały typowe dla konwencji hasła (np. „Zawsze stawiaj na Duke'a"), całość puchła od eksplozji i destrukcji, widzieliśmy też ogień prowadzony z poruszającego się pojazdu, skąpo ubraną, już w pełni trójwymiarową

DUKE WYCIEKŁ!

W maju 2022 roku stała się rzecz zupełnie nieoczekiwana: w niewyjaśnionych okolicznościach w sieci wylądował *Duke Nukem Forever*, tyle że w wersji sprzed ponad 20 lat. Jest to najprawdopodobniej build wykorzystany do przygotowania zwiastuna z E3 2001, czyli – moim skromnym zdaniem – najlepszej prezentacji *DNF*. Można tam znaleźć m.in. kompletny poziom w Las Vegas i wiele fragmentów innych lokacji, które widzieliśmy we wspomnianym efektownym trailerze. Ogółem to mnóstwo gotowego do zagospodarowania materiału, tyle że z istotnymi brakami. Do roboty wzięli się więc modderzy, deklarując, że na tej podstawie stworzą pełnoprawne „prawdziwe" wcielenie *Duke Nukem Forever*. Czy coś z tego wyjdzie? Cóż, trudno powiedzieć – co jakiś czas jednak słychać, że prace wciąż trwają.

Twórcy od początku z grubsza wiedzieli, jak Duke powinien wyglądać – zmieniała się co najwyżej technologia.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / tetradtx, CC BY-SA 2.0

Charakterystycznego głosu Duke'owi użyczył Jon St. John – na zdjęciu z uradowaną fanką.

pannę i niesamowite, jak na tamte czasy, efekty świetlne. Aż nie mogłem uwierzyć, że już na gwiazdkę zagram w ten imponujący tytuł!

Cóż, rzeczywistość okazała się inna. Później pracownicy studia mówili w wywiadach, że George Broussard, czyli jeden ze współzałożycieli 3D Realms, wpadł w obsesję ciągłego porównywania nadchodzącej gry z innymi nowymi tytułami i ulepszania jej. **Pamiętał konfrontację technologiczną *DN3D* z *Quakiem* i nie chciał, żeby jego produkcja znów nosiła łatkę przestarzałej.** Kilka tygodni po prezentacji na E3 pojawiła się więc informacja, że studio zmienia silnik na Unreal Engine. Branża była zaskoczona tym ruchem, ale nikt nie spodziewał się, że to dopiero początek telenoweli.

Przeciąganie w nieskończoność

Mijały lata. W międzyczasie ukazywały się nowe wersje *DN3D* na różne platformy i kolejne spin-offy (patrz: ramka *Projekty poboczne*). A gracze? Ci niezmiennie wypatrywali obiecanej jeszcze w innej epoce kontynuacji. Wszyscy tkwili zawieszeni w oczekiwaniu. Docierające do prasy informacje nie napawały jednak optymizmem. Anonimowi developerzy zdradzali, że tytuł jest daleki od ukończenia, a szefostwo tak naprawdę samo nie wie, co pragnie osiągnąć tym projektem. Broussard nie chciał podawać potencjalnej daty premiery i w pewnym momencie powiedział, że **„gra zostanie wydana, kiedy będzie gotowa" – co szybko stało się ironicznym komentarzem na temat procesu produkcji *DNF*** i branżowym żartem.

Oczekiwanie na czwartą część cyklu ostatecznie zabiło serię.

Upragniony nowy zwiastun pojawił się dopiero na E3 w roku 2001. Do dziś pamiętam ten materiał doskonale – mam wrażenie, że oglądałem go setki razy. Najpierw wzmianka o 10-leciu serii, potem urywki z *DN1* i *DN3D*. Napięcie rośnie. Myślę sobie: „Oho, zaraz będzie data premiery", a serducho prawie wyskakuje mi z piersi. Wreszcie pojawia się napis „2001" i urywki gameplayu. Panorama Las Vegas, niesamowicie wyglądający kosmici, samochody na drodze, świetna akcja. Duke kupuje kanapkę w automacie, a potem spędza chwilę przy pinballu – to najprawdziwsza gra w grze! Emocje sięgają zenitu. Tyle że na końcu pojawia się dobrze już znana informacja: „Kiedy będzie gotowa". Cierpliwość fanów zaczęła się wyczerpywać.

Come on!

Dramat *DNF* trwał niestety jeszcze przez długi czas. W ciągu sześciu kolejnych lat nie dostaliśmy żadnych nowych materiałów. Dopiero w 2007 pokazano krótki i rozczarowujący teaser, który zdawał się krzyczeć: „Duke żyje, czekajcie na niego", lecz o ikonie gier lat 90. już wtedy mało kto pamiętał. Kolejne fragmenty rozgrywki zobaczyliśmy rok później – pojawiły się one w jednym z odcinków *The Jace Hall Show*. Tyle że... był to przypadek. Nagrania te ponoć nigdy nie miały zostać zaprezentowane publicznie. Zamieszanie z tym związane uwypukliło tylko to, co wszyscy już od dawna wiedzieli: **produkcja *Duke Nukem Forever* przerodziła się w groteskę**. Studio traciło pracowników, a Broussard niczym w transie nadal dłubał przy grze, dodając do niej kolejne elementy.

W 2009 roku Duke oficjalnie poszedł do piachu. No, przynajmniej na pewien czas. Mówiąc w skrócie, wydawca, najwyraźniej straciwszy resztki cierpliwości, zakręcił kurek z kasą, pojawiły się problemy natury prawnej, a gracze dowiedzieli się o wstrzymaniu prac. Tyle że... to ostatnie nie do końca było prawdą. Szybko bowiem okazało się, że garstka ludzi nie porzuciła projektu i siedząc we własnych domach, powoli pchała go do przodu.

Z dużej chmury Książę bury

Co jednak ważniejsze, niedługo później na scenę weszło Gearbox Software, wykupując prawa do tytułu i marki. We wrześniu 2010 roku dostaliśmy potwierdzenie, że Książę żyje, a po pokonaniu kilku kolejnych, mniejszych już problemów gra zadebiutowała w czerwcu 2011. Szybko stało się jasne, że **po ponad 14 latach prac *Duke Nukem Forever* nie spełnił oczekiwań lwiej części fanów**. Nową odsłonę przygód Księcia zjechały tak media, jak i gracze. W przypadku najczęściej recenzowanej wersji na X360 noty krytyków złożyły się na „imponującą" średnią 49%, a użytkownicy serwisu Metacritic byli jeszcze mniej wyrozumiali – średnia ich ocen to 4,6/10.

To też Duke Nukem, ale ten z kreskówki *Kapitan Planeta i planetarianie.*

© Turner Broadcasting System

Wśród głównych problemów wymieniano m.in. długie czasy wczytywania poziomów, zbyt puste przestrzenie, przestarzałe i niezrozumiałe rozwiązania oraz nieśmieszne żarty. Księcia zabił niesamowicie długi cykl produkcyjny, w tym fakt, że z upływem lat zmieniła się tak popkultura, jak i fani gier. Zamiast tytułu, który mógł zrewolucjonizować elektroniczną rozrywkę lub chociaż być solidną strzelanką, dostaliśmy coś jakby z innej epoki, a przy okazji jeden z największych i najdłuższych cyrków w historii medium.

Kurz po tamtej aferze dawno już jednak opadł. Na nowe przygody Księcia nikt nie czeka, bo takowych przecież nie zapowiadano i w żadnym razie się na to nie zanosi. Niemniej nie zmienia to faktu, że **po latach nadal z wielką przyjemnością wracam do mojej ulubionej odsłony cyklu**. Bez wątpienia *DNF* nie zabił Księcia – ten nadal żyje w jednym z najlepszych shooterów lat 90.

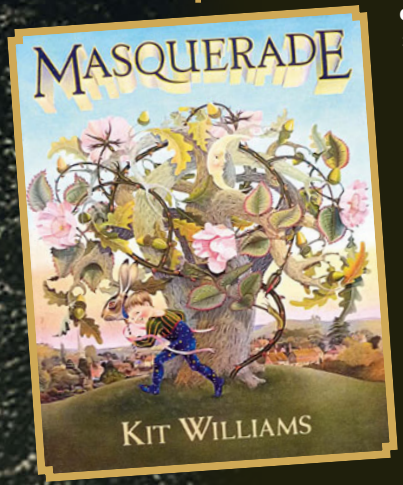
Źródło: YouTube / Insert Disc

DAWID „DAEL" BIEL

Hareraiser
czyli tajemnica złotego zająca

W czasach preorderów widmo, obietnic bez pokrycia oraz produkcji, które wyłudzają nasze dane osobowe, łatwo uznać, że scam to domena współczesnej branży gier wideo. Okazuje się jednak, iż sprytni oszuści potrafili sprzedawać iluzje już dekady temu – i to chyba w jeszcze bezczelniejszy sposób niż dzisiaj.

Książka *Masquerade* stała się hitem. Na poszukiwania drogocennego wisiorka ruszyły dziesiątki tysięcy ludzi.



Zaczęło się od książki. W 1979 roku Christopher „Kit" Williams, angielski malarz i ilustrator, zadebiutował na brytyjskim rynku wydawniczym bestsellerowym albumem *Masquerade*. Zamiast – jak chciał wydawca – zaprezentować w nim swoje prace dla dzieci, artysta postanowił zrealizować inny pomysł. Przygotował serię zupełnie nowych, pięknych obrazów, opatrzył je tajemniczym tekstem, po czym ogłosił, że są one tak naprawdę **wskazówkami prowadzącymi do zakopanego skarbu** – stworzonego przez autora wisiorka w kształcie zająca. Ozdobę tę wykonano ze złota oraz kamieni szlachetnych, a według ówczesnych szacunków mogła być warta nawet 5 tys. funtów(*). Połączenie urzekających ilustracji z promowaną przez wydawnictwo wizją zdobycia cennej nagrody błyskawicznie rozpaliło wyobraźnię odbiorców. Pierwsze wydanie rozeszło się w nakładzie sięgającym 200 tys. egzemplarzy, a niektóre szacunki mówią, że łącznie ze wznowieniami Williams miał na całym świecie sprzedać nawet 2 mln książek.

Tajemniczy zwycięzca

Sukces *Masquerade* doprowadził do wysypu podobnych publikacji, ale **rozpalająca wyobraźnię zagadka pozostawała niewyjaśniona przez wiele lat**. Malarz dostał kilkadziesiąt tysięcy listów z rozwiązaniami, lecz nikt nie zdołał odkryć, gdzie zakopano drogocennego zająca.

Dopiero 19 lutego 1982 roku w skrzynce pocztowej Williamsa pojawiła się wiadomość, której autor wskazał prawidłowe miejsce ukrycia wisiorka – park w Ampthill w hrabstwie Bedfordshire. Ken Thomas, bo tak podpisał się nadawca, okazał się jednak postacią niemniej tajemniczą niż umieszczone w książce łamigłówki. Najpierw – w samym liście – zaprezentował szkic pokazujący, gdzie znajduje się skarb. Rysunek był niedokładny, ale poprawnie identyfikował istotny element związany z zagadką. Williams poinformował więc odkrywcę telefonicznie, że to dobry trop i może zająca wykopać. Ku zdumieniu artysty Thomas oznajmił, że jest przeziębiony, dlatego w najbliższym czasie nie zamierza ganiać po parku z łopatą. Najwyraźniej liczył na to, że drogocenną nagrodę wręczą mu organizatorzy konkursu. Kolejne rozmowy tylko pogłębiły wątpliwości. Zapytany o to, jak rozwiązał łamigłówkę, Thomas udzielał wymijających odpowiedzi.

Wreszcie, po długiej zwłoce, Thomas ogłosił, że wykopał zająca. W trakcie wystąpień medialnych, do których był zobowiązany, pojawiał się w przebraniu, a jego nazwisko okazało się pseudonimem. Wszystko to wydawało się Williamsowi mocno podejrzane, ale jako że zwycięzca miał dowód w postaci wydobytego z ziemi wisiorka, artysta uznał, iż sprawa została zakończona.

Podwójny *Hareraiser*

Thomas był jednak innego zdania i postanowił zmonetyzować swą sławę. **Ogłosił, że zamierza kontynuować rozpoczętą przez artystę zabawę – tym razem w formie gry wideo.** Zarejestrował więc spółkę Haresoft Ltd., wnosząc do niej aport w postaci złotego zająca, i w 1984 roku wydał – m.in. na takie komputery jak C64, VIC-20,

(*) Po uwzględnieniu inflacji dziś daje to kwotę ok. 24 tys. funtów. Tyle że wartość wisiorka – jako dzieła sztuki – jest oczywiście większa.

Hareraiser: Prelude rzekomo krył w sobie zagadkę. W rzeczywistości okazał się scamem.

ZX Spectrum czy BBC Micro – *Hareraiser: Prelude*. W czasie gdy najpopularniejsze pozycje na 8-bitowce kosztowały w Wielkiej Brytanii osiem funtów, za tę należało zapłacić o niemal funta więcej. Tyle że nie był to przecież zwykły tytuł: reklamowano go jako produkcję dla osób cierpliwych, obdarzonych dociekliwym umysłem, oferującą szansę na zdobycie skarbu. Tym razem jednak miało się obyć bez wojaży z łopatą – **ten, kto pierwszy przesłałby do firmy Haresoft Ltd. rozwiązanie zagadki, otrzymałby wedle wyboru złotego zająca albo 30 tys. funtów**.

Pojawiły się wszakże dwa problemy. Określanie *Hareraisera* mianem gry było grubym nadużyciem. W istocie przypominał zbiór ponad 20 wątpliwej urody obrazków (przedstawiających lasy i łąki), które dało się przewijać. Oprócz tego od czasu do czasu pojawiała się tam prosta animacja zająca wraz z poradami w rodzaju: „Złap tęczę" albo „Użyj mózgu". Tylko optymista mógł oczekiwać, że w tych kiepskich detalach graficznych dostrzeże jakieś ukryte wskazówki – bo *Hareraiser* takowych po prostu nie zawierał. Zresztą na każdej platformie tytuł wyglądał nieco inaczej. To jednak nie koniec.

Gdy gracze nie mogli znaleźć ani rozwiązania, ani nawet prowadzącej do niego treści, Thomas... wydał drugą część *Hareraisera*, o podtytule *Finale*(**). Tym samym okazało się, że odkrycie rzekomej tajemnicy możliwe było tylko w przypadku posiadania obydwu odsłon. Przedstawiciel firmy Haresoft Ltd. w kuriozalnym oświadczeniu tłumaczył wówczas, że produkcję podzielono na dwie części, „aby uczynić zabawę atrakcyjną i umożliwić udział zawodnikom w każdym wieku". Jaki to miało związek z tematem? Cóż, nie wiadomo. Kolejny rozdział tego absurdalnego tytułu kosztował jednak tyle samo co poprzedni.

Oczywisty szwindel

Na szczęście tym razem gracze nabrać się nie dali. Już recenzje pierwszej odsłony były miażdżące. W magazynie *Sinclair User* pisano wprost: „Trudno zrozumieć, dlaczego ten program w ogóle wyprodukowano, choć cynicy pewnie dojdą do własnych konkluzji". Sequel został niemal całkowicie przemilczany przez prasę komputerową, bo mało kto miał obiekcje co do natury tego przedsięwzięcia.

Rzekomej zagadki nie rozwiązano do dzisiaj. Wątpliwe jest, czy takowa w ogóle istniała. Dekompilacja programów tematu nie rozjaśniła: gry w żaden sposób nie odnotowywały faktu rozwikłania łamigłówki. Zresztą trudno tego oczekiwać, skoro interakcja w *Hareraiserze* miała charakter doprawdy minimalny. Sama **firma, zaciągnąwszy wiele kredytów (do końca nie wiadomo dlaczego, jako że obydwie pozycje można było stworzyć w jedno popołudnie), ogłosiła upadłość** w 1985 roku.

Śledztwo dziennikarskie

Najdziwniejszy zwrot akcji miał miejsce trzy lata później, gdy historii Kena Thomasa przyjrzeli się dziennikarze *The Times*. Udało im się ustalić, że mężczyzna naprawdę nazywał się Dugald Thompson i prowadził biznes wspólnie z Johnem Guardem. Ten zaś był chłopakiem Veroniki Robertson, dawnej partnerki Kita Williamsa. I to ponoć ona, zwiedziona obietnicą przeznaczenia wygranej na rzecz organizacji zajmującej się ochroną praw zwierząt, zdradziła sekret artysty. Wiedziała, że Kit wraz ze świadkiem (prezenterem telewizyjnym Bamberem Gascoigne'em) udał się w celu zakopania wisiorka właśnie do parku w niewielkim Ampthill.

Thompson vel Thomas wykorzystał więc okazję i napisał list. Kiedy jednak poproszono go o własnoręczne wydobycie nagrody, przez osiem dni przekopywał park na oślep, posiłkując się wykrywaczem metalu. Bezskutecznie. Aż pewnego razu, szczęśliwym trafem, zauważył tam dwóch nauczycieli fizyki – Mike'a Barkera i Johna Rousseau. Mężczyźni ci rozwiązali zagadkę(***), ale widząc chaotyczne ślady po wcześniejszych „wykopaliskach" Thompsona, nabrali wątpliwości. Zaczęli wprawdzie szukać we właściwym miejscu, jednak nie natrafiwszy na zająca, dość szybko odpuścili, by ponownie przemyśleć sprawę.

Hareraiser: Finale, czyli druga część gry, różniły się od pierwszej w stopniu minimalnym.

Zagadki z *Hareraisera* wciąż nie rozwiązano. Wątpliwe jest zresztą, czy w ogóle istniała.

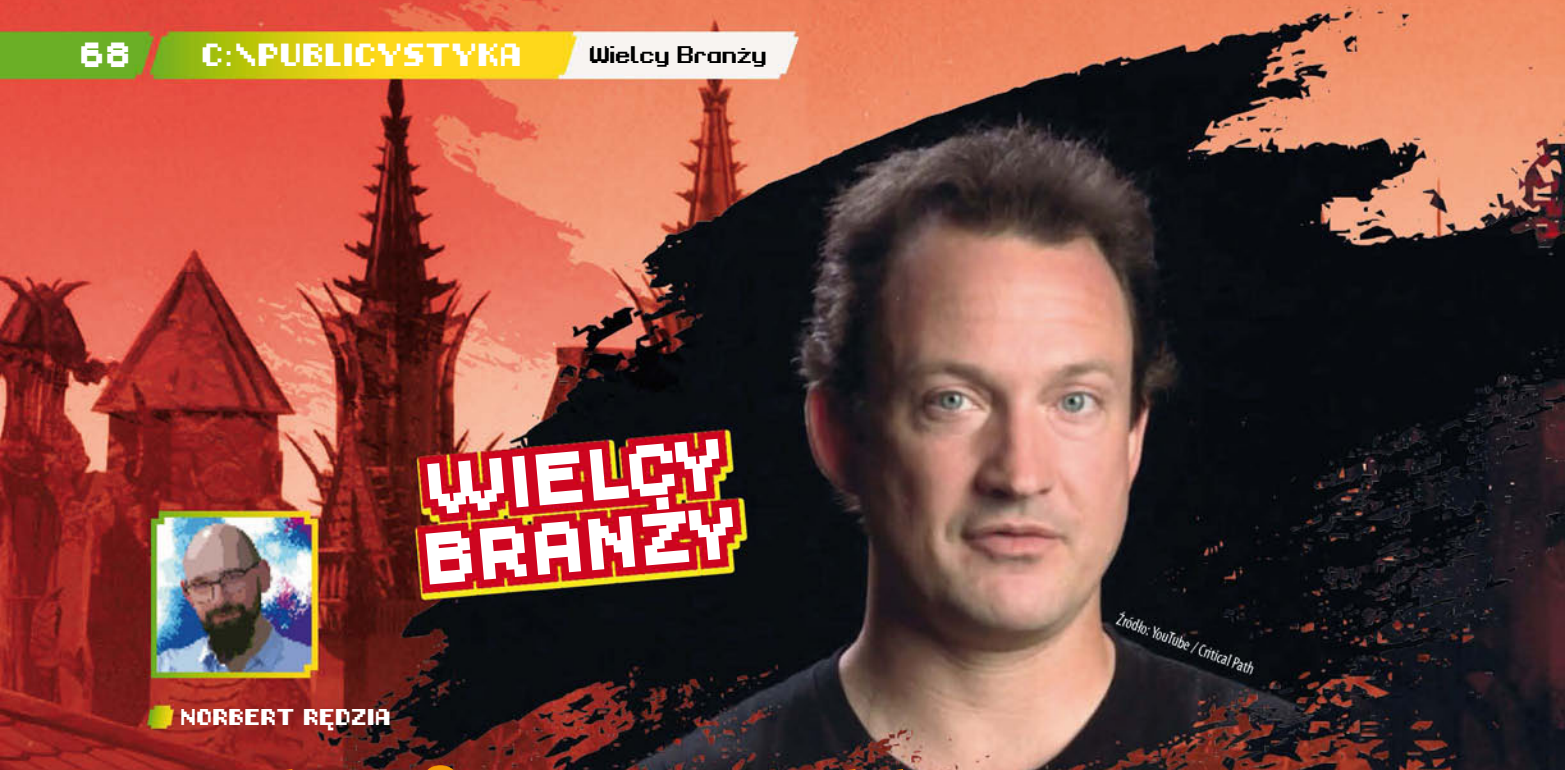
Seria oszustw

Tyle że mieli pecha. Nie zauważyli, że niewielka szkatułka spoczywa w już przekopanej przez nich ziemi. Fakt ten odkrył obserwujący mężczyzn Thompson. Jego zwycięstwo polegało więc na podwójnym oszustwie: najpierw wykorzystał wewnętrzne informacje, by określić miejsce, a potem pomogli mu ci, którzy naprawdę znaleźli rozwiązanie. W tej sytuacji wydanie *Hareraisera* – produkcji tylko udającej, że jest zagadką – stanowiło jedynie kontynuację jego modus operandi. I zarazem **początek długiej tradycji scammerskich gier**.

A co ze złotym wisiorkiem? Ten już nie był rzecz jasna nigdzie ukryty. Aby pokryć roszczenia wierzycieli, został wystawiony na sprzedaż w domu aukcyjnym Sotheby's i dzięki swej sławie osiągnął cenę 31 900 funtów. Ponownie pod młotek trafił dopiero w 2025 roku, stąd też znamy jego aktualną wartość – 82 550 funtów. Oryginalne wydania *Hareraisera*, choć bardzo rzadkie, na razie na żadnej aukcji nie wylądowały.

(**) Od strony graficznej gry różniła jedynie obecność pająków na niektórych ekranach.
(***) Znalezienie skarbu wymagało obliczenia pozycji cienia rzucanego w dniu równonocy przez krzyż poświęcony pamięci Katarzyny Aragońskiej.

eprasa.pl 776a7384bd



NORBERT RĘDZIA

Chris Avellone

Żywa legenda narracji w grach

Przypatrując się historii erpegów z ostatnich trzech dekad, możemy dojść do przewrotnego wniosku: współczesny kształt tego typu produkcji w dużej mierze wynika z faktu, że niecałe 30 lat temu Chris Avellone zabrał się do tworzenia gry *Planescape: Torment*.

Z dużym prawdopodobieństwem możemy założyć, że Avellone jest postacią, o której przynajmniej raz w życiu słyszał każdy fan cyfrowych erpegów – a istnieje spora szansa, iż jego nazwisko rozpoznają również miłośnicy innych gatunków. Nie ma w tym niczego dziwnego: ten człowiek odpowiada przecież za tytuły zaliczane do najlepszych w historii gamingu. Nim to jednak się stało... chałturzył, pisząc scenariusze do tradycyjnych gier fabularnych.

Na początku było *Dungeons & Dragons*

Tymi słowami mogłaby się zaczynać historia wielu developerów, którzy na przełomie lat 80. i 90. XX wieku stawiali pierwsze kroki w świecie rolplejów. Nawet jeśli uznamy tego rodzaju genezę za sztampową, to cóż, właśnie tak wyglądała droga naszego bohatera. Chris Avellone **pierwsze doświadczenie w fachu zdobywał, „mistrzując" w *D&D* oraz w mniej u nas znanych *Superworld* i *Champions***.

Początkowo prowadził sesje dla przyjaciół. Wiąże się z tym zresztą pewna anegdota: tak naprawdę Chris nie chciał tego robić, po prostu w jego gronie nie było nikogo, kto podjąłby się tego zadania. Obowiązek okazał się jednak niezwykle satysfakcjonującym zajęciem i przerodził w przyjemność. **Avellone postanowił pisać własne scenariusze**, a następnie, mając nadzieję na publikację, wysyłał je do firm z branży RPG. Z kiepskim skutkiem.

Jak zaczynać, to z przytupem. *Planescape: Torment* pokazał, że Avellone naprawdę zna się na opowiadaniu dobrych historii.

W końcu Chris trafił na Hero Games, które zgodziło się wydać jego dzieło. Jak to zazwyczaj bywa w takich sytuacjach, gdy udało się otworzyć jedne drzwi, kolejne stawiały już mniejszy opór – tym samym to, co narodziło się jako hobby, zaczęło przynosić pieniądze. Tyle że

Bezcenne doświadczenie z tradycyjnych gier fabularnych

Chris Avellone często wspomina w wywiadach o swoich zawodowych korzeniach i prowadzeniu sesji RPG. Jak mówi, zdobyte w ten sposób doświadczenie pozwoliło mu zrozumieć to, o czym wielu twórców nadal zapomina. Otóż gracze są samolubni – chcą, aby zabawa kręciła się wokół nich. Nawet w dużym gronie każdy ma nadzieję, że choć przez chwilę będzie stał w blasku reflektorów. Ta świadomość towarzyszyła twórcy podczas projektowania *Planescape: Torment* – tytułu do dziś uważanego przez wielu krytyków oraz graczy za niedoścignięty ideał „pisarstwa" w świecie gier.

eprasa.pl 77ea7384bd

Chris zajął się *Falloutem 2* z konieczności, ale gra wyszła rewelacyjna.

Zapadające w pamięć losowe spotkania na pustyni w *Falloucie 2* wyszły spod pióra Avellone'a.

marne. Szybko się okazało, że za te honoraria wyżyć po prostu się nie da.

Pierwsze kroki

I w tym miejscu pomogły przypadek oraz dobra wola jednego z redaktorów ze wspomnianej firmy. Ten bowiem postanowił wesprzeć początkującego scenarzystę, polecając go na stanowisko młodszego projektanta w raczkującym jeszcze studiu Interplay Entertainment, które szukało ludzi do pracy przy grze na licencji *D&D* osadzonej w świecie Planescape. Podczas rozmowy kwalifikacyjnej Avellone zaprezentował swoją wstępną wizję, zdecydowanie odbiegającą od sztampowych schematów klasycznego fantasy. To, co wtedy wymyślił, potem stało się pierwszą sceną *Planescape: Torment*. Moment, kiedy ciało Bezimiennego przywożone jest do kostnicy, można poniekąd uznać za odpowiednik ekranu śmierci z innych tytułów – tym samym **młody scenarzysta pokazał, że nie interesuje go prowadzenie historii po utartych ścieżkach**.

Niedługo później Chris zaczął pracę w Interplayu na pełny etat. Początkowo przydzielono mu zadanie polegające na zaprojektowaniu miast do gry osadzonej w uniwersum Forgotten Realms. Ostatecznie jednak tytuł ten został anulowany. Następnie – działając przy kilku wczesnych produkcjach studia, takich jak *Conquest of the New World*, *Star Trek: Starfleet Academy* czy *Descent to Undermountain* – szlifował swoje umiejętności.

Dzieło życia?

Talent Avellone'a został zauważony bardzo szybko, a dziełem, przy którym miał debiutancko wystąpić w roli głównego projektanta, okazał się wspomniany już *Planescape: Torment*. Prace rozpoczęły się w 1997 roku, obowiązków zaś na tym stanowisku było mnóstwo: od pierwszych szkiców koncepcyjnych, przez fabułę, postacie i dialogi, po lokacje oraz przedmioty. Colin McComb, również zaangażowany w produkcję *Tormenta*, wspominał zresztą po latach, że **mimo wsparcia siedmioosobowej ekipy designerów Avellone wykonał ok. połowy całej roboty związanej z tworzeniem gry**.

Wśród kluczowych elementów, które wyszły spod jego ręki, należy wymienić postać Bezimiennego, istotną dla głównego wątku Ravelę, szkice towarzyszy (w tym rewelacyjny projekt Morte'a) oraz większość dialogów między drużyną a protagonistą. Na pierwszy rzut oka może się wydawać, że udzielanie się w takim zespole nie było dla pozostałych jego członków zbyt twórcze. Chris w późniejszych wywiadach wspominał jednak, że mimo wszystko rozumiał, iż jest częścią większej ekipy. Widział, że podwładni angażują się dużo bardziej, jeśli zagwarantuje się im pewną swobodę, dlatego oddawał w ich ręce możliwość samodzielnego kształtowania poszczególnych elementów narracji. Niemniej ostatecznie wciąż odpowiadał za niesamowitą ilość materiału. Nie jest to jednak pełny obraz jego obowiązków, równolegle bowiem powstawał inny projekt – *Fallout 2*. I miał się źle.

Znakiem rozpoznawczym Avellone'a są nietypowe dla gatunku zawiązania akcji.

Akcja postapo-reanimacja

Pierwsza część legendarnego dziś cyklu postapo odniosła sukces, który poniekąd zaskoczył jej twórców. Pracując nad przyszłym

eprasa.pl 77ea7384bd

Pełne koło

W czerwcu 2004 roku Bethesda Softworks kupiła od borykającego się z problemami finansowymi Interplaya licencję na stworzenie trzech gier z serii *Fallout*, by w kwietniu 2007 całkowicie przejąć tę markę za 5,75 mln dolarów. Kilka lat później Obsidian Entertainment, czyli w dużej mierze dawna ekipa z Interplaya, pozyskało od Bethesdy licencję na produkcję spin-offu. Historia marki zatoczyła więc poniekąd koło – w tym przypadku, w przeciwieństwie do wielu innych, z naprawdę pozytywnym skutkiem.

Izometryczny *Fallout 3*, znany też jako *Project Van Buren*, ostatecznie został anulowany.

hitem, Tim Cain – producent i programista – nie zastanawiał się w ogóle nad jego kontynuacją. Kiedy okazało się, że marka ma duży potencjał komercyjny, będący w kiepskiej sytuacji wydawca szybko jednak zauważył, iż następna odsłona *Fallouta* może stać się relatywnie tanim i bezpiecznym sposobem na poprawę finansów firmy. Tyle że pojawiły się problemy natury personalnej: odpowiadający za „jedynkę" Cain, Leonard Boyarsky oraz Jason Anderson nie mieli sił, by natychmiast rozpocząć produkcję kolejnego tytułu osadzonego w tym samym świecie. Mimo to ekipa ruszyła z pracą, tworząc podwaliny sequela.

(*) Niedługo później powołali oni do życia studio Troika Games, które dało nam Arcanum, Świątynię Pierwotnego Zła *i* Vampire: The Masquerade – Bloodlines.

(**) Poświęciliśmy mu artykuł w Retro *#7. W tym samym wydaniu znajdziecie też historię dwóch pierwszych* Falloutów.

KotOR II jest powszechnie uznawany za najdojrzalszą z gier w uniwersum Gwiezdnych Wojen.

Choć w przypadku *NWN2* rola Chrisa była mniejsza niż zazwyczaj, to i tak zrobił naprawdę dużo.

O tym, że nie był to dobry pomysł, Interplay przekonał się już wkrótce – nieco ponad półtora roku przed skończeniem *Fallouta 2* cała wspomniana trójka postanowiła rozstać się z firmą(*). Wśród osób, którym przypadła w spadku część obowiązków związanych z reanimowaniem projektu, znalazł się Avellone. Objął on rolę projektanta. I nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że **pracował już nad ogromnym przecież *Planescape: Torment*, co siłą rzeczy pochłaniało mnóstwo czasu i uwagi. Mimo to musiał udźwignąć sporo także przy *Falloucie 2*.** Spod jego pióra wyszły struktura i wątki fabularne jednej z kluczowych dla gry lokacji – miasta New Reno. Ponadto zajął się rozbudowaniem oraz dokończeniem Vault City i stworzeniem tzw. random encounters, czyli losowych zdarzeń specjalnych na pustkowiach.

W późniejszych wywiadach Avellone wspominał, że praca nad dwoma tytułami równocześnie sprawiła, iż funkcjonował w stanie ciągłego zmęczenia. Określił to doświadczenie jako „dość brutalne", jednak zaznaczył, że nauczył się w tym czasie naprawdę dużo na temat pisania scenariuszy i układania dialogów. To zaś sprawiło, że *Torment* – wydany ponad rok po *Falloucie 2* – ostatecznie sporo zyskał na tej żonglerce projektami.

Iść na swoje

Dla Interplaya przełom XX i XXI wieku był okresem dość trudnym. Chociaż podległe mu Black Isle radziło sobie stosunkowo dobrze, wiele innych działów nie odnosiło sukcesów, przez co sytuacja finansowa wydawcy stała się bardzo skomplikowana. W tym czasie Avellone pracował kolejno nad serią *Icewind Dale*, *Baldur's Gate: Dark Alliance*, *Lionheart: Legacy of the Crusader* i w końcu nad izometrycznym *Falloutem 3*, znanym jako *Project Van Buren*(**), który wraz z *Baldur's Gate III: The Black Hound* ostatecznie został anulowany.

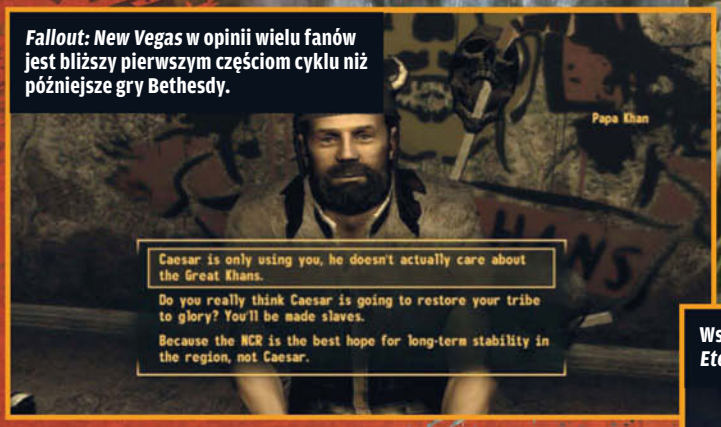
W 2003 część ekipy czuła już, że sytuacja w firmie nie idzie ku dobremu, dlatego pięciu twórców zdecydowało się spróbować czegoś innego. Znaleźli się wśród nich Avellone, a także szef Black Isle – Feargus Urquhart. W czerwcu tego samego roku świat poznał **Obsidian Entertainment – nowe studio, na którego czele stanęli ludzie rozpoznawalni już w świecie gier, w tym Chris** piastujący stanowisko dyrektora kreatywnego.

Na pierwszą perełkę tej ekipy nie musieliśmy czekać długo. *Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords* zadebiutowało w grudniu 2004. Możliwość pracy nad tym tytułem pojawiła się dzięki znajomościom właścicieli studia z ludźmi z BioWare'u. To właśnie ci ostatni pomogli w nawiązaniu kontaktów ze sprawującym pieczę nad licencją Gwiezdnych Wojen LucasArtsem, a także z Atari, w którego rękach spoczywały prawa do komputerowych gier *D&D*, w tym kontynuacji *Neverwinter Nights*.

Moc jest w nim silna

Avellone objął przy produkcji *KotOR-a II* rolę głównego projektanta oraz scenarzysty. I trzeba przyznać, że po raz kolejny udowodnił, iż potrafi działać wbrew schematom. W pierwszej kolejności odpowiadał za główną oś fabularną oraz projekt wszystkich towarzyszy. Miał również udział w tworzeniu wielu dostępnych w grze obszarów i powiązanych z nimi zadań. **Najbardziej jednak rozpoznawalnym elementem jego pracy nad *The Sith Lords* była chyba postać Kreii** – mentorki protagonisty. Swym głęboko filozoficznym podejściem, odrzucającym tradycyjny podział na jasną i ciemną stronę Mocy, intrygowała ona od pierwszego spotkania.

Narodził się kolejny hit. Po *Planescape: Torment*, do dziś obecnym w większości zestawień najlepszych erpegów, dostaliśmy *KotOR-a II* – dzieło bardzo często wspominane jako najdojrzalsze podejście do uniwersum Gwiezdnych



***Fallout: New Vegas* w opinii wielu fanów jest bliższy pierwszym częściom cyklu niż późniejsze gry Bethesdy.**

Wsparcie, jakiego Avellone udzielił *Pillars of Eternity*, pomogło wzbudzić zainteresowanie grą.

Wojen. Nakreślony przez Chrisa kierunek sprawił, że **historia w *The Sith Lords* ucieka od schematów oraz sztywnego podziału na czerń i biel**. Zamiast tego dostaliśmy odcienie szarości i próbę zachęcenia odbiorcy do głębszej refleksji. Czy aby na pewno ciemna strona Mocy jest zawsze do szpiku kości zła, a jasna bezsprzecznie dobra? Ten problem rezonował przez niemal całą rozgrywkę.

Droga prawdziwej legendy

Druga część *Knights of the Old Republic* zapoczątkowała również ciekawe zjawisko, jakie dało się zaobserwować, patrząc przekrojowo na historię Obsidian Entertainment. Studio stało się „tym od porządnych drugich części kultowych produkcji". Po *KotOR-ze II* szybko przyszedł czas na *Neverwinter Nights 2*. Tu wprawdzie najpierw pierwsze skrzypce grał Ferret Baudoin, a później zastąpił go Josh Sawyer, ale Avellone również dał z siebie sporo. Odpowiadał m.in. za kluczowe postacie oraz wszystkich towarzyszy. Opracował także umiejętności dyplomacji, blefu, zastraszania oraz – mniej popularne w innych produkcjach – prowokacji i aktorstwa. Ostatecznie na barkach Chrisa spoczęło też zadanie – choć może lepszym słowem byłoby „wyzwanie" – związane z korektą oraz poprawianiem dialogów w grze. Etap ten zwieńczyło napisanie postaci Gannayeva i Kaelyn Gołębicy z dodatku *Maska zdrajcy*. Avellone zaznacza jednak, że laury za całokształt fabuły tego rozszerzenia należą się zupełnie innemu autorowi – George'owi Zietsowi.

Jeśli odpowiednio zmrużyć oczy, kolejny projekt Obsidianu również wpisuje się w trend drugich części. W 2010 roku dostaliśmy stworzonego we współpracy z Bethesdą *Fallouta: New Vegas* – co prawda bez dwójki w tytule, ale wszyscy i tak wiedzieli, że to nieformalna kontynuacja wydanego dwa lata wcześniej *Fallouta 3*. Również w tym projekcie Chris odpowiadał za mnóstwo treści, w tym otwierającą rozgrywkę kultową scenę strzału w głowę protagonisty. To, swoją drogą, kolejna już gra, w której ujawnia się u scenarzysty potrzeba budowania narracji w sposób niestandardowy. **Podczas pracy nad *New Vegas* powstał również projekt jednej z ulubionych postaci Avellone'a – Cass**, czyli córki znanego z *Fallouta 2* Cassidy'ego. Twórca odpowiadał też za antagonistę tej części oraz narracyjne plansze końcowe. Udzielał się także przy dodatkach *Krwawa forsa*, *Smutki Starego Świata* i *Droga przez pustkowia* – powołał do życia większość kluczowych bohaterów.

Avellone to jedna z sił sprawczych renesansu klasycznych erpegów.

Twarz renesansu klasycznych erpegów

Nim zakończę tę opowieść, muszę wspomnieć o jeszcze jednym wydarzeniu, ważnym dla całego gatunku RPG. Mowa o ogłoszeniu 14 września 2012 roku kickstarterowej zbiórki na grę *Project Eternity*, przemianowaną później na ***Pillars of Eternity*. Produkcja ta miała być ukłonem w stronę klasycznych izometrycznych erpegów**, które na przestrzeni 10-lecia niemal całkowicie zniknęły. Chris – stojąc w jednej linii z Timem Cainem i Joshem Sawyerem – stał się twarzą tego przedsięwzięcia już od pierwszej zapowiedzi.

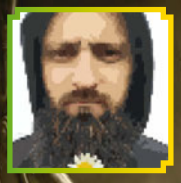
Chociaż status Avellone'a miał kolosalne znaczenie przy wprowadzaniu nowej marki – nasz bohater zyskał wszak rozgłos jako ważna persona w świecie elektronicznej rozrywki – jego wkład w samą grę nie był wielki. Jak potem przyznał, zrezygnował z odgrywania podczas prac istotnej roli (reżyserem został Sawyer), ponieważ **nie zgadzał się z dość ograniczonym zakresem wyborów i konsekwencji, jakie zakładał projekt *Pillars of Eternity***. W czerwcu 2015 roku, niedługo po premierze tego tytułu, twórca odszedł ze studia (dalsze losy Avellone'a przybliżam w dużym skrócie w ramce *Sam sobie sterem*...). Poniekąd zamknął w ten sposób pewną epokę, zapisawszy się w historii branży nie tylko jako wybitny scenarzysta, ale także jedna z sił sprawczych renesansu klasycznych erpegów.

Sam sobie sterem, żeglarzem i okrętem

Po opuszczeniu Obsidianu Avellone stał się swego rodzaju gwarantem sukcesu dla wielu studiów, które chciały skorzystać z jego umiejętności. Brał udział w pracach nad takimi tytułami jak *Prey*, *Divinity: Original Sin II*, *Star Wars: Jedi – Upadły zakon* czy *Pathfinder: Wrath of the Righteous*. Niejednokrotnie bywał też... „bonusem" w kickstarterowych zbiórkach – ich organizatorzy obiecywali zatrudnienie go po zgromadzeniu odpowiednio wysokiej kwoty. Do takiego gościnnego występu doszło chociażby przy *The Bard's Tale IV* (Avellone dołączył do zespołu i odpowiadał za projekt jednej z lokacji) czy *Torment: Tides of Numenera*, w którym legenda branży dała graczom Erritisa – jednego z towarzyszy głównego bohatera.

W 2020 roku twórca został oskarżony o molestowanie, lecz zaangażowane w sprawę kobiety ostatecznie wycofały zarzuty. Współpracę z developerem zerwał w tamtym czasie m.in. Techland, a całe zamieszanie sprawiło, że mężczyzna zniknął z życia zawodowego na ok. trzy lata. Gdy piszę te słowa, Avellone udziela się w studiu Republic Games, w którym trwają prace nad niezapowiedzianym jeszcze erpegiem w konwencji mrocznego fantasy.

eprasa.pl 77ea7384bd



PAWEŁ KICMAN

Z planszy na ekran

Dzieje gier strategicznych

Od powolnego, rozważnego myślenia do wykonywania kilkuset akcji na minutę. Od skomplikowanych tabelek do relaksującego zarządzania wioską. Gry strategiczne przez 10-lecia przeszły długą i krętą drogę.

Słyszałem, że lubicie – drodzy czytelnicy i drogie czytelniczki – retro. Zaczniemy sobie zatem od starożytności. Trudno wszak mówić o historii gatunku tak silnie związanego z erą sprzed komputerów bez odwoływania się do jego korzeni. Tyle że zanim wbijemy łopaty, należałoby najpierw wyjaśnić, czego właściwie szukamy.

Archeologia

Nie istnieje jedyna słuszna definicja gry strategicznej. Dostępne opracowania dość dobrze tłumaczą natomiast istotę użytego w tym określeniu przymiotnika. *Wielki słownik języka polskiego* podaje chociażby, że strategia to „starannie zaplanowany sposób działania zmierzający do osiągnięcia istotnych i sięgających daleko w przyszłość celów". Cóż, świetnie pasuje to do zasad interakcji w planszówkach, karciankach czy produkcjach komputerowych – rozgrywanych zarówno w turach, jak i w czasie rzeczywistym. Wspólnego mianownika należy więc upatrywać w odpowiednim kolejkowaniu działań, pozwalającym w dalszej perspektywie doprowadzić do pożądanego rezultatu poprzez operowanie np. kartami, zasobami, oddziałami czy postaciami. Jasne, można się spierać, że elementy tego typu mają znaczenie także w tytułach sportowych czy taktycznych erpegach, ale tam występują tylko jako – no właśnie – elementy.

Szachy bardzo szybko doczekały się wersji cyfrowej.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Koefbac, CC BY-SA 4.0

W planszowe strategie grywali nawet mityczni greccy herosi!

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

Myślenie strategiczne nie jest oczywiście wyłączną domeną gier. Znajduje ono swoje istotne zastosowanie w wielu dziedzinach, m.in. w wojaczce, ekonomii czy logistyce. Symulowanie tych trzech cieszy się zresztą sporą popularnością, czy to na stołach, czy na komputerach lub konsolach, a fenomen ten sięga wieków przed naszą erą. **W polis, zaliczane do najstarszych znanych planszówek, grano na terenie Grecji już 2500 lat temu.** Niewiele wiadomo o zasadach tej zabawy. Badania sugerują co najwyżej, że była rozgrywką eliminacyjną, nieco przypominającą warcaby.

Innym przedstawicielem gatunku z zamierzchłych czasów jest go, zwane też wéiqí, a więc planszówka powszechnie znana i popularna do dzisiaj. Polega ona, w ogromnym uproszczeniu, na układaniu kamyków w taki sposób, aby zdobyć terytorium przeciwnika. Wymaga starannego planowania, a zdaniem wielu

***The Sumerian Game* w pełnej krasie – „maszyna" i dostępne osobno obrazki.**

Zdjęcie: IBM

W dobrej strategii wystarczą piksele i literki, bo emocje nie kryją się w grafice. Tu: *Computer Bismarck*.

entuzjastów swoim skomplikowaniem bije na głowę szachy. Dość powiedzieć, że jeszcze dekadę temu ze względu na przytłaczającą mnogość wariantów komputery nie potrafiły wyjść poza poziom amatorski.

Po nitce do komputera

Mimo to chyba najbardziej znaną planszówką wymagającą taktycznego myślenia są wspomniane szachy. Ta „królewska gra", choć nie tak starodawna jak dwie wymienione przed nią, swoje początki miała na ziemiach indyjskich, i to już w VI wieku naszej ery. Ale czemu w ogóle wspominam o polis, go czy właśnie szachach? Nie tylko z kronikarskiego obowiązku.

Po pierwsze wiele tego typu rozrywek silnie odwołuje się do abstrakcyjnej koncepcji wojny: zarządzania armią, pokonywania wroga itp. Ten wpływ uwidacznia się zarówno w treściach komputerowych strategii, jak i w przypadku stołowych gier bitewnych, które mocno wpłynęły na rozwój omawianego tutaj gatunku oraz erpegów. Po drugie go czy szachy odegrały niezwykle istotne role w budowaniu skryptów sztucznej inteligencji rywalizującej z ludźmi. To samo zresztą tyczy się zasad rozgrywki – czasem do „krzemu" przenoszono je w niezmienionej formie, ale częściej inspirowały projektantów do opracowywania własnych systemów.

Można powiedzieć, że konwersje planszówek na komputery czy konsole stanowiły swego rodzaju poligon doświadczalny dla twórców oprogramowania stawiających pierwsze kroki w tym, co później stało się gamedevem. Starożytność łączy się jednak ze współczesnością także w inny sposób. W końcu ***The Sumerian Game* z 1964 roku, czyli według niektórych źródeł pierwsza komputerowa gra strategiczna**(*), opowiada o sprawowaniu pieczy nad antycznym miastem-państwem Lagasz.

Go oraz szachy odegrały istotne role w rozwoju skryptów sztucznej inteligencji.

Królem strategii jest...

W tytule tym, operując interfejsem tekstowym, zarządzało się ziarnem: wpisywaliśmy, ile chcemy go przeznaczyć na dany cel, a potem „maszyna" obliczała rezultat naszych decyzji. Program zaprojektowała Mabel Addis, amerykańska nauczycielka, która dzięki *The Sumerian Game* zapisała się w historii jako autorka nie tylko pierwszej wirtualnej strategii, ale też prawdopodobnie najwcześniejszej produkcji tekstowej. Mało tego, Addis jest uważana za pionierkę narracji w grach wideo – właściwie wszystkie wcześniejsze tytuły zaliczano do prostych zręcznościówek.

Wyjątek – wprawdzie pozbawiony tekstu, ale za to taktyczny! – stanowił program niemniej ważny dla naszego tematu, a więc *Kotok-McCarthy* z lat 1959-1962. No właśnie, „program", bo był to kod służący do gry w szachy. Jako pierwszy całkiem nieźle symulował partię, kładąc fundamenty pod rozwój skryptów sztucznej inteligencji, o czym już wspominałem.

Wróćmy jednak do „Gry sumeryjskiej". To tytuł szalenie istotny nie tylko ze względu na swój pionierski charakter, ale też (a może przede wszystkim) dlatego, że wprowadził elementy obecne w gatunku do dzisiaj. Chodzi o zarządzanie zasobami, podejmowanie trudnych decyzji i odroczone w czasie skutki tychże. Cztery lata później na bazie projektu Addis powstała znacznie bardziej rozbudowana produkcja – *Hamurabi*. Również tekstowa, oparta na podobnych założeniach, stała się drugą obok *The Sumerian Game* kluczową inspiracją dla późniejszych city builderów. Sądzę, że z czystym sumieniem można stwierdzić, iż bez tych dwóch programów nie dostalibyśmy takich perełek jak *Zeus*, *Faraon*, *Anno*, *SimCity* czy *Against the Storm*.

Lepszy sprzęt, lepsze gry?

Przeskoczmy do kolejnej dekady, jednocześnie pozostając przy kwestii adaptacji reguł planszówek i bitewniaków w grach wideo. Właśnie – wideo, a nie komputerowych, bo **w 1972 roku na konsoli Magnavox Odyssey (pierwszym komercyjnym sprzęcie tego typu) ukazało się *Invasion***. Tytuł ten

***Reach for the Stars* prezentowało się bardzo surowo.**

(*) Wcześniej istniały też podobne programy (np. Carnegie Tech Management Game*), ale przyjmowały formę przeznaczonej dla studentów symulacji i miały zastosowanie ściśle edukacyjne.*

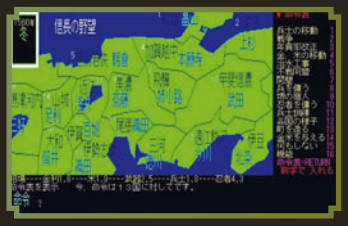
Planszowe *Ryzyko* zrodziło wiele komputerowych adaptacji.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Jorge Royan, CC BY-SA 3.0

przenosił na ekrany zasady z popularnego stołowego *Ryzyka*, dodając parę elementów od siebie (np. potyczki w stylu... *Ponga*). No dobra, z tym „na ekrany" trochę przesadziłem, bo te kilka kwadratów na krzyż nie symulowało pełnej rozgrywki. Spora jej część wciąż wymagała fizycznej planszy.

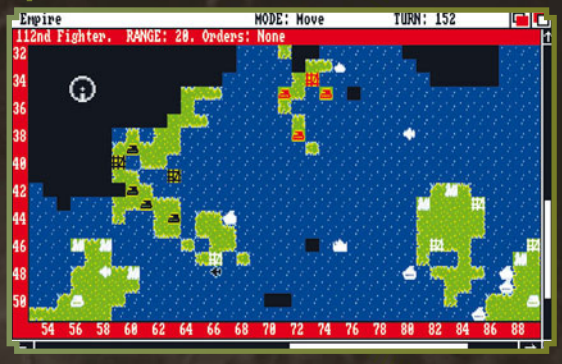
Niemniej rozwój technologii, przede wszystkim komputerów osobistych, takich jak Apple II, Commodore PET czy późniejsze Atari, szybko dał raczkującej branży dużo większe możliwości graficzne i obliczeniowe. W lutym 1980 roku posiadacze wspomnianego sprzętu spod znaku jabłka oraz użytkownicy TRS-80 dostali stworzoną przez Strategic Simulations, Inc. (SSI) grę bitewną *Computer Bismarck* – mocno inspirowaną stołowym *Bismarckiem* wydawnictwa Avalon Hill. Szefostwo tego ostatniego szybko dostrzegło potencjał elektronicznej rozrywki i rzuciło wyzwanie SSI. Niestety z takim sobie skutkiem: ich konkurent w latach 80. wydał ponad 100 (!) tytułów. Na ten dorobek złożyły się głównie symulatory i bitewniaki, chociaż nie zabrakło też produkcji sportowych, a i do rozwoju erpegów firma dołożyła sporą cegiełkę. Potentat ten wywarł ogromny wpływ na gatunek strategii nie tylko za sprawą niebotycznej liczby wprowadzonych do sprzedaży pozycji. Amerykańskie studio nie miało jednak monopolu. Po drugiej stronie Oceanu Spokojnego rodziły się bowiem równie ważne produkcje.

Nie dość, że trudne, to jeszcze po japońsku!



Ogromny wpływ na strategie wywarła w latach 80. firma Strategic Simulations, Inc.

Empire wprowadziło do gatunku „mgłę wojny".



Wspaniałe lata 80.

W 1983 roku Strategic Studies Group wydało *Reach for the Stars* na Commodore'a 64 i Apple'a II. Ta gra z kraju kangurów została oparta na planszówce *Stellar Conquest* – choć twórcy wykroczyli poza jej zasady – i uznawana jest za pierwszą przedstawicielkę podgatunku 4X(**). A przy okazji także za jedną z pionierek konwencji science fiction. Wcześniej oczywiście istniały tytuły o podobnych założeniach bądź osadzone w kosmosie, ale to właśnie ***Reach for the Stars* stało się kamieniem węgielnym późniejszych serii takich jak *Master of Orion* czy *Civilization***. Dało też rynkowi impuls do częstszego odchodzenia od magii i miecza oraz realiów historycznych.

W tym samym roku mieszczące się jakieś 8000 km na północ, w Jokohamie, studio Koei z Kou Shibusawą na czele wypuściło ***Nobunaga's Ambition*. Była to turowa strategia bitewna, w której wcielaliśmy się w daimyō (czyli feudalnego pana), by podbić i zjednoczyć Japonię okresu Sengoku.** Początkowo dostępna tylko na japońskich komputerach PC-88, szybko doczekała się innych wersji, w tym anglojęzycznych, przeznaczonych na NES-a, Genesis, peceta czy Amigę. Idąc za ciosem, Koei nie poprzestało na sequelozie. W kolejnych latach pojawiły się nowe tytuły o podobnym rozmachu, nie tylko dające podwaliny pod rozwój gatunku w Kraju Kwitnącej Wiśni, ale też inspirujące zachodnich twórców.

Przenieśmy się na chwilę do USA. Tam będący świeżo po studiach młody programista Walter Bright po ponad dekadzie pracy w końcu doczekał się pełnoprawnej dystrybucji swojego *Empire*. To przygotowane jeszcze w latach 70. dzieło długo nie mogło znaleźć drogi do szerokiego grona odbiorców, aż w 1987 jego ulepszona wersja, z podtytułem *Wargame of the Century*, została wydana przez Interstel. I chociaż nie zasłużyła na miano najlepszej gry wojennej dekady, to wprowadziła i rozwinęła kilka intrygujących mechanik, kładąc nacisk na produkcję jednostek w podbitych miastach, a także na eksplorację, dzięki której odkrywało się mapę zasłoniętą „mgłą wojny". Te pomysły nie przeszły bez echa. Ba, na ich bazie powstała legenda.

Sid, Sid Meier

Zanim jednak o tym, to zróbmy krok w tył. **W 1982 roku Bill Stealey, Andy Hollis oraz Sid Meier powołali do życia studio MicroProse.** Początkowo panowie i ich zespół tworzyli głównie symulatory myśliwców, ale dość szybko,

Bez *NATO Commandera* być może nie dostalibyśmy nigdy *Civilization*.

(**) Nazwa ta pochodzi od słów „explore, expand, exploit, exterminate", co można przetłumaczyć jako „eksploruj, rozszerzaj, wykorzystuj, niszcz".

12 miesięcy po powstaniu firmy, wypuścili w świat swoją pierwszą grę strategiczną. *NATO Commander* okazał się wyjątkowy przede wszystkim ze względu na fakt, iż zabawa toczyła się tu w czasie rzeczywistym (zapamiętajcie, bo to istotne), kiedy to większość konkurencji wciąż stawiała na turowy rytm rozgrywki. Poza tym pozycja ta niczym szczególnym się nie wyróżniała. Pojawiło się co prawda kilka jej duchowych kontynuacji (np. *Crusade in Europe* czy *Decision in the Desert*), lecz faktyczny przełom nadszedł dopiero pod koniec dekady.

W 1988 do ekipy MicroProse dołączył Bruce Shelley. Możecie nie kojarzyć jego nazwiska, ale czytając uważnie niniejszy tekst, szybko połączycie kropki. Projektant ten bowiem pracował wcześniej dla Avalon Hill, czyli tej samej firmy, która wydawała planszówki i ich komputerowe adaptacje, rzucając rękawicę SSI. **W 1990 we współpracy z Meierem przygotował on *Railroad Tycoona*** (swoją drogą, mocno opierając się na kolejowych planszówkach z serii *18XX*), ale w nową dekadę panowie weszli, mając zupełnie inny pomysł. Na bazie doświadczeń Meiera z *NATO Commanderem* i Shelleya z grami bitewnymi, a do

Pierwsza odsłona cyklu *Civilization* wciągała jak odkurzacz.

tego zainspirowani uwielbianym przez nich *Empire*, postanowili zrobić coś, co odda hołd ich fascynacji strategiami. Reszta jest, cóż, historią – i to zasługującą na osobny artykuł.

Owocem pracy wspomnianych dżentelmenów stała się **wydana w 1991 roku pierwsza gra z cyklu *Civilization*(***). Tytuł absolutnie kultowy, ojciec gatunku 4X** (co czyniłoby dziadkiem omawiane wcześniej *Reach for the Stars*, ewentualnie *Cosmic Balance II*), a zarazem produkcja, która wywindowała i tak już całkiem popularnego Meiera do rangi celebryty gamingowego świata. *Civkę* chwalono za dobry balans eksploracji, wojaczki, ekonomii i dyplomacji, rozbudowany system technologii, a także ogromną rozpiętość czasową rozgrywki: od kamienia łupanego po odkrycie Alfy Centauri. Przy tym wszystkim zaś budziła uznanie dość daleko posuniętą prostotą zasad.

Zbuduj mi miasto

Przystępność to cecha, która niespecjalnie kojarzy się z grami z lat 70. czy 80., a już na pewno nie ze strategiami. *Civilization* stawiało jednak na dość przejrzyste zasady, rozwijanie sprawdzonych pomysłów i wciągający turowy gameplay. Swoją drogą, ta ostatnia kwestia to efekt odejścia od pierwotnych założeń. Początkowo, podobnie jak w przypadku *NATO Commandera*, zabawa miała toczyć się w czasie rzeczywistym. Koniec końców stało się inaczej, a gra narzuciła światu swój paradygmat. Tym samym wieńcząca XX wiek dekada upłynęła pod znakiem koncepcji wypracowanej przez MicroProse: rozwijać pomysły, czerpać z poprzedników, korzystać z dobrodziejstw rosnącej mocy obliczeniowej komputerów osobistych, ale wszystko to przy zachowaniu niskiego progu wejścia. Niby nuda, ale...

Powiedzieć, że lata 90. okazały się dla gatunku złotą dekadą, to jak nic nie powiedzieć. W ślad za *Civką* podążyli liczni następcy, głównie spod szyldu MicroProse. *Colonization*, *Civilization II*, *Master of Orion* – żeby wymienić kilka. Ale inni developerzy też mieli coś do zaproponowania. The Logic Factory stworzyło *Ascendancy*, a Empire Interactive wydało *Stars!* (patrz: dział Replay w *Retro* #9). Obie produkcje spotkały się z całkiem niezłym odbiorem.

W międzyczasie rozwinął się też podgatunek city builderów: stawiający na mniejszą skalę, oddający nam pod opiekę, jak sama nazwa wskazuje, pojedyncze miasta. Tutaj prym wiodło nie tylko *SimCity* studia Maxis, ale też liczne pozycje Impressions Games: od *Cezara* po *Faraona*. Wymienić w tym zacnym gronie trzeba również choćby *The Settlers* czy późniejsze *Anno 1602*. Wypada zauważyć, że produkcje te dość dobrze wpisały się w „najntisowe" trendy właściwe turówkom. Porzuciwszy ogromny rozmach kojarzony z ambicjami twórców z poprzedniej dekady, często starano się zrobić coś mniej obszernego, ale zdecydowanie bardziej dopracowanego.

Złota era

Podobną drogą podążyły RTS-y, czyli strategie czasu rzeczywistego. Nie była to zupełnie nowa forma zabawy. Oprócz

Niby *Diuna* druga, a jednak – jako RTS – pierwsza.

przytoczonego wcześniej *NATO Commandera* bez tur dało się pograć także w *Utopię* z 1981 (gameplay co prawda podzielono na rundy, ale w ich ramach część zdarzeń działa się w czasie rzeczywistym), w *Stonkers* z 1983 czy konsolowe *Herzog Zwei* z 1989. Niemniej to dopiero w latach 90. narodziła się formuła, którą później przyjęły najważniejsze pozycje w historii tego gatunku. Rzeczony kształt ukonstytuowało w 1992 roku ***Dune II*. Miało właściwie wszystko, z czym kojarzymy RTS-y**: budowanie bazy, produkcję jednostek, zdobywanie zasobów, odkrywanie

***Warcraft* dał życie jednej z najlepszych serii strategii.**

TAKTYKA PRZEDE WSZYSTKIM

Wielkimi nieobecnymi w tym tekście są gry taktyczne, czasem określane mianem TBT (turn-based tactics). Segment ten ma wiele do zaoferowania, mieści w sobie bowiem całą masę klasyków: począwszy od pozycji spod znaku *Final Fantasy Tactics* czy *Fire Emblem*, przez *X-COM* i *Jagged Alliance*, a skończywszy na *Commandos*. Rozkwitały one obok innych rodzajów strategii, zagospodarowując własną niszę, i cieszą się pewną popularnością do dzisiaj. Cóż, wypada tylko podziękować, bo gdyby nie wymienione tytuły, prawdopodobnie nigdy nie dostalibyśmy np. *Into the Breach* czy *Tactical Breach Wizards*.

(***) Nazwa wywodzi się z – tak, to już się robi nudne – gry planszowej. Ciekawostką jest jednak fakt, że licencję na nią w USA miało... Avalon Hill. Mały ten świat, czyż nie?

Ach, te aktorskie wstawki z *C&C* – pamięta się je świetnie do dziś.

„mgły wojny" oraz walkę w czasie rzeczywistym. Tym samym model został ustalony, kolejnym studiom pozostało go tylko szlifować i rozwijać.

No i co, wzięły i rozwinęły! **W 1994 konwencję udoskonalił *Warcraft***, wprowadzając dwa zasoby zamiast jednego i stawiając na budowę konkretnych struktur w centrum systemu tworzenia jednostek. Pojawiły się też misje wykraczające poza schemat „zniszcz bazę wroga", a obie grywalne rasy mocno zróżnicowano. Podobnym tropem poszedł wypuszczony rok później *Command & Conquer*, a także jego hitowy prequel o podtytule *Red Alert*. Następnie, w 1997, na scenę wkroczyło *Total Annihilation* i... Pamiętacie, jak pisałem o trendzie zmniejszania skali? Otóż studio Cavedog Entertainment nie popłynęło z prądem, tylko zalało nasze ekrany prawdziwą powodzią jednostek. Początkowo pod komendą mieliśmy ich 250, a w późniejszych wersjach gry –

Age of Empires nie wymyślało koła na nowo. Nie musiało.

do 500. U konkurencji standardem było góra kilkadziesiąt!

W (niedo)czasie rzeczywistym

Końcówka milenium przyniosła jeszcze narodziny paru ważnych marek. Pierwsza z nich to ***Age of Empires*, powstałe pod okiem znanego z *Civilization* Bruce'a Shelleya**. W 1997 roku wespół z ekipą Ensemble Studios i Microsoftem wypuścił on tytuł, który stał się wręcz modelowym przykładem strategii czasu rzeczywistego. Nie wynajdywał koła na nowo, ale doszlifował je do – jak na tamtą epokę – niemal idealnej krągłości. 12 nacji, następujące po sobie ery z nowymi technologiami (czyżby Shelley pożyczył coś z *Civki*?), mnogość scenariuszy, edytor map, kilka kampanii

StarCraft dobitnie pokazał, że siła RTS-ów tkwi w multi.

i możliwość gry w sieci – to wszystko zachwycało w „jedynce", a dwa lata później nawet bardziej w kontynuacji.

Już wtedy dało się zauważyć pewną zmianę w potrzebach odbiorców: tryb wieloosobowy stawał się coraz bardziej pożądany. Nad Wisłą internet wciąż należał do rzadkości, za to w Stanach Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii, Japonii czy Korei Południowej nastąpiła eksplozja jego popularności. **W sieciową rewolucję doskonale wpasował się Blizzard ze swoim *StarCraftem* z 1998 roku.** Uwielbiane do dzisiaj (!) dzieło w dużej mierze destylowało to, co istotne w gatunku, pokazując prawdziwy pazur właśnie w multi. Oszałamiająco szybkie tempo (profesjonalni gracze wykonują kilkaset akcji na minutę!), dobry balans trzech mocno zróżnicowanych frakcji i przemyślany, nieskomplikowany ponad miarę gameplay – dziecko Blizzarda bez problemu zawładnęło u nas kafejkami. Cóż to była za przemiana w porównaniu z powolnymi, ogromnymi w skali i skomplikowanymi turowymi symulatorami wojny z poprzednich dekad!

Zmierzch czy świt?

RTS-y w latach 90. dominowały, to nie ulega wątpliwości. Tyle że równocześnie strategie turowe nie odeszły w zapomnienie. Ich twórcy eksperymentowali, łącząc różne gameplayowe formy, często z dobrym skutkiem. Zapoczątkowana w 1995 **seria *Heroes of Might & Magic* powstała z inspiracji o pięć lat starszym *King's Bounty*** i... wypracowała właściwie swój własny podgatunek. *UFO: Enemy Unknown* (1995) postawiło na wysoki poziom trudności, przy którym jeden błąd mógł doprowadzić do katastrofy. Po drugiej stronie spektrum znalazły się wydane w tym samym okresie pocieszne *Wormsy*, koncentrujące się na imprezowym charakterze oraz rozgrywce dla kilku osób przy jednym ekranie – może i bez wielkich taktyk czy konieczności główkowania, ale za to z pokładami czystej frajdy.

Niemniej po dekadzie sukcesów to właśnie RTS-y wchodziły w kolejne milenium z wyżej podniesionymi głowami i w nowych szatach. Każda pojawiająca się produkcja z tego nurtu sięgała po silnik 3D, a część wykorzystywała dostępne możliwości technologiczne w spektakularny sposób, jak choćby *Homeworld* z 1999 i jego o cztery lata młodsza kontynuacja. W efekcie jednak **RTS-y zaczęły stawać się coraz bardziej do siebie podobne, nadeszła więc pora, by poszukać innowacji**.

Powrót do korzeni

Na pole bitwy przybyły wtedy dwie gry, które do dzisiaj wspomina się jako jedne z najlepszych w swojej kategorii. Obie nie tylko dopracowały znaną i lubianą

Trzeci *Warcraft* to ciekawy mariaż gatunków – RTS-a i RPG.

eprasa.pl 77ea7384bd

formułę, ale też dodały niemal filmową narrację oraz możliwość kierowania potężnymi bohaterami (co prawda taka opcja pojawiła się już wcześniej, lecz nie w tak rozbudowanej formie). Mowa oczywiście o *Warcrafcie III* oraz mitologicznym spin-offie *Age of Empires – Age of Mythology*. I chociaż ta ostatnia pozycja została ostatecznie przyćmiona przez konkurentkę, obie dały branży jasny sygnał: tak robi się teraz strategie czasu rzeczywistego.

Rynek więc, mniej lub bardziej, lepiej lub gorzej, podążył za trendem. Do rąk graczy i graczek trafiły takie hity jak *Warhammer 40k: Dawn of War*, *Company of Heroes* czy *Star Wars: Empire at War*. Każdy z nich wniósł garść własnych pomysłów, ale z czasem coraz wyraźniej widać było, że nawet tuzy powoli dobijają do ściany. Z jednej strony twórców ograniczały ramy gatunku, których przekroczenie groziło zbyt dalekim odejściem od oczekiwań jego miłośników, z drugiej – **rosły obawy związane z coraz gorszymi wynikami sprzedaży**.

Gwoździe do trumny

Chociaż historia RTS-ów nie kończy się w pierwszym pięcioleciu obecnego wieku, to właśnie ten okres wskazać należy jako powolny ich zmierzch. Nowe produkcje wychodzą do dzisiaj, stare powracają pod postacią remake'ów i reedycji, ale właściwie od 2010 i premiery *StarCrafta II* ze świecą szukać tytułów, które przedefiniowałyby gatunek, tak jak niegdyś zrobiły to *Age of Empires*, *Command & Conquer* czy *Warcraft*. Dlaczego? Luke Winkie z portalu Wired wskazuje na kilka powodów tego stanu rzeczy. To większa konkurencja (również ze strony MOBA, czyli nowego trendu i zarazem dziecka RTS-ów), brak szerszych możliwości monetyzacji, a także za wysoki próg wejścia dla lwiej części współczesnych odbiorców gier. **Najwyraźniej nowe pokolenia i rzesze casuali uznają strategie czasu rzeczywistego za zbyt trudne.**

Mimo to pogłoski o śmierci RTS-ów są trochę przesadzone. Wiele osób nadal uwielbia pykać sobie w klasykę, a nowsze produkcje, np. *Age of Empires IV* z 2021 roku, wciąż trzymają wysoki poziom. Nie sposób też nie zauważyć, że zmierzch tego rodzaju pozycji przyniósł coś dobrego: po swój kawałek tortu sięgać zaczęły inne typy strategii.

Taktyczny... powrót?

Wraz z nadejściem XXI wieku na scenę wkroczyły dwie kultowe serie: *Total War* i *Europa Universalis*. Choć różnią się one od siebie, to mają kilka punktów stycznych. Obie bowiem wróciły do korzeni, w kwestii tak skali, jak i kładzenia nacisku na symulację kosztem tempa zabawy. Ta pierwsza, rozpoczęta od *Shoguna: Total War* z 2000 roku, podbiła serca fanów i fanek możliwością rozgrywania wielkich bitew. Tutaj w sukurs przyszedł postęp techniczny i nowe karty graficzne, które wzięły na swe barki wizualizację takich starć. Wydana cztery miesiące później *Europa Universalis* z kolei zaskarbiła sobie sympatię odbiorców

Total War udowodnił, że ludzie pragną strategii na wielką skalę.

realizmem i mnogością opcji przy zachowaniu względnej przystępności. Dość powiedzieć, że obie marki radzą sobie dzisiaj doskonale. *Total War* doczekał się kilkunastu części, a *EU* okazała się motorem napędowym dla sequeli oraz duchowych następców pokroju *Hearts of Iron* czy *Crusader Kings*.

I tak dochodzimy do końca tej opowieści. Wiele rozdziałów co prawda nie doczekało się jeszcze zamknięcia, ale zbytnio haczą one o współczesność, żeby mocować się z nimi na łamach *Retro*. Bo choć złota era strategii przeminęła, jej echa wciąż pobrzmiewają w kontynuacjach serii, dziełach twórców niezależnych, produkcjach taktycznych, a nawet gatunkowych miksach pokroju części roguelite'ów. Na prawdziwy renesans pewnie nie ma co liczyć, ale **długa i kręta droga, jaką przeszły gry strategiczne, to kawał pięknej historii, którą warto wspominać**. Najlepiej odpalając swój ukochany tytuł.

Od premiery *StarCrafta II* ze świecą szukać gier, które przedefiniowałyby gatunek.

Europa Universalis, czyli „po 30 godzinach dalej nie wiem, co robię" – i to jest piękne!

Od *StarCrafta* do *Arcane*

Gry spod szyldu MOBA, czyli przede wszystkim *Dota* oraz *League of Legends*, nie znalazły się w tekście głównym, bo trudno nazwać je produkcjami retro, a jeszcze trudniej zaliczyć w poczet strategii. Mimo to wyrosły one właśnie z RTS-ów (*StarCrafta*, *Warcrafta III*), przyćmiewając swych przodków popularnością, również na scenie esportowej. Mało tego! Ich pozycja jest tak mocna, że szturmem wdarły się do popkultury, o czym świadczy choćby sukces serialu animowanego *Arcane*. Cóż... rewolucja pożera własne dzieci, czyż nie?

BARNABA SIEGEL

KAROL LASKA

„Nie sprzedawajcie do *CD-Action*, bo zabijecie dystrybucję pudełkową”

Rozmowa z Michałem Kicińskim

Zdjęcie: GOG

Pod koniec 2025 roku gruchnęły wieści o tym, że GOG został wykupiony z rąk CD Projektu przez pierwotnego współzałożyciela platformy, Michała Kicińskiego. Ambicje nowego właściciela są proste – kontynuować misję wspierania oraz promowania gier retro. I właśnie o gamingu minionych dekad mieliśmy z nim okazję porozmawiać.

Michale, jakie było twoje pierwsze zetknięcie się z grami wideo?

Michał Kiciński: Szachy na ZX81, rok 1980 albo 1981. A potem gry na ZX Spectrum, większości tytułów nie pamiętam, ale na pewno był wśród nich *Boulder Dash* i parę innych takich „piramid”. Potem całe mnóstwo gier na małe Atari. To zresztą mój pierwszy komputer, a jak pierwsze komputery, to u rodziny, u wujka.

I od razu gry stały się twoim głównym hobby czy po prostu to była jedna z wielu rozrywek?

Pamiętam wakacje z moim pierwszym komputerem – domek letniskowy na wsi, zaciemnione okna, rodziców nie ma. I od rana do wieczora granie. Więc tak, totalne hobby.

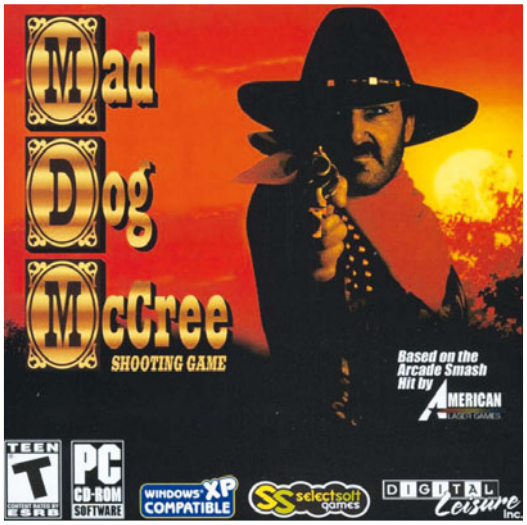
Domyślam się, że na bazie tego totalnego hobby wyrosło zainteresowanie tym, aby zacząć te gry pewnie przegrywać i sprzedawać dalej, i w ogóle zainteresować się ówczesną „sceną”.

To było tak, że pierwsze gry na Atari zgrywałem w nocy z audycji radiowej na „Kasprzaku” *(pisaliśmy o tym ciekawym zjawisku w* Retro *#9 – dop. red.)*. Potem „Kasprzak” wciągał kasety i pojawiały się z tym różne problemy. Miałem akurat sąsiada, który mieszkał koło mnie i prowadził firmę Karen, czyli wówczas oryginalnego dystrybutora Atari. Ja posiadałem wtedy Atari 65XE, kupione za ciężko zbierane przez wiele lat pieniądze – w tym za kieszonkowe od babci i rodziców. Sąsiad mi dał w prezencie oryginalny magnetofon Atari i już mi przestało taśmę do gier wciągać, no ale wiadomo, jak to było z ładowaniem tych gier: trwało to 30 minut, a w 28. wyskakiwał błąd.

MICHAŁ KICIŃSKI

Jedna z legend polskiej branży gier wideo. Wraz z Marcinem Iwińskim założył w 1994 roku spółkę CD Projekt. Zajął się w jej ramach dystrybucją oraz lokalizacją kultowych zagranicznych hitów, w tym historycznym wydaniem gry *Baldur's Gate*. Następnie uruchomił portal internetowy gram.pl, nadzorował prace nad pierwszym *Wiedźminem* oraz założył platformę Good Old Games (obecnie GOG.com), największą konkurencję dla Steama w Europie. Z CD Projektu odszedł w 2010 roku, a od grudnia 2025 jest jedynym właścicielem GOG-a, po odkupieniu 100% udziałów w firmie.

Jedna z pierwszych gier w ofercie CD Projektu w cenie poniżej 100 zł.



A jak takie rzeczy się naprawiało? Tu pomagała giełda w Warszawie – funkcjonowały wtedy dwie większe, jedna na Francuskiej, druga na Grzybowskiej. Najpierw kupowało się tam gry, w tym te tzw. turbo, do małego magnetofoniku – żeby te tytuły się wgrywały szybciej, tj. tak jak w systemie commodore'owskim, w trzy, pięć minut, a nie w te pół godziny. A potem się tytułami wymieniało i – próbując zarabiać na kasety – sprzedawało się ich przegrywane wersje. Taki urok lat 80.

A jaka była w ogóle giełda przełomu tamtych lat, również pod kątem operacyjno-biznesowym? My jesteśmy przyzwyczajeni do idealizowania jej, bo przecież to właśnie tam rodziły się znajomości z innymi geekami i późniejsze branżowe legendy. W ostatnich latach natomiast coraz mocniej wybrzmiewa narracja o tym, że okres transformacji i początków prywatnego biznesu miał też swoje ciemniejsze strony.

Generalnie powiedziałbym, że czasy funkcjonowania giełdy da się podzielić na trzy główne etapy, przynajmniej z mojego doświadczenia. Pierwszy etap – gdzieś ok. lat 1986-1989, można by powiedzieć, że jeszcze taki bardziej peerelowski. Wokół niego ten romantyczny wizerunek wydaje się absolutnie uzasadniony i prawidłowy. Mowa tu o jedynym miejscu, gdzie spotykali się fani nowoczesnej technologii, a wątki komercyjne i handlowe toczyły się przy okazji. Najważniejsze było to, by powymieniać się grami i dowiedzieć się, co nowego ktoś przywiózł z zagranicy. Wtedy przesyłanie plików modemami dopiero raczkowało. Zatem w skrócie: były to spotkania fanatyków. Ja, mając 13 lat, rozmawiałem na giełdach choćby z nauczycielem informatyki, lat 40. I tego typu interakcje były na porządku dziennym, totalnie przyjazna atmosfera.

Uczęszczałem i na Francuską, i na Grzybowską. Na Francuskiej zacząłem: bardzo kameralny klimat, kilkadziesiąt osób, tam się w zasadzie wszyscy znali, to były na dobrą sprawę spotkania towarzyskie, które odbywały się co tydzień albo dwa. Grzybowska z kolei to taka Francuska razy 10 czy nawet 15. Największa giełda w Polsce, atmosfera w tamtym okresie tak samo sympatyczna, tylko że skala dużo większa. Tam zjeżdżali się w zasadzie pasjonaci z całej Polski. I tam też można było coś nowego dostać. Stamtąd ludzie zawozili produkty na swoje mniejsze giełdy, dzielili się z kolegami, takie inicjatywy zaczęły więc powstawać w innych miastach: we Wrocławiu, w Poznaniu, Krakowie itd. Grzybowska stanowiła zatem pewne centrum.

Wśród grup, które poznałem na miejscu, znajdowały się różne firmy informatyczne, demoscena, minifirmy. Wciąż byli to uczniowie, czasami studenci, i to działający nieformalnie, nigdzie nieporejestrowani, ale raczej każdy ich kojarzył w naszej bańce. Ja do Grzybowskiej dołączyłem relatywnie późno, kiedy już zdążyła stać się fajnie hulającym organizmem. Byłem tam takim punktem, gdzie dało się gry kupić albo się nimi wymienić, zresztą jednym z ważniejszych na Grzybowskiej w czasach, gdy działała ona wewnątrz szkoły.

„W 1994 założyliśmy CD Projekt i wróciłem na giełdę, sprzedając już gry na płytach CD-ROM".

Drugi etap działania giełdy to początek lat 90., moment znaczącego wzrostu i rozwoju. Otworzył się placyk na zewnątrz i skala wzrosła pewnie trzykrotnie albo pięciokrotnie w stosunku do tego, co działo się wewnątrz. Znacząco rozrosła się alejka prywatnych importerów sprzętu, którzy jeździli do Berlina, przywozili towar, sprzedawali go. Sam zresztą kupowałem od takich podmiotów jak JTT Computer czy warszawski Action. Ów drugi etap charakteryzował się mocniejszą komercyjnością.

Kolejny zaczął się wraz z przyjęciem ustawy o prawach autorskich?

Trzeciego etapu doświadczyłem tylko fragmentarycznie. Z giełdy zrezygnowałem przed wejściem praw autorskich (te zaczęły obowiązywać na wiosnę 1994 roku), bo nie chciałem bawić się w ich łamanie. Ostatni raz więc pojawiłem się na niej w lecie 1993. Zrobiłem najpierw wielką wyprzedaż całego swojego towaru, a następnie wolne, bo wtedy i tak już byłem po pięciu latach cotygodniowej pracy i chodzenia na tę giełdę – więc z ogromną radością jako 17-latek czy tam 18-latek pozwoliłem sobie na dłuższą przerwę.

W 1994 natomiast założyliśmy CD Projekt i na tę giełdę wróciłem, sprzedając już gry na płytach CD-ROM. Więc troszkę widziałem, co się z nią dzieje. Wtedy, moim zdaniem, zaczęła zmierzać w złą stronę, a atmosfera zaczęła się psuć – dlatego że pojawiały się działania niezgodne z prawem. Na początku byli to często ci sami ludzie, którzy handlowali wcześniej, ale przybywało coraz więcej nowych, podejrzanych osób – najbardziej rzucali się w oczy ci, którzy masowo sprzedawali wytłaczane w Rosji i importowane do Polski płyty CD. Zdarzało nam się zobaczyć taki produkt z dopiskiem „Polska wersja językowa by CD Projekt", a tam w środku jakiś rosyjski akcent – taką mocną markę mieliśmy wtedy.

No, to było już całkowicie nielegalne, mowa tu nawet o przemytach płyt CD. Działy się więc scenki z „panami z karteczkami", którzy tam spod pazuchy wyciągali papiery: tutaj katalog, „pan

Na samym początku działalności CD Projekt był również obecny na giełdzie komputerowej.

Zdjęcie: cdprojekt.com

poczeka, skądś przyniosę", ryzyko nalotu policji i inne tego typu sytuacje. Oczywiście nie mówię tu o grubych, mafijnych sytuacjach, ale w pewnym sensie była to miniprzestępczość zorganizowana. Giełda zdecydowanie poszła w złą stronę. Z CD Projektem za długo tam nie pozostaliśmy – chyba z półtora roku, może dwa lata. Potem to nie było konieczne, bo mieliśmy już własną sieć dystrybucji przez hurtownię w Polsce. Ale co ciekawe, dużo kontaktów, tych dystrybucyjnych, czyli hurtownie z różnych części Polski, to złapaliśmy właśnie w tamtym miejscu.

Tak więc trzeci etap wydawał się najbardziej szemrany i najmniej „romantyczny" ze wszystkich. Pamiętam nawet rozmowę z kolegą, który ze mną handlował grami. On się zdecydował działać na giełdzie pomimo wejścia praw autorskich i narzekał mi, że zaczyna tu śmierdzieć kryminałem ze Wschodu,

„To nie gry były drogie, tylko my byliśmy biedni".

że trochę się o siebie obawia, bo nie wie, czy nie zostanie zastraszony, że boi się o kradzieże towaru itd. Kurczę, no rzeczy nie do pomyślenia.

Druga połowa lat 90. to zatem zmierzch ery giełd i okres umacniania się firm zajmujących się legalną dystrybucją gier. Zapytam z grubej rury: Czemu, może nie przez całą dekadę, ale właśnie u jej schyłku, gry były tak drogie? Ja akurat należałem do grona osób, które na giełdę nie mogły chodzić, bo rodzice nie chcieli, żebym kupował piraty, więc musiałem zaoszczędzić więcej i pójść do Empiku po np. *Age of Empires* za 200 zł. Wiem, że oczywiście nie wy je wydaliście i że wraz z pojawieniem się polskich wersji językowych tytuły trochę staniały. Dużo z nich natomiast kosztowało ponad 100 zł.

Ja bym powiedział przewrotnie. To nie gry były drogie, tylko my byliśmy biedni. Wspomniałeś o *Age of Empires* Microsoftu. Ta firma nie adaptowała kwot zakupu do warunków lokalnych, przeliczała zachodnie ceny gier na polskie praktycznie jeden do jednego. Jeśli dany tytuł kosztował 50 dolców w USA, to w Polsce wychodził za 200 zł, powiedzmy, jeśli 1 dolar równał się 4 zł.

Z dzisiejszej perspektywy pierwsze reklamy CD Projektu wyglądały bardzo topornie. Cóż, takie to były pionierskie czasy.

Gry w granicach 150-200 zł, bo taki wtedy utrzymywał się pułap cenowy na liczne premierowe tytuły, i tak były odrobinkę tańsze niż na Zachodzie, jakieś 5 czy 10% różnicy.

W latach 90. dla nas, Polaków, wydatek rzędu 40 czy 35 dolców wydawał się nie do przeskoczenia, patrząc na realne zarobki w przeliczeniu na dolary. Ceny bywały zatem niedostosowane do rynku. Stąd pojawiła się presja na piractwo. Piraty tłoczone przez wschodnich sąsiadów wychodziły po jakieś 20 zł za płytę. Trudno więc było legalnym dystrybutorom konkurować z rynkiem nielegalnym.

Jako CD Projekt chcieliśmy jednak z nim walczyć. Starcie to polegało na budowaniu jak najlepszej oferty, dzięki której można jak największą liczbę ludzi przekonać do kupowania oryginalnych gier. Przestrzegaliśmy paru podstawowych zasad: polskie pudełko, wiadomo, polska instrukcja, no i jakiś bonus. Słowem – gra estetycznie opakowana z wydrukowaną książeczką. Dla takich tytułów jak *Baldur's Gate* czy innych większych erpegów różnorakie dodatki zaczynały mieć znaczenie.

CD Projekt wyrósł też na tym, że przygotowywał w pełni profesjonalne polskie wersje językowe. W tamtych latach ultratrudne do realizacji, bo wydawcy nie mieli tzw. localization kitów – nakłady gier były za małe, żeby zachodnim firmom opłacało się wspierać lokalizację na polski rynek, więc praktycznie wszystko musieliśmy trzaskać inżynierią wsteczną.

Zdjęcie: X / Radek Grabowski

Jako pierwsi w Polsce zajmujemy się tylko oprogramowaniem na CD.

Wybrane pozycje z naszej oferty...

Gry

7th Guest (dwie płyty CD)	1,350
Critical Path	1,300
Dracula (Unleashed)	1,200
Dune	1,200
F15 Strike Eagle III	900
Indiana Jones & the Fate of Atlantis	1,200
Iron Helix	1,200
Jutland	1,000
King's Quest V	650
King's Quest VI	1,150
Legend of Kyrandia	650
Mad Dog McCree	1,200
Maniac Mansion 2 'Day of a Tentacle'	1,200
Putt Putt Joins the Parade	800
Rebel Assault	1,000
Return to Zork	1,000

Programy użytkowe i edukacyjne

Animals ZOO (San Diego ZOO)	950
Compton's Interactive Encyclopedia	1,450
Grolier Multimedia Encyclopedia Ver 6	1,450
Languages of the World	950
Mc Millan Dictionary for Children	950
World Atlas Ver 4	950

Shareware

Night Owl 'The best of shareware' #11	900
Night Owl 'The best of shareware' #12	1,000

CD Projekt
ul. Wiejska 19/14, 00-480 Warszawa
tel./fax (0-2) 621-46-28, fax (0-2) 612-39-06 (24 h)

Sprzedaż wysyłkowa za zaliczeniem pocztowym
Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju

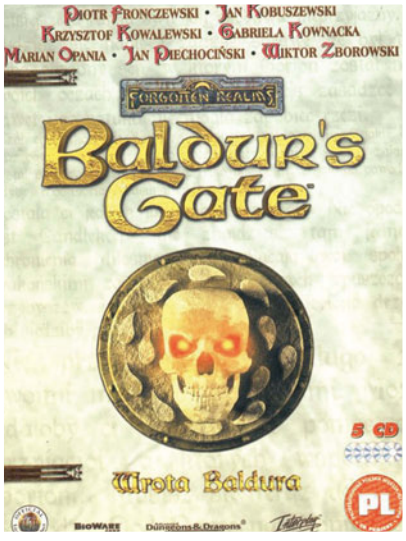
UWAGA!!!
SPECJALNA OFERTA DLA CZYTELNIKÓW SECRET SERVICE I KGB
zakupy z tym kuponem w CD PROJEKT 5% taniej

Ktoś na to reagował nieprzychylnie?

Deale w latach 90. wyglądały mniej więcej tak, że odzywaliśmy się do zachodniej firmy i mówiliśmy coś w stylu: „Obiecujemy nie zawracać wam dupy, wszystko zrobimy we własnym zakresie, a wy otrzymacie całość do akceptacji". Ryzyko leżało więc w pełni po naszej stronie. Wyzwaniem okazywało się choćby zdążenie z pracami blisko premiery, tym bardziej że piraci trzymali rękę na pulsie i działali błyskawicznie. Raz udawało się nam sfinalizować projekty prędzej, innym razem później, takie *Baldur's Gate* pojawiło się nad Wisłą mniej więcej pół roku po premierze zachodniej.

Bez giełdy nie byłoby gry *Wiedźmin* i... naszego wydania specjalnego.

Polska wersja językowa sprawiała, że dana gra nie była atrakcyjna dla ludzi spoza naszego kraju. To pozwalało negocjować niższe ceny na naszym rynku.



Pierwszy wielki hit CD Projektu, czyli świetnie wydane *Baldur's Gate*.

Kolejną metodą walki z piractwem było dążenie do obniżenia cen detalicznych. I zaczęło się od zejścia poniżej pułapu 100 zł za premierowe gry. Stanowiło to oczywiście gigantyczny wysiłek, zwłaszcza negocjacyjny w kontekście rozmów z wydawcami, bo nie dawali się tak łatwo przekonać. Trochę bali się reeksportu, ale zapewnialiśmy, że z polskim pudełkiem i wersją językową to nie będzie takie proste. Pierwszą taką grą – z tego, co pamiętam – był *Ace Ventura* za 99,90 zł.

Z kolei pierwszymi tytułami w ogóle, które wyszły za 99 zł, nie po polsku, tylko po angielsku, były produkcje American Laser Games. To taka firma, co robiła automaty z pistoletami do pubów i innych amerykańskich knajp. A gry na automaty z pistoletami wydawała w formie CD-ROM. Strzelało się w nich jednak w tej wersji myszką. ALG praktycznie nie miało ogarniętej sprzedaży w Europie, więc my ich dorwaliśmy jako autoryzowany dystrybutor i dla nas ta cena 99 zł wydawała się okej. Mowa o tytułach pokroju *The Last Bounty Hunter* czy *Mad Dog McCree*.

Ten eksperyment pokazał nam w ogóle, że rynek jest wrażliwy na ceny. Wolumeny sprzedawane po 99 zł były znacznie większe niż w przypadku gier za 150 zł, no bo ta przepaść od jednego krążka pirackiego za dwie dychy do stówy stała się mniejsza. Ludzie częściej decydowali się kupować oryginały.

Totalnym przełomem, o którym zawsze wspominam, okazało się zaś *Baldur's Gate* – gigantyczny sukces komercyjny. Może i gra w pełnej cenie, bo 159 zł, wydana została natomiast na pięciu krążkach, więc wersja piracka kosztowała 100 zł. My oferowaliśmy naszą za pięć dyszek więcej, ale wraz z instrukcją, książką, mapą, cudami wiankami, był to zatem konkurencyjny produkt. No i nagle się okazało, że tytuł, który z drżącymi rękoma zakontraktowaliśmy na gwarantowaną sprzedaż 3 tys. sztuk, w dniu premiery rozszedł się w nakładzie 18 tys. kopii.

Pamiętam tę premierę. Ja fanem erpegów nie byłem, ale paru kolegów jechało kupić i dużo się o tym mówiło.

W dniu premiery mieliśmy kilkadziesiąt vanów ustawionych pod wynajętym magazynem, bo w naszym by się taka liczba egzemplarzy nie zmieściła. I jeszcze się ludzie pobili w kolejce o to, kto pierwszy odbierze grę. Panowie musieli interweniować. Ludzie pędzili wtedy do Empików i pamiętam tę dużą sensację, kiedy to koledzy chwalili się, że wcześniej kupowali piraty, a teraz mają w swojej kolekcji pierwszą oryginalną grę.

Narodziła się też seria *Strefa Niskich Cen* z produkcjami po 19,90 zł, a człowiek w pakiecie dostawał instrukcję, malutkie, kartonowe pudełeczko, płytę CD i, uwaga, polską wersję językową. To były pierwsze tak niedrogie gry, które były w pełni spolszczone. Mieliśmy bardzo duży problem, żeby ten katalog zbudować, no bo to łatwo sobie wyobrazić, że rozmowy z wydawcami i właścicielami praw szły jak po grudzie, więc w pierwszym rzucie tej serii to chyba umieściliśmy sześć albo osiem gier, dość symbolicznie. Bardzo dobrze się jednak sprzedawały i to nam dało amunicję do tego, żeby przekonywać kolejne firmy do wydawania swoich starszych tytułów w taki sposób.

Ale wydaje mi się, że pierwszym impulsem do mocnego obniżenia cen były czasopisma – w tym *CD-Action* – które zaczęły dodawać płyty z pełnymi wersjami gier. W archiwalnych artykułach można było czytać niemal o zdradzie, podobne opinie krążyły nawet po latach w kuluarowych opowieściach. Jak to wyglądało z twojej perspektywy? Mieliście faktyczne do nas żal o to, że dajemy za kilkanaście złotych gry na zachodniej licencji?

Oczywiście na rynku funkcjonowało *CD-Action*, ale my nie mieliśmy z nim nigdy jakiejś specjalnej wojny. Jasne, traktowaliśmy je trochę jako konkurencję, bo jednym z punktów napędowych sprzedaży były właśnie pełne wersje na płytach CD, a pismo potrafiło mieć gigantyczny nakład, dochodzący do 200 tys. egzemplarzy. Dostawaliśmy więc grę i pismo za kilkanaście złotych albo mogliśmy kupić samą grę w pudełku za 119 zł.

My bardzo blisko z *CD-Action* współpracowaliśmy. Stanowiliśmy wspólny ekosystem, bo CD Projekt wykupywał od kilku do kilkunastu stron reklam co miesiąc, a *CDA* było naszym największym partnerem w tym zakresie. Mieliśmy dobrą współpracę redakcyjną, dostarczaliśmy gry do recenzji itd.

Ówczesny naczelny *CDA*, Zbyszek Bański, dysponując dużym budżetem przy takim nakładzie, miał sporą siłę przebicia w trakcie kupowania pełnych gier. No i my wszyscy, jako wydawcy, nie tylko CD Projekt, ale też IPS, Mirage itd., prowadziliśmy zawsze dyskusje z naszymi partnerami zagranicznymi, jak choćby Interplay, mówiąc: „Ej, słuchajcie, nie sprzedawajcie do *CD-Action*, bo zabijecie dystrybucję pudełkową".

Takie wątpliwości więc się pojawiały, ale nie pamiętam żadnego poważnego konfliktu. Kojarzę za to końcówkę tej współpracy, kiedy CD Projekt pomagał sprzedawać gry do *CDA*, czyli pośredniczył w owym procesie. Tak więc ten ekosystem dobrze działał, no i trzeba o tym fakcie pamiętać – mowa o potężnym *CD-Action*.

Z Michałem Kicińskim (a także Maciejem Gołębiewskim, dyrektorem GOG.com) porozmawialiśmy też o planach na przyszłość i ambicjach GOG-a. Zapis tej rozmowy znajdziecie w serwisie cdaction.pl.

JAKUB „BORG" RZEPECKI

Rozbieramy Pegasusa

Choć klony konsol Nintendo pojawiły się na świecie już w latach 80., to marka Pegasus weszła na polski rynek dopiero w 1992 roku – ale z wielkim hukiem. Dzięki szeroko zakrojonej kampanii reklamowej urządzenia te szybko stały się obowiązkowym prezentem pod choinkę lub na komunię, a z czasem zyskały status kultowych.

Obecność Pegasusa w Polsce była wynikiem wyjątkowych okoliczności, które zaistniały na początku lat 90. Wskutek transformacji ustrojowej nastąpiło otwarcie rynku, co umożliwiło działalność prywatnym przedsiębiorstwom, całkowicie niezależnym od państwa. Równocześnie jednak ustawodawstwo w wielu aspektach nie nadążało za gwałtownymi przemianami, czego wyrazistym przykładem był fakt, że przestarzałe przepisy o prawach autorskich w żaden sposób nie chroniły zagranicznych podmiotów przed nadużyciami.

Powstała w ten sposób luka prawna sprawiła, że rodzime firmy mogły bez obaw prowadzić handel podróbkami produktów znanych zagranicznych marek. Sytuację tę wykorzystał założony w 1991 roku Bobmark, który szybko zajął się importem sprzętu elektronicznego, a niedługo później wprowadził na polski rynek urządzenia marki Pegasus.

Dwie kultowe odsłony

Na półki sklepowe trafiło kilka wariantów tej konsoli, różniących się w mniejszym lub większym stopniu. **Dwa z nich dziś bardzo ciepło się wspomina: pierwszym był szary MT-777DX, drugim zaś wydany w 1994 roku IQ-502.** Co ciekawe, początkowo na pudełku tej starszej wersji widniało logo Nintendo, co zdradzało, z czym tak naprawdę mamy do czynienia. Bardziej obeznani z zagraniczną elektroniką wiedzieli więc od razu, że są to klony popularnego japońskiego Famicoma z 1983, który na rynek amerykański oraz zachodnioeuropejski trafił z opóźnieniem – odpowiednio w latach 1985 i 1986. Znany był tam pod nazwą Nintendo Entertainment System lub po prostu NES.

Urządzenia te mogły powstać dzięki tajwańskiemu gigantowi w dziedzinie produkcji chipów – firmie United Microelectronics

DWA SYSTEMY KOLOROWEGO OBRAZU

NTSC i PAL to nazwy telewizyjnych systemów nadawania obrazu kolorowego. Pierwszy i zarazem starszy stosowany był głównie w Ameryce Północnej oraz Japonii. Drugi – w Europie Zachodniej, a później także w Polsce. Systemy różniły się m.in. sposobem kodowania koloru, liczbą klatek obrazu na sekundę (NTSC – 60 kl./s, PAL – 50 kl./s) oraz rozdzielczością pionową (NTSC to 480 widocznych linii, PAL – 576 linii). Konsole i komputery pracujące w systemie NTSC musiały w ciągu jednej sekundy wygenerować więcej klatek, dlatego zazwyczaj działały szybciej. By zachować taką samą płynność rozgrywki w różnych regionach, należało więc stworzyć dwie wersje danej produkcji. Stąd częste oznaczenia PAL/NTSC lub EU/USA na pudełkach gier. Warto dodać, że wersje PAL zarówno NES-a, jak i jego klonów nie wykorzystywały wyższej rozdzielczości tego systemu, generując (w uproszczeniu) taką samą liczbę linii, jaką charakteryzowało się NTSC.

Wbrew dość popularnej legendzie miejskiej Pegasus nie działał w systemie NTSC, lecz wyłącznie w PAL-u. Spora część pirackich kartridży zawierała jednak odmiany gier z regionu NTSC (kopiowano je bowiem z japońskich lub amerykańskich oryginałów), które chodziły na Pegasusie o ok. 20% wolniej, niż przewidywali ich twórcy.

Corporation, która **stworzyła kopie kości wykorzystywanych przez Nintendo. Sztuka ta udała się w drugiej połowie lat 80.**, po części dlatego, że ówczesne tajwańskie prawo autorskie nie chroniło jeszcze projektów układów. Z czasem sytuacja uległa zmianie, a UMC przestało przyznawać się oficjalnie do tego procederu. Same chipy zaś, można rzec, funkcjonowały w szarej strefie – aż do momentu, kiedy już w nowym milenium zaczęły wygasać patenty Nintendo.

Co w środku?

Wnętrza pierwszych Pegasusów wyglądały praktycznie tak samo jak to, co ukazywało się po rozebraniu oryginalnego Famicoma. Różnice sprowadzały się tylko do innych producentów chipów i troszkę zmienionego rozłożenia tych ostatnich na płytce PCB. Sytuacja uległa zmianie później dzięki miniaturyzacji, która pozwoliła firmie UMC zmieścić dosłownie całą konsolę w pojedynczej kości, tzw. NES-on-a-Chip. Układ ten najpierw produkowano w standardowej ceramicznej obudowie, potem zaś dla oszczędności chroniono jedynie czarną, epoksydową powłoką, zwaną popularnie glutem. Na kolejnych stronach z oczywistych względów wrócimy jednak do Pegasusa zbudowanego na odrębnych chipach, a dokładniej – do jednej z wersji MT-777DX.

Kartridże przechowywały w pamięci ROM gry, ale niekiedy zdarzało się, że rozbudowywały też konsolę.

1

CPU

Serce konsoli – stworzony przez UMC procesor zgodny z RP2A03, czyli układem wyprodukowanym w 1983 roku przez firmę Ricoh na potrzeby Nintendo. Oryginał trafił do Famicoma i NES-a w wersjach NTSC, a jego kolejna odmiana (2A07) również do urządzeń pracujących w systemie PAL. Ten pierwszy osiągał częstotliwość 1,79 MHz, drugi – 1,66 MHz.

Chichotem historii jest fakt, iż rdzeń zarówno oryginalnego CPU, jak i jego imitacji to... nielicencjonowana wersja znanego z C64 i Atari procesora MOS 6502, tyle że pozbawiona kilku funkcji, aby ominąć patenty Commodore'a oraz MOS Technology. Tak, zgadza się: sklonowany później chip Nintendo sam był częściowo klonem.

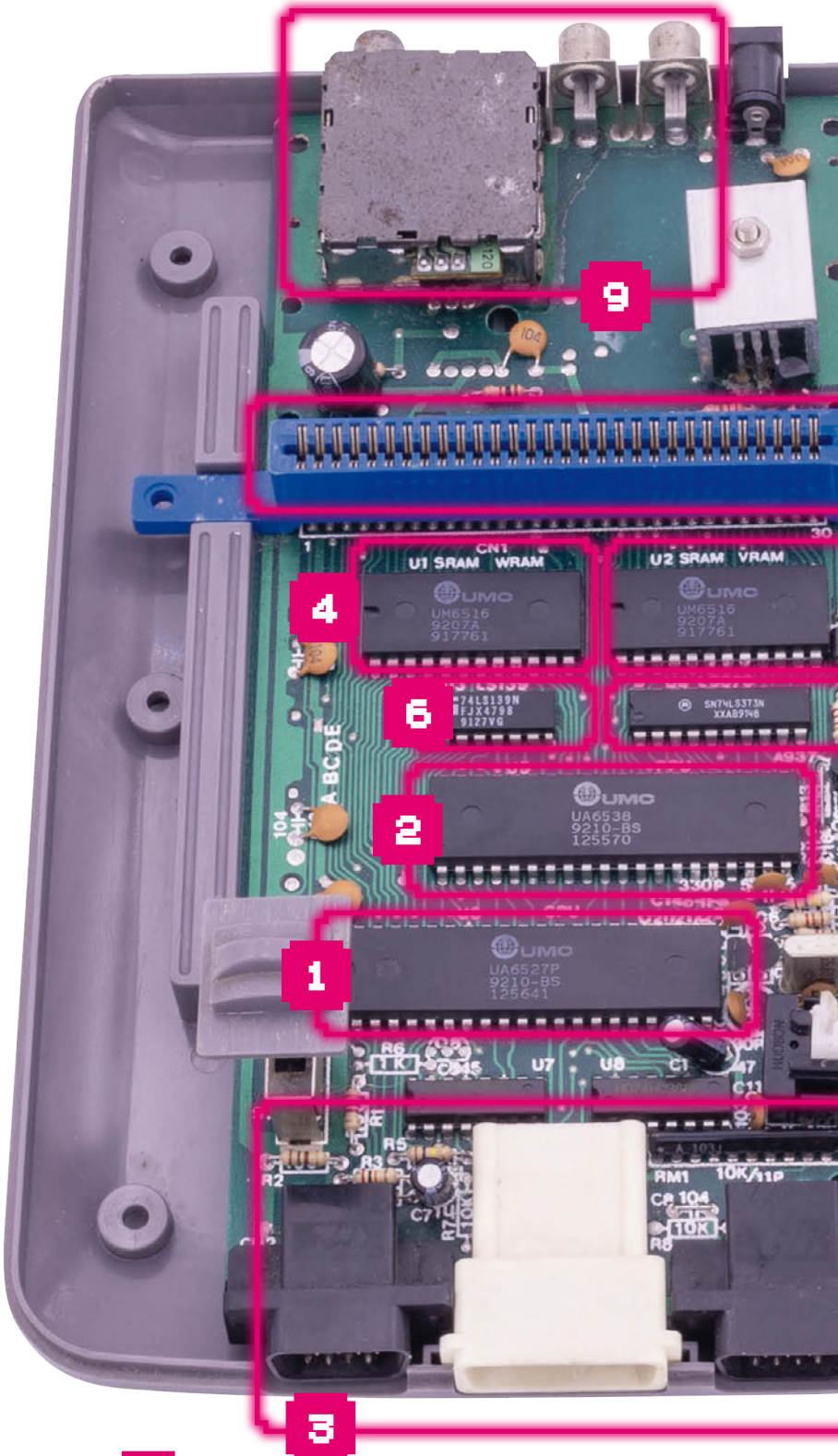
Układ ten wyposażono dodatkowo w dwa generatory dźwięku APU: trzykanałowy i dwukanałowy. W tej edycji Pegasusa zastosowano UMC UA6527P, bezpośrednią kopię procesora Ricoh w wersji NTSC. Kluczową różnicą między nimi jest częściowo błędne działanie jednego ze wspomnianych kanałów. Z tego względu większość klonów Famicoma można poznać – jak się człowiek postara – na słuch. Występują również edycje (oraz układy NES-on-a-Chip) z poprawnie działającym dźwiękiem, ale te należą do rzadkości.

2

PPU

Picture Processing Unit to układ zajmujący się tworzeniem obrazu. W Famicomie oraz części NES-ów w tym miejscu umieszczono odpowiedzialny za sygnał NTSC chip o nazwie Ricoh RP2C02. W edycjach PAL zastąpił go już RP2C07. Jak na swoje czasy, oba zaskakiwały wydajnością. Mogły generować obraz w rozdzielczości 256 × 240 pikseli i korzystały z palety 56 kolorów (choć dokładna liczba tych ostatnich zależy od wersji konsoli), z których wyświetlały typowo do 25 jednocześnie – kolejne uzyskiwano dzięki sprytnym sztuczkom programistycznym. Producent pomyślał też o sprzętowym wsparciu dla scrollingu całego ekranu i możliwości wyświetlania ogromnej wówczas liczby 64 sprite'ów.

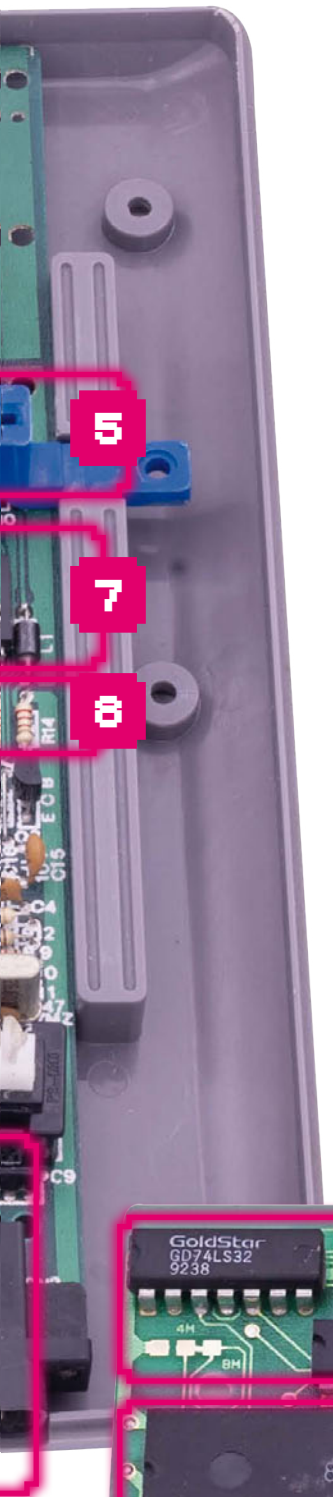
A co konkretnie trafiło do naszego Pegasusa? Przy projektowaniu NES-a w wersji PAL Nintendo z sobie tylko znanych powodów stworzyło niedoskonały układ graficzny. Pojawiły się w nim różnice w stosunku do wersji NTSC, przez co dość nieliczne gry nie chciały na nim działać lub zachowywały się dziwnie. Teoretycznie sprawa ta powinna zostać rozwiązana przez odpowiednio napisane oprogramowanie. Projektując klony konstrukcji Nintendo, UMC wiedziało, że te i tak zostaną wykorzystane do uruchamiania pirackiego oprogramowania rodem z Japonii oraz USA, dlatego stworzyło własną wersję PPU o nazwie UA6538. Chip ten generował obraz PAL, ale równocześnie cechował się obecnością wewnętrznego trybu pracy typowego dla układu NTSC, co zwiększyło kompatybilność nielegalnych gier z europejskimi konsolami. Ten sposób działania otrzymał później zwyczajową nazwę „Dendy PAL Famiclone". Warto dodać, że omawiana tu wersja PPU przeznaczona była do współpracy z procesorem działającym z prędkością właściwą dla NTSC – stąd też do Pegasusa trafiła kopia właśnie takiego CPU, mimo że konsola generowała obraz PAL.



3

PORTY PADÓW I AKCESORIÓW

W pierwszym Famicomie pady były na stałe przymocowane do płyty głównej, a dodatkowe akcesoria, takie jak pistolet Zapper, podpinało się do 15-pinowego portu rozszerzeń, w który wyposażony został również omawiany tu Pegasus. W późniejszych modelach kontrolery dało się już odłączać – w przypadku klonów na ogół stosowano 9-pinowe złącze DE-9, konsole Nintendo używały zaś własnego, 7-pinowego standardu.



4 VRAM

To skrótowiec od Working RAM, czyli pamięci roboczej. Famicom wyposażony był w zaledwie 2 KB takowej. Trzeba jednak pamiętać, że specyficzna architektura urządzenia oraz fakt, iż w banku tym programiści umieszczali tylko zmienne – czyli aktualny stan gry – przełożyły się na niższe rzeczywiste zapotrzebowanie na RAM. W oryginalnych konsolach używano markowych kości Static RAM, jak choćby Hitachi, w klonach zaś mogły to być zamienniki firmy UMC, np. UM6516, ale też dowolne inne kompatybilne standardowe układy. Korzystał z nich głównie procesor.

5 PORT KARTRIDŻA

W urządzeniach z rodziny Famicom port kartridża służył nie tylko do wczytania gry, ale też do rozszerzania możliwości sprzętu. W nośnikach instalowano pamięć ROM mieszczącą programy oraz grafikę (w postaci kafelków 8 × 8 pikseli), a PPU korzystało z tych danych bezpośrednio. Niektóre kartridże zawierały dodatkowe elementy, takie jak pamięć RAM, układ umożliwiający zapis stanu gry czy tzw. mappery. Te ostatnie pozwalały na uruchamianie większej liczby tytułów z jednego nośnika lub stworzenie bardziej zaawansowanej grafiki.

6 LS139

Chip ten jest tzw. dekoderem adresów i selektorem układów, pełni więc funkcję swego rodzaju dyrygenta, wskazując, która kość konsoli powinna być w danym momencie aktywna. Wyboru tego dokonuje na podstawie numeru aktualnie używanej komórki pamięci – poszczególne zakresy tych numerów przypisane są różnym układom na płytce Pegasusa.

7 VRAM

VRAM, czyli Video RAM, to pamięć używana przez PPU. Miała 2 KB i przechowywała nie same elementy graficzne, lecz informacje o tym, jak są one ułożone, a więc swego rodzaju mapę obrazu. Mieściły się tu dane odpowiadające mniej więcej dwóm ekranom gry ułożonym obok siebie. Dzięki temu konsola mogła wykonywać płynny scrolling – zamiast tworzyć obraz od nowa, po prostu przesuwała widok w obrębie wspomnianej mapy. Same obrazki (wygląd kafelków) znajdują się zazwyczaj w pamięci na kartridżu, a VRAM zawiera tylko informacje, w którym miejscu ekranu je wyświetlić.

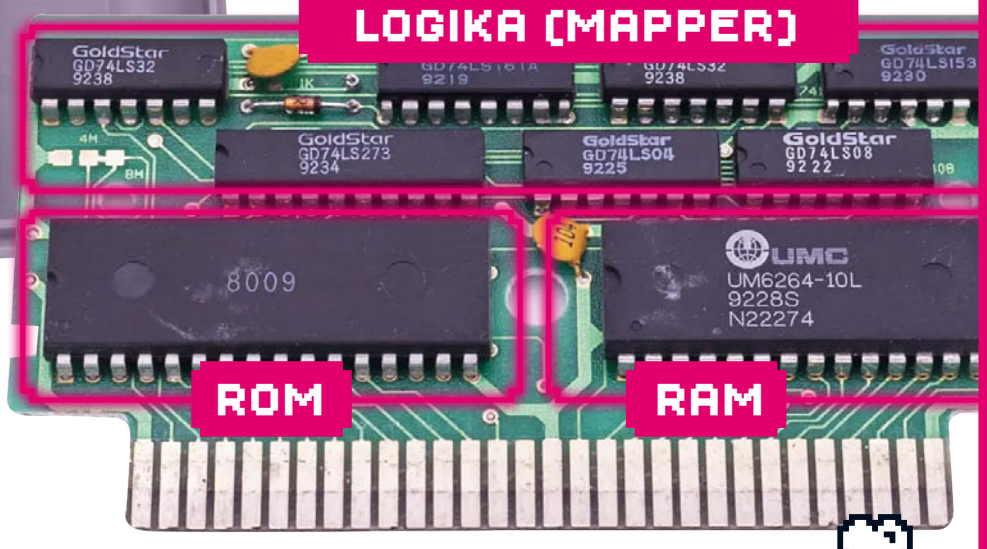
8 LS373

W konsolach Famicom układ graficzny PPU używa tych samych linii (nóżek) zarówno do podania adresu, jak i później do przesyłania danych (dzięki temu kość jest mniejsza). LS373 „zapamiętuje” adres, by ten się nie „zgubił” w momencie, gdy wspomniane linie są już zajęte danymi. W efekcie chip graficzny cały czas „wie”, z którego miejsca w pamięci korzysta.

9 MODULATOR

Pierwsze Famicomy oferowały jedynie wyjście antenowe RF. Dopiero późniejsze wersje – np. Famicom-AV, NES i ich klony, w tym Pegasus – dostały dodatkowo wyjścia audio oraz composite video.

LOGIKA (MAPPER)



KARTRIDŻ 800 W 1

To typowy multikartridż z wczesnych lat 90. Wbrew nazwie zawierał ok. 30 gier, które „mutowano” programowo z wykorzystaniem różnych zmiennych. Wyposażony w 1 MB pamięci ROM (układ z napisem 8009) oraz 8 KB pamięci CHR-RAM (UM6264-10L). Gry i program do ich uruchamiania umieszczone zostały w ROM-ie, przystępnie podzielonym na obszary po 32 KB każdy. CHR-RAM wykorzystywano natomiast jako wygodniejsze oraz bardziej elastyczne miejsce do przechowywania elementów grafiki, które mogły być tam kopiowane w różnych konfiguracjach z ROM-u. Całość dopełniały układy logiczne tworzące tzw. mapper, czyli system zajmujący się przełączaniem pomiędzy obszarami pamięci ROM, co w praktyce pozwalało wybierać grę do uruchomienia.

Za pomoc w przygotowaniu materiału dziękujemy Muzeum Gry i Komputery Minionej Ery we Wrocławiu.

JAKUB „BORG" RZEPECKI

KROK PO KROKU

DOS BOX

Stary komputer w nowym pececie

DOSBox bez tajemnic

Mimo że uważam się za wielkiego fana starych technologii i namiętnie zbieram sprzęt z różnych epok, to do zakupu jednej „maszyny" nie mogę się przekonać. Mowa o pececie sprzed lat. Na szczęście dzięki emulacji nie jest on mi potrzebny.

Nie zrozumcie mnie źle. „Blaszaki" z Intelami 286, 368 czy nawet 486 to piękne urządzenia, a era DOS-a zbiega się przecież z latami młodości – mojej i pewnie też wielu z was. Chętnie do tego okresu wracamy, choćby na chwilę, ale składanie starego peceta po to, by zagrać w *Dooma*, *Aladdina* czy *Prince of Persia*, można porównać do strzelania z armaty do muchy. Zwłaszcza że większość z nas i tak już jakiś komputer ma. Próba uruchomienia na nim starego tytułu z DOS-a bez specjalnych zabiegów spełznie jednak na niczym – świat poszedł już za bardzo do przodu. **By zagrać, będziemy potrzebować „pośrednika" udającego wiekowe urządzenie.**

Dzięki DOSBoksowi uruchomisz stare gry, nie mając komputera z epoki.

Możliwości mamy tutaj kilka, ale najpopularniejsza z nich to DOSBox – otwartoźródłowy emulator towarzyszący nam już od prawie ćwierćwiecza. Potrafi on nie tylko odtworzyć środowisko systemu DOS z dawnych lat, lecz także programowo wskrzesić np. stare procesory oraz karty graficzne czy dźwiękowe. Sprawia to, że program ten jest w bardzo dużym stopniu niezależny od współczesnych urządzeń.

Którego DOSBoksa wybrać?

Pierwotna wersja DOSBoksa jest już dość leciwa i od wielu lat praktycznie porzucona. Szczęśliwie jednak zapaleńcy nadal tworzą i rozwijają na jej podstawie kolejne, znacznie lepsze edycje. Na potrzeby tego artykułu zastanawiałem się nad wyborem jednej z dwóch. Zarówno DOSBox-X, jak i DOSBox Staging to softy aktualne i dające sporo możliwości. Ten pierwszy uzupełniono graficznym interfejsem użytkownika oraz wyposażono w ogromną liczbę opcji i rozszerzeń pozwalających na uruchamianie programów z czasów DOS-a i Windowsa 95. Drugi cechuje się za to lepszą optymalizacją i ukierunkowaniem na wydajną obsługę gier. Tyle że wymaga ręcznej konfiguracji. Po dłuższych rozważaniach **wybrałem dla nas DOSBoksa Staging. Dlaczego? Mimo wszystko jest on po prostu mniej przytłaczający.**

Program instalacyjny tej edycji należy pobrać ze strony dosbox-staging.org. Znajdziecie tam różne jego wersje: dla komputerów z systemami Windows, Linux i macOS, dodatkowo zaś w przypadku „Okien" możemy wybrać, czy chcemy instalator, czy wersję uruchamianą bezpośrednio po jej wypakowaniu. Ja będę posługiwał się w tym poradniku systemem Microsoftu.

Potrzebujemy *Dooma*

Po instalacji lub rozpakowaniu archiwum emulatora możemy zacząć zabawę. Wcześniej dobrze byłoby jednak zrobić na dysku folder, który stanie się dla nas miejscem startowym i magazynem naszych DOS-owych programów. Ja wybrałem c:\DOS, ale może być to dowolny inny katalog. Stworzyłem w nim także folder Gry, a następnie Doom. Dlaczego? Myślę, że to świetna gra na początek!

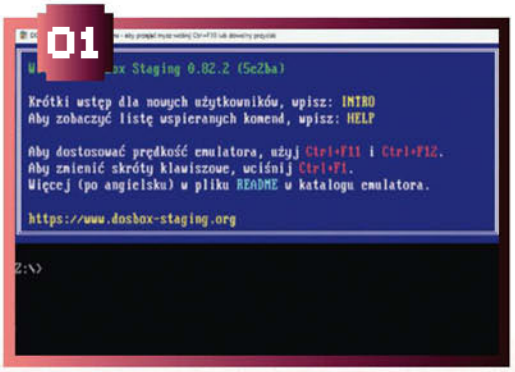
Jeśli zastanawiacie się, skąd wziąć tę klasyczną pozycję, to... tutaj nie ma problemu. Gra id Software jest cały czas w sprzedaży, kupimy ją np. na GOG.com, także w zestawie *Doom + Doom II*. Na potrzeby naszej zabawy wystarczy też darmowa wersja shareware – tę bez kłopotu znajdziecie w sieci.

Jako że edycja z GOG-a w praktyce jest „gotowcem" wyposażonym we własny launcher, to po jej zainstalowaniu należy przekopiować zawartość katalogu DOOM + DOOM II\dosdoom\base\ do stworzonego przez nas wcześniej folderu – tak by plik doom.exe znajdował się w waszym odpowiedniku mojego c:\DOS\Gry\Doom\. Jeśli korzystacie z wersji shareware, wystarczy ją wypakować we wskazane wcześniej miejsce.

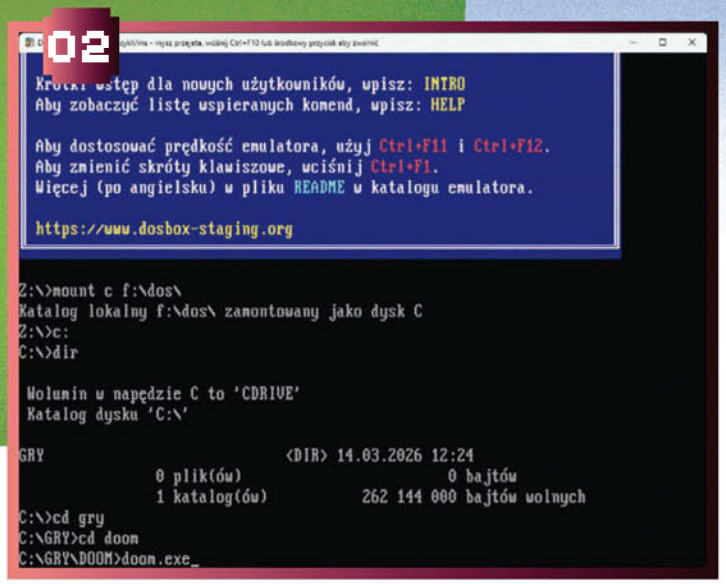
DOSBox startuje

Teraz uruchamiamy DOSBoksa. Chcemy, by wystartował w katalogu c:\DOS. Jak to zrobić? W Windowsie wystarczy kliknąć folder prawym klawiszem i wybrać opcję „Open with DOSBox Staging". Wygodniej jest jednak w tym katalogu przygotować (choćby za pomocą systemowego Notatnika) plik startowy BAT dla Windows – może to być np. start.bat z zawartością: „c:\Program Files\DOSBox Staging\dosbox.exe" --working-dir c:\DOS, gdzie oczywiście obydwie podane ścieżki dostępu muszą kierować do odpowiednich miejsc na waszej „maszynie". Po uruchomieniu programu powinien przywitać nas obrazek jak na FOT. 01.

Jak widać, jesteśmy teraz na dysku Z: – i tutaj uwaga! Wszelkie napędy



eprasa.pl 77ea7384bd



i ich oznaczenia w DOSBoksie nie mają za dużo wspólnego (przynajmniej na początku) z tymi fizycznymi z waszego komputera. Wspomniana „zetka" to nośnik wirtualny, istniejący tylko w DOSBoksie – to na nim znajduje się DOS emulowanego peceta.

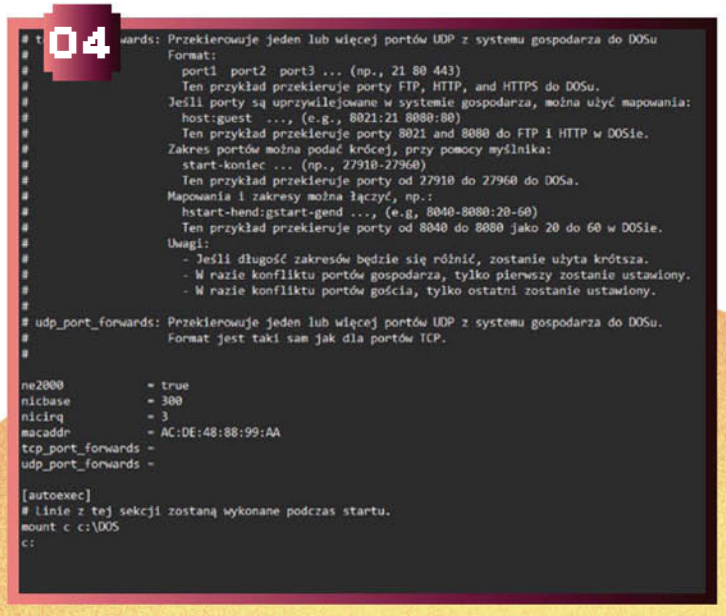
Żeby sprawić, by nasze prawdziwe katalogi pojawiły się w programie, należy je najpierw zamontować. Można to zrobić komendą: mount c c:\DOS – a wpisujemy ją już w oknie DOSBoksa, czyli tam, gdzie widzimy Z:>. Pierwsza litera c oznacza wybraną przez nas nazwę nowego dysku w emulatorze, c:\DOS to natomiast stworzony wcześniej katalog.

Teraz wystarczy przejść na nowy dysk i uruchomić *Dooma*. Wpisujemy zatem kolejno:

```
c:
cd gry
cd doom
doom.exe
```

Jeśli wszystko zrobiliśmy poprawnie FOT. 02, to po chwili na ekranie ujrzymy kultową grę FOT. 03.

Tak naprawdę w tym momencie możemy już zacząć grać. Jeśli jednak nie podoba się nam fakt, że *Doom* i cały DOSBox wyświetlane są w oknie, to dzięki skrótowi Alt + Enter możemy je zmaksymalizować. W ten sam sposób da się wrócić do poprzedniego widoku programu. Jeśli zaś „zgubi" nam się kursor myszy, wywołamy go kombinacją Ctrl + F10. DOSBoksa zupełnie wyłączymy natomiast skrótem Ctrl + F9.



Trochę automatyzacji i DOS Navigator

Po wyłączeniu i włączeniu od nowa programu zastanie nas jednak niemiła niespodzianka – zdefiniowany przez nas dysk C: zniknie. DOSBox działa w ten sposób, że każdy jego restart usuwa działanie wcześniej wpisanych komend (no przynajmniej tych, które nie zmieniają zawartości napędu). **Żeby zrobić coś na stałe, musimy zmodyfikować plik konfiguracyjny.** Stwórzmy więc sobie taki. Po ponownym uruchomieniu DOSBoksa z naszego wybranego katalogu wpisujemy polecenie: config -wc.

W naszym głównym folderze pojawi się plik dosbox.conf. By wprowadzić w nim zmiany, należy otworzyć go w edytorze tekstu, czyli np. w Notatniku – choć polecam lepszą opcję, jaką jest Notepad++. Kiedy już się z tym uporamy, zobaczymy, że wewnątrz czeka na nas treść w języku polskim, a na samym dole sekcja [autoexec]. Tam dodajemy polecenia, które zostaną zastosowane po starcie DOSBoksa. Dopiszmy więc w tym miejscu:

```
mount c c:\DOS
c:
```

A następnie zapiszmy plik FOT. 04.

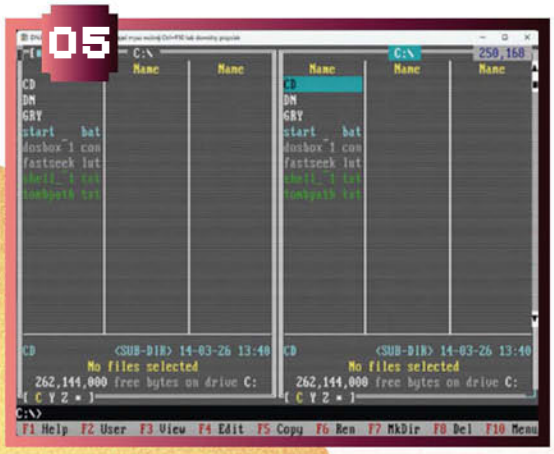
Po restarcie DOSBoksa – co w przypadku edycji Staging można wykonać kombinacją Ctrl + Alt + Home (skrót ten nie występuje w innych wersjach) – nasz dysk zostanie zamontowany, a następnie program automatycznie nas do niego przeniesie.

Osoby, które pamiętają DOS-a, zapewne korzystały z takich programów jak **Norton Navigator czy DOS Navigator – znacząco ułatwiały one poruszanie się po katalogach i przeglądanie plików**. Mamy to szczęście, że ten drugi jest obecnie otwartoźródłowy, a ze strony ritlabs.com/en/products/dn możemy pobrać jego ostatnią oficjalną wersję (1.51). Zróbmy to i skopiujmy ją do katalogu c:\DOS\DN na naszym dysku – w ten sposób DOSBox zobaczy te dane w swoim napędzie wirtualnym, czyli w c:\DN. Teraz dodajmy kolejną linię do naszego pliku konfiguracyjnego, ponownie do sekcji autostart – c:\DN\DN.com.

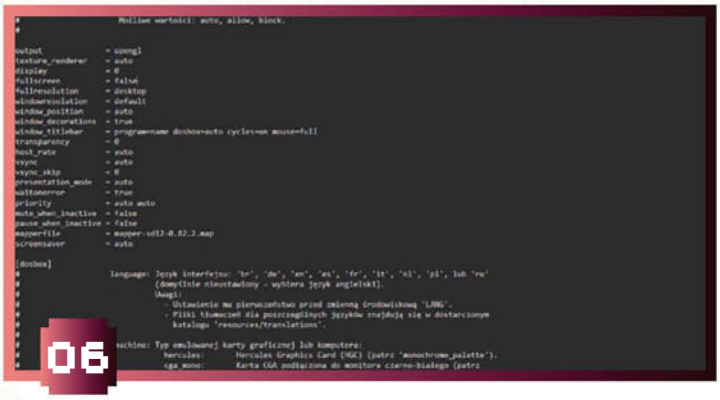
Po następnym restarcie naprawdę możemy już poczuć się jak w 1995 roku FOT. 05.

Konfiguracja obrazu

Do tej pory DOSBox uruchamiał nam się w oknie – czas to zmienić! Otwórzmy plik konfiguracyjny dosbox.conf i przejdźmy do sekcji [sdl]. Opcje fullscreen=true lub fullscreen=false odpowiadają za odpalanie programu odpowiednio na całej powierzchni wyświetlacza lub właśnie w okienku.



eprasa.pl 77ea7384bd



Oprócz tego możemy skorzystać z fullresolution=orginal lub fullresolution=desktop, a nawet podać konkretną wartość, np. fullresolution=1920x1080. Pierwszy z wpisów stara się wymusić na karcie graficznej pracę w rozdzielczości jak najbliższej tej, w której działa dana gra czy program. Drugi już rozdzielczości nie zmienia, pozostając przy takiej, jaką mamy na naszym pulpicie. Trzeci zaś próbuje wyświetlić liczbę pikseli w pionie i poziomie według podanych przez nas wartości. Najwygodniejszy w użyciu na co dzień jest według mnie wariant desktop FOT. 06.

Przedstawione opcje ustalają rozdzielczość ekranu – ale nie do końca to, jaką liczbę pikseli „zajmą" uruchamiane przez nas programy. Tutaj dużą rolę odgrywają polecenia integer_scaling=auto lub integer_scaling=off z sekcji [render]. O co w tym chodzi?

Wystarczy kilka sztuczek, by korzystanie z DOSBoksa stało się łatwiejsze.

DOS-owy soft działa, korzystając ze swoich natywnych ustawień. Możemy mieć zatem ekran w 1920 × 1080, ale gra będzie działać np. w 640 × 480, 800 × 600 lub 320 × 200.

Jeśli rozdzielczość gry jest mniejsza od tej ekranowej, DOSBox postara się dostosować tę pierwszą (zachowując jednak na standardowych ustawieniach proporcje ekranu właściwe np. dla naszego *Dooma*). Może to robić na dwa sposoby. Z wykorzystaniem integer_scaling=auto powiększy liczbę pikseli o ich całkowitą wielokrotność, czyli np. z 320 × 200 do 1600 × 1000. Tutaj pierwotne wartości zostały przemnożone przez pięć, ale efektem ubocznym są czarne paski u góry i u dołu ekranu FOT. 07. Obraz nie wypełnia zatem całej dostępnej przestrzeni w pionie. Przy ustawieniu integer_scaling=off rozdzielczość 320 × 200 zmieni się już w 1728 × 1080 i wówczas czarne paski znikną FOT. 08.

Pierwsza metoda daje ostrzejszy obraz, druga zaś ładniej wypełnia ekran. Którą wybrać? Tak naprawdę tę, którą wolimy. W przypadku monitorów Full HD zazwyczaj lepiej sprawdzi się wersja bez rozciągania na siłę, a w 4K rozdzielczość natywna jest już tak wysoka, że spokojnie możemy użyć drugiej funkcji bez istotnej straty jakości. Da się też po prostu zostawić tę opcję w postaci integer_scaling=off – na ogół powinniśmy osiągnąć zadowalające rezultaty.

Wybierzmy kartę graficzną!

Przez lata istnienia pecetów karty graficzne, jakie montowano w tych „maszynach", ciągle ewoluowały. I nie mam tu na myśli przejścia z grafiki 2D na 3D, lecz podnoszenie rozdzielczości oraz liczby kolorów. Do zmiany naszej wirtualnej karty służy opcja machine z sekcji [dosbox]. Normalnie jest tam ustawiona svga_s3, czyli kultowa S3 Trio64, która była wręcz standardem w mocnych „blaszakach" bez akceleracji 3D.

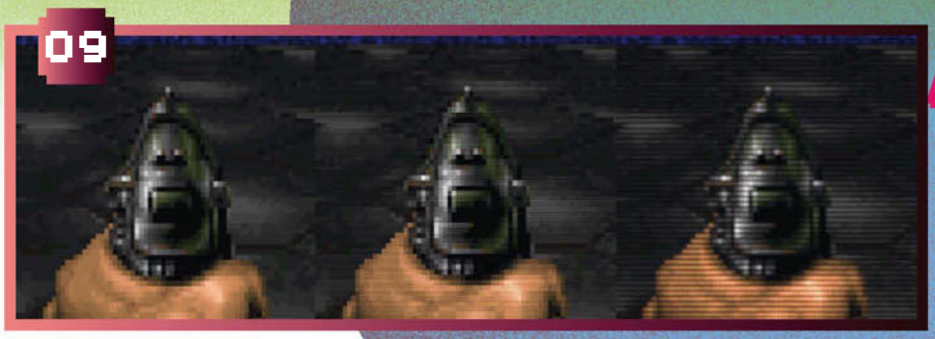
Ten wybór generalnie się sprawdza: gry uruchomią się w najlepszej możliwej jakości, rozdzielczości i kolorystyce. Jeśli jednak chcielibyśmy wymusić korzystanie ze starszego modelu, to też mamy taką opcję – wystarczy wpisać np. ega, cga, cga_mono lub hercules. Każda z tych funkcji ogranicza możliwości naszej wirtualnej karty, a niektóre generują obraz z dzisiejszej perspektywy niespotykany. Warto także zajrzeć do opisów opcji monochrome_palette i cga_colors w sekcji [render], a następnie pobawić się ustawieniami kolorystyki starszych urządzeń. Uwaga jednak: na tych najbardziej prymitywnych kartach wymagający trybu VGA *Doom* działać już nie będzie.

Monitor CRT

Każdy, kto korzystał z monitora CRT, pamięta, że wyświetlany na nim obraz różnił się od tego, co oferują współczesne wyświetlacze LCD. Wynikało to m.in. z obecności linii skanowania, charakterystycznego rozmycia oraz sposobu emisji światła przez luminofor. Wszystko to możemy sobie w DOSBoksie Staging zasymulować za pomocą shaderów i opcji glshader w sekcji [render].

Najpopularniejszą opcją jest crt-auto, który **automatycznie dobiera shader CRT na podstawie trybu graficznego aktualnie używanego przez program**. W tym przypadku wygląd obrazu może się zmieniać w trakcie działania programu. Poza tym mamy crt-auto-machine – tutaj shader bierze za podstawę działania ustawienia machine w sekcji [dosbox], tym samym filtr pozostaje stały. Niektórym może się spodobać crt-auto-arcade, czyli wariant z mocniejszym efektem stylizowanym na monitory arcade, co w praktyce oznacza wyraźniej widoczne linie skanowania i charakterystyczne zniekształcenia obrazu. Jest i sharp, który wyłącza efekty symulujące CRT, pozostawiając ostry obraz „cyfrowy", jak w przypadku współczesnych wyświetlaczy. Wszystkie

eprasa.pl 77ea7384bd



te shadery działają niezależnie od opcji takich jak np. integer_scaling. Wpływają więc jedynie na końcowy wygląd obrazu, a nie na sposób jego skalowania czy proporcje. Różne warianty działania filtra pokazuje FOT. 09.

Nie tylko PC Speaker

Na początku ery gier DOS-owych dźwięk był pecetom niemal obcy – nie licząc pisków wbudowanego PC Speakera. Z biegiem lat jednak pojawiły się karty audio, wypadałoby zatem zrobić z nich użytek. **DOSBox Staging standardowo ma włączoną emulację zarówno „brzęczka", jak i jednego z lepszych urządzeń z epoki – Sound Blastera 16**.

Związaną z tym opcję sbtype=sb16 znajdziemy w sekcji [sblaster]. Standardowo wspomniana karta korzysta z adresu 220, przerwania IRQ 7 i DMA 1. Choć większość gier sama wykrywa te ustawienia, warto je znać, jeśli będziemy musieli wprowadzić korekty – a zrobimy to we wspomnianej powyżej sekcji. W razie potrzeby możemy też zmienić samą kartę, np. na popularniejsze, choć gorsze modele Sound Blaster Pro 1 lub 2 (wartości sbpro1, sbpro2) albo na klon ESS EX1688 AudioDrive – tutaj wystarczy wpisać wartość ess.

Będę grał w grę... z CD

Wszystkie przedstawione opcje sprawiają, że DOSBox nabiera uroku i będzie dobrze obsługiwał nie tylko *Dooma*, ale także szereg innych klasycznych tytułów. W pewnym momencie prawdopodobnie zechcemy jednak zagrać w coś nowszego, wydanego na płycie CD. Co może być lepszym przykładem niż słynny *Tomb Raider*? Zakładam, że mamy obraz posiadanej przez nas gry w wersji CD pod postacią plików tomb.bin i tomb.cue(*).

Na początek stwórzmy w naszym folderze Gry katalog TR i skopiujmy tam wspomniane pliki. Teraz musimy umieścić płytę w wirtualnym napędzie. Możemy to uczynić komendą imgmount d tomb.cue -t cdrom – oczywiście z poziomu DOS Navigatora, będąc w katalogu c:\Gry\TR. Litera d to nasze określenie dla napędu, następnie zaś mamy nazwę pliku i informację, że „wkładamy" kompakt. Tym samym poleceniem da się montować też dyskietki (imgmount a dyskietka.bin -t floppy) i inne obrazy.

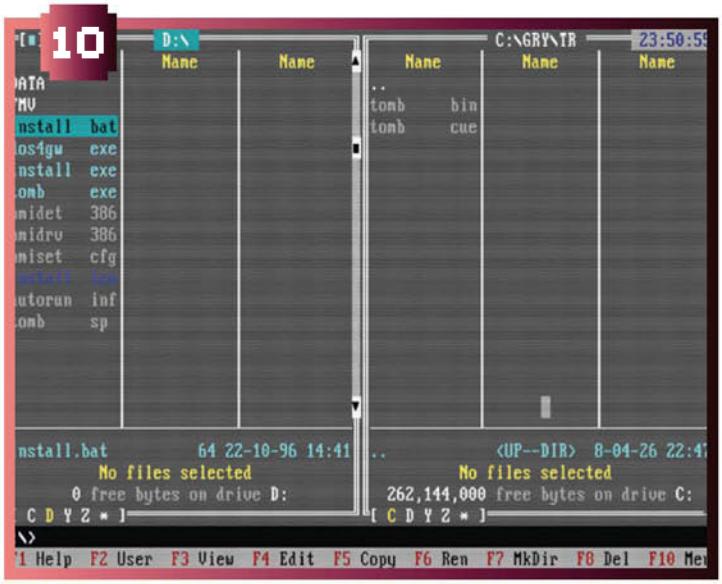
Teraz wystarczy tylko zainstalować grę, korzystając z poleceń:

```
d:
install.bat
```

...Albo po prostu przechodząc w DOS Navigatorze na dysk d: i wybierając wspomniany plik FOT. 10.

Jak ułatwić sobie życie

Powinien uruchomić się instalator. Wybieramy w nim miejsce instalacji c:\Gry\TR oraz klikamy „Auto Detect" w sekcji dźwięku FOT. 11. Teraz, będąc w wyżej wymienionym katalogu, możemy już włączyć grę, korzystając z pliku tomb.exe. Jeśli wszystko zrobiliśmy poprawnie, po chwili zobaczymy Larę Croft FOT. 12. Po zakończeniu zabawy można wyjąć naszą wirtualną płytę CD z napędu. Służy do tego polecenie imgmount -u d.



A CO Z VOODOO?

Ostatnie lata popularności DOS-a to też początki akceleracji 3D. W tym obszarze prym wiodły niezapomniane karty Voodoo (piszemy o nich na str. 90). O ile pierwotny DOSBox nie oferował ich emulacji, o tyle nowsze wersje, m.in. Staging, radzą sobie z tą kwestią bardzo dobrze. Co więcej, dla naszego programu opcja ta jest standardowo włączona i nie musimy tu nic zmieniać. Gdybyśmy jednak chcieli, możemy zajrzeć do sekcji **[voodoo]**. Rzecz jasna z akceleratora zrobią użytek tylko te tytuły, które go obsługują – DOS-owa wersja *Tomb Raidera* do takich niestety nie należy.

Żeby ułatwić sobie sprawę, da się za pomocą DOS Navigatora stworzyć plik start.bat w katalogu c:\Gry\TR. W tym celu wystarczy wcisnąć Shift + F4, wpisać przytoczoną nazwę, a następnie umieścić wewnątrz następujące komendy:

```
imgmount d tomb.cue -t cdrom
tomb.exe
imgmount -u d
```

Tak przygotowany plik zapisujemy, naciskając F2, a później Esc. W ten sposób stworzyliśmy sobie „automat" do pełnej obsługi gry.

Coś jeszcze?

Jeśli chodzi o informacje dla początkujących, to zasadniczo wszystko. Uzbrojeni w tę wiedzę spokojnie uruchomimy praktycznie każdy tytuł z ery DOS-a. Mogę tylko jeszcze dodać, że DOSBox Staging automatycznie obsługuje także myszkę oraz kontrolery do gier. Na odchodne zachęcam do przestudiowania pliku konfiguracyjnego, który jest pełny dobrze opisanych opcji wraz z przykładami i dostarczy wam bardzo dużo informacji.

(*) Jeśli będziecie chcieli zmienić ich nazwę, to pamiętajcie, żeby otworzyć np. w Notatniku plik CUE i na samej górze, w pierwszej linijce, również dokonać takiej aktualizacji. W innym wypadku całość nie będzie działać poprawnie.

eprasa.pl 77ea7384bd

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Fritzchens Fritz

GRZEGORZ „KRIGOR" KARAŚ

Akceleratory Voodoo, czyli magia grafiki 3D

W drugiej połowie lat 90. chyba nie było pecetowego gracza, który nie marzył o akceleratorze grafiki Voodoo. Te legendarne dziś urządzenia pojawiły się znikąd, błyszczały przez parę lat, a następnie równie szybko zniknęły. Ten krótki okres wystarczył jednak, by na stałe zapisały się w historii gamingu.

Mówiąc obrazowo, komputer z pierwszej połowy lat 90. miał z grafiką 3D tyle wspólnego, co seryjny Fiat 126p z Rajdem Paryż-Dakar. W tamtych czasach karta graficzna była w istocie urządzeniem wyjściowym, które „przechowywało" w swej pamięci obraz, a następnie „tłumaczyło" go na wymagany przez monitory sygnał analogowy. Sama grafika powstawała natomiast przy użyciu CPU, stanowiącego w przypadku peceta jednostkę wykorzystywaną do przeprowadzania wszelkich obliczeń.

Przed magią Voodoo

To właśnie procesor wykonywał większość roboty przy rysowaniu pikseli, działając w trybie software'owym – a więc wyłącznie przy użyciu kodu programu, bez wsparcia wyspecjalizowanego układu przyspieszającego pracę. W tej sytuacji wymagające zadania związane z grafiką 3D potrafiły powalić na kolana nawet najmocniejsze ówczesne pecety, a twórcy gier na tę platformę – nawet jeśli chcieli się rozwijać – w praktyce mieli związane ręce. **Na tle tej ogólnej „blaszanej" miernoty jeszcze bardziej uwypukliła się druzgocąca przewaga konsoli PlayStation**, wydanej w Japonii pod koniec 1994 roku. Poczciwy „Szarak" był bowiem wyposażony nie tylko w CPU, ale też w wyspecjalizowany koprocesor GTE do transformacji 3D oraz osobny układ graficzny do rasteryzacji i mapowania tekstur. I robił cuda, o których mieszkańcy pecetowej krainy nawet nie śmieli marzyć.

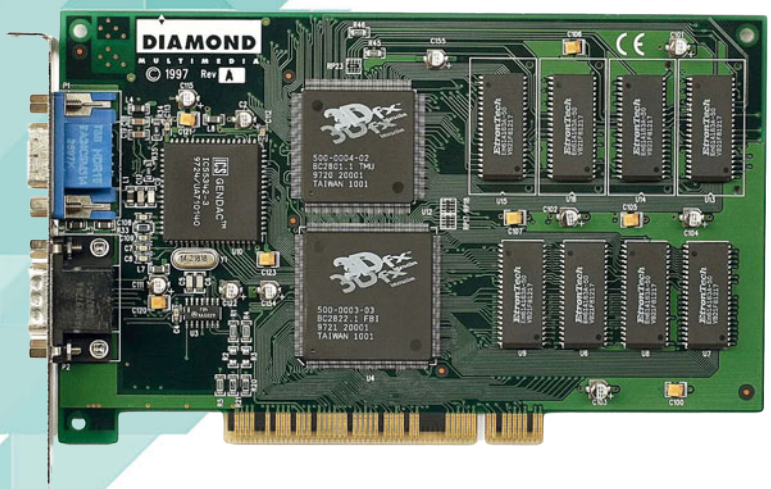
Nie znaczy to jednak, że nie podejmowano prób „doszusowania" do poziomu konsoli z Kraju Kwitnącej Wiśni. Tutaj należałoby wymienić przede wszystkim kartę graficzną **S3 ViRGE z 1995 roku – reklamowaną zresztą jako pierwszy szeroko dostępny akcelerator grafiki 3D**. Tyle tylko, że były to puste obietnice – o czym sam w tamtych czasach się przekonałem. Konstrukcja ta kulała na każdym kroku: miała wolną pamięć, cechowała się niską wydajnością i nie oferowała efektywnego filtrowania tekstur. Co więcej, pod względem sprzętowym stanowiła przykład karty 2D z „doklejonymi" funkcjami 3D – ale bez zaplecza w postaci wyspecjalizowanej architektury.

W praktyce bez 3D

Wszystko to sprawiło, że S3 ViRGE stał się kartą przejściową – zwiastunem nadchodzących zmian, który sam jednak podczas pracy w środowisku trój-

Diamond Monster 3D to zdecydowanie najpopularniejszy akcelerator z chipem Voodoo i zarazem karta, która budzi wielką nostalgię.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Konstantin Lanzet



wymiarowym działał wręcz przeraźliwie wolno. Na tyle, że doczekał się nawet ironicznego miana „deceleratora 3D" – bo zdarzało się, że renderowanie w trybie software'owym było wydajniejsze.

Niewiele lepiej spisywały się konkurencyjne konstrukcje, które przyszły rok później. Tutaj należy wymienić kiepskawą wydajnościowo kartę ATI Rage, pozbawionego filtrowania tekstur Matroksa Mystique czy ciekawą, ale nędzną pod względem kompatybilności z grami PowerVR PCX1 (w tym przypadku zawiniło zupełnie inne, niespotykane podejście do renderingu). Ostatnim elementem układanki tego okresu były chaos po stronie API i brak utartych standardów. Do tego wątku zresztą jeszcze wrócimy.

Wszystkie te okoliczności sprawiły, że **w segmencie kart graficznych pojawiła się wręcz gigantyczna wyrwa**. Pecetowi gracze – oczarowani możliwościami PSX-a, który w końcu, z niemal rocznym opóźnieniem względem Japonii, dotarł na europejski i amerykański rynek – też chcieli mieć porządną grafikę 3D. W praktyce jednak nikt nie potrafił tego marzenia spełnić. Do czasu.

3Dfx przybywa z odsieczą

Sytuację wykorzystała młoda, bo powołana do życia w połowie roku 1994, firma 3Dfx. Jej założycielami byli Ross Smith, Gary Tarolli i Scott Sellers – uciekinierzy z Silicon Graphics, czyli przedsiębiorstwa stojącego za opracowaniem na potrzeby Nintendo 64 koprocesora Reality, odpowiedzialnego za tworzenie grafiki trójwymiarowej.

Pierwsze wzmianki o chipie SST-1, który wkrótce miał się stać sercem wydajnych akceleratorów 3D, pojawiły się już w 1995 – wtedy to firma m.in. ujawniła zarys jego możliwości potencjalnym partnerom. Gracze o nadchodzącym przełomie dowiedzieli się nieco później, bo przy okazji odbywających się w grudniu tego samego roku targów COMDEX w Las Vegas. To tam stało się jasne, że 3Dfx szykuje wyspecjalizowany w grafice 3D układ, który trafi zarówno do „maszyn" z salonów gier, jak i domowych pecetów (w tym drugim przypadku umożliwiły to spadki cen pamięci).

Projektanci, pamiętając S3 ViRGE i kolejne mniej lub bardziej nieudolne konstrukcje, postawili wszystko na jedną kartę: ich „krzem" miał być wyspecjalizowany aż do bólu. I – co ważne – prace nad nim przebiegały dwutorowo. Zacznijmy od warstwy sprzętowej.

Uzupełnienie tradycyjnej karty graficznej

Początkowo firma nie sprzedawała akceleratorów 3D, tylko same układy SST-1, które wędrowały do klientów biznesowych – ci natomiast wykorzystywali je do tworzenia gotowych urządzeń. Z tego też powodu określenie daty powstania Voodoo jest problematyczne. Pierwsze chipy dotarły do partnerów 3Dfx ponoć jeszcze pod koniec 1995, ale **za dzień premiery komercyjnej uważa się 7 października 1996, kiedy firma Orchid wprowadziła do sprzedaży kartę Righteous 3D**. Wcześniej, bo w sierpniu tego samego roku, Diamond zaprezentował kultowego Monstera 3D – ten jednak do sklepów najpewniej trafił po wspomnianej konkurencji.

Niezależnie od tego, czyje logo widniało na pudełku, instalacja sprzętu za każdym razem wyglądała tak samo. Należało najpierw wpiąć go do wolnego slotu PCI na płycie głównej, a następnie – z wykorzystaniem specjalnego kabla i już na zewnątrz pecetowej obudowy – podłączyć do tradycyjnej karty 2D, niezbędnej, by całość działała.

Karty firmy 3Dfx przyniosły rewolucję, ale szybko ustąpiły pola konkurencji.

Sygnał do monitora wyprowadzało się zaś przez drugie wolne gniazdo na śledziu tej nowej, pożądanej przez graczy zabawki.

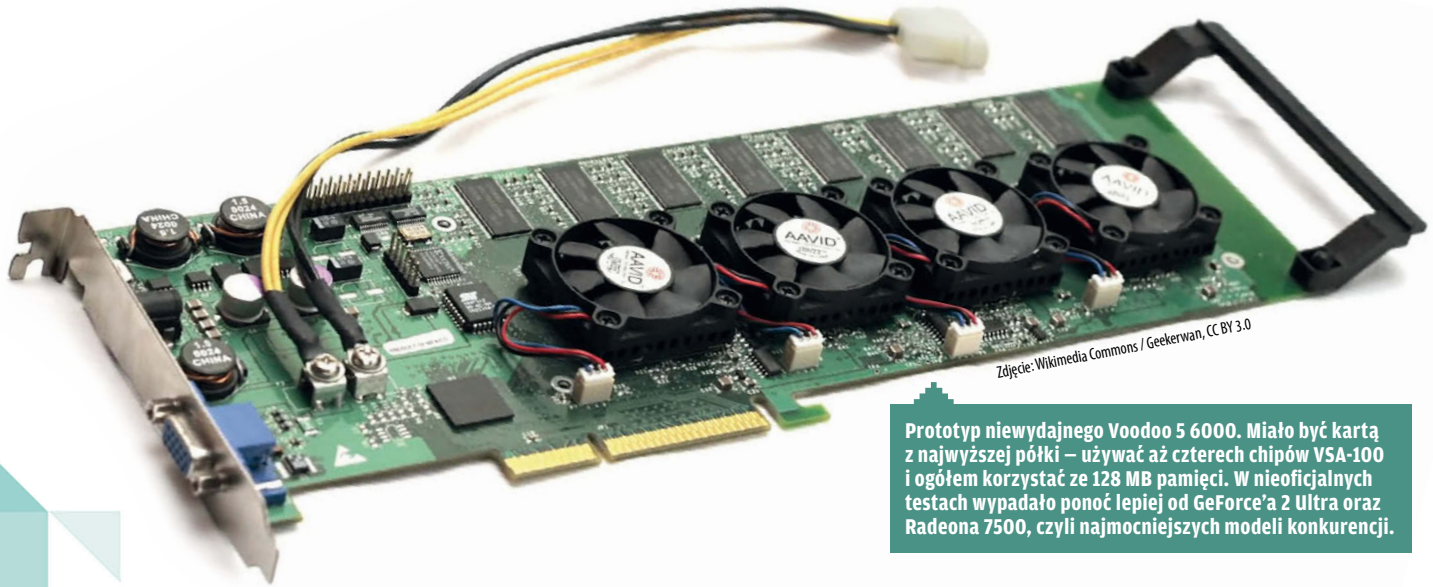
Po pierwsze specjalizacja

Typowy model Voodoo był wyposażonym w 4 MB EDO DRAM urządzeniem, które przejmowało kontrolę nad wyświetlaniem obrazu, kiedy uruchamialiśmy grę z grafiką trójwymiarową. W pozostałych przypadkach akcelerator „przepuszczał" do monitora sygnał z karty 2D. Co ciekawe, część wariantów, w tym wspomniana konstrukcja firmy Orchid, korzystała z... mechanicznych przekaźników sygnału – w praktyce więc, gdy Voodoo zaczynało pracować, słyszeliśmy potwierdzający to klik.

Serce urządzenia stanowiły chipy stworzone w procesie technologicznym 500 nm. Liczba mnoga to nie błąd: każda karta Voodoo miała ich bowiem dwa.

Jak to jest z tymi nazwami?

Nazwa rodziny akceleratorów Voodoo wzięła się od Voodoo Graphics, bo tak w materiałach marketingowych producent określił swój pierwszy chip – kodowo opisywany jako SST-1, prawdopodobnie od inicjałów założycieli firmy 3Dfx. Pomysł ten spodobał się na tyle, że przylgnął do całej grupy urządzeń na kolejne lata. Czasem można też spotkać formę „VooDoo" – ta jednak stosowana była sporadycznie oraz w sposób raczej nieoficjalny. A „3Dfx"? To skrótowiec od „three-dimensional effects". W używanej w tekście wersji przetrwał do 1998, kiedy wraz z odświeżeniem logotypu firma dokonała drobnej korekty i przyjął on postać 3dfx. Przedsiębiorstwo jednak nie zawsze było konsekwentne: różna pisownia pojawia się np. na chipach Voodoo Banshee czy Voodoo 2.



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Geekerwan, CC BY 3.0

Prototyp niewydajnego Voodoo 5 6000. Miało być kartą z najwyższej półki – używać aż czterech chipów VSA-100 i ogółem korzystać ze 128 MB pamięci. W nieoficjalnych testach wypadało ponoć lepiej od GeForce'a 2 Ultra oraz Radeona 7500, czyli najmocniejszych modeli konkurencji.

Pierwszy, określany mianem Frame Buffer Interface, był „mózgiem" odpowiedzialnym za odbieranie przygotowanych przez procesor danych geometrycznych, rastrowanie, łączenie i zapis pikseli do bufora ramki. Drugi – Texture Mapping Unit – zajmował się teksturowaniem, wygładzaniem oraz obliczeniami związanymi z oddaniem prawidłowej perspektywy dla używanych w danej scenie bitmap. Dzięki takiemu podziałowi pracy obydwa układy mogły działać równolegle i tym samym efektywnie wykorzystywać dostępną pamięć. Przy puli 4 MB karta przeznaczała 2 MB na bufor ramki oraz 2 MB na tekstury.

Gracze dostali prawdziwą petardę! **Akcelerator – generujący grafikę w rozdzielczości 640 × 480 i 16-bitowym kolorze – zaczął błyskawicznie podbijać rynek.** Nie byłoby to jednak możliwe bez wspierającej sprzęt odpowiedniej warstwy programowej.

Po drugie własne API

Jak już wspomniałem, w momencie wejścia kart Voodoo na rynek ekosystem PC cierpiał na brak dojrzałych i wydajnych narzędzi do grafiki 3D w grach. Direct3D dopiero stawiał pierwsze kroki, a OpenGL – choć rozwinięty oraz stabilny w aplikacjach profesjonalnych – miał niewielkie wsparcie w tytułach rozrywkowych i był trudny do implementacji na ówczesnych, ograniczonych kartach.

3Dfx zdecydował się więc stworzyć własne API, czyli zestaw funkcji i reguł, które programiści wykorzystują, żeby ich aplikacja mogła „rozmawiać" z innym softem lub – jak w tym przypadku – sprzętem. Glide, bo tak nazwano to rozwiązanie, został zaprojektowany w taki sposób, aby maksymalnie wykorzystać możliwości kart Voodoo. Implementował głównie funkcje dostępne bezpośrednio w układach, zapewniając dzięki temu wysoką wydajność i prostotę kodowania.

To ścisłe dopasowanie sprzętu oraz API stało się fundamentem sukcesu Voodoo. Twórcy gier chętnie korzystali z Glide'a, bo był nieskomplikowany i stabilny – w efekcie mogli uniknąć problemów charakterystycznych dla wczesnych wcieleń Direct3D. Właśnie dlatego tak wiele produkcji końca lat 90. powstawało z natywnym wsparciem dla technologii 3Dfx, a w recenzjach gier często porównywano wersje Glide i Direct3D, zwykle na korzyść tej pierwszej. Voodoo nie zdobyło więc rynku uniwersalnością – zaważyła daleko posunięta specjalizacja w ściśle współpracujących ze sobą warstwach sprzętowej i programowej.

Sukces i dalszy rozwój

Wszystko to sprawiło, że karty oparte na chipsetach 3Dfx stały się hitem oraz marzeniem każdego pecetowego gracza. Tyle że mówimy o drugiej połowie lat 90., kiedy rozwój sprzętu był naprawdę gwałtowny. Firma zatem nie mogła spocząć na laurach – i to nawet pomimo tego, że karty Voodoo powszechnie uważano za urządzenia wyprzedzające konkurencję o generację.

Pierwszą próbą wzmocnienia pozycji 3Dfx było **stworzenie urządzenia typu „wszystko w jednym". Voodoo Rush uznania jednak nie znalazło.** Nieudane „zlepienie" tradycyjnej karty z akceleratorem przełożyło się bowiem na wyższą cenę i gorszą wydajność – czasem nawet o 20% w stosunku do Voodoo. Użytkownicy zostali więc przy poprzednim rozwiązaniu, a firma zanotowała pierwszą porażkę. O wiele lepiej poszło jej za to z następcą debiutanckiej konstrukcji.

Magia po raz drugi

Voodoo 2, podobnie jak „jedynka", wymagało tradycyjnej karty graficznej. Było w istocie rozwinięciem zastosowanej poprzednio technologii. Akcelerator trafił do sprzedaży w lutym 1998 roku i okazał się prawdziwą bombą. Wyposażony w 8 lub 12 MB pamięci, pozwalał poszaleć w rozdzielczości 800 × 600. Kluczową zmianę stanowił fakt, że dotychczasową parę chipów wzbogacono trzecim – tym samym Voodoo 2 korzystało z dwóch jednostek teksturujących. Wraz z innymi usprawnieniami przełożyło się to na ponaddwukrotny skok wydajności względem poprzednika, a w tytułach, które potrafiły zrobić użytek z techniki multitexturingu, klatek było jeszcze więcej.

Mało tego! **Wraz z Voodoo 2 pojawiła się technologia SLI (Scan-Line Interleave). Dzięki temu, jeśli tylko ktoś miał gruby portfel, mógł zaprząc do pracy dwa akceleratory** spięte w tandem. Każdy z nich zajmował się w takim przypadku obróbką własnych linii obrazu: parzyste przypadały jednemu,

O akceleratorze Voodoo marzył każdy ówczesny pecetowy gracz.

a nieparzyste drugiemu. Efekt zaś powodował, że graczom opadały szczęki. Taka konfiguracja pozwalała bowiem na zabawę w rozdzielczości 1024×768. W tamtych czasach był to absolutny top.

Całkiem udany „wyjec"

Przy okazji premiery „dwójki" 3Dfx zrobił też kolejne podejście do konstrukcji samodzielnej. Wyszło może nie tak dobrze, jak zakładał producent, ale zdecydowanie lepiej niż w przypadku Rusha. **Sercem Banshee, bo tak nazywała się ta karta, był oparty na technologii Voodoo 2 chip, który łączył możliwości 2D i 3D.** Tym samym firma nawiązała bezpośrednią walkę z coraz bardziej rozpychającą się na rynku Nvidią.

W przeciwieństwie do mocniejszego brata karta ta dysponowała tylko jedną jednostką teksturującą, co przełożyło się na niższą wydajność. Wspierała również wyłącznie 16-bitowy kolor, kiedy konkurencja przesiadała się na palety 24- i 32-bitowe. Sprzedała się jednak całkiem dobrze – dotarła do przeszło miliona odbiorców. Tyle że równocześnie był to zwiastun problemów: o ile osobne akceleratory wciąż wychodziły firmie świetnie, o tyle rozwiązania typu „combo" już gorzej. A wszystko wskazywało na to, że właśnie one staną się przyszłością.

Początek kłopotów

Voodoo 2 było bowiem tak naprawdę ostatnim akceleratorem według klasycznej definicji – **wypuszczona w kwietniu 1999 roku „trójka" oszczędziła już użytkownikom konieczności posiadania osobnej karty 2D**. Co więcej, 3Dfx, wydając 141 mln dolarów, kupił firmę STB – w ten sposób zaczął samodzielną produkcję kart graficznych. W efekcie na rynek dotarła seria trzech urządzeń, które potem uzupełniono o trzy kolejne.

W momencie premiery karty spod znaku Voodoo 3 były kulminacją filozofii 3Dfx: prosty, ekstremalnie szybki i stabilny hardware w grach radził sobie lepiej, niż wynikałoby to z jego specyfikacji. Produkty te szczególnie dobrze sprawdzały się w niższych rozdzielczościach, często wyprzedzając Rivę TNT2 Nvidii i ATI Rage'a 128. Tyle że równocześnie coraz mocniej dawały o sobie znać ograniczenia architektury. „Trójki" obrywały w testach za brak wsparcia dla 32-bitowego koloru oraz tekstur o dużej rozdzielczości. To, w połączeniu z gwałtownym spadkiem wydajności wraz ze wzrostem liczby pikseli, pokazywało, że dobry okres firmy 3Dfx dobiega końca.

W tym czasie zresztą na pozycję rynkowego lidera wysunęła się już Nvidia.

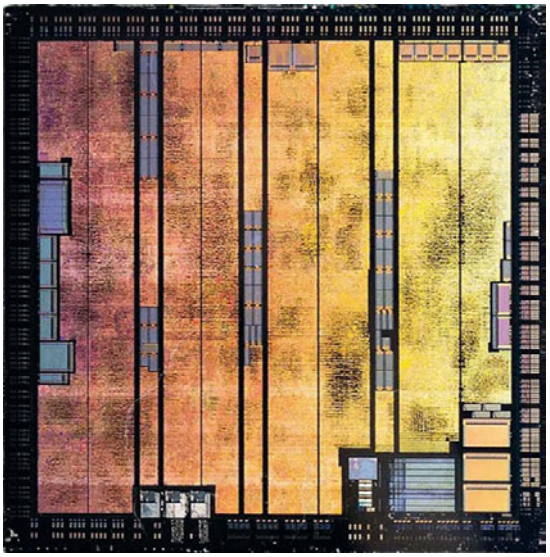
Koniec ery Voodoo

A „Zieloni" nie próżnowali. Pod koniec 1999 roku w sprzedaży pojawił się rewolucyjny GeForce 256 ze sprzętową obsługą T&L(*). Karta ta była zresztą reklamowana jako pierwsze na świecie GPU – przenosiła bowiem ciężar obliczeń geometrii oraz oświetlenia z procesora na swój wyspecjalizowany układ. Wówczas **stało się też jasne, że 3Dfx ma nieliche kłopoty: został w tyle i nie potrafił już sensownie odpowiedzieć**.

Z powodu opóźnień do sprzedaży trafił tylko jeden model kolejnej generacji, Voodoo 4 4500, dostępny w wersjach AGP i PCI. Pozostałe nie wyszły poza etap prototypów. Wspomniana karta zagościła zaś na półkach sklepowych w październiku 2000 roku, gdzie spotkała się z dostępnym od czerwca... Voodoo 5 5500. Absurd, do tego smutny, bo „piątka" też już nie liczyła się w wyścigu o dominację na rynku. 3Dfx, stawiając – jak poprzednio – na skalowalność swojej technologii, zastosował w niej dwa znane z Voodoo 4 4500 chipy VSA-100. Efekt, jak na konstrukcję spóźnioną względem konkurencji, był całkiem niezły, tyle że ogólnie kiepskiej sytuacji firmy już to odwrócić nie mogło, a na wydanie długo przygotowywanego, ponoć rewolucyjnego modelu Rampage czasu zabrakło.

Voodoo już nie ma, ale legenda została

W istocie 3Dfx upadł, gdyż uparcie trzymał się swych pierwotnych założeń. Trafny początkowo pomysł na rozwój wyspecjalizowanej architektury i własnego API sprawił, że karty Voodoo znalazły w drugiej połowie lat 90. niezagospodarowaną niszę. Potem jednak



Serce Voodoo Banshee – całkiem udanego urządzenia, które już nie wymagało osobnej karty 2D.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / FritzchensFritz

sytuacja zmieniła się diametralnie: kiedy branża się rozwijała, firma zaczęła się zamykać we własnym getcie. Nie pomogła również decyzja o porzuceniu dotychczasowych partnerów na rzecz samodzielnej produkcji. Przykład Nvidii pokazał, że dostarczanie samych chipów miało zdecydowanie więcej sensu.

Koniec przyszedł gwałtownie. **W grudniu 2000 roku spora część 3Dfx – wraz z patentami i znakami towarowymi – została przejęta przez twórców GeForce'a**, proces likwidacji oraz formalnego zamknięcia trwał natomiast do października 2002. Tym samym nastąpił zmierzch epoki kart Voodoo, ale nadzieja na to, że wrócą, wciąż się tli. W końcu „Zieloni" w dalszym ciągu trzymają gdzieś w swych szufladach prawa do tej kultowej nazwy. Kto wie, może kiedyś je odkurzą.

(*) Wprowadzenie sprzętowego Transform & Lighting przez Nvidię przeniosło obliczenia geometrii z CPU do GPU, eliminując główne wąskie gardło renderingu 3D i umożliwiając gwałtowny wzrost złożoności scen. Była to jedna z najważniejszych zmian w historii kart graficznych.

Dwie epoki

	3Dfx Voodoo	Nvidia GeForce RTX 5080	Różnica względem Voodoo
Rok premiery	1996	2025	o 29 lat późniejszy
Proces technologiczny	500 nm	5 nm	100 razy mniejszy
Powierzchnia chipu	135 mm²	378 mm²	2,8 raza większa
Liczba tranzystorów	1 mln	45,6 mld	45 600 razy większa
Taktowanie rdzenia	50 MHz	2617 MHz (boost)	52,3 raza wyższe
Pamięć VRAM	4 MB EDO	16 GB GDDR7	4096 razy więcej
Przepustowość pamięci	0,8 GB/s	960 GB/s	1200 razy wyższa
Wypełnianie pikseli	50 MPix/s	293,1 GPix/s	5862 razy szybsze
Wypełnianie tekstur	50 MTexel/s	879,3 GTexel/s	17 586 razy szybsze
Pobór mocy	ok. 15 W	360 W	24 razy większy

DANIEL FERGISZ (REPAIRBOX)

Sony Bravia KDL-22PX300

Telewizor, który połknął PS2

W historii elektroniki Sony nie brakowało osobliwych pomysłów, ale Bravia KDL-22PX300 to przypadek naprawdę wyjątkowy. O ile telewizory dla graczy nikogo dziś nie dziwią, o tyle model z wbudowanym PlayStation 2 nawet teraz brzmi jak coś z alternatywnej rzeczywistości.

W 2010 roku Sony wypuściło do sprzedaży 22-calowy telewizor LCD, w którego podstawie ukryto pełnoprawne PS2 Slim. Najbardziej w całej tej sytuacji zaskakuje jednak moment premiery tego urządzenia.

Multimedialne centrum rozrywki

KDL-22PX300 został wyceniony na 199 funtów i trafił wyłącznie na europejski rynek w czasie, gdy PlayStation 3 zadomowiło się już tam na dobre, a era jego poprzedniczki dobiegała końca. Choć marka PS2 wciąż zajmowała mocną pozycję, **cały projekt sprawiał wrażenie trochę spóźnionego – ale jednocześnie bardzo odważnego i nietypowego**.

Co ważne, trudno tu mówić o tanim chwycie marketingowym. To nie był telewizor „inspirowany PlayStation", tylko normalna Bravia z prawdziwą konsolą w środku. Sprzęt miał osobny przycisk uruchamiania trybu PS2, z przodu zaś znajdowały się po dwa porty na kontrolery oraz karty pamięci. Model ten obsługiwał również tytuły z „Szaraka", do tego dochodziło odtwarzanie DVD-Video i zwykłych płyt CD-Audio, więc użytkownik dostawał w praktyce małe centrum rozrywki zamknięte w jednej obudowie.

Sam telewizor też nie odstawał technologicznie od realiów epoki. Matryca o przekątnej 22 cali oferowała rozdzielczość 1366 × × 768. Ponadto dostawaliśmy tuner DVB-T, cztery wejścia HDMI oraz znane z konsol PS3 i PSP menu XMB (XrossMediaBar). Jak na swoje rozmiary, model był zatem całkiem nieźle wyposażony. **Nietrudno sobie wyobrazić, gdzie Sony widziało ten sprzęt: w sypialni, pokoju nastolatka, akademiku albo małym mieszkaniu.** Jeden ekran, niewiele kabli, potrzeba niedużej przestrzeni i dostęp do telewizji, filmów oraz ogromnej biblioteki gier PS2. Pomysł był prosty, ale nie prostacki.

Spóźniona ciekawostka

Właśnie to czyni KDL-22PX300 tak ciekawym. Z jednej strony – praktyczny. Z drugiej – absurdalny. W czasach, gdy rynek patrzył już w stronę HD, Blu-raya oraz nowszych konsol, Sony postanowiło wsadzić do telewizora sprzęt z poprzedniej epoki. I to nie byle jaki sprzęt, lecz PS2, które dla milionów graczy stanowiło synonim całej generacji, a zarazem miało gigantyczną bibliotekę tytułów. Z dzisiejszej perspektywy wygląda to trochę jak próba dania drugiego życia jednej z najważniejszych konsol w historii.

Nie był to jednak wielki sukces rynkowy. **Model ten nie zrobił dużej kariery i dość szybko stał się mało znaną ciekawostką**, kojarzoną głównie przez pasjonatów sprzętowych osobliwości. Dzisiaj funkcjonuje przede wszystkim jako kolekcjonerski biały kruk – jeden z tych produktów, które brzmią jak zmyślona legenda z forum internetowego, dopóki nie zobaczy się zdjęć czy filmów. Na rynku wtórnym pojawia się rzadko, a ceny potrafią mocno zaskoczyć. Swój egzemplarz kupiłem za 2200 zł, ale najładniejsze, kompletne sztuki dobijają nawet do 5000 zł.

Napęd DVD producent ukrył w podstawie telewizora.

UNIKATOWA MODYFIKACJA

Widoczna na zdjęciu płyta z KDL-22PX300 została zmodyfikowana i umożliwia m.in. uruchamianie oryginalnych gier z każdego regionu oraz automatyczny start menu Free MCBoot. Pokazuje to, że nawet ten nietypowy wariant sprzętu da się skutecznie odblokować.

I chyba właśnie dlatego KDL-22PX300 budzi dziś takie zainteresowanie. Nie był najważniejszym sprzętem swojej epoki, nie wyznaczył nowego kierunku i nie zmienił rynku. Doskonale za to pokazuje, że Sony potrafiło czasem stworzyć **urządzenie kompletnie niepotrzebne, a dzięki temu absolutnie fascynujące**. Telewizor z wbudowanym PS2 to pomysł, który nie powinien zaistnieć – a już zwłaszcza nie wtedy. Ktoś jednak doszedł do wniosku, że warto spróbować.

CD-Action przedstawia

GRY, KTÓRE TRZEBA ZNAĆ

Niepublikowane wcześniej teksty autorów znanych z CD-Action i internetu

Cztery tomy, 1600 stron, setki gier, dziesiątki autorów i jedno wspólne DNA – pasja do grania. Pakiet „Gry, które trzeba znać" to komplet unikatowych książek CD-Action, które zabiorą cię w podróż przez trzy dekady świata gier – od klasyków lat 90., przez przełomowe produkcje z lat 2000–2012, aż po współczesne hity z lat 2013–2023.

ZAMÓW

dostępne na
sklep.cdaction.pl

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Ferdynand

BARTŁOMIEJ KLUSKA

Jak dzieci Neostrady budowały Web 2.0

Były synonimem upadku internetu w Polsce. Tak naprawdę odpowiadały za jego odrodzenie.

W 2001 roku Telekomunikacja Polska uruchomiła Neostradę – stałe łącze dla każdego(*). Początkowo tylko w Warszawie, ale usługa szybko objęła swoim zasięgiem inne duże miasta, a po kilku latach cały kraj. Z biegiem czasu spadały też jej ceny, uzależnione od szybkości transferu (np. w 2002 surfowanie z prędkością 512 kb/s kosztowało 179 zł miesięcznie, wcześniej zaś było to ok. 500 zł), a dotychczasowemu monopoliście przybywało konkurencji, bo dostęp do sieci zaczęły oferować m.in. telewizje kablowe dysponujące potrzebną infrastrukturą. Oznaczało to koniec wdzwaniania się do internetu przez wolny i zawodny numer 0202122, a przy okazji nerwowego oczekiwania na listonosza przynoszącego rachunek za telefon (co opisywaliśmy w poprzednim numerze *Retro*). W 2005 roku liczba internautów w Polsce przekroczyła 10 mln.

Nowi użytkownicy internetu narobili dużo zamętu w dotychczas spokojnej, niezatłoczonej polskiej sieci i **zyskali przydomek „dzieci Neostrady". Nie był to bynajmniej komplement, bo początkujący nie przestrzegali zasad netykiety**, a niekiedy po prostu celowo rozrabiali, np. torpedując dyskusje na forach. Warto zwrócić uwagę, że takie zachowanie nie wynikało z młodego wieku i – najczęściej – było przejściowe. Dzieci Neostrady dojrzewały i zaczęły zapełniać sieć wartościową treścią, co zmieniało ją nie do poznania. Pojawiły się bowiem w tym samym czasie co ogólnoświatowy trend Web 2.0.

Bańka pęka

Na początku XXI wieku wszystkim wydawało się, że internet będzie czymś wielkim. Wprawdzie nie do końca wiedziano, czym konkretnie, ale inwestorzy pompowali w nową branżę zawrotne kwoty, co przekładało się na szybko rosnące ceny akcji rozmaitych sieciowych przedsięwzięć. Gdy okazało się, że inicjatywy te nie mają szans na błyskawiczny zysk, doszło do załamania kursów na giełdach i wielu spektakularnych upadków. Historycy nazywają ten moment pęknięciem bańki internetowej lub – za Amerykanami – krachem dotcomów.

Doświadczyliśmy tego również w Polsce. **W 2001 roku część portali upadła lub zmieniła profil działalności (np. Arena, YoYo, Ahoj).** Ci, którzy zdołali przetrwać – jak Wirtualna Polska, którą wykupiła Telekomunikacja Polska, czy Onet, wsparty finansowo przez ITI,

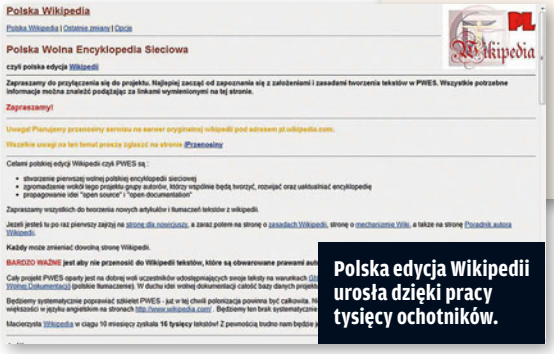
Domena blog.pl była wolna aż do 2001 roku. Nikt nie chciał wyłożyć 200 zł na taką nowinkę.

(*) Miano pioniera należy się usłudze Szybki Dostęp do Internetu (SDI) oferowanej także przez Telekomunikację Polską od roku 1999. Zbyt droga, jak na możliwości Polaków, doczekała się zaledwie 80 tys. użytkowników.

właściciela stacji telewizyjnej TVN – też wyszli z kryzysu osłabieni. Wszyscy zaczynali rozumieć, że choć internet niesie wiele wspaniałych możliwości, wcale nie musi być magiczną maszynką do robienia pieniędzy. Generował poważne koszty związane z infrastrukturą i pozyskiwaniem treści, a zarabiać mógł niemal wyłącznie na wyświetlaniu reklam. Internauci wprawdzie nie chcieli jeszcze płacić za usługi online czy dostęp do materiałów, ale – jak wykombinowali spece od marketingu i biznesu – mogli się przydać w inny sposób.

Nowa wersja internetu

Tak narodziła się koncepcja Web 2.0, czyli sieci stawiającej użytkowników na pierwszym planie – już nie biernych konsumentów materiałów serwowanych m.in. przez portale, ale aktywnych twórców, np. blogerów, rysowników czy fotografików pokazujących swoje działania online. Internauci dostawali piękną opowieść o demokratyzacji, interakcji i integracji, a biznesmeni i inwestorzy, których wiarę w możliwość zarabiania na sieci dopiero co nadszarpnęło pęknięcie bańki, byli mamieni perspektywą oszczędności. Mianowicie **w Web 2.0 treści – czyli zasób najcenniejszy, bo przyciągający do serwisu – miały być tworzone przez samych użytkowników (a więc za darmo)**, przedsiębiorca zaś dostarczałby tylko infrastrukturę (np. system blogowy), zarabiając poprzez wyświetlanie reklam i dodatkowe płatne usługi, jak choćby zwiększenie przestrzeni na serwerze. Oczywiście Web 2.0 to bardziej hasło marketingowe niż rzeczywista rewolucja w internecie, gdyż społeczności zbudowane na oddolnie powstających inicjatywach – takich jak prywatne strony domowe zakładane na serwerach GeoCities i Republiki albo grupy dyskusyjne – istniały już wcześniej. Nie da się natomiast ukryć, że początek XXI wieku przyniósł zdecydowany rozwój tego trendu.



Polska edycja Wikipedii urosła dzięki pracy tysięcy ochotników.

Na Zachodzie **już w 2002 i 2003 roku pojawiły się Friendster i MySpace** – serwisy, które pozwalały użytkownikom utworzyć osobisty profil, łączyć go z profilami znajomych i udostępniać treści (np. teksty, grafiki czy linki). Oba zdobyły ogromną popularność, zwłaszcza wśród młodzieży, traktującej obecność na tych portalach jako wirtualną wizytówkę, mniej skomplikowaną w zarządzaniu niż homepage (np. MySpace pozwalał w łatwy sposób, z poziomu przeglądarki, modyfikować wygląd profilu). Z kolei twórcy mogli budować społeczność fanów i wchodzić w interakcję z nimi, przy okazji reklamując np. premiery swoich dzieł.

Oczywiście były też odmienne pomysły na budowanie społeczności. W 2003 zadebiutował del.icio.us, na którym dało się kolekcjonować ulubione linki i udostępniać je innym. Rok później **pojawił się Digg, gdzie każdy zarejestrowany internauta mógł dodać odnośnik do ciekawego artykułu, a reszta użytkowników oceniała ten materiał** – te znajdujące aprobatę publikowano na stronie głównej (tam miały szansę trafić do jeszcze większej liczby osób). W tym samym czasie furorę zrobił Flickr – portal pozwalający nie tylko na prezentowanie własnych zdjęć i oglądanie cudzych (ich wyszukiwanie ułatwiały innowacyjne tagi w opisach), lecz także na komunikowanie się z innymi fotografami i budowanie społeczności. **W 2005 roku zadebiutował YouTube**, który miał zbliżoną ofertę dla autorów i odbiorców filmów.

Dzienniki internetowe

W Polsce forpocztą zmian symbolizowanych przez Web 2.0 były blogi. Moda przyszła z Zachodu, gdzie na stronach domowych już w drugiej połowie lat 90. internauci publikowali uporządkowane chronologicznie (nie – jak w przypadku katalogów – tematycznie) kolekcje linków, na jakie natknęli się podczas surfowania. Strony takie nazywano weblogami, na wzór prowadzonych przez marynarzy dzienników pokładowych. Na przełomie tysiącleci zapiski te wyewoluowały w bardziej osobiste refleksje. Pod kolejnymi datami autorzy relacjonowali swoje przeżycia i rozważania, a także wchodzili w interakcje z czytelnikami.

Dla wielu chętnych do opowiadania o własnym życiu barierą pozostawały natomiast kwestie techniczne: zakodowanie i instalacja systemu pozwalającego dodawać do strony kolejne wpisy wymagały umiejętności programistycznych. Problem dało się obejść przy wykorzystaniu jednej z dostępnych platform blogowych, jak zachodnie LiveJournal czy Blogger lub ich krajowa konkurencja –

Polska Wikipedia

Prawdopodobnie najważniejszym przejawem działania Web 2.0 w polskim internecie było powstanie rodzimej wersji wolnej i redagowanej przez wolontariuszy encyklopedii sieciowej (oba warianty debiutowały w 2001 roku). Polska Wikipedia szybko osiągnęła status jednej z największych edycji językowych, a w jej tworzeniu uczestniczyły tysiące ochotników – od nastolatków po emerytowanych profesorów. Co ważne, autorzy serwisu konsekwentnie przekonywali, że dostęp do wiedzy powinien być darmowy, dlatego nie zbierali informacji o swoich użytkownikach ani nie wyświetlali reklam. Już w 2005 roku liczba haseł przekroczyła 140 tys. – to więcej, niż miała najobszerniejsza w Polsce, 31-tomowa *Wielka Encyklopedia PWN*.

Trend Web 2.0 dał internautom narzędzia pozwalające zaznaczyć swoją obecność w sieci.

Fotka.pl kusiła m.in. grą społecznościową *Miasto Fotki*, pozwalającą wcielić się w mieszkańca wirtualnej metropolii.

Dzięki ci, Przemo!

Na początku XXI wieku popularność zyskały fora pozwalające prowadzić dyskusje bezpośrednio z poziomu przeglądarki WWW. By stworzyć coś takiego, wystarczył serwer i umiejętność zainstalowania gotowego skryptu, np. szczególnie lubianego w Polsce phpBB. Ponieważ był to kod otwarty, dało się go ulepszać i wyposażać w dodatki, co zrobił np. Przemysław Matoga. Z jego przeróbki „phpBB modified by Przemo" skorzystało ponad 20 tys. forów dyskusyjnych! Oczywiście miejsc tego typu w polskim internecie było znacznie więcej. Wielotematyczne fora znajdowały się na portalach, pojawiły się też serwisy przeznaczone tylko do dyskusji o różnych sprawach (jak Forumowisko.pl). Forum stało się niezbędnym elementem mniejszych witryn hobbystycznych, ponieważ zbierało regularnie powracające grono rozdyskutowanych użytkowników (doskonałym przykładem jest uruchomione w 2003 roku Forum Actionum *CD-Action*). Autorzy phpBB jako motto swojej działalności wybrali hasło „Budujemy wspólnoty", a skrypt ten faktycznie przyczynił się do powstania wielu aktywnych internetowych społeczności. Niektóre – jak Elektroda, SFD czy Forum Polskich Wieżowców – funkcjonują do dziś.

Rewolucja nie ominęła również *CD-Action*. Istotnym uzupełnieniem witryny pisma stało się forum.

uruchomiony w 2001 roku serwis Blog.pl. Oferowały one możliwość prowadzenia internetowego dziennika, a użytkownik miał również pewien wpływ na wygląd strony (np. kolor tła, krój pisma) oraz zawartość listy zaprzyjaźnionych blogów (tzw. blogroll), która sprzyjała budowaniu społeczności piszących. Ważna w tym kontekście okazała się funkcja komentowania wpisów innych internetowych pamiętnikarzy. W tym samym czasie zjawisko spopularyzował reportaż Leszka K. Talki opublikowany w *Gazecie Wyborczej*. Dziennikarz wprawdzie narzekał na poziom tych pamiętniczków („Autorzy nie wiedzą, o czym pisać. Nic im się w życiu nie przydarza, ale czują, że powinni zapełniać kolejne dni"), lecz wkrótce... sam zaczął blogować.

Nie on jeden, bo temat podchwycili dziennikarze, politycy (m.in. Janusz Korwin-Mikke) i artyści (Krystyna Janda). Osobowości medialne prowadzące internetowe pamiętniki zaczęły też reklamować serwisy blogowe uruchamiane przez kolejne portale (np. Blox.pl działający w ramach Gazeta.pl). Do korzystania z ich usług zachęcała również możliwość promocji szczególnie udanych wpisów na stronie głównej portalu.

Z czasem **blogerzy stawali się rozpoznawalni. Przykładowo: w 2003 roku wydano w formie książki *Przygody pana Bazylka*, internetowy dziennik Jacka Pałki**, prywatnie taty przedszkolaka i nauczyciela języka angielskiego. Popularność zdobył też Wawrzyniec Prusky, autor bloga, na którym opisywał anegdoty, niekiedy fikcyjne, z życia swojej rodziny – te małe formy również trafiły do książek. Rozgłos zyskała Barbarella, określana mianem „polskiej Bridget Jones", tym jednak różniąca się od literackiego pierwowzoru, że istniejąca naprawdę. Jeden z jej blogów – zatytułowany *Lejdis* – zaciekawił reżysera Andrzeja Saramonowicza, który zaprosił autorkę do współpracy przy pisaniu scenariusza, co zaowocowało popularnym filmem komediowym. Ciekawostka: Barbarella prowadzi swój blog nieprzerwanie od 2001 roku.

Z bloga do komiksu

Blog szybko okazał się nie tyle gatunkiem tekstowym (wirtualnym dziennikiem), co po prostu formą publikacji – autorską witryną internetową, na której w odwróconej kolejności chronologicznej przyrastały treści, np. **webkomiksy. Te przeważnie publikowano jako składające się z kilku kadrów „paski".** Często surrealistyczne, zazwyczaj oparte na skojarzeniach i grach słownych historyjki obrazkowe z cyklu *Pvek* Dominika Zacharskiego i *Komix* duetu Agata Nowicka (Endo) i Bartosz Felczak czy bazujący na aluzjach seksualnych *Rroarr* Ernesto Gonzalesa zyskały wówczas dużą popularność, a w 2004 roku zostały wydane w albumie *Komiks w sieci*.

Forma okazała się bardzo pojemna i łatwo dostępna – pozwalała na twórczą ekspresję osobom ograniczonym przez np. brak talentów graficznych lub niemożność publikacji własnych dzieł. Młodym odbiorcom szczególnie podobał się *Losux*, rysowany przez autora ukrywającego się pod pseudonimem PrettyFreak i opowiadający o perypetiach nastolatka Svena. Bohater niezbyt lubił swoją szkołę (tytuł można odczytać jako „LO sucks" – „liceum ssie"), na co wpływ miało sadystyczne grono pedagogów oraz ekscentryczni koledzy. Nie była to jednak realistyczna kronika uczniowskiego życia: nikogo nie dziwił np. garbaty woźny toczący bezpardonową wojnę z pingwinami mieszkającymi w piwnicy. Choć autor dość szybko porzucił swoje dzieło, zainspirował wielu naśladowców, dla których komiks internetowy stał się podstawową formą kontaktu z odbiorcami. Z czasem – jak w przypadku Macieja Łazowskiego (*Bug City*, *Hell Hotel*), Konrada Okońskiego (*Kokoart*, *Kwarcowy paciorek*) czy Roberta „bele" Sienickiego (*The Movie*) – okazał się przepustką do komiksu analogowego. **Niekiedy też z internetową formą publikacji próbowali mierzyć się uznani autorzy (np. Michał Śledziński i seria *Bears of War*).**

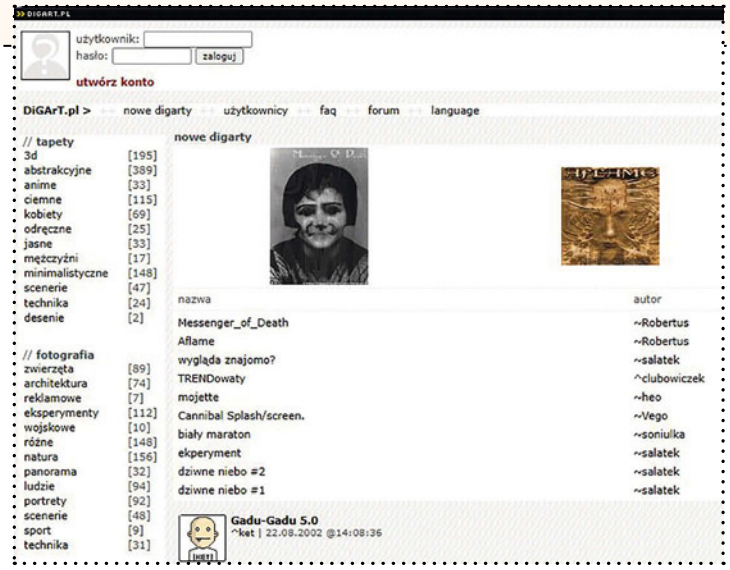
Internet ze zdjęciami!

W 2001 roku Rafał Agnieszczak, pracownik upadającego portalu Ahoj, przeczytał o wymyślonym przez amerykańskich studentów serwisie Hot Or Not, który służył do oceniania zdjęć dziewczyn. Polak postanowił skopiować ten pomysł, dostrzegłszy to, co dla innych nie było wtedy jeszcze widoczne: internet zdominowany dotychczas przez tekst stawał się miejscem, gdzie ludzie chcą publikować i oglądać fotografie. Za 200 zł kupił domenę Fotka.pl.

Serwis pozwalał umieszczać swoje zdjęcia i oddawać je pod ocenę użytkowników. Dodatkowe funkcje – jak komentarze i wiadomości prywatne oraz możliwość przeszukiwania bazy

Losux szybko dorobił się tysięcy fanów, a nawet swoistego spin-offu: *RPG Adventure*, czyli parodii fabularnych gier fantasy.

Grafika: PFreak



Digart.pl pozwalał dzielić się ze światem własną twórczością.

Gadu-Gadu

Stałe łącze sprzyjało gadatliwości online, a Polacy bardziej niż komunikator ICQ woleli jego rodzimy klon. Powstałe w 2000 roku Gadu-Gadu było proste w obsłudze, pozbawione większych wymagań sprzętowych i darmowe (kosztem niezbyt inwazyjnie wyświetlanych reklam), więc liczba użytkowników rosła błyskawicznie. Każdy miał swój numer i podawał go znajomym internautom – tak jak wcześniej podawało się numer telefonu. Aplikacja rozwijała się, reagując na potrzeby tak starszych, jak i młodszych: dodawanie załączników, wysyłanie SMS-ów, emotikony, rozmowy głosowe, wreszcie statusy, które umożliwiały przekazywanie naszym kontaktom, w jakim jesteśmy aktualnie nastroju. Do tego pisanie wiadomości przez internet pozwalało zaoszczędzić na wciąż bardzo drogich komórkach. W 2008 roku przez komunikator można było skontaktować się z Międzynarodową Stacją Kosmiczną, a pod koniec pierwszej dekady XXI wieku z aplikacji korzystało już sześć milionów użytkowników.

np. po wieku osoby fotografowanej lub miejscowości, w której mieszka – szybko wytworzyły wokół niego aktywną społeczność. Stronę traktowano też jako portal randkowy i szansę na przeniesienie wirtualnej znajomości do prawdziwego świata. **Pierwszy milion użytkowników Fotka świętowała już w 2005 roku, a zaledwie 25-letni wtedy Agnieszczak został milionerem.** Powiódł mu się bowiem jeszcze jeden pionierski plan, tj. pobieranie opłat za korzystanie z dodatkowych funkcji serwisu.

Mirki i Mirabelki

W 2005 roku uruchomiono Wykop – klon serwisu Digg, w którym użytkownicy swoimi głosami „wykopywali" na stronę główną lub „zakopywali" w czeluściach archiwum odnośniki do internetowych zasobów. Linki można było komentować, a istotnym elementem platformy okazała się historia aktywności wszystkich wykopowiczów, dająca łatwy wgląd w to, co robią osoby ukryte pod pseudonimami. Ważną funkcję pełnił także ranking zaangażowania, w którym największym prestiżem cieszyli się użytkownicy oznaczeni kolorem bordowym – przy ocenianiu linków ich głosy ważyły więcej.

Wszystko to przyczyniało się do nawiązywania relacji w obrębie serwisu i budowania społeczności. Niektórzy wykopowicze mogli liczyć na rozpoznawalność. Na przykład niejaki Charyzjusz Chakier w humorystyczny sposób (oraz – jak podkreślali jego wykopowi sympatycy – bez literówek) komentował wydarzenia związane z IT, a na fali popularności zdobytej w serwisie założył także poczytny blog. **Wykop stał się nie tylko miejscem agregującym ciekawe linki, lecz także przestrzenią spontanicznej twórczości oraz rozsadnikiem memów.** Jego bywalcy wykreowali swój specyficzny sposób komunikacji (np. użytkowników płci męskiej określano mianem „Mirków", a płci żeńskiej, występującej na Wykopie zdecydowanie rzadziej, „Mirabelkami"). Wspólnie przeżywali ważne wydarzenia, jak choćby śmierć Michaela Jacksona – informacja ta była swego czasu najpowszechniej wykopywanym linkiem w historii serwisu(**). Potrafili współdziałać, co udowodnili wielokrotnie. Gdy w internecie pojawił się filmik przedstawiający nastolatków znęcających się nad kotem, natychmiast zidentyfikowali oprawców i skontaktowali się z policją.

Najgłośniej o wykopowiczach zrobiło się przed wyborami parlamentarnymi w 2007 roku, gdy rozkręcili akcję „Schowaj babci dowód", która – w zamyśle jej pomysłodawców – miała powstrzymać osoby starsze przed zagłosowaniem i zadecydowaniem o przyszłości kraju. Jarosław Kaczyński powiedział wówczas, że użytkownicy rozpowszechniający tego typu treści „podnoszą rękę na naród polski".

Polski zakątek w globalnej wiosce

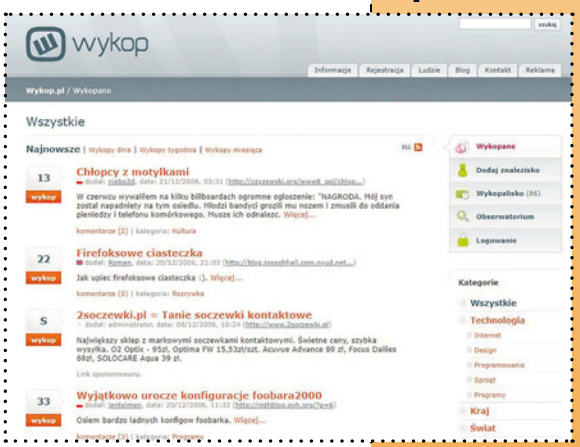
Nie da się ukryć, że wszystkie wspomniane społeczności **powstawały w wyniku naśladowania pomysłów z Zachodu**. A przykładów takich znaleźlibyśmy więcej. Digart.pl – wirtualna galeria, gdzie każdy grafik mógł wystawić pod publiczny osąd swoje dzieła – odwzorowywał serwis DeviantArt. Twórcy GoldenLine – sieci społecznościowej dla ludzi szukających pracy lub pracownika – wyraźnie inspirowali się portalem LinkedIn. Blip (akronim od słów „bardzo lubię informować przyjaciół"), pozwalający publikować krótkie wiadomości tekstowe i pliki graficzne (w tym, to znak czasów, treści wysyłane SMS-em lub MMS-em bezpośrednio z telefonu komórkowego) oraz czatować ze znajomymi, był w zasadzie tylko kopią Twittera.

Dzieci Neostrady ewidentnie wolały spędzać czas w polskich rejonach globalnej internetowej wioski, co dodawało ówczesnej sieci lokalnego wyrazu. Szczególnie dało się to dostrzec w przypadku rodzących się w pierwszej dekadzie XXI wieku serwisów społecznościowych, takich jak Epuls, Grono czy Nasza Klasa, które też wydawały się znacznie atrakcyjniejsze niż np. Facebook. Ale to już temat na inną opowieść.

Dzieci Neostrady zbudowały wiele zróżnicowanych, lokalnych społeczności.

(**) Do momentu, gdy jeden z użytkowników napisał, że trafił szóstkę w Lotto i podzieli się wygraną z każdym, kto wykopie jego wiadomość (zrobiło to ponad 10 tys. osób).

U szczytu popularności liczba aktywnych wykopowiczów przekroczyła 5 mln, a jednym z nich był prezydent Lech Wałęsa!



Zdjęcie: Wikimedia Commons / Bill Bertram, CC BY-SA 2.5

SMUGGLER

Kupujemy komputer w 1986 roku

Czas PRL-u, szczególnie lata 80., był okresem, który dzisiaj jawi się nieco absurdalnym. W tamtej rzeczywistości praktycznie niczego nie dało się kupić „normalnie", od papieru toaletowego po samochód.

Serio. Ten pierwszy był zwykle w sklepach towarem deficytowym. Aby dostać paskudną, szarą i szorstką „srajtaśmę", często musieliśmy mieć kwit ze skupu makulatury, który potwierdzał, że wcześniej oddało się jej odpowiednią ilość. A żeby za równowartość kilkuletniej średniej pensji nabyć wypasioną limuzynę Fiat 126p, należało najpierw tę kasę wpłacić na specjalne nieoprocentowane konto i czekać cierpliwie bliżej nieokreśloną liczbę lat, aż nadejdzie nasza kolej, potem zaś dopłacić jeszcze różnicę w cenie. **Nie inaczej sprawy się miały z komputerami: ich kupno było wtedy naprawdę sporym wyzwaniem**, i to pod każdym względem.

Kasa, misiu, kasa!

Pierwszy problem stanowiły pieniądze. Załóżmy, że jest rok 1986 – wtedy zresztą zacząłem pracować. Dostałem na dzień dobry 13,5 tys. zł, co szału nie robiło (ówczesna średnia to ok. 24 tys. zł brutto, czyli ok. 20 tys. zł na rękę). A teraz popatrzmy na ceny komputerów. Żeby nie było, że zmyślam, powołam się na dane z *Bajtka* 08/1986. Na warszawskiej giełdzie najtańsza ze wszystkich „maszyn", czyli ZX Spectrum z 48 KB pamięci, kosztowała od 70 do 80 tys. zł, czyli z grubsza cztery średnie pensje (ceny w stolicy były niższe niż we Wrocławiu, gdzie za używany sprzęt płaciło się zwykle 80--90 tys. zł, a za nowy ponad 100 tys. zł).

Na Commodore'a 64 należało wydać ok. 130-150 tys. zł, na Amstrada CPC 464 – od 190 do 220 tys. zł, licząc z monitorem monochromatycznym. Atari 800XL z magnetofonem to ok. 95--110 tys. zł. Krótko mówiąc, **zakup komputera wymagał wówczas wyciągnięcia z portfela od czterech do ośmiu średnich pensji**. Ilu z was przeznaczyłoby dziś na takiego sobie używanego peceta ze 35 tys. zł?

Niestety w tamtych czasach wyboru nie mieliśmy. Sam wyłożyłem na używane ZX Spectrum 90 tys. zł – ale kupiłem je od znajomego. Wbrew pozorom było to bardzo ważne: nie musiałem się martwić, że dostanę sprzęt chociażby z fabryczną wadą, która daje o sobie znać dopiero, jak komp np. mocno się nagrzeje, bo i takie rzeczy się zdarzały.

Co gorsza, samo **nabycie ZX Spectrum nie zamykało listy wydatków. Za ok. 8-10 tys. zł należało jeszcze dokupić interfejs Kempstona, dzięki któremu mogliśmy do komputera podłączyć dżojstik** (ten zaś to kolejne 2 tys. zł). Jasne, dało się grać, korzystając z klawiatury – ale kto miał „Spectrumnę" pod palcami, ten wie, że ta gumowa konstrukcja rodem z pilotów TV była wręcz koszmarna. Zresztą takie rozwiązanie pociągało za sobą dodatkowe koszty: membrana pod klawiszami wytrzymywała wtedy góra pół roku, a to przekładało się na konieczność wysupłania jakichś 5 tys. zł celem jej wymiany.

A jak nie giełda, to gdzie?

Oczywiście na giełdzie opcje się nie kończyły – mieliśmy kilka alternatyw, choćby zakup w komisie, tyle że trudno tu mówić o atrakcyjnych ofertach. Raz, że przez marżę pośrednika dochodziło ok. 20% ceny, a dwa – „komis nie odpowiada za wady ukryte towaru". A zatem jeśli komputer okazywał się po pewnym czasie felerny, to sprzedawca umywał ręce. Istniał jeszcze BOMIS(*), czyli państwowy komis, ale tam to już w ogóle

Zdjęcie: Wikimedia Commons / MOS6502, CC BY-SA 3.0

Atari 800XL nie było drogie na tle innych komputerów, ale wciąż kosztowało fortunę.

(*) Centrala Obrotu Maszynami i Surowcami BOMIS to moloch, który powstał właściwie po to, aby państwowe przedsiębiorstwa mogły legalnie nabywać np. komputery – w tamtej rzeczywistości prawo zakazywało im bowiem jakichkolwiek zakupów od osób prywatnych. A że rzeczone firmy były dotowane, to wysokie ceny towarów w tymże komisie nie miały większego znaczenia.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / R. Henrik Nilsson, CC BY 4.0

Za C64 trzeba było zapłacić równowartość nawet ośmiu średnich pensji!

GIEŁDA

		BAJTKOWA GIEŁDA (tys. zł)	KOMIS (tys. zł)	BONUS (tys. zł)	BALTONA PEWEX (tys. USA)	RYN (średnia) (DM)	WLK. BRYT (średnia) (£)
SINCLAIR	ZX 81	20–25	25–40	—	—	90	—
	ZX Spectrum 48 kB	70–80	105–110	120	125	150–250	45–65
	ZX Spectrum Plus	100–115	140–160	180	—	200–340	70–90
	ZX Spectrum 128 kB	195	—	—	—	520–590	150
	Drukarka SEIKOSHA GP 500S	85–90	100	150	—	260	60–65
	Interface Kempston	8–16	20	—	—	40	7–9
	Magnetofon (różne, jak)	20–25	40–45	40–60	—	50–120	15–20
COMMODORE	C-64	130–150	150–180	240	—	420–520	90–110
	C-128	280–350	450	450–500	—	700	210–230
	C-128 D	600	—	—	—	1500	350–410
	Magnetofon 1531	20–25	35	—	—	80–110	—
	Stacja dyskietek 1541	150–160	200	350	—	520	110–150
	Stacja dyskietek 1570	300	—	700	—	490–540	160–170
	Drukarka MPS 801	120–130	150	260	—	199	—
	Drukarka MPS 803	—	—	360	—	360–330	140–150
	Dyskietki 5 1/4 (średnia jak)	0,7–1,8	1,2–1,5	2–3,5	—	1,2–5	0,8–2
ATARI	800 XL	70–80	90	—	115	140–160	70–80
	130 XE	140–160	190	380	109	260	150
	Stacja dyskietek 1050	130–140	200	—	185	478	130
	Magnetofon	25–30	35	—	48	75	20
	Drukarka 1029	140	200	—	199	—	85
AMSTRAD	464 z mon. monochromat.	190–220	300	500	—	680–720	160–180
	464 z monitorem kolor.	290	350	600	—	1100–1200	260–268
	664 z mon. monochromat.	300–310	—	600–700	—	1000–1300	—
	6128 z mon. monochromat.	370–400	700	850	—	1450–1500	250–260
	6128 z mont. kolor	485	—	1,1 mln	—	1500–2000	340–350
	PCW 8256	500	1 mln	1,2 mln	—	2000–2100	300–400
	Dyskietki 3"	3,5–5	5–7	8	0	10–15	3,5–4

SAMI O SOBIE

KLUB

-„MIKROS"-

Klub Mikrokomputerowy „MIKROS" działa przy Zakładach Radiowych im. Marcina Kasprzaka w Warszawie. Członkami Klubu są pracownicy Zakładu oraz uczniowie szkoły przyzakładowej.

Pomysł założenia Klubu mikrokomputerowego w naszym zakładzie powstał pod koniec 1984 r. w niewielkim gronie pracowników Ośrodka Obliczeniowego URK. Potrzeba założenia klubu była ogromna, o czym świadczy fakt, że od powstania pomysłu do zebrania założycielskiego minęło niespełna miesiąc. Na zebranie założycielskie przyszło 35 osób, po dwóch miesiącach działalności Klub liczył już około 150-ciu członków. W tym czasie nie dysponowaliśmy jeszcze żadnym komputerem, jedynie kilku naszych kolegów było szczęśliwymi posiadaczami ZX Spectrum. W związku z powyższym poszukiwaliśmy sponsora, który umożliwiłby nam zdobycie sprzętu. Pomimo starania w zakładzie kpt. słowarzyszeń technicznych i ekonomicznych, jedynie Zarząd Zakładowy ZSMP zgodził się objąć patronat nad naszym Klubem.

Pierwszym naszym posunięciem było zorganizowanie semi-kursów programowania w języku BASIC na ZX SPECTRUM. Jak wszyscy wiemy, w tym czasie był to najbardziej popularny mikrokomputer domowy w Polsce. Przez pierwszy rok naszej działalności, mieliśmy dostęp jedynie do tego typu sprzętu. Od czasu upowszechnienia się ATARI w Polsce, wzrosło nasze zainteresowanie komputerami tej marki. Nawiązaliśmy współpracę z firmą PZ KAREN, która udostępnia nam ATARI 800XL. Mamy nadzieję, że w przyszłości będziemy mogli korzystać również z komputerów serii ST. W zdobywaniu oprogramowania i dokumentacji w języku polskim pomaga nam także firma EURODIT z Warszawy.

Od września 1985 r. rozpoczęliśmy współpracę z Telewizją Polską poprzez udział członków naszego Klubu w programie „Majsterkowicz". Frezentujemy w nim opisane przez nas programy, dotyczące zastosowań mikrokomputerów w nauce i technice. Oprócz demonstracji działania programów, oma

Zdjęcie: Bajtek, 08/1986

nie było sensu zaglądać. Każdy sprzęt w jego ofercie kosztował ze dwa razy więcej niż na wolnym rynku.

Zdecydowanie lepiej wyglądała oferta Składnicy Harcerskiej. Instytucja ta miała bowiem specjalne pozwolenie na handel walutowy – tzw. kontyngenty dewizowe dla organizacji młodzieżowych – więc **harcerze mogli legalnie importować sprzęt z Zachodu i sprzedawać w swoich sklepach**. Oferowano tam m.in. Timeksa 2048, czyli klona ZX Spectrum. Był on rozwinięciem linii urządzeń projektowanych z myślą o rynku amerykańskim, ale jako że Timex Corporation opuściło USA w 1984, to finalnie wspomniane urządzenia trafiły do sprzedaży w... Chile, Portugalii oraz Polsce. Komputer ten nie był w pełni zgodny ze swoim pierwowzorem (pewna część programów nie chciała działać) i kosztował w 1986 roku 106 tys. zł. W zamian dostawaliśmy jednak sprzęt nowy i objęty gwarancją.

Składnica Harcerska sprzedawała też komputery w przygotowanym pierwotnie dla japońskiego rynku standardzie MSX. Same w sobie „maszynki" te okazywały się nader przyzwoite, jak na tamte czasy. Problem w tym, że kosztowały ogromne pieniądze – ceny najdroższych urządzeń tego typu przekraczały 400 tys. zł. Co gorsza, w naszym kraju praktycznie nie było dla nich oprogramowania: Składnica Harcerska oferowała ich posiadaczom zaledwie kilka gier oraz użytków, a na giełdach nikt nie sprzedawał pirackich wersji na MSX z uwagi na niemal zerową popularność tego standardu w Polsce. W praktyce więc ci, którzy skusili się na taki zakup i wydali fortunę, szybko tego żałowali.

Sklepy górnicze i Baltona

Specyfiką epoki był fakt, że jeśli należałeś do grupy uprzywilejowanych (górnicy, pracujący na zachodnich trasach marynarze itd.), to mogłeś w specjalnych sklepach nabyć rozmaite luksusowe dobra znajdujące się poza zasięgiem zwykłych Polaków. Sprzedawano je na tzw. książeczki górnicze czy inny dokument udowadniający, żeś elitą klasy pracującej. Podczas jednej z wizyt w Wałbrzychu polizałem przez szybę dostępny właśnie dla takich ludzi komputer nieźle radzącej sobie w Wielkiej Brytanii firmy Acorn. Z tego, co pamiętam, był to model o nazwie Electron. Nie potrafię dziś powiedzieć, ile kosztował – pewnie krocie – ale cierpiał na tę samą przypadłość co „maszyny" spod znaku MSX. Nikła popularność tych w sumie dobrych urządzeń sprawiła, że w Polsce zdobycie oprogramowania do nich graniczyło z cudem.

W PRL-u komputer łatwiej było kupić w sklepach dla uprzywilejowanych grup społecznych.

Bajtek był źródłem wiedzy na temat aktualnych cen komputerów w drugim obiegu.

W sklepach dewizowych dało się kupić m.in. komputery, płacąc za nie dolarami.

Zdjęcie: Wikimedia Commons

Nieco lepiej sprawy się miały w dostępnej przede wszystkim dla marynarzy Baltonie. Tam dało się kupić m.in. sprzęt o nazwie **Unipolbrit Komputer 2086(**) – montowany w Polsce składak, który powstawał ze sprowadzanych z Portugalii części do Timeksa 2068** (nie mylić z Timeksem 2048!). Sprzedawano go z kartridżem emulującym ZX Spectrum i na początku roku 1986 kosztował 190 tys. zł. Wtedy też na półkach mogliśmy już znaleźć komputery Atari 800XL w cenie 120 dolarów oraz C64 – ten był o jakieś 20 zielonych droższy. Jeśli dobrze pamiętam, czarnorynkowy kurs dolara wynosił wówczas ok. 1300 zł, więc koniec końców dawało to ceny na poziomie ok. 160 tys. zł za pierwszy i ok. 180 tys. za drugi z wymienionych komputerów.

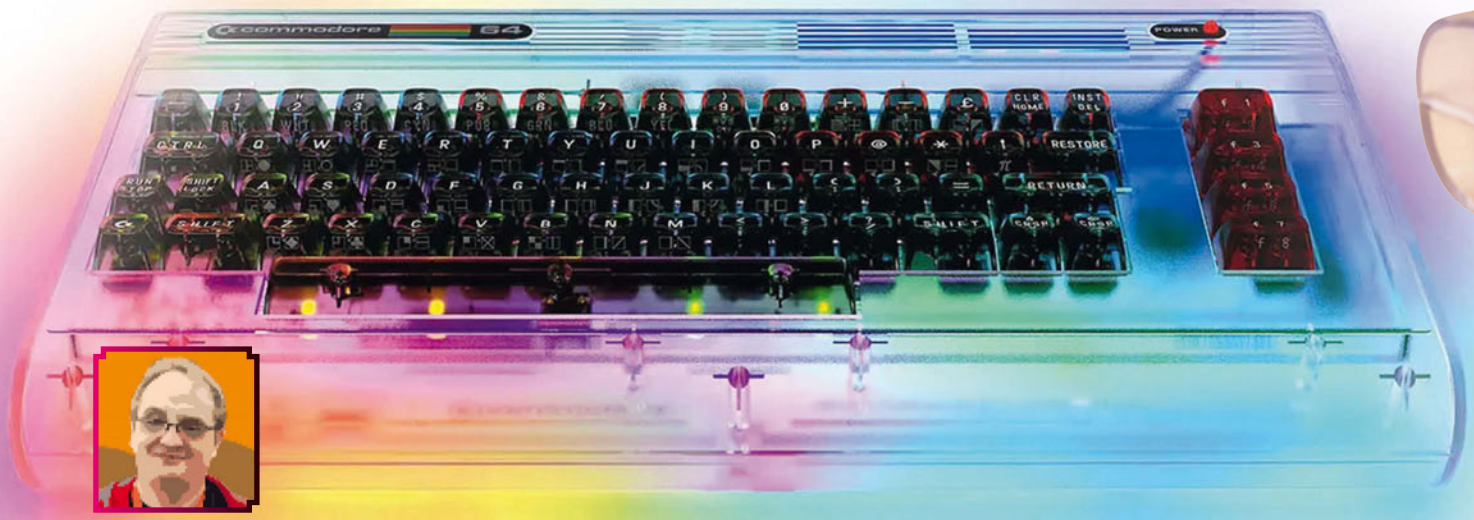
Pewex

Zdecydowanie szerszy zasięg miał Pewex, choć – podobnie jak w przypadku Baltony – zakupy tutaj wymagały posiadania zachodniej waluty lub równoważnych jej bonów PKO. Dzięki współpracy z PZ Karen w punktach tej sieci można było legalnie – z gwarancją i dostępem do serwisu – sprawić sobie komputer Atari 800XL za ok. 125 dolarów, a później nieco droższe Atari 65XE. Zdaje się jednak, że do tego ostatniego należało jeszcze osobno dokupić firmowy magnetofon za ok. 40 dolarów. Podobno dało się tam znaleźć również Commodore'y 64, ale osobiście nigdy ich nie widziałem. Nie zmienia to faktu, że **zasług Peweksu nie sposób przecenić: to najpewniej za sprawą tej sieci Atari stały się najpopularniejszymi 8-bitowcami w Polsce lat 80.**

Niezależnie od tego, co ostatecznie człowiek wybrał, trzeba było się nałazić, nakombinować, a koniec końców i tak wydać fortunę. W zamian jednak... natychmiast awansowało się do swego rodzaju elity. Trudno dziś powiedzieć, ile komputerów znajdowało się w tamtych czasach w rękach zwyczajnych użytkowników, ale jedno jest pewne: jeśli miałeś taki sprzęt, zyskiwałeś wielką popularność wśród znajomych i stawałeś się osobą, z którą warto się przyjaźnić i często spotykać.

Niestety dotyczyło to głównie znajomych płci męskiej.

(**) Według niektórych doniesień był on też dostępny w Składnicy Harcerskiej, ja go jednak tam nie widziałem.



JAKUB „BORG" RZEPECKI

Commodore 64 Ultimate: Starlight Edition

Wielki powrót legendy

CENA: 1495 ZŁ

PARAMETRY ▪ **PROCESOR**: AMD Xilinx Artix-7 FPGA / implementacja MOS 6510 ▪ **PAMIĘĆ**: 128 MB RAM-u, 16 MB Flash ▪ **WYJŚCIA WIDEO**: cyfrowe 1080p HDMI, analogowe CVBS, S-Video, RGB ▪ **AUDIO**: 2 × UltiSID (multiplikacja do 8), stereo, 2 × gniazdo SID ▪ **KLAWIATURA**: 66 klawiszy, mechaniczna, typ C64 ▪ **KOMUNIKACJA**: 2 × USB, Ethernet, HDMI, magnetofon (C2N), stacja dyskietek / drukarka (IEC), A/V (DIN8), audio 3,5 mm, S/PDIF, port kartridża, 2 × DB-9 (kontrolery); wewnętrznie: MicroSD, USB, port równoległy (tryb User Portu C64, wymaga zakupu przejściówki); Wi-Fi ▪ **ZASILACZ**: 12 V, zewnętrzny zasilacz 100-240 V, uniwersalny ▪ **OPROGRAMOWANIE**: Ultimate 64, BASIC 2.0, GEOS ▪ **INNE**: podświetlana klawiatura i obudowa, podświetlenie RGB ▪ **W ZESTAWIE**: komputer, zasilacz, instrukcja obsługi, nośnik USB z dodatkowym softem ▪ **WYMIARY**: 40 × 20 × 8 cm ▪ **WAGA**: 1,6 kg

W wakacje zeszłego roku gruchnęła wieść, że znany z kanału *Retro Recipes* Christian Simpson finalizuje zakup praw do marki Commodore, a niedługo później zamierza wydać nową wersję najpopularniejszego komputera domowego z lat 80. Fani C64 jednocześnie cieszyli się i wątpili, że takiego terminu da się dotrzymać.

Nowy komputer retro miałby być gotowy w dosłownie pięć miesięcy? To brzmiało niezbyt wiarygodnie. Szczególnie że na realizację podobnych – a nawet mniejszych – projektów środowisko musiało nieraz czekać całymi latami.

Pomimo to Perifracticowi (pod takim pseudonimem działa Simpson), podpierającemu się zresztą renomą **byłych pracowników oryginalnego Commodore'a, zaproszonych do wspólnej realizacji projektu**, udało się dosłownie w miesiąc sprzedać ok. 8 tys. sztuk „maszyny". Do połowy grudnia 2025 roku osiągnął robiący wrażenie wynik 13 tys. zamówionych egzemplarzy. Teraz jest to już ponad 20 tys.! Najważniejsze jednak, że nowy właściciel słynnej marki dotrzymał obietnicy i rozpoczął wysyłkę komputerów jeszcze przed świętami. Tu jednak pojawia się fundamentalne pytanie: Czym jest Commodore 64 Ultimate?

Nowe szaty C64

Z wierzchu – jeśli zakupiliśmy wariant Basic Beige (premierowo 300 dolarów, obecnie 350 plus podatek) – nowe wcielenie legendy wygląda jak jedna z pierwszych wersji tej „maszyny" z roku 1982. Dostajemy więc słynną beczułkowatą, beżową obudowę i czarno-brązowe klawisze. Całość jest praktycznie nie do odróżnienia od oryginału: nie licząc niewielkich usprawnień w postaci metalowych gwintów na śruby, mamy tu do czynienia z idealną kopią.

Jeśli jednak zdecydowaliśmy się postawić na nowoczesność i wybraliśmy ciut droższą wersję Starlight (pierwotnie 350 dolarów, obecnie 400 plus podatek), to otrzymujemy już konstrukcję odbiegającą wyglądem od klasycznego Commodore'a 64. W tym przypadku obudowa jest wykonana z mleczno-przezroczystego tworzywa, całość zaś uzupełniają częściowo prześwitujące klawisze w kolorystyce czarno-czerwonej. Komputer ten kryje jeszcze jedną wizualną niespodziankę: wbudowane diody pozwalające na rozświetlenie wnętrza i iluminację klawiatury.

To właśnie te dwie wersje trafiły jako pierwsze do domów odbiorców. Ci zaś, którzy zamówili wariant trzeci, musieli poczekać dodatkowe dwa miesiące. Dlaczego? Odpowiednio wysoko wyceniona (by nie powiedzieć – absurdalnie wysoko; premierowo było to 500 dolarów, obecnie zaś 550 plus podatek) **Founders Edition ma złoto-bursztynową obudowę, klawisze w złotym kolorze, pokryty prawdziwym złotem emblemat z logo C64**, a wraz z komputerem w pudełku znalazła się oprócz specjalnego certyfikatu niespodzianka: naszyjnik nieśmiertelnik, rzecz jasna również w dominującej w tym

Do nowego Commodore'a wciąż możemy podłączyć nasze ukochane klasyczne dżojstiki.

zestawie barwie. Oczywiście także tutaj nie mogło zabraknąć podświetlenia LED. Szkopuł w tym, że problemy techniczne wynikające z trudności w wyprodukowaniu klawiszy o złotym kolorze i odpowiedniej fakturze spowodowały spore opóźnienia w dostawach.

Trzeba wspomnieć, że tak oryginalny wygląd urządzeń zawdzięczamy inicjatywie Retro Fuzion. To dzięki niej w 2024 roku za pomocą crowdfundingu zebrano ponad 108 tys. dolarów australijskich (ok. 280 tys. zł) i stworzono od zera nowe wersje klasycznych obudów. Najpierw dostarczono je wspierającym, a potem zaczęto sprzedawać również na wolnym rynku. Podobnie sprawa wygląda z klawiaturą. Ta, wraz z klawiszami, została wyprodukowana przez amerykańską firmę CBMStuff, czyli przez Jima Drew, który, również korzystając z finansowego wsparcia fanów, w roku 2024 przygotował od podstaw współczesną klawiaturę do C64. Na tę jednak fundatorzy muszą niestety jeszcze czekać (po szczegóły odsyłam do ramki).

A co wewnątrz?

Szybki rzut oka na złącza dostępne w obudowie „maszyny" pozwala stwierdzić, że nie mamy do czynienia z całkowicie oryginalnym sprzętem. Co prawda starzy posiadacze C64 rozpoznają port kartridża, magnetofonowy, szeregowy, wyjście audio-wideo czy złącza dżojstików, ale **w miejscu, gdzie wcześniej siedział User Port, zobaczymy wyjście HDMI, dwa gniazda USB i port Ethernet**. Jak to możliwe?

To dzięki sercu komputera – płycie Ultimate 64, będącej współczesną implementacją Commodore'a 64 opartą na technologii FPGA. Pozwala ona na ekstremalnie wierne odwzorowanie autentycznych układów – takich jak procesor MOS 6510, odpowiedzialny za grafikę VIC-II, dźwiękowy SID – praktycznie na poziomie bramek logicznych. W przeciwieństwie do emulacji programowej zastosowanie tutaj głównie sprzętowej (czy nawet, można powiedzieć, odtworzenie modelu z lat 80.) pozwoliło na zaprojektowanie **„maszyny" niezwykle zgodnej z pierwowzorem i kompatybilnej z jego wszelkimi fizycznymi akcesoriami**. Bez problemu więc da się podłączać praktycznie wszystkie urządzenia z epoki, jak magnetofony, stacje dyskietek, drukarki, kartridże, i uruchamiać oprogramowanie z oryginalnych nośników. Ba! Jeśli jesteśmy fanami brzmienia prawdziwych układów SID, to możemy takowe włożyć do przygotowanych dla nich dwóch podstawek na płycie głównej!

Nie zabrakło emulacji

Obok odtworzenia warstwy sprzętowej starego, dobrego Commodore'a 64 projektanci postanowili wyposażyć płytę w szereg nowoczesnych udogodnień i rozszerzeń. C64U oferuje więc dwie wirtualne stacje, do których możemy „wkładać" obrazy dyskietek w znanych z emulatorów programowych formatach D64, D71, D81 i G64. Podobnie sprawa ma się z magnetofonem – zrobimy użytek z plików kasetowych TAP. Zamiast fizycznych kartridży da się również korzystać z tych wirtualnych pod postacią plików CRT – choć tutaj z rzadka zdarza się, że trafimy na taki, którego komputer nie obsłuży. W takim wypadku jednak powinien zadziałać oryginalny nośnik.

MARKA COMMODORE I SPOŁECZNOŚĆ

Commodore 64 Ultimate to ukoronowanie wieloletniej działalności entuzjastów C64. Spokojnie można nazwać go składakiem, gdyż powstał z połączenia kilku projektów – mowa tu o płycie głównej, obudowie i klawiaturze. Innymi słowy, fani legendy stworzyli jej kluczowe komponenty od podstaw i w lepszej wersji. Wykupienie masy upadłościowej starego Commodore'a przez Perifractica i jego partnerów należałoby natomiast uznać za przejaw ogromnej determinacji w ratowaniu ukochanej marki i próbach przywrócenia jej choćby części dawnego blasku.

Niestety w działalności nowego Commodore'a widać też pewne zagrożenia. Dla przykładu, firma spowodowała opóźnienie w dostawach klawiatur C64 do ich pierwotnych fundatorów. Producent testowanego tu komputera zgarnął je bowiem dla siebie, zmuszając tym samym innych do dalszego oczekiwania (przy czym opóźnienie pozwoliło wprowadzić poprawki w konstrukcji i ponoć wyszło to tym klawiaturom na dobre). Wskutek działalności zmartwychwstałej firmy zakończono też niezależne wytwarzanie płyt Ultimate 64 i nie wiadomo, czy będzie można je jeszcze kiedyś kupić osobno. Ponadto używanie samego znaku towarowego Commodore, do tej pory traktowanego jako porzucony i stosowanego do woli przez dużą część społeczności, będzie teraz objęte opłatą wynoszącą aż 6,4% ceny opatrzonych nim produktów.

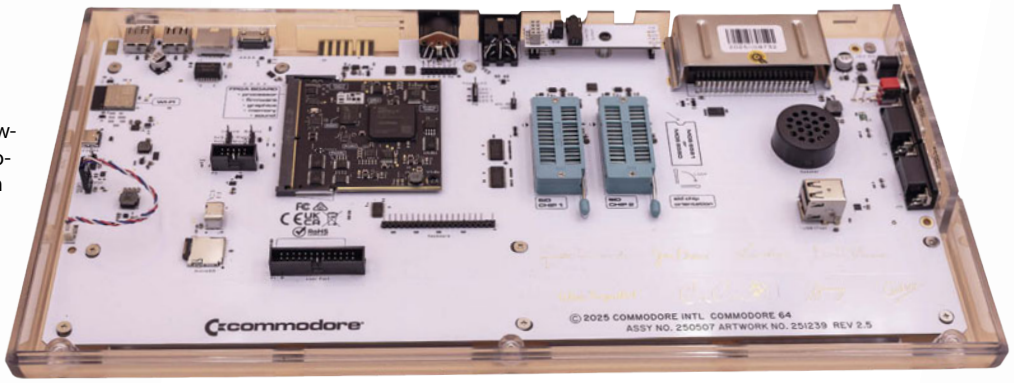
Z jednej strony więc dla zwykłego nabywcy nowy Commodore 64 Ultimate jest w tym momencie najlepszym i najtańszym sposobem na zdobycie współczesnej wersji C64. Z drugiej – nie wiadomo jeszcze, jaki to wszystko będzie miało wpływ na przyszłość całej społeczności fanów Commodore'a.

Gry można uruchamiać za pomocą wygodnej wbudowanej przeglądarki plików.

Rzeczone **pliki możemy dostarczać za pomocą nośników USB (dwa porty zewnętrzne i jeden w środku), na karcie SD (gniazdo wewnątrz komputera), a także przez sieć**. „Maszyna" dysponuje złączem Ethernet, jak już wspomniałem, oraz kartą Wi-Fi. Powiedzieć trzeba też o opcji nawiązania połączenia przez protokoły FTP i WWW w trybie serwera oraz – dzięki aplikacjom stworzonym przez fanów – zdalnego sterowania z peceta czy komórki.

Do C64U podłączymy oryginalne akcesoria z epoki, np. stację dysków.

Z oprogramowaniem C64U zintegrowano również wyszukiwarkę plików z serwisu CommoServe, gdzie znaleźć możemy zasoby (w tym gry) udostępnione za zgodą autorów softu lub właścicieli praw do niego. Warto zaznaczyć, że dużą liczbę gier, dem i plików muzycznych otrzymujemy na dołączonym do zestawu stylowym pendrivie w kształcie kasety.



Wewnątrz C64U znajdziemy sporo dodatkowych portów rozszerzeń.

Peryferie...

Komputer możemy podłączyć przez wyjście HDMI (obsługuje Full HD) do współczesnych telewizorów oraz monitorów komputerowych – również tych o proporcjach obrazu 4:3. Zrobimy też użytek z ekranów CRT różnego typu. Jest to możliwe za sprawą obecności złącza DIN, dzięki któremu zyskujemy dostęp do standardowych analogowych sygnałów Video i S-Video, a po przełączeniu trybu działania także do sygnału RGB. Dźwięk wyprowadzony jest w stereo, zarówno przez port HDMI, jak i DIN, a dodatkowo przez wyjścia mini-jack oraz optyczne.

Jeśli chodzi o kontrolery, to przede wszystkim da się używać tych z epoki. Mimo że komputer ma złącza USB, nie obsługuje bezpośrednio współczesnych padów ani myszek(*). Cóż, można przetrząsnąć szafy w poszukiwaniu podłączanych do portów dżojstików urządzeń z ery Commodore'a, Amigi czy Atari, ale nic też nie stoi na przeszkodzie, by sięgnąć po współczesne produkty retro (np. dżojstik CX40+) lub przejściówki z USB na DE9, które pozwalają na korzystanie z nowych padów czy nawet myszy. Od biedy da radę również posłużyć się emulacją dżojstika na klawiszach WSAD (opcja dostępna w sofcie C64U).

Mamy do czynienia z „maszyną", która zaspokaja praktycznie wszystkie potrzeby fana C64.

Zaskakujące połączenie złączy retro i tych zupełnie współczesnych.

...i bonusy

Oprócz tego płyta Ultimate 64 oferuje szereg innych ciekawych funkcji, a wymieniać je można bardzo długo. To choćby możliwość zrobienia użytku nie z jednego, nie z dwóch, ale nawet z ośmiu układów dźwiękowych (emulacja SID-a), wbudowana wirtualna drukarka, emulowany modem i masa innych mniejszych lub większych drobnostek. Nie wzięło się to wszystko z powietrza: **zastosowane w komputerze „mobo" to w istocie rozwijany od 2017 roku projekt autorstwa Holendra Gideona Zweijtzera**, poddany już wielu iteracjom. Ta konkretna wersja jest rozwojową edycją płyty Ultimate 64 Elite II. Wiąże się z tym jeszcze jedna, duża zaleta: to rozwiązanie sprawdzone w działaniu przez tysiące użytkowników i ciągle udoskonalane.

Spoglądając zaś na C64U całościowo, mamy tutaj do czynienia z „maszyną" zaspokajającą praktycznie wszystkie potrzeby fana Commodore'a 64 – zarówno te, których jest świadom, jak i wiele, wiele innych, o których sam może nie wiedzieć. **Największą zaletę tego komputera stanowi więc właśnie jego kompletność.** C64U może działać dobrze nie tylko jako zamiennik oryginału w jego naturalnym środowisku retro, ale też jako współczesna „maszyna" podłączona do internetu i telewizora OLED.

A co z wadami?

Paradoksalnie wadą jest ta sama kompleksowość i kompatybilność komputera, a przez to wynikająca z użytych technologii cena. Szczerze mówiąc, większości fanów gier na C64 całkowicie wystarczy pełnowymiarowa replika TheC64 Max (niestety dość trudna do zdobycia) albo dostępna od ręki miniaturka TheC64 Mini. Ta druga kosztuje teraz ledwie ćwierć tego, co trzeba wydać na C64U. Wielu mniej wymagających użytkowników zadowoli się zaś zapewne programową emulacją C64 na komputerach i urządzeniach mobilnych.

Po stronie minusów trzeba też niestety zapisać problemy dotykające wersji Starlight, w której zastosowano przezroczystą klawiaturę. Ta cechuje się pewną elastycznością – w praktyce więc da się wyczuć pod palcami nieznaczne uginanie się całej konstrukcji, a to może nie przypaść do gustu części nabywców. Co gorsza, jeśli komputer został źle złożony – a zdarza się to dość często – efekt ten jest na tyle odczuwalny, że firma Commodore proponuje wymianę sprzętu na nowy. Można też spotkać się z innymi niedociągnięciami wynikającymi z wadliwego montażu. Nie ma co zatem ukrywać: ekspresowy czas dostarczenia komputera spowodował, że cierpi on na choroby wieku dziecięcego, choć – co zapewne ucieszy wielu użytkowników – najrzadziej objawiają się one w przypadku najtańszej wersji.

Czy mogę więc polecić zakup tej „maszyny"? **Jeśli ktoś mieni się wielkim fanem retro lub Commodore'a, to sprawiając sobie C64U, pieniądze wyda w sposób optymalny** – aczkolwiek, podkreślam jeszcze raz, nie jest to konstrukcja niezbędna, by wrócić do dawnych lat. Fakt, że po portfel sięgnęło już ok. 20 tys. maniaków C64, uczynił jednak omawiany sprzęt najpopularniejszym urządzeniem tego typu – a to o czymś świadczy. Jeśli natomiast ktoś dopiero chce zacząć zabawę z retro, to swoje kroki może skierować w stronę rozwiązań tańszych albo nawet darmowych.

PLUSY doskonała kompatybilność z oryginałem • kompleksowe podejście do projektu • bogaty zestaw współczesnych portów • „fabryczny składak" objęty gwarancją Commodore'a • trzy wersje do wyboru **MINUSY** problemy z przezroczystą klawiaturą • dająca o sobie niekiedy znać niechlujność montażu • brak natywnej obsługi kontrolerów USB • cena

(*) Aktualizacja dla płyt Ultimate 64 wprowadzająca obsługę myszek jest już dostępna. Gdy piszę te słowa, czeka na akceptację firmy Commodore.

DAWID „DAEL" BIEL

Retro Games The QuickShot II

Drążek uciechy

CENA: 149,90 ZŁ

▶ **PARAMETRY** • **PRZYCISKI**: 8 (2 na drążku, 6 w podstawie) • **PRZEŁĄCZNIKI**: 1, tryb autofire • **SPOSÓB PODŁĄCZENIA**: USB, długość kabla 1,8 m • **KONSTRUKCJA**: tworzywo sztuczne, mikroprzełączniki, gumowe przyssawki • **KOMPATYBILNOŚĆ**: PC, Mac, THEC64, THEC64 Mini, THEVIC20, THEA500 Mini, The Spectrum, THE400 Mini, platformy retro oparte na Linuksie • **WYMIARY**: 18,5 × 13 × 10 cm • **WAGA**: 200 g

Na ten moment czekał pewnie każdy, kto stawiał pierwsze gamingowe kroki na 8- i 16-bitowych komputerach. Wreszcie dostaliśmy do rąk niedrogi, korzystający z mikroprzełączników dżojstik cyfrowy – a do tego jest to powrót konstrukcji powszechnie uznawanej za kultową.

Od lat osoby pragnące nabyć drążek z mikroprzełącznikami tak naprawdę nie miały wielkiego wyboru. **Rynek cyfrowych dżojstików nie dość, że sam w sobie jest niewielki, to jeszcze został zdominowany przez arcade sticki.** Dopiero niedawno zaczęły się pojawiać tworzone przez pasjonatów projekty, takie jak choćby polski Ami-Joy(*) – te jednak zazwyczaj dostępne są w skromnych wolumenach, a przez to dosyć drogie. Dlatego tak bardzo cieszy fakt, że Retro Games Ltd, firma znana ze wskrzeszania mikrokomputerów w formie miniaturowych konsol, postanowiła zaprezentować unowocześnioną wersję QuickShota II, legendarnego modelu z lat 80.

Echo przeszłości

TQSII to niemal idealna replika oryginału. Rozmiar ma dokładnie ten sam, w dłoni leży zaś – podobnie jak poprzednik – całkiem zgrabnie. Jest wszakże dość lekki, na pewno lżejszy od klasycznych urządzeń z lat 80. i 90., co w praktyce obniża jego stabilność. Przyssawki są za to nieco głębsze niż w pierwowzorze, przez co sprzęt trzeba docisnąć do blatu, by się nam nie pochylał na boki. Sama kwestia ich obecności może być sporna – niektórzy ludzie wolą gumowe stopki, a zdarzają się też cudacy preferujący trzymanie podstawy dżojstika w dłoni. Dla mnie jednak przyssawki stanowią najlepsze rozwiązanie, choć naturalnie nie z każdą powierzchnią współpracują równie skutecznie.

Sprzęt wyposażony jest w osiem przycisków (Fire A i Fire B na drążku; X, Y, L i R oraz dwa guziki funkcyjne na podstawie) oraz przełącznik autofire. Co się tyczy tych głównych, to z żalem odnotowałem, że nie wykorzystują one mikroprzełączników, co więcej, **by cyngiel zarejestrował akcję, trzeba go wcisnąć głęboko. To ewidentny minus. Sam ruch „gałki" okazał się dość przyjemny**, choć nie idealny, ponieważ preferuję jednak drążki stawiające odrobinę oporu, a TQSII chodzi bardzo lekko. Na responsywność jednak naprawdę nie można narzekać. Należy tu również nadmienić, że martwa strefa jest dość mała, bo mikroprzełączniki rejestrują ruch już przy niewielkim wychyleniu. Jednym się to spodoba, innym nie. Kwestia indywidualnych preferencji.

Dżojstik w praktyce

TQSII testowałem na kilku różnych platformach, oczywiście współczesnych, bo wyposażony został w kabel USB. Na pierwszy ogień poszedł THEC64 Mini. I tu ciekawostka: aby urządzenie prawidłowo współpracowało z tym sprzętem, konieczne jest uruchomienie trybu zgodności (poprzez wciśnięcie i przytrzymanie przez trzy sekundy X, Y, L i R). Niestety producent informuje o tym tylko na stronie internetowej. W przypadku pozostałych „mikrokomputerów" tej samej firmy takich cyrków już nie ma, wystarczy wpiąć kontroler do gniazda i wszystko działa.

Dżojstik podłączyłem również do peceta. Tutaj został natychmiast wykryty, a emulator VICE poradził sobie z nim bez najmniejszych problemów, więc rozgrywka w *The Great Giana Sisters* i *Rise of Babylon* (recenzja tej produkcji na str. 46) była bardzo miła. Potem przyszła kolej na emulator konkurencyjnych 8-bitowców – Atari800Win PLus. Pobawiłem się m.in. przy *Xagonie*, czyli tytule wymagającym precyzyjnego używania kierunków przekątnych. Również ten egzamin dżojstik zdał bez problemu. W końcu skorzystałem z WinUAE, by wypróbować gierki amigowe (m.in. *Ugh!*, *The Chaos Engine* i *Skidmarks*). W trakcie testów tylko jedna funkcja urządzenia okazała się kapryśna: autofire. Wynikało to jednak nie z wady sprzętu, lecz „uroków" emulacji. Innymi słowy, TQSII co do zasady działa, jak należy.

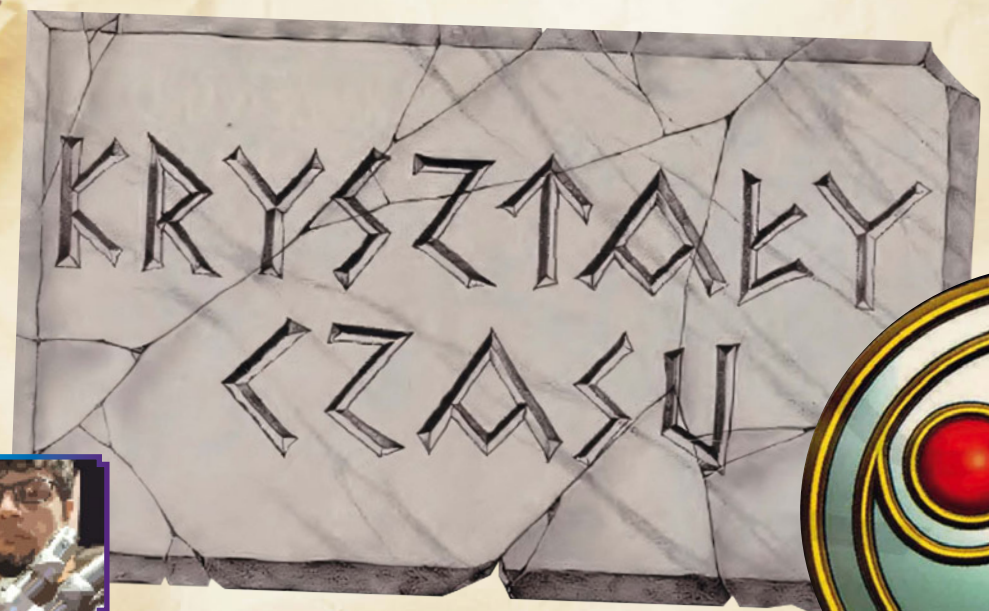
To wszystko zaś prowadzi nas do konkluzji. The QuickShot II nie jest dżojstikiem idealnym, tak jak nie był nim jego pierwowzór. Ale to **sprzęt spokojnie wystarczający do zabawy z większością gier retro**. I co najistotniejsze, dzięki temu, że dostępny jest w bardzo rozsądnej cenie, można go śmiało nazwać produktem bezkonkurencyjnym.

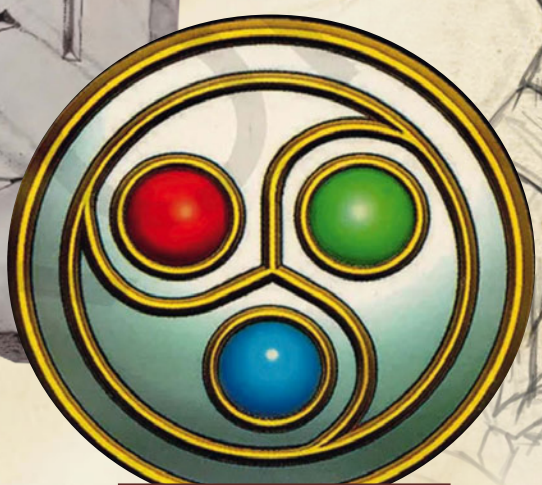
7+

▶ **PLUSY** działał prawidłowo na wszystkich testowanych platformach • drążek dobrze leży w dłoni • dodatkowe przyciski przydatne przy emulacji gier konsolowych • satysfakcjonujący dźwięk i praca mikroprzełączników • przystępna cena

▶ **MINUSY** przyciski fire bez mikroprzełączników • bardzo lekki • brak informacji o konieczności uruchomienia trybu kompatybilności na THEC64

(*) Warto też zwrócić uwagę na dwa inne polskie dżojstiki: Unithora i EnJoya. Żadnego z nich nie można jednak jeszcze nabyć w normalnej dystrybucji.





TOMEK KRECZMAR

Sukcesy, klęska i powrót
Losy legendarnego polskiego RPG

Na początku lat 90. wśród polskich fanów RPG krążyły zeszyty, a potem dyskietki z autorskim systemem. Mimo ogromnej popularności i masy materiałów podręcznik do *Kryształów Czasu* pojawił się jednak dopiero w 1998 roku – po *Warhammerze*, *Cyberpunku*, *Wampirze*, a nawet *Krukach Urojenia* czy *Aphalonie*.

Pod koniec lat 80. XX wieku do naszego kraju powoli docierać zaczęły gry fabularne. Pierwsi fani poszukiwali informacji na ich temat w przeróżnych czasopismach, jak choćby w *Magazynie Razem* czy *Fantastyce*. Nieliczni szczęśliwcy za wciąż trudne do pozyskania dewizy kupowali oryginalne, koszmarnie dla nas drogie podręczniki. Inni rozgrywali sesje RPG, opierając się na regułach planszówek, i tu kluczową rolę odgrywał *Labirynt śmierci*, będący nieoficjalnym i trochę zmodyfikowanym klonem *Citadel of Blood*. Pozostali zaś powoływali do życia autorskie systemy, bazując na skrawkach przekazywanej ustnie wiedzy. I zderzali się wtedy z licznymi problemami, takimi jak brak spójnych opisów mechaniki oraz świata czy nawet niedostępność kostek – wówczas bowiem w Polsce dostać można było jedynie klasyczną k6.

System w pewnym sensie rodził się z twórczego chaosu.

Wraz z nadejściem lat 90. i otwarciem granic liczba podręczników zaczęła rosnąć, choć ich ceny dalej budziły grozę. W praktyce średnia polska pensja pozwalała na zakup ledwie kilku pozycji miesięcznie, a i to pod warunkiem, że nabywca nie wydawał pieniędzy na nic innego – nawet na jedzenie. Trudno się zatem dziwić, że **głównym źródłem informacji stały się dostępne na konwentach czy w klubach kserówki**. Kłopotliwą kwestią wciąż jednak pozostawały kostki, ale i z tym sobie radzono – w porównaniu z podręcznikami ich sprowadzenie z Zachodu było i łatwiejsze, i tańsze.

Narodziny

To właśnie na przełomie lat 80. i 90. tą formą rozrywki zainteresował się Artur Szyndler, miłośnik fantastyki, główny twórca *Kryształów Czasu*, z wykształcenia herpetolog. U zarania dziejów systemu, od połowy lat 80., nad *KC* pracował jednak nie tylko on. **Gra powstawała podobnie jak pierwsze erpegi za oceanem – podczas sesji**, w efekcie uzupełniania zasad o kolejne klocki, podrzucania przez uczestników pomysłów w trakcie zabawy czy refleksji po jej zakończeniu. W tamtych czasach ramy tworzyło się niejako na poczekaniu, w reakcji na zdarzenia, jakie miały miejsce w grze. To często grający wymyślali rasy czy klasy postaci, a prowadzący włączał je do powoli rodzącego się dzieła.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Klapi, CC BY-SA 4.0

Artur Szyndler – główny twórca *Kryształów Czasu*.

Rzec zatem można, że *Kryształy Czasu* miały wielu ojców (kobiety stanowiły wtedy marginalny procent graczy). Niemniej to **Szyndler wziął na swoje barki zadanie spisywania i uzupełniania zasad – wpierw odręcznie, w zeszytach**. Wynikało to raczej z potrzeby serca niż z chęci przekazywania systemu kolejnym osobom. Pierwsze „podręczniki" miały więc postać zapisków obejmujących klasy, potwory czy zręby mechaniki.

Pomógł Conan

Z początkami *KC* wiąże też się pewna dość ważna dla rozwoju tego erpega legendarna kampania nazwana potem

Grafika: nowe Kryształy Czasu / Dark Rabbit / Paulina Opak

„kryształami conanowskimi". Jak łatwo się domyślić, była to rozgrywka silnie inspirowana prozą traktującą o przygodach słynnego barbarzyńcy z Cymerii. Co ciekawe, popularność wspomnianego bohatera w owych czasach rodziła się przede wszystkim za sprawą klubowych, nieoficjalnych i nienajlepszych jakościowo pirackich wydań oryginalnych dzieł. Sama rozgrywka była zaś unikatowa: Szyndler prowadził jednocześnie dwie grupy, które zmierzały do tego samego celu, zastawiając na siebie pułapki i odkrywając swoje ślady.

Według wielu uczestników tej kampanii to właśnie ona i conanowski świat stały się prawdziwymi fundamentami *Kryształów*. O ile jednak pomysł podzielenia graczy na dwie grupy był fenomenalny, o tyle rola Szyndlera sprowadzała się bardziej do koordynowania niż „mistrzowania" w dzisiejszym rozumieniu tego pojęcia. Wspomniana wcześniej legendarność kampanii wynikała zarówno z formuły, jak i z tej racji, że w owych latach erpegi w Polsce wciąż jawiły się jako wielka nowość. A jak wiemy, za jakość sesji odpowiada nie tylko prowadzący, ale też – a w zasadzie przede wszystkim – uczestnicy. **Niespotykany dotychczas typ rozrywki przyciągał głodnych doświadczeń, oczytanych, przebojowych i wygadanych ludzi.**

A to oznaczało, że gracze w dużej mierze potrafili stworzyć niezapomniany klimat, który wykorzystywał prowadzący.

Dzieciństwo

Początek lat 90. to wielkie zmiany w Polsce: technologiczne, ekonomiczne i społeczne. Również dotyczące gier fabularnych. W tym czasie **rodziły się nowe kluby, powstawały coraz chętniej odwiedzane konwenty**. Szyndler prowadził wtedy pięć, a nawet siedem sesji tygodniowo, podczas gdy zeszyty z zasadami wędrowały między ludźmi.

Grafika: Jarosław Musiał

NAMACALNY ŚWIAT

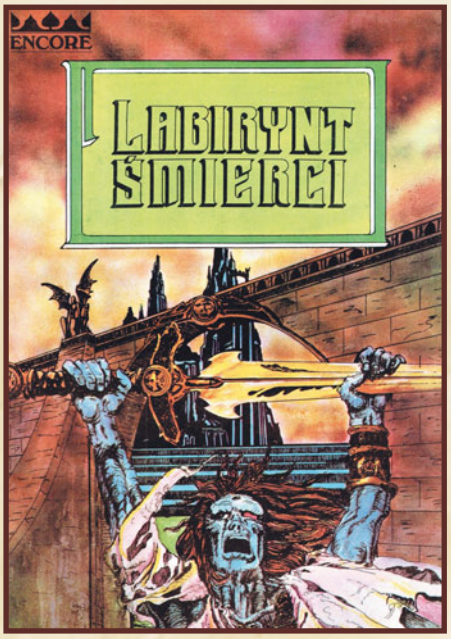
Bardzo istotnym elementem *Kryształów Czasu* z okresu publikacji systemu na łamach magazynu *Magia i Miecz* były niezwykle plastyczne obrazki, które nadawały grze wyjątkowy wymiar. Dla fanów miały one ogromne znaczenie, albowiem za ich sprawą świat Szyndlera stawał się niemalże namacalny. Za większość ilustracji uzupełniających teksty na łamach pisma odpowiadał nieżyjący już Jarosław Musiał. To jego umiejętności pozwoliły tchnąć życie w nawet najbardziej niesamowite pomysły: był w stanie narysować każdego potwora, przedstawiciela każdej rasy, każdą mieszankę klas. Dawni fani systemu z pewnością do dziś doceniają jego pracę.

Ci zaś odręcznie je przepisywali, niekiedy dokładając coś od siebie. Reguły najczęściej przekazywało się jednakże ustnie, zmieniając je zresztą raz po raz w toku kolejnych spotkań.

System w pewnym sensie rodził się więc z twórczego chaosu, bez planu czy założeń. **W powstających zlepkach rządzących sesją prawideł pojawiały się dziury i zawiłości, zwykle tłumaczone na bieżąco** – lecz takie rozwiązania rzadko trafiały do zebranych, bardziej skodyfikowanych zasad. Z czasem Szyndler zaczął utrwalać pomysły na komputerze przy użyciu edytora TAG. Materiały te wciąż jednak pozostawały niespójne i fragmentaryczne, a przede wszystkim trudne do zrozumienia – nawet jeśli ktoś wiedział, czym są gry fabularne. Z kolei dla ludzi nieznających w ogóle dość złożonej idei erpegów próg wejścia był wręcz kosmiczny.

***Kryształy Czasu* pojawiały się cyklicznie w czasopiśmie *Magia i Miecz*.**

Wypada dodać, iż w spisywaniu reguł często brało udział kilka osób, albowiem w domu Szyndlera niemal



Planszówka *Labirynt śmierci* stała się podstawą dla pierwszych sesji RPG.

KRYSZTAŁY CZASU

ARTUR SZYNDLER

WIEDŹMIN

Postać wiedźmina do KC publikujemy za zgodą Andrzeja Sapkowskiego, ale nie została ona przez niego autoryzowana.

FUNKCJA ŻYW; SF ; ZR.; SZ.; INT ; MD ; UM ; CH.; PR.;
WIEDŹMIN 10+; 10+; 20+; 20+ + + 10+ + -

ODPORNOŚCI NR.: 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. K. 9. 10.
WIEDŹMIN 0+ 20+ + 20+ + 10+ + 10+ 10+ 20+

Funkcja Dość Co ... poziomy Funkcyjna Biegłość Poziom
WIEDŹMIN 4 1/2 poziomy +15 60 5

PRZYROSTY WSPÓŁCZYNNIKÓW PRZY PODNOSZENIU NA POZIOM

FUNKCJA Żyw.; SF ; ZR.; SZ.; IQ ; M. ; UM ; CH.; PR.;
WIEDŹMIN 3 3 5 5 3 2 3 1+ -

1. WIEDŹMIN

Inaczej nazywany również łowcą bestii wszelakich jest profesją o sprecyzowanym kodeksie postępowania i dokładnie określonym celu (powołaniu), jakim jest uwolnienie świata od potworów.

2. CHARAKTER

Każdy neutralny N.D., N.N., N.Z. aczkolwiek najczęściej N.N.

3. RA

Ludzie, elfy, półelfy, półorki i
Te ostatnie nie mogą podnieść się

4. KODEKS POSTĘPOWANIA

KODEKS WIEDŹMIŃSKI:

1. Wiedźmin nie przyjmuje zleceń dotyczących zabicia lub okaleczenia istoty inteligentnej, nie wywołującej swoim postępowaniem zachwiania równowagi w naturze.
2. Wiedźmin powinien przyjmować każde zlecenie, pod warunkiem, że jest zgodne z jego kodeksem postępowania oraz nie przerasta jego możliwości.
3. Całkowity zakaz polowania na smoki i inne istoty magiczne, takie jak pegazy, jednorożce, itp.
4. Wiedźmin nie powinien mieszać się do konfliktów między tego świata. Jest przeciez zabójcą bestii, a nie zwykłym najemnikiem.
5. Wiedźmin jest odważny, nieustraszony, twardy, dzielny, nie narzeka na zmęczenie i trudności.
6. Wiedźmin nie powinni konkurować ze sobą. W razie potrzeby jeden powinien bez wahania pomóc drugiemu.
7. Wiedźmin musi mieć przy sobie miecz wiedźmiński i Medalion.
8. Pod każdym względem przestrzega kodeksu i broni tajemnic swego cechu.
9. Wiedźmin nie wierzy w żadne bóstwa, w postępowaniu kieruje się zdrowym rozsądkiem.
10. W razie jakichkolwiek wątpliwości patrz punkt 10.

5. ŁĄCZENIE PROFESJI

58

W 22. numerze *Magii i Miecza* czytelnicy dostali „przetłumaczoną" na język *Kryształów Czasu* postać wiedźmina.

zawsze ktoś gościł. Główny autor systemu niekiedy prosił też znajomych o opracowanie jakiejś konkretnej zasady czy klasy. Albo podpytywał, jak jeszcze *Kryształy Czasu* można rozwinąć. Taki sposób tworzenia gry miał swoje zalety, ale powodował również brak spójności. Trzeba jednak zaznaczyć, iż wielu stawiającym pierwsze kroki w erpegach to nie przeszkadzało. Z kolei tym bardziej doświadczonym zdarzało się wyśmiewać co dziwaczniejsze pomysły.

Przez komputer do graczy

Kryształy Czasu w postaci plików TAG-a żyły własnym życiem – powielane i modyfikowane na potrzeby kolejnych grup. Dziś szacuje się, że liczba kopii mogła sięgnąć nawet kilkudziesięciu tysięcy. Za relatywnie szeroką dostępnością dziecka Szyndlera przemawiało to, że wystarczała dyskietka i komputer, by mieć już od czego zacząć. **Trudno więc nie uznać *KC* za najpopularniejsze polskie RPG początku lat 90. – i to nawet pomimo wątpliwej „dystrybucji".** Wszak to okres, gdy nie każdy posiadał peceta, a drukowanie pochłaniało dużo czasu i pieniędzy.

Przez długi czas *Kryształy Czasu* nie miały u nas konkurencji.

Pomógł też fakt, że *Kryształy Czasu* wielkiej konkurencji nie miały. Zachodnie podręczniki wciąż kosztowały sporo, znajomość języków obcych stała zaś na niskim poziomie. Jedyną prawdziwą rodzimą alternatywą mógł być opublikowany w 1990 roku na łamach czasopisma *Fenix* system Andrzeja Sapkowskiego. Nazwisko twórcy *Wiedźmina* w owych latach nie otwierało jeszcze serc i portfeli fanów, a materiał w magazynie był niepełny i stanowił raczej zapowiedź większej całości. Ta ukazała się dopiero kilka lat później: najpierw na łamach czasopisma *Magia i Miecz*, potem – w 1995 – już jako samodzielna publikacja Wydawnictwa Mag pt. *Oko Yrrhedesa*. Nic więc dziwnego, iż *KC* cieszyły się uznaniem, będąc wszak jedynym szeroko dostępnym, nadto wyjątkowo tanim erpegiem.

Dojrzałość

Kryształy Czasu dojrzewały, zyskując na popularności w polskim środowisku fanów gier fabularnych. Nic zatem dziwnego, że gdy Jacek Rodek rozpoczął prace nad *Magią i Mieczem*, pierwszym polskim magazynem o RPG, dotarły do niego informacje o tym systemie. Szyndler utrzymywał, że ma większość podręcznika gotową i w dodatku w postaci plików, co w owych latach miało niebagatelną wartość – pecety wciąż stanowiły rzadkość, a obsługiwać je potrafili nieliczni. Wszystkie te okoliczności sprawiły, że trudno w zasadzie było wskazać realną alternatywę w kontekście zapełnienia stron magazynu. Tym samym Rodek zdecydował się na publikację *Kryształów* w odcinkach.

Czasopismo ruszyło w 1993 roku, a **pierwsze numery *Magii i Miecza* zostały poświęcone w dużej mierze właśnie *Kryształom***. Poza rozrzuconymi po numerach zasadami pojawiły się postacie czy przygody, ale także tabele broni, zbroi oraz trafień krytycznych. W publikowanych fragmentach brakowało jednak myśli przewodniej, pozwalającej osobom spoza grona graczy zrozumieć, czym są erpegi – nie mówiąc już o poprowadzeniu sesji. Dodatkowym kłopotem była częstotliwość ukazywania się pisma, albowiem czwarty numer wyszedł niemal sześć miesięcy po pierwszym, a materiały, które do kiosków trafiły na przestrzeni roku, wciąż nie pozwalały swobodnie się bawić. Fani RPG nie mieli łatwo, jednak mimo to *Kryształy* zachwycały kolejnych odbiorców i aż do ukazania się *Warhammera* w 1994 roku były najpopularniejszym systemem w Polsce.

Kłopot z zasadami i konkurencja

Choć Szyndler utrzymywał, że już pod koniec lat 80. miał dobrze opracowane materiały, diabeł tkwił w szczegółach. Gdy jego teksty trafiły do redakcji, okazało się, iż wymagają jeszcze olbrzymich

NIE TYLKO RPG

Kryształy Czasu to nie tylko gra fabularna. Już w piątym numerze *Magii i Miecza* ukazał się *Bardzo cenny pierścień* Tomasza Kołodziejczaka, czyli pierwszy polski tekst literacki, którego akcja rozgrywała się w świecie RPG. Opowiadanie to nie było mocno związane z uniwersum Szyndlera, a autor użył ledwie kilku pojęć z *Kryształów*, niemniej zostało nominowane do Zajdla, najważniejszej literackiej nagrody fandomu – co potwierdzało raczej rosnącą liczbę fanów erpegów, a nie wysoką jakość dzieła.

W 2014 roku Szyndler zdecydował się wydać *Labirynt Śmierci* – pierwszy, dwuczęściowy tom *Sagi o Katanie*. Kolejne odsłony cyklu nigdy się nie ukazały, zapewne z tego powodu, iż ta literacka próba nie doczekała się pozytywnych recenzji.

Z kolei w 2017 roku pojawiła się planszówka *Labirynt śmierci* osadzona w uniwersum *Kryształów Czasu*. To pozycja pozwalająca przeżyć przygody w tytułowym podziemnym kompleksie. Nie mamy do czynienia z klasyczną produkcją tego typu, lecz zbiorem zasad i scenariuszy tworzących kampanię. Gracze kierują nawet 10 bohaterami, którzy muszą zmierzyć się z wyzwaniami w kolejnych komnatach.

Grafika: nowe Kryształy Czasu / Dark Rabbit / Paulina Opak

Grafika: nowe Kryształy Czasu / Dark Rabbit / Paulina Opak

KRYSZTAŁY WIECZNIE ŻYWE

Choć wydany w ostatniej dekadzie XX wieku podręcznik do *Kryształów Czasu* od lat nie jest dostępny, system żył za sprawą fanów. Społeczność tworzyła strony internetowe, spotykała się na minizjazdach i publikowała autorskie teksty, a nawet kolejne edycje. Do sieci trafiały również „oryginalne", niemal niezmienione treści dystrybuowane niegdyś na dyskietkach. Ogień ten był podtrzymywany na tyle długo, że fani doczekali społecznościowej zbiórki na oficjalne nowe wydanie systemu.

nakładów pracy. Na domiar złego część środowiska zaczynał już wówczas śmieszyć przegięty świat *Kryształów*, który musiał być „naj" pod każdym względem: najwięcej ras, najgłębsze labirynty, najwyższe mury itp. **Kłopot stanowiła wreszcie hermetyczna i złożona mechanika, naznaczona przesadnym dążeniem Szyndlera do realizmu.** Cech i współczynników mieliśmy tu zatrzęsienie, a co gorsza, często były one od siebie zależne i dodatkowo przeliczane. Dobrym przykładem jest rozdzielona na trzy kategorie ochrona, jaką daje pancerz: tutaj należało brać pod uwagę rany kłute, cięte i obuchowe oraz powiązane z nimi kategorie broni. Wszystko to bardzo spowalniało rozgrywkę. Podobnie zresztą jak sięgające czasem kilku setek wartości cech, które należało na bieżąco odejmować. Tego rodzaju rozwiązania mogły się sprawdzić w grach wideo, ale nie w klasycznym erpegu – nic zatem dziwnego, że gracze często przychodzili na sesje z kalkulatorami.

W międzyczasie pismo *Magia i Miecz* stało się popularnym, choć niskonakładowym magazynem, a gry fabularne – nową siłą w skupiającym entuzjastów fantastyki fandomie. To coraz liczniejsze grono miłośników RPG szukało nowych treści. Mimo że znaczna część środowiska dalej posiłkowała się kserówkami, z Zachodu coraz łatwiej docierały kolejne systemy. Tym samym *Kryształy Czasu* powoli przestawały być głównym daniem oferowanym przez redakcję magazynu. Co więcej, kolejne rozwijające system teksty powstawały bez udziału Szyndlera i stopniowo zmieniały tak mechanikę, jak i wizję świata gry. Wynikało to po części z reakcji graczy – ci, po zaznajomieniu się z konkurencją, porzucali *KC*, uznając je za słabe.

W formie podręcznika *Kryształy Czasu* ukazały się w 1998 roku.

Starość

Szyndler i Rodek od początku planowali wydać *Kryształy Czasu* w postaci podręcznika. Tyle że nie pozwalał na to dostarczony do redakcji materiał – w świetle problemów z jego jakością oraz zmian w fandomie wymagał on w zasadzie całkowitej przebudowy, dostosowania do faktycznej grupy docelowej i nowych wymagań, jakie stawiała. Równocześnie zaś **wydawca znalazł znacznie ciekawsze i lepiej zapowiadające się projekty: *Warhammera* oraz *Zew Cthulhu***. Rynek przestawał też być próżnią, a na scenę wkraczały kolejne zachodnie, coraz popularniejsze systemy, jak choćby *Cyberpunk 2020* czy *Wampir: Maskarada*. Uzupełniały je zresztą młodsze polskie produkcje – tutaj należy wymienić *Aphalona* i *Zły Cień: Kruki Urojenia*.

A *Kryształy*? Te wciąż pozostawały w planach wydawniczych. Powodem była niechęć kolejnych odpowiedzialnych za ten projekt osób. Wydawcy łatwiej było wprowadzić na rynek już gotowy zachodni produkt, opłacając licencję i tłumaczenie, niż walczyć z mało spójnym i niezbyt błyskotliwym materiałem, który – co gorsza – należało jeszcze uzupełnić, zamawiając choćby ilustracje i opracowując skład. Co więcej, w przypadku *KC* nie istniała wizja rozwoju, nie było skonkretyzowanych planów na dodatki – pojawił się tylko jeden tego rodzaju pomysł i ostatecznie nic z tego nie wyszło. Finalnie więc edycja książkowa stała się projektem traktowanym po macoszemu – takim, który trzeba dowieźć ze względu na obietnicę daną rynkowi.

Po licznych redakcyjnych dyskusjach **powstała idea wydania gry opartej co prawda na fundamencie Szyndlera, ale przygotowanej już przez innych autorów**. W tym celu przerobiono materiały zamieszczone w *Magii i Mieczu* oraz napisano parę kolejnych rozdziałów. W pracach nad podręcznikiem brało udział kilkanaście osób – choćby wykreowanie nowej wizji świata gry spadło na barki Jacka Komudy, który już wcześniej publikował na łamach czasopisma materiały do *Kryształów*. Efekt był jednak daleki od ideału: system nie został gruntownie przetestowany, a strona edytorska była bardzo słaba. Koniec końców po latach oczekiwań *Kryształy Czasu* ukazały się w niewielkim nakładzie i... kilka miesięcy po premierze znikły z rynku, tracąc wsparcie nawet na łamach *Magii i Miecza*.

Wskrzeszenie

Prawa autorskie do systemu już bardzo dawno temu wróciły do autora, tym niemniej Szyndler na przestrzeni dekad nie doprowadził do wydania zapowiadanej wielokrotnie własnej, niepoprawionej przez redakcję *Magii i Miecza* edycji gry. Dopiero w 2025 roku wydawnictwo Dark Rabbit zorganizowało zbiórkę społecznościową, która zakończyła się sukcesem. Tyle że choć firma dysponuje licencją, to efektem prac nie będą stare *Kryształy*, lecz ich współczesna wersja – opracowana przez Artura Szymałę, z nową mechaniką i świeżym spojrzeniem na świat. **W pewnym sensie więc pierwszy popularny polski system powraca**, ale czy ma szansę zająć jedno z czołowych miejsc wśród erpegów? Cóż, raczej nie.

A szkoda, nasi sąsiedzi bowiem – Czesi czy Niemcy – doczekali się własnych znanych i rozwijanych erpegów. Z kolei *Kryształy Czasu*, choć tkwił w nich wyjątkowy potencjał i wychowały pierwsze pokolenie graczy, w swym współczesnym wydaniu są raczej nostalgicznym powrotem niż nowym otwarciem. Nie zmienia to jednak faktu, że pierwszy system, po który sięgały rzesze fanów gier fabularnych w Polsce, już niedługo będzie znów dostępny w postaci podręcznika.

WOJCIECH TARCZYŃSKI (STARE KONIE)

Idziemy na automaty

Wycieczka do Gdańsk Arcade Museum

Połowa lat 90., wrocławski Dworzec Główny. Wchodzę do pomieszczenia pełnego dymu papierosowego. Na ekranach *Tekken*, *Mortal Kombat*, jakieś wyścigi. Ech, a gdyby tak wrócić do tych klimatów? Cóż, można! Choćby dzięki Gdańsk Arcade Museum, w którego otwarciu miałem okazję uczestniczyć.

Wchodząc do takiego lokalu, musisz zadać sobie jedno bardzo ważne pytanie: „W co zagram najpierw?”.

Marcin Moszczyński, właściciel sieci Arcade Museum – wielki miłośnik automatów i klasycznych gier, takich jak *Moonwalker*, *Tempest*, *Dig Dug*, *Moon Patrol*, *Mario* czy *Galaga*.

Inne czasy, inna rzeczywistość. Nim pierwsze konsole PlayStation i akceleratory grafiki Voodoo pojawiły się w naszych domach, to właśnie salony gier często dawały okazję, by zobaczyć produkcje, które powodowały opad szczęki. Do tego oczywiście niesamowity klimat – **nigdy nie zapomnę, jak potężne wrażenie zrobił na mnie pierwszy *Mortal Kombat* ogrywany na wakacjach**. Poszła tona żetonów, jakiś dryblas chciał „pokazać, jak w to się gra” (czytaj: zabrać mi mój czas), a facetka, która ogarniała grupę kolonistów, nawet nie wiedziała, że właśnie chłoniemy jedną z najbrutalniejszych gier tamtej epoki.

Muzeum i gralnia w jednym

Jest rok 2026. Od dłuższego już czasu w Polsce pojawiają się kolejne salony arcade, a w styczniu miałem okazję wziąć udział w otwarciu Gdańsk Arcade Museum. To lokal, któremu w sumie trudno przypiąć etykietę. Z jednej strony pełni on funkcję muzeum mającego na wyposażeniu setkę automatów. Spora ich część – jak choćby *Space Invaders* (1978), *Galaga* (1981) czy *Popeye* (1982) – jest starsza niż III RP. Z drugiej strony to najprawdziwsza, choć trochę nietypowa gralnia. **Każda z „maszyn” działa, bawić się zaś można do woli – ale żetonów nie wrzucamy. Płacimy za wstęp i... hulaj dusza!**

Z miejsca zakochałem się w tej jaskini gier.

Z miejsca zakochałem się w tej jaskini gier. Ogółem wylądowało tutaj 100 automatów, wśród których znajdziemy m.in. *Mortale*, *Tekkena*, *Commando*, *The Punishera*, *Cadillacs and Dinosaurs*, *Die Hard* czy *Terminatora*.

Pamiętacie pierwsze samochody, jakie prowadziliśmy?

W Arcade Museum można zobaczyć mnóstwo świetnych „maszyn", ale największe wrażenie zrobiły na mnie oryginalne automaty z klasycznymi tytułami, takie jak ten *Pac-Man*.

***Taiko no Tatsujin* i wielkie bębny jako kontrolery – czad!**

Jest nawet *Luigi's Mansion*, czyli „maszyna" z „zielonym Mario". I mnóstwo, mnóstwo innych.

A wszystko to z pasji

Przy tej okazji porozmawiałem chwilę z właścicielem Arcade Museum. Marcin Moszczyński to prawdziwy pasjonat, a gdański lokal jest już jego trzecią miejscówką tego typu. Pozostałe dwie znajdują się w Krakowie – ta oferuje 160 automatów – i Warszawie, gdzie da się pograć na 140 „maszynach". Kosmiczne liczby! A skąd pomysł, by otworzyć takie muzeum i gralnię zarazem? **Lata temu żona Marcina miała dość „zagraconego" domu i poprosiła męża, żeby coś z tym zrobił. Cóż, zrobił.** Obecnie facet udostępnia 400 automatów, a następne są w drodze. Imponujące! Co więcej, myśli też o otwarciu kolejnych takich miejsc i wspominał, że Wrocław mu się podoba.

Z całego serca zachęcam was do odwiedzenia tego typu lokalu – w Polsce lub za granicą. **Przez lata zapomniałem, że granie na automatach potrafi być zupełnie innym doznaniem niż zabawa w domu**, nawet jeśli spędzamy czas przy podobnych tytułach. Samo sterowanie to jedno, ale tego klimatu nie zastąpi nic. Zwłaszcza gdy wybierzemy się w takie miejsce w piątkowy wieczór z ekipą znajomych. Polecam!

DOKĄD WARTO PÓJŚĆ?

Poniżej zebrałem adresy kilku miejscówek, które warto odwiedzić. To na pewno nie wszystkie tego typu przybytki – rozejrzyjcie się u siebie, sądzę, że w każdym większym mieście znajdziecie już lokal, gdzie można zagrać na prawdziwych automatach. A jeśli nie, to wybierzcie się na wycieczkę. Nie pożałujecie!

- **Kraków Arcade Museum** – Centralna 41a, Kraków
- **Warsaw Arcade Museum** – Aleje Jerozolimskie 200, Warszawa
- **Gdańsk Arcade Museum** – Aleja Grunwaldzka 229, Gdańsk
- **Arcade Classics Muzeum** – Leona Wyczółkowskiego 3G, Elbląg
- **FlippClub.pl Klub Flipperowy** – Elizy Orzeszkowej 2B, Siemianowice Śląskie
- **FunHouse** – Bogucicka 7, Katowice
- **Pinball Station** – Kolejowa 8A, Warszawa
- **Kraina Gier Pixel-Mania** – Starowiejska 1, Władysławowo

***Luigi's Mansion* i kontrolery przypominające prawdziwe rury od odkurzacza.**

Oprócz tradycyjnych automatów nie mogło zabraknąć pokaźnej liczby pinballi. Na środku stół z 1994 roku na motywach filmu *Człowiek demolka* z Sylvestrem Stallone.

WALDEMAR „WILL" DOROS

Czasopisma komputerowe w PRL-u

Gdyby zapytać przypadkowe osoby, jak wyglądały początki prasy komputerowej w kraju nad Wisłą, to większość zapewne skupiłaby się na latach 90. ubiegłego wieku. Okazuje się jednak, że i czas Polskiej Rzeczpospolitej Ludowej miał w tej sprawie wielkie zasługi.

Najważniejszym i zarazem pierwszym popularnym magazynem komputerowym w Polsce był bez wątpienia *Bajtek*, który zadebiutował w 1985 roku. Zanim jednak zanurzymy się w rewolucję, jaka miała miejsce w prasie technicznej w latach 80., proponuję krótką wycieczkę w znacznie dalszą przeszłość – aż do lat 40.

Prasa (przed)komputerowa

To nie żart. Już w 1948 roku, w pierwszym numerze miesięcznika *Horyzonty Techniki*, opublikowano artykuł *Taśmowa produkcja cyfr*, opisujący masowe przetwarzanie danych. Oczywiście w ówczesnych realiach wszystko było pionierskie: dane przechowywano na kartach perforowanych, a do zliczania i analizy tych ostatnich służyły tabulatory oraz sortery. To właśnie ten dziś już całkowicie archaiczny nośnik został przedstawiony w przytoczonym materiale. Redakcja bez wątpienia miała nosa, bo w kolejnych dekadach – a dokładniej w latach 60. i 70. – rozwiązanie to stało się standardem przy wprowadzaniu danych i programowaniu komputerów, takich jak Odry, produkowane przez wrocławskie zakłady Elwro. Słowa „informatyka" czy „komputer" w tamtym tekście jednak jeszcze nie padły.

Natrafimy na nie, gdy spojrzymy szerzej na prasę techniczną PRL-u, czyli na **miesięczniki *Młody Technik*, *Przegląd Techniczny*, *Radioelektronik* czy wspomniane wcześniej *Horyzonty Techniki*** – dopiero wtedy wyraźnie widać, jak pełzająca rewolucja technologiczna stopniowo wprowadzała do obiegu te początkowo obce pojęcia. Autorzy publikowanych w tych periodykach artykułów starali się przybliżać czytelnikom świat nowoczesnych, w praktyce niedostępnych urządzeń, a przyszłość coraz głośniej pukała do drzwi.

Wydawany od 1948 roku miesięcznik *Horyzonty Techniki* jako pierwszy opublikował artykuł przybliżający cyfrowe przetwarzanie danych.

Komputery pod strzechy

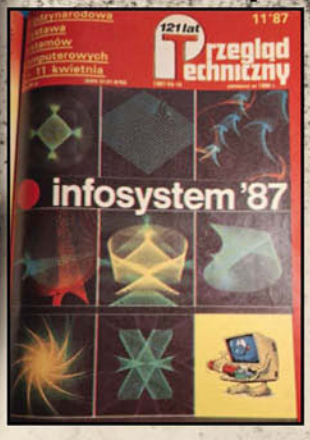
Wśród czytelników *Młodego Technika* oraz podobnych pism dojrzewali bowiem przyszli entuzjaści mikrokomputerów (w tym wyżej podpisany). Warto tu wyjaśnić ważne, lecz dziś już zatarte przez czas rozróżnienie: „komputer" oznaczał wtedy wielką maszynę do zadań profesjonalnych, instalowaną w instytucjach i zakładach przemysłowych, a „mikrokomputer" – sprzęt przeznaczony do użytku domowego, hobbystycznego. Czyli zazwyczaj do gier.

Dla mnie – i zapewne dla wielu innych ówczesnych czytelników – **przełomową publikacją był tekst, który ukazał się w *Młodym Techniku* w 1984 roku**. W czasach, gdy nie istniała jeszcze żadna prasa poświęcona informatyce, dostałem do rąk kilkunastostronicowy, ozdobiony kolorowymi zdjęciami zachodniego sprzętu artykuł *Komputery osobiste*. Wymieniono w nim najważniejszych producentów mikrokomputerów. Zawierał on również zwięzłe tabelki z parametrami technicznymi prezentowanych urządzeń.

Materiał kończył się segmentem *Ciężki los hobbysty*, w którym napisano:

cprasa.pl 77ea7384bd

Przegląd Techniczny prezentował nowinki ze świata mikrokomputerów.



Druga połowa lat 80. przyniosła rozkwit rodzimej prasy komputerowej.

„Zdobycie najprostszego nawet mikrokomputera nie jest u nas na razie sprawą prostą. (...) Specjalnie dla czytelników *Młodego Technika* opracowany został prosty mikrokomputer do amatorskiego wykonania (w kilku wariantach). Najprostszy oparty został o elementy krajowej produkcji". Oczywiście jako wierny czytelnik *Młodego Technika* czekałem na publikację obiecanego schematu – bezskutecznie, bo niestety obietnicy tej nigdy nie spełniono. Ziarno zostało jednak zasiane. Od tego momentu **mikrokomputery coraz częściej pojawiały się w kręgu zainteresowań polskich odbiorców, co szybko znalazło odzwierciedlenie w rynku wydawniczym PRL-u**.

Pierwszy numer *Bajtka*, z 1985 roku, liczył 32 strony.

Bajtek, czyli jak „przejść z mikrokomputerem na Ty"

Pierwszy numer *Bajtka* ukazał się we wrześniu 1985 roku. Dzięki wcześniejszym publikacjom świadomość istnienia mikrokomputerów była już wśród entuzjastów nowych technologii dość powszechna, ale same urządzenia wciąż pozostawały poza zasięgiem większości obywateli. Brakowało informacji, dostępu do sprzętu oraz oficjalnych kanałów dystrybucji oprogramowania, pojawił się natomiast ogromny głód wiedzy. Właśnie w tę lukę celował nowy tytuł, który od początku deklarował, że chce „przejść z mikrokomputerem na Ty" – bo tak brzmiał slogan *Bajtka*.

Pismo trafiło na rynek jako dodatek do *Sztandaru Młodych*, dziennika skierowanego do młodzieży silnie nasyconej ideologią, ale niemającej nic wspólnego z informatyką czy techniką. Funkcję redaktora naczelnego tej „gazety matki" pełnił wówczas Aleksander Kwaśniewski, przyszły prezydent RP. **W wywiadzie udzielonym *Bajtkowi* w 1987 roku wyrażał on zresztą przekonanie, że pismo, zakładając własną firmę, może powtórzyć sukces Apple'a.** Przyznacie sami – porównanie dość śmiałe i z gatunku fantastyki naukowej. Słowa te jednak były w pewnym sensie miarą fenomenu periodyku.

Pierwsze cztery numery *Bajtka* wydrukowano na marnej jakości papierze, z wykorzystaniem jedynie dwóch kolorów: czarnego oraz granatowego albo zielonego (zależnie od wydania). Przez słabą jakość zdjęć odbiorca czasami miał problem z identyfikacją tego, co one przedstawiały. Nie przeszkadzało to jednak fanom komputeryzacji – magazyn rozchodził się błyskawicznie. Redaktor naczelny wspominał zresztą, że nakład 50 tys. egzemplarzy „nie zaspokoił potrzeb Czytelników". Te cztery numery stanowiły swoistą „rozbiegówkę".

Błyskawiczny rozwój

W 1986 roku *Bajtek* stał się już regularnym miesięcznikiem o odświeżonej szacie graficznej, większym formacie i przede wszystkim w kolorze. Osiągnął też wówczas nakład 200 tys. egzemplarzy. Zespół tworzący pismo zaczął zaś mierzyć się z nietypowymi problemami. „Odebraliśmy już kilka telefonów z pytaniem: Czy można nadać dziecku imię Bajtek? Redakcja nie ma nic przeciwko temu! Postanowiliśmy nawet posiadaczom tego imienia zafundować prenumeratę naszego dodatku". **Pierwszy z chłopców o imieniu Bajtek miał także otrzymać „porządny komputer osobisty".**

ZAGINIONY *BARBARIAN*

Informacyjna „siła rażenia" *Bajtka* była tak duża, że błędna informacja o wydaniu *Barbariana* na 8-bitowe Atari zainspirowała... piratów, którzy umieszczali na kasetach – rzekomo przeznaczonych dla „Atarynek" – tytuł rzeczonej produkcji. W rzeczywistości okazywały się one niedziałającymi atrapami. Po „wczytaniu" gra się zawieszała, co zmuszało sfrustrowanych użytkowników do dalszych, bezskutecznych poszukiwań. Historia ta doczekała się jednak epilogu, a nawet dwóch. W 1993 roku firma LK Avalon wydała polską wersję *Barbariana* – właśnie na „małe" Atari. Niestety przez niedopracowaną mechanikę oraz warstwę techniczną wspomniana pozycja nie zdobyła uznania odbiorców. Lecz to nie koniec dziejów tej „zaginionej gry": powstaje bowiem jej kolejna edycja, która tym razem ma być znacznie bliższa oryginałowi. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, dostaniemy ją już wkrótce.

eprasa.pl 7fea7384bd

Dzisiaj w ramach dostępu do informacji publicznej możemy sprawdzić w rejestrze PESEL, ilu Bajtków zostało odnotowanych po 1985 roku. Wynik? Zero. Niestety – a może na szczęście – nikt nie pokusił się o nadanie swojemu dziecku takiego imienia. Ostatecznie Bajtkiem nazwano robota z filmu *Pan Kleks w kosmosie*.

Wróćmy jednak do zawartości magazynu, który szybko stał się oknem na świat dla fanów elektronicznej rozrywki. Na jego stronach znalazły się m.in. odręcznie wykonane mapy do gier – po latach okazało się, że część z nich była „inspirowana" zachodnimi czasopismami (tzn. po prostu z nich przerysowywana). **Już w drugim numerze wystartowała *Bajtkowa Lista Przebojów*, czyli ranking 10 najpopularniejszych gier według czytelników.** Publikowane na łamach cenniki sprzętu pozwalały śledzić sytuację na rynku, a opisy nowych programów rozrywkowych były w istocie drogowskazem ułatwiającym rozeznanie się w ofercie giełd komputerowych.

Z tym ostatnim zresztą wiąże się zabawna ciekawostka. W numerze 02/1988 ukazała się recenzja gry *Barbarian*, z wyszczególnieniem platform, na których ten tytuł został wydany. Dlaczego o tym piszę? Wśród wymienionych tam „maszyn" pojawiło się przez pomyłkę Atari 800XL. Błąd redakcji i bezowocne poszukiwania tej wersji programu szybko stały się źródłem dowcipów, nierzadko dość... złośliwych (po więcej informacji odsyłam do ramki).

Komputer – popularny miesięcznik informatyczny

Sukces *Bajtka*(*) wyraźnie pokazał, że rynek jest nader chłonny, wręcz wygłodniały. Już w kwietniu 1986 roku pojawiła się więc stworzona przez pierwszy zespół tego pisma konkurencja – miesięcznik *Komputer*. Był on poważniejszy w treści: co prawda wczesne numery zawierały mapy i opisy gier, ale w późniejszych wydaniach dział ten zastąpiono innymi, bardziej profesjonalnymi tematami, takimi jak skład DTP czy projektowanie CAD. Ciekawostkę stanowi fakt, że w ferworze debiutancki numer został wydrukowany z okładką zawierającą błąd w podtytule czasopisma: zamiast „popularny miesięcznik informatyczny" widzieliśmy tam „popularny miesięcznik informacyjny".

Z inicjatywy *Komputera* na rynku ukazały się również pierwsze kasety magnetofonowe z polskim oprogramowaniem. Wśród wydanych tytułów były zarówno gry (*Smok Wawelski*, *Hexan*, *Czarny poniedziałek*), jak i pozycje edukacyjne (*Prawo jazdy*, *Arytmetyka* czy *Test inteligencji*). Wszystkie te produkcje zostały stworzone dla mikrokomputera ZX Spectrum. Wspomniane nośniki sprzedawano niezależnie od samego czasopisma, kupić je zaś dało się w kiosku Ruchu.

W *Bajtku* mogliśmy znaleźć m.in. relacje z zagranicznych targów komputerowych, jak np. CeBIT.

Warto również dodać, że choć ***Komputer* stosunkowo szybko odszedł od tematu gier**, to pozostawił współtworzoną przez czytelników rubrykę o osobliwej nazwie *POKE n, ∞*, w której publikowano np. sposoby na uzyskanie nieśmiertelności i innych ułatwień w danych produkcjach, czyli popularne w latach 90. tzw. tipsy. Cieszyła się ona dużym zainteresowaniem. Przyznam szczerze, że sam kupowałem miesięcznik właśnie dla tego niewielkiego działu.

InforMik – komputerowy *Młody Technik*

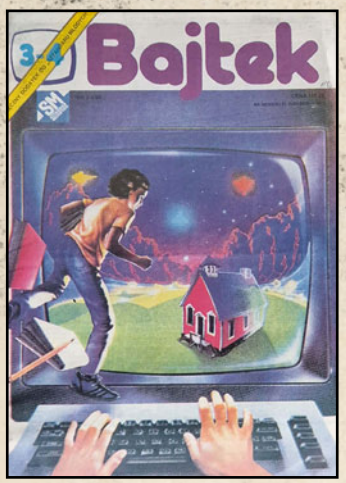
Niedługo później na fali entuzjazmu zafascynowanych mikrokomputerami czytelników postanowiła popłynąć również ekipa *Młodego Technika*. W 1987 roku zaczęła ona wydawać *InforMika*, czyli kwartalnik poświęcony wyłącznie tego rodzaju „maszynom". Na jego łamach mogliśmy oczywiście poczytać o dużej liczbie ciekawych programów oraz urządzeń, ale **redakcja nie stroniła też choćby od relacji z międzynarodowych targów, np. organizowanych od 1986 roku pod szyldem CeBIT**, oraz przybliżania prezentowanych na nich nowinek sprzętowych. W praktyce było to doskonałe uzupełnienie tego, co publikował miesięcznik *Komputer* – to zresztą powód, dla którego nieco nagiąłem chronologię.

InforMik, czyli kwartalnik tworzony przez redakcję *Młodego Technika*.

Oba pisma miały też wspólną linię tematyczną, jeśli chodzi o gry – w *InforMiku* praktycznie je pomijano. Redaktorzy z zacięciem technicznym publikowali za to schematy przystawek do mikrokomputerów oraz dzielili się domowymi sposobami, które pozwalały np. przerobić telewizory na monitory. Wszystko to trafiało w gusta zapatrzonych w tematykę informatyczną elektroników amatorów.

IKS, czyli żołnierskie wsparcie

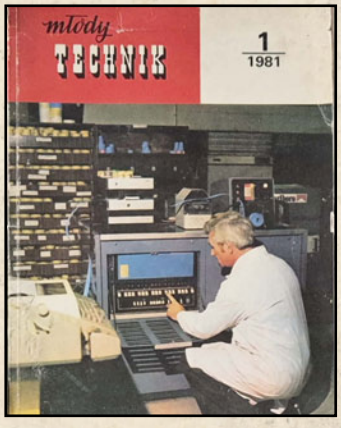
Wróćmy jednak do roku 1986. Ten przełomowy dla polskiego rynku wydawniczego okres przyniósł również inny periodyk – *IKS*. Dość nietypowy zresztą, bo mowa o dodatku do... *Żołnierza Wolności*. Będącą skrótowcem nazwę rozwijano na okładce jako *Informatyka, Komputery, Systemy* – co oczywiście sporo mówiło o poruszanej tematyce. **Magazyn ten redakcja niemal po brzegi wypełniała listingami, czyli wydrukami programów** do samodzielnego



W czasach PRL-u *Bajtek* był głównym źródłem informacji na temat gier.

***Komputer* to drugie po *Bajtku* czasopismo komputerowe w Polsce.**

(*) Więcej o tym kultowym magazynie pisał Smuggler w pierwszym numerze Retro.



Młody Technik – jak wskazuje nazwa, skarbnica wiedzy technicznej.

Mikrobit – wydanie specjalne *Żołnierza Polskiego.*

Wszystko o Komputerze, czyli w praktyce kurs programowania.

przepisywania. Najczęściej były to proste gry i programy użytkowe.

Warto zauważyć, że na łamach magazynu dbano także o posiadaczy bardziej nietypowych „maszyn". Publikowano zatem soft przeznaczony dla komputerów Sharp czy polskiego Meritum, co było prawdziwą rzadkością. Również to pismo często relacjonowało przebieg imprez związanych tematycznie z informatyką, w tym wakacyjne wyjazdy na tzw. obozy komputerowe, na których łączono wypoczynek z edukacją. ***IKS* sprawował też patronat nad licznie powstającymi w całej Polsce klubami komputerowymi**, publikując ich adresy, co otwierało do nich drogę osobom chcącym przynależeć do takich społeczności.

Mikroklan, czyli dla każdego coś miłego

Prawdopodobnie najmniej znanym przedstawicielem prasy komputerowej schyłku PRL-u jest *Mikroklan*. Wyewoluował on z dodatku do przeznaczonego dla inżynierów i nauczycieli miesięcznika *Informatyka*. Początkowo miał postać wkładki, która trafiała do wspomnianego pisma, ale później, od 1986 roku, ukazywał się już jako niezależna publikacja.

Na tle konkurencji wyróżniały go szersze związki z zagranicą: redakcja nie ukrywała, że tworząc łamy, wspiera się tłumaczeniami artykułów z zachodnioniemieckiego miesięcznika *Micro*. Warty odnotowania jest również fakt, że magazyn drukowano w Austrii, na wysokiej jakości kredowym papierze – czego mogli pozazdrościć wydawcy np. *Bajtka* czy *Komputera*. Nakład budził podziw: na fali fascynacji komputerami wkraczającymi do domów pierwszy samodzielny zeszyt trafił do kiosków w oszałamiającej liczbie 100 tys. egzemplarzy.

Poziom zaawansowania artykułów w tym magazynie był zróżnicowany. Publikowano zarówno teksty dla początkujących, np. wyjaśniające pojęcie grafiki komputerowej, jak i materiały dla bardziej doświadczonych użytkowników – choćby opisy systemu Unix oraz jego podstawowych komend, objaśnienie struktury zapisu plików na dysku czy schemat programatora pamięci EPROM. „Średniakom" z kolei mógł przypaść do gustu kurs podstaw języka BASIC. Jak widać, pismo powstawało w myśl zasady „dla każdego coś miłego". No prawie – w *Mikroklanie* bowiem pomijano temat gier.

Wszyscy kochają komputery

Bogactwo różnej maści periodyków jasno pokazywało, że tematyka ma wzięcie – z tego też względu inne tytuły prasowe, w tym dzienniki, nie chciały pozostawać w tyle. *Świat Młodych* prowadził więc cotygodniową rubrykę *Komputerowe ABC*, w której zamieszczano opisy sprzętu. Pojawiły się tam również krótkie kursy programowania w językach Logo oraz BASIC. Obok tekstów redakcyjnych drukowano także programy nadsyłane przez czytelników, np. proste gry, kalkulatory czy demonstracje graficzne. Dla wielu młodych ludzi była to pierwsza publikacja ich własnego kodu. Zresztą ja też znalazłem się w gronie tych szczęśliwców.

Tematyka komputerowa pojawiała się również w gazetach codziennych o zasięgu lokalnym, jak choćby *Wieczór Wrocławia*. W tym przypadku przeważnie przyjmowała formę krótkich rubryk lub felietonów, pisanych zazwyczaj przez autorów, którzy sami dopiero oswajali się z mikrokomputerami. Dzisiaj właśnie te materiały najczęściej bywają źródłem anegdotycznych „kwiatków", wynikających z niepełnego zrozumienia opisywanej technologii. Oprócz tego w kioskach kupić mogliśmy swego rodzaju efemerydy, takie jak *Mikrobit*, będący jednorazowym wydaniem specjalnym *Żołnierza Polskiego*, czy serie tematyczne. Tutaj dobrym przykładem jest *Wszystko o komputerze,* czyli w praktyce kurs BASIC-a i asemblera dla ZX Spectrum.

Koniec dekady, czyli czas przemian

Rok 1989 dla większości opisanych czasopism był prawdziwym trzęsieniem ziemi, dodatkowo spotęgowanym kryzysem i szalejącą inflacją. Dla przykładu, wydanie *Komputera* z października 1989 kosztowało 2200 zł, kolejne – już 4000 zł, a w kwietniu 1990 cena magazynu sięgnęła 5000 zł. W tak niesprzyjających warunkach ekonomicznych numer 50. tego miesięcznika okazał się ostatnim. Pismo doczekało się potem reaktywacji pod nazwą *PC World Komputer*, ale to już zupełnie inna historia.

Inflacji nie oparł się również *Bajtek*. W grudniu 1989 kosztował 1500 zł, a już w styczniu 1990 jego cena skoczyła do 3900 zł. W tym miejscu warto odnotować pewną ciekawostkę: w stopce drugiego z wymienionych numerów wciąż mogliśmy znaleźć informację, że jest to dodatek do *Sztandaru Młodych*. Dopiero później zawiązano Spółdzielnię „Bajtek", która od września 1990 roku przejęła wydawanie magazynu. Odpowiadała ona także za czasopisma *Top Secret* oraz *Moje Atari*.

Ostatni numer *Bajtka* ukazał się w połowie 1996 roku. Co znamienne, nie zawierał żadnej zapowiedzi końca działalności, jakby redakcja cały czas liczyła na przetrwanie. W ten sposób symbolicznie zamknął się rozdział prasy komputerowej tworzonej u schyłku PRL-u. Była to epoka nie tylko niedoboru, ale też – co wyraźnie dało się odczuć na łamach pism z tamtego okresu – niesamowitego entuzjazmu, który często przykrywał techniczne i edytorskie niedoskonałości.

Techniczne i edytorskie niedoskonałości często przykrywał niesamowity entuzjazm redaktorów.

Dla mnie jednak te skromne, nierzadko topornie drukowane pisma na zawsze pozostaną punktem wyjścia. To właśnie dzięki nim zobaczyłem, że komputer może być zarówno zabawką czy ciekawostką, jak i narzędziem twórczym. I choć od tamtego czasu świat zmienił się niesamowicie, te pierwsze spotkania z technologią wciąż pozostają żywe na kartkach magazynów stojących po dziś dzień na moich półkach.

SEBASTIAN „GRUBY AL" BOCHAT

Śmierć Supermana i rewolucja w branży komiksu

18 LISTOPADA 1992, 19.30. TADEUSZ ZWIEFKA, ZAPRASZAM PAŃSTWA NA GŁÓWNE WYDANIE *WIADOMOŚCI* TELEWIZJI POLSKIEJ. USA, A ZA NIMI RESZTA ŚWIATA, POGRĄŻAJĄ SIĘ W ŻAŁOBIE. DZIŚ W GODZINACH POPOŁUDNIOWYCH ZGASŁA NADZIEJA, KTÓRA PRZEZ LATA JEDNOCZYŁA NAS WSZYSTKICH. GŁOS MI SIĘ ŁAMIE, GDY WYPOWIADAM TE SŁOWA: SUPERMAN NIE ŻYJE.

No dobrze, może odrobinę koloryzuję. Faktem jest natomiast, że śmierć amerykańskiego herosa rzeczywiście odnotowana została w największym polskim serwisie informacyjnym. Wydarzenie było popkulturowym trzęsieniem ziemi, którego zresztą doświadczyli również polscy czytelnicy – chociaż nieco później. Zanim jednak do tego dojdziemy, warto cofnąć się trochę w czasie.

Dwa wesela i pogrzeb

Początek ostatniej dekady XX wieku nie był najlepszym okresem dla DC Comics. Zeszyty jego największego konkurenta, Marvela, regularnie okupowały czołowe miejsca na listach popularności, w sumie odpowiadając za ok. 40% sprzedaży wszystkich komiksów w USA. DC tymczasem ledwo dobijało do połowy tej wartości. W roku debiutu serii *X-Men* z efektownymi rysunkami Jima Lee, gdy sympatią cieszyli się antybohaterowie tacy jak Punisher czy Ghost Rider, **większość czytelników uważała historie z Supermanem za zbyt grzeczne, niedzisiejsze i zwyczajnie nudne**.

W Polsce o śmierci Supermana mogliśmy poczytać dzięki wydawnictwu TM-Semic.

Zespół kreatywny odpowiadający za ukazujące się wtedy cztery serie z Człowiekiem ze Stali szukał sposobu na odbudowanie popularności swojej postaci. Impulsem miał być szykowany od dłuższego czasu ożenek z Lois Lane. „Góra" zastopowała jednak ten pomysł. W produkcji znajdował się już serial *Lois & Clark: The New Adventures of Superman*, a w sięgających kilku sezonów planach twórców ślub bohaterów miał stać się jego punktem kulminacyjnym. Jako że chciano zgrać wydarzenia w obu mediach, temat małżeństwa należało odłożyć na półkę. Sfrustrowani ingerencją wydawcy autorzy musieli szybko wpaść na pomysł innego, równie mocno mieszającego w życiu Supermana wątku. Jerry Ordway, scenarzysta pracujący nad jedną z serii, zwykł kończyć burzliwe spotkania, na których wymyślano fabuły kolejnych komiksów, kąśliwym: „Zabijmy go wreszcie...". Tym razem wzięto jego żart na poważnie.

Nadchodzi Dzień Zagłady

Kto byłby na tyle potężny, by pozbawić życia jednego z największych herosów w historii? Zespół doszedł do wniosku, że tak ogromnemu zadaniu nie podoła żaden z istniejących złoczyńców. Scenarzysta Dan Jurgens zaproponował **nowego antagonistę, stanowiącego całkowite przeciwieństwo Człowieka ze Stali: brutalnego, prymitywnego, zaślepionego nienawiścią Doomsdaya**. Aby podkreślić wagę zbliżającego się zagrożenia, debiut bohatera poprzedzały kilkumiesięczne zapowiedzi. Najpierw czytelnicy obserwować mogli wielką pięść uderzającą w ścianę metalowej

©DC Comics

trumny, będącej miejscem spoczynku potwora, a gdy ten wreszcie uwolnił się ze swojego więzienia, stawił czoła Lidze Sprawiedliwości i pokonał ją bez najmniejszego wysiłku. Powstrzymać niepowstrzymanego wroga mogła tylko jedna osoba...

Do starcia dochodzi na łamach 74. i 75. zeszytu serii *Superman*. Potężni przeciwnicy wymieniają kolejne razy, by wreszcie, przed budynkiem *Daily Planet*, zadać sobie ostateczne ciosy. **Kryptończyk pokonuje bestię, ale w wyniku odniesionych obrażeń chwilę później umiera** w ramionach ukochanej Lois Lane.

DC Comics postawiło wszystko na jedną kartę. Bezprecedensowe wydarzenie odbiło się szerokim echem również poza środowiskiem komiksowym. Telewizyjne stacje informacyjne pokazywały kolejki fanów czekających na otwarcie sklepów. O odejściu legendy pisał m.in. *Newsweek* czy *The New York Times*. Taką historię można było opowiedzieć wyłącznie raz. Choć już wtedy pojawiały się głosy niezadowolenia, mówiące, że twórcy poszli po linii najmniejszego oporu (okładanie się po twarzach aż do zgonu trudno uznać za wybitną fabułę), to plan się udał. Zapakowany w czarny, żałobny worek numer 75. **był najlepiej sprzedającym się komiksem nie tylko w roku 1992, ale też w całej historii przygód Supermana**. Wydawnictwo właściwie w ciągu jednego dnia podwoiło swój udział w rynku.

Śmiertelny pojedynek odbił się echem na całym świecie.

Doomsday nad Wisłą

Do Polski superbohaterowie zza oceanu zawitali oczywiście dzięki niezapomnianemu wydawnictwu TM-Semic. Człowiek ze Stali swój debiut zaliczył u nas w grudniu 1990 roku. Udzielona Polakom licencja przewidywała mniej więcej dwuletnie opóźnienie względem zeszytów publikowanych w Stanach. Kiedy więc Amerykanie szykowali się już do uśmiercenia swojego herosa, w kraju nad Wisłą dopiero poznawano jego pierwsze przygody. Na nadejście Doomsdaya musieliśmy czekać aż do maja 1995. Wydawca reklamował jednak historię określaną mianem wydarzenia roku znacznie wcześniej, budując w fanach rosnące oczekiwanie.

Ukazujący się w Polsce miesięcznik liczył 48 stron, mógł więc pomieścić dwa oryginalne zeszyty. Fani za oceanem otrzymywali w tym samym czasie aż cztery tytuły z Supermanem na okładce. **Rodzimy wydawca, nie chcąc zwiększać opóźnienia względem Amerykanów, zmuszony był do skracania historii.** Część wątków pomijano, z innych pozbywano się „zbędnych" stron. Czytelnicy często nie zdawali sobie nawet sprawy, ile pracy TM-Semic wkładał w to, by poklejone fragmenty tworzyły spójną całość. *Śmierć Supermana* wydano jednak bez żadnych cięć, poświęcając walce z Doomsdayem aż cztery numery. A właściwie trzy i pół, gdyż zeszyt, w którym bohater umiera, miał zaledwie 28 stron i zawierał przedruk wyłącznie jednego amerykańskiego wydania. Przy zachowaniu standardowej ceny, dodajmy. W czasach, kiedy w dziecięcym portfelu liczył się dosłownie każdy grosz, dla wielu fanów stosunek objętości do złotówek przestawał się opłacać i rezygnowali oni z zakupu.

Spore skróty nastąpiły natomiast w kolejnych zeszytach (czy naprawdę ktoś spodziewał się, że tak błahy powód jak śmierć będzie przyczynkiem do zakończenia serii?). Mimo bezceremonialnego ucinania wszelkich pobocznych historii *Rządy Supermanów* (poprzedzone trzymiesięcznym *Pogrzebem przyjaciela*), które wieńczył wielki powrót bohatera, trwały u nas aż do końca 1996. **Droga do odrodzenia Człowieka ze Stali była zdecydowanie lepsza fabularnie od prostego mordobicia prowadzącego do jego zgonu**, ale ciągnące się przez niemal półtora roku wątki tak zmęczyły polskich czytelników, że część z nich przestała śledzić opowieść. Spadająca sprzedaż spowodowała zamknięcie polskiego miesięcznika we wrześniu 1997(*). I tu dochodzimy do prawdziwej spuścizny, jaką pozostawiła po sobie śmierć Supermana.

Non omnis moriar

Zabicie i późniejsze wskrzeszenie Człowieka ze Stali było bezsprzecznie ogromnym sukcesem DC Comics, ale stanowiło też groźny precedens. Komiksowi giganci zorientowali się, że nic nie buduje popularności serii tak mocno, jak wielkie wydarzenia, po których wszystko się zmienia. Skoro uśmierciliśmy już Supermana, to nic nie stoi na przeszkodzie, by złamać Batmanowi kręgosłup i zastąpić go brutalniejszą wersją. Albo zmienić Hala Jordana w superzłoczyńcę, który wymorduje cały Korpus Zielonych Latarni. Podobną ścieżkę obrał Marvel, prezentując niesławną *Clone Sagę* w zeszytach ze Spider-Manem czy historię *Heroes Reborn* w *Avengers* i *Fantastycznej Czwórce*.

Wstrząsanie status quo samo stało się nowym status quo. Tylko nieliczni zauważali, że serie następujących jedno po drugim dramatycznych wydarzeń, wydawane w ilościach hurtowych warianty z alternatywnymi okładkami i zeszyty kolekcjonerskie to tak naprawdę balon, który w pewnym momencie musi pęknąć. Tak właśnie stało się pod koniec lat 90., kiedy to nastąpiło załamanie rynku. Marvel, a za nim wielu mniejszych wydawców, ogłosił bankructwo. Zamknięto 9 na 10 istniejących w USA sklepów z komiksami, a ogólna sprzedaż tytułów spadła o 70%. Branża potrzebowała lat, by się odbudować.

Nie zmienia to jednak faktu, że **premiera *Śmierci Supermana* pozostaje jednym z najważniejszych wydarzeń w dziejach amerykańskiego komiksu**, wciąż mającym wpływ na jego kształt. Doomsdayowi może i ostatecznie nie udało się zabić Człowieka ze Stali, ale przy okazji niemal uśmiercił całą branżę.

Zdjęcie: Egmont

NOWE WYDANIE

Osoby chcące powrócić do emocji towarzyszących im podczas kartkowania kolejnych zeszytów TM-Semica pod kioskiem Ruchu mają ku temu świetną okazję. W dniu, w którym piszę te słowa, dotarł do mnie trzeci, ostatni tom zbierający pełną sagę opowiadającą o śmierci i powrocie Supermana (a nawet nieco więcej). Wydane w twardej oprawie, na kredowym papierze albumy to w sumie niemal 1800 stron pięknego powrotu do przeszłości i prawdziwe „musiszmieć" dla komiksiarzy wychowanych w latach 90.

By zabić Supermana, DC Comics stworzyło zupełnie nowego potwora.

© DC Comics

(*) Do końca 1998 roku Superman pojawiał się jeszcze w Batman & Superman, *czyli składaku łączącym obie serie – ale był to już jego łabędzi śpiew.*

KULTURA RETRO

METALLICA

Zdrada metalu

HUBERT „HUWER" POMYKAŁA

Zastanawialiście się może, kiedy Metallica na dobre poszła w komerchę, sprzedając swoje ideały? Nie? To wyśmienicie, gdyż raczej nie warto szukać odpowiedzi na bezsensowne pytania.

Internauci nadal jednak prześcigają się w typowaniu dat, a szczególną uwagę zwracają na 12 sierpnia 1991 roku. To właśnie wtedy szanowany już nie tylko w podziemiu kwartet z San Francisco wydał **przemyślany, rewelacyjnie brzmiący, a przede wszystkim kipiący od hitów materiał**. I mimo że krytycy przyjęli krążek ciepło, część fanów formacji odwróciła się od niej na zawsze.

Metallica była na fali wznoszącej od początku lat 80., osiągając w thrash metalu chyba wszystko, co tylko się dało. Z płyty na płytę Amerykanie dojrzewali jako artyści. Pod koniec dekady, po czterech longplayach i setkach koncertów na pięciu kontynentach, chęć stworzenia dzieła wychodzącego poza utarte schematy wydawała się w pełni uzasadniona. Tym bardziej że zawartość udanego – a zarazem opartego w lwiej części na długich, złożonych kompozycjach – *...And Justice for All* z 1988 roku zdradzała poniekąd, iż najwyższa pora na zmiany.

Trudy, bóle i nowe początki

Z początkiem lat 90. zespół podpisał kontrakt z Bobem Rockiem, producentem znanym z wydawnictw The Cult czy Mötley Crüe. Najpierw sceptyczny wobec wizji pracy z metalowcami Rock koniec końców postanowił dać grupie szansę – tyle że decyzję tę uzależnił od wcześniejszego obejrzenia Metalliki w akcji. **Po występie thrashowej załogi uznał, że na żywo wypada wprost rewelacyjnie, ale przydałby się album grzmiący równie mocno, jak jej koncerty.** Chęć zarejestrowania tego rodzaju materiału szybko okazała się punktem wyjścia dla produkcji zatytułowanej po prostu *Metallica*. Dopiero potem, ze względu na kolor okładki z ledwie widocznym w jej prawym dolnym rogu wężem, krążek zyskał drugą, potoczną nazwę „Czarny album".

Zmiany było widać od początku: muzycy nagrywali utwory wspólnie, co wcześniej nie miało miejsca. Nowy studyjny etos prowadził do licznych spięć, Rock potrafił jednak skutecznie przekuć je w pracę kreatywną, nie poddając się silnym osobowościom członków zespołu. Problemy z ego Kalifornijczyków podsycał zresztą ich kiepski stan psychiczny – wystarczy rzec, że podczas tworzenia płyty aż trzy czwarte składu przechodziło rozwody. Cóż, największe dzieła lubią przecież rodzić się w bólach.

Wspólne aranżowanie pozwoliło dopracować formę kompozycji. Utwory stały się przystępniejsze, a oprócz tego pojawiła się w nich pewna niewymuszona przebojowość. Wszystko to zaowocowało doskonale skrojonym materiałem, który nawet dziś – niemal 35 lat po premierze – stanowi świetne wprowadzenie do świata metalu dla osób niezaznajomionych z jego licznymi prawidłami. Niemniej ówczesny fan, oswojony z zawartością *...And Justice for All* czy wcześniejszego *Master of Puppets*, miał pełne prawo przeżyć szok, słuchając tej „nowej" Metalliki.

„Czarny album" sprawił, że zespół trafił na największe sceny świata.

Metal nie może być cool

Klasyki takie jak *Enter Sandman*, *Sad But True* czy *The Unforgiven* wystrzeliły grupę wprost na sceny największych obiektów świata. Areny pękały w szwach – **Metallica stała się po prostu modna. To jednak sprawiło, że z czasem zespołowi coraz trudniej było walczyć z zarzutami o komercjalizację** czy odwrócenie się od metalowej braci. Zwłaszcza że zmiany dotknęły również wizerunku muzyków: James, Lars, Kirk i Jason jakby z dnia na dzień zaczęli prezentować się bardziej dystyngowanie, co stało w opozycji do luźnych „naramiączków", podartych jeansów oraz podniszczonych trampek sprzed lat.

Tak czy inaczej, Metallica królowała. A na ego trip z prawdziwego zdarzenia – jak pokazała późniejsza historia tej grupy – przyszło nam czekać aż do premiery płyt *Load* oraz *Reload*. To jednak już temat na zupełnie inny tekst.

Źródło: YouTube / Warner Records Vault

BATTLESTAR GALACTICA

Czy androidy marzą o zagładzie rodzaju ludzkiego?

GRZEGORZ „KRIGOR" KARAŚ

Jest w tym serialu coś niepokojącego. Oto bowiem dostajemy historię, w której technologia obróciła się przeciw nam. To jednak tylko pretekst, by opowiedzieć o naszej ludzkiej naturze, polityce, namiętnościach i definiowaniu człowieczeństwa.

Pomysł tak naprawdę nie był nowy: zapoczątkowany w 2004 roku i ciągnący się przez cztery sezony serial opierał się na pierwowzorze z końca lat 70. Podobieństwa okazały się tu jednak dość powierzchowne. **Zamiast typowej space opery dostaliśmy opowieść tak wielowątkową, że zepchnęła ona kosmiczną scenografię gdzieś na dalekie tło.**

U progu zagłady

Trudno sobie wyobrazić bardziej pesymistyczne zawiązanie akcji. 12 kolonii Kobola – czyli wszystkie znane i zasiedlone przez ludzi światy – zostało zniszczonych wskutek skoordynowanego ataku nuklearnego Cylonów. Ta sztuczna, robotyczna rasa, niegdyś powołana do życia, by służyć człowiekowi, zbuntowała się już dwukrotnie. Pierwsza wojna zakończyła się trwającym ponad 40 lat rozejmem. Drugi rozdział konfliktu sprowadził się już jednak do niespodziewanego uderzenia, które obróciło niemal całą ludzkość w popiół. Z zagłady ocaleli jedynie nieliczni mieszkańcy zniszczonych planet. Uwięzieni na pokładach statków skupionych wokół tytułowego okrętu flagowego, próbują odnaleźć nowy dom.

Takie przedstawienie historii może sugerować, że to opowieść o ucieczce, którą uzupełniają wątki postapo czy buntu maszyn. Jak się jednak szybko okazuje, **ramy utartej konwencji stają się zbyt wąskie, by pomieścić fabułę tego serialu**. Początkowe założenia błyskawicznie pękają. Z każdym kolejnym odcinkiem widzimy, jak zbudowane wcześniej ostre granice między tym, co ludzkie, a co nie, zaczynają się rozmywać, poukładany świat – tak zero-jedynkowy na starcie – eroduje zaś w pełen wątpliwości suspens.

Znaki zapytania

Pojawiają się pytania o naturę człowieka, pojęcia dobra i zła, lojalność czy zdradę. Niektórzy przyłożyli rękę do zagłady nuklearnej, inni próbują odnaleźć się w nowej rzeczywistości, dociekając, kim właściwie są. Nie zapominajmy też o Cylonach. Wyraźnie widać, że ci – w dążeniu do unicestwienia swych stworzycieli – upodobnili się do ludzi w sposób wręcz przerażający. A może dający nadzieję?

Battlestar Galactica nie przynosi prostych odpowiedzi. Nie ma tu oczywistych prawd, które można sprawnie przekazać w kilku zdaniach przed zakończeniem kolejnego sezonu. Zresztą pewnie dlatego mam sporą trudność, starając się wam ten serial przedstawić. **To uniwersalna opowieść o cyklach przemocy i próbach ich przerwania.** A także o wszystkim pomiędzy. O polityce, religii i towarzyszących im emocjach. Czasami – ze względu na założenia fabularne i retrospekcje – bywa dość trudna. Ale za to jakże satysfakcjonująca.

Edward James Olmos w roli admirała Adamy wypadł rewelacyjnie.

Aktorstwo z wyższej półki

To wszystko nie byłoby możliwe, gdyby nie obsada. Ikoną serialu szybko stała się Tricia Helfer – uwodzicielska, w czerwonej sukience, będąca pierwszym poznanym przez nas Cylonem w ludzkiej skórze. Jedną z głównych ról gra charyzmatyczny Edward James Olmos – pewnie kojarzycie go z *Łowcy androidów* czy *Policjantów z Miami*. Jest w końcu Katee Sackhoff, którą całkiem niedawno widzieliśmy w *The Mandalorian*. Wszystkich aktorów nie ma oczywiście sensu wymieniać, ale niemal każdego ogląda się z przyjemnością. Ich popisy okazały się na tyle dobre, że serial jako całość wymyka się szufladkom. Jasne, to przede wszystkim science fiction. Ale również dramat polityczny, obyczajowy czy nawet psychologiczny, do tego z mocnymi naciskami na sferę religijną i duchową. W gruncie rzeczy to mroczna, wielogatunkowa opowieść o tym, co czyni człowieka człowiekiem.

To mroczna, wielogatunkowa opowieść o tym, co czyni człowieka człowiekiem.

Nic zatem dziwnego, że **dzieło to znalazło szerokie uznanie, zdobywając dziesiątki nagród i nominacji** w najważniejszych dla świata seriali plebiscytach. Swoje dorzuciły też media. W 2011 roku IGN uhonorował tę produkcję pierwszym miejscem w rankingu najlepszych widowisk science fiction wszech czasów, z kolei *Time* w 2009 przyznał jej piąte miejsce wśród najlepszych seriali – już niezależnie od gatunku.

Jeśli nie oglądaliście, nadróbcie koniecznie. *Battlestar Galactica* zestarzał się trochę, nie przeczę – to jednak wciąż niekwestionowana czołówka. Gdybym musiał powiedzieć, czy lepsza jest ta produkcja, czy znacznie młodsze *The Expanse*, to... pewnie rzucałbym monetą.

© David Eick Productions / R&D TV / Universal Media Studios / NBC Universal Television

eprasa.pl 77ea7384bd

FANTASTYKA RETRO

SMUGGLER

Misiem jestem...
...i nic, co ludzkie, nie jest mi obce!

Z bliżej nieokreślonych powodów twórcy science fiction lubią misiokształtnych kosmitów. Ewoki w Gwiezdnych Wojnach czy choćby wydana w Polsce trylogia o Kudłaczach H. Beama Pipera to przykłady pierwsze z brzegu. A znacie może Hokan z planety Toka?

Pewnie nie, bo żadne z pełnych humoru opowiadań im poświęconych – a napisanych wspólnie przez Poula Andersona i Gordona R. Dicksona – nie zostało dotąd oficjalnie przetłumaczone na język polski. A troszkę szkoda, ponieważ Hokanie to naprawdę zabawne stworzenia.

Mały, ale wariat!

Te pociesznie wyglądające misie – pardon, ursinoidy – mierzą jakieś 1,2 m. Lecz nie dajcie się zwieść pozorom: są niesamowicie umięśnione i silne, walka jeden na jednego z takim „pluszakiem" to naprawdę kiepski pomysł. W praktyce jednak przedstawiciele tej rasy charakteryzują się przyjaznym nastawieniem do ludzi. A do tego **mają jedną ciekawą cechę: chorobliwą, wręcz graniczącą z obsesją fascynację ziemską kulturą**. Ale od początku.

Hokanie są cywilizowani – ich poziom technologii odpowiada z grubsza naszemu z przełomu XIX i XX wieku. Starają się właśnie, by ich planeta została przyjęta do organizacji zrzeszającej rozumne rasy galaktyki. Proces jest jednak powolny i skomplikowany (ta kosmiczna biurokracja...), pomocy w przebrnięciu przez formalności udziela im zaś ziemska placówka dyplomatyczna. A konkretnie Alexander Jones, pełniący jednocześnie funkcję konsula i kogoś w rodzaju „protektora" Toki oraz jej rzecznika na galaktycznym forum. I to jego perypetie stanowią oś większości opowiadań. Te zaś są zwykle pastiszami, czy to westernu, czy szpiegowskiego thrillera, czy powieści historycznej. Trafimy m.in. do wiktoriańskiej Anglii, gdzie zagadki kryminalne rozwiązuje Sherlock Holmes.

Piraci, kowboje, legioniści...

A to z powodu wspomnianej fascynacji Hokan ludzką kulturą. Wystarczy tylko, że dorwą jakąś ziemską książkę czy komiks, i natychmiast ulegają zauroczeniu zawartą tam treścią. Organizują wtedy coś w rodzaju mega LARP-u – wcielają się w opisane postacie i odtwarzają świat przedstawiony. Stąd też **jedyny kontynent Toki podzielony jest na masę stref, w których misie funkcjonują w realiach np. Dzikiego Zachodu (i nieważne, że ich „mustangi" są gadami)**, wojen napoleońskich czy starożytnego Rzymu. Co istotne, zachowują przy tym całkowitą powagę i reagują tak, jak powinien w ich mniemaniu reagować prawdziwy kowboj, pirat czy XVII-wieczny hiszpański szlachcic.

Rzecz jasna mają z tym niekiedy pewne problemy. I tak, dla przykładu, wieszanie winnych naruszenia pirackiego kodeksu na rejach statków z łopoczącym na maszcie Jolly Rogerem jest nieco utrudnione. Potężne mięśnie karków Hokan sprawiają, że skazaniec traktuje taką karę tylko jako relaksujące bujanko na linie. To też sprawia, że nigdy nie brakuje chętnych do powieszenia.

Równocześnie należy się liczyć z tym, że fascynacje te mogą ulec gwałtownej zmianie i np. w danym miejscu realia starożytnego Rzymu zastąpi kraina wikingów. Zdarzają się też zauroczenia indywidualne, np. jeden z zatrudnionych w ziemskiej placówce Hokan identyfikuje się jako tolkienowski krasnolud. Niczym dziwnym nie jest również rozstrzygnięcie sporu dyplomatycznego pomiędzy Hokanami a inną rasą za pomocą... meczu bejsbola.

Misie to podoba!

Powiem tak: jeśli podejdziecie do lektury na luzie, nie oczekując realizmu i nie doszukując się w opisanych sytuacjach większego sensu, to **istnieje szansa, że dacie się wciągnąć w nierzadko mocno absurdalną fabułę i będziecie bawić się naprawdę dobrze**. A gdzie to przeczytać? Najlepiej sięgnąć po zawierający wszystkie „hokańskie" opowiadania zbiorek *Hoka! Hoka! Hoka!* Możecie też skusić się na lekturę powieści *Star Prince Charlie* – autorami obydwu są przytoczeni na początku Poul Anderson oraz Gordon R. Dickson.

PS Zainteresowanych starą fantastyką zapraszam do działu Retro w serwisie cdaction.pl – cyklicznie wrzucam tam rozmaite polecanki. A jeśli macie jakieś pytania, piszcie na adres smuggler@poczta.fm.

Pomysłowy pastisz oparty na rasie pociesznych kosmicznych miśków.

Powieść z udziałem miśków ukazała się w 1975 roku.

Fascynacja Hokan ziemską kulturą przejawia się również w malarstwie.

undelete

Upływ lat i postęp technologiczny zatarły w naszej pamięci wiele okruchów codzienności sprzed dekad. Pora je „odkasować”!

EUGENIUSZ SIEKIERA

Żonglerka

Wszystkie moje stacjonarne pecety z wyjątkiem obecnego miały napędy optyczne, a pierwsze dwa mogły pochwalić się również stacjami dyskietek. Cyfrowa rewolucja sprawiła jednak, że nośniki fizyczne stały się zbyteczne i przestarzałe. Po co męczyć się z szukaniem odpowiedniej płyty, jeśli przy obecnych łączach szybciej grę pobiorę, niż zainstaluję z krążka? Zwłaszcza że na jednej płycie by się nie skończyło – konieczna byłaby żonglerka.

Tymczasem kiedyś była ona czymś oczywistym. Standardowa pojemność dyskietki 3,5 cala wynosiła 1,44 MB – a to przestrzeń zbyt mała, by przechować dziś choćby jedno zdjęcie w wysokiej jakości. Wyobrażacie sobie? W 1992 na trzech takich mieścił się mój pierwszy *Mortal Kombat*. Wydana rok później „dwójka” potrzebowała już ośmiu dyskietek. Z wieloma seriami było podobnie. *Alone in the Dark*? „Zaledwie” sześć nośników, część druga – dziewięć. A to wcale nie rekordziści! Co powiecie na *Rise of the Robots* na 10 dyskietkach albo *Beneath a Steel Sky* na 15? Szaleństwo!

Pamiętam, że instalacja gier z tylu nośników była piekielnie monotonnym i powolnym zajęciem. Nie mówiąc o awaryjności. **Czy wiecie, co czułem, kiedy „nasta” dyskietka okazywała się „walnięta”? A zdarzało się to naprawdę często.** Z radością więc, po latach męczarni, przywitałem alternatywę. Pierwsze płyty CD oferowały zawrotne 650 MB pojemności – wiele produkcji, np. *Quake*, zajmowało tak mało miejsca, że pozostałą przestrzeń przeznaczano na ścieżkę dźwiękową w formacie CD-Audio. Szybko jednak wróciłem do żonglerki, gdy na scenie pojawiły się przygodówki wykorzystujące nagrania filmowe: *Gabriel Knight II* mościł się na sześciu kompaktach, *Phantasmagoria* na siedmiu, a *Black Dahlia* potrzebowała ich aż osiem. Nie zakończyła tego era DVD – wszak GTA V na PC pochłaniało aż siedem dwuwarstwowo zapisanych krążków! Machanie nośnikami było upierdliwe, przyznaj to chyba każdy – równocześnie jednak tkwił w tym pewien specyficzny urok czasów, które już nie wrócą.

KRIGOR

Co w dysku piszczy?

Kiedy siedziałem ostatnio przed komputerem, zauważyłem, że... jest dziwnie cicho. Nie chwalę się oczywiście wydajnym chłodzeniem ani nie sugeruję, iż skok napięcia wysłał moją „maszynę” do krainy, gdzie wszystkie procesory są wręcz trupio zimne. Chodzi mi o dyski. Uzmysłowiłem sobie, że od dawna już nie korzystam na co dzień z żadnego tradycyjnego magazynu danych. Krzemowe nośniki zaś – w przeciwieństwie do swoich protoplastów – pracują, nie wydając przy tym żadnych dźwięków, i są w zasadzie bezobsługowe. A kiedyś wyglądało to przecież zupełnie inaczej.

Przede wszystkim **przez lata przywykłem do charakterystycznych „cyknięć” głowicy i szumu talerza** obracającego się wewnątrz grubaśnej obudowy HDD. Ba, czasem nawet te odgłosy po prostu się przydawały. Pamiętam wcale nie tak rzadkie sytuacje, w których wręcz przysłuchiwałem się działaniu napędu. W ten sposób często można było sprawdzić, czy komputer nie zawiesił się na amen np. po odpaleniu jakiejś gry. Posiłkując się dźwiękiem, potrafiłem też stwierdzić, kiedy nośnik pracuje normalnie, a kiedy intensywnie wczytuje dane. Najgorszy był jednak mrożący krew w żyłach, głośny, powtarzający się klik – zwiastun niechybnej awarii urządzenia.

Stare dyski zmuszały też do fizycznej konfiguracji. W czasach, kiedy standardem był interfejs ATA/IDE, najczęściej nie można było ot tak podpiąć sobie nowego napędu. Wcześniej należało sprawdzić schemat ustawień na etykiecie i z wykorzystaniem zworki, czyli takiego małego plastikowo-metalowego „dynksa”, wybrać właściwą pozycję – master lub slave. Terminologia ta zahacza o jakieś klimaty BDSM, w praktyce jednak chodziło o to, by połączyć ze sobą dwa standardowo rozdzielone druciki i w ten sposób określić nadrzędność lub podrzędność urządzenia względem sąsiada. Jeśli tego nie zrobiliśmy, często z HDD nie można było korzystać, a niekiedy nawet nasza niefrasobliwość zamieniała komputer tymczasowo w mebel.

Za przytoczonym konfigurowaniem dysków jakoś nie tęsknię. Ale już odgłosu pracującego napędu czasem mi po prostu brakuje.

Kapsuła czasu

Jesteśmy przekonani, że każdy fan tematyki retro ma jakąś pamiątkę z dawnych lat. Pochwalcie się nimi! Te strony są właśnie dla was i waszych skarbów – sięgnijcie więc do szuflad oraz gablotek i powspominajmy razem.

3Dfx Voodoo 2

Nie pamiętam już, jak dokładnie ta karta się nazywała, a oznaczenia na płytce nic nie mówią. To chyba jedyna rzecz, która została mi z mojego pierwszego komputera, wyposażonego jeszcze w procesor Intel Pentium 233 MMX. Nie miałem jednak tego akceleratora od początku – dołożyłem go później, po tym, jak w kafejce internetowej zobaczyłem, co te zabawki potrafią. Jak dziś pamiętam chwilę, gdy po raz pierwszy włączyłem w *Quake'u II* sprzętowy tryb renderowania – aż łzy mi się zakręciły w oczach. Karta służyła mi przez lata, nawet jeszcze w czasach GeForce'a 256. Koniec końców jednak wylądowała w szufladzie. A komputer? Żałuję, że go sobie nie zostawiłem.

Krigor

Atari Falcon

Moje pierwsze Atari 130XE było oknem na inny świat. Szara PRL-owska rzeczywistość została zastąpiona czymś magicznym, kolorowym i niespotykanym. Kolejny model – 1040 STFM – to duży skok, ale Falcon stanowił wówczas dla mnie coś nieosiągalnego. Teraz, w dorosłym życiu, w końcu zdecydowałem się go sobie sprawić. I wiecie co? Nie spodziewałem się takiego efektu! Podobną jakość dźwięku kojarzę tylko z kultowym Gravisem na PC! Scena demo trzyma się prężnie, a każda nowa produkcja zachwyca.

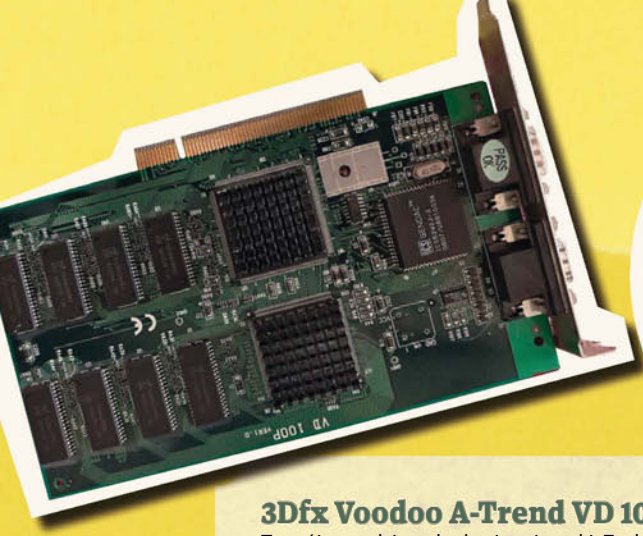
Karol Markiewicz

Amiga 1200

Któż z nas nie marzył o Amidze? Na samym początku lat 90. chodziłem do kuzyna, który miał Amigę 500 – sprzęt moich marzeń. Niestety wtedy u nas się nie przelewało. Na urodziny dostałem Pegasusa z wbudowanymi grami (nigdy nie udało mi się dorzucić do niego żadnych kartridży), a rok później trafił do mnie używany Commodore 64 z magnetofonem i – na szczęście – z Black Boksem X. Już w dorosłości, jakieś 15 lat temu, spełniłem swoje marzenie i kupiłem Amigę 1200 z kartą rozszerzeń Blizzard 64 MB. Odpalam sporadycznie, modląc się, żeby komputer wstał. Na razie działa!

Puncol

eprasa.pl 77ea7384bd



3Dfx Voodoo A-Trend VD 100P

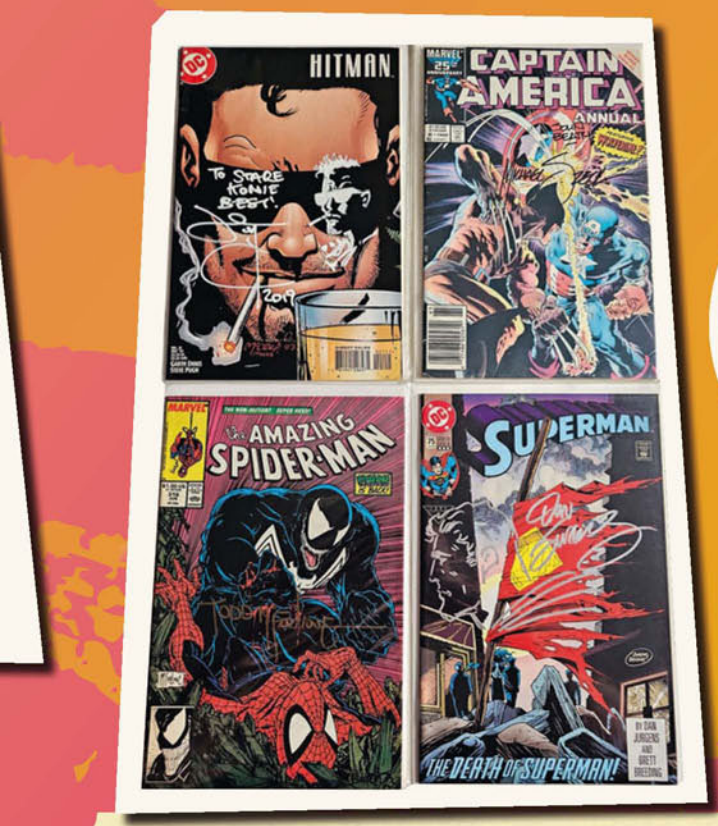
To mój prawdziwy skarb z innej epoki. Zachowałem sobie na pamiątkę pierwszy akcelerator Voodoo. Kiedyś był sprawny, a teraz? Nie wiem – i niestety pewnie nigdy już tego nie sprawdzę. Kupiony gdzieś pod koniec 1997 roku; trudno powiedzieć, ile kosztował, ale tani to on nie był. Długo odkładałem pieniądze, a i tak rodzice musieli pomóc. Pamiętam jednak, że był warty każdej złotówki. Mój komputer z Pentium 200 MMX dostał takiego kopa, że aż trudno to opisać. Nagle miałem sprzęt, któremu nie były straszne gry w 3D. Znajomi przesiadywali u mnie całymi dniami.

Żurol

Płyta do czyszczenia napędu CD

Nie śmiejcie się, ale to kompakt do czyszczenia napędu CD. Nie wiem, po co go trzymam – od paru lat nie mam w domu ani jednego sprzętu, do którego można go włożyć. Kiedyś, gdy nagrywałem płytki dla siebie i znajomych, od czasu do czasu wrzucałem go do mojego napędu CD-RW. Następnie trafiał do odtwarzacza DVD. Potem zapomniałem, że go mam. Znalazł się ostatnio w trakcie porządków. Na jednym ze zdjęć widać małą szczotkę – czyściła ona soczewkę lasera z zabrudzeń, gdy płytka się kręciła.

Lumpex



Najważniejsze komiksy

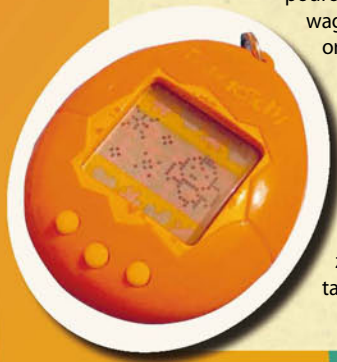
Każda z tych kultowych okładek na stałe zapisała się w mojej pamięci, najstarszy zaś z zebranych na fotce komiksów kończy w tym roku 40 lat! A widzicie autografy? Tak, spotkałem autorów tych grafik: uściśnięcie dłoni Todda McFarlane'a, podziwianie, jak pracują Dan Jurgens i John McCrea, rozmowa z Michaelem Zeckiem o kultowej ilustracji z Kapitanem i Loganem... Łezka się w oku kręci. W kolekcji mam setki innych zeszytów, ale to jest moja nostalgiczna topka i najprawdziwszy skarb z innej epoki.

Wojciech Tarczyński

Tamagotchi

Mam wrażenie, że w drugiej połowie lat 90. chyba tylko Smuggler był orędownikiem prawa autorskiego w sferze elektronicznej rozrywki – mało kto wówczas traktował ten temat poważnie. Tym samym w moje małe ręce trafiła jedynie chińska podróbka Tamagotchi. Nikt nie przywiązywał wagi do metki, a sama replika przewyższała oryginał pod względem zawartości – choć nie żywotności. Dopiero lata później mogłem spełnić marzenie mojego wewnętrznego dziecka i sprawić sobie oryginalne jajko firmy Bandai. I wiecie co? Żadne współczesne konsole mobilne nie wzbudzą w was emocji takich jak te, które towarzyszą śmierci małego elektronicznego kosmity z breloczka. Leć za tęczowy mostek, Jake'u, tatuś po prostu zapomniał ci posprzątać...

Aleksander Sadowski



Czekamy na wasze zdjęcia!

Jeśli masz w domu jakiś sprzęt retro, który darzysz szczególnym sentymentem, to prześlij nam jego zdjęcie i wyjaśnij, dlaczego jest on dla ciebie ważny. 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 77ea7384bd

LEVEL 03

WSPOMNIENIA SALONOWEGO BYWALCA

PAWEŁ „MRJEDI" MUSIAŁOWSKI

Tak zwane salony gier w latach 80. były dla mojego pokolenia czymś więcej niż miejscem rozrywki. Stały się centrami spotkań, a co za tym idzie ważnymi przestrzeniami, w których również toczyło się nasze życie.

Dźwięki wydawane przez automaty z grami wideo z tamtych lat można uznać za męczące, zwłaszcza gdy występują w nadmiarze. Nie zmieniało to jednak faktu, że wtedy były one dla nas zapowiedzią dobrej zabawy. Faktem również jest, że moje pokolenie w sposób aktywny spędzało na świeżym powietrzu mnóstwo czasu – niemniej odgłosy dochodzące z takiego miejsca w weekendowy czy wakacyjny poranek często nadawały rytm całemu dniu. **Chodziliśmy więc do salonów nie tylko po to, by grać i patrzeć, jak grają inni, ale też żeby spotkać naszych rówieśników.** A potem wyciągnąć ich „w teren" – bo przecież tam zawsze działo się bardzo dużo „ważnych rzeczy". Rzeczone salony nierzadko bywały zaś ich początkiem.

Kto nigdy nie odciął prądu Obcym, niech pierwszy rzuci dżojstikiem.

Czary mary

Automaty – to wokół nich wszystko się kręciło. Przeważnie były to modele typu „pionowa szafa", za czym przemawiała tak prozaiczna rzecz jak ekonomia przestrzeni. Taka „maszyna" wraz ze stojącym przed nią osobnikiem zajmowała stosunkowo niewiele miejsca, na zazwyczaj bardzo ograniczonej powierzchni mieściło się zatem ich – automatów i graczy – możliwie najwięcej. W naszym pierwszym okolicznym salonie było jednak inaczej.

Właściciele zainwestowali w różnorodne atrakcje i oprócz wspomnianych „szaf" znajdowały się tu również modele stołowe, które dodatkowo wymagały miejsc siedzących. Do dyspozycji mieliśmy m.in. oryginalnego *Pac-Mana*, popularnością cieszyły się flippery, a także bardziej nietypowe urządzenia, jak **sprzęt symulujący skoki na motocyklu – taki z uproszczoną wersją kierownicy zamiast klasycznego sterowania**. A już totalnie wyjątkowym „meblem" była tu... szafa grająca. Tak, taka klasyczna, z płytami winylowymi, na których znajdowały się single gotowe do odtworzenia na żądanie. Lubiliśmy patrzeć, jak automat wyciąga wybrany krążek i uruchamia muzykę. Do największych hitów należał zaś zapomniany już dzisiaj przebój zespołu Bajm *Czary mary*, który rozbrzmiewał echem po okolicy i dobrze ilustrował magiczny klimat tego miejsca.

Tego rodzaju automaty umożliwiały zabawę na siedząco, ale w salonach gier zajmowały znacznie więcej przestrzeni niż tradycyjne modele.

Źródło: YouTube / Oh Deer Gaming

Krótkie spięcie

Do wypadków też dochodziło. Nie da się ukryć, że najwięcej czasu w salonach spędzaliśmy na przyglądaniu się, jak grają inni. Zwłaszcza gdy dany zawodnik był w te klocki dobry. Przy takim czarodzieju dżojstika potrafiła zebrać się spora gromadka generująca sztuczny tłok. Zazwyczaj wszystko przebiegało w spokojnej atmosferze. Niekiedy tylko trafiał się jakiś miejscowy osiłek, który nie życzył sobie, żeby się na niego pchać lub zasłaniać mu widok.

Czasami dochodziło do większych incydentów. Pewnego razu, próbując przecisnąć się jak najbliżej ekranu (to był przebojowy *Phoenix* z 1980 roku firmy Taito), poszedłem o krok za daleko – wprost na walający się na podłodze rozgałęźnik z kablami. I tak **zacięta walka z kosmicznym najeźdźcą zakończyła się zbiorowym jękiem zawodu i wrzaskami, gdy nagle odcięto zasilanie**. Nikt mi oczywiście nie uwierzył, że nie jestem działającym na tyłach wroga agentem Obcych. W ten oto sposób zdobyta przeze mnie z wielkim trudem i przeznaczona na giercowanie gotówka musiała zostać przekierowana na reparacje wojenne.

Pamiętam pewien skandal

LESZEK MILEWSKI

**Pamiętam pewien skandal.
Skandal rodzinny.
Skandal z udziałem moim i gry *Sensible World of Soccer 96/97*.**

Podczas pewnych wakacji w drugiej połowie lat 90. spędziłem parę dni u rodziny ze Zduńskiej Woli. Nie wiem, jaki plan na mój pobyt mieli wuj i ciocia. Czy przygotowali jakieś niespodzianki, wypady, minizoo lub gokarty? Możliwe. To byli dobrzy, serdeczni i troskliwi ludzie. Ale ja wszedłem do ich domu, usiadłem do komputera i kilka dni grałem w *Sensible World of Soccer 96/97*.

Pochłonięty bez reszty

Chciałbym, żeby to była hiperbola – ale nie jest. **Siedziałem i grałem. Poza tym trochę spałem, a także łaskawie przyjmowałem pożywienie. Zachowywałem się jak patologiczny nałogowiec w ciągu.** Aby uzmysłowić wam skalę, powiem, że raz dałem się namówić na spacer. Było całkiem fajnie. Ciotka rzuciła nawet: *– No i widzisz, jak dobrze nie tylko tak siedzieć przed komputerem?*

Przyznałem jej rację. Była dobra pogoda. Zduńska Wola, naturalnie, miała też swój niezaprzeczalny urok. Ale jednak jak tylko wróciliśmy ze spaceru, ja znów zasiadłem przed komputerem. Świat nie mógł stanowić żadnej atrakcji, skoro w moim Widzewie grał George Weah, a na drugim sejwie prowadziłem reprezentację Polski, do której, korzystając z błędu w bazie danych, powoływałem z Feyenoordu Jeana-Paula van Gastela. Rzeczywistość nie mogła mi wówczas zaproponować nic lepszego.

W trakcie mojego pobytu kuzyn nie miał dostępu do komputera. Sam był sobie trochę winien, bo to on wprowadził mnie w świat gier, pokazał mi też *SWOS-a*. Pamiętam to wyraźnie: środek nocy, komputer działa, system rzuca delikatną, błękitną poświatę. Marcin nie boi się niczego – a na pewno nie wejścia rodziców do pokoju mimo późnej pory. Potem zaś rozgrywa porywającą pucharową karierę z AC Juvenes/Dogana – zespołem z ligi San Marino, którego rajd w Pucharze UEFA zatrzyma dopiero Olympique Marsylia.

Powiem wam szczerze: **nigdy już żadna gra nie zrobiła na mnie tak wielkiego pierwszego wrażenia**. Owszem, zdarzały się tytuły lepsze. Jak wszyscy z mojego pokolenia wiem, co czuło się, widząc po raz pierwszy *GTA* w trójwymiarze. A jednak *SWOS* mnie wtedy poskładał znacznie mocniej niż cokolwiek innego. Kiedykolwiek. Możesz sobie, bracie, jeśli ci się marzy, grać Stalą Stalowa Wola. Możesz z tej Stali robić transfery – ale po co się ograniczać, skoro przed tobą otworem stoi cały świat? Weź zatem Maradonę. Do Legii. Albo sprawdź, co zagra Baggio w GKS-ie Katowice. Baza piłkarzy robiła kolosalne wrażenie, była wręcz nierealna.

Rób, co chcesz, baw się dobrze!

A to tylko wierzchołek góry lodowej. Gdzie nie spojrzałeś, widziałeś serce, które developerzy włożyli w każdą dostępną w produkcji opcję. Wspomniane prowadzenie kadry chociażby – cóż za nowatorska rzecz, że sam powołujesz graczy jak prawdziwy selekcjoner, przeglądając całą ich dostępną bazę. Do tego absolutna dowolność tworzenia taktyki. Kreator turniejów, pozwalający realizować szalone 64-zespołowe mundiale z sześcioma fazami. A przecież to wszystko byłby tylko pic na wodę, fotomontaż, gdyby nie silnik, w którym rozgrywało się same mecze. Gdyby całość nie zaskakiwała grywalnością. Tymczasem *Sensible Soccer* był w tym niezrównany.

W każdej dostępnej opcji widać było włożone w *SWOS*-a serce.

Jeden z moich przyjaciół nienawidził futbolu. Ale w *SWOS-a* się zagrywał – tego tytułu po prostu nie dało się zignorować. Wtedy zresztą po raz kolejny dotarło do mnie, że mamy do czynienia z czymś wybitnym. Bo dla nas, ludzi zafascynowanych piłką nożną, częścią bajeru tej produkcji była... cóż, jej „piłkarskość". Dla znajomego stanowiło to zaś przeszkodę – a jednak niedostateczną, by oderwać go od zabawy.

Po latach straciłem trochę kontakt z kuzynem ze Zduńskiej Woli. Gdy zapraszałem go na własny ślub, rozmawialiśmy pierwszy raz od dawna. I choć tyle czasu minęło, najpierw go przeprosiłem. Byłem ciekawy, czy w ogóle to pamięta. Może *SWOS* wtedy jednak nie oplótł mnie tak mocno, a historia spuchła, bo przecież przeszłość lubi płatać takie figle pamięci. Ale kuzyn pamiętał, że nie robiłem nic poza graniem. I nie tylko powiedział, że wybacza. Przede wszystkim stwierdził, że mnie rozumiał.

Rewolucja wsteczna

MICHAŁ „PISARION 3000” PISARSKI

Ostatnio modne zrobiły się powroty cenionych niegdyś serii gier do ich starych formuł. A że słowa „ostatnio” i „modne” raczej nie pojawiają się w magazynie poświęconym tematyce retro zbyt często, to warto się temu trendowi przyjrzeć.

Przeszedłem właśnie *Ninja Gaiden: Ragebound*. Wspaniały hack'n'slash w starym stylu – jeszcze lepszy od pełnoprawnego *Ninja Gaiden 4*, w którym zapewne jeden rozbryzg krwi kosztuje kompa więcej zasobów niż wygenerowanie dwóch godzin rozgrywki w tym pierwszym. Za „czwórkę” odpowiadają znane od dekad ekipy PlatinumGames i Team Ninja. Dwuwymiarowego krewnego przygotował zaś młody, kilkunastoosobowy zespół z Hiszpanii, który wcześniej wykazał się stylizowanymi na retro metroidvaniami *Blasphemous*. Mimo znacznie mniejszego budżetu i skromniejszego marketingu *Ragebound* spotkał się z cieplejszym przyjęciem niż nowa pełnoprawna odsłona serii o japońskich wojownikach. Dlaczego? Bo zadowala wszystkich.

***Ninja Gaiden: Ragebound* czy bliźniacze *Shinobi: Art of Vengeance*(*) to idealne przykłady gier, które wróciły do korzeni i spełniły oczekiwania fanów.** Nie są przy tym archaiczne – to raczej sprytne połączenie prostej oprawy i paru elementów klasycznej formuły ze współczesnymi standardami. Gdyby rewolucja 3D nigdy nie nadeszła, gry AAA wyglądałyby pewnie teraz właśnie tak. I o to chodzi.

Zachęcić każdego

Coś tam kiedyś pograłeś w *Ninja Gaiden*, ale wystarczyła ci godzina z wersją na NES-a, żebyś osiwiał z frustracji? Doskonale, miałem tak samo – *Ragebound* jest dla ciebie. Osiwiałeś już naturalnie, a wersje z 8-bitowców pamiętasz świetnie, bo ogrywałeś je na premierę, gdy akurat przeszedłeś na emeryturę? Super, ten tytuł zapewni ci masę zabawy w starym stylu. A może pozycje sprzed dekad cię nie interesują, ale masz zręczne palce i lubisz tłuc ludzi mieczem? Też ci się spodoba.

Ragebound ma tak szeroką grupę odbiorców, jak maść na ból pleców i kleje do protez wśród czytelników *CD-Action Retro*. A marka Ninja Gaiden albo mu służy, albo – w najgorszym wypadku – po prostu nie szkodzi. I takich właśnie produkcji powinno pojawiać się jak najwięcej – żeby gry z duchem retro nadal cieszyły się wzięciem, a młodsi gracze zaczynali się interesować wiekowymi IP.

To również – wydawałoby się – złota, wręcz perfekcyjna formuła dla wydawców. Zamiast wkładać dziesiątki milionów dolarów w trójwymiarowe otwarte światy, można narysować kreatywnie kilka płaskich pikselków, a potem liczyć kasę. A mało to się jeszcze w szufladach korpo kurzy papierów z prawami do marek, które kiedyś darzono ogromną estymą, a teraz nikt im nawet świeczki na cmentarz nie przyniesie?

Tu trzeba speców

No, tylko że niestety to jednak nie jest aż tak proste. **Trzeba bowiem znaleźć ekipę z pasją. Taką, która rozumie, co sprawiło, że stare gry danej marki działały**, a potem wrzuci ten pierwiastek magii do blendera z odpowiednimi składnikami rodem ze współczesnych tytułów. Do stworzenia *Ragebounda* studio dobrano idealnie. Strzałem w dziesiątkę było też zlecenie *Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge* zespołowi znanemu z gier akcji inspirowanych erą 16-bitowców. *Sonic Manię* przygotowało dosłownie kilku fanów niebieskiego jeża, których Sega zgarnęła niemalże z ulicy.

Sukces połowiczny? *Prince of Persia: The Lost Crown*. Gra znakomita, ale miała niewiele wspólnego i z dwu-, i z trójwymiarowymi „Książętami Persji”, przez co już na start rozsierdziła sporo fanów.

Stworzenie dobrej gry z duchem retro wcale nie jest proste.

Były też totalne klapy. Ślamazarne i mocno tkwiące w przeszłości *Double Dragon IV*, przeciętne *Bombermany* czy kolejne wcielenia *Contry*. No i parę innych *Soniców*, które nie są *Manią*. Wybierzcie sobie, mieliśmy ich sporo.

Ale gdy się udaje, jest znakomicie – i wówczas marka zaczyna łączyć pokolenia. A wydawcy to widzą, bo nadciąga coraz więcej tego typu projektów: pierwsza od kilkunastu lat tradycyjna *Castlevania* ekipy znanej z *Dead Cells*, nowe-stare *Heroesy* czy *Golden Axe* i *Streets of Rage Revolution* jako część większej inicjatywy Segi. Dwie wymienione na początku tego akapitu serie cenię, więc czekam. Na te pozostałe zresztą też, bo mam ochotę spróbować je polubić. A sądzę, że świeże, ale równocześnie klasyczne wcielenia bardzo mi w tym pomogą.

(*) Recenzje Ninja Gaiden: Ragebound *oraz* Shinobi: Art of Vengeance *zamieściliśmy w* Retro *#9.*

Grabię sobie

WOJCIECH TARCZYŃSKI (STARE KONIE)

Lubię wracać do klasycznych tytułów. Niestety w przypadku różnej maści remasterów i rimejków regularnie pojawiają się dwa problemy: zbyt wysoka cena i – co mnie ostatnio szczególnie boli – sam fakt, że dana gra po prostu źle się zestarzała.

To już niemal norma: gdy do sklepów PlayStation, Switcha czy Steama wskakuje nowy remaster, dodaję go do listy życzeń i... czekam na obniżkę. Niedawno złapałem tak *BloodRayne*, czyli akcyjniaka z seksowną wampirzycą w roli głównej. Na pewno kojarzycie – a nawet jeśli nie, to niesławny niemiecki „wizjoner" Uwe Boll zrobił aż trzy filmy o jej przygodach, zatem możliwe, że tak czy inaczej liznęliście jej świata. I splunęliście z odrazą. Wracając jednak do gry, ostatni raz widziałem tę produkcję grubo ponad 20 lat temu na PS2, więc przyznam, byłem lekko podekscytowany. Siadam na kanapie z padem w ręku, odpalam. Grafika jak najbardziej w stylu 2002 roku, wybieram „New game" i... po kilku minutach wyłączam to w diabły, a następnie usuwam z „Plejki". Pokonało mnie sterowanie i w żaden sposób nie potrafiłem tego faktu przeskoczyć.

Stare, co nie znaczy, że zawsze fajne

Nie pisałbym rzecz jasna do tego magazynu, gdybym nie lubił gier sprzed lat, ale jednak muszę o tym wspomnieć: wiele starszych tytułów stało się dla mnie po prostu niegrywalnych. No okej, nie zawsze jest aż tak źle – chodzi o to, że **spora część klasyków okazuje się toporniejsza, niż można by się tego spodziewać**. Oczywiście uwagi tego typu nie dotyczą choćby takiego gigahitu jak *Gothic* – z tego, co wiem, ten jak był pierwotnie drewniany, tak drewnem w nadchodzącym rimejku pozostanie. I bardzo dobrze!

Nie zmienia to jednak faktu, że sterowanie to tylko jeden z wielu problemów części odświeżeń. Uwielbiam serię *Legacy of Kain* i gdy usłyszałem, że wypuszczą *Soul Reavera 1 & 2 Remastered*, cieszyłem się tak bardzo, że nie czekałem na promkę – z miejsca złożyłem zamówienie w sklepie Sony. Co więcej, na premierę wziąłem urlop (nadal tak robię, polecam!) i przyznam, że nie bawiłem się źle. Przełączanie grafiki ze starej wersji na tę odnowioną wygląda naprawdę fajnie, a sam klimat krainy Nosgoth tradycyjnie z miejsca przykleił mnie do ekranu. Co nie znaczy, że poszło bez zgrzytów. **Już nawet olewając wariującą kamerę i przestarzałe sterowanie, szybko zauważyłem, że irytują mnie rozwiązania gameplayowe.** Pół biedy, gdy gra sprawia trudność w sposób „sprawiedliwy", jak chociażby *Dark Souls*. Tutaj jednak od razu widać, że coś nie wychodzi, bo dana sekwencja jest niedopraco... A nie, czekaj! Dopracowana – ale od grubo dwóch dekad robi się to już inaczej.

Postęp zabija stare gry?

Może w tym tkwi sedno mojego problemu? Jak ktoś kilkadziesiąt lat nie grał w nowsze produkcje, to może inaczej będzie patrzył na „szybkie" remastery? Tylko że takie osoby pewnie mają dostęp do poprzednich wersji tych tytułów i... po co im wtedy te odświeżone? Wyszło więc na to, że ja – fan klasyki i gość, który z nostalgią patrzy w przeszłość – dołożyłem niniejszym kamyczek do lawiny narzekań, które pojawiają się pod zapowiedziami wielu remasterów.

Żeby nie było, że sobie odpuściłem temat: wiele tytułów przechodzę nadal z taką samą przyjemnością i komfortem jak przed laty. Do gier, które starzeją się niczym dobre wino, zaliczyłbym głównie wyścigi, platformówki, bijatyki oraz strzelanki – chociaż, przyznaję, w przypadku części FPS-ów z czasów PS1 i PS2 także mam kłopot ze sterowaniem. Równocześnie jednak coraz częściej dochodzę do wniosku, że zmiana systemu kontroli nad postacią w niektórych tytułach jest wręcz niemożliwa. Widać to choćby w remasterach pierwszych *Tomb Raiderów*: **mieszanie w sprawdzających się kiedyś rozwiązaniach niszczy zarazem zaprojektowaną w innej epoce rozgrywkę**. Najlepszym wyjściem z takiej sytuacji byłoby po prostu zacisnąć zęby i przeżyć przygodę w surowej wersji sprzed dekad. Tylko gdzie w tym wszystkim przyjemność? Jeśli takowej nie znajdujecie, to odpuśćcie – korona nikomu z głowy nie spadnie, a czasem lepiej zachować dobre wspomnienia, niż męczyć się w imię ideałów.

Wiele starszych tytułów stało się dla mnie po prostu niegrywalnych.

Gdzie zniknęły instrukcje?

MARCIN „BOREK" BORKOWSKI

Ktoś młodszy pewnie zaserwowałby jakieś kombatancko-sentymentalne historie retro o wyrywaniu sobie instrukcji z rąk na przerwach, o ich przeglądaniu w drodze do domu i o wąchaniu farby. To nie o mnie: w czasach, o których piszę, byłem już na to za stary.

Nie zmienia to faktu, że w rękach miałem więcej różnych podręczników (grubość często uzasadniała użycie tego słowa) do gier niż lwia część ludzi, dla których były one przeznaczone. Tyle że oglądałem je od kuchni. Końcówka lat 90. i początek nowego milenium to był czas, kiedy tłumaczenie i skład instrukcji dla Marksoftu stanowiły istotny kawałek mojego budżetu.

Setki stron informacji

I naprawdę miałem co robić. W przypadku tytułów strategicznych czy symulatorów instrukcje były solidnymi cegłami. **Surowe tłumaczenie do *iF-22*, odnalezione przeze mnie w śmieciach na dysku, to ponad 200 tys. znaków, które przełożyły się na 116 stron w druku.** Niemal identycznie sprawy się miały, jeśli chodzi o *Capitalism Plus*. Może akurat te dwa podręczniki były rekordowe, ale 100 KB tekstu i 60 stron stanowiło niemal normę. Również w polskich grach: *Fall Weiss 1939* to ponad 100 tys. znaków i 64 strony druku, w dodatku ósemką, najmniejszą czcionką, jaką dawało się w miarę komfortowo czytać.

To, co kiedyś było normą, dziś jest tylko echem przeszłości.

To był standard, który dotyczył nie tylko gier skomplikowanych, wymagających dokładnego opisu mechanik i sterowania. Czterojęzyczna instrukcja do *Pinball Fantasies Deluxe* miała 160 stron – po 40 na każdy język. Bitego tekstu, ani jednego obrazka! Przyszłoby wam do głowy, że taka będzie objętość podręcznika do czegoś obsługiwanego dwoma klawiszami Shift?

Co więcej, instrukcje były nie tylko częścią gry – bywały też elementem marketingu. W 1996 roku Microsoft podejmował jedną ze swoich (wtedy mało zdecydowanych) prób wejścia na rynek rozrywki elektronicznej. Chcąc promować Windowsa 95 jako platformę do grania, zamówił u wyżej podpisanego i Haszaka instrukcje do czterech tytułów, a następnie wydał je w jednej książeczce. W sieci co prawda nie widzę po niej śladów, ale u mnie na półce stoi. W tych czasach instrukcja – obok pudełka i nośnika – wydawała się nieodłącznym elementem wydania. A tu nagle klops.

Coraz mniej papieru

Zaczęło się chyba od tego, że ekonomia wymusiła **zmniejszanie pudełek. Te stare, tekturowe, mogły zmieścić sporą ilość papieru** – zwłaszcza od momentu, w którym jedna płyta CD zajęła miejsce kilkunastu dyskietek. Ale w przejmujących rynek sieciówkach za każdy regał trzeba było zapłacić i duże gabaryty ograniczały liczbę eksponowanych tytułów. Logicznym rozwiązaniem było użycie opakowań DVD o grubości 14 mm. Na metr półki wchodziło więcej egzemplarzy, lecz w środku rację bytu miała co najwyżej kilkunastostronicowa broszurka. A kiedy weszły jeszcze cieńsze boksy typu slim, miejsca starczało raptem na złożoną kartkę A4. No może dwie. Papier stał się nieoczekiwaną ofiarą w wojnie o miejsce na półkach.

W tych okolicznościach instrukcje jeszcze przez jakiś czas funkcjonowały – najczęściej jako pliki PDF. Pojawił się jednak nowy problem: ludzie do nich nie zaglądali. Papierowa wersja stanowiła coś namacalnego, po otwarciu pudełka miało się ją w ręku, więc normą było, że gracz ją przynajmniej kartkował. A taka na dysku? Osobiście tłumaczyłem przez telefon oburzonemu klientowi, że podręcznik jest, tylko w formie elektronicznej. Nie zdało się to na wiele – i tak czuł się oszukany.

Poniekąd go rozumiem: w tamtych czasach wymagająca przełączenia trybu graficznego zmiana aktywnego okna w systemie Windows (niezbędna do podejrzenia zawartości zewnętrznego pliku) była na ogół proszeniem się o kłopoty. **Zaczęto więc robić gry w taki sposób, żeby same uczyły użytkownika obsługi**, choćby dzięki pojawiającym się na ekranie podpowiedziom. W efekcie instrukcja przestała być potrzebna. Ładnie to widać na przykładzie z naszego podwórka: *Wiedźmin* (2007) i *Wiedźmin 2* (2011) miały papierowe podręczniki, do dzisiaj zresztą po pobraniu tych gier z GOG-a w ich katalogach znajdują się odpowiednie pliki. W trzeciej części (2015) już ich nie znajdziemy. Tak samo jest z *Cywilizacją* – piąta odsłona z roku 2010 PDF-a jeszcze ma, ale już jej następczyni z 2016 została go pozbawiona.

I tym sposobem doszliśmy do momentu, kiedy mówienie ludziom „RTFM" odeszło do lamusa.

Ewolucja czy regres?

ADAM „CHEN PI" CHABIŃSKI

Rozwój formatów muzycznych pociągnął za sobą zmianę sposobów słuchania muzyki. Z jednej strony wraz z postępem przyszła wygoda, przenośność i oszczędność miejsca na półkach, z drugiej – można zaobserwować pewną degradację sfery towarzyskiej, socjalizacyjnej, a nawet wolnościowej.

Przyczyna, dla której większość konsumentów muzyki (kinematografii również) przesiadła się na sieć, wydaje się wręcz oczywista. Niech to jednak wybrzmi, aby nie było niedomówień: chodzi o strumieniowanie. Przed erą muzycznej chmury i poprzedzających ją lokalnych plików MP3 rządziły kasety – to dzięki nim przez dekady muzyki i się słuchało, i się ją nagrywało. O winylach nie wspominam, bo – jak wiadomo – w domowych warunkach rejestrowanie na nich dźwięku było niemożliwością. **Zanim jednak ukonstytuowały się i zadomowiły kasety kompaktowe, znane również jako CC, ich supremację poprzedziła cicha wojna standardów.** Na przestrzeni lat rozmaitych pudełek z taśmą magnetyczną – różnej zresztą szerokości – było wiele. Tych doskonale z nami zaprzyjaźnionych i tych mniej znanych.

Prezent dla świata

Na początku lat 80. – zanim stałem się dumnym właścicielem radiomagnetofonu ZRK Unitra MK 2500 Automatic na licencji Grundiga – chodziło się do tych, którzy mieli co i na czym słuchać. Podówczas w kilka osób „zwaliliśmy się na chatę" koleżance będącej w posiadaniu arcydziwnego sprzętu. Urządzenie łączyło w sobie wzmacniacz, głośniki, tuner i jeszcze coś. Był to magnetofon. Niby kasetowy... Rzeczywiście ładowało się doń kasety, ale zupełnie inne: spore, grube. Taśma w nich przypominała tę z magnetofonów szpulowych. Dziś wiem, że był to Stereo-Pak – czterościeżkowy kartridż z zapętlonym nośnikiem. Pochodzące najprawdopodobniej z lat 70. XX wieku urządzenie dysponowało również „przejściówką" na format CC. Ale duży „wkład" z muzyką wspomniana koleżanka miała tylko jeden. Poza tym maszyna zacinała się i wciągała taśmę...

Prawdopodobnie właśnie tymi mankamentami i bezhołowiem na rynku formatów z muzyką kierował się Lou Ottens, główny inżynier ds. rozwoju w wydziale nagrań holenderskiego koncernu Philips, rozpoczynając na początku lat 60. prace nad nowym standardem – kasetą kompaktową, która na kilka dekad opanowała świat. Zanim jednak to nastąpiło, rok po premierze CC (ta miała miejsce w 1963 podczas targów IFA w Berlinie) w Japonii pojawiło się wiele imitacji wynalazku Philipsa. Zespół Ottensa po ustaleniach z szefostwem firmy przekazał Japończykom wiadomość, której sens można oddać słowami: **„Panowie, jeśli zamierzacie kopiować naszą kasetę, trzymajcie się standardu, bo powstanie bałagan". Rozpoczęto zatem szeroko zakrojone darmowe licencjonowanie patentu.** Decyzja ta – jak się okazało – była ze wszech miar słuszna.

Wolny dostęp do kultury

Dzięki posunięciu Philipsa CC mogli produkować wszyscy. Świat zalały miliardy kaset. Początkowo przemysł muzyczny wieszczył katastrofę finansową wykonawców. Wkrótce jednak okazało się, że jest wręcz odwrotnie: obłowili się i artyści, i koncerny muzyczne. Zyskaliśmy także my – konsumenci. W tym, rzecz jasna, wyżej podpisany, który pakował do torby swojego kaseciaka

Słuchanie muzyki straciło to coś. Stało się mniej ludzkie.

i regularnie chadzał przegrywać płyty do kumpli, dostających z Niemiec świeżutkie winyle. Te ostatnie stanowiły wtedy luksus – za jeden egzemplarz trzeba było nieraz zapłacić fortunę.

A kasety? Te stanowiły wówczas fenomen. Dawały możliwość bycia na bieżąco. Dawały wolność. Miały też wymiar twórczy i społeczny. Do skopiowanej muzyki okładki robiliśmy sami, a gotowymi „produkcjami" niekiedy wymienialiśmy się ze znajomymi.

Z upływem dekad CC przestały jednak satysfakcjonować – ze względu a to na amatorskie nagrywanie, a to na brak oryginalnej poligrafii. Zaczęliśmy więc kupować legalne nośniki, głównie czarne płyty, a później CD, które z czasem ustąpiły miejsca empetrójkom i wreszcie bezstratnemu strumieniowaniu. **No i mamy tę upragnioną, doskonałą jakość dźwięku. Kolekcja na półce nie zajmuje już miejsca, a i chyba też wydajemy mniej pieniędzy. Czy jest lepiej? Uhm...** Z pragmatycznego punktu widzenia – owszem. Ale obecnie słuchanie muzyki straciło to coś. Stało się mniej ludzkie, pozbawione dreszczyku emocji. Poza tym z pliku MP3 nie odczytasz wszystkich „creditsów". Po prostu włączasz „play" i tyle.

Kiedyś to było, a dziś... też jest

MARCIN „YASIU" SERKIES

Wchodząc w etap tzw. wczesnej starości, patrzę na swoje ukochane od ponad 30 lat medium nie tylko z pewnym dystansem, ale też z właściwym sobie oderwaniem od tego, co należy i wypada myśleć. Widzę środowisko, w którym dominuje – przynajmniej na pierwszy rzut oka – konflikt, a poglądy narzucane są przez wąską grupę krzykaczy.

Mógłbym i ja dołączyć do tych, którzy twierdzą, że kiedyś gry były lepsze – ale to zbyt wygodne podejście. Dzielenie graczy na dwa typy – uważających, że branża zeszła na psy, oraz sądzących, że wcale nie – to ogromne uproszczenie, do tego krzywdzące dla obu grup. Wielu z nas zresztą zapewne czuje, że żadna z tych postaw nie jest do końca właściwa. **Z jednej strony często wzruszamy się na myśl o starych czasach, z drugiej – ogarnia nas znużenie, gdy ktoś robi z nostalgii młot na wszystko, co nowe.** Uczciwa odpowiedź na pytanie „Czy kiedyś było lepiej?" brzmi więc: „To zależy". Ale od czego?

Między metryką a technologią

Przede wszystkim od bańki informacyjnej i metryki. Sęk w tym, że zdanie „Kiedyś to było" samo w sobie jest zawsze prawdziwe. Dlaczego? Odpowiedź kryje się w zjawisku „świeżości". Narzekanie starszych graczy wynika z prostego faktu – niegdyś byliśmy młodzi. Wszystko było nowe, chłonęliśmy różne mechaniki po raz pierwszy, a nasz próg zachwytu leżał znacznie niżej. To uniwersalna prawda, która dotyczy gier, muzyki, filmów czy smaku pomidorów.

W świecie elektronicznej rozrywki jednak ten mechanizm jest dodatkowo potęgowany przez niesamowite tempo rozwoju technologii. Wspominamy czasy Atari, C64, nierównej walki z DOS-em – ale nie da się ukryć, że gry były wtedy nieporównywalnie prostsze. By zamieniać zlepki pikseli w prawdziwą magię, wyobraźnia musiała pracować na najwyższych obrotach. Dziś tę lukę wypełnia fotorealizm i wręcz niewyobrażalna złożoność produkcji. A rzeczona magia? To nic innego jak filtr naszych wspomnień. **Pamiętamy fascynację, a uciążliwości pomijamy, gotowi narzekać na współczesność.**

Podobnie jest również z polityką w grach. I tu włącza się wspomniany filtr wyidealizowanej przeszłości. Narzekamy na dzisiejsze treści, wierząc w neutralność dawnych gier. Tymczasem kultura masowa rzadko bywa „przezroczysta" światopoglądowo; zamiast tego pokazuje opcje w danym momencie domyślne. Stare gry promowały spolaryzowany, przesiąknięty ówczesnymi realiami obraz świata. Tyle że wtedy tego nie zauważaliśmy. Byliśmy młodzi i interesowała nas czysta rozrywka, a nie analiza „okoliczności przyrody". Dziś mamy inną perspektywę i widzimy więcej.

Nie ma prowizorki, jest hałas

Niemały wpływ na zmiany ma też kwestia „dorosłości" medium. W grach pojawiło się więcej pieniędzy, graczy i „poważnego" świata: wielkich budżetów czy terminów. Łatwo w takiej sytuacji powiedzieć, że straciły przez to duszę. Tyle że wciąż stoją za nimi ludzie, a dusza rzadziej ma jedną twarz – częściej jest zbiorowa.

Twórcy wciąż wkładają w swoje gry serce. Widziałem to od środka.

Organizacja pracy wygląda inaczej niż kiedyś, ale wcale nie gorzej. W to, w co gramy, wciąż wkładają serce tysiące ludzi. Widziałem to od środka, pracując nad paroma głośnymi tytułami. Nawet jeśli przynoszą ogromne zyski, motywacja twórców zwykle jest daleka od finansowej. Chcą robić to, co lubią, i widzieć, że owoce ich starań podobają się innym.

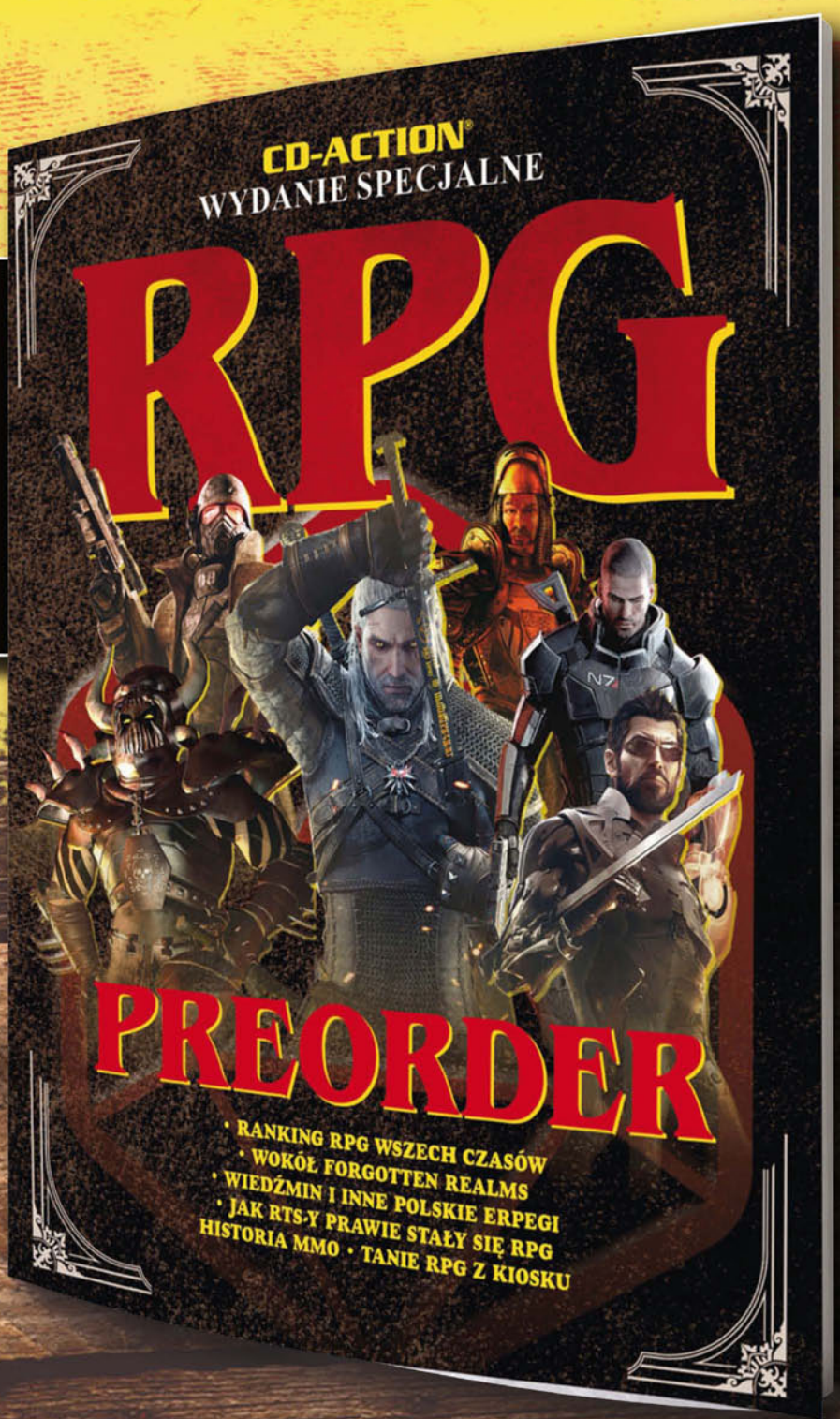
Skoro więc po stronie twórców wciąż jest tyle pasji, dlaczego jako gracze tak rzadko ją dostrzegamy?

Niestety sądzę, że spory wpływ na nasz odbiór gier ma rozwój społeczności. Z czasem od kameralnych dyskusji przeszliśmy do masowych platform i wszędobylskiego hałasu. **Wyważone opinie przegrywają z zadymą, a produkcje dostają etykietki, zanim w ogóle je odpalimy.** To wcale nie pomaga teraźniejszości w starciu z przeszłością. Internet wyciąga z nas najgorsze i daje głos wszystkim. Demokratyczne medium? Owszem, ale ma też ono swoje ciemne strony.

Wylawszy trochę żalów, chciałbym, by w głowie zostało nam jedno: grajmy w to, co daje nam radochę i nas zachwyca. Możemy mówić, że „kiedyś to było". Pamiętajmy jednak, że nie oznacza to, iż najnowsze produkcje są do niczego i nikt nie wkłada w nie serca. Pokazujmy też sobie i innym, co jest pięknego w starych tytułach. W końcu dobra gra to dalej dobra gra – niezależnie od rocznika.

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*!



TO NIE JEST OSTATECZNA WERSJA OKŁADKI.

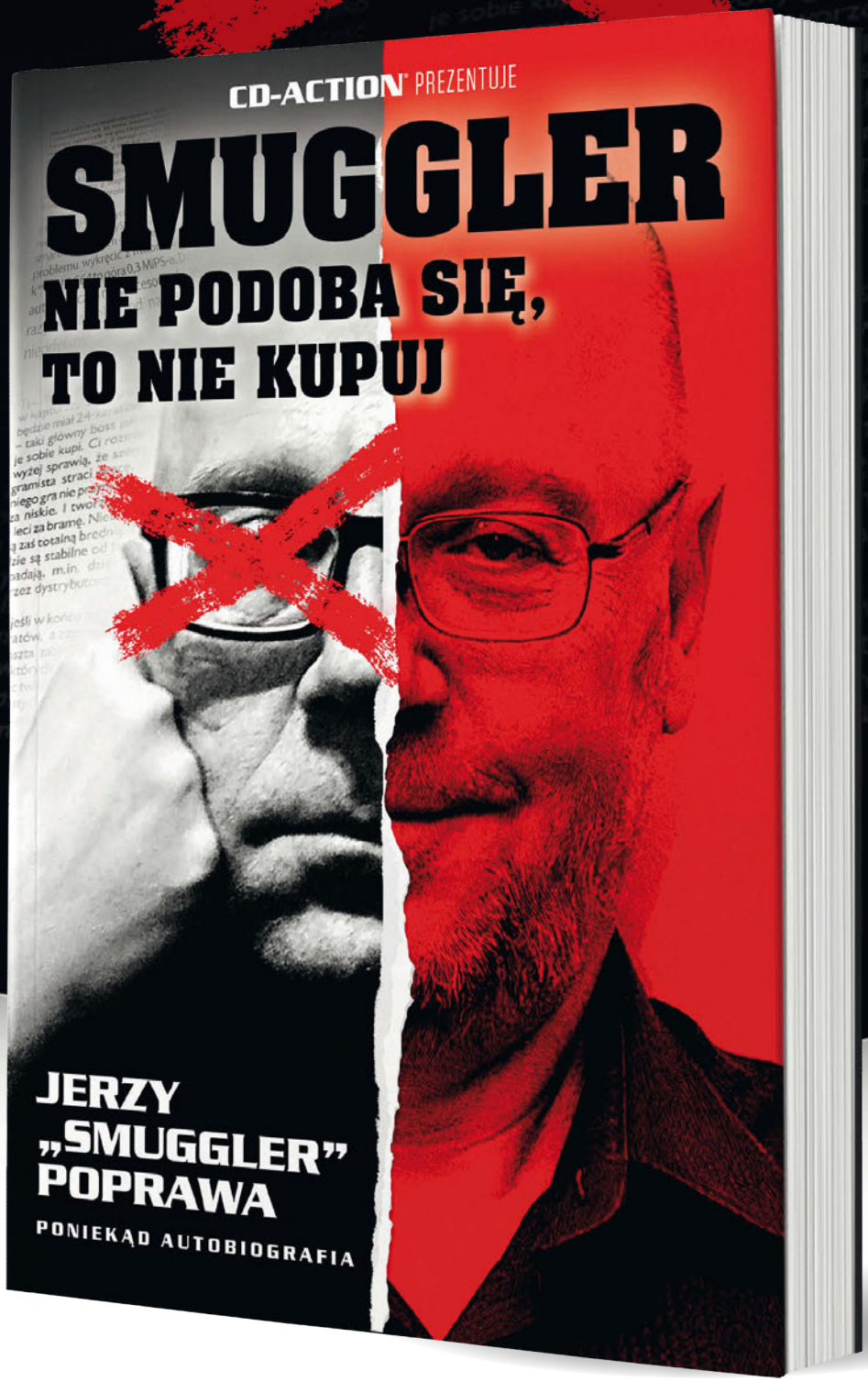
PREMIERA MAJ 2026

PRZED WYRUSZENIEM W DROGĘ NALEŻY ZŁOŻYĆ PREORDER

SKLEP.CDACTION.PL

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*.**



PREMIERA MAJ 2026

SKLEP.CDACTION.PL

Zamów książkę w przedsprzedaży, a otrzymasz egzemplarz z autografem Smugglera!